



وضعیت شناسه پژوهش‌های  
بازی‌های رایانه‌ای در ایران  
(با تمرکز بر پژوهش‌های اسلامی)



عنوان: وضعیت شناسی پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در ایران (باتمکز بر پژوهش‌های اسلامی)  
نویسندگان: علیرضا صدوق - عسکر درخشان دوست - وحید ارغوانی فلاح - مهدی حیدری - محمود  
عبداللهی - علی مهربانی  
طراح جلد: سید مصطفی شفیعی  
صفحه آرا: مجید انجیرانی  
سال و شماره: ۱۴۰۱/۰۲۶  
شمارگان:  
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۵۹۱۶-۰۷-۴  
قیمت:

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای مجازی است و استفاده از مطالب آن صرفاً با ذکر مأخذ بلامانع است.

محتوای انتشار یافته در این اثر، الزاماً بیانگر دیدگاه مرکز ملی فضای مجازی نمی‌باشد.

# فهرست

سخن نخست .....	۶
مقدمه.....	۸
موانع و محدودیت‌ها.....	۱۳
یافته‌های مربوط به مجموع پژوهش‌های کشور ایران.....	۱۴
الف) شاخص‌های ساختاری.....	۱۴
ب) شاخص‌های محتوایی.....	۱۹
یافته‌های مربوط به پژوهش‌های اسلامی.....	۲۴
ج) شاخص‌های ساختاری.....	۲۴
د) شاخص‌های محتوایی.....	۲۶
گزارش یافته‌های مربوط به پژوهش‌های اسلامی.....	۲۸
آثار پژوهشی تخصصی.....	۲۸
آثار پژوهشی نیمه تخصصی.....	۳۴
آثار پژوهشی مبتنی بر علوم اجتماعی.....	۶۲
ضمیمه‌ها.....	۱۰۱
جدول مجموع یافته‌ها.....	۱۰۱
جدول پژوهش‌های اسلامی.....	۳۸۱

## سخن نخست

فضای مجازی زیست‌بومی است که همزمان با توسعه فزاینده خود، اندیشه حاکم و فرهنگ ممزوج با آن را نیز منتشر می‌کند. جریان تولید اندیشه و پویایی‌های تمدنی حاصل از فضای مجازی، بر کاربر غلبه پیدا می‌کند و می‌تواند هویت او را متحول، متکامل یا متزلزل کند.

لکن از منظری دیگر، فضای مجازی موانع فضای واقعی را در ابلاغ جهانی پیام وحی کاهش داده و بدلیل تنوع نمادهای آن، در اشکال مختلف تصویری، پویانمایی، آواتارها و موارد مشابه از قاصریت بیان کلامی و نوشتاری کاسته و فرصت کم‌نظیری در تبلیغ دین و پردازش کلام وحی در تکامل ادراکی انسان‌ها فراهم کرده است.

بدیهی است در مواجهه فعالانه و فرصت‌محور با چنین پدیده‌ای، آنچه که اولویت پیدا می‌کند، اندیشه حاکم بر آن است. اندیشه‌ای که علاوه بر وحیانی بودن، سعادت دنیا و آخرت انسان را مد نظر داشته و جزء جزء حرکت انسان را در راستای غایتی بزرگ و روحانی برنامه‌ریزی نماید. اندیشه‌ای که به فضای مجازی تعالی بخشیده و ایده‌های ناب برای تولید فضای مجازی پیشرفته، سالم و مفید داشته باشد. این اندیشه که جز در اسلام و آموزه‌های اهل بیت علیهم‌السلام قابل جستجو نیست، دقیقاً نقطه قوت و دست برتر حکومت اسلامی در ارائه فضای مجازی مطلوب به مسلمانان و مستضعفان جهان است. مرکز ملی فضای مجازی با عنایت به اهمیت این مسئله، «دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی» را که وابسته به پژوهشگاه فضای مجازی می‌باشد، در شهر مقدس قم راه‌اندازی کرده و در تلاش است تا از این طریق بتواند اندیشمندان و عالمان دینی را در فرآیند تصمیم‌گیری‌های کلان در حوزه فضای مجازی دخالت داده و زمینه را برای ورود نظامند حوزه به عرصه‌های سیاست‌گذاری نظام فراهم آورد.

یکی از اقدامات دفتر مطالعات اسلامی از بدو شکل‌گیری تاکنون، تدوین گزارش‌های علمی در زمینه مطالعات اسلامی فضای مجازی است. این گزارش‌ها تلاش می‌کنند تا از یکسو، بستری برای آشنایی هرچه بیشتر فضلاء و اندیشمندان حوزوی با پدیده‌ها و اقتضائات عصر فضای مجازی و تاثیرات آن بر ساحت‌های مختلف حیات انسانی فراهم نموده و از سوی دیگر مسئولین و سیاستگذاران فضای مجازی کشور را با ابعاد دینی پدیده‌های دنیای مجازی آشنا ساخته و آن‌ها را در مسیر سیاستگذاری مبتنی بر فقه و شریعت یاری رساند.

سید ابوالحسن فیروزآبادی

دبیر شورای عالی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی

## مقدمه

### ۱. اهمیت پژوهش حاضر

بازی رایانه‌ای، پدیده‌ای است که افزون بر بهره‌مندی از ویژگی‌های دیگر رسانه‌های رایج زمان، ظرفیت‌های منحصر به فردی نیز دارد و از این نظر به‌عنوان یکی از کاراترین و توانمندترین رسانه‌ها در فرایند اثرگذاری بر مخاطبان، مورد توجه قرار گرفته است. برخورداری از ظرفیت تعامل فعال مخاطب در انجام فعالیت‌های مدنظر و دریافت پیام، در کنار ظرفیت‌های رسانه‌ای صوت و تصویر و قانون‌پذیری و هدف‌پذیری و کارکردپذیر بودن در قالبی سرگرم‌کننده، موجب شد تا افراد مختلف را از صنف‌های مختلف برای استفاده از این رسانه متوجه خود کند، و برنامه‌ریزان رسانه‌ای را بر آن دارد تا بسترها و لوازم مورد نیاز این رسانه جدید را در سراسر دنیا فراهم آورند.

طولی نکشید که بعد از گذشت ۴۵ سال از آغاز این هنر - صنعت - رسانه، امروزه در دنیا بیش از ۲٫۲ میلیارد کاربر از این رسانه استفاده می‌کنند و گردش مالی آن، از سال ۲۰۱۵ از سینما و موسیقی پیشی گرفته و در سال ۲۰۲۰ به ۱۸۰ میلیارد دلار رسیده است. در ایران نیز این رسانه از همان سال‌های پس از پیروزی انقلاب اسلامی، به صورت بازی‌های کنسولی وارد کشور شد و پس از آن، با توسعه رایانه‌های شخصی در بین مردم، به شکل بازی‌هایی در این قالب گسترش یافت و سپس با فراگیری گوشی‌های هوشمند در میان مردم و توسعه بازی‌های رایانه‌ای در این قالب، نقطه عطفی در میزان استفاده و تعداد کاربران این رسانه پدید آمد؛ آن‌طور که آمارها نشان می‌دهد تا پایان سال ۱۳۹۸ بیش از ۳۲ میلیون کاربر در این زمینه فعالیت داشته‌اند. بنابر اظهارات مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پیش‌بینی‌ها نشان می‌دهد تا سال ۱۴۰۱ تعداد گیمرهای ایرانی به ۴۱ میلیون و گیمرهای موبایلی به ۳۵ میلیون نفر خواهد رسید. ناگفته نماند که در دوران شیوع بیماری کووید ۱۹ و به تبع آن دوران پسا کرونا، میزان استفاده کاربران



از فضا‌های مجازی و نرم‌افزارهای موبایلی، از جمله بازی‌های رایانه‌ای شتاب بیشتری یافته است. با توجه به این حجم از مخاطبان و این سطح از اثرگذاری وسیع بازی‌های رایانه‌ای در مخاطبان مختلف و عرصه‌های متنوع، ضرورت پژوهش و بررسی این پدیده از جهات مختلف امری روشن است و نخستین گام در شروع تحقیقی صحیح، آشنایی پژوهشگران با پژوهش‌های انجام‌شده و سیر تطورات آن است.

پژوهش حاضر در راستای رصد پژوهش‌های انجام‌شده در عرصه بازی‌های رایانه‌ای است و برای دسترسی آسان پژوهشگران به پژوهش‌های انجام‌شده در زمینه‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای براساس مؤلفه‌های مختلف دسته‌بندی شده است. این پژوهش به درخواست «دفتر مطالعات اسلامی مرکز ملی فضای مجازی» و از سوی «مؤسسه دانش بازی‌های رایانه‌ای» انجام گرفته است.

### سپاسگزاری

هرچند در تألیف صورت‌گرفته، پژوهشگرانی به صورت مستقیم دخیل بودند، اما شایسته است قدرشناس بزرگوارانی باشیم که زمینه علمی و انگیزشی انجام آن را فراهم آوردند و به شاگردان خود در فرایند تحقیق اعتماد کردند. استادان محترم، حضرت حجت‌الاسلام والسلمین محمدعلی خادمی کوشا، حجت‌الاسلام علی زینتی و جناب آقای دکتر بهروز مینایی که در راهنمایی و هدایت این گروه دریغ نورزیدند، و همچنین مؤسسه عالی فقه و علوم اسلامی با مدیریت حضرت حجت‌الاسلام والسلمین صدر که با در اختیار گذاشتن فضا و امکانات تحقیق، ما را یاری کردند.

## ۲. سیر تحقیق (ملاک‌های غربالگری آثار)

پژوهش حاضر با هدف رصد اجمالی پژوهش‌های انتشار یافته در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و پرداخت نسبی به پژوهش‌های اسلامی در این عرصه انجام گرفته است. از آن‌جا که بازی‌های رایانه‌ای، از موضوعات میان‌رشته‌ای است و علوم مختلفی را درگیر خود ساخته است، گستره وسیعی از پژوهش‌های گوناگون را در علوم مختلفی چون علوم مرتبط با اقتصاد، نرم‌افزارها، روان‌شناسی، پزشکی، فرهنگ، جامعه‌شناسی و... موجب شده است. براین اساس، ضرورت برشماری کلیدواژه‌هایی در ابتدای این تحقیق، روشن است؛ کلیدواژه‌هایی که اولاً، شناساننده تمامی پژوهش‌های انجام شده در علوم مختلف و مرتبط با موضوع باشند و ثانیاً، پژوهش‌های موجود در موضوعات عام‌تر - همچون بازی - را خارج کنند. نکته دیگری که باید بدان توجه کرد، این است که در این پژوهش، تنها آثاری که به وسیله پژوهشگران به زبان فارسی منتشر شده، مورد بررسی قرار گرفته است.

کلیدواژه‌های این تحقیق براساس عناوین مختلف این موضوع، ابزارها و وسایل اختصاصی بازی‌های رایانه‌ای و مصادیق شاخص آن، و نیز اهداف و آثار مورد توجه پژوهشگران این عرصه و همچنین، با توجه به ایجاد جامعیت و مانعیت در تحقیق، گردآوری شده است و نتیجه آن، انتخاب کلیدواژه‌هایی است که عبارت‌اند از:

بازی رایانه‌ای	بازی کامپیوتری	بازی مجازی	بازی کنسولی
بازی موبایلی	ژانرهای بازی	بازی‌های تبلت	بازی اندروید
بازی ویندوز	بازی آموزشی	بازی درمانی	بازی فری تو پلی. F2P
بازی ویدیویی	بازی الکترونیکی	بازی دیجیتالی	ویدیوگیم
بازی پلی استیشن	بازی فیفا	پس. pes	بازی سیمز

بازی های مدرن	جی تی آی	کلش آف کلنز	نهنگ آبی
بازیخور	بازیکن	هاردکور	بازی کژوال
بازی اکشن	بازی شبیه ساز	بازی استراتژی	بازی های جدی
کنسول	آتاری	سگا	آرکید
بازی های واقعیت مجازی VR	بازی های واقعیت افزوده AR	ایکس باکس	گیم کیوب
گیم بوی	گیم بوی ادونس	کنسول نینتندو	

جدول شماره (۱): کلیدواژه‌ها

در گام بعد حیطه های جست و جوی کلیدواژه های مدنظر در پایگاه های ذیل مشخص شد:

پایگاه های پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران	پایگاه اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی	پایگاه های اطلاعات علمی دانشگاه تهران
بانک اطلاعات نشریات کشور	کتاب خانه ملی ایران	بانک اطلاعات دانشگاه تربیت مدرس
بانک کتاب خانه منطقه ای شیراز	پایگاه نورمگز	پایگاه سمینارها
پایگاه جامع علوم انسانی	کتاب خانه فیضیه	کتاب خانه جامعه الزهراء
	کتاب خانه حوزه علمیه خواران	

جدول شماره (۲): پایگاه های علمی

از جست‌وجوی کلیدواژه‌های پیش‌گفته در این پایگاه‌ها، در مجموع ۱۸۳۶ پژوهش شناسایی گردید که براساس شاخصه‌های ساختاری و مؤلفه‌های محتوایی دسته‌بندی شدند.

#### شاخصه‌های ساختاری:

۱. قالب آثار (کتاب / مقاله / پایان‌نامه)؛
۲. مراکز آموزشی پژوهشگران (حوزه / دانشگاه)؛
۳. فراوانی سال تولید (دهه ۸۰ / دهه ۹۰).

#### مؤلفه‌های محتوایی:

۱. دسته‌بندی موضوعی (اجتماعی / اخلاقی / اقتصادی / آموزشی / تربیتی / سلامت / سیاسی / فرهنگی / فقهی / حقوقی / فلسفی / مدیریت / مطالعات بازی / هنری)؛
۲. دسته‌بندی علمی (مقالات تخصصی / کارشناسی ارشد یا سطح ۳ یا مقالات علمی-ترویجی / دکتری یا سطح ۴ یا علمی-پژوهشی).

## موانع و محدودیت‌ها

یکی از لوازم جامعیت این تحقیق، مکان دسترسی به تمامی پایان‌نامه‌های نوشته‌شده به‌دست دانشجویان دانشگاه‌های ایران است، لیکن این امکان ازسوی برخی از دانشگاه‌های کشور فراهم نشده و حتی گاه عناوین پایان‌نامه‌های نوشته‌شده در همان دانشگاه‌ها نیز در بسترهای در دسترس علاقه‌مندان قرار نداده‌اند. از دیگر موانع پیش‌رو، عدم ارائه متن کامل پایان‌نامه یا مقاله ازسوی برخی از پایگاه‌های ارائه‌دهنده پایان‌نامه‌ها و مقالات است که موجب می‌شود محققان در تحلیل و بررسی برخی از آثار با مشکل جدی مواجه شوند. محدودیت‌های اعمال‌شده در تعداد دانلود پایان‌نامه‌ها و مقالات را نیز می‌توان یکی از موانع در برابر سرعت بخشیدن به تحقیق برشمرد.

یکی دیگر از موانع موجود، نبود سامانه به‌روز و جامعی برای ثبت عناوین پایان‌نامه‌های حوزه علمیه است. همین امر دسترسی به عناوین آن‌ها را نیز با مشکل مواجه کرده است. از این‌رو، ممکن است تعداد آثار علمی بیشتری نیز در این حوزه نوشته شده باشد، اما به دلیل عدم دسترسی به آن‌ها در آمار به‌دست‌آمده لحاظ نشده‌اند.

## یافته‌های مربوط به مجموع پژوهش‌های کشور ایران

جست‌وجوی انجام‌شده، شامل پژوهش‌هایی در قالب کتاب، پایان‌نامه و مقاله است که در دهه‌های ۸۰ و ۹۰ هجری شمسی تا سال ۹۸ منتشر شده‌اند. حیطة جست‌وجو، اعم از پژوهش‌هایی است که در نهادهای آموزشی-پژوهشی حوزه و دانشگاه انجام شده است. مجموع پژوهش‌ها ۱۸۳۶ مورد، شامل ۳۱۰ کتاب، ۴۰۰ پایان‌نامه و ۱۱۲۶ مقاله است. گزارش ساختاری و محتوایی یافته‌ها بدین قرار است:

### الف) شاخص‌های ساختاری

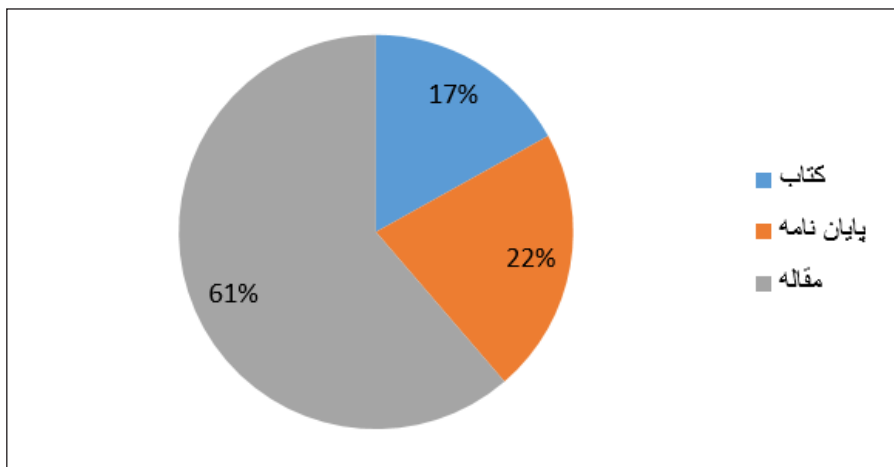
#### قالب آثار

آثار یافت‌شده در قالب ۳۱۰ کتاب، ۴۰۰ پایان‌نامه و ۱۱۲۶ مقاله است که دارای ارزش علمی مختلف‌اند و البته برخی از مقالات یا کتاب‌ها برگرفته از پایان‌نامه‌ها هستند. در تحلیل پایین بودن تعداد پایان‌نامه‌های مرتبط با بازی رایانه‌ای، شاید بتوان کمبود یا نبود رشته مستقل مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در فضای علمی را، عاملی برای پایین بودن تعداد پایان‌نامه‌ها دانست. ایجاد رشته‌های مرتبط با بازی‌ها سبب آشنایی هرچه بیشتر دانشجویان با ابعاد مختلف این حوزه می‌شود. افزایش سطح دانش احساس نیاز

را به دنبال دارد و در ادامه سبب دغدغه مندی افراد می‌گردد. همین امر میل و رغبت دانشجویان و محققان را برای نگارش آثار پژوهشی در پی دارد.

قالب اثر	فراوانی	درصد
کتاب	۳۱۰	۱۶،۹
پایان نامه	۴۰۰	۲۱،۸
مقاله	۱۱۲۶	۶۱،۳
مجموع	۱۸۳۶	۱۰۰

جدول شماره (۳): قالب پژوهش‌های انجام شده



نمودار شماره (۱): قالب پژوهش‌های انجام شده

## مراکز آموزشی پژوهشگران

از بین آثار یافت شده ۱,۲ درصد منتسب به حوزه‌های علمیه کشور و ۹۸,۸ درصد منتسب به دانشگاه‌های کشور است. ملاک در تشخیص این انتساب، نگارنده اثر بوده است. بنابراین، چنانچه نگارنده اثر دارای تحصیلات حوزوی باشد، منتسب به حوزه و چنانچه دارای تحصیلات دانشگاهی باشد، منتسب به دانشگاه شمرده شده است. در موارد متعددی که نگارنده اثر دارای تحصیلات حوزوی و دانشگاهی بوده است، انتساب وی با توجه به اعتبار علمی و نوع مدرک وی تعیین شده است. بنابراین، در بعضی موارد نگارنده در نگارش اثر از فضای علمی و پژوهشی حوزه یا دانشگاه بهره برده است، لیکن منسوب به آن نهاد انگاشته نشده است.

نکته دیگر آنکه، آمار یادشده نشان‌دهنده تمامی فعالیت‌های علمی، آموزشی و پژوهشی نهادها نیست، بلکه صرفاً نشان‌دهنده خروجی‌های پژوهشی آن‌هاست و از این رو، نمی‌تواند ملاک برای قضاوت در خصوص این نهادها قرار گیرد.

نکته دیگری که در مواجهه با این آمارها باید مدنظر قرار گیرد، تفکیک میان مسائل این عرصه، از حیث تبار علمی مسائل است. چه بسا پرداخت به مسئله‌ای از شئون حوزه علمیه نباشد؛ کما اینکه پرداخت به برخی مسائل از شئون جامعه دانشگاهی نیست. بنابراین، حجم مباحث و مسائل مرتبط با این پدیده است که پاسخ‌گویی به آن‌ها، در حیطه وظایف حوزه علمیه یا دانشگاه قرار می‌گیرد و به تناسب آن با پژوهش‌های انجام‌شده باید توجه کرد. همچنین در تعیین حوزوی بودن یا دانشگاهی بودن یک اثر، به نگارنده اثر توجه شده است و اساتید راهنما و مشاور لحاظ نشده‌اند.

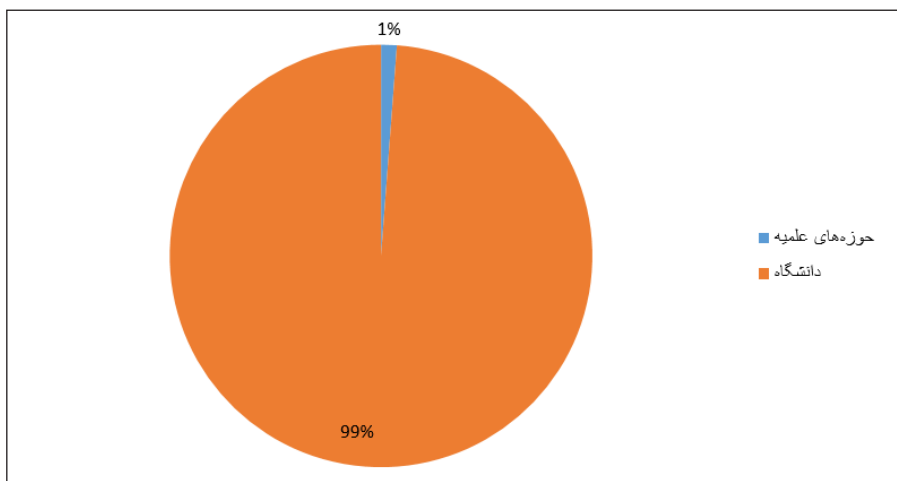
نکته دیگر در پایین بودن آمار پایان‌نامه‌های حوزه علمیه این است که سامانه به‌روز و جامعی برای ثبت عناوین پایان‌نامه‌های حوزه علمیه وجود ندارد. همین امر دسترسی حتی به عناوین آن‌ها را نیز با مشکل مواجه کرده است. ممکن است تعداد آثار علمی



بیشتری نیز در این حوزه نوشته شده باشد، اما به دلیل عدم دسترسی به آن‌ها در آمار به دست آمده لحاظ نشده‌اند.

مراکز آموزشی	کتاب	پایان‌نامه	مقاله	درصد
حوزوی	۵	۵	۱۲	۱,۲
دانشگاهی	۳۰۵	۳۹۵	۱۱۱۴	۹۸,۸
مجموع	۳۱۰	۴۰۰	۱۱۲۶	۱۰۰

جدول شماره (۴): مراکز آموزشی پژوهشگران



نمودار شماره (۲): مراکز آموزشی پژوهشگران

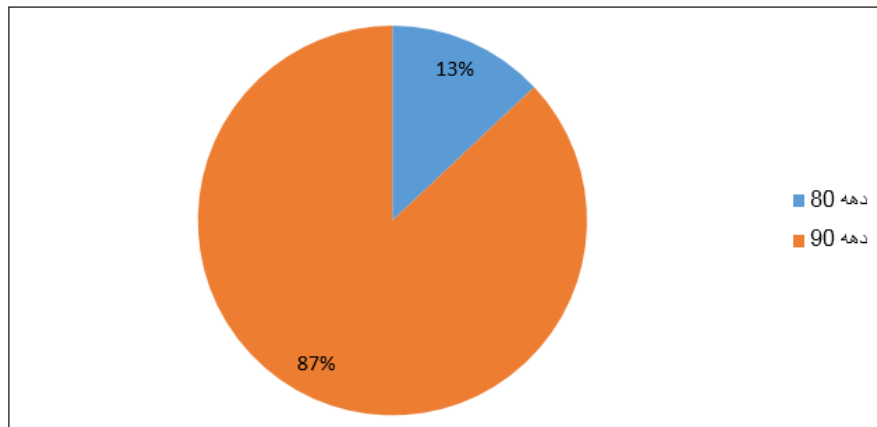
### سال تولید آثار

ملاک در تعیین سال تولید اثر، تاریخ انتشار آن بوده است. بنابراین، چنانچه اثری در دهه ۸۰ نوشته شده و در دهه ۹۰ انتشار یافته باشد، به عنوان اثر تولید شده در دهه ۹۰ لحاظ شده است. افزایش میزان تحقیقات در دهه ۹۰ در مقایسه با دهه ۸۰، می‌تواند نشان‌دهنده رشد

توجه پژوهشگران یا ناشران به این عرصه باشد. رشد آثار پژوهشی بیانگر این مطلب است که هر قدر موضوعی در سطح جامعه گسترش بیشتری داشته باشد و مردم بیشتر با آن سروکار داشته باشند، پژوهش‌ها نیز به همان سمت وسو گرایش پیدا می‌کنند. نکته قابل توجه اینکه بین میزان رشد و استقبال کاربران بازی‌های رایانه‌ای و ایجاد دغدغه برای پژوهشگران در جهت تحقیق درباره ابعاد گوناگون بازی‌ها رابطه متقابلی وجود دارد. این امر نشان‌دهنده این است که نهادهای علمی کشور، تنها به موضوعات علمی محض توجه ندارند، بلکه نیاز جامعه را نیز در نظر می‌گیرند و می‌کوشند تحقیقاتشان را به آن طرف هدایت کنند.

سال	کتاب	پایان‌نامه	مقاله	درصد
دهه ۸۰	۸۱	۵۷	۱۰۱	۱۳
دهه ۹۰	۲۲۹	۳۴۳	۱۰۲۵	۸۷
مجموع	۳۱۰	۴۰۰	۱۱۲۶	۱۰۰

جدول شماره (۵): سال تولید آثار



نمودار شماره (۳): سال تولید آثار

## ب) شاخص‌های محتوایی

### طبقه‌بندی موضوعی

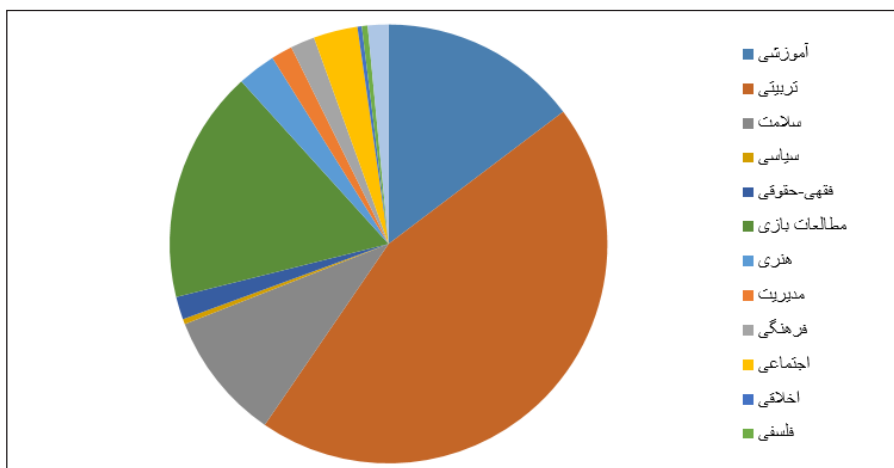
یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌هایی که به تحلیل وضعیت موجود پژوهش کمک می‌کند، استقرار آثار و تعیین طبقات موضوعی آنان است. این طبقات براساس عرصه‌های مختلف علمی و حوزه‌های اجتماعی شکل می‌گیرد و این توان را دارد که به پژوهشگر این عرصه، دیدی کلان به آثار تولیدشده ارائه کند. بدیهی است سیاست‌گذاران پژوهشی، مهم‌ترین گروهی هستند که به این طبقه‌بندی‌ها نیاز مبرم دارند. اینکه تاکنون در زمینه مدنظر، چه موضوعاتی مورد کاوش علمی قرار گرفته و چه موضوعاتی مغفول مانده است و در هر موضوع چه مقدار کار پژوهشی صورت گرفته، می‌تواند بن‌مایه مناسبی برای ترسیم وضعیت موجود، خلأها و داشته‌های پژوهشی و آنچه باید جامعه علمی - پژوهشی را به آن سوق دهند، باشد؛ هرچند سایر محققان هم می‌توانند از این داده‌ها برای انتخاب مسئله پژوهشی و کاربردهای دیگر بهره‌هایی ببرند. با استقرایی که در تحقیق حاضر صورت پذیرفت، پژوهش‌های به‌دست آمده در سیزده موضوع دسته‌بندی شدند که عبارت‌اند از:

- اجتماعی: پژوهش‌هایی که به بررسی بازی‌های رایانه‌ای در فضای جامعه و آسیب‌ها و ظرفیت‌های اجتماعی آن پرداخته‌اند.
- اخلاقی: پژوهش‌هایی که با رویکرد اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای را تحلیل کرده‌اند.
- اقتصادی: پژوهش‌هایی که به مباحث جذب مشتری و درآمدزایی و اشتغال‌زایی، مدیریت اقتصادی و بازارهای بازی‌های رایانه‌ای توجه داشته‌اند.

- آموزشی: پژوهش‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان ابزاری آموزشی تحلیل و بررسی کرده‌اند و گاه به مقایسه میان آموزش سنتی و آموزش از طریق بازی پرداخته‌اند.
- تربیتی: پژوهش‌هایی که به مباحث روان‌شناختی و تربیت فردی از جنبه‌های بینشی، گرایشی و رفتاری پرداخته‌اند و همچنین ظرفیت‌ها، آسیب‌ها و فواید تربیتی بازی‌های رایانه‌ای را تحلیل کرده‌اند.
- سلامت: پژوهش‌هایی که به بررسی آثار درمانی، و نیز آسیب‌های جسمی و روانی بازی‌های رایانه‌ای از نگاه فردی و جمعی پرداخته‌اند.
- سیاسی: پژوهش‌هایی که به بررسی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری برای تحقق اهداف سیاسی توجه کرده‌اند.
- فرهنگی: پژوهش‌هایی که به ابعاد فرهنگی و سبک زندگی در بازیهای رایانه‌ای و نیز آسیب‌ها و ظرفیت‌های فرهنگی آن‌ها پرداخته‌اند.
- فقهی-حقوقی: پژوهش‌هایی که عهده‌دار بررسی حکم فقهی و جنبه‌های حقوقی بازی‌های رایانه‌ای و تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان آن هستند.
- فلسفی: پژوهش‌هایی که به بنیان‌های نظری، فلسفی و شناختی بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند.
- مدیریت: پژوهش‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای را از نظر مدیریت بحران و مدیریت سازمانی، و نیز بررسی نظام‌های مدیریتی در این بازی‌ها و میزان ایجاد آن‌ها در بازیکنان بررسی کرده‌اند.
- مطالعات بازی: پژوهش‌هایی که به بررسی سواد بازی‌های رایانه‌ای و علوم فنی مرتبط با مراحل طراحی و تولید آن‌ها، و نیز بررسی موردی بازی‌ها و کنسول‌های مختلف اجرای بازی پرداخته‌اند.
- هنری: پژوهش‌هایی که ابعاد و اجزای مختلف بازی‌های رایانه‌ای را با رویکرد هنری تحلیل کرده‌اند.

موضوع	تعداد	درصد
آموزشی	۲۷۰	۱۴,۷۰
تربیتی	۸۲۳	۴۴,۸۲
سلامت	۱۷۴	۹,۴۷
سیاسی	۷	۰,۳۸
فقهی-حقوقی	۳۱	۱,۶۸
مطالعات بازی	۳۱۵	۱۷,۱۵
هنری	۵۲	۲,۸۳
مدیریت	۲۹	۱,۵۷
فرهنگی	۳۳	۱,۷۹
اجتماعی	۶۰	۳,۲۶
اخلاقی	۶	۰,۳۲
فلسفی	۸	۰,۴۳
اقتصادی	۲۸	۱,۵۲
مجموع	۱۸۳۶	۱۰۰

جدول شماره (۶): طبقه بندی موضوعی



نمودار شماره (۴): طبقه بندی موضوعی

نکته قابل ذکر در این طبقه‌بندی آن است که موضوع تربیتی که ذیل آن به آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، ظرفیت‌ها و فواید پرداخته شده است، بالاترین حجم از تحقیقات را در برمی‌گیرد. اگرچه پژوهش در هر موضوع علمی بسیار مهم است، نحوه توزیع حجم پژوهش‌ها نیازمند نگاه کلان است تا تناسب نیاز جامعه با حجم پژوهش در عرصه‌های مختلف به وجود آید.

### طبقه‌بندی علمی

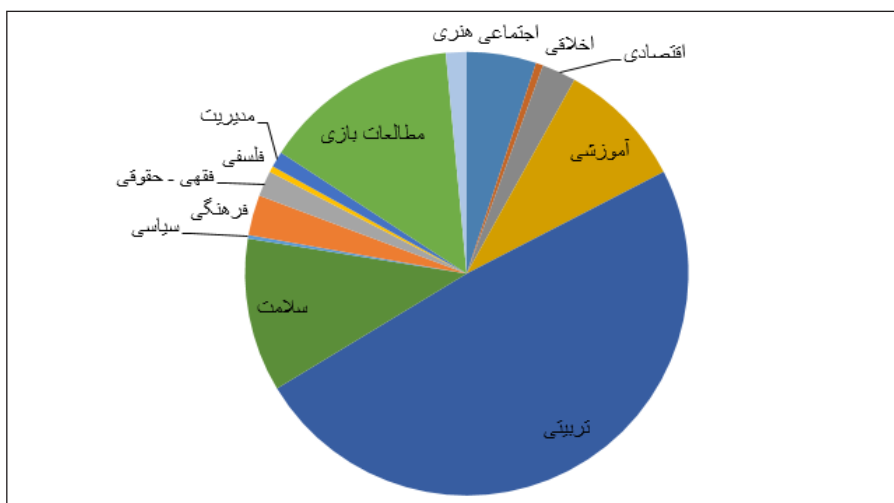
آمار به دست آمده از پایان‌نامه‌های مقطع کارشناسی ارشد و دکترا، نشان‌دهنده این بود که پایان‌نامه‌های ارشد ۹۶ درصد و رساله‌های دکترا ۴ درصد از پژوهش‌ها را به خود اختصاص داده‌اند.

مقالات متعددی نیز درباره ابعاد مختلف بازی‌های رایانه‌ای نگاشته شده است که به اعتبار رتبه علمی مقاله‌ها متفاوت است. فراوانی آثار به دست آمده از این قرار است: علمی - پژوهشی ۱۰۰۵ مورد، علمی - ترویجی ۱۲۱ مورد. در مقالات نیز همانند پایان‌نامه‌ها، بحث تربیتی بازی‌ها در صدر موضوعاتی بود که پژوهشگران به آن پرداخته‌اند. بررسی جنبه مطالعات بازی، آموزشی و سلامت در رتبه‌های بعدی پژوهش‌ها قرار دارد که تفکیک موضوعی هرکدام از آن‌ها به قرار ذیل است:

موضوع	علمی-پژوهشی	علمی-ترویجی
اجتماعی	۵۰	۷
اخلاقی	۶	-
اقتصادی	۲۶	۲
آموزشی	۸۴	۲۱

۴۷	۵۰۴	تربیتی
۱۷	۱۰۹	سلامت
-	۳	سیاسی
۵	۲۸	فرهنگی
-	۲۱	فقهی - حقوقی
۲	۳	فلسفی
۳	۱۰	مدیریت
۱۶	۱۴۵	مطالعات بازی
۱	۱۶	هنری
۱۲۱	۱۰۰۵	مجموع
۱۰۷٪	۸۹۰۳٪	درصد

جدول شماره (۷): طبقه‌بندی علمی مقالات



نمودار شماره (۵): طبقه‌بندی علمی مقالات

## یافته‌های مربوط به پژوهش‌های اسلامی

پژوهش در بازی‌های رایانه‌ای، غالباً آثار میان‌رشته‌ای است که در آن‌ها بازی رایانه‌ای موضوع بررسی علوم مختلف قرار می‌گیرد. منظور از پژوهش اسلامی که در این وضعیت‌شناسی بدان‌ها پرداخته شده، آثار پژوهشی است که یکی از مؤلفه‌های ذیل را دارا باشد:

- (۱) تحقیقی که از نظر محتوا در بردارنده معارف اسلامی باشد.
  - (۲) رویکرد و روش تحقیق آن اسلامی باشد.
  - (۳) از منابع اسلامی برای حل مسئله تحقیق بهره برده باشد.
- تعداد پژوهش‌های اسلامی از میان کل یافته‌ها ۲۳ مورد است که ۴ مورد کتاب، ۶ مورد پایان‌نامه و ۱۳ مورد مقاله را در برمی‌گیرد.

## ج) شاخص‌های ساختاری

### قالب آثار و مراکز آموزشی پژوهشگران

در این اثر، پژوهش‌های گوناگون در قالب‌های مقاله، پایان‌نامه و کتاب را در حوزه علمیه و دانشگاه بررسی کرده‌ایم. ۴۳٫۴ درصد این آثار در حوزه علمیه نگاشته شده که از این تعداد ۴ مورد در قالب کتاب، ۳ عنوان پایان‌نامه و ۳ مورد در قالب مقاله به



چاپ رسیده است. ۵۶٫۶ درصد این آثار در دانشگاه نگاشته شده که از این تعداد ۳ عنوان در قالب پایان نامه و ۱۰ عنوان در قالب مقاله به چاپ رسیده است. نکته قابل ذکر درباره میزان آثار اسلامی تولید شده در زمینه بازی‌ها، پيشتازی دانشگاه بر حوزه علمیه است. دانشگاه با ۱۳ اثر، ۵۷ درصد آثار و حوزه علمیه با ۱۰ اثر، ۴۳ درصد آثار را به خود اختصاص داده است. می‌دانیم که نهاد متولی تبیین مبانی و معارف اسلامی حوزه علمیه است و به همین دلیل، انتظار می‌رود آثار تولید شده حوزه از سایر نهادها بیشتر باشد. هر متخصص مباحث اسلامی می‌داند که تولید علم و تحقیق در زمینه‌های عمیق فقهی و دینی، بیشتر در نهاد حوزه امکان‌پذیر است تا دانشگاه. این ویژگی منحصر به فرد به سه علت در حوزه علمیه وجود دارد:

(۱) نظام خاص تعلیمی و تربیتی حوزه؛

(۲) تراکم مجتهدان و صاحب نظران علوم دینی در حوزه علمیه؛

(۳) کارویژه حوزه در تحقیق و تولید علوم دینی که هیچ مرکز دیگری با گستردگی

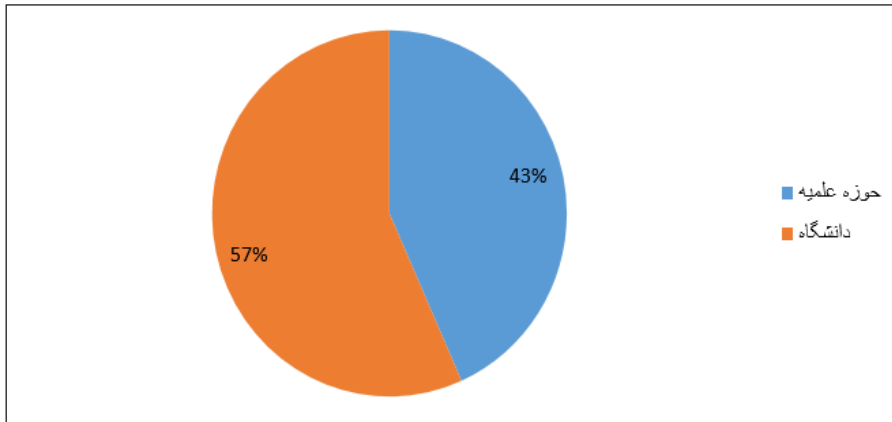
حوزه علمیه، چنین کارویژه‌ای برای خود تعریف نکرده است.

با در نظر گرفتن این نکات به روشنی درمی‌یابیم که بسیار الزامی است تا سیاست‌گذاران

پژوهشی، برای گسترش و توسعه پژوهش‌های حوزوی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تدبیرات و تمهیداتی بیندیشند.

مرکز آموزشی	کتاب	پایان نامه	مقاله	مجموع	درصد
حوزه علمیه	۴	۳	۳	۱۰	۴۳٫۴٪
دانشگاه	-	۳	۱۰	۱۳	۵۶٫۶٪
مجموع	۴	۶	۱۳	۲۳	۱۰۰٪

جدول شماره (۸): قالب آثار و مرکز آموزشی



نمودار شماره (۶): آثار مراکز آموزشی

## (د) شاخص‌های محتوایی

درنگاهی کلی می‌توان آثار پژوهشی اسلامی انجام‌شده در حوزه بازی‌ها را به آثار مبتنی بر علوم اسلامی مصطلح (فقه، اصول، اخلاق و...) یا مبتنی بر علوم انسانی تقسیم کرد.

بخش اول، خود به دو شاخه تقسیم می‌شود:

(۱) آثار تخصصی: اثر پژوهشی است که دو شاخصه اصلی ما را دارا باشد. این دو ملاک عبارت‌اند از: به‌کارگیری روش حجیت‌محور فقه استدلالی امامیه، و استفاده از منابع معتبر این فقه.

(۲) آثار نیمه‌تخصصی: پژوهش‌هایی هستند که اگرچه از برخی منابع، آیات و روایات اسلامی در تحقیق خود استفاده کرده‌اند، شیوه تحقیقشان اجتهادی و استنباطی نبوده است و صرفاً به برخی منابع دینی استناداتی کرده‌اند.

بخش دوم، یعنی آثار مبتنی بر علوم انسانی، پژوهش‌هایی است که برپایه علوم اجتماعی مانند روان‌شناسی، علوم تربیتی، جامعه‌شناسی و اقتصاد نگاشته شده

است و جامعه هدف آن‌ها مسلمانان هستند. پس از بررسی صورت گرفته، از میان این ۲۳ اثر پژوهشی که گزارش آن در این کتاب آمده است، ۴ اثر به صورت تخصصی به مسئله بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند و ۱۹ اثر به صورت نیمه تخصصی در این حوزه نگاشته شده‌اند. شایان ذکر است که ۲۵ اثر پژوهشی دیگری که گزارش آن‌ها نگاشته شده، مبتنی بر علوم اجتماعی هستند.

### طبقه‌بندی موضوعی

پژوهش‌های به دست آمده در هفت دسته موضوعی قرار گرفتند که به ترتیب فراوانی آثار عبارت‌اند از: فقهی - حقوقی ۸ عنوان، تربیتی ۷ عنوان، مطالعات بازی‌ها، بحث هنری و بحث فرهنگی هر کدام ۲ عنوان و فلسفی و اخلاقی هر کدام ۱ عنوان را به خود اختصاص داده‌اند. شایان ذکر است شش پایان‌نامه‌ای که نگاشته شده، در مقطع ارشد است و هیچ پایان‌نامه‌ای در مقطع دکترا نوشته نشده است.

## گزارش یافته‌های مربوط به پژوهش‌های اسلامی

### آثار پژوهشی تخصصی

#### مقاله

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۲	راهبرد اجتماعی - فرهنگی، سال ششم، شماره ۲۳ (تابستان ۱۳۹۶)	مرتضی وصالی ناصر ابراهیم عبدی پور فرد	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی

در این مقاله، نویسندگان ابتدا به فضای مجازی و بازی‌های مجازی پرداخته‌اند و صنعت بازی و سرگرمی را موجب تحولات شگرفی دانسته‌اند. ایشان پژوهش در عرصه بازی مجازی را از موضوعات میان‌رشته‌ای برشمرده‌اند که علوم مختلفی را درگیر خود کرده است.

اگرچه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از صنعت سرگرمی، عمدتاً با حوزه‌های اقتصادی و فرهنگی تعامل و ارتباط دارند، لیکن ویژگی خاص این نوع بازی‌ها، که امکان «خرید و فروش اشیاء و کالاهای مجازی» را حین بازی فراهم کرده، سبب طرح

مسائل و چالش‌های نوینی از نظر فقهی و حقوقی شده است. مهم‌ترین ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های برخط، ابتدا بحث مشروعیت و قانونی بودن خود بازی‌ها و سپس وضعیت حقوقی معاملات درون بازی است. در این مقاله به دو خصوصیت «جهانی شدن» و «جدی شدن» در بازی‌های رایانه‌ای اشاره شد که بازی با حفظ خصیصه سرگرمی و تفریحی، اهدافی کاملاً جدی دارد و فرصت‌ها و تهدیدها را در حوزه‌های مختلف اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی ایجاد کرده است. نگارندگان، چالش‌های یادشده را با رویکرد فقهی - حقوقی تحلیل و بررسی نموده، به نتایج ذیل اشاره کرده‌اند:

- مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های مجازی؛
- مالیت اشیاء و کالاهای مجازی معامله شده حین بازی؛
- صحت خرید و فروش کالاهای مجازی درون بازی.

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
معاملات جدی در عرصه بازی؛ تحلیل فقهی و حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی	مرتضی وصالی ناصر	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۵	۱۴

امروزه فضای مجازی، قواعد بازی را تغییر داده و با حفظ ماهیت تفریحی و سرگرمی در بازی‌های رایانه‌ای، ابعاد جدیدی به آن بخشیده است. همین امر این دسته از بازی‌های رایانه‌ای را واجد دو وصف «جدی» و «مجازی» کرده و از سایر انواع بازی‌های رایانه‌ای به طور کامل متمایز ساخته است. وصف مجازی، حکایت از بسترانجام بازی در فضای مجازی اینترنت و به صورت آنلاین است که خصیصه جهانی بودن را نیز به این بازی‌ها بخشیده است. وصف جدی نیز حاصل ابعاد دیگری غیر از تفریح و سرگرمی، همچون یادگیری و آموزش یا بازاریابی و تجارت در بازی‌های مجازی است که چهره‌ای چندبعدی به این بازی‌ها داده و آن‌ها را به موضوعی چندرشته‌پژوهی تبدیل کرده است. آنچه سبب ورود دیگر باره حقوق به عرصه بازی شده، از همین وصف جدی بازی‌های مجازی سرچشمه می‌گیرد که ناظر به امکان انجام معامله در درون بازی است. امروزه فضای مجازی به منزله بازاری جهانی، امکان خرید و فروش اشیاء و کالاهایی را حین بازی و برای بازی‌کنندگان فراهم آورده که سبب طرح مسائل و چالش‌های حقوقی نوینی شده است. همین امر موجب بازخوانی حقوق به عرصه بازی و سرگرمی و ضرورت تحقیق و پژوهش در خصوص ابعاد حقوقی بازی‌های مجازی است. وضعیت حقوقی معاملات اشیاء و کالاهای مجازی حین بازی‌های مجازی از حیث صحت و اعتبار، یکی از مهم‌ترین ابعاد حقوقی بازی‌های مجازی است که مقاله حاضر می‌کوشد صحت و اعتبار آن‌ها را از منظر حقوق ایران مورد تحلیل و بررسی قرار دهد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۳	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۵	مرتضی وصالی ناصح	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی

۳

امروزه فضای مجازی، زمینه ظهور نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای را تحت عنوان «بازی‌های مجازی» فراهم آورده که به دلیل ویژگی‌های خاصی که دارند، از مقوله بازی فراتر رفته، افزون بر سرگرمی و تفریح، کارکردهای دیگری برای انسان به ارمغان آورده‌اند. از آن جا که این دسته از بازی‌های رایانه‌ای، لزوماً در فضای مجازی اینترنت و به صورت برخط صورت می‌پذیرند، بیشتر با عنوان بازی‌های مجازی شناخته می‌شوند. همین بستر مجازی، سبب جهانی شدن عرصه این دسته از بازی‌های رایانه‌ای شده است. ویژگی‌های جهانی و جدی بودن بازی‌های مجازی، در بحث سیاست‌گذاری عمومی، فرصت‌ها و تهدیدهایی را فراروی تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران حوزه‌های مختلف اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و حقوقی قرار داده است. اگرچه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از صنعت سرگرمی، عمدتاً با حوزه‌های اقتصادی و فرهنگی تعامل و ارتباط دارند، لیکن ویژگی خاص این نوع بازی‌ها، از جمله امکان خرید و فروش اشیاء و کالاهای مجازی حین بازی، سبب طرح مسائل و چالش‌های نوینی از نوع فقهی و حقوقی شده است. از همین رو، نوشتار حاضر سعی دارد چالش‌های پیش‌گفته را با رویکرد فقهی - حقوقی مورد تحلیل و بررسی قرار دهد.

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
بازشناسی بازی دیجیتال از قماربازی دیجیتال (مطالعه فقهی-حقوقی)	مرتضی وصالی ناصر	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۶	۹

۴

اگرچه بازی به عنوان بخشی از صنعت سرگرمی، عمدتاً در حوزه‌های اقتصادی و فرهنگی مورد مطالعه و بررسی قرار می‌گیرد و در هیچ‌یک از متون قانونی و منابع فقهی، بحث مستقلی درخصوص آن مشاهده نمی‌شود، لیکن هم در قانون و هم در فقه، بحث بازی و احکام آن عمدتاً در باب قمار یا قماربازی مورد توجه قانون‌گذاران و فقها قرار گرفته است.

مهم‌ترین دغدغه فقه و حقوق در بحث بازی، اوصاف و شرایطی است که بازی را به عنوان عملی مجاز و مشروع، به قماربازی به عنوان عملی غیرقانونی و نامشروع تبدیل می‌سازد. قمار شدن بازی، هم به لحاظ شرعی حرام و هم به لحاظ حقوقی جرم شمرده می‌شود و در نتیجه، تمام توافقات و معاملات مرتبط با قمار، باطل و عایدات حاصل از آن نیز نامشروع می‌گردد. این حکم درخصوص هر آنچه تحت عنوان بازی و سرگرمی قرار می‌گیرد، صادق است و بنابراین، شیوه و ابزار موضوعیت نداشته، تمام انواع بازی‌ها و سرگرمی‌ها، از جمله بازی‌های رایانه‌ای ممکن است مشمول تعریف قمار قرار گیرند. امروزه فضای مجازی زمینه ظهور نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای را تحت عنوان «بازی‌های دیجیتال» فراهم آورده که به دلیل ویژگی‌های خاص آن، بار دیگر مقوله بازی را در فقه و حقوق مطرح کرده و مطالعه و تحقیق درباره آن را ضروری ساخته است. پژوهش حاضر سعی دارد بحث مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های دیجیتال را به عنوان پدیده‌ای نوظهور، از منظر فقه و حقوق ایران مورد بررسی قرار دهد. محقق در پایان به این



نتیجه رسیده است که در فقه دو عامل، سبب قماری شدن و به تبع آن، حرمت بازی می‌شود: یکی «استفاده از ابزار آلات قمار» و دیگری «شرط برد و باخت». از این منظر، نه تنها بازی‌های مجازی، بلکه تمام انواع بازی‌ها، اعم از رایانه‌ای یا غیررایانه‌ای، چنانچه با حداقل یکی از این دو شرط همراه شوند، در شمار بازی‌های قمار قرار می‌گیرند و در نتیجه، نامشروع (حرام) خواهند بود، لیکن در حقوق ایران، صرف استفاده از هر نوع ابزار آلات رایج قماری در بازی‌ها، سبب قماری شدن و در نتیجه، مجرمانه بودن آن‌ها می‌گردد. بنابراین، اگر بازی مجازی هیچ‌یک از این ویژگی‌های پیش‌گفته را نداشته باشد، منع شرعی و قانونی نخواهد داشت.

## آثار پژوهشی نیمه تخصصی

### کتاب

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۸۳	نشرآیین فطرت قم، ۱۳۹۶	محسن عباسی‌ولدی	بازی روی ابر خیال و کودکی‌های رو به زوال

### معرفی کتاب

منِ دیگر ما تلاش می‌کند با تکیه بر مبانی دینی، مهارت‌های تربیت فرزند را در دنیای امروز با قلمی ساده و روان به پدران و مادران آموزش دهد. این اثر که به قلم محسن عباسی‌ولدی نوشته شده، تاکنون ۲۲ بار تجدید چاپ شده و اکنون با ویرایشی جدید و اضافه شدن دو جلد دیگر، آماده استفاده علاقه‌مندان و دغدغه‌مندان گردیده است. هفت جلد این مجموعه با عناوین زیبا و جذاب خود، تقریباً بیشتر دل‌مشغولی‌های والدین و مسائل پرکاربرد، روزمره و تازه تربیت فرزند را دربرمی‌گیرد. عناوین این هفت جلد عبارت است از:

- جلد اول: جوجه‌های رنگی و بچه‌های فرنگی (مشکلات پیش روی تربیت در دنیای امروز)
- جلد دوم: خارهای گل شده و گل‌های خار شده (نقش محبت در تربیت فرزند)
- جلد سوم: پرنده‌های در قفس و کودکی‌های نارس (نقش آزادی در تربیت کودک)
- جلد چهارم: بازی‌های عسلی و عسل‌های بدلی (نقش بازی در تربیت کودک)
- جلد پنجم: قاب سراب‌نشان و بیداری خواب‌نشان (نقش تلویزیون در تربیت کودک)

• جلد ششم: بازی روی ابر خیال و کودکی‌های رو به زوال (نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند)

• جلد هفتم: ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای (نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند)

امروزه دو رویکرد اصلی به بحث تربیت وجود دارد. رویکرد اول، محور اصلی مباحث را به پاسخ‌گویی به مشکلات روزمره تربیتی اختصاص می‌دهد. مدیریت مباحث در این رویکرد، به دست سؤالاتی است که مردم درباره مسائل تربیتی می‌پرسند. رویکرد دوم، مباحث تربیتی را به صورت قاعده‌مند مطرح می‌کند. این رویکرد معتقد است اگر والدین، قواعد تربیت فرزند را بیاموزند، بسیاری از مشکلات تربیتی را با استفاده از همین قواعد حل خواهند کرد. اما مجموعه من‌دیگر ما رویکرد سوم را در پیش گرفته است؛ رویکردی که آموزش قواعد تربیت را اصل می‌داند، اما با ذکر مثال‌ها و داستان‌واره‌های متعدد، تلاش می‌کند شیوه اجرای این قواعد را در مسائل تربیت روزمره آموزش دهد.

جلد ششم از این مجموعه، شامل دو بخش است: «از دیروز و امروز بگو» و «طرحی که او می‌کشد برایمان». ضمیمه ادبی این کتاب نیز «کمی از حلوای عشقت را پچشان به کامان» نام دارد.

در این کتاب درباره آثار بازی‌های رایانه‌ای بر تربیت فرزندان سخن به میان آمده است. یکی از اساسی‌ترین موضوعات کتاب، تغییری است که بازی‌های رایانه‌ای در دنیای مفاهیم کلیدی ایجاد می‌کند؛ مفاهیمی همچون موفقیت و شکست، ضعف و اقتدار، شادی و غم، سختی و آسانی، دوستی و دشمنی، زیبایی و زشتی و... این کتاب می‌خواهد به والدین بگوید که تغییر در دنیای این مفاهیم، چه اتفاقی را در تربیت فرزندان پدید خواهد آورد.

این کتاب از کسالت‌آور بودن اکثر کتب تربیتی و تئوریک بودن آن‌ها به دور است؛ زیرا در هر بخش پس از بیان موضوع و توضیح آن، داستان‌واره‌ای برای ملموس کردن آن موضوع قرار دارد که موجب جذابیت کتاب شده است. در ضمن، تصاویری نیز به کتاب افزوده شده که به رساتر شدن مطالب کتاب کمک می‌کند. علاوه بر این، به ضمیمه هر کدام از کتاب‌های این مجموعه، کتاب دیگری نوشته شده که در آن، همین مطالب با رویکردی ادبی آمده است. «کمی از حلوی عشقت را بچشان به کامان» نام ضمیمه ادبی این کتاب است. حال و هوایی که ضمیمه ادبی در وجودتان به وجود می‌آورد، سرمایه مطلوبی برای عمل کردن به مطالبی است که در این کتاب می‌خوانید.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۴۹	نشرآیین فطرت قم، ۱۳۹۶	محسن عباسی‌ولدی	ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای؛ نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند (منِ دیگرِ ما: کتاب هفتم)

۲

### معرفی کتاب

هفت جلد این مجموعه با عناوین زیبا و جذاب خود، تقریباً بیشتر دل‌مشغولی‌های والدین و مسائل پرکاربرد، روزمره و تازه‌تربیت فرزند را دربرمی‌گیرد. عناوین این هفت جلد عبارت است از:

- جلد اول: جوجه‌های رنگی و بچه‌های فرنگی (مشکلات پیش‌روی تربیت در دنیای امروز)
- جلد دوم: خارهای گل شده و گل‌های خارشده (نقش محبت در تربیت فرزند)
- جلد سوم: پرنده‌های در قفس و کودکی‌های نارس (نقش آزادی در تربیت کودک)
- جلد چهارم: بازی‌های عسلی و عسل‌های بدلی (نقش بازی در تربیت کودک)
- جلد پنجم: قاب سراب‌نشان و بیداری خواب‌نشان (نقش تلویزیون در تربیت کودک)
- جلد ششم: بازی روی ابر خیال و کودکی‌های رو به زوال (نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند)
- جلد هفتم: ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای (نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند)

\*\*\*

جلد هفتم از این مجموعه، با عنوان نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند چاپ شده است که سه بخش دارد: «آدم‌آهنی شدن سخت است!»، «چه شد که میهمانمان شد؟» و «طرحی که ما برای او می‌ریزیم». ضمیمه ادبی این کتاب نیز «من و تو چقدر فرق داریم با هم!» نام دارد.

در بخش اول نویسنده در پنج فصل، به تغییراتی پرداخته است که بازی‌های رایانه‌ای در روابط فرزندان ما به وجود می‌آورند:

- (۱) رابطه فرزند با خویش،
- (۲) رابطه فرزند با جامعه،
- (۳) رابطه فرزند با طبیعت،
- (۴) رابطه فرزند با معبود،
- (۵) رابطه فرزند با شیاطین.

او در بخش دوم به تحلیلی درباره چرایی گرایش به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. پاسخ به این پرسش از آن رو اهمیت دارد که امروزه بسیاری از خانواده‌ها، اطلاعاتی درباره آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای دارند، اما باز هم دست روی دست گذاشته‌اند و پیامدهای آن را در زندگی فرزندان‌شان به تماشا نشسته‌اند.

نویسنده در بخش سوم به وظیفه والدین در قبال بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و این وظیفه را برای والدین تبیین کرده است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۰۷	مؤسسه موضوع‌شناسی احکام فقهی	محمد جواد غفوری	موضوع‌شناسی بازی کلش آف کلنز

این کتاب یک مقدمه و سه فصل دارد. محقق در مقدمه بیان می‌کند: بازی‌های یکی از آیین‌ها و سنت‌های جوامع‌اند که پیش از اسلام هم رواج داشته‌اند. با ظهور اسلام، این بازی‌ها موضوع احکام اسلامی قرار گرفته، برخی از آن‌ها با آیات تحریم مورد نهی شارع قرار گرفته‌اند. با تطور زمان و پیشرفت صنعت، بازی‌های رایانه‌ای پا به عرصه گذاشته‌اند و بازی‌ها کم‌کم از قالب زندگی واقعی مردم خارج شدند و نقش آیینی و سنتی آن‌ها کم‌رنگ شد و صورت مجازی به خود گرفتند.

رشد فناوری، اطلاعات و ارتباطات باعث شد که بازی‌ها دربردارنده تمام شاخصه‌های رسانه شده، به رسانه‌ای قدرتمند تبدیل شوند و از قالب فردی به ارتباط جمعی تبدیل گردند و با اتصال از طریق اینترنت، گستردگی بسیاری بیابند و شبکه‌های به‌هم‌تنیده‌ای را به وجود آورند. بازی‌های رایانه‌ای، دیگر مانند بازی‌های آیینی و سنتی تنها بعد سرگرمی بشریت را پر نمی‌کنند، بلکه ابعاد مختلفی از زندگی انسان، مثل سرگرمی، اقتصادی، آموزشی، رسانه‌ای و... را دربرمی‌گیرند. از آن‌جا که تبیین حکم الهی این بازی‌ها، نیازمند تبیین موضوع فقهی آن است، هم‌زمان با اوج گرفتن مباحث مربوط به آثار بازی کلش آف کلنز در جامعه، با هدف بررسی موضوع‌شناسانه، این تحقیق تحت عنوان کتاب موضوع‌شناسی بازی اینترنتی کلش آف کلنز شکل گرفت.

نویسنده مباحث مربوط به این بازی را در سه فصل بیان می‌کند: در فصل اول به موضوع‌شناسی فنی و شکلی و قالب بازی می‌پردازد. در این فصل به داستان بازی، ساختار و ویژگی‌های بازی، سبک بازی، منابع و ذخایر دهکده بازی، نیروها و ابزارهای بازی، فضای (تخیلی یا واقعی) بازی، هدف بازی، شرایط زمانی بازی، موانع و حریف در بازی، محدوده سنی، ملزومات و قوانین بازی پرداخته است. در فصل دوم، نگارنده به تحلیل فرهنگی عناصر بازی می‌پردازد. از جمله عناصر فرهنگی در این بازی، می‌توان به باورها، ارزش‌ها، هنجارها، محصولات و نمادها اشاره کرد. او همچنین در فصل دوم، به مزایا و آسیب‌های بازی پرداخته است.

نویسنده در فصل آخر به جنبه‌ها و ابعاد فقهی این بازی اشاره می‌کند: سه عنوان فقهی که در این فصل به آن اشاره شده، اعانه به کفار، قاعده اکل مال به باطل و لهُو و لعب است. در عنوان «اعانه به کفار» نگارنده، میزان درآمد شرکت سازنده بازی و هویت آن را بر ملا می‌کند. در بخش دوم، بازی کلش را از نظر قاعده «اکل مال به باطل» و اکاوی می‌نماید و به بررسی اکل مال به باطل در قرآن و روایات و ماهیت این قاعده می‌پردازد و سپس خرید و فروش بازی کلش و مالیت موارد مجازی در این بازی و عنوان قمار را به بحث می‌گذارد. در بخش سوم، به عنوان «لهُو و لعب» و رابطه این دو با بازی کلش پرداخته، با مفهوم‌شناسی لهُو و لعب و تفاوت این دو عنوان و هدف بازیکنان کلش از بازی کردن، کار خود را به پایان می‌رساند.

در صفحه پایانی کتاب نیز استفتایی از مقام معظم رهبری درباره خرید و فروش مجازی به این کتاب ضمیمه شده است.



تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	۴
۲۴۰	نشر معروف قم ۱۳۹۴	محمود صادقی	احکام بازی های رایانه ای	

امروزه همگان متوجه علاقه افراد، به ویژه جوانان و نوجوانان به بازی های رایانه ای شده ایم؛ اعم از بازی هایی که در رایانه های خانگی قابل اجرا هستند یا بازی هایی که در گوشی های تلفن همراه و یا دستگاه های بازی خانگی همچون سگا، پلی استیشن، سونی و... قابل اجرا هستند، اما بی اطلاعی آنان از آسیب ها، توهین ها و تحریف هایی که در این بازی ها وجود دارد، باعث بسی تأسف است. وقتی کسی این مطالب را برای آنان روشن کند، تازه متوجه می شوند که این بازی ها فقط برای سرگرمی نیستند، بلکه با اهداف خاصی ساخته می شوند.

این کتاب به سفارش پژوهشکده امر به معروف در هشت بخش نوشته شده است: اهداف بازی های رایانه ای، فواید بازی های رایانه ای، آسیب های بازی های رایانه ای، توهین در بازی های رایانه ای، مسائل و احکام تولید، توزیع و مصرف کنندگان بازی های رایانه ای. برای نوشتن این کتاب با کارشناسان بازی های رایانه ای و گیمرهای حرفه ای مشورت و از دیدگاه ها و پیشنهادهای آن ها در تهیه کتاب استفاده شده است.

## مقاله

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
راهکارهای قرآنی جهت مصونیت جامعه در مقابل مضرات ماهواره، اینترنت، بازی‌های کامپیوتری و...»	علی بیات	ششمین همایش بین‌المللی پژوهش‌های قرآنی، ۱۳۹۱	۲۳

بی‌شک قرآن کریم، این نعمت بی‌پایان، همه افراد انسانی را به تفکر و اندیشیدن وامی‌دارد و در این کار انسان‌ها را به چالش می‌کشد تا صاحب قدرت و منبع آن را مشاهده کنند و فقط به او ایمان آورند. بی‌گمان همه انسان‌ها راه درست را بر نمی‌گزینند و به همین دلیل، قرآن اقوام ضال را با اصحاب راستین مقایسه می‌کند و در این کار نیز نوعی تنبه و آگاهی هست، اما این کتاب انسان‌ساز، نه تنها خطابی برای گذشتگان، که حتی برای تمامی افراد حال و آینده نیز شمرده می‌شود که در آن، راه سعادت مثل خورشید نمایان است.

مقاله حاضر سعی دارد با بررسی معضلات ماهواره، اینترنت و...، راهکارهای قرآنی را برای مصونیت جامعه در برابر آن‌ها بیان کند. مهم‌ترین این راهکارها عبارت‌اند از: ایمان به خدا، کنترل نفس، عدم پیروی از نفس اماره، اطاعت از خدا و رسولانش، انجام فرایض دینی، توکل بر خدا، حفظ حریم خانواده‌ها، تربیت صحیح، دوری از دوستان ناباب و محیط فاسد، امر به معروف و نهی از منکر، پرهیز از گناهان، کسب تقوا و اخلاص، کسب روزی حلال، ایمان به حیات اخروی.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۸	مجله راهبرد فرهنگ، سال ششم، شماره ۲۲ (تابستان ۱۳۹۲)	حامد حاجی حیدری سید مهدی دبستانی	بررسی نحوه هویت یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدیویی سیمز در تقابل با بازی

بازی های ویدیویی به عنوان یکی از اثرگذارترین و محبوب ترین رسانه های اطراف ما در عصر حاضر شناخته شده اند. این مقاله با نگاه به بازی «سیمز ۳» به نحوه تأثیر این رسانه در هویت یابی دینی بازیگران می پردازد. ویژگی های مهمی چون زمینه های فرهنگی و مذهبی مخاطب و مشارکت وی در ساخت روایت در بازی، در اثرپذیری او مؤثرند. مدل پایه رمزگذاری. رمزگشایی استوارت هال به کمک مؤلفه های دیگری از جیمز گی که برای «تعمیق» و «کاربردی تر کردن» این مدل برای بازی های ویدیویی مناسب دیده شده اند، راهنمای محقق در این زمینه شمرده می شوند.

روش کار در این تحقیق براساس مصاحبه عمیق با بازیگران بازی «سیمز ۳» و مشاهده نحوه تعامل آنان با بازی است. نتایج کار نیز نشان می دهد هرچند در موارد جزئی، مقاومت هایی از سوی بازیکنان در برابر ایدئولوژی بازی دیده می شود، اما بازیکنان در برابر هژمونی اصلی بازی که ترویج مصرف گرایی است، توان مقاومت نداشته اند و آن را پذیرفته اند.

نویسندگان در این مقاله به این نتیجه رسیده اند که می توان گفت میزان استحکام هویت مذهبی افراد نسبت برعکسی با اثرپذیری آنان از بازی دارد. افراد غیرمذهبی با بازی همنا می شوند و با محتوای بازی هم افزایی انجام می دهند، ولی افراد مذهبی در برابر بازی مقاومت می کنند تا بالاخره در رفت و برگشت هایی، در نقطه ای به تفاهم برسند.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۸	پژوهش‌های اخلاقی، سال چهارم شماره ۳ (بهار ۱۳۹۳)	سمیه فرهنگ ادیب بهروز مینایی بیدگلی	بررسی محتوای آسیب‌زا و تحلیل محتوای اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه آموزه‌های اسلامی

فناوری اطلاعات و قدرت شگرف و نیز سرعت بالای انتشار آن، موجب شده بخش زیادی از زمان، فکر و انرژی جوانان و نوجوانان و حتی کودکان همه جوامع با فرهنگ‌های مختلف، در کنار رایانه و بر سر بازی‌هایی که در فرهنگ دیگری ساخته شده، صرف شود. این امر نگرانی‌های فراوانی در خصوص انتقال مفاهیم و آموزه‌های اخلاقی خاص یک فرهنگ به فرهنگ دیگر، بدون بررسی و نقد آن و از طریق بازی‌های فراگیر رایانه‌ای به وجود آورده است. از این رو، طرح مسائل اخلاقی مربوط به بازی‌های رایانه‌ای بسیار مهم بوده، از یک سو نیازمند تجزیه و تحلیل فنی است و از سوی دیگر نیازمند در نظر گرفتن معیارهای فرهنگی و اجتماعی جامعه است؛ تلفیقی که به همکاری و مشارکت گسترده مهندسان طراح این بازی‌ها، روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، حقوق‌دانان و کارشناسان مسائل اخلاقی نیاز دارد.

نویسندگان در این پژوهش کوشیده‌اند از آثار اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای بحث کنند و با بررسی ضرورت طراحی بازی‌های اخلاقی مطابق با فرهنگ و ایده‌های جامعه، شاید بتوانند خلأ موجود در این زمینه را اندکی پر نمایند. ایشان در انتها به این نتیجه می‌رسند که بازی‌های رایانه‌ای، آموزگاران خاموش نسل حاضر هستند که توانسته‌اند این نسل را شیفته خود کنند. بنابراین، محتوایی که این آموزگاران به جوانان و نوجوانان ما القا می‌کنند، بسیار مهم است. این محتوا در قالب مدلی هفت‌گانه معرفی شده است. این مدل هفت‌گانه برای بررسی بازی‌ها از نظر محتوای خشونت، مواد مخدر،

تنباکو، محرک‌های جنسی، ترس، نقض ارزش‌های دینی، نقض هنجارهای اجتماعی و ناامیدی است و مورد تأیید esra اسرا (نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران) است. همچنین هریک از این مفاهیم که بارها در بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود، از دیدگاه آموزه‌های اسلامی بررسی شده تا نظر دین درباره هر محتوا و استفاده از آن در دنیای واقعی معلوم شود و در کنار آن، به صورت ضمنی حدود استفاده آن در چارچوب دنیای مجازی مشخص گردد.

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع‌شناسی فقهی	محمدعلی خادمی کوشا محمود عبداللهی عسکر درخشان دوست وحید ارغوانی فلاح	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۷	۱۰

۴

یکی از چالش‌های امروز در بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل پیچیدگی و گستردگی ابعاد و آثار و کارکردهای آن، موضوع‌شناسی فقهی آن با لحاظ تمامی ابعاد فقهی است. جدا کردن اجزای یک موضوع در توجه به موضوعات و نیز توجه به ترکیب اجزا در کنار هم در بررسی‌های فقهی، موجب امکان‌سنجی و هموارسازی انطباق عناوین و قواعد فقهی و در نتیجه، رسیدن به حکم فقهی است. پس، از آن جاکه بازی‌های رایانه‌ای از موضوعات نوپدید است، برای بررسی‌های کلی در مباحث فقهی باید با تحلیل مصادیق موجود بازی‌های رایانه‌ای، تمام عناصر تشکیل‌دهنده آن‌ها را شناسایی کرد تا بتوان با بررسی همه عناصر مشترک بازی‌ها، حکم کلی آن‌ها را به دست آورد. بنابراین، هدف از تعریف و تحلیل عناصر بازی‌های رایانه‌ای، امکان‌سازی بررسی دقیق آن‌ها از دیدگاه فقهی است. بازی‌های رایانه‌ای در دو مفهوم، موضوع بررسی فقهی است؛ زیرا بازی رایانه‌ای دو کاربرد دارد: یکی کاربرد اسمی به معنای کالا و دیگری کاربرد مصدری به معنای فعل بازیکن. هر دو معنا در موضوع‌شناسی فقهی مدنظر است، ولی با تعریف و توضیح عناصر معنای اول، به تعریف دوم نیاز نیست و تفاوت اصلی بازی‌های رایانه‌ای در محیط و نوع اجرا و توان بیشتر بازیکن در تعامل و نقش‌آفرینی و مدیریت بازی و در برخی موارد، دخالت داستان و جلوه‌های هنری در شدت جذابیت‌های بازی است.

نویسندگان در این مقاله با هدف ارائه پاسخی درخور در این زمینه، براساس بررسی نمونه‌های مختلف از بازی‌های رایانه‌ای و تحلیل مشخصه‌های مشترک آن‌ها، تحلیلی انتزاعی ارائه و طی آن، شاخصه‌های بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان یک کالا در هفت محور بیان کرده‌اند:

(۱) نرم‌افزاری رایانه‌ای؛

(۲) سرگرمی؛

(۳) تعاملی؛

(۴) قاعده‌مند؛

(۵) دارای هدف داخلی؛

(۶) و (۷) پذیرای داستان و جلوه‌های سمعی بصری. براین اساس، فعالیت بازی رایانه‌ای با شناسه «سرگرمی رایانه‌ای تعاملی قاعده‌مند هدفمند» شناخته خواهد شد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۹	پژوهش‌نامه اخلاق، ۱۳۹۰	سید ابوالفضل موسوی	بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی

نویسنده با توجه به حساسیت سنین کودکی و نوجوانی در نگاه تربیتی و جدایی‌ناپذیری بازی از این سنین، به موضوع بازی پرداخته است و از آن‌جا که بازی‌های رایانه‌ای را در عصر کنونی، رقیب اصلی در عرصه بازی‌های کودکان و نوجوانان می‌داند، مصداق بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان موضوع دنبال کرده است. او تحقیقات صورت گرفته درباره آثار مثبت و منفی این بازی‌ها را بیشتر بر ابعاد جسمی، روانی، اجتماعی و سیاسی متمرکز می‌داند و به دلیل کمبود محتوا در بعد اخلاقی، از این منظر به تحقیق پرداخته است. بررسی این بازی‌ها از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی و با به‌کارگیری روش موازنه متفکرانه، مسئله مقاله است. بررسی چالش‌های موجود در این بازی‌ها از منظر دینی و نیز نحوه پیاده‌سازی اصول دینی، به‌ویژه اصول اخلاق اسلامی بر بازی‌های رایانه‌ای، از دیگر مباحث این مقاله است. نویسنده در این تحقیق در موازنه زیان‌ها و سودهای بازی‌های رایانه‌ای چند نکته را قابل توجه می‌داند:

- (۱) بازی‌های تولیدشده با هدف پرورش خلاقیت قابل توصیه‌اند.
- (۲) بازی‌های آموزشی موجود در حد آشنایی با مفاهیم درسی هستند و تعداد آن‌ها بسیار اندک است و تنها با نظارت مربی قابل توصیه‌اند.
- (۳) زیان‌های بازی‌های اکشن که عمده تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل می‌دهند، از منافع آن‌ها بسیار بیشتر است، اما متأسفانه به دلیل ماهیت روحی - روانی، نامحسوس و درازمدت بودن این زیان‌ها، از چشم خانواده‌ها مخفی مانده‌اند.



(۴) امکان استفاده مثبت از بازی‌ها در جهت تعلیم و تربیت و پیاده‌سازی نظام اخلاق دینی بر آن‌ها وجود دارد. برای نمونه، ارائه یک بازی رایانه‌ای در نظام جزا و پاداش براساس آموزه‌های دینی مثلاً پاداش در قبال نکشتن افراد بی‌گناه در طول بازی یا نجات دادن انسان‌های بی‌گناه یا در نظام مرحله‌ای، با ارائه مثلاً مرحله زندگی برزخی در نهایت جذابیت‌های گرافیکی با آمیزشی از عناصر فرح‌بخش و وحشت‌زا، مطابق آموزه‌های دینی و عبور کاربر از این مرحله و توجه او به ارتباط بین اعمال این دنیایی و جزای آخرتی و تشویق وی بر انجام کارهای نیک بیشتر، می‌تواند صورت کوچکی از پیاده‌سازی نظام ارزشی بر عرصه گسترده بازی‌های رایانه‌ای باشد.

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز (۴) از منظر اسلام	داوود رحیمی سجاسی جعفر محمدیان	اسلام و مطالعات اجتماعی، ۱۳۹۷	۲۸

نویسندگان با توجه به عنصر جذابیت و تعامل بالا در بازی‌های رایانه‌ای، و به تبع آن مخاطبان فراوان آن و نیز ابزار شدن آن برای جامعه‌پذیری، ضرورت بررسی محتوا و سبک زندگی پیشنه‌های این بازی‌ها را ثابت کرده‌اند و بر این اساس، به بررسی بازی رایانه‌ای سیمز ۴ به عنوان نمونه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند.

پژوهش بر این پایه شکل گرفته که: چه انتقادهایی بر مؤلفه‌های سبک زندگی در این بازی رایانه‌ای از منظر سبک زندگی اسلامی وارد است؟ برای پاسخ به این سؤال، پژوهشگران با استفاده از روش کیفی تحلیل مضمون، در مقام بازیکن وارد دنیای بازی می‌شوند و مضامین آشکار و پنهان مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی را استخراج می‌کنند، سپس نظر اسلام را درباره این مؤلفه‌های سبک زندگی با رجوع به منابع اسلامی به دست می‌آورند و با معیار قرار دادن نظر اسلام، مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده در بازی را مورد قضاوت قرار می‌دهند.

نتایج تحقیق نشان می‌دهد در لایه‌های زیرین بیشتر مؤلفه‌های سبک زندگی ارائه شده، دیدگاه‌های ماتریالیسم، اومانیزم، سکولاریسم و اصالت لذت پنهان است که به هیچ وجه مناسب جوامع اسلامی و چه بسا تمام جوامع انسانی نیست.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	دوفصلنامه تخصصی هنر و رسانه، سال اول، شماره دوم (پاییز و زمستان ۱۳۹۸)	علی رازی زاده	نسبت هنر دینی و بازی رایانه‌ای؛ چستی و چگونگی

۷

امروزه بازی‌های رایانه‌ای، به مثابه یک هنر - رسانه، از ظرفیت عظیمی برای ارائه محتوایی برآمده از باورها و آموزه‌های مقبول و پذیرفته شده از سوی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، به منظور ارتقای نگرش مذهبی، افزایش اطلاعات دینی و حتی امکان خلق تجربه‌ای معنوی برای کاربران خود برخوردار گشته است. این امکان می‌تواند با توجه ویژه به خصوصیات منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای و با استفاده از ویژگی‌هایی که در خلق هنر دینی تبیین شده است، به مرز فعلیت رسیده، در نهایت به خلق یک بازی رایانه‌ای دینی بینجامد.

بدین منظور، پژوهش حاضر تلاش می‌کند به پرسش از امکان خلق یک بازی رایانه‌ای دینی پاسخ دهد. برای این هدف، این پژوهش می‌کوشد ضمن مفهوم‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، با کاربست مبانی نظری موجود در عرصه هنر دینی، به ویژه هنر اسلامی، و با استفاده از روش توصیفی - تحلیلی، امکان خلق بازی رایانه‌ای دینی را صرفاً از حیث نظری مورد بحث قرار دهد.

مهم‌ترین دستاورد پژوهش حاضر نیز اثبات موضوع از طریق تبیین چگونگی برقراری ارتباطی مناسب و معناساز میان فرم و قالب بازی رایانه‌ای، با محتوای برآمده از آموزه‌های مذهبی در خلق یک بازی رایانه‌ای دینی است. یکی از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه بازی‌های روایی، فراهم کردن موقعیت و فضایی است که کاربر بازی رایانه‌ای، نه تنها با شخصیت درون بازی به حس همذات‌پنداری می‌رسد، بلکه فراتر از آن،

امکان یگانگی با شخصیت درون بازی و حس حضور در فضا و محیط بازی نیز برای او حاصل می‌شود. قابلیت حس حضور، باعث می‌شود اثرگذاری بازی رایانه‌ای بر کاربر، به دلیل احساس مسئولیت او درباره شخصیت درون بازی، درمقایسه با سایر رسانه‌ها، از درجه به مراتب بالاتری برخوردار باشد. هرچند این قابلیت تا به امروز، بیشتر در تولید بازی‌های رایانه‌ای غیرهمسو با تعالیم ادیان ابراهیمی کاربرد داشته است، اما باید توجه داشت که این قابلیت می‌تواند در خلق موقعیت‌هایی خاص به منظور انتقال مفاهیم دینی نیز مورد بهره‌برداری قرار گیرد.

این پژوهش برای تبیین این امکان‌سنجی، از روش توصیفی-تحلیلی بهره می‌برد و تلاش می‌کند با استفاده از گزاره‌های ارائه‌شده در مبانی نظری اندیشمندان مطالعات نظری هنر دینی، چگونگی امکان تحقق بازی رایانه‌ای دینی را مورد بررسی قرار دهد. محقق نتیجه این تحقیق را با پاسخ به این سؤال بیان می‌دارد که: آیا مسلمان بودن هنرمند برای اضافه شدن قید دینی به اثر، کفایت می‌کند؟ برای پاسخ به این پرسش باید توجه داشت که ارتباط شریعت و هنر، تنها به تعیین قلمروی هنر دینی می‌انجامد و این ارتباط، توانایی تعیین ویژگی‌های ذاتی هنر را ندارد؛ بدین معنا که شریعت‌مداری در خلق اثر هنری دینی، تنها شرط لازم است، نه شرط کافی. آن چیزی که موجب می‌شود اثری هنری به هنر اسلامی متصف گردد، وجود ویژگی‌هایی برآمده از آموزه‌ها و باورهای اسلامی در آن است.

پژوهشگر معتقد است چون در هنر قدسی، جدا از اینکه اثر باید به دست هنرمند مسلمان و در چارچوب شریعت خلق شود، باید هم مضمون و هم ساختاری که محتوا در آن ارائه می‌گردد، به صورت مستقیم از شعائر دینی برآمده باشد، ارائه بازی رایانه‌ای قدسی-همچون تمامی هنرهای مدرن و بسیاری از هنرهای سنتی-اساساً امکان‌پذیر نیست، اما بازی رایانه‌ای دینی امکان‌پذیر است؛ زیرا بازی رایانه‌ای دینی، همان بازی

رایانه‌ای قدسی است؛ با این تفاوت که قالب انتخاب شده برای ارائه، منتج از نص صریح آموزه‌های دینی نیست. از این رو، بازی رایانه‌ای دینی، همان بازی‌ای است که به دست هنرمند دین‌دار و براساس آموزه‌های دینی برآمده از قرآن و سنت ارائه شده باشد.

## پایان نامه

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
نقش لهُو و لعب در تضعیف باورهای دینی از منظر قرآن و روایات با تکیه بر بازی‌های رایانه‌ای	فاطمه نوری‌زاد	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده الهیات و معارف، ۱۳۹۷	۷۰

لهُو و لعب یکی از مهم‌ترین تحذیراتی است که در آموزه‌های قرآن و روایات به آن اشاره شده است؛ چراکه سبب ضلالت انسان و دور شدن او از خداوند می‌شود. لهُو و لعب مصادیق متعددی دارد که در هر عصری به شکل‌های مختلف ظهور می‌نماید. در عصر حاضر نیز این پدیده در قالب‌های جدید، از جمله بازی‌های رایانه‌ای بروز یافته است. بنابراین، پرداخت به این مهم و راهکارهای مقابله با آن، مهم تلقی می‌شود. بر همین اساس، پایان‌نامه حاضر با روش توصیفی-تحلیلی و با تکیه بر آموزه‌های دینی به بررسی این مهم پرداخته است. در این پژوهش، ضمن واکاوی مفهوم لهُو و لعب و اقسام آن و نیز انطباق مصداقی آن با بازی‌های رایانه‌ای، و شناسایی نوع و کیفیت ارتباط لهُو و لعب با ایمان، همچنین به میزان نقش لهُو و لعب و بازی‌های رایانه‌ای در تضعیف باورهای دینی و اینکه بازی‌های رایانه‌ای چگونه باعث تضعیف باورهای دینی می‌شود، پرداخته شده است. لهُو و لعب و بازی‌های رایانه‌ای، انسان را از توجه به خدا و حقیقت زندگی بازمی‌دارند و تهدیدهای جدی برای زندگی مسلمانان به شمار می‌آیند. این موارد، زمینه نابهنجاری‌های اخلاقی، دینی و اجتماعی را ترویج می‌دهند و باعث تحریک شهوت، و نیز غفلت از خدا می‌شوند.

نویسنده در ادامه با بیان این دیدگاه که تفریحات و بازی‌های سالمی که به سلامت جسمانی و روحانی انسان می‌انجامد، در شمار لهو و لعبی قرار نمی‌گیرد که در آموزه‌های دینی از آن برحذر شده است، در نهایت به مضرات بازی‌های رایانه‌ای و آثار سوء آن پرداخته است. نتیجه پژوهش آن است که با توجه به دو رویکرد اعتقادی و عملی می‌توان از مضرات و آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری کرد. در رویکرد اعتقادی با تبیین هدف غایی نظام آفرینش و هدف خلقت انسان، و در رویکرد عملی با معرفی بازی‌ها و سرگرمی‌های مورد تأیید اسلام و نیز بیان مضرات دنیوی و اخروی بازهای لهو و لعب رایانه‌ای، به غایت این مهم، یعنی تقلیل آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای دست یافت.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	مهر ۱۳۹۴	محمودرضا شیرازی	انواع بازی و تأثیر آن بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای

در این پایان‌نامه، بازی به عنوان یکی از عوامل مهم که بر روحیه و شخصیت کودک اثر می‌گذارد و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی اوست، نام برده شده است. نویسنده با اشاره به منابع اسلامی و روان‌شناسی، به اهمیت بازی در دوران کودکی پرداخته است و شرایط بازی، آزادی کودک در بازی، اسباب بازی‌های مورد استفاده کودک و مدت زمانی که والدین به بازی با کودک اختصاص می‌دهند و نیز نوع بازی‌هایی را که کودک انجام می‌دهد، مورد بررسی قرار داده است. جایگزین شدن بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تنوع و جذابیت، نوع ساخت، سبک‌های مختلف موجود در این بازی‌ها، و نیز اهداف آشکار و پنهان از طرف سازندگان این بازی‌ها، آثار مختلفی در ابعاد گوناگون بر کودکان اعمال می‌کنند.

هدف این تحقیق، شناسایی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودک از دیدگاه اسلام و علم روان‌شناسی است. شناسایی اهمیت انواع بازی در زندگی کودک و نقش والدین در بازی کودک، از دیگر اهداف نگارنده است. از این رو، این تحقیق با روش توصیفی-تحلیلی و با مطالعه منابع اسلامی و روان‌شناسی، به بررسی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان پرداخته است.

این پایان‌نامه در شش فصل طراحی شده است که در فصل اول به کلیات پژوهش، و در فصل دوم به تعریف بازی از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی و انواع بازی می‌پردازد. نویسنده در فصل سوم، بازی‌های رایانه‌ای را مطرح کرده و به تعریف، تاریخچه و علت



گرایش به بازی های رایانه ای و سبک های بازی های رایانه ای پرداخته است. در فصل چهارم، تأثیرات بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار گرفته که به دو بخش تأثیرات خوب و مثبت بازی های رایانه ای، و تأثیرهای بد و مخرب بازی های رایانه ای اشاره می کند. در فصل پنجم به نقش والدین در به کارگیری بازی با کودک پرداخته شده و در فصل آخر نتیجه گیری آمده است.

نتایج و پیشنهاد های این پایان نامه عبارت است از:

- بازی های رایانه ای موجود، هم آثار مثبت دارند و هم آثار منفی، اما آثار منفی آن ها به مراتب بیشتر است.
- والدین باید برای انتخاب بازی های مناسب، برنامه ریزی صحیح داشته باشند و برای فرزندان خود وقت کافی اختصاص دهند.
- مسئولان باید با مدیریت صحیح و فرهنگ سازی مناسب و اختصاص بودجه کافی در زمینه ساخت بازی های رایانه ای ایرانی تلاش کنند.
- افراد بازی ساز برای ساخت بازی های مطلوب باید رشد و پرورش یابند.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	۱۳۹۷	جواد احمدی	بررسی آثار تربیتی، اخلاقی و روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای در کودکان از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی

در این پایان‌نامه، به آثار بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از مباحث ضروری جامعه در عصر حاضر نگاه شده است. بازی‌های رایانه‌ای یکی از ابزارهای است که جوامع انسانی و خانواده‌ها را به خود مشغول کرده و حیات شایسته انسانی را از جنبه‌های مختلف تحت تأثیر قرار داده است. در این رساله سعی شده گامی در راه تبیین آثار بازی‌های رایانه‌ای از نظر تربیتی و روان‌شناختی برداشته شود و با بهره‌گیری از قرآن و روایات و متون اسلامی، ضرورت بازی برای کودکان و اثر بازی‌های رایانه‌ای بر آن‌ها مورد بررسی قرار گیرد. این پژوهش در پنج فصل انجام گرفته است. نگارنده در فصل اول به تبیین کلیات و مفاهیم پرداخته است. فصل دوم چارچوب نظری بحث درباره تعریف بازی و ویژگی‌های بازی مفید را دربرگرفته است. در فصل سوم چگونگی پیدایش بازی‌های رایانه‌ای و گسترش آن، و همچنین راز جذابیت بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی‌های این‌گونه بازی‌ها بیان شده است. در فصل چهارم با استفاده از روایات و نیز کتب و مقالات تربیتی و روان‌شناسی، ضمن بیان آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای، به آثار مخرب تربیتی و روان‌شناختی آن پرداخته شده است. در فصل پنجم به راهکارها و نتیجه‌گیری پرداخته شده است که از جمله آن‌هاست:

- بازی برای کودکان امری ضروری است و دنیای بدون بازی برای کودکان بی‌معناست.
- بازی‌های رایانه‌ای آثار مخرب تربیتی و روان‌شناسی، همچون تخیل بیش از حد، ترس، انزواطلبی، خشونت، پرخاشگری، اعتیاد و اضطراب را به همراه دارد.
- بهترین نوع بازی برای کودکان، بازی‌های طبیعی، جذاب و بانشاط است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
-	پاییز ۱۳۹۳	علی رازی زاده	بررسی روایت‌های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای	۴

نویسنده در این پایان‌نامه به تفاوت روایت‌پردازی در بازی‌های رایانه‌ای با سایر فرم‌های روایی پرداخته است. در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر از طریق مشارکت با طراح اصلی داستان در یک قالب تعاملی قرار می‌گیرد که نقش کاربر را از یک مخاطب منفعل در برابر نویسنده، به مخاطبی فعال در روند تکامل داستان تغییر می‌دهد. این فرایند زمینه را برای القای حس یگانگی میان کاربر و شخصیت درون فضای مجازی بازی رایانه‌ای فراهم می‌نماید. از آن‌جا که این ظرفیت می‌تواند به منظور ارائه محتوایی برآمده از آموزه‌های دینی و متناسب با باورهای جامعه هدف، مورد استفاده قرار گیرد، شناخت و توجه به روایت‌های تعاملی، به منظور ارتقای نگرش مذهبی، افزایش اطلاعات دینی و حتی امکان خلق یک تجربه معنوی برای کاربر، اجتناب‌ناپذیر است. از این رو، محقق با گردآوری داده‌ها به صورت کتاب‌خانه‌ای و مشاهده‌ای و تبیین آن‌ها به صورت توصیفی-تحلیلی، به نگارش این پایان‌نامه پرداخته است.

نویسنده این پایان‌نامه را در سه فصل و یک نتیجه‌گیری سامان داده است. فصل اول به کلیات و تعاریف پرداخته است. در فصل دوم به پیشینه و مبانی پژوهشی اشاره کرده که از جمله مطالب این فصل، اهمیت روایت در بازی‌های رایانه‌ای، تاریخچه روایت در بازی‌های رایانه‌ای، مبانی نظری هنر دینی و بازی رایانه‌ای دینی است. محقق در فصل سوم به یافته‌های پژوهش، همچون انواع روایت‌های تعاملی، عناصر روایت‌های تعاملی، محاسن و معایب بهره‌گیری از روایت‌های تعاملی، بهره‌گیری از ظرفیت‌های روایت تعاملی به منظور ارائه روایت دینی پرداخته است.

ایشان در پایان به نتیجه مطالب خود اشاره می‌کند؛ از جمله این نتایج عبارت است از:

- شریعت مدار بودن در خلق اثر هنری دینی، شرط لازم است، اما شرط کافی برای خلق اثر هنر دینی، وجود ویژگی‌هایی برآمده از آموزه‌ها و باورهای دینی در آن است.
- تفکیک میان هنر دینی و هنر قدسی و مصادره هنر دینی به نفع هنر قدسی، سبب می‌شود تعداد زیادی از آثار هنری برآمده از باورها و آموزه‌های دینی و شرعی، از دایره شمول هنردینی خارج شود که این تفکیک ضروری نیست.
- بازی رایانه‌ای دینی، بازی‌ای است که به دست هنرمند مسلمان و براساس آموزه‌های دینی برآمده از قرآن و سنت ارائه شده است.
- خلق بازی رایانه‌ای دینی، نیازمند توجه به مقدماتی از جمله شناخت صحیح بازی رایانه‌ای، درک درست از محتوای انتخاب‌شده برای عرضه در چاقوب بازی رایانه‌ای و برقراری ارتباط مناسب میان سبک انتخابی و محتواست.
- بازی‌های رایانه‌ای ظرفیت شگرف و در حال توسعه‌ای در زمینه‌های آموزش و فرهنگ‌سازی دارند. بنابراین، می‌توان به منظور ارتقای نگرش مذهبی و افزایش اطلاعات دینی در کاربران این رسانه، از این رسانه استفاده کرد.
- با پیشرفت فناوری و توسعه روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، قابلیت روایت و داستان‌گویی در بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تعاملی بودن که به فعال شدن کاربر می‌انجامد، از حالت غیرتعاملی خارج شد و شرایطی برای کاربر پیش آمد که به همراه طراح بازی، در شکل‌گیری و روایت پردازی نقشی را به عهده بگیرد، و این مهم باعث شده که کاربر در صورت امکان، داستان اصلی را رها کند و خود به اکتشاف جهان بازی مشغول شود.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۸۵	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجل الله فرجه</small> ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، ۱۳۹۲	محمد جواد خرمی	بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه جعفری	۵

با دگرگون شدن جوامع امروزی و الکترونیکی شدن اکثر فعالیت‌های اجتماعی، رایانه به جزئی جداناپذیر در زندگی اجتماعی انسان‌های امروز تبدیل 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 به تفصیل بداند.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اصلی‌ترین قسم از این دست ابتلائات در این نوشتار از دیدگاه فقه جعفری مورد بررسی قرار گرفته است. نویسنده ابتدا با دو تقسیم‌بندی کلی به شکلی و ماهوی، و بیان اقسام مختلف هر قسم از بازی‌های رایانه‌ای، به بیان حکم کلی هر کدام پرداخته، در نهایت به بررسی فقهی لهُو 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 رفته، احکام پیرامونی آن بر آن‌ها حمل می‌شود. قسمی دیگر با توجه به آسیب‌های روانی که به مخاطب خود وارد می‌کند، تحت عنوان اضرار به نفس بررسی می‌شود و دسته‌ای هم با وجود منفعت محلله شرعی که در آن وجود دارد، از عنوان لهُو و لعب خارج می‌گردند؛ البته بخش عمده‌ای از این بازی‌ها تحت عنوان کلی لهُو و لعب قرار می‌گیرند. در باب لهُو و لعب نیز دیدگاه‌های مختلفی از علما و فقها وجود دارد که به تفصیل آورده شده است.

## آثار پژوهشی مبتنی بر علوم اجتماعی

### مقاله

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۳۴	مجله دین و ارتباطات، ۱۳۸۷	مرتضی آخوندی	بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی

آموزش را می‌توان نوعی ارتباط خاص دانست که هدف آن، تنها انتقال یا تبادل پیام نیست، بلکه وقوع یادگیری است. رسانه‌های آموزشی در طی سال‌های طولانی، یکی از اجزای مهم این فرایند بوده‌اند. پیشرفت و ظهور فناوری‌های نوین، نقش مؤثرتری برای رسانه‌های آموزشی به‌ارمغان آورده است. بازی‌های رایانه‌ای، یکی از رسانه‌های نوینی است که از جنبه‌های مختلف از دیگر رسانه‌ها پیشی گرفته است. گرچه مطالعات اولیه بیشتر بر جنبه‌های منفی و در نتیجه، نفی رسانه بازی تأکید داشته‌اند، اما عرصه پژوهش اکنون مفید بودن و جنبه‌های ایجابی آن را مورد توجه قرار داده است. یکی از این ابعاد بازی‌ها که مورد توجه پژوهش‌هاست، امکان بهره‌برداری از آن در عرصه آموزش است. به‌طورکلی، کاربری بازی در آموزش موضوعات مختلف، از مهارت‌های حرکتی گرفته تا آموزش‌های درسی، مورد توجه پژوهش‌هایی قرار گرفته و البته محصولاتی نیز در این خصوص تولید شده است، اما در این میان، مطالعاتی که امکان و اقتضائات کاربری این رسانه را در عرصه آموزش دینی و به‌ویژه اسلام مورد توجه قرار دهند، کمتر مشاهده می‌شود. مسئله اصلی این مقاله، بازی آموزشی و امکان دستیابی به یادگیری مؤثر با کمک گرفتن از آن است. نویسنده به دنبال طرح این بحث است که بهره‌گیری از

دلایلی که بازیکنان به بازی کردن و مصرف بازی می پردازند، می تواند در طراحی بازی آموزشی مؤثرتر مورد عنایت باشد. در این بحث، آموزشی بودن بازی با آگاهی بر لزوم شناخت هرچه بیشتر ماهیت این رسانه مورد توجه است و سعی می شود قابلیت های خاص رسانه یادشده در امر آموزش مورد تأکید قرار گیرد که در این میان، «تعاملی بودن» به طور برجسته خودنمایی می کند.

نویسنده پس از بررسی اینکه بازی ها چگونه و چه چیزهایی را آموزش می دهند، برخی جنبه های چالشی بازی های رایانه ای را در آموزش دینی مورد توجه قرار می دهد. او امیدوار است طرح این مباحث نظری و

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۱۵	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۷	مهرناز گوهری عارف زارع	تحلیل بازی جی‌تی‌ای براساس معیارهای اخلاقی از دیدگاه اسلامی	۲

نویسندگان در پژوهش حاضر، به تحلیل بازی جی‌تی‌ای براساس معیارهای اخلاق اسلامی پرداخته‌اند. روش تحقیق از نوع کیفی و پیمایشی است و از تحلیل محتوا استفاده شده است. در گردآوری داده‌ها، روش مصاحبه برگزیده شده و اعتبار آن ازسوی مشارکت‌کنندگان تأیید گردیده است.

معیارهای اخلاقی مورد بررسی شامل خشونت، مواد مخدر و تنباکو، محرک‌های جنسی، ترس، نقض ارزش‌های دینی، نقض هنجارهای اجتماعی و ناامیدی است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد معیارهای خشونت، محرک‌های جنسی، نقض ارزش‌های دینی، نقض هنجارهای اجتماعی، ناامیدی، مواد مخدر و تنباکو، و ترس در این بازی مشاهده شده است. در نتیجه، می‌توان گفت بازی جی‌تی‌ای از نظر معیارهای اخلاق اسلامی، نامناسب است و محتوای اخلاقی ندارد.



تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۶	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها. ۱۳۹۵	علی رازی زاده	امکان سنجی خلق بازی رایانه ای دینی	۳

امروزه بازی های رایانه ای همچون سایر هنرها، از ظرفیتی عظیم برای ارائه محتوایی برآمده از باورها و آموزه های مقبول و پذیرفته شده از سوی سازندگان این بازی ها به منظور ارتقای نگرش مذهبی، افزایش اطلاعات دینی و حتی امکان خلق یک تجربه معنوی برای کاربران این هنر نوظهور برخوردار گشته است. این امکان می تواند با توجه ویژه به خصوصیات منحصر به فرد بازی های رایانه ای و با استفاده از ویژگی هایی که در خلق هنر اسلامی تبیین شده است، به مرز فعلیت برسد و در نهایت به خلق یک بازی رایانه ای اسلامی بینجامد.

بدین منظور، پرسشی که این پژوهش درصدد پاسخ دادن برآمده، چگونگی ارائه یک بازی رایانه ای دینی است، اما پیش از پاسخ به این پرسش، ناگزیر باید پرسشی بنیادی تر مورد توجه قرار گیرد: آیا اساساً امکان ارائه یک بازی رایانه ای دینی وجود دارد؟ مقاله حاضر به منظور بررسی امکان و چگونگی ارائه بازی رایانه ای دینی، تلاش می کند با روش توصیفی-تحلیلی، بازی رایانه ای و هنر دینی را بررسی کند. دو مسئله در تبیین امکانسنجی خلق بازی رایانه ای دینی اهمیت دارد: تبیین مقصود از بازی رایانه ای و معرفی چارچوب نظری هنر دینی. در تبیین هنر دینی رویکردهای مختلفی وجود دارد؛ رویکردهایی نظیر پدیدارشناسی، عرفانی، هرمنوتیک، سنتگرایی و تاریخی نگری. از آن جا که تبیین تمامی این رویکردها امکان پذیر نیست، مقاله حاضر به دلیل تقابل های علمی و تاریخی میان اندیشمندان رویکردهای سنت گرایی و تاریخی نگری، تنها از این

دو رویکرد بهره‌برده است و درخصوص چگونگی مواجهه رویکردهای دیگر هنر دینی به بحث بازی‌های رایانه‌ای ساکت است.

مهم‌ترین دستاورد این پژوهش نیز تبیین چگونگی برقراری ارتباطی مناسب و معناساز میان فرم و قالب بازی رایانه‌ای با محتوای برآمده از آموزه‌های دینی به منظور ارائه بازی رایانه‌ای اسلامی است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۷	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۵	خدیدجه علی‌آبادی مرتضی بختیاروند صلاح اسمعیلی‌گوجار	بررسی رابطه بین انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برخط و میزان هوش معنوی

۴

هدف پژوهش حاضر، بررسی رابطه میان انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان هوش معنوی است. این پژوهش، مطالعه‌ای پیمایشی از نوع همبستگی است. ابزار پژوهش، پرسش‌نامه محقق ساخته است که پایایی آن با استفاده از ضریب آلفای کربنباخ ۰/۶۸ به دست آمده است. جامعه تحقیق شامل دانش‌آموزان پسر پایه ششم ابتدایی منطقه ۵ تهران هستند که تعداد آن‌ها حدود ۶۰۰ نفر بوده و با روش نمونه‌گیری تصادفی و با استفاده از فرمول کوکران ۲، تعداد ۲۳۴ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند. در تجزیه و تحلیل داده‌های پژوهش، از نرم‌افزار spss و روش آمار توصیفی فراوانی، درصد فراوانی، میانگین و انحراف معیار و آمار تحلیلی با ضریب همبستگی پیرسون ۳ و آزمون آنوا ۲ استفاده شده است.

یافته‌ها حاکی از آن است که بسیاری از دانش‌آموزان، بازی‌های استراتژیک ۸/۱۳ و اکشن ۹/۱۵ را در اولویت خود قرار داده‌اند. همچنین یافته‌ها نشان داد که بین نوع و مدت زمان استفاده از بازی‌ها و تمامی مؤلفه‌های هوش معنوی و خودآگاهی متعالی، تجارب معنوی، شکیبایی و بخشش دانش‌آموزان، رابطه معناداری وجود دارد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۹	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها، ۱۳۹۴	جلال فلاح عباس غفاری راحله فرهنگی آرمان کشمیری حق	بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فرهنگ ایرانی-اسلامی برای نوجوانان	۵

امروزه گسترش فناوری رایانه‌ای، تمام عرصه‌های زندگی بشر، از جمله تعلیم و تربیت را تحت تأثیر خود قرار داده است؛ به طوری که رابطه فناوری رایانه‌ای و آموزش و پرورش و نیز چگونگی کاربردهای آن، مسئله روز است و اهمیت آن به قدری آشکار است که نمی‌توان به سادگی آن را نادیده گرفت. با ورود رایانه به زندگی انسان‌ها و به موازات آن، گسترش شبکه اینترنت، بسیاری از تعاریف و خدمات اجتماعی تغییر یافته یا به سمت تحول بنیادی در حرکت است و هر روز تأثیرات این دگرگونی‌ها در زندگی روزمره ما بیشتر نمایان می‌شود. این جهان مجازی که پدیده هزاره سوم تمدن بشری است، در ابتدای راه خود دستاوردهای کم‌نظیری برای جوامع امروزی به ارمغان آورده است. با مطالعات، تحقیقات و پیشرفت‌های شگرفی که در زمینه علوم رایانه‌ای، به ویژه شبکه ارتباطات و هوش مصنوعی انجام می‌شود، نقش این فناوری در کلیه ابعاد وجودی انسان رو به افزایش است که در اثر رشد و گسترش فناوری‌های نوین ارتباطی در عرصه‌های مختلف زندگی انسان‌ها رخ داده است. تعلیم و تربیت نیز از این قاعده تغییرات مستثنی نیستند. در عصر ما، دانش و فناوری با یکدیگر هم‌مسیر شده‌اند و نمی‌توان یکی از این دو را بدون دیگری به راحتی به دست آورد. بنابراین، محقق در پی آن است تا با مطالعات کتاب‌خانه‌ای، اطلاعات لازم را برای راهکارهای تأثیر نرم‌افزارهای آموزشی، از جمله بازی رایانه‌ای در فرهنگ‌سازی در میان نوجوانان گردآوری کند و به مزایا و معایبی بپردازد که بازی رایانه‌ای به عنوان نرم‌افزار آموزشی می‌تواند در فرهنگ‌سازی اسلامی از خود برجای گذارد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۴	پژوهش نامه اخلاق، پیاپی ۲۹ (پاییز ۱۳۹۴)	علی رازی زاده سید رضی موسوی گیلانی بهروز مینایی	فضای مجازی، بازی های رایانه ای و امکان انتخاب گزینه های اخلاقی

بازی های رایانه ای به دلیل بهره مندی از قابلیت های تعاملی و ظرفیت هایی در جهت امکان مشارکت کاربر در سیر تکامل بازی، به رسانه ای اثرگذار برای فرهنگ سازی و ارتقای نگرش کاربران بازی های رایانه ای تبدیل شده است. این ظرفیت، امکان آن را برای کاربر در محیط مجازی بازی رایانه ای فراهم می کند تا بدون توجه به عواقب تصمیم گیری های خود، آزادانه و از میان گزینه های اخلاقی و غیر اخلاقی، گزینه مناسب با آموزه های دینی و فرهنگ جامعه کاربر را برگزیند.

نویسندگان این مقاله، بازی های رایانه ای را به دلیل بهره مندی از قابلیت های تعاملی و ظرفیت هایی در جهت امکان مشارکت کاربر در سیر تکامل بازی، به رسانه ای اثرگذار برای فرهنگ سازی و ارتقای نگرش کاربران این بازی ها می دانند. این در حالی است که بازی های رایانه ای دینی در مقابل بازی های غیردینی اندک هستند و از طرفی، اغلب بازی های ارائه شده از سوی شرکت های بزرگ دنیا، اشاعه دهنده خشونت، پوچ گرایی و مسائل ناسازگار با باورهای عمومی جامعه بشری از طریق بهره گیری از ظرفیت تعاملی این بازی ها در جهت افزایش اثرگذاری خود هستند. محققان این مقاله، بهترین راهکار را برای مقابله با این بازی ها و جلوگیری از گسترش نفوذ آن ها، استفاده از این رسانه در جهت انتشار و ترویج تفکر، اندیشه و باورهای متناسب با جامعه هدف دانسته اند که از مقدمات این راهکار، بررسی و شناخت بازی های رایانه ای برای استفاده از ظرفیت های آن هاست. این مقاله تلاش می کند چگونگی فراهم کردن زمینه لازم را برای انتخاب گزینه اخلاقی در بازی رایانه ای بررسی کند. نویسندگان ضمن گردآوری اطلاعات با روش

کتاب‌خانه‌ای و تبیین داده‌ها به صورت توصیفی-تحلیلی، این فرض را مطرح می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از ظرفیت‌های تعاملی خود، شرایطی را برای کاربران فراهم می‌کنند تا آن‌ها بتوانند بدون توجه به عواقب انتخاب‌هایشان، داوطلبانه و از روی اختیار، در شرایط و موقعیت‌های متفاوت تصمیم بگیرند و همچنین شرایطی را که نمی‌توانند در جهان واقعی تجربه کنند، در جهان مجازی تجربه نمایند. برای اثرگذاری هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، انتخاب‌های کاربر در طول بازی نباید تأثیری در جذابیت بازی و عناصر مرتبط با گیم‌پلی آن بگذارد. در چنین بازی‌هایی، طراح باید به دنبال این نکته باشد که انتخاب گزینه اخلاقی از سوی کاربر، باید تنها به تولید حس ختم شود؛ حس رضایتمندی به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه اخلاقی، و حس نارضایتی به دلیل انتخاب آزادانه و آگاهانه گزینه غیراخلاقی.

نویسندگان این مقاله برای رسیدن به هدف خود، ابتدا به بازی‌های رایانه‌ای و ماهیت آن پرداخته‌اند و عناصر آن را از نظر دانشمندان بررسی کرده‌اند، سپس با بیان مشترکات و تفاوت‌های فضای مجازی و فضای حقیقی، در آخر به نحوه طراحی و فراهم کردن شرایط برای کاربر در انتخاب گزینه‌های اخلاقی در بازی‌ها پرداخته‌اند و مصداق‌های گوناگونی از بازی‌ها را به عنوان مثال و تأیید به نمایش گذاشته‌اند. نویسندگان در انتها یادآور شده‌اند که طراح بازی‌های رایانه‌ای نباید از انتخاب گزینه غیراخلاقی از سوی کاربر در طول بازی، هراسی به خود راه دهد؛ چراکه این انتخاب منافاتی با هدف اصلی از طراحی چنین بازی‌هایی ندارد. همچنین اگر طراحان بخواهند کاربر را به دلیل انتخاب گزینه غیراخلاقی در محیط بازی تنبیه کنند، تردیدی وجود نخواهد داشت که هدف از طراحی بازی رایانه‌ای فرهنگ‌ساز، که همان سرگرمی همراه با آموزش است، مغفول می‌ماند و کاربر به دلیل توجه به سرگرمی، ناچار به خودسانسوری شده، آموزش لازم را که گاهی در قالب یک تجربه ناموفق یا بازخورد نامناسب از یک تصمیم جلوه می‌کند، از دست می‌دهد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۳	فصل نامه علمی - ترویجی اخلاق، ۱۳۹۶	علیرضا فجری محمد مهدی فجری	راهکارهای صیانت از خانواده در برابر آسیب های فضای مجازی

در این مقاله ابتدا به جایگاه خانواده پرداخته و نگاه دین به خانواده روشن شده است و بعد از آن، کارشناسان به تهدیدهای احتمالی اشاره کرده اند. نویسندگان در این نوشته به دو پرسش اساسی پرداخته اند: چه مشکلات و تهدیدهایی در فضای مجازی وجود دارد که خانواده را در معرض آسیب و خطر قرار می دهد؟ و چه راهکارهای برای مقابله با آسیب های فضای مجازی، به ویژه تغییر سبک زندگی وجود دارد؟

نگارندگان این مقاله ابتدا به تبیین فضای مجازی و جایگاه آن در جهان هزاره سوم پرداخته اند و سپس با توجه به آسیب های این فضا، آسیب ها فضای مجازی را در برخی از ساحت ها، همچون شبکه های اجتماعی، بازی های رایانه ای، اینترنت و... دارای نمود بیشتری دانسته اند؛ به طوری که این ساحت ها، خانواده ها را با مشکلات زیادی مواجه کرده اند.

مهم ترین آسیب های فضای مجازی در چهار حوزه فرهنگی، اجتماعی، دینی و هویتی است و راهکارهایی برای صیانت از خانواده در برابر آن ها وجود دارد تا خانواده ها بتوانند با استفاده از این راهکارها، از آثار مخرب آن بکاهند. از جمله این راهکارها می توان به راهکارهای «خانوادگی» (روشنگری درباره گناهان این فضا، دور کردن اعضای خانواده از گناهان فضای مجازی، اصلاح مصرف رسانه ای خود که الگوی فرزندان هستیم، مدیریت صحیح استفاده از فضای مجازی، ایجاد پیوند عاطفی با مراکز دینی و اخلاقی) و «فراخانوادگی» (گفتمان سازی در خصوص فضای مجازی با

رویکرد انقلاب اسلامی، راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات، ارائه الگوهای ارتباطی جدید، مطالبه مدیریت ایرانی. اسلامی در فضای مجازی از مسئولان) اشاره کرد.

### پیشنهاد‌های نویسندگان:

- عدم فعال‌سازی اینترنت نسل سه و چهار قبل از راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات؛
- عدم نصب بازی‌های با خصوصیات بد تربیتی و رفتاری و عدم نصب بازی‌های آنلاین و نظارت والدین در نصب و اجرای بازی‌های آفلاین؛
- عدم ذخیره اطلاعات شخصی و خصوصی در ابزارهای ارتباطی برای جلوگیری از افشای اطلاعات؛
- ممنوع شدن استفاده از فیلترشکن برای همه افراد خانواده؛
- عدم مالکیت ابزارهایی مثل تلفن و تبلت از سوی فرزندان.
- نتایج تحقیق:
- خانواده نهادی است که مسئولیت سامان بخشیدن سلامت اخلاقی جامعه را به عهده دارد.
- فضای مجازی به دلیل جذابیت‌ها و کارکردها، بیشتر توجه و اوقات والدین و فرزندان را به خود مشغول کرده است.
- فضای مجازی نظارت‌پذیر نیست، اما خانواده‌ها می‌توانند با به‌کارگیری راهکارهای اخلاقی، آسیب‌های این فضا را کاهش دهند.
- برخی از راهکارهای مقابله با آسیب‌های فضای مجازی باید در سطحی بالاتر از خانواده محقق شود؛ هرچند خانواده‌ها می‌توانند مطالبه‌گر این راهکارها باشند.



تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۹	پژوهش‌های حقوق تطبیقی، سال بیست و یکم، شماره ۲ (تابستان ۱۳۹۶)	بدیع فتحی سید مهدی دادمرزی مهدی ناصری دولت‌آبادی	مطالعه تطبیقی وصیت اموال دیجیتالی در حقوق ایالات متحده آمریکا، کانادا و ایران

نویسندگان، ابتدا به مبحث مال و اموال دیجیتالی و تئوری‌های حاکم بر مال دیجیتالی، انتقال حقوق اموال دیجیتالی، وصیت اموال دیجیتالی و فروع آن پرداخته‌اند و ایمیل‌ها، وبلاگ‌ها، شبکه‌های اجتماعی، فیلم و عکس دیجیتالی، بازی‌های رایانه‌ای، ای‌بوک‌ها، پول‌های الکترونیکی و دامنه‌ها را از مصادیق اموال دیجیتالی نام برده‌اند که روزه‌روز اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند.

در این نوشته اشاره شده که این اموال، رقیب جدی اموال مادی هستند که به جز ارزش عاطفی، گاه میلیون‌ها دلار ارزش اقتصادی دارند. استفاده رو به فزاینده از این اموال، این پرسش‌ها را مطرح می‌کند که: پس از مرگ استفاده‌کننده، چه بر سر این اموال می‌آید؟ آیا قابل وصیت هستند؟ در غیاب قانون‌گذاری چگونه باید رفتار کرد؟ در فقدان قانون‌گذاری، دو نظریه در پاسخ به این پرسش‌ها مطرح شده است. یک نظریه در حقوق قراردادها ریشه دارد که برابر آن، قرارداد میان استفاده‌کنندگان از خدمات اموال دیجیتالی و ارائه‌دهندگان آن باید مدنظر قرار گیرد و نظریه دیگر، در حقوق اموال و مالکیت ریشه دارد که معتقد است این اموال همانند اموال مادی بعد از مرگ به ورثه و موصی‌له منتقل می‌شود.

به نظر نگارندگان، این‌گونه به نظر می‌رسد که این اموال بالحاظ مسائل حاکم بر آن، همچون حفظ حریم خصوصی اشخاص، قابل انتقال بعد از مرگ هستند و بسیاری از قراردادهایی که میان استفاده‌کنندگان از این اموال و ارائه‌دهندگان آن منعقد می‌شود و شرط عدم انتقال اموال بعد از مرگ را در آن گنجانده‌اند، مخالف مصالح جامعه و نظم عمومی است.

عنوان	نویسنده	سال و محل انتشار	تعداد صفحات
جنگ نرم؛ بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل	ابراهیم برزگر محسن لعل‌علی‌زاده	مطالعات قدرت نرم، ۱۳۹۰	۲۴

نویسندگان با تکیه بر واقعیت تاریخی پایان جنگ سرد غرب و در رأس آن آمریکا و نمود جلوه‌های جدال دینی و فرهنگی از آن‌ها به موازات فعال‌سازی قدرت سخت‌افزاری، به پدیده جنگ نرم اشاره می‌کنند و به این سؤال می‌پردازند که: آیا جنگ نرم علیه اسلام و جمهوری اسلامی یک واقعیت است یا اینکه آن‌گونه که برخی پنداشته‌اند، تصویری ناشی از «توهم توطئه» است؟

ایشان بر این باورند که پس از فروپاشی شوروی، آمریکا مصرانه در تلاش است کشورها و گروه‌های اسلامی را اصلی‌ترین خطر برای صلح و امنیت جهانی معرفی کند. با عنایت به مستندات فراوان، معتقدیم تئوری توهم توطئه، صرفاً به منظور به انحراف و انفعال کشاندن اذهان مطرح شده است. سؤال اصلی آن است که: بازی‌های رایانه‌ای محصول غرب، به عنوان یکی از ابزارهای جنگ نرم، چه نقشی در نگرش و باورهای دینی افراد، به ویژه نوجوانان و جوانان داشته است؟ فرضیه آن است که غرب در جنگ نرم خود علیه اسلام و تشیع، از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌کوشد ذهن و فکر کودکان و نوجوانان را با اندیشه‌های خود همراه و سازگار کند و در این عرصه توفیقاتی نسبی هم داشته است. نگارندگان همچنین در پاسخ به سؤال چگونگی مواجهه با آن، بیان می‌دارند: بر این پنداریم که با عنایت به ظرفیت‌های بالقوه ایدئولوژیک و فنی، نه تنها می‌توان با این پدیده مقابله کرد، بلکه توان آن را داریم که در جهت اشاعه ارزش‌ها و آرمان‌های متعالی اسلامی در سراسر دنیا از طریق بازی‌های رایانه‌ای بکوشیم.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۲۰	فرهنگ در دانشگاه اسلامی، سال پنجم، شماره ۲ (تابستان ۱۳۹۴)	سید مهدی شریفی جواد جواهری	تدوین استراتژی برای رسانه‌های دیجیتال در کشور با هدف تأثیرگذاری دینی و فرهنگی بر قشر دانشجویی	۱۰

این مقاله با هدف تدوین استراتژی برای حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد استراتژی‌های لازم برای اجرا از سوی نهادهای بالادستی نگاشته شده که از آن می‌توان در پاسخ‌گویی به مسائل دینی و فرهنگی موجود در این عرصه، به ویژه درباره آثار فرهنگی و دینی روی قشر دانشجویی کشور به عنوان یکی از گروه‌های بزرگ مخاطب این صنعت استفاده کرد.

نویسندگان از روش‌های مصاحبه با خبرگان، تکنیک دلفی و تحلیل سوات بهره برده‌اند و در نتیجه، در صنعت بازی ایران و اثرگذاری بر حوزه فرهنگ و دین، به مجموع عوامل محیطی شامل یک نقطه قوت (استعداد بازی‌سازان ایرانی در بازی‌سازی)، چهار نقطه ضعف (ضعف مدیریتی شرکت‌های بازی‌سازی، سواد رسانه‌ای پایین بازی‌سازان ایرانی، ضعف بازی‌سازان در تولید بازی با محتوای بومی، عدم توجه کافی به جزئیات و نقش‌های غیرفنی در بازی‌سازی)، سه فرصت (رشد بازی‌های آنلاین و موبایل و فروش دیجیتال، بازارهای مطلوب فرهنگی برای فروش محصولات، غنای محتوای فرهنگی و تاریخی) و شش تهدید (عدم رعایت قانون کپی‌رایت و حضور بازی‌های ارزان‌قیمت خارجی قفل‌شکسته، ضعف سیاست‌گذاری کلان و مشکلات حقوقی و قانونی، اقبال پایین مخاطب به بازی ایرانی، نامطلوب بودن جذب نیروی انسانی متخصص در این حوزه، نامطلوب بودن سیستم توزیع، ورود بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به حوزه تولید و نامناسب بودن تخصیص حمایت‌ها) رسیده‌اند.

در این نوشتار پس از تحلیل سوات، هشت استراتژی مختلف به دست آمده که با رعایت آن‌ها، سیاست‌گذاری و تولید بازی‌ها در داخل رونق می‌گیرد؛ در واقع این آغاز راهی برای در دست گرفتن کنترل فرهنگی عرصه بازی‌های رایانه‌ای است. این استراتژی‌های هشت‌گانه عبارت‌اند از:

- (۱) ایجاد بسترهای یک‌پارچه ارائه و فروش بازی‌های تولید داخل؛
- (۲) ایجاد سیستم تربیت نیروی واسط بین محتوا و فرایند تولید بازی؛
- (۳) کوچک‌سازی مجموعه قوانین و کوتاه‌سازی مراحل حقوقی تولید بازی؛
- (۴) ایجاد بسترهای استعدادیابی در بین جوانان دانشجویی محصل در رشته‌های مختلف مرتبط با بازی؛
- (۵) راه‌اندازی دوره‌های یک‌پارچه آموزشی؛
- (۶) کمک و حمایت در راستای ایجاد کنسرسیوم‌های توزیع بین بازی‌سازان؛
- (۷) راه‌اندازی صندوق‌های سرمایه‌گذاری ریسک‌پذیر
- (۸) ایجاد مراکز رشد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۳۱	تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۳۹۷	مرتضی جمشیدی پیام مکنونی	بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت‌های مدیریت از طریق بازی‌های دیجیتالی سبک شبیه‌سازی ساخت و ساز و مدیریت (مورد مطالعه: آموزش تفکر سیستمی به عنوان یکی از مهارت‌های مورد نیاز مدیریت شهری با رویکرد اسلامی- ایرانی از طریق بازی رایانه‌ای سیم‌سیتی

نویسندگان در این مقاله با توجه به پرکاربرد بودن و ماهیت رسانه‌ای داشتن بازی‌های دیجیتالی و نفوذ آن به لایه‌های گوناگون زندگی انسان‌ها، به بیان برخی کاربردهای غیرسرگرمی این رسانه پرداخته‌اند. ایشان دامنه این کاربردها را حوزه‌های بهداشت و سلامت، فرهنگ عمومی، آموزش‌های مهارت‌های مختلف مدیریتی، نظامی، پزشکی و... می‌دانند و از بین این کاربردها، توجه خود را معطوف استفاده از بازی برای آموزش و یادگیری کرده‌اند.

یادگیری از طریق بازی، به روشی اشاره دارد که در آن، اهداف جدی در قالب بازی‌های دیجیتالی به فراگیران آموزش داده می‌شود. آموزش تفکر سیستمی به عنوان مهارتی پایه‌ای برای مدیران شهری به شمار می‌آید و از آن جاکه این مهارت برای ساخت و توسعه شهر اسلامی- ایرانی مورد نیاز است، در این مقاله آموزش این مهارت با استفاده از یکی از قوی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای شهرسازی به نام «سیم‌سیتی» به عنوان نمونه موردی مورد استفاده قرار گرفته است.

روش پژوهش در این تحقیق از نوع نیمه‌تجربی با استفاده از دو گروه گواه و آزمون است. متغیر اصلی تحقیق، کیفیت یادگیری تفکر سیستمی و متغیر وابسته روش آموزش از طریق بازی است. روش نمونه‌گیری در این پژوهش، از نوع نمونه در دسترس بوده، تعداد چهل نفر از دانشجویان کارشناسی ارشد رشته مدیریت صنعتی به عنوان

نمونه انتخاب شده‌اند. در نهایت نتایج پرسش‌نامه استاندارد تفکر سیستمی هر دو گروه به روش تحلیل کواریانس مورد آزمون قرار گرفته، مشخص گردید آموزش در هر دو روش نتیجه مثبتی داشته است، اما در روش نوین یادگیری از طریق بازی، متوسط افزایش نمره فراگیران گروه آزمون، چهار نمره بیشتر بوده است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۲۷	اسلام و مطالعات اجتماعی، ۱۳۹۵	محمد رضا انواری	بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای	۱۲

نویسنده با توجه به ماهیت بینارشته‌ای بازی‌های رایانه‌ای، بررسی آن‌ها را تنها با استفاده از نظریه‌های کهن ارتباطات و رسانه اشتباه دانسته، از این منظر در این مقاله با گذر از نظریه‌های مرسوم ارتباطات، به دنبال ترسیم چارچوبی برای تحلیل بنیان‌های نظری است که بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر آن‌ها عمل می‌کنند. بدین منظور، بازی‌های رایانه‌ای را در قالب «play» مورد توجه قرار می‌دهد و با استفاده از رویکردی که بازی‌های رایانه‌ای را به مثابه منبعی آموزشی و رسانه‌ای برای انتقال فرهنگ در نظر می‌گیرد، مدعی است:

۱. در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در ژانر سیاسی و استراتژیک، با استفاده از «تولید فراواقعیت» همچنان‌که بودریار معتقد است نسخه بدلی از واقعیت تولید می‌شود که جای نسخه واقعی را می‌گیرد و به کمک نمادها و شبیه‌سازی‌هایی که در بازی استفاده می‌شود، جایگزین واقعیت می‌گردد؛ به‌گونه‌ای که گاه هیچ نسخه اصلی در عالم واقع وجود ندارد که بتوان بازی را به آن ارجاع داد.
۲. مدل «تولید رضایت» هرمان و چامسکی و نیز دستگاه ایدئولوژیک حاکم بر بازی، به خلق فراواقعیت کمک می‌کند.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۴	روان‌شناسی و دین، ۱۳۸۹	عباسعلی هراتیان محمدرضا احمدی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خود نوجوانان

تحقیق حاضر به منظور بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر حرمت خود دانش‌آموزان مقطع سوم دوره راهنمایی و با استفاده از روش پیمایشی انجام شده است. جامعه آماری این تحقیق را دانش‌آموزان مقطع سوم دوره روزانه راهنمایی شهر قم از هر دو جنس (مذکر و مؤنث) تشکیل می‌دهند که در سال تحصیلی ۸۷-۸۶ مشغول به تحصیل بوده‌اند. از کل جامعه آماری، تعداد ۲۲۰ نفر به عنوان حجم نمونه انتخاب شده‌اند. نتایج تحقیق نویسنده که براساس روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای انجام شده، بدین قرار است:

۱. بازی‌های رایانه‌ای بر حرمت خود خانوادگی تأثیر منفی داشته و بر مؤلفه‌های حرمت خود کلی و حرمت خود اجتماعی و حرمت خود تحصیلی تأثیری نداشته است.
۲. دانش‌آموزانی که به‌طور متوسط، روزانه بیشتر یا مساوی ۴۵ دقیقه به بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند، از حرمت خود کمتری برخوردارند.
۳. جنسیت، در همبستگی بین بازی‌های یارانه‌ای و حرمت خود، اثرگذار است.



تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۹	دومین کنفرانس دانشجویی کارآفرینی کشور، ۱۳۹۱	مجتبی اجاقلو بهزاد اسمخانی عباس خانه زاد رضوی	بازی های رایانه ای، ابزار جدید آموزش کارآفرینی با هدف ذهنیت بخشی برای کسب و کار در فضای دادوستد اسلامی- ایرانی	۱۴

امروزه بازی های رایانه ای، یکی از مهم ترین ابزارهای سرگرمی برای قشر نوجوانان و جوان به شمار می آید. این ابزار به رغم اسم، ظاهر و مفهوم ساده ای که از خود نشان می دهد، باطنی پیچیده دارد و توجه بسیاری از نهادهای آموزشی و اقتصادی را به خود جلب کرده و به عنوان ابزاری دارای توانایی بی شمار در زمینه های مختلف، از جمله آموزش، فرهنگ سازی و شبیه سازی دنیای واقعی مورد توجه قرار گرفته است.

آموزش کارآفرینی در قالب بازی از طریق ایجاد بازی هایی با محوریت شبیه سازی فضای اقتصادی جامعه، می تواند ملزومات کارآفرینی در جامعه اسلامی- ایرانی را به نوجوانان و جوانان بیاموزد. مفهوم عمیق کار گروهی و تفاوت آن با کار تیمی، از جمله این ملزومات است. همچنین این بازی تقسیم وظایف، تعاملات اجتماعی، وسعت بخشیدن به دید و ذهنیت نوجوان و جوان برای ورود به بازارهای محلی و جهانی، معرفی معنا و مفهوم درست کارآفرینی و اشتغال زایی خود و دیگران را در قالب جذاب و مورد پسند نوجوانان و جوانان به طور غیرمستقیم آموزش می دهد و موجبات یادگیری بیشتری را در دنیای واقعی فراهم می کند. به کارگیری بازی های رایانه ای تعاملی به شکلی که شرح آن در این پژوهش ارائه شده است، امکان تولید یک محیط پویای تجاری را با تمامی جزئیات برای آموزش کارآفرینی و مهارت های کسب و کار فراهم می آورد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۲۳	مطالعات فرهنگ و ارتباطات، ۱۳۹۶	علی قنبری برزیان	تأثیر فراغت مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان	۱۵

هدف پژوهش پیش رو، مطالعه تأثیر محتوا، میزان و مدت زمان استفاده از فضای مجازی بر هویت دینی نوجوانان است. این پژوهش حاصل پیمایشی است که میان ۳۸۰۰ نفر از دانش‌آموزان دبیرستانی دختر و پسر پانزده تا هفده سال تهران، اصفهان، تبریز، اهواز، مشهد، شیراز، کرج و رشت در سال ۱۳۹۵ انجام شده است. اعتبار ابزار تحقیق، از نوع اعتبار صوری است که اساتید خبره در این حوزه، آن را تأیید کرده‌اند. پایایی آن هم با استفاده از فرمول آلفای کرونباخ به صورت میانگین، برای گویه‌های ابعاد هویت دینی میزان ( $a < 0,82$ ) محاسبه شده است.

براساس یافته‌های توصیفی این تحقیق، دانش‌آموزان تهرانی بیشترین میانگین میزان استفاده از فضای مجازی (۱۲۸ دقیقه در روز) و دانش‌آموزان اصفهانی کمترین میزان استفاده (۶۴ دقیقه) را دارند. یافته‌های تبیینی این پژوهش نشان می‌دهد آزمون تا-کندال c رابطه بین محتوای مصرف فضای مجازی را با هویت دینی نوجوانان تأیید کرده است. همچنین رابطه بین میزان ساعات مصرف فضای مجازی با هویت دینی نوجوانان با استفاده از آزمون تا-کندال b با سطح اطمینان ۰,۹۹ تأیید گردید. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد میانگین استفاده دختران نوجوان از فضای مجازی بیشتر از پسران نوجوان است. براساس نتایج تحلیل رگرسیونی، سه متغیر میزان ساعات استفاده از فضای مجازی، محتوای فضای مجازی و جنسیت، ۰,۸۷ از هویت دینی نوجوانان را در مواجهه با فضای مجازی تبیین می‌کند.

پیشنهاد این پژوهش برای سیاست‌گذاران حوزه فرهنگی، طراحی، تقویت و دسترسی‌پذیری آسان و ارزان برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای متناسب با ساختار فرهنگی اجتماعی جامعه ایرانی-اسلامی در فضای مجازی برای نوجوانان است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۴	دومین همایش ملی معماری و شهرسازی اسلامی، ۱۳۹۲	باقر بهرام شتریان	بررسی نیازمندی‌های خلق و بازآفرینی معماری اسلامی. ایرانی در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: مسجد)

با بسط و گسترش روزافزون فناوری، معماری توانست خود را به‌تنهایی یا در پیوند با زمینه‌های دیگر هنری در فضای مجازی عرضه کند. این پیوند با گونه‌های هنری مانند سینما و تئاتر به شکل فیزیکی وجود داشته، لیکن امروزه شکل مجازی آن در جلوه‌های بصری سینمایی، انیمیشنی و بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود. از میان این زمینه‌ها، بازی رایانه‌ای در استفاده از فضاهای خاص معماری برای کاربران و مخاطبان نقش مهمی ایفا می‌کند و چه بسا در یک بازی رایانه‌ای که دارای مضمون اساطیری-تخیلی است، مکان‌ها و ابنیه‌های متناسب با آن با الگوبرداری از معماری باستان و اضافه کردن عناصر فانتزی طراحی می‌شوند و مخاطب در کالبدی مجازی توان سیر و سلوک در این فضاها را خواهد داشت.

یک بررسی آماری مشخص می‌کند که به تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای در جامعه ایران افزوده شده و همه‌روزه خیل عظیمی از این محصولات سرگرمی‌ساز که معمولاً گونه تیرانداز اول شخص آن از جذابیت بیشتری برخوردار است، از طرف شرکت‌های ساخت و پخش به صورت مستقیم یا غیرمستقیم به جامعه تزریق می‌شود و از آن جاکه از فضاهای بصری جذابی برخوردارند، سود کلانی عاید سازندگان کرده، در کنار آن، فرهنگ خاص خود را به شکل نامحسوس به جوامع معرفی‌کننده تزریق می‌کنند.

شاید نزدیک به نیم‌دهه باشد که در کشور ما، تولید بازی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ اسلامی-ایرانی شروع به کار کرده و جوانان با استعداد، علاقه خود را به فعالیت

در این حوزه نشان داده‌اند. گروهی از این نیروی کار در بخش هنری و طراحی تولید مشغول‌اند که در آن، ایجاد فضای اسلامی-ایرانی از اولویت‌هاست. از این رو، در خلق فضاهای متناسب، استفاده از عناصر طراحی معماری اسلامی-ایرانی از اهمیت و جایگاه ویژه‌ای برخوردار است؛ به گونه‌ای که کاربر به شکل مجازی بتواند وارد آن‌ها شود. بنابراین، نیاز است هنرمند آشنایی جامعی با آن معماری و توانایی لازم را در طراحی نمونه مجازی آن داشته باشد. در این میان، یکی از مهم‌ترین بناهای اسلامی-ایرانی، مسجد است که در این مقاله سعی نویسنده بر آن است تا با مطالعه موردی مساجد، روند خلق آن را در فضای مجازی و بازی رایانه‌ای بررسی کند؛ البته گفتنی است با تحلیل و بررسی موردی مسجد و استفاده آن در بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان عناصر دیگر معماری اسلامی را به همان منوال در بازی‌های رایانه‌ای طراحی و تولید نمود.

## پایان نامه

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، ۱۳۹۶	مریم رحمت	رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و باورهای دینی با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شیراز

هدف این پژوهش، بررسی رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی (شبکه مجازی و بازی مجازی) و باورهای دینی با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شیراز است. این پژوهش از نظر هدف کاربردی، از نظر نوع داده‌ها، کمی و توصیفی از نوع همبستگی است. جامعه آماری این پژوهش، شامل دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه آموزش و پرورش ناحیه یک شیراز است که از این تعداد، ۲۴۱ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای برای انجام پژوهش انتخاب شده‌اند. عملکرد کیفی تحصیلی، از طریق پرسش‌نامه عملکرد تحصیلی (EPT) (۱۹۹۹)، و متغیر باورهای دینی دانش‌آموزان به وسیله پرسش‌نامه نگرش سنج مذهبی براهنی (۱۳۵۳) سنجیده شده و برای آزمون میزان استفاده دانش‌آموزان از شبکه‌های اجتماعی مجازی، از مقیاس سه‌امی (۱۳۹۴)، استفاده گردیده که از دو قسمت شبکه مجازی و بازی مجازی تشکیل شده است. نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی با بعضی ابعاد کیفی عملکرد تحصیلی، رابطه وجود دارد؛ به طوری که این متغیر با ابعاد هیجانی و فقدان کنترل، رابطه مستقیم و با بعد انگیزش رابطه معکوس دارد ( $P < 0.01$ ). این بدان معناست که حدود سه درصد واریانس تأثیرات هیجانی دانش‌آموزان توسط شبکه مجازی، و نیز حدود چهار درصد واریانس فقدان کنترل دانش‌آموزان توسط شبکه مجازی قابل پیش‌بینی است؛ همچنین حدود سه درصد واریانس انگیزش

دانش‌آموزان توسط شبکه مجازی قابل‌پیش‌بینی است. بین استفاده از این شبکه‌ها و ابعاد خودکارآمدی و برنامه‌ریزی رابطه معنادار یافت نشده است. همچنین در این پژوهش، رابطه معناداری میان باورهای دینی با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان به دست نیامده است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۳۵	دانشگاه صنعتی امیرکبیر، دانشکده مهندسی کامپیوتر، ۱۳۸۷	مژده هاشمی نمین	طراحی مدلی برای نگه‌داری وارائه جهان‌بینی

آشنایی با چارچوب تفکر و فضای فکری افراد، به‌ویژه اندیشمندان، کمک شایانی به درک آثار و اندیشه‌های آنان می‌کند. جهان‌بینی هر فرد، درحقیقت همان چارچوب و ساختار فکری اوست که نوع نگرش و بینش فرد را به همه مفاهیم موجود در جهان، اعم از مادی و غیرمادی دربردارد.

در این پایان‌نامه نویسنده می‌خواهد به‌منظور تسهیل انتقال تفکر و اندیشه‌های افراد، مدلی برای آموزش عملی جهان‌بینی ارائه دهد. به این منظور طرح یک بازی ویدیویی پیشنهاد شده است تا از رهگذر آن، بتوان مفاهیم مطرح در جهان‌بینی فرد صاحب جهان‌بینی را به تصویر کشید. سپس صحنه‌هایی تصویری براساس مفاهیم مطرح در جهان‌بینی طراحی می‌شود تا کاربر در قالب این صحنه‌ها به‌صورت عملی با این مفاهیم به تعامل پردازد و آن‌ها را فرا بگیرد.

یکی از تدابیری که برای آشنایی کاربر با فضای سه‌بعدی جهان‌بینی فرد صاحب جهان‌بینی و فراگیری مفاهیم مطرح در آن بسیار مهم است، استفاده از منظرهای مختلف در بازی است؛ منظر انسان عمیق، منظر ناظر خارجی و منظر خدایی. منظر انسان عمیق، اصلی‌ترین منظر بازی از جهت آموزشی است. کاربرد با ورود از این منظر در فضای آموزش عملی وارد می‌شود و با انجام رفتارهای عملی در قبال مفاهیم مطرح در جهان‌بینی، به کسب اطلاعات و تجربه درباره آن می‌پردازد. منظر ناظر خارجی و منظر خدایی هر دو برای آشنا کردن کاربر با فضای جهان‌بینی در نظر گرفته شده است.



منظر ناظر خارجی همه چیز را از موقعیت و جایگاه کاربر به وی نشان می‌دهد، ولی در منظر خدایی، وقایع از منظر خداوندی به کاربر نمایش داده می‌شوند.

بازی ویدیویی پیشنهادی سه بعدی و دارای امکان برقراری تعامل با کاربر است و مزیت‌های تربیتی و پرورشی بسیاری دارد. همچنین یک مدل آنتولوژی (ابزاری برای مدل کردن مفاهیم) برای مدل کردن و نگه‌داری مفاهیم جهان بینی به منظور استفاده در بازی ارائه شده است. به‌طورکلی قابلیت مدل آنتولوژی پیشنهادی برای مدل‌سازی انواع اصلی جهان بینی‌ها، یعنی جهان بینی ادیانی (الهی) و جهان بینی‌های مادی‌گرایانه مورد بررسی قرار گرفته است.

با توجه به زیربخش «ویژگی‌های مدل پیشنهادی» که امتیازهای بازی پیشنهادی برای پرورش جهان بینی در آن از جنبه‌های مختلف مورد بررسی قرار گرفته، ملاحظه می‌شود بازی ویدیویی پیشنهاد شده، برای آموزش عملی مفاهیم جهان بینی فرد صاحب جهان بینی به منظور انتقال اندیشه‌ها و عقاید وی به کاربران بسیار مناسب است؛ زیرا این مدل، راهکارهای تربیتی و پرورشی بسیاری را به منظور نیل به اهداف تعریف شده خود گردآوری کرده است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	دانشگاه ادیان و مذاهب، دانشکده ادیان، ۱۳۹۷	علی رازی‌زاده	نظریه حضور و ظرفیت‌های آن در خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای

رویکردهای پژوهشی به بازی‌های رایانه‌ای، براساس موضوع محوری آن‌ها، به سه بخش تقسیم شده است:

- (۱) مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به خودی خود؛
  - (۲) مطالعه میزان اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای؛
  - (۳) مطالعه جنبه‌های هنری و زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای. پژوهش‌هایی که تنها به خود بازی رایانه‌ای توجه می‌کنند، این پدیده را به مثابه بازی، پژوهش‌هایی که مسائل مرتبط با اثرگذاری بازی رایانه‌ای را ارزیابی می‌کنند، این پدیده را به مثابه یک رسانه، و پژوهش‌هایی که به جنبه‌های هنری و زیباشناختی اهمیت می‌دهند، این پدیده را به مثابه هنر مورد مطالعه قرار می‌دهند.
- یکی از نظریه‌هایی که ضمن توجه به ماهیت بازی‌های رایانه‌ای و نیز جنبه‌های اثرگذاری آن، تلاش می‌کند بازی رایانه‌ای را به مثابه هنر مورد توجه قرار دهد، «نظریه حضور» است. این نظریه غایت بازی رایانه‌ای را در خلق موقعیتی می‌بیند که کاربر، خود را حاضر در بازی و متعلق به فضای مجازی بازی رایانه‌ای حس کند. نظریه حضور به زمینه‌های شکل‌گیری یگانگی میان کاربر و شخصیت می‌پردازد و تلاش می‌کند با معرفی دو الگوی حضور در محیط و حضور در روایت، میزان موفقیت بازی‌های رایانه‌ای را در ایجاد شرایطی بررسی کند که به یگانگی میان کاربر و شخصیت می‌انجامد. از جمله ظرفیت‌هایی که این نظریه از آن برخوردار است، کمک به خلق فضایی دینی در جهان مجازی بازی‌های رایانه‌ای است.

از این رو، نویسنده کوشیده است برای دستیابی به دو هدف محوری، یافته‌های پژوهشی گردآوری شده با شیوه کتاب‌خانه‌ای و مشاهده را با روش توصیفی-تحلیلی بررسی کند. برای هدف محوری نخست، تلاش کرده ضمن معرفی مؤلفه‌های اصلی دو الگوی حضور در محیط و حضور در روایت براساس رویکردهای کارورزبُنیاد و کارورزانه، امکان خلق بازی رایانه‌ای دینی را با محوریت نظریه‌های موجود در حوزه هنر دینی تبیین کند. برای هدف بعدی نیز نویسنده برخی از ظرفیت‌ها، نظیر کنترل شخصیت‌های دینی و نیز عاملیت کاربر را در انتخاب گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی به منظور امکان‌سنجی خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای و چگونگی تحقق آن تبیین کرده است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
-	۱۳۹۲	مهدی سهیلی مقدم	فرصت‌ها و چالش‌های بازی‌های دیجیتالی در تبلیغ دین

دسترسی به این منبع میسر نگردید.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان	
۱۵۴	دانشگاه قم، دانشکده الهیات و معارف اسلامی، ۱۳۹۱	محمدعلی محمودی	اخلاق در بازی های رایانه ای	۵

رساله حاضر، پژوهشی است در حوزه اخلاق کاربردی که مسائل و پرسش های پیرامون بازی های رایانه ای را مورد توجه قرار داده است. در این نوشتار مکاتب اخلاقی سودگرایی، وظیفه گرایی، فضیلت گرایی و اسلامی به صورت کلی و مختصر معرفی شده است. با شکل گیری و گسترش سریع فضای مجازی در جامعه، مسائل و نکاتی نو در عرصه های اجتماعی، قانونی، اخلاقی و خانواده و... پیش چشم متفکران و اندیشمندان حوزه های مختلف قرار گرفت.

در این رساله با التفات به بخش کوچک، اما مهمی از این گونه مسائل، ابتدا تاریخچه ورود اخلاق به این حوزه و سپس رویکردهای مکاتب مختلف اخلاقی به فضای مجازی بیان شده و مسائل و چالش هایی از آن در محک این نظام ها پیش روی مخاطبان قرار گرفته است. همچنین ضمن بازتعریف بازی های رایانه ای به عنوان یکی از شاخه های مهم صنعت رایانه، ارتباط وثیق آن با دنیای اخلاق مورد بحث و مذاقه قرار گرفته و با شناسایی فرصت ها و تهدیدهای بازی های رایانه ای در زمینه اخلاق، مسئولیت های اخلاقی طراحان و بازی های رایانه ای و بازی کنندگان آن ارائه گردیده است. در پی ضرورت کنترل تهدیدهای ناشی از بازی های رایانه ای، بخشی از امور برعهده سازمان ها و بخش های حاکمیتی است که این مهم با ارائه یک سیستم رده بندی سنی و تحلیل محتوایی آغاز شده است، اما نظارت بر اجرا و رعایت آن، خود راهی است پرمشقت که باید با فرهنگ سازی و فراهم کردن شرایط لازم در جامعه طی شود.

در بخشی از این رساله به نظام‌های رده‌بندی دنیا اشاره شده و نظام رده‌بندی سنی ایران نیز با بیان برخی جزئیات در اختیار خواننده قرار گرفته است. اما به نظر می‌رسد بدون توجه به جنبه‌های کاربردی این مباحث، میزان کارآمدی مباحث در سنجش و نیز بررسی بازی‌های رایانه‌ای، آن‌چنان‌که باید، فضای پیرامون بازی‌ها و اخلاق اسلامی به‌عنوان کارآمدترین و کامل‌ترین نظام اخلاقی روشن نشده است؛ کاری که به‌ویژه در خصوص اخلاق اسلامی و کارآمدی آن باید با دقت، تلاش و جدیت بیشتری انجام پذیرد. در پایان تلاش شده تا با معرفی ارکان یک بازی اخلاقی، اصولی برای طراحی بازی‌های اخلاقی ارائه شود.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۴۷	دانشگاه شهید چمران اهواز، ۱۳۹۰	فریدون نجفی شبانکاره	آسیب شناسی بازی های رایانه ای؛ بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در این بازی ها

در عصر دیجیتال، وسایل ارتباط جمعی با انتشار افکار مختلف و شیوه های گوناگون زندگی، فضا های اجتماعی را به طور محسوسی دگرگون ساخته اند. در این میان، صنعت بازی های رایانه ای به عنوان ابزاری اثرگذار در مسیر تغییر رفتار کاربران عمل می کنند؛ به گونه ای که فهم و درک ما را از جهان از طریق ساختن، انتقال و تکرار بازنمایی های مختلف شکل می دهند. در بررسی متون رسانه ای، مؤلفه های ایدئولوژیک موجود در ورای این متون و تأثیر آن در شکل گیری نگاه مخاطبان، امری است که باید به شکل جدی مدنظر قرار گیرد. در سال های اخیر شاهد برجسته تر شدن تصویر مسلمانان در رسانه های غرب و به طور خاص در بازی های رایانه ای بوده ایم. نوشتار حاضر تلاش دارد با بررسی بازنمایی های شمایل نگارانه اعراب و مسلمانان، ساختارهای روایی و مراحل بازی، به بررسی شیوه هایی پردازد که اعراب و مسلمانان در بازی های ویدیویی بازنمایی شده اند. بدین منظور، شش بازی رایانه ای ایدئولوژیک ساخته شده در سالیان اخیر، که به نحوی با اسلام و مسلمانان مرتبط بوده اند، با روش کیفی تحلیل نشانه شناختی، تجزیه و تحلیل شده اند.

در این منظومه نظری، رویکردی مرکب از نظریه های استوارت هال درباره بازنمایی در مرکز مباحث نظری قرار دارد و سپس دیدگاه ادوارد سعید در شرق شناسی به عنوان مصداقی از کاربرد نظریه بازنمایی ارائه می گردد. محقق در نتیجه گیری، بیان می دارد که امپریالیسم جهانی در حرکتی پیچیده و ترکیبی، اقدام به ایجاد نوعی اسلام هراسی در سطح افکار عمومی جهان می نماید و به تصویرسازی دلخواه از اسلام و تمدن اسلامی در ذهن مخاطب می پردازد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۲۳۵	۱۳۷۹	کیامرث ایمانی شیرکلایی	جرم قمار و جرایم مربوط به آن در حقوق جزای ایران

این رساله از یک مقدمه، چهار فصل، خاتمه و یک نتیجه‌گیری تشکیل یافته است. فصل اول شامل چهار بخش است: بخش اول، تعریف قمار. بخش دوم، سابقه تاریخی. بخش سوم، اقسام قمار و بخش چهارم، مبانی و ادله تحریم قمار، و هر بخش چندین گفتار را در بر می‌گیرد.

فصل دوم هفت بخش دارد: بخش اول، اوصاف مجرمانه و مجازات‌های جرم قمار و جرایم مربوط به آن. بخش دوم، تجاهر به قماربازی. بخش سوم، خریدن، حمل کردن و نگه‌داری آلات مخصوص قمار. بخش چهارم، ساختن، فروختن، در معرض فروش قرار دادن، ورود به کشور یا در اختیار قرار دادن آلات قمار به دیگری. بخش پنجم، دایر کردن قمارخانه و دعوت مردم به آنجا. بخش ششم، معاونت در جرم دایر کردن قمارخانه و قبول خدمت در آن و تخفیف مجازات معاون، و بخش هفتم، عدم گزارش به ضابطان دادگستری و سایر مأموران یا گزارش خلاف واقع دادن از وجود اماکن قمارخانه.

در فصل سوم رساله که شش بخش دارد، انواع آلات و اسباب قمار مورد بحث قرار گرفته است: بخش اول، شطرنج. بخش دوم، بلیت بخت‌آزمایی و ارمغان بهزیستی. بخش سوم، بازی‌های ورزشی و رایانه‌ای. بخش چهارم، سایر انواع آلات قمار. بخش پنجم شرط‌بندی یا قمار بدون آلات و بخش ششم، استثنائات قمار.

در فصل چهارم رساله که سه بخش دارد، ضبط و معدوم کردن آلات قمار و مسئولیت مدنی در جرم قمار و جرایم مرتبط با قمار مورد بحث قرار گرفته است: بخش اول، ضبط



و معدوم کردن اسباب و نقود قمار. بخش دوم، مسئولیت مدنی در جرم قمار. بخش سوم، استرداد مال مأخوذه از قمار.

در پایان فصل‌های چهارگانه، خاتمه‌ای در بیان راه‌های مبارزه با جرم قمار آمده است و رساله با نتیجه‌گیری و فهرست مطالب و فهرست منابع و مأخذ به پایان می‌رسد.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۱۰۰	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم اداری و اقتصادی، ۱۳۹۴	سیده سارا میریاذل	بررسی نظری جرایم تقلیدی با تأکید بر نقش رسانه

۸

«جرم تقلیدی» به جرمی اشاره می‌کند که از جرم منتشرشده در اخبار رسانه‌ها، سریال‌های تلویزیونی، فیلم‌ها یا مجلات و روزنامه‌ها الهام گرفته و مرتکب، جنبه‌های جرم اصلی را ترکیب کرده و به‌کار بسته است. عموماً جرایم تقلیدی پس از پوشش خبری وسیع رسانه یا نمایش تصاویری از اعمال مجرمانه، مانند خشونت منتهی به ضرب و جرح، قتل، سرقت، تجاوز و سایر اشکال جرایم در تلویزیون، فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای به وقوع می‌پیوندند.

نویسنده در این تحقیق، ذیل دو بخش کلی، به بیان «جایگاه و مبانی نظری جرایم تقلیدی»، و نیز «تأثیر رسانه در شکل‌گیری این جرایم» پرداخته است. در بخش نخست که مشتمل بر سه فصل است، به بررسی جایگاه جرایم تقلیدی می‌پردازد. فصل اول از این بخش ماهیت و چیستی جرایم تقلیدی را به تصویر می‌کشد؛ درحالی‌که در فصل‌های دوم و سوم، وارد قلمرو اصلی جرایم تقلیدی شده، به دسته‌بندی انواع جرایم تقلیدی و رفتارهای مشابه آن و نیز نظریات جرم‌شناسانه موجود درباره این بحث پرداخته است. بخش دوم نیز در دو فصل، مشخصاً به بررسی و تبیین جایگاه و نقش رسانه بر جرایم تقلیدی پرداخته است. در فصل اول نحوه اثرگذاری انواع رسانه، از جمله بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد و شکل‌گیری این قسم از جرایم بیان گردیده و در فصل دوم، به بازنمایی و گونه‌شناسی افراد در معرض خطر این جرایم پرداخته است.

تعداد صفحات	سال و محل انتشار	نویسنده	عنوان
۸۲	دانشگاه مازندران، دانشکده هنر و معماری، ۱۳۹۶	راضیه حق شناس	مطالعه قابلیت های بازنمایی قصص قرآن در بازی های رایانه ای

بازی رایانه ای ترکیبی از فناوری و هنر تبلیغات است و بازیکنان (مخاطبان) بی آنکه متوجه باشند، انواع پیام ها را از طریق آن دریافت می کنند. هدف این پژوهش، مشخص کردن میزان شباهتی است که میان اجزای تشکیل دهنده قصه و داستان در یک بازی رایانه ای به عنوان یک رسانه جدید بصری پرفرمدار، در پیوند با اجزای تشکیل دهنده قصص در قرآن می تواند وجود داشته باشد.

این پژوهش به روش توصیفی و با استفاده از روش کتاب خانه ای و نیز مشاهده ای (وب سایت ها و اجرای بعضی از بازی ها) مورد تحلیل قرار گرفته است. دغدغه اصلی این پژوهش، مشخص کردن میزان شباهت میان اجزای تشکیل دهنده قصه در یک بازی رایانه ای در پیوند با اجزای سازنده قصص در قرآن است. مخاطب بازی در گیرودار رخداد های داستان، به صورت هم زمان، داستان و بازی را به انتها می رساند. از این رو، در روند تبدیل متن داستانی قصه به متن تصویری یک بازی برای جامعه مخاطبان کودک و نوجوان، بررسی نکاتی همچون قصه منتخب بازی، تعیین نکات تربیتی و آموزشی آن، بررسی موقعیت و امکانات محل مد نظر و نیز تعیین هدف کلی بازی، اهمیت بسیاری دارند. نوع قصه ای که در متن بازی روایت می شود، می تواند در کیفیت و چگونگی تفکر و اندیشه آدمی نقش بسزایی داشته باشد؛ همچنان که در قرآن، خداوند برای پند و اندرز انسان و نشان دادن و شناساندن سره از ناسره به او، روایت هایی را به صورت داستان بیان کرده است.

پژوهش حاضر همچنین به تحقیق درباره این موضوع پرداخته است که با چه روش هایی می توان میان مضامین ارزشمندی که قصه های قرآن از حیث محتوا، شخصیت و دیگر

عناصر در اختیار ما قرار می‌دهد با بازی‌ها ارتباط برقرار کرد. در این صورت، نه تنها از بازی‌ها در جهت سرگرمی استفاده می‌شود، بلکه در راستای آموزش کودکان و نوجوانان نیز منفعت خواهند داشت. بر این اساس، می‌توان به ساخت و تولید آثاری پرداخت که هم رنگ و شکلی اسلامی داشته باشد و هم با فرهنگ کشورمان منطبق باشد، تا هم‌زمان با انجام هر بازی، به صورتی عملی از لایه مفاهیم ظاهری پیام‌ها گذشت و جذب‌کننده معانی آیات و سوره‌ها شد؛ زیرا تنها در این صورت است که کودکان را می‌توان در تعاملی پایاپای با مفاهیم قرآن نگه داشت؛ همان کاری که غرب اغلب در جهت منفی و در تأمین خواسته‌های خود آن را عملی کرده است.

نتیجه پژوهش نشان می‌دهد اگرچه اشتراکات فراوانی می‌توان از قصه و روایت یک بازی و روایت در قصص قرآن دریافت کرد، اما این ارزش‌گذاری در قرآن، هیچ‌گاه هدفی جز رسیدن به خداوند و پرهیز از بدی‌ها ندارد؛ چراکه زیربنای فکری و اجتماعی این قصه‌ها، جدا از سرگرمی، آموزش و گسترش عقاید معرفتی و انسانی است؛ نکته‌ای که در اکثر بازی‌های رایانه‌ای در جهان کنونی نادیده گرفته شده است و هریک از افراد (بازیکنان) مفاهیمی را از هر بازی دریافت می‌کنند که بنابر درخواست و هدف سازندگان آن بازی است.

این پژوهش در چهار فصل تدوین شده است. فصل اول به کلیات پژوهش، فصل دوم به مطالعه بازی‌های رایانه‌ای و فصل سوم به پژوهش‌های قرآنی پرداخته است. نویسنده در فصل آخر، به ترکیبی از دو فصل دست زده، هدف او، نمایاندن قابلیت قصص در بازی‌های رایانه‌ای و کوشش در جهت تولید و بررسی قابلیت فرم و محتوای قصص قرآن به منظور کاربرد آن‌ها در خلق بازی‌های رایانه‌ای است. نویسنده همچنین با پاسخ به این پرسش که «جلوه‌های بصری موجود در قصص قرآن چه قابلیت‌هایی در جهت کاربرد در یک بازی رایانه‌ای دارند؟»، به این نتیجه رسیده است که می‌توان میان عناصر ظاهری تشکیل‌دهنده یک بازی رایانه‌ای و ساختار قصص قرآن، پیوند و تعامل برقرار کرد.

## ضمیمه‌ها

### جدول مجموع یافته‌ها

#### کتاب

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: گنجیران	۱۳۹۷	زهره مدیحی، زیبا یارمحمدی کلخوران، مجتبی نیک‌رهی	کتاب	آسیب‌ها و تهدیدات رایانه‌ای بر افکار کودکان و نوجوانان	۱
فنی	تهران	۱۳۹۱	ویل گلدستون، ترجمه احسان کامرانی	کتاب	آموزش ساخت بازی با موتور یونیتی	۲
آموزشی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران	۱۳۹۷	حسین دهقان زاده	کتاب	آموزش مبتنی بر بازی‌های دیجیتال	۳
فقهی	قم: نشر معروف	۱۳۹۴	محمود صادقی	کتاب	احکام بازی‌های رایانه‌ای	۴
تربیتی	قم: آیین فطرت	۱۳۹۶	محسن عباسی‌ولدی	کتاب	ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیان‌ای: نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند	۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: دانشگاه اطلاعات و امنیت ملی، مؤسسه چاپ و انتشارات	۱۳۹۸	هادی مهدوی، جواد حاتمی	کتاب	ارتقای عملکردهای ذهنی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	۶
فنی	زاهدان: انتشارات فتوح	۱۳۹۶	راحله فرهنگی، مرتضی پورمحمدی، فرشته طاهری	کتاب	اصول ساخت و طراحی هنری بازی‌های رایانه‌ای (دوبعدی)	۷
تربیتی	تهران: انتشارات راه دکتری	۱۳۹۵	اعظم متینی	کتاب	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با پرخاشگری نوجوانان	۸
هنری	تهران: وزارت آموزش و پرورش، معاونت پرورشی، مؤسسه فرهنگی منادی تربیت	۱۳۹۸	اداره کل فرهنگی و هنری، اردوها و فضاهای پرورشی معاونت پرورشی و فرهنگی وزارت آموزش و پرورش	کتاب	انجمن بازی‌های رایانه‌ای	۹
فنی	تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۴	بهروز مینایی	کتاب	بازی جدی، بازی فراتر از سرگرمی	۱۰
تربیتی	اصفهان: انتشارات معظمی	۱۳۹۱	حامد کمال، محمد کمال	کتاب	بازی جنگی یا جنگ با بازی؛ تحلیلی بر نکات نهفته در بازی‌های رایانه‌ای	۱۱
آموزشی	تهران: دیهیم/فرزین	۱۳۹۷	جان اسپیلمان، جان تیسدال، باب وید، ترجمه مهدی غروی	کتاب	آخر بازی باتسفورد: فرهنگ کامل آخر بازی شطرنج	۱۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: مشق شب	۱۳۹۲	حبیب صبوری خسروشاهی، اسماعیل کاوسی، محمدرضا حقیقی	کتاب	آسیب شناسی فناوری های نوین ارتباطی در خانواده ها	۱۳
آموزشی	تهران: دیباگران تهران	۱۳۸۳	لوک اهرن، کلیتن کروکس، ترجمه خسرو مهدی پور عطایی	کتاب	آفرینش بازی های کامپیوتری بدون نیاز به برنامه نویسی	۱۴
آموزشی	تهران: ناقوس	۱۳۹۶	تألیف و ترجمه محمدرضا لاجوردی، علیرضا صدیقی	کتاب	آموزش بازی سازی در موتور یونیتی	۱۵
آموزشی	تهران: رشد فرهنگ	۱۳۹۴	کلارک آلد ریچ، ترجمه اکبر کبیری، مهسا یوسفی، حسین مرادیان سرایی	کتاب	آموزش برخط با بازی ها، شبیه سازی ها و دنیا های مجازی: راهبردهایی برای آموزش برخط	۱۶
آموزشی	زاهدان: تفتان	۱۳۸۹	تألیف و ترجمه محمد مصطفی شهرکی	کتاب	آموزش ساخت بازی به کمک Microsoft XNA ۲۰۰۸ #Visual C ۳٫۰ Game Studio	۱۷
آموزشی	تهران: خلاق	۱۳۸۹	کامیار کاظمی	کتاب	آموزش طراحی بازی های کامپیوتری	۱۸
آموزشی	تهران	۱۳۹۷	گردآوری مهسا شعبانی اشکاء	کتاب	آموزش کاربردی Game Maker	۱۹
آموزشی	یزد: تیک	۱۳۹۳	سید محمدرضا حسینی، سید اسماعیل حسینی؛ مدیر مسئول: سید حسین رضوی خوشفی	کتاب	آموزش گام به گام و تصویری Stencyl به همراه DVD ساخت سریع و آسان بازی های کامپیوتری برای سیستم عامل های Mac، Windows، Linux و...	۲۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	رشت: بلور	۱۳۸۷	آفاق موثقی	کتاب	آموزش نرم افزار حرفه‌ای FPS CREATOR ویژه ساخت بازی‌های سه بعدی	۲۱
آموزشی	تهران: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم افزاری دارینوس	کتاب	اربابان سیاه چال= Lords Dungeon	۲۲
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	تاد هاوارد، ترجمه رضا قرالو	کتاب	اسکایریم: فرزند اژدها	۲۳
آموزشی	تهران: دییگران تهران	۱۳۸۵	شهاب حبیبی	کتاب	اصول ساخت و طراحی بازی‌های کامپیوتری	۲۴
آموزشی	بوکان: دانشگاه ازاد اسلامی	۱۳۹۴	رکس فان در اسپوی، ترجمه رحیم رشیدی	کتاب	اصول طراحی بازی‌های کامپیوتری با اکشن اسکرپت ۳،۰	۲۵
آموزشی	تهران: فدک ایساتیس	۱۳۸۵	بیژن محمدزاده	کتاب	اصول کار و تعمیر پلی استیشن به همراه آموزش، تعمیر و نگهداری CD	۲۶
آموزشی	تهران: ارتش جمهوری اسلامی ایران، دانشکده فرماندهی و ستاد آجا، انتشارات دافوس	۱۳۹۸	آندریاس تولک، ترجمه گروه مترجمان دافوس آجا بیژن مردای	کتاب	اصول مهندسی مدل سازی رزمی و شبیه سازی توزیعی / تدوین	۲۷
آموزشی		۱۳۹۴	امیرعباس فلاح	کتاب	اصول و مبانی ساخت بازی‌های کامپیوتری	۲۸
تربیتی	بیرجند: نشر چهاردرخت	۱۳۹۷	سعید چمنی، سیدعلی محمد رضوی	کتاب	اضطراب مجازی؛ بازی‌های آنلاین	۲۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: نشر قطره	۱۳۸۷	فرود حمیدیان	کتاب	اعتیاد به اینترنت و موبایل: بررسی عوارض وابستگی به اینترنت، موبایل و بازی های کامپیوتری	۳۰
تربیتی	تهران: نسیم دانش فردا	۱۳۹۷	احمد رضا متین فر، سارا یداللهی، مرضیه پورصالحی نویده، آذر نادی	کتاب	اعتیاد به بازی: نگاهی به ماهیت و ابزارهای سنجش	۳۱
تربیتی	یزد: گلبانگ تربیت	۱۳۹۴	مهناز مهرابی، نرگس رضایی ضابط، سجاد همتی	کتاب	اعتیاد رسانه ای، تعلل ورزی، سلامت روان و پیشرفت تحصیلی نوجوانان	۳۲
تربیتی	زنجان: ساله زنجان	۱۳۹۵	سمیه سادات قوامی	کتاب	افزایش مهارت یادگیری دانش آموزان با بازی های اینترنتی	۳۳
هنری	تهران: عترت نو	۱۳۹۶	صفیه پرماس	کتاب	افشین قهرمان	۳۴
آموزشی	تهران	۱۳۹۸	حمید کریمخانی زندی، طاهره نیری فرد	کتاب	آموزش پروژه محور پایتون بازی سازی، بصری سازی، برنامه های تحت وب	۳۵
آموزشی	تهران: شرکت انتشارات سوره مهر	۱۳۹۵	دنی کاوالارو، ترجمه نفیسه موسوی	کتاب	انیمه و رمان تصویری: ساختار روایی، طراحی و بازی در تقاطع انیمیشن و بازی های کامپیوتری	۳۶
آموزشی	اصفهان: سیمای فلق	۱۳۹۷	مریم امیری	کتاب	ایکس باکس من	۳۷
مطالعات بازی	تهران: انتشارات پشتیبان	۱۳۹۵	مرتضی جمشیدی، فرزانه شریفی، سید محمد علی سید حسینی	کتاب	بازی آگاهی و عوامل مؤثر بر ارتقای سواد دیجیتال	۳۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: قلم همت	۱۳۹۱	علی محمودی	کتاب	بازی با چهره	۳۹
آموزشی	تهران: دانشگاه و پژوهشگاه عالی دفاع ملی و تحقیقات راهبردی، مرکز انتشارات راهبردی	۱۳۹۸	مهدی رضا درویش‌زاده، آرمان رضایتی‌چران	کتاب	بازی جنگ راهبردی	۴۰
آموزشی	همدان: دانشگاه آزاد اسلامی	۱۳۹۳	محمد مهدی شیرمحمدی، مصطفی چهاردولی	کتاب	بازی‌سازی با گیم میکر با Game Maker	۴۱
آموزشی	تهران: سازمان بنیاد شهید و امور ایثارگران، معاونت پژوهش و ارتباطات فرهنگی، نشر شاهد	۱۳۹۲	حبیب داستانی‌بنیسی	کتاب	بازی‌نامه عملیات انهدام ۲ نبرد خرمشهر، به همراه آموزش بازی‌نامه نویسی	۴۲
آموزشی	قزوین: جهاد دانشگاهی، سازمان انتشارات، واحد قزوین	۱۳۹۷	استفان استیگلت و دیگران، ترجمه میرسامان پیشوایی، ستار رجب‌پورصنعتی، میثم جنتی‌پور	کتاب	بازی‌وارسازی: به‌کارگیری عناصر بازی در زمینه‌های جدی	۴۳
آموزشی	کرج: انتشارات ملرد	۱۳۹۸	محمد حجاریان	کتاب	بازی‌وارسازی در مهندسی شبکه‌های اجتماعی	۴۴
تربیتی	تهران: ندای کارآفرین	۱۳۹۶	سید احمد هاشمی، نهضت صفایی، ابراهیم صحرانشین	کتاب	بازی و خلاقیت	۴۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: کتاب ارجمند	۱۳۹۲	سهیلا خزاعی، سعید خزاعی	کتاب	بازی و رشد و تکامل کودک من: بازی، زندگی کودک است؛ با زندگی کودک بازی نکنیم	۴۶
آموزشی	تهران: نغمه زندگی	۱۳۸۷	صادق دوانی	کتاب	بازی و ریاضی	۴۷
آموزشی	اندیمشک: ارترین	۱۳۹۵	دیوید گیپسون، [کلارک آلدریچ، مارک پرنسکی	کتاب	بازی و شبیه سازی در آموزش	۴۸
تربیتی	فیض آباد مه ولات: انتشارات جالیز	۱۳۹۷	احسان حاجی پور، اکرم زارعکار	کتاب	بازی و یادگیری در دانش آموزان	۴۹
مطالعات بازی	تهران	۱۳۹۴	مسعود کوثری، مهرداد گروسی	کتاب	بازی های آموزشی - سرگرمی؛ مهارت های شناختی بازیکنان	۵۰
تربیتی	تبریز: ستوده	۱۳۹۷	نیکلا ویتون، ترجمه راضیه شفائی، فرزانه صادقی	کتاب	بازی های دیجیتال و یادگیری: نظریه و پژوهش	۵۱
هنری	تهران: قیوم/ اعجاز قلم	۱۳۹۴	جانانان مرس، ترجمه هادی قیومی	کتاب	بازی های کامپیوتری	۵۲
تربیتی	تهران: نیاسا/ اندیشه برتر	۱۳۹۲	مجید عزیزی	کتاب	بازی های کودکانه: نکاتی پیرامون بازی های کامپیوتری و تأثیر آن بر شخصیت کودکان	۵۳
مطالعات بازی	تهران: دیدمان	۱۳۹۸	اندیشکده برهان	کتاب	بازی هایی که باید جدی گرفت: تأملی بر تلاش نظام سلطه برای بهره گیری از صنعت بازی	۵۴
مطالعات بازی	اصفهان: امیرفدک	۱۳۹۷	پارسا جانفزا، سیدماهان طباطبائی	کتاب	بررسی شرکت های بازی سازی	۵۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	یزد: روشنگران راه فردا	۱۳۹۸	سعیده مفیدی نسب	کتاب	برنامه‌نویسی اسکرچ جونیور	۵۶
آموزشی	تهران: آوند دانش	۱۳۹۶	کریس مینینک، اوا هالند، ترجمه نیلوفر رحیم‌زاده	کتاب	برنامه‌نویسی کامپیوتری	۵۷
آموزشی	طبس: انتشارات فراوینگ	۱۳۹۸	سید مجتبی سالاری، مهدی عسکرکافی، سید جواد حسینی نژاد	کتاب	برنامه‌نویسی گرافیک Direct X	۵۸
هنری	تهران: آرمان رشد	۱۳۹۷	آوا علی حسین	کتاب	پایان خوش مال قصه‌هاست؟! دنیای مجازی: مهارت انتخاب	۵۹
هنری	تهران: افق	۱۳۹۸	نوئل استلی، مارک بیکر، ترجمه مهسا خسروی	کتاب	پیا با کامپیوتر بازی می‌کند	۶۰
تربیتی	اصفهان: حدیث راه عشق	۱۳۸۴	صفورا مختاری، فروغ یزدخواستی	کتاب	پشت دیوارهای مجازی، اهداف، برنامه‌ها و تأثیرات «گیم‌نت»	۶۱
هنری	بجنورد: درج سخن	۱۳۹۵	محمد کرمی	کتاب	پوریا و بازی‌های کامپیوتری	۶۲
تربیتی	تهران: انتشارات آموزشی و پژوهشی بوعلی	۱۳۹۷	فاطمه ازبک‌پور	کتاب	تأثیر قانون‌های بازی در کودکان	۶۳
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۷	یوسف کمالی	کتاب	ترفند بازی‌های کامپیوتری	۶۴
آموزشی	همدان:	۱۳۹۶	محمد مهدی شیرمحمدی، مبینا ورمزیار	کتاب	تکنیک‌های عملی بازی‌سازی با خروجی اندروید	۶۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	تهران: نشر نوادا	۱۳۹۶	نوبیل استلی، ترجمه ثریا کیامرثی	کتاب	جورج و کامپیوتر	۶۶
هنری	تهران: نیروی انتظامی جمهوری اسلامی ایران، پلیس فتا	۱۳۹۲	سیده فاطمه زارعی	کتاب	دنیای بازی های پویا	۶۷
هنری	تهران: آتون کتاب	۱۳۹۵	ویکتوریا ساکسون، تصویرگر لورلی باو، ترجمه شکیبا شریف پور	کتاب	رالف خرابکار	۶۸
مطالعات بازی	تهران: پرچم	۱۳۷۹	امیر بشارتی	کتاب	راهبرد	۶۹
آموزشی	تهران	۱۳۸۷	امیراسماعیل نیکخوری	کتاب	راهنمای بازی وارکرفت	۷۰
آموزشی	تهران: پندار پارس	۱۳۹۵	[درک جیمز	کتاب	راهنمای برنامه نویسی ساخت بازی های اندرویدی	۷۱
آموزشی	تهران: کانون نشر علوم	۱۳۷۲	فرهاد مشرق زمین	کتاب	راهنمای شبیه ساز پرواز مایکروسافت	۷۲
آموزشی	اردبیل: آرمین فکری	۱۳۹۴	آرمین فکری	کتاب	راهنمای قدم به قدم Harvest Moon back to nature	۷۳
مطالعات بازی	تهران: دیباگران تهران	۱۳۹۷	مهران فتح اله زاده	کتاب	راهنمای کاربردی و عملی GAMIFICATION بازی گونه سازی	۷۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان	۱۳۹۵	مرتضی منطقی	کتاب	راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید «بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای»	۷۵
تربیتی	کرج: آبارون	۱۳۹۵	نادر بهبهانی	کتاب	رایانه و دانش‌آموز (فواید، آسیب‌ها و اقدامات)	۷۶
هنری	تهران: کتاب نیستان	۱۳۹۳	مریم ماستری	کتاب	ربات	۷۷
مطلعت بازی	اصفهان: سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری اصفهان	۱۳۹۴	علیرضا پاکدل	کتاب	رسانه را قورت بده ۲: چگونه با رسانه‌ها بهتر زندگی کنیم؟	۷۸
مطلعت بازی	تهران: آفتاب گیتی	۱۳۹۷	سید حسن امین، مهسا قاسمی	کتاب	رسانه و جوانان	۷۹
تربیتی	قم: مهر بیکران	۱۳۹۴	مجید امیری	کتاب	رسانه‌ها و هشدارهایی برای والدین	۸۰
تربیتی	تهران: آوای نور	۱۳۹۸	آرش زندی پیام، علی اکبر فروغی	کتاب	رقابت بیهوده (اعتیاد به بازی آنلاین)	۸۱
آموزشی	تهران: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	زندگی مجازی ۲: The Sims ۲	۸۲
آموزشی	تهران: نبض دانش / آبدوس	۱۳۹۷	آدام سینیکی، ترجمه محمد رضا شیروانی	کتاب	ساخت بازی با Unity	۸۳
آموزشی	تهران: مهناز مظفری	۱۳۹۶	مهناز مظفری	کتاب	ساخت بازی با نرم‌افزار UnrealEngine	۸۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	قم: امین الله	۱۳۹۷	منصوره عشوریون، هادی عباسی، زهره شوروزدی	کتاب	ساخت بازی سه بعدی با موتور یونیتی (به همراه مثال های کاربردی)	۸۵
آموزشی	تهران: ناقوس	۱۳۹۵	[دامینیک کوشنان، حسن حبیبک]، ترجمه کسری مجبوری یزدی، عادل مجبوری یزدی	کتاب	ساخت بازی های واقعیت افزوده برای اندروید و ایفون	۸۶
آموزشی	تهران: نشر لیما	۱۳۹۸	علیرضا لوائی یانسی	کتاب	ساخت و توسعه بازی اندروید بدون کدنویسی	۸۷
مطالعات بازی	تهران: انتشارات پشتیبان	۱۳۹۸	علی محمد رجیبی	کتاب	سرگرمی و بازی (راهنمای مصور فضای مجازی)	۸۸
تربیتی	تهران	۱۳۹۷	فتانه حسنی جعفری	کتاب	شبیه سازی و تأثیر آن بر یادگیری	۸۹
هنری	تهران: حوض نقره	۱۳۹۴	آگمونت گریت، ترجمه نیلوفر امن زاده	کتاب	شکلک پرون	۹۰
هنری	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم افزاری دارینوس	کتاب	شوالیه های افتخار	۹۱
هنری	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	جرمی	کتاب	شوالیه کهکشان	۹۲
آموزشی	تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۶	اسکات راجرز، ترجمه شعیب حسینی مقدم، نرگس نوروزی	کتاب	صعود به بالا: کتاب راهنمای طراحی بازی های ویدیویی	۹۳
هنری	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم افزاری دارینوس	کتاب	طبیعت بی جان = Still life	۹۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	مشهد: سخن‌گستر	۱۳۹۵	اکرم علیزاده حسن آبادی	کتاب	طراحی بازی با گیم میکر نسخه ۱ و ۸/ [یویو گیمز]	۹۵
آموزشی	تهران: آوند دانش	۱۳۹۶	درک برین، ترجمه نیلوفر رحیم‌زاده	کتاب	طراحی بازی‌های دیجیتالی	۹۶
آموزشی	تهران: دیباگران تهران	۱۳۸۵	[تام میلر]، ترجمه رامین مولاناپور	کتاب	طراحی و ساخت بازی در C# [سی شارپ]	۹۷
هنری	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	جسی استرن، ترجمه مهدی دانشور	کتاب	عملیات بدون بازگشت	۹۸
مطالعات بازی	اصفهان: عروج ایمان	۱۳۹۸	کاترین ایزبیستر، ترجمه سید رحیم هاشمی کروی	کتاب	عوامل جذابیت گیم‌ها: طراحان چگونه با احساسات بازی می‌کنند؟	۹۹
هنری	تهران: آبادیان	۱۳۹۶	شارون جنینگز، تصویرگر جان لی، آلیس سینکتر، ترجمه شهره هاشمی	کتاب	فرانکلین و بازی کامپیوتری: براساس شخصیت‌های خلق شده توسط پالت بورژوا و برندا کلارک	۱۰۰
هنری	تهران: وندیداد/ کتاب‌های تریچه	۱۳۹۶	پائولت بورجویس، براندا کلارک، ترجمه شادی سردشتی	کتاب	فرانکلین و کامپیوتر	۱۰۱
تربیتی	تهران: انتشارات پرنده	۱۳۹۵	فاطمه قدیانی	کتاب	فریب مجازی: راهنمای خانواده‌ها در برابر مخاطرات فضای مجازی	۱۰۲
مطالعات بازی	گرگان: انتشارات نوروزی	۱۳۹۷		کتاب	کاربرد گیمیفیکیشن (بازی‌کاری) در آموزش (مجازی)	۱۰۳



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	تهران: سخنوران	۱۳۹۶	[ماریو هرگرا]، ترجمه عماد ضیائی، پویان ثقة الاسلامی	کتاب	کاربرد گیمیفیکیشن در صنعت بانک داری: جذب مشتری با ایجاد سرگرمی	۱۰۴
آموزشی	تهران: نبض دانش / آبدوس	۱۳۹۸	[ناتان آکت]، ترجمه محمدرضا شیروانی	کتاب	کلید مهارت ساخت بازی با Game maker	۱۰۵
تربیتی	قم: آشیانه مهر	۱۳۹۸	مینا حیدری نژاد	کتاب	کودک، بازی، رایانه	۱۰۶
تربیتی	گرمسار: صبح سحر	۱۳۹۷	زهرا نصیر	کتاب	کودک و بازی	۱۰۷
آموزشی	مشهد: حجت جوادی هدایت آباد	۱۳۹۳	تألیف و ترجمه حجت جوادی هدایت آباد، بازیبندی نهایی زهره علیزاده یزدی، سمیرا علیزاده یزدی	کتاب	کودو، بازی سازی برای +۷	۱۰۸
هنری	تهران: طاهره کدخدایی	۱۳۹۴	طاهره کدخدایی، آراین اقبال افسری	کتاب	کینکت	۱۰۹
هنری	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم افزاری دارینوس	کتاب	گروه ضربت ۴: SWAT	۱۱۰
مطالعات بازی	تهران: ابوعطا/ کتاب های بادبادک	۱۳۹۶	بریل اشپات هلف، تصویرگر سوزان سزنی، ترجمه لیلا علی اکبری	کتاب	گوکی، آدمک تلویزیونی: چگونه کودکان را در استفاده از برنامه های تلویزیونی و بازی کامپیوتری هدایت کنیم؟	۱۱۱
تربیتی	تهران: آتی نگر / وینا	۱۳۹۶	محبوبه زیانی، امیر هوشنگ تاج فر	کتاب	گیمیفیکیشن در پیامدهای رفتاری	۱۱۲
هنری	تهران: عترت نو	۱۳۹۶	فرناز زال زاده	کتاب	ماچالو، مچالو، آچی هلو در جنگل فضای مجازی	۱۱۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	تهران: عترت نو	۱۳۹۶	فرناز زال زاده	کتاب	ماچالو، مچالو، نی نی بغلو این بار تو دام هچلو	۱۱۴
هنری	تهران: آسیم	۱۳۸۵	دومینیک دوسن مارس، ترجمه نسرین گلدار	کتاب	ماکس دیوونه بازی‌های کامپیوتریه	۱۱۵
آموزشی	تهران: نشر گستر	۱۳۹۱	رکس فان در اسپوی، ترجمه سامان هزارخانی	کتاب	مبانی طراحی بازی‌های کامپیوتری با فلش با اکشن اسکرپیت ۳	۱۱۶
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۰	جان فیل، مارک اسکترگود، ترجمه طه رسولی	کتاب	مبانی طراحی مرحله بازی	۱۱۷
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	مدنویسی برای بازی [Age of mythology ایچ آو میتولاجی]	۱۱۸
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	مدنویسی برای بازی [ Battlefield بتل فیلد]	۱۱۹
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	مدنویسی برای بازی [Max Payne ۲ مکس پین تو]	۱۲۰
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	مدنویسی برای بازی [War craft III وار کرافت تری]	۱۲۱
تربیتی	تهران: به پوش	۱۳۹۵	مهدی یاراحمدی خراسانی، سید صابر امامی	کتاب	مدیریت رفتار فرزندان در فضای مجازی	۱۲۲
آموزشی	تهران: ناقوس	۱۳۹۳	مسعود عنانهاد	کتاب	مرجع کامل ساخت بازی‌های سه بعدی موتور بازی سازی .....shiva	۱۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مشهد: ارسطو	۱۳۹۶	ماهان فلاح‌نژاد	کتاب	مشکلات یک گیمر	۱۲۴
آموزشی	تهران: کتاب مرو/ شرکت ناقوس اندیشه	۱۳۸۵	[فرانک لونا]، ترجمه علی غلامی مهرداد، محمدفریدون کیانی، ابراهیم حسین خانی	کتاب	مقدمه‌ای بر برنامه‌نویسی بازی‌های سه بعدی در Direct X	۱۲۵
هنری	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	گروه داستان انتشارات دنیای بازی	کتاب	مکس‌پین: شهر خدا	۱۲۶
هنری	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	اثر جرمی/ کاری از گروه داستان انتشارات دنیای بازی	کتاب	نبرد ابدی	۱۲۷
آموزشی	تهران: علوم و فنون رازی	۱۳۹۸	راف کاستر، ترجمه جواد زندی، مریم حاتمی، درسا سمیعی	کتاب	نظریه سرگرمی در طراحی بازی	۱۲۸
تربیتی	تهران: انتشارات پلک	۱۳۹۳	سپیده انصافی مهربانی، معصومه مدور	کتاب	نقش ماهواره و فضای مجازی بر عدم ثبات خانواده و اثرات منفی آن	۱۲۹
آموزشی		۱۳۸۵	شهاب حبیبی	کتاب	نگرشی نوین به بازی‌های کامپیوتری	۱۳۰
هنری	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	نگهبان: بازماندگان در زمان	۱۳۱
تربیتی	مشهد: خانه پژوهش	۱۳۹۴	احمدشاه فرهنگ، علیرضا صالحان	کتاب	والدین، کودکان و کامپیوتر	۱۳۲
تربیتی	کرج: پارسین البرز	۱۳۹۷	محمد منشی‌زاده	کتاب	والدین حقیقی، فرزندان مجازی: راهکارهای عملی و کاربردی برای حضور فرزند شما در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی	۱۳۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: عترت نو	۱۳۹۷	لیلا سهیلی آزاد	کتاب	همبازی‌های عصر دیجیتال	۱۳۴
آموزشی	تهران: آفتاب گیتی	۱۳۹۸	جعفر خداداد همدانی	کتاب	هوش مصنوعی	۱۳۵
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	دیوید ام. بورک، گلن سیمن، ترجمه بابک نمازیان، مریم شیرمحمدی، مهرداد آشتیانی	کتاب	هوش مصنوعی در ساخت بازی	۱۳۶
هنری	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	ویلیام. سی دیتز، ترجمه محمد رحمانی	کتاب	هیتمن در قلب دشمن	۱۳۷
هنری	تهران: عترت نو	۱۳۹۶	فرناز زال زاده	کتاب	هیکلو و پلیس فتا تو شهرک رایانه‌ها	۱۳۸
آموزشی	بهبهان: هوتران	۱۳۹۸	مایکل داوسون، ترجمه فاطمه آهوز، سمیه طاهری فر	کتاب	یادگیری ++C با برنامه‌نویسی بازی (ویراست چهارم)	۱۳۹
آموزشی	تهران: آراد کتاب	۱۳۹۵	کلارک آلد ریچ، ترجمه حسن رشیدی، ذبیح‌اله اللهمی، حمیدرضا جنگی زهی شستان، حسین مرادی	کتاب	یادگیری آنلاین با استفاده از بازی‌ها، شبیه‌سازی‌ها و دنیای مجازی: استراتژی‌هایی برای آموزش آنلاین	۱۴۰
آموزشی	تهران: آوای نور	۱۳۹۷	نیکولا ویتون، ترجمه خدیجه علی‌آبادی، مرتضی بختیاروند، صلاح اسمعیلی گوجار، هاجر آقایی	کتاب	یادگیری به وسیله بازی‌های دیجیتال: راهنمای عملی برای اساتید و دانشجویان	۱۴۱
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۰	راف کاستر، ترجمه سید طه رسولی، عاطفه هاشمی	کتاب	یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی	۱۴۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: ناقوس	۱۳۸۸	لاکشمی پرایاگا، همسا سوری، ترجمه احمد خزائل	کتاب		۱۴۳
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	جیسون باسبی، زک پاریش، جف ویلسون، ترجمه احسان کامرانی	کتاب		۱۴۴
آموزشی	تهران	۱۳۹۴	[جیسن لی الیوت]	کتاب		۱۴۵
آموزشی		۱۳۹۷	فریده فخار	کتاب	آموزش کاربردی Game Maker	۱۴۶
آموزشی	تهران: حسابداران امروز	۱۳۸۸	مهدی علیرضا، حسین پوربشاش، عباس فلاح‌نژاد	کتاب		۱۴۷
آموزشی		۱۳۹۶	علی اصغر سلیمی، سارا فتحی پوردیمان	کتاب		۱۴۸
مطالعات بازی	رشت: نشر بلور	۱۳۹۴	سعید کشاورز مقدم	کتاب		۱۴۹
تربیتی	تبریز: اختر	۱۳۹۶	جعفر فریدی	کتاب		۱۵۰
آموزشی	تهران: آتی‌نگر	۱۳۹۰	رضا اکرمی نژاد، امیر حاجی علی بیگی	کتاب		۱۵۱
آموزشی	تهران: شرکت ناقوس اندیشه	۱۳۸۷	روح‌الله سلیمانی	کتاب		۱۵۲
تربیتی	اصفهان	۱۳۹۸	امید شعرفاف	کتاب	شناخت نوجوان براساس نوع بازی و علاقه مندی	۱۵۳
آموزشی	تهران: کلید آموزش	۱۳۹۱	مصطفی صادقی رودباری، رضا خلیلی	کتاب		۱۵۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی	قم: نشر معروف	۱۳۹۶	محمد جواد غفوری	کتاب	موضوع‌شناسی بازی اینترنتی کلش آف کلنز ((Clash of clans	۱۵۵
تربیتی	تهران: ایران فرهنگ	۱۳۹۲	حمزه صفری‌بگی	کتاب	بازیچه: بازی‌های رایانه‌ای؛ باید‌ها و نباید‌ها	۱۵۶
آموزشی	تهران: میعاد اندیشه	۱۳۹۸	سعید الوندکوهی	کتاب	بازی را جدی بگیرید! مروری بر چستی بازی‌ها و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش	۱۵۷
آموزشی	تهران: دادجو	۱۳۹۷	هوانگ بی‌شو، ترجمه آرزو رضانی	کتاب	بازی رایانه‌ای	۱۵۸
سلامت	یزد: انتشارات محمدهادی	۱۳۹۸	محمد رضا زارع‌شاه‌آبادی، زهرا امیری‌هفتادری	کتاب	بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی	۱۵۹
تربیتی	قم: آیین فطرت	۱۳۹۶	محسن عباسی‌ولدی	کتاب	بازی روی ابر خیال و کودکی‌های رو به زوال	۱۶۰
مطلعات بازی	تهران: مؤسسه فرهنگ و هنر هدایت میزان، انتشارات فهم	۱۳۹۳	حمیدرضا آیت‌اللهی	کتاب	بازی‌های رایانه‌ای	۱۶۱
مطلعات بازی	تهران: بیطرفان	۱۳۸۹	صاحب امتیاز مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی	کتاب	بازی‌های رایانه‌ای: کتاب‌های نشست‌ها و کارگاه‌های آموزشی دومین نمایشگاه ملی رسانه‌های دیجیتال	۱۶۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تهران: شاپرک سرخ	۱۳۹۷	مهدی قاید رحمت، علیرضا آذرکمان	کتاب	بازی های رایانه ای: الزامات، چالش ها و فرصت ها	۱۶۳
مطالعات بازی	تهران	۱۳۸۸	مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه ای مؤسسه همشهری	کتاب	بازی های رایانه ای: مجموعه مقاله	۱۶۴
تربیتی	تهران: انتشارات هوپار	۱۳۹۵	یونس فروزان، حجت الله امینی	کتاب	بازی های رایانه ای؛ مفید یا مضر	۱۶۵
آموزشی	تهران: لوح برتر	۱۳۹۶	آمنه اکبرشریفی	کتاب	بازی های رایانه ای آموزشی	۱۶۶
فنی	تهران: رشد فرهنگ	۱۳۹۴	اکبر کبیری، ملیحه کوثری، الهه ولایتی، حسین مرادیان سرابی	کتاب	بازی های رایانه ای آموزشی: طراحی، تولید و کاربرد	۱۶۷
آموزشی	تهران: دانشگاه علامه طباطبائی، مرکز چاپ و انتشارات	۱۳۹۷	تألیف ریچارد ای مایر، ترجمه فاطمه جعفرخانی	کتاب	بازی های رایانه ای برای یادگیری رویکرد مبتنی بر شواهد	۱۶۸
تربیتی	اراک: دانش کیان	۱۳۹۲	محسن روشنیان رامین، بهار ایزدی جزی	کتاب	بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت	۱۶۹
تربیتی	تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان	۱۳۹۰	جنی نوواک، لویی لوی؛ ترجمه احمد به پژوه، کیوان داوند	کتاب	بازی های رایانه ای؛ راهنمای پدران و مادران	۱۷۰
تربیتی	ساری: شمیم شب	۱۳۸۳	داوود امینی	کتاب	بازی های رایانه ای و پیامدها	۱۷۱
تربیتی	تهران: ندای کارآفرین	۱۳۹۳	زهرا کریمی، فاطمه گنجی	کتاب	بازی های رایانه ای و خلاقیت کودکان	۱۷۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	ساری: علیم نور	۱۳۹۵	آزاده آذری نور	کتاب	بازی‌های رایانه‌ای و سلامت روان راهنمای عملی معلمان (مشاوران مدارس) والدین و...	۱۷۳
تربیتی	همدان: فراگیران سینا	۱۳۹۶	سمیه رسایی، داود اسماعیلی	کتاب	بازی‌های رایانه‌ای و هوش فضایی	۱۷۴
تربیتی	مشهد: گروه مطالعات رسانه دفتر پژوهش مؤسسه فرهنگی هنری خراسان	۱۳۹۱	گروه مطالعات رسانه دفتر پژوهش مؤسسه فرهنگی هنری خراسان	کتاب	بازی لغزنده است! راهنمای آموزشی والدین و بازی‌های رایانه‌ای	۱۷۵
فنی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	سایمون ایجنفلت نیلسن، یوناس هاییدی اسمیت، سوزانا پزاریس توسکا،	کتاب	برای درک گیم‌های ویدیویی: مقدمه‌ای ضروری	۱۷۶
تربیتی	تهران: مؤسسه فرهنگ و دانش	۱۳۸۰	مرتضی منطقی	کتاب	بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی -رایانه‌ای	۱۷۷
تربیتی	تهران: مؤسسه اندیشه کامیاب ایرانیان	۱۳۹۷	مسلم آقایی	کتاب	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان	۱۷۸
تربیتی	تهران: آرنا	۱۳۹۵	ندا حلیمی رازلیقی	کتاب	بررسی تطبیقی گرایش کودکان شمال و جنوب تهران به بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: کودکان هفت تا ده ساله)	۱۷۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: مؤسسه اندیشه کامیاب ایرانیان	۱۳۹۸	مسعود مرتضوی	کتاب	بررسی نقش بازی‌ها و فیلم‌های رایانه‌ای بر آموزش زبان انگلیسی	۱۸۰
فنی	تهران: خدمات نشر کیان رایانه سبز	۱۳۸۹	ناصر داوری	کتاب	برنامه‌نویسی بازی‌های رایانه‌ای با تکنولوژی Microsoft XNA ۳,۱	۱۸۱
فنی	تهران: دنیای بازی/ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۱	سیناکیانه‌هر	کتاب	برنامه‌نویسی و شبیه‌سازی فضای سه بعدی با DirectX و HLSL: (کاربردها و تکنیک‌های گرافیکی)	۱۸۲
فنی	تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات	۱۳۹۶	آرین طاهری	کتاب	بلاغت در بازی‌های رایانه‌ای تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	۱۸۳
فنی	تهران: تبلور	۱۳۹۲	رضا رستمی، یوسف خدابنده‌لو، نگین معتمدیگانه، مریم ممقانیه	کتاب	پرورش شناختی رایانه‌ای: راهنمای عملی چند نرم‌افزار	۱۸۴
تربیتی	مشهد: مینوفر	۱۳۹۵	حمید رفیعی‌پور، طیبه کفاش	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری کودکان و نوجوانان	۱۸۵
تربیتی	تهران: مجد	۱۳۹۵	خدیجه طهماسبی‌قرایی، مهدی زکوی	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان	۱۸۶
سلامت	تهران: مؤسسه اندیشه کامیاب ایرانیان	۱۳۹۷	رضارحیمی	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود بیماری پارکینسون	۱۸۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تربت حیدریه: چشم‌انداز قطب	۱۳۹۵	حمید محولاتی، علی قرایی‌نسب، جواد رضایی، حسن صنعتی‌بنهنگی	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان	۱۸۸
تربیتی	مشهد: مینوفر	۱۳۹۵	مسلم نوری، سودابه نوری	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی و فراشناخت دانش‌آموزان	۱۸۹
تربیتی	تهران: ارتش جمهوری اسلامی ایران، نیروی زمینی، مرکز مطالعات و تحقیقات و تدوین آیین‌نامه‌های رزوی	۱۳۹۵	منیره معمارزاده طهران	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روحیه و شخصیت کودکان و نوجوانان و تحصیل آن‌ها	۱۹۰
تربیتی	تهران: انتشارات صالحیان	۱۳۹۶	افشین میرزایی، محمدرضا زندکریمی	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن در فضای مجازی بر جرم‌خیزی کودکان و نوجوانان	۱۹۱
آموزشی	کرج: زرین مهر	۱۳۸۴	گروه نرم‌افزاری دارینوس	کتاب	تجارت دریای کارائیب	۱۹۲
تربیتی	تهران: مؤسسه آموزش عالی علمی - کارپردی هلال ایران	۱۳۹۴	حسن عاشقی	کتاب	تحلیل‌های رفتاری بازی‌های رایانه‌ای: پودمان خانواده و اوقات فراغت و رسانه‌ها (۵)	۱۹۳
مطلعات بازی	تهران: شورای عالی انقلاب فرهنگی، دبیرخانه	۱۳۹۳	سوسن علائی	کتاب	توسعه کارآفرینی در صنایع فرهنگی (مطالعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای)	۱۹۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	تهران: کتاب قاف	۱۳۹۵	سید محمد صاحبی	کتاب	جف شیش: معرفی و نقد بازی‌های پیش‌ارایانه‌ای	۱۹۵
آموزشی	تهران: آشن	۱۳۹۳	مریم طالشی	کتاب	حسنی و بازی رایانه‌ای	۱۹۶
تربیتی	اصفهان: یار مانا/ آموخته	۱۳۹۵	نسیم جعفری، عذرا اعتمادی، عاطفه عاصمی	کتاب	خانواده و آسیب رسانه‌ای: رایانه و اینترنت	۱۹۷
تربیتی	تهران: سلمان	۱۳۸۶	[توماس اچ. اپرلی و دیگران]، ترجمه احسان شاه‌قاسمی [و دیگران]	کتاب	درآمدی بر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای	۱۹۸
آموزشی	تهران: آرنا	۱۳۹۸	امیرداریوش توسلی	کتاب	در مسیر خلاقیت: رنگ، موسیقی و بازی‌های آموزشی رایانه‌ای	۱۹۹
تربیتی	گنبد کاووس: امرتات	۱۳۹۷	فاطمه بابازاده	کتاب	رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت دانش‌آموزان دبیرستانی (پایه دوم تجربی)	۲۰۰
آموزشی	تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۸۹	آرمان آرین، الناز ناصحی	کتاب	راهنمای بازی‌نامه‌نویسی	۲۰۱
تربیتی	تهران: عابد	۱۳۸۷	مرتضی منطقی	کتاب	راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: «بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای»	۲۰۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطلعات بازی	تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۸۹	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	کتاب	رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA	۲۰۳
مطلعات بازی	تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی	۱۳۹۴	مسعود کوثری	کتاب	رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای	۲۰۴
مطلعات بازی	تهران: پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات	۱۳۹۳	مسعود کوثری، بهناز دوران، مقداد مهرابی	کتاب	رده‌بندی و رتبه‌بندی بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای (محتواسنج فرهنگی بازی‌ها)	۲۰۵
تربیتی	تهران: مهره‌لیا	۱۳۸۳	مجتبی معتمدی	کتاب	روان‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۶
آموزشی	تهران: گسترش علوم پایه	۱۳۹۴	مرگان خزانه‌داری	کتاب	زبان تخصصی بازی‌سازی رایانه‌ای: ویژه دانشجویان مقطع کاردانی رشته بازی‌سازی رایانه‌ای	۲۰۷
آموزشی	بندرعباس: ایده‌پردازان جوان	۱۳۹۸	[کارگروه طرح ملی کودک رایان] محمدحسن محمدپور، لادن اسفندی‌نژاد، راضیه نوروزی‌نژاد	کتاب	ساخت بازی و پویانمایی با Scratch (آموزش برنامه‌نویسی و بازی‌سازی به کودکان)	۲۰۸
آموزشی	بنیاد دانش و هنر	۱۳۸۵	الناز سرپر/ میلاد زکریا، شروین افشارآزاد	کتاب	سواد رایانه‌ای برای دانش‌آموزان دبستان	۲۰۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	تهران: انتشارات تمنا	۱۳۹۴	علیرضا رودساز	کتاب	صنعت بازی های رایانه ای	۲۱۰
آموزشی	تهران: طلایی پویندگان دانشگاه	۱۳۹۶	زینب گلزاری	کتاب	طراحی بازی آموزشی رایانه ای: راهنمای تولید (اولین کتاب آموزش تلفیقی دانشگاهی در ایران)	۲۱۱
آموزشی	تهران: گویش نو	۱۳۹۱	داریوش نوروزی، حسین دهقان زاده	کتاب	طراحی بازی های رایانه ای آموزشی	۲۱۲
آموزشی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۸	نویسنده تیم فیلدز،	کتاب	طراحی بازی های موبایلی و اجتماعی: مکانیک ها و روش های پول سازی	۲۱۳
تربیتی	تهران: دریاچه نو	۱۳۸۹	مسعود کوثری	کتاب	عصر بازی (بازی های ویدیویی و رایانه ای در جامعه معاصر)	۲۱۴
مطالعات بازی	تهران: شرکت تعاونی کارآفرینان فرهنگ و هنر	۱۳۹۲	بنیاد ملی بازی های رایانه ای	کتاب	فرهنگ واژگان و دانشنامه تولید بازی های رایانه ای	۲۱۵
آموزشی	تهران: پویندگان پارس	۱۳۹۱	ویل گلدستون، ترجمه شهروز ولی، سجاد فرامرزی هفشجانی	کتاب	کتاب میانی ساخت بازی های رایانه ای با یونیتی	۲۱۶
تربیتی	تهران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای	۱۳۸۹	معصومه حاتمی، با همکاری سید حمید میرهادی تفرشی، علی سلاجقه	کتاب	کنترل خانواده ورده بندی سنی بازی های رایانه ای	۲۱۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	تهران: صداوسیمای جمهوری اسلامی ایران، اداره کل پژوهش‌های اسلامی رسانه	۱۳۹۷	به کوشش مریم رضایی و فریده پیشوایی؛ تهیه‌کننده اداره کل پژوهش‌های اسلامی رسانه، دفتر پژوهش‌های کاربردی دین و رسانه گروه تربیت، خانواده و سبک زندگی	کتاب	کودک و بازی‌های رایانه‌ای (مجموعه مقالات)	۲۱۸
تربیتی	تهران: دانشگاه صداوسیمای جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	ویراستار بارباروس بستان، ترجمه محمدرضا وفائی، نسیم‌السادات حسینی	کتاب	گیمرها، الگوهای روان‌شناختی و رفتاری	۲۱۹
تربیتی	تهران: دانشگاه صداوسیمای جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	گری کرافورد، ترجمه زینب مددی	کتاب	گیمرهای ویدیویی	۲۲۰
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۰	کلینتون کیت، ترجمه بابک نمازیان	کتاب	متدولوژی اجایل برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای	۲۲۱
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۶	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کامل کد و رمز بازی‌های پلی‌استیشن ۱	۲۲۲
آموزشی	تهران: سه استاد	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای پلی‌استیشن ۱: مجموعه کتاب‌های ۱ تا ۶ لوحه خانه	۲۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۱	۲۲۴
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۳	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد، رمز و استراتژی بازی های رایانه ای پلی استیشن ۲	۲۲۵
آموزشی	تهران: سینا	۱۳۸۶	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد، رمز و راهنمای بازی های رایانه ای کامپیوتر PC	۲۲۶
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	گروه مؤلفان	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۱	۲۲۷
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	گروه مؤلفان	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۳	۲۲۸
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	گروه مؤلفان	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۴	۲۲۹
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	گروه مؤلفان	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۶	۲۳۰
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۵	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های پلی استیشن ۲: کتاب شماره ۴	۲۳۱
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۱	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - پلی استیشن مجموعه کتاب های ۱ تا ۳ به همراه آخرین تغییرات و تکمیل	۲۳۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۴	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۱۰	۲۳۳
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۴	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۱۱	۲۳۴
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۴	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۱۲	۲۳۵
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۴	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۱۳	۲۳۶
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۴	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۱۴	۲۳۷
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۳	۲۳۸
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۴	۲۳۹
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۵	۲۴۰
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۶	۲۴۱
آموزشی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه، حمزه شفییعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های رایانه‌ای - دوره جدید - شماره ۹	۲۴۲



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۷	۲۴۳
آموزشی	تهران: کامپیوتر پایتخت	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب ۸	۲۴۴
آموزشی	تهران: اسپیدبرگ	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب شماره ۲	۲۴۵
آموزشی	تهران: اسپیدبرگ	۱۳۸۲	محمدرضا شفیعی علویجه، حمزه شفیعی	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی های رایانه ای - کتاب شماره ۳	۲۴۶
مطالعات بازی	تهران: نشر میزان	۱۳۹۸	انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد، [به اهتمام علیرضا رنجبر]	کتاب	مجموعه مقالات همایش حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ۱۳۹۵	۲۴۷
آموزشی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	اندرو گاهان، ترجمه مرضیه خدیو	کتاب	مدل سازی برای بازی های رایانه ای با ۳DMax	۲۴۸
تربیتی	تهران: یادآفرین	۱۳۹۳	مریم احمدی	کتاب	مدیریت رایانه و بازی های رایانه ای در خانواده	۲۴۹
تربیتی	تهران: امیرکبیر	۱۳۹۴	سید سعیدرضا عاملی	کتاب	مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای: رویکرد ارزشی - بومی به بازی ها	۲۵۰
تربیتی	اصفهان: عروج ایمان	۱۳۹۴	حامد کمال، محمد کمال	کتاب	ناگفته های فضای مجازی	۲۵۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعت بازی	تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۱۳۹۲	بهروز مینایی	کتاب	نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای: اسرا (فاز سوم)	۲۵۲
سیاسی	تهران: انتشارات ماهواره	۱۳۹۸	میلاذ معظمی‌گودرزی	کتاب	نقش بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد اهداف سیاسی ایالات متحده آمریکا	۲۵۳
تربیتی	تهران: اسرار دانش	۱۳۹۷	مرتضی کارآموزیان	کتاب	نقشه راه: راهبردهای فضای مجازی، ماهواره، رسانه، بازی‌های رایانه‌ای از نگاه مقام معظم رهبری	۲۵۴
تربیتی	تهران: آرنا	۱۳۹۶	مجتبی خورشیدی تطفی، ندا حلیمی‌رازیقی	کتاب	والدین، نوجوان، بازی‌های رایانه‌ای	۲۵۵
آموزشی	اصفهان: فرهنگ مردم	۱۳۸۷	وجیهه عبدیزدان	کتاب	ورزش تنبل چیه؟ بازی رایانه‌ای	۲۵۶
تربیتی	مشهد: انتشارات بوی شهر بهشت	۱۳۹۵	کاظم مؤذن	کتاب	یادم تو را فراموش: آداب مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای در خانواده	۲۵۷
مطالعت بازی	تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، انتشارات طرح‌های ملی	۱۳۸۲	طرح‌های ملی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی	کتاب	یافته‌های طرح آمارگیری جامع فرهنگی کشور فضاهای فرهنگی ایران، فهرستگان مراکز بازی‌های رایانه‌ای	۲۵۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	اصفهان: جهاد دانشگاهی، واحد اصفهان	۱۳۹۵	مهدی جبار زارع، مهدی ایران نژاد	کتاب	آموزش کاربردی ساخت بازی های رایانه ای آموزش گام به گام ساخت بازی های رایانه ای توسط نرم افزار قدرتمند ۳D Unity در قالب پروژه های کاربردی	۲۵۹
مطالعات بازی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	فرزانه شریفی، حامد نصیری، سید محمد علی سید حسینی	کتاب		۲۶۰
مطالعات بازی	تهران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای	۱۳۹۲	بهروز مینایی	کتاب		۲۶۱
تربیتی	تهران: سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، مؤسسه نشر شهر	۱۳۹۶	سید مجید کمالی، مریم بیرامی پژوهشگر حامد طالبیان، محمد مهدی مولایی	کتاب		۲۶۲
تربیتی	قم	۱۳۹۶	محسن عباسی ولدی	کتاب		۲۶۳
تربیتی		۱۳۹۷	محمد قهرمانی خرم، مریم باباخانی	کتاب	گوشی بازی یا بازی گوشه (اعتیاد به اینترنت، بازی های رایانه ای و...)	۲۶۴
تربیتی	تهران: مرکز آموزشی و پژوهشی شهید سپهبد صیاد شیرازی	۱۳۹۵	بهبود برمک	کتاب	نفوذ فرهنگی از طریق بازی های رایانه ای	۲۶۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۱	اندرو گاهان، ترجمه بهنام رضی‌پور	کتاب		۲۶۶
فنی	جهاد دانشگاهی، واحد صنعتی اصفهان، مرکز انتشارات	۱۳۹۶	زهره شورزادی، منصوره عشوریون، محمد تازی	کتاب	ساخت بازی برای سیستم عامل اندروید	۲۶۷
فنی	گام الکترونیک خراسان رضوی	۱۳۷۳	بهروز سهرابیان	کتاب	بازی‌های الکترونیکی	۲۶۸
فنی	تهران: ناقوس	۱۳۹۵	[دامینیک کوشنان، حسن حبیبک]، ترجمه کسری مجبوری یزدی، عادل مجبوری یزدی، ویراستار کاظم مجبوری یزدی	کتاب	ساخت بازی‌های واقعیت افزوده برای اندروید و آیفون	۲۶۹
تربیتی	اصفهان	۱۳۹۷	منصوره بهرامی‌پور، الهه عمو	کتاب	بازی‌های دیجیتالی و پرورش خلاقیت در کودکان	۲۷۰
فنی	تهران: آوند دانش	۱۳۹۶	نیلوفر رحیم‌زاده	کتاب	طراحی بازی‌های دیجیتالی	۲۷۱
تربیتی	تبریز: اختر	۱۳۹۶	جعفر فریدی	کتاب	بازی‌های دیجیتالی و دانش‌آموزان	۲۷۲
آموزشی	تهران: دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران	۱۳۹۷	حسین دهقان‌زاده	کتاب	آموزش مبتنی بر بازی‌های دیجیتال	۲۷۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	تهران: فلک ایستاتیس	۱۳۸۵	بیژن محمدزاده	کتاب	اصول کار و تعمیر پلی استیشن به همراه آموزش، تعمیر و نگه داری CD	۲۷۴
فنی	تهران: بیدگل	۱۳۹۶	شیوا مقانلو	کتاب	از گیم تا فیلم: نقش گیم در دگرگونی های شکلی سینمای امروز	۲۷۵
تربیتی	بیرجند: نشر چهاردرخت	۱۳۹۷	سعید چمنی، سید علی محمد رضوی	کتاب	اضطراب مجازی، بازی های آنلاین	۲۷۶
تربیتی	تهران: نسیم دانش فردا	۱۳۹۷	احمد رضا متین فر و دیگران	کتاب	اعتیاد به بازی: نگاهی به ماهیت و ابزارهای سنجش	۲۷۷
تربیتی	تهران: صابری	۱۳۹۳	کرم کرمی	کتاب	اعتیاد به نت: رهایی از دام اعتیاد به اینترنت و بازی های نرم افزاری	۲۷۸
مطالعات بازی		۱۳۹۶	مرتضی حسینی گلکار، مصطفی حسینی گلکار	کتاب	بازی ادامه داره: مقدمه ای بر هنر، تاریخ و تئوری بازی های ویدیویی	۲۷۹
تربیتی	اصفهان: نشر نوشته	۱۳۹۶	منصوره بهرامی پور، الهه عمو	کتاب	بازی های ویدیویی و خلاقیت	۲۸۰
فنی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	سید مهدی دبستانی	کتاب	برای درک گیم های ویدیویی: مقدمه ای ضروری	۲۸۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	تهران: شرکت انتشارات سوره مهر	۱۳۹۸	مهشید باب‌زرتابی	کتاب	پیش به سوی نویسندگی انیمیشن و بازی: چگونه نویسندگی انیمیشن و بازی را پیشه خود سازیم؟	۲۸۲
تربیتی	مشهد: مینوفر	۱۳۹۵	حمید رفیعی‌پور، طیبه کفاش	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری کودکان و نوجوانان	۲۸۳
تربیتی	تهران: انتشارات صالحیان	۱۳۹۶	افشین میرزایی	کتاب	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن در فضای مجازی بر جرم‌خیزی کودکان و نوجوانان	۲۸۴
تربیتی	تهران: ندای کارآفرین	۱۳۹۷	بهنام نعیمی، ساره اسماعیلی	کتاب	روان‌شناسی بازی و رفتار	۲۸۵
تربیتی	تهران: آوای نور	۱۳۹۸	آرش زندی‌پام، علی اکبر فروغی	کتاب	رقابت بیهوده (اعتیاد به بازی آنلاین)	۲۸۶
فنی	تهران: نبض دانش / آبدوس	۱۳۹۷	محمد رضا شیروانی	کتاب	ساخت بازی با Unity	۲۸۷
فنی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۶	شعبی حسینی‌مقدم، نرگس نوروزی	کتاب	صعود به بالا: کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدیویی	۲۸۸
فنی	اصفهان: عروج ایمان	۱۳۹۸	سید رحیم هاشمی‌کروئی	کتاب	عوامل جذابیت گیم‌ها: طراحان چگونه با احساسات بازی می‌کنند؟	۲۸۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	تهران: رسا	۱۳۹۸	روح الله ابو جعفری، مهدی رحیمی نسب، مجتبی نصراللهی نسب	کتاب	فرهنگ ثروت آفرین	۲۹۰
تربیتی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	زینب مددی	کتاب	گیمرهای ویدیویی	۲۹۱
تربیتی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات	۱۳۹۷	مولف: بارباروس بوستان مترجمان: محمدرضا وفائی، نسیم السادات حسینیحسینی؛	کتاب	گیمرها، الگوهای روان شناختی و رفتاری	۲۹۲
فنی	مشهد: ارسطو	۱۳۹۶	ماهان فلاح نژاد	کتاب	مشکلات یک گیمر	۲۹۳
فنی	تهران: نبض دانش / آیدوس	۱۳۹۷	محمدرضا شیروانی	کتاب	کلید مهارت ساخت بازی با Game maker	۲۹۴
سلامت	همدان: چنار	۱۳۹۲	یداله خرم آبادی، مریم قره گوزلو	کتاب	بازی و بازی درمانی: با نگاهی به بازی های ویدیویی و رایانه ای	۲۹۵
فنی	تهران: زرنوشت	۱۳۹۸	محمدرضا وفائی	کتاب	مغز گیمر	۲۹۶
تربیتی	مشهد: خانه پژوهش	۱۳۹۴	احمد شاه فرهنگ، علیرضا صالحان.	کتاب	والدین، کودکان و کامپیوتر	۲۹۷
فنی	تهران: دنیا بازی	۱۳۹۱	بابک نمازیان، مریم شیرمحمدی، مهرداد آشتیانی	کتاب	هوش مصنوعی در ساخت بازی	۲۹۸
فنی	بوکان: زانکو	۱۳۹۷	احمد کرمی	کتاب		۲۹۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۰	محمد رضا شفیعی علویجه	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌ها (مجموعه دفاتر ۱۰ تا ۱۵)	۳۰۰
فنی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۲	محمد رضا شفیعی علویجه	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های سگا کتاب شماره ۷	۳۰۱
فنی	تهران: پویان فرنگار	۱۳۸۲	محمد رضا شفیعی علویجه	کتاب	مجموعه کامل کد، رمز و استراتژی بازی‌های (پلی استیشن ۱): مجموعه کتابهای ۱ تا ۶ لوحه‌خانه... همراه با ده‌ها عکس اختصاصی از بازی‌ها	۳۰۲
فنی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۳	محمد رضا شفیعی علویجه	کتاب	مجموعه کد، رمز و استراتژی بازی‌های رایانه‌ای پلی استیشن ۲	۳۰۳
فنی	تهران: سپیدبرگ	۱۳۸۵	محمد رضا شفیعی علویجه	کتاب	مجموعه کد و رمز بازی‌های پلی استیشن ۲: کتاب شماره ۴	۳۰۴
تربیتی	تهران: انتشارات مدرن	۱۳۹۸	سید محمد امین اولیایی، سید سینا اولیایی	کتاب	بازی کاری: تسلط بر بازی کاری جهت جذب مشتریان در ۳۰ روز	۳۰۵
تربیتی	تهران: جوانه رشد	۱۳۸۳	حسن پورعابدی نایینی	کتاب	اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان	۳۰۶
فنی	تهران: دنیای بازی	۱۳۹۰	طه رسولی	کتاب	مبانی طراحی مرحله بازی	۳۰۷



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	تهران: دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران	۱۳۹۷	حسین دهقان زاده	کتاب	آموزش مبتنی بر بازی های دیجیتال	۳۰۸
فنی	تهران: ناقوس اندیشه	۱۳۸۵	علی غلامی مهرداد، محمد فریدون کیانی، ابراهیم حسین خانی	کتاب	مقدمه ای بر برنامه نویسی بازی های سه بعدی در DirectX (دایرکت ایکس)	۳۰۹
فنی	تهران: نص	۱۳۸۲	علیرضا علی نژاد	کتاب	آموزش برنامه نویسی Direct X (دایرکت ایکس)	۳۱۰

## پایان‌نامه

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	بزد، مؤسسه آموزش عالی امام جواد <small>علیه السلام</small> ، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	سید مهدی میردهقان بناذکی	پایان‌نامه	بررسی عوامل موفقیت یک بازی موبایلی در ایران	۱
تربیتی	دانشگاه بین‌المللی امام خمینی <small>علیه السلام</small> ، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۷	علی اعرابی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر تغییر محتوا بر رفتار کاربر در بازی موبایلی - پس‌آزمون (مورد مطالعه: بازی موبایلی سانجو)	۲
مدیریت	دانشگاه خوارزمی، دانشکده مدیریت	۱۳۹۷	فهیمه معینی	پایان‌نامه	شناسایی روابط بین شاخص‌ها به منظور تبدیل کاربران فریمیوم به مشتریان: مدل یک بازی مزرعه‌داری	۳
مدیریت	دانشگاه سمنان، پردیس علوم انسانی، دانشکده اقتصاد، مدیریت و علوم اداری	۱۳۹۷	فربیا خسروی	پایان‌نامه	انتخاب راهکار بهینه رقابتی به منظور افزایش سهم بازار شرکت‌ها با استفاده از رویکرد نظریه بازی‌ها (مورد مطالعه: شرکت‌های منتخب پرداخت الکترونیک)	۴
مدیریت	دانشگاه حضرت معصومه <small>علیها السلام</small>	۱۳۹۶	زهره کاظمی	پایان‌نامه	ارائه مدل عوامل مؤثر بر نگرش مشتریان به بازی‌های تبلیغی	۵
مدیریت	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده مدیریت و حسابداری	۱۳۹۸	علی اکبری	پایان‌نامه	بررسی روش‌های پول‌سازی بازی‌های ویدیویی ژانرهای پر فروش در پلتفرم تلفن همراه هوشمند	۶
فنی	مؤسسه آموزش عالی مهرآستان	۱۳۹۷	یاشار شاکر آپکنار	پایان‌نامه	تجزیه و تحلیل عملکرد موتورهای بازی در دستگاه‌های همراه و ثابت	۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۵	مهسا احدیان	پایان‌نامه	اثربخشی ارائه هم‌زمان تم‌های موسیقی و اظهارات هیجانی چهره در بهبود بازشناسی حالات هیجانی چهره در کودکان دارای اختلال طیف اتیسم	۸
فنی	دانشگاه قم، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۳	سودابه ایمان‌زاده	پایان‌نامه	کاهش خطای GPS با استفاده از حسگرهای گوشی اندروید برای افزایش فعالیت فیزیکی دانش‌آموزان	۹
تربیتی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دکتر علی شریعتی	۱۳۹۴	محمد رضا حیدری	پایان‌نامه	تحلیل نشانه‌شناسی فردگرایی، خشونت، قانون‌گریزی در بازی‌های تلفن همراه	۱۰
فنی	مؤسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۶	طاهره کاهیدی	پایان‌نامه	بازی جدی آموزش مفاهیم برنامه‌نویسی به کودکان	۱۱
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۷	مژده سادات موسوی	پایان‌نامه	بازی جدی تحت تلفن هوشمند برای مدیریت خشم در کودکان ۸ سال به بالا	۱۲
فنی	جیرفت، مؤسسه آموزش عالی جاوید، گروه کامپیوتر	۱۳۹۸	محسن طاهری سروتمین	پایان‌نامه	بهبود بازی توپ و راکت با موتور بازی‌سازی unity به زبان #C در محیط اندروید	۱۳
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	شهلا بابایی	پایان‌نامه	نقش آموزش مبتنی بر بازی‌های هدایت‌شده (فردی و گروهی) بر خلاقیت و مهارت حل مسئله کودکان پیش‌دبستانی	۱۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	مؤسسه آموزش عالی صنعتی فولاد، دانشکده مهندسی برق، کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۶	محمد علی قادری حصارى	پایان‌نامه	ارائه فرایند ساخت مناسب برای بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۱۵
فنی	دانشگاه سمنان	۱۳۹۵	محمد نوروزیا	پایان‌نامه	نظریه بازی‌ها و کاربردهایی از بازی‌های بیزی	۱۶
تربیتی	دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، دانشکده علوم پایه	۱۳۸۹	دباغ حسین زاده	پایان‌نامه	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان	۱۷
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	مریم السادات موسوی	پایان‌نامه	بررسی ارتباط بین میزان پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و ADHD در گروهی از دانش‌آموزان	۱۸
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۳	نسیم بنائی جهرمی	پایان‌نامه	سبک زندگی در بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد نشانه‌شناختی	۱۹
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	محبوبه شکوهی	پایان‌نامه	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان دبیرستان‌های پسرانه	۲۰
تربیتی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	سارا کلاتی	پایان‌نامه	طراحی و ارزیابی اثربخشی بسته نرم‌افزاری بازی‌های زبان‌شناختی در بهبود توانایی خواندن و مهارت‌های زبان‌شناختی دانش‌آموزان دارای اختلال خواندن	۲۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۴	بابک پوشش	پایان نامه	بررسی نقش بازی های رایانه ای ورزشی و غیرورزشی در مقایسه با بازی های بومی بر برخی از مهارت های حرکتی و ویژگی های روان شناختی نوجوانان	۲۲
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۳	فاطمه اسلامی گلیردی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر بهبود توجه انتخابی (تمرکز) و تلاشمندی والیبالیست ها	۲۳
تربیتی	دانشگاه قم، دانشکده الهیات و معارف اسلامی	۱۳۹۱	محمد علی محمودی	پایان نامه	اخلاق در بازی های رایانه ای	۲۴
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران	۱۳۸۹	زهرا احمدزاده	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای و بومی محلی بر هماهنگی چشم و دست کودکان ۷ تا ۱۰ ساله شهرستان بردسکن	۲۵
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۴	محمد حسن شاملی	پایان نامه	اثر بخشی درمان شناختی مبتنی بر ذهن آگاهی بر اعتیاد به بازی های اینترنتی با میانجی گری متغیرهای خودکنترلی و هیجان خواهی در نوجوانان پسر شهر تهران	۲۶
تربیتی	دانشگاه شهید چمران اهواز	۱۳۹۰	فریدون نجفی شبانکاره	پایان نامه	آسیب شناسی بازی های رایانه ای؛ بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در این بازی ها	۲۷
تربیتی	دانشگاه اصفهان، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۸۹	مریم معصومی زابع	پایان نامه	تأثیر آموزش گروهی مادران بر اساس رویکرد تلفیقی (فرزندپروری مثبت و رفتاردرمانی) بر کاهش وابستگی کودکان به بازی های رایانه ای و بهبود ارتباط مادر. کودک	۲۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس	۱۳۸۸	محمود پناهی شهری	پایان‌نامه	بررسی رابطه احساس حضور با برخی ویژگی‌های روان‌شناختی جوانان در محیط‌های مجازی (جذب و غرق شدن، برآورد گذشت زمان، تعامل، فشار کار، انگیزه و تجربیات قبلی)	۲۹
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۵	مجتبی خورشیدی تطفی	پایان‌نامه	نقش ارتباط میان فردی والدین در میزان گرایش نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: مناطق ۶-۷ تهران)	۳۰
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۸۹	بهناز دوران	پایان‌نامه	نقش بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری هویت جوانان	۳۱
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۱	مریم تقوی جلودار	پایان‌نامه	تأثیر میزان برانگیزاندگی بازی‌های رایانه‌ای بر سطح انگیزندگی کودکان ADHD	۳۲
تربیتی	دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	ناهید یلانی	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و انزوای اجتماعی در بین دانش‌آموزان پسر دوره اول متوسطه شهر کرمان	۳۳
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	انور صابری	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان مدارس راهنمایی پسرانه	۳۴
فنی	دانشگاه سمنان، پردیس علوم انسانی، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۶	محمد ربانی‌فر	پایان‌نامه	تعیین روایی و پایایی نسخه فارسی مقیاس لذت بردن از بازی‌های رایانه‌ای	۳۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۶	مسعود غزنجایی دوم	پایان نامه	بررسی جایگاه عناصر درام ارسطویی و چگونگی به‌کارگیری آن‌ها در بازی‌های برتر رایانه‌ای (سال ۲۰۱۷)	۳۶
تربیتی	دانشگاه بوعلی سینا، دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	آزاده فیضی بزنجی	پایان نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سرعت پردازش اطلاعات و مهارت حل مسئله ریاضی در دانش آموزان پایه پنجم و ششم ابتدایی	۳۷
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، دانشکده علوم پزشکی	۱۳۹۷	محمد رضا طلائیان	پایان نامه	بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اختلالات رفتاری در دانش آموزان مقطع راهنمایی در شهر قم در سال ۱۳۹۵	۳۸
علوم سیاسی	دانشگاه علامه طباطبائی، پردیس آموزش‌های نیمه حضوری	۱۳۹۰	حسین رجبعلی پور	پایان نامه	بازنمایی تورسیم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)	۳۹
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۸	نوشین تقی نژاد	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگرانه بر خلاقیت و خودپنداره نوجوانان	۴۰
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	مینا علی نژاد اقدم	پایان نامه	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پرخاشگری در کودکان پیش دبستانی (مطالعه موردی: مهد کودک بنفشه)	۴۱
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۲	سمانه آل حبیب	پایان نامه	بررسی رابطه عملکرد خانواده با وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر ساوه	۴۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۷	میلاد آقورن لویی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر درگیری تحصیلی، خودتنظیمی تحصیلی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه اول دوره متوسطه دوم شهر تهران	۴۳
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجله‌الله‌فیهم</small> ، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۳	زهرا تقی‌زاده شیده	پایان‌نامه	رابطه بین انواع بازی‌های رایانه‌ای و ریتم خواب و بیداری با خلاقیت	۴۴
آموزشی	دانشگاه ارومیه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	فراز حسنی ریکان	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری واژگان انگلیسی	۴۵
تربیتی	دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	علی دیندار فومنی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر درک مطلب خوانشی دانش‌آموزان ایرانی	۴۶
آموزشی	تهران، دانشگاه تربیت معلم، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۳	راضیه محققیان یعقوبی	پایان‌نامه	رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و توانایی فضایی دانش‌آموزان	۴۷
تربیتی	مرکز پیام نور تهران، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۲	محمد زارع کاریزی	پایان‌نامه	نقش بازی‌های رایانه‌ای در بروز جرم	۴۸
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی کاویان	۱۳۹۷	صنم آزری	پایان‌نامه	رابطه بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و بحران هویت با سلامت روان نوجوانان	۴۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری فنی	دانشگاه شیراز، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۵	زهره کاظمی	پایان نامه	بررسی شخصیت‌پردازی‌های اسطوره‌ای انیمیشن رستم و بازی رایانه‌ای گرشاسپ و میزان اثرپذیری آن‌ها از منابع ایرانی	۵۰
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۰	اسماعیل پرویزی	پایان نامه	دختران و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی رابطه بین هویت جنسیتی و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان دختران دانش‌آموز ۱۴ تا ۱۶ ساله شهر فسا	۵۱
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	فریبرز علی محمدی	پایان نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی دانش‌آموزان	۵۲
فنی	دانشگاه گیلان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۳	بهنام دری	پایان نامه	ارائه رهیافتی جهت تجزیه و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای	۵۳
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۸	آیت‌الله حسین پور	پایان نامه	اثر بخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انگیزه پیشرفت و هوش اجتماعی دانش‌آموزان دوره متوسطه اول	۵۴
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>علیه السلام</small> ، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	مینا اسماعیلی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای بر حل مسئله دانش‌آموزان با مهارت اجتماعی پائین	۵۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم ارتباطات و مطالعات رسانه	۱۳۹۴	ندا حلیمی رازلیقی	پایان‌نامه	بررسی تطبیقی علل و میزان گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای (مورد پژوهی: کودکان ۱۰-۷ ساله مناطق شمال و جنوب تهران)	۵۶
حقوقی	دانشگاه تهران	۱۳۷۹	کیامرث ایمانی شیرکلایی	پایان‌نامه	جرم قمار و جرایم مربوط به آن در حقوق جزای ایران	۵۷
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	مجتبی پورفرهمند	پایان‌نامه	اثربخشی کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در مهارت‌های دیداری بردارک دیداری، شنیداری، فضایی و سرعت ردیابی خواندن دانش‌آموزان دارای اختلال‌های یادگیری خاص	۵۸
سلامت	دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشکده هنرهای کاربردی	۱۳۹۱	لادن سلماسی	پایان‌نامه	طراحی وسیله کمک آموزشی برای بهبود تمرکز کودکان بیش‌فعال با نقص توجه با رویکرد طراحی تعاملی و کودکان	۵۹
آموزشی	دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی	۱۳۹۰	فاطمه غلامرضایی	پایان‌نامه	اثربخشی بازی رایانه‌ای دایمنشن بر پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی با توجه به پیش‌دانسته‌های زبان ریاضی دانش‌آموزان	۶۰
آموزشی	دانشگاه فردوسی مشهد، پژوهشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۲	حسین گلدوزیان	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تبهر حرکتی و زمان واکنش کودکان ۹ تا ۱۱ سال	۶۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۲	فاطمه مشکی	پایان نامه	شناسایی قابلیت‌ها و میزان اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای در آموزش دروس کارگاهی شهرسازی با تأکید بر نرم افزار سیم سیتی	۶۲
تربیتی	دانشگاه سیستان و بلوچستان، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۱	لیلی مظاهر	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی و خودکارآمدی تحصیلی نوجوانان پسر ۱۲-۱۵ ساله در شهر زاهدان	۶۳
درمانی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم پزشکی	۱۳۹۱	پوپک معتمدوزیری	پایان نامه	بررسی یک مدالیته درمانی مبتنی بر ترکیب تحریک مکرر مغناطیسی خارج مغزی و تمرینات تعقیبی با دسته بازی تغییر یافته جهت بهبود عملکرد حرکتی اندام فوقانی بیماران همی‌پلژی	۶۴
آموزشی	دانشگاه الزهراء <small>ع.ا.ع.</small>	۱۳۹۶	شهناز مشایخ	پایان نامه	تولید و اعتباریابی نمونه اولیه‌ای از یک بازی آموزشی دیجیتال برای یادگیری مفاهیم پایه اصول حسابداری (۱)	۶۵
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۲	فاطمه سادات طهوری ترکی	پایان نامه	مطالعه ساختار و عوامل جذابیت در بازی‌های ویدیویی ساده و تفننی (کژوال)	۶۶
فنی	دانشگاه شاهد، دانشکده هنر	۱۳۹۲	آتنا بزرگر	پایان نامه	مقایسه نمونه‌های شاخص بازی‌های آموزشی رایانه‌ای کودکان ۵ تا ۱۲ سال در ایران و جهان بین سال‌های ۱۳۸۵ تا ۱۳۹۰ از نظر شخصیت‌پردازی	۶۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	عاطفه مشهوری	پایان‌نامه	تأثیر منابع دیداری بر پرخاشگری و رفتار مقابله‌ای کودکان ۶ ساله تهرانی	۶۸
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۶	صلاح اسمعیلی گوجار	پایان‌نامه	تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای تحت شبکه بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی تهران	۶۹
درمانی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجل الله فرجه</small> دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۳	شهلا مصور	پایان‌نامه	مقایسه اثربخشی بازی‌های کامپیوتری مبتنی بر تئوری PASS با تحریکات تعادلی-حرکتی-مغزی بر کارکردهای عصب روان‌شناختی و عملکرد خواندن دانش‌آموزان نارساخوان	۷۰
تربیتی	مرکز پیام نور تهران، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۲	فاطمه عرب نوذری	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بهداشت روان دانش‌آموزان دوره راهنمایی تحصیلی (پایه سوم) مدارس شهر تهران	۷۱
تربیتی	دانشگاه یزد، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۳	فرزانه میرویی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی دانش‌آموزان مقطع دبیرستان شهر یزد	۷۲
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۸	فرشته آقاپور علی‌آباد	پایان‌نامه	رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه منطقه سه شهر تهران	۷۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجل الله فرجه</small> ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	محمد جواد خرمی	پایان نامه	بازی های رایانه ای از منظر فقه جعفری	۷۴
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۸۹	اعظم آقاولی آغمیونی	پایان نامه	اصول و قواعد متحرک سازی شخصیت ها در بازی های رایانه ای و بررسی محدودیت های متحرک سازی در بازی های رایانه ای	۷۵
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد بندرعباس	۱۳۹۶	یلدا عامری	پایان نامه	اثربخشی بازی های شناختی رایانه ای بر بهبود توجه و عملکرد شناختی کودکان دارای اختلال یادگیری	۷۶
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۵	مهرداد بهروزی	پایان نامه	مقایسه رشد اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزانی که در مدت های متفاوت از بازی های کامپیوتری استفاده می کنند	۷۷
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۰	بهناز دوران	پایان نامه	بررسی رابطه بازی های کامپیوتری و مهارت های اجتماعی نوجوانان	۷۸
تربیتی	دانشگاه اصفهان	۱۳۸۹	ملیحه چشمی	پایان نامه	بررسی رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای با مهارت های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان	۷۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	سمیه رسایی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای یا دویبعدی و سه‌بعدی بر توانایی فضایی دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر اصفهان	۸۰
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۶	محسن فرداودی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری خودراهبر و تفکر انتقادی دانش‌آموزان پسر پایه اول دوره دوم متوسطه شهر تهران	۸۱
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد گرمسار، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	فاطمه محمدی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی (نمونه‌ی موردی: دانش‌آموزان پسر سال‌های اول و دوم مقطع دبیرستان شهر گرمسار)	۸۲
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۶	سید نورالدین رسولی مهارلویی	پایان‌نامه	مطالعه‌ای بر تأثیرات متقابل سینما و بازی‌های رایانه‌ای (ویدیوگیم) از منظر روایت، فرم بصری و شخصیت‌پردازی	۸۳
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	اکبر کبیری	پایان‌نامه	بررسی دانش، نگرش و میزان استفاده دانش‌آموزان ششم پسر پایه ششم ابتدایی شهرستان از بازی‌های رایانه‌ای	۸۴
علوم سیاسی	دانشگاه پیام نور استان تهران، دانشکده حقوق و علوم سیاسی	۱۳۹۴	امیرحسین اسدی	پایان‌نامه	نقش رسانه‌های دیجیتال در گفتمان‌سازی مردم‌سالاری در جهان (مجازی)	۸۵
فنی	دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران	۱۳۸۸	مهدی عبادی	پایان‌نامه	تأثیرات متقابل طراحی بصری در ویدیوگیم و سینما و تلویزیون	۸۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر و معماری	۱۳۸۸	حمیده جوادی	پایان نامه	ضرورت تولید بازی های دیجیتال در ایران با محوریت سناریونویسی و شخصیت پردازی (پروژه عملی: ساخت فیلم «بدون عنوان»)	۸۷
سلامت	دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی، دانشکده توان بخشی	۱۳۹۵	شیرین صابری مبارکه	پایان نامه	بررسی تأثیر توان بخشی در فضای مجازی از طریق بازی ماجراجویانه رایانه ای بر عملکرد خودارزیابی کاری دانش آموزان پسر با نارساخوانی مقطع دوم و سوم دبستان	۸۸
حقوقی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم اداری و اقتصادی	۱۳۹۴	سیده سارا میریاذل	پایان نامه	بررسی نظری جرایم تقلیدی با تأکید بر نقش رسانه	۸۹
تربیتی	دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی، دانشکده علوم تربیتی	۱۳۹۶	زهره محمودی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم پایه ریاضی و حافظه فعال در کودکان پیش دبستانی استان کرمان در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵	۹۰
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۸	راشن عبدالهی	پایان نامه	مقایسه ویژگی های شخصیت و سازگاری نوجوان با وبی سابقه بازی های رایانه ای	۹۱
فنی	دانشگاه الزهراء <small>ع.ا.ه.</small> ، دانشکده اقتصاد و حسابداری	۱۳۹۱	خدیجه بازیار	پایان نامه	سنجش اثربخشی جایگذاری محصول و برند در فیلم های سینمایی ایرانی	۹۲
تربیتی	دانشگاه اراک، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۵	بهاره مسعودیه آرانی	پایان نامه	رابطه اعتیاد به بازی های الکترونیکی با زمان پاسخ، توجه و رشد حرکتی در دختران عادی و معتاد	۹۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه سوره، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۵	جواد عرب عامری	پایان‌نامه	بررسی جایگاه طراحی بازی در موفقیت بازی‌های رایانه‌ای	۹۴
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، پردیس تحصیلات تکمیلی خودگردان	۱۳۹۶	زهرا محسنی‌نسب	پایان‌نامه	نقش بهره‌برداری از بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی نوجوانان شهر قم	۹۵
فنی	دانشگاه بیرجند، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۵	اقدس عیسی‌پور	پایان‌نامه	بررسی استراتژی‌های ترجمه‌ای به‌کارگرفته‌شده در محلی‌سازی بازی‌های ویدیویی در ایران	۹۶
آموزشی	دانشگاه تبریز، دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۴	الهه ادیبی	پایان‌نامه	یادگیری با کارآموزی از طریق یادگیری تقویتی معکوس و کاربرد آن در بازی‌های رایانه‌ای	۹۷
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۲	محمد سیدعرب	پایان‌نامه	گونه‌شناسی سبک‌های زندگی مجازی جوانان تهرانی در بازی (The Sims)	۹۸
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>سنة التأسيس ۱۳۸۱</small> دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۱	طاهره عیدی‌زاده	پایان‌نامه	تأثیر سواد رسانه‌ای والدین در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان شش تا یازده سال مدارس شهرستان شوشتر	۹۹
تربیتی	دانشگاه یزد، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۰	مهدی نیک‌عهد	پایان‌نامه	بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: کلوب‌ها و گیم‌نت‌های شهر یزد)	۱۰۰



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه بیرجند، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۲	ملیحه بیجاری	پایان‌نامه	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزش ریاضی بر خودراهبری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه پنجم شهر بیرجند	۱۰۱
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۵	علیرضا اشکورکیایی	پایان‌نامه	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان درخودمانده با عملکرد بالا	۱۰۲
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۳	فرگس شاعری کریمی	پایان‌نامه	بررسی کارکرد هنر کانسپت در تولیدات سرگرمی	۱۰۳
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>علیه السلام</small> ، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۲	گیتی سخن‌سنج	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ادراک بینایی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی	۱۰۴
فنی	دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی	۱۳۹۰	حمیدرضا نسرین‌پور	پایان‌نامه	طراحی الگوریتم بازی هوشمند بوکس برپایه منطق فازی	۱۰۵
تربیتی	دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۸۷	فاطمه مهرابی‌فر	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مدارس راهنمایی دولتی ناحیه ۲ شهر کرمان	۱۰۶
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۹	صدیقه احمدی	پایان‌نامه	رابطه بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی و سلامت روان در دانش‌آموزان سوم راهنمایی ناحیه یک آموزش و پرورش شهر شیراز	۱۰۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه شیراز	۱۳۹۰	مهدی فرخ‌زاد	پایان‌نامه	بررسی استفاده از صنعت بازی‌های برخط در تجارت الکترونیک: ارائه سناریوی جدید بازی آنلاین مربی‌گری فوتبال	۱۰۸
تربیتی	دانشگاه مازندران، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۵	سامره علیزاده خانقاهی	پایان‌نامه	تحلیل جامعه‌شناختی اوقات فراغت دیجیتال کاربران ایرانی (مطالعه موردی: شهروندان شهر تالش)	۱۰۹
سلامت	دانشگاه گیلان، پردیس دانشگاهی	۱۳۹۶	بلقیس زحمتکش خواجکینی	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین سطح فعالیت بدنی و دانش تغذیه‌ای و سرگرمی‌های رایانه‌ای با چاقی در بین دانش‌آموزان پسر چاق ۹ تا ۱۲ ساله شهر خممام	۱۱۰
تربیتی	دانشگاه شیراز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	محسن ابراهیم‌زاده	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های تصویری دیجیتال و لذت‌یادگیری الکترونیکی بر فراگیری و ماندگاری واژگان انگلیسی و انگیزش دانش‌آموزان دبیرستانی ایرانی	۱۱۱
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۶	حمید گل‌دوست	پایان‌نامه	رابطه میزان گرایش به بازی‌های رایانه‌ای با رشد حرکتی و اجتماعی کودکان ۸-۱۰ ساله استان قم	۱۱۲
آموزشی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۸۷	شقایق ندیمی امیری	پایان‌نامه	آموزش زبان فرانسه از طریق سرگرمی: طراحی یک نرم‌افزار آموزشی	۱۱۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۰	یاشار رضائی پور حکیم آباد	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر عملکرد شناختی	۱۱۴
فنی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۸۸	آیدین میرشکار	پایان نامه	دشواری های بومی سازی بازی های رایانه ای در ایران	۱۱۵
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۸۹	شیوا بیات	پایان نامه	بررسی میزان استفاده از اسطوره های ادبی و ایرانی در بازی های رایانه ای تولید ایران	۱۱۶
فنی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران غرب	۱۳۹۵	علیرضا کردبچه	پایان نامه	بررسی نقش سازوکارهای بازی در بازاریابی کاربران وب سایت آی برتر (بانک اطلاعات مشاغل)	۱۱۷
درمانی	دانشگاه مازندران، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۶	مهشاد معتقدی فر	پایان نامه	طراحی برنامه توان بخشی شناختی سرور مبتنی بر رایانه و اثربخشی آن بر کارآمدی خواندن، هیجی کردن و کارکردهای شناختی دانش آموزان نارساخوان. نادرست نویس	۱۱۸
تربیتی	دانشگاه خلیج فارس، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۶	طیبه احمدشاهی	پایان نامه	اثربخشی بازی های شناختی رایانه ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی	۱۱۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۶	محمد مهدی میرزایی	پایان‌نامه	طراحی بازی‌های رایانه‌ای و غیررایانه‌ای آموزش ریاضی و ارزیابی اثربخشی آن بر پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی	۱۲۰
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تایباد	۱۳۹۶	مریم رنجبرنایی	پایان‌نامه	مقایسه اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای و روش فرنالد بر کاهش نارساخوانی دانش‌آموزان در تایباد	۱۲۱
تربیتی	دانشگاه کاشان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۰	محبوبه منصوری	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرورش مهارت حل مسئله و خلاقیت در کودکان ۱۵-۱۰ سال شهر اصفهان	۱۲۲
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران جنوب	۱۳۹۵	زهرا شفیعی‌پور	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین میزان گذران اوقات فراغت، فعالیت‌های ورزشی و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه‌های پنجم و ششم مدارس شهر قدس در سال ۱۳۹۴	۱۲۳
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۹	کبری مظفری	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین بازی‌های ویدیویی با پرخاشگری و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر خرامه	۱۲۴
تربیتی	دانشگاه اراک، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	حمید احمدی	پایان‌نامه	رابطه بین میزان استفاده از انواع بازی‌های رایانه‌ای با «راهبردهای انگیزشی برای یادگیری» در دانش‌آموزان پسر سوم متوسطه شهر سبزوار در سال تحصیلی ۱۳۹۱-۹۲	۱۲۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مدیریت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده مدیریت	۱۳۹۳	مونا سعیدی دهشال	پایان نامه	بررسی و اولویت بندی عوامل مؤثر بر توسعه بازاریابی بازی های کامپیوتری در ایران	۱۲۶
فنی	دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی، دانشکده مهندسی عمران	۱۳۹۴	فرناز کاویاری	پایان نامه	مدل سازی توسعه شهری با استفاده از عامل و تئوری بازی	۱۲۷
سلامت	دانشگاه خوارزمی، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۰	ریحانه پاکت چی	پایان نامه	تأثیر آموزش بازی های رایانه ای بر عملکرد حافظه بینایی دانش آموزان دچار اختلال یادگیری «نارساخوانی»	۱۲۸
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق. قیام دشت، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۲	میثم شمسیان	پایان نامه	بررسی نقش بازی های رایانه ای بر افسردگی پسران (مورد مطالعه: نوجوانان ۱۲-۱۸ سال شهر تهران)	۱۲۹
فنی	دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران	۱۳۹۳	آرین طاهری	پایان نامه	تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی های رایانه ای هدفمند	۱۳۰
تربیتی	دانشگاه سمنان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	سمیرا جورابلو	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر زمان واکنش و دقت پیش بینی دانش آموزان دختر	۱۳۱
سلامت	دانشگاه الزهراء (ع.ا.س)، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۶	شادی مشهدی	پایان نامه	گزینش و آزمایش بازی های رایانه ای. چند رسانه ای در راستای بهبود مهارت های ادراکی. شناختی دانش آموزان با اختلال های یادگیری	۱۳۲
تربیتی	دانشگاه سوره، دانشکده فرهنگ و ارتباطات	۱۳۹۶	بهزاد توفیق فر	پایان نامه	شناسایی عوامل رقابت پذیری صنعت بازی های رایانه ای ایران با مدل الماس پورتر	۱۳۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی	۱۳۹۴	اکرم ایدون	پایان‌نامه	بررسی عوامل مؤثر بر رفتار خرید کودکان مصرف‌کننده بازی‌های رایانه‌ای (مورد مطالعه: دانش‌آموزان ابتدایی ۷ تا ۱۲ سال)	۱۳۴
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۴	شهلا محمدی	پایان‌نامه	بررسی رابطه میزان استفاده از رایانه با عملکرد تحصیلی و فرسودگی تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه هشتم شهرستان مرودشت	۱۳۵
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۴	المیرا باقرزاده	پایان‌نامه	بررسی طرفداران به عنوان تولید مصرف‌کننده پیرامتن‌های رسانه و رابطه میان رسانه‌ای (transmedia) بازی کامپیوتری با انیمیشن و فیلم؛ عنوان بخش عملی: روح انگیز	۱۳۶
سلامت	دانشگاه حکیم سبزواری، دانشکده علوم ورزشی	۱۳۹۶	الهام مهدوی	پایان‌نامه	اثر تمرینات تصویرسازی حرکتی و تمرینات شناختی پس از جلسه تمرین بر تحکیم حافظه حرکتی سالمندان	۱۳۷
سلامت	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۵	محمد رستمی‌پور	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای - حرکتی بر مهارت‌های حرکتی درشت (جابه‌جایی و دستکاری) کودکان کم‌توان ذهنی	۱۳۸
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران	۱۳۹۴	هاجر سلامت	پایان‌نامه	مقایسه اثر شرکت در فعالیت ورزشی و بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر شهر گرگان	۱۳۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دانشگاه پیام نور، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۵	مرگان آگاه هریس	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر تغییرات ایمونوگلوبولین A بزاقی و کورتیزول بزاقی نوجوانان	۱۴۰
تربیتی	دانشگاه امام صادق <small>علیه السلام</small> ، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۱	مرتضی آخوندی	پایان نامه	رسانه های تعاملی و آموزش مفاهیم اسلامی به کودکان (مطالعه آزمایشگاهی: نرم افزار اسلامی «شکوفه»)	۱۴۱
تربیتی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی	۱۳۹۳	حسین جهانیانی	پایان نامه	تأثیر بازی های خشونت آمیز در رفتار نوجوانان مقطع راهنمایی	۱۴۲
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تفت، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۲	هما حاجی صادقی	پایان نامه	بررسی میزان تماشای تلویزیون و انجام بازی های رایانه ای پسران دبستانی ۷-۸ ساله چاق و کم وزن و رابطه آن با فاکتورهای منتخب آمادگی جسمانی و ترکیب بدنی در شهر یزد	۱۴۳
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی سبز، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۶	سید نقی موسوی ترکامی	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی دانش آموزان متوسطه اول شهرستان میاندرود	۱۴۴
حقوقی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده حقوق	۱۳۹۶	زینب چهاردولی	پایان نامه	چالش های اعمال قواعد حقوق بشر در دوستانه بر بازی های رایانه ای	۱۴۵
حقوقی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده حقوق	۱۳۹۵	زهرا اخباری	پایان نامه	حق بر سلامت فردی و جمعی و بازی های رایانه ای	۱۴۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه سوره، دانشکده هنر	۱۳۹۷	صفا کام‌دیده	پایان‌نامه	سیر تحول روایت و تأثیرات متقابل سینما و بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۸ میلادی	۱۴۷
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجل الله فرجه</small> ، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	ئه‌وین غوثی	پایان‌نامه	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای بر خودپنداری دانش‌آموزان کلاس پنجم دبستان شهر تهران در سال تحصیلی ۹۳-۹۴	۱۴۸
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	فاطمه رضایی	پایان‌نامه	نقش آموزش مبتنی بر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر ارتقای سطح مهارت‌های هندسی دانش‌آموزان	۱۴۹
تربیتی	دانشگاه کاشان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۰	علیرضا شکوفه‌نژاد	پایان‌نامه	مقایسه بازی‌های سنتی و مدرن بر نوجوانان بین دوازده و چهارده ساله از نظر رفتاری	۱۵۰
فنی	دانشگاه شیخ بهایی، دانشکده زبان‌های خارجی	۱۳۹۲	فرخنده تویسرکانی	پایان‌نامه	هنجارهای بومی سازی در ترجمه متون چندوجهی فارسی: مورد دموهای بازی‌های کامپیوتری	۱۵۱
فنی	دانشگاه صنعتی شاهرود، دانشکده کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۲	مهدی نیازی	پایان‌نامه	استفاده از تکنیک‌های یادگیری ماشین در پیاده‌سازی بازی‌های سه بعدی	۱۵۲
تربیتی	دانشگاه اراک، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	هادی خائف	پایان‌نامه	پیش‌بینی خلاقیت و اضطراب تحصیلی براساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر اول متوسطه شهر بناب	۱۵۳



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه شهید مدنی آذربایجان، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۶	لیلا گلچهره	پایان نامه	مقایسه رشد شناختی اجتماعی در کودکان بازی کننده بازی های رایانه ای و کودکان عادی	۱۵۴
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تایباد	۱۳۹۶	طاهره پرتوی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های آموزشی کامپیوتری بر انگیزش پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع ابتدایی نواحی هفت گانه مشهد	۱۵۵
آموزشی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۵	آرش دلاوری نژاد	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای - حرکتی بر اکتساب مهارت های پایه ای فوتبال و خودکارآمدی در دانش آموزان پسر مدارس ابتدایی	۱۵۶
علوم سیاسی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم سیاسی	۱۳۹۴	محمد علی مختاری	پایان نامه	نقش بازی های رایانه ای در سیاست خارجی آمریکا پس از واقعه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱	۱۵۷
حقوقی	دانشگاه قم، پردیس دانشگاهی	۱۳۹۵	علی رحمانی	پایان نامه	حمایت از بازی های رایانه ای در نظام حقوقی مالکیت فکری	۱۵۸
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق - قیام دشت، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۲	راستین دهقان	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر انزوای اجتماعی نوجوانان و جوانان در سطح شهر تهران	۱۵۹
آموزشی	دانشگاه تربیت معلم، تهران، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۱	محسن روشنیان رامین	پایان نامه	رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی	۱۶۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه پیام نور استان تهران، دانشکده فنی	۱۳۹۱	افسانه صالحی	پایان‌نامه	استخراج فاکتورهای مؤثر بر استفاده از بازی‌های شبیه‌سازی در آموزش مجازی	۱۶۱
فنی	مرکز پیام نور تهران، دانشکده علوم پایه	۱۳۹۳	معصومه جعفری	پایان‌نامه	ارائه یک معماری برای موتور بازی‌های مبتنی بر صفحه	۱۶۲
تربیتی	دانشگاه علم و هنر اردکان، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۴	فرنوش احمدی	پایان‌نامه	تحلیل اجتماعی کامپیوترآرت و وجه تکنولوژیک در هنر معاصر ایران	۱۶۳
تربیتی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دکتر علی شریعتی	۱۳۹۴	محمدرضا حیدری	پایان‌نامه	تحلیل نشانه‌شناسی فردگرایی، خشونت، قانون‌گریزی در بازی‌های تلفن همراه	۱۶۴
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۶	مرتضی کریمی	پایان‌نامه	روایت در بازی‌های کامپیوتری نقش آفرینی و تأثیر آن‌ها بر انیمیشن‌های بلند سینمایی	۱۶۵
فنی	مؤسسه آموزش عالی بعثت کرمان	۱۳۹۶	میثم علی‌نژاد	پایان‌نامه	طراحی و اجرای شبیه‌ساز پرواز با استفاده از نرم‌افزار MATLAB	۱۶۶
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۷	نصیب‌الله رضوانی‌نژاد	پایان‌نامه	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع دبیرستان شهرستان گچساران	۱۶۷
سلامت	دانشگاه سمنان	۱۳۸۹	آذین فرزین	پایان‌نامه	حافظه آینده‌نگر در بیماران اسکیزوفرنیک	۱۶۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۲	علی وفا	پایان نامه	اثربخشی میزان استفاده از بازی های رایانه ای بر تفکر انتقادی و احساس تنهایی در بین دانش آموزان دبیرستان شهرستان تکاب	۱۶۹
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۳	نسرین سجادی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر نقص توجه انتخابی و نقص توجه مستمر کودکان ADHD	۱۷۰
فنی	دانشگاه حکیم سبزواری، دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۴	غلامرضا پرچمی	پایان نامه	تشخیص توپ و بازیکنان در بازی فوتبال با استفاده از فیلتر ذره بهبود یافته	۱۷۱
آموزشی	دانشگاه رازی، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۵	الهام جلالوند	پایان نامه	بررسی رابطه انگیزه مصرف مجازی ورزشی با جهت گیری و هویت ورزشی دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان نهاوند	۱۷۲
فنی	دانشگاه مازندران، دانشکده علوم ریاضی	۱۳۹۵	فرشته دیوسالار	پایان نامه	کمینه سازی مکرر افسوس در بازی ها	۱۷۳
تربیتی	دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی کرمان، دانشکده پزشکی افضلی پور	۱۳۷۸	لیلا نفریه	پایان نامه	بررسی خصوصیات شخصیتی بازیکنان بازی های رایانه ای شهر کرمان در سال ۱۳۷۷	۱۷۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۷	شقایق لطفی‌زاده	پایان‌نامه	رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با کارکردهای اجرایی در کودکان پیش‌دبستانی	۱۷۵
فنی	دانشگاه اراک، دانشکده فنی	۱۳۹۱	علیرضا حسن‌پور هتکه‌پشتی	پایان‌نامه	استخراج زمینه‌های سه‌بعدی از فیلم برای استفاده در بازی‌های رایانه‌ای	۱۷۶
تربیتی	دانشکده علوم ارتباطات اجتماعی	۱۳۹۲	فرشته بهرامی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر ۱۶-۲۰ سال شهر کرج	۱۷۷
تربیتی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی دکتر علی شریعتی	۱۳۹۴	سیده سمانه امیری	پایان‌نامه	دگردیسی مشغولیت‌ها؛ کنش فردی و کنش جمعی: یک بررسی تجربی و عامل‌محور	۱۷۸
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجله‌الله‌فیهم</small> ، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۵	مهناز طالبی	پایان‌نامه	اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای بهسازی شناختی بر میزان توجه، واژگان و درک کلامی دانش‌آموزان آهسته‌گان (کم‌توان ذهنی) ابتدایی	۱۷۹
حقوقی	دانشگاه قم	۱۳۹۶	شهلا محمدی	پایان‌نامه	سیاست کیفری ایران در قبال جرم‌انگاری رفتارهای آسیب‌زا علیه کودکان در حوزه سلامت و بهداشت	۱۸۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه علامه طباطبائی	۱۳۹۶	ستاره پناهی	پایان نامه	طراحی، اجرا و ارزشیابی بازی آموزشی. انطباقی تحت شبکه، حساس به سبک یادگیری برای درس علوم دانش آموزان پایه نهم مقطع متوسطه یک	۱۸۱
تربیتی	دانشگاه سمنان، پردیس هنر، دانشکده هنر	۱۳۹۶	داود رحیم پور	پایان نامه	نقش بازی های رایانه ای و ویدیویی در تعریف سبک زندگی به همراه تحلیل بازی ها مبتنی بر لذت گرایی دون ژوانیسم	۱۸۲
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد نقت، گروه تربیت بدنی	۱۳۹۵	نجمه حیدری	پایان نامه	مقایسه آثار روانی- اجتماعی بازی های رایانه ای و فعالیت ورزشی از دیدگاه دانش آموزان دوره اول مقطع متوسطه شهرستان خاتم	۱۸۳
تربیتی	دانشگاه تربیت معلم تهران، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۸۴	مریم قطریفی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران	۱۸۴
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	ندا ایوانی	پایان نامه	بررسی میزان تأثیر بازی های رایانه ای تخیلی بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان پایه ششم دبستان شهر کرمانشاه	۱۸۵
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، پردیس آموزش های نیمه حضوری	۱۳۹۲	زهرة رمزی عراقی	پایان نامه	میزان استفاده از بازی های رایانه ای و تأثیر آن بر روابط خانوادگی و اجتماعی دانش آموزان پسر دوره راهنمایی منطقه ۴ تهران در سال تحصیلی ۹۱-۹۲	۱۸۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	نجمه علی‌حیدری	پایان‌نامه	اثربخشی آموزش لغات و مفاهیم عربی با نرم‌افزارهای آموزشی و مقایسه آن با روش سنتی	۱۸۷
تربیتی	دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۴	جلیل رحیمی	پایان‌نامه	مقایسه اثرات روانی-اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای و فعالیت‌های ورزشی از دیدگاه دانش‌آموزان پسر دوره اول متوسطه شهر یزد	۱۸۸
هنری - فنی	دانشگاه مازندران، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۶	راضیه حق‌شناس	پایان‌نامه	مطالعه قابلیت‌های بازنمایی قصص قرآن در بازی‌های رایانه‌ای	۱۸۹
هنری - فنی	دانشگاه شیراز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	زهرا زارعی	پایان‌نامه	اقتباس بینارسانه‌ای رمان پدرخوانده اثر ماریو پوزو	۱۹۰
تربیتی	دانشگاه ارومیه	۱۳۸۷	مسعود دلبری	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت ادراکی - حرکتی و دقت عملکرد	۱۹۱
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۳	فرشته پورمحسنی کلوری	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت شناختی نوجوانان	۱۹۲
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۷	حمید رئیسی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت حل مسئله و هماهنگی دیداری - حرکتی پسران پیش‌دبستانی شهر تهران در سال ۱۳۸۶	۱۹۳
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۳	خدیجه صالحی‌اقدام	پایان‌نامه	تقویت ادراک زمان از طریق بازی رایانه‌ای	۱۹۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دانشگاه بین‌المللی امام رضا <small>علیه السلام</small> ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۷	مصطفی یزدان‌پناه نامقی	پایان‌نامه	نقش بازی‌های رایانه‌ای ورزشی و غیرورزشی در اوقات فراغت بر اختلالات جسمانی و رفتاری دانش‌آموزان	۱۹۵
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد بندر لنگه	۱۳۹۷	شکوفه رنجبر	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستان غیردولتی علوم پزشکی بندرعباس	۱۹۶
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	مینا کیهانی	پایان‌نامه	نقش بازی‌های رایانه‌ای بر تغییر سطح خودپنداره و اختلالات رفتاری دانش‌آموزان ابتدایی شهر نی‌ریز	۱۹۷
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد گرمسار، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۱	علیرضا مرتضی	پایان‌نامه	بررسی عوامل اجتماعی مؤثر در وقوع نزاع دسته‌جمعی در شهرستان شاهرود	۱۹۸
آموزشی	دانشگاه شیخ بهایی، دانشکده زبان‌های خارجی	۱۳۹۲	احسان بافنده	پایان‌نامه	تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تمام‌نما بر فراگیری لغات زبان انگلیسی دانش‌آموزان ایرانی	۱۹۹
ارتباطات	دانشگاه امام صادق <small>علیه السلام</small> ، دانشکده علوم ارتباطات اجتماعی	۱۳۹۲	سید محمدعلی شکیب	پایان‌نامه	سیاست‌های آموزش و پرورش جمهوری اسلامی ایران در مواجهه با رسانه‌های جدید	۲۰۰
فنی	دانشگاه تبریز، دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۵	سعید پاشازاده	پایان‌نامه	مدل‌سازی بازی تعقیب و گریز در فضای مش‌گسسته با استفاده از شبکه پتری رنگی	۲۰۱
مدیریت	دانشگاه الزهرا <small>علیه السلام</small> ، دانشکده علوم اجتماعی و اقتصادی	۱۳۹۴	میترا سادات حسینی	پایان‌نامه	سنجش تأثیر جایگذاری برند در بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۶	مریم رحمت	پایان‌نامه	رابطه استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی و باورهای دینی با عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شیراز	۲۰۳
مدیریت	مؤسسه آموزش عالی مهرآستان	۱۳۹۷	میلان رضوی نساز	پایان‌نامه	کاربرد هویت برند در بازی‌های تبلیغاتی (تبلیغ در بازی‌های رایانه‌ای): تأثیر مشخصه‌های شرکت بر هویت بازی‌های تبلیغاتی (تبلیغ در بازی‌های رایانه‌ای) در کلوب‌های بازی شهر رشت	۲۰۴
فنی	دانشگاه علامه طباطبائی	۱۳۸۵	پیام فضلی	پایان‌نامه	بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۲۰۵
تربیتی	دانشگاه ارومیه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۸۵	سعید قربانی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری و انگبختگی نوجوان پسر	۲۰۶
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۰	امیر خوش‌گو	پایان‌نامه	تحقیق در مورد جایگاه طراحی صنعتی در طراحی شخصیت‌های بازی‌های ویدیویی و ابزار و وسایل مورد نیاز با اقتباس از اساطیر شاهنامه	۲۰۷
سلامت	دانشگاه اراک، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۰	عصمت رضایی	پایان‌نامه	اثر بازی‌های الکترونیکی بر مهارت‌های جابه‌جایی و کنترل شیء دختران دوره پیش‌نوجوانی	۲۰۸
آموزشی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۴	راحله علی‌نژادی	پایان‌نامه	تأثیر آموزش مبتنی بر بازی‌های دیجیتال بر یادداری کوتاه و بلند مدت نکات دستور زبان انگلیسی (وجه زمانی)	۲۰۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تفت	۱۳۹۶	ایمان هادی پور دهکردی	پایان نامه	شناسایی و اولویت بندی ورزش همگانی و تفریحی اقشار مختلف مردم استان چهارمحال و بختیاری	۲۱۰
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان همدان، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۲	مریم علی بخشی	پایان نامه	شناسایی نگرانی های تربیتی والدین درخصوص استفاده فرزند نوجوان آن ها از بازی های رایانه ای (مطالعه موردی: دانش آموزان مقطع دبیرستان شهرستان نهاوند)	۲۱۱
آموزشی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۶	مائده جناب	پایان نامه	بررسی تأثیر انیمیشن تعاملی پرمخاطب (بازی های رایانه ای) برای آموزش حفظ محیط زیست در کودکان (پروژه عملی: ساخت فیلم «بازی طبیعت»)	۲۱۲
تربیتی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۴	آرش زندی پیام	پایان نامه	رابطه اجتناب تجربه ای، جو عاطفی خانواده و خودکنترلی با اعتیاد به بازی آنلاین در دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز	۲۱۳
تربیتی	دانشگاه ارومیه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۶	رنگین خوشخو	پایان نامه	رابطه بین تیپ های شبانه روزی صبحی- عصری، سبک های دل بستگی و سبک های پردازش هیجانی با اعتیاد به بازی های رایانه ای در بین دانش آموزان دختر سال دوم متوسطه شهرستان پایه در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶	۲۱۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فلسفی	دانشگاه صنعتی امیرکبیر، دانشکده مهندسی کامپیوتر	۱۳۸۷	مژده هاشمی نمین	پایان‌نامه	طراحی مدلی برای نگه‌داری و ارائه جهان‌بینی	۲۱۵
تربیتی	دانشگاه پیام نور، دانشکده علوم انسانی، تحصیلات تکمیلی	۱۳۹۷	سمیه نگهداری	پایان‌نامه	ارائه مدل علی یادگیری ادراک‌شده مبتنی بر بازی‌های دیجیتال در بین دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر شیراز	۲۱۶
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق - قیام‌دشت، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۴	علی اصغر عباسی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر فناوری ارتباطی جدید بر سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان دبیرستانی (مورد مطالعه: دانش‌آموزان دبیرستانی ساکن منطقه ۴)	۲۱۷
سلامت	دانشگاه تبریز، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۴	الهام اصغری	پایان‌نامه	تأثیر چالش‌شناختی بر امواج مغزی	۲۱۸
آموزشی	دانشگاه تبریز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	امید اسلام‌حصاری	پایان‌نامه	تأثیر استفاده از بازی‌های کامپیوتری سبک ریاضی در بهبود یادگیری لغات انگلیسی دانش‌آموزان ایرانی	۲۱۹
سلامت	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۱	الهه ولایتی	پایان‌نامه	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی در مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی پایه دوم ابتدایی	۲۲۰
فنی	دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران، دانشکده ارتباطات و رسانه	۱۳۹۵	کیانوش کریمی	پایان‌نامه	قابلیت‌های بازی‌وارسازی در افزایش درگیری مخاطبان با رسانه (مطالعه موردی: آی‌پی‌تی‌وی صداوسیما جمهوری اسلامی ایران)	۲۲۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تربیت معلم، تهران، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۳	شهرام طهماسبی آهنگرکلایی	پایان نامه	بررسی رابطه بازی رایانه‌ای، خودکارآمدی رایانه‌ای و خلاقیت با پیشرفت تحصیلی دانشجویان دانشگاه خوارزمی	۲۲۲
آموزشی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی	۱۳۹۱	زین العابدین صفدری	پایان نامه	طراحی، تولید، اجرا و ارزشیابی بازی رایانه‌ای آموزشی قیفاووس مبتنی بر مدل طراحی آموزشی DODDEL در درس علوم مقطع راهنمایی	۲۲۳
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۴	عبدالحمید گودرزی	پایان نامه	بررسی بازی نمایش رایانه‌ای به عنوان یک تئاتر آیینی	۲۲۴
فنی	دانشگاه سوره	۱۳۹۶	نازنین براتی سده	پایان نامه	ویژگی‌های تصویرسازی در ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای برای بازار ایران (با تأکید بر تولیدات سال‌های نود شمسی)	۲۲۵
مدیریت	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران غرب	۱۳۹۷	محمد نقیان	پایان نامه	بررسی تأثیر کسب‌وکار الکترونیکی بر مدیریت اقتصاد مجازی (موردکاوی: بازی‌های رایانه‌ای)	۲۲۶
فنی	دانشگاه ملایر، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۷	مهسا فتوحی‌زاده	پایان نامه	تأثیر تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش تعداد مشتریان بانک (مطالعه موردی: بانک ملی)	۲۲۷
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۳	مینا یمینی فیروز	پایان نامه	نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش‌آموزان سوم راهنمایی شهر تهران	۲۲۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه شهید بهشتی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۸	فاطمه وکیلیان	پایان‌نامه	سنجش اثربخشی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای یادگیری کلاس معکوس درس ریاضی در پایه اول ابتدایی	۲۲۹
تربیتی	دانشگاه شاهد، دانشکده هنر	۱۳۹۷	سپیده سادات صالحی	پایان‌نامه	بررسی بازتاب هویت ملی در تصویرسازی بازی‌های رایانه‌ای علمی آموزشی کودکان دبستانی	۲۳۰
آموزشی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۷	فرشته رجب‌پور سواری	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی سرگرم‌کننده و نظام‌مند بر پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان ابتدایی: یک مطالعه ترکیبی	۲۳۱
آموزشی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق - قیام‌دشت، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۴	مبینا فراهانی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان زیر ۱۰ سال منطقه ۵ شهر تهران	۲۳۲
مدیریت	دانشگاه علامه طباطبائی	۱۳۹۶	درنا بزرگمهر	پایان‌نامه	ملی‌گرایی مصرفی و تأثیر آن بر مصرف بازی‌های رایانه‌ای تولید داخل در ایران (مطالعه موردی: دانشجویان دانشکده اقتصاد دانشگاه علامه طباطبائی)	۲۳۳
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	مرجان زاهدیان	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر مهارت‌های فراشناختی و درک مفهوم حرکت در درس فیزیک مقطع دوم دبیرستان	۲۳۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه علم و هنر یزد، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۶	فرزانه محیط اردکانی	پایان نامه	تجزیه و تحلیل ریسک های استفاده از بازی های رایانه ای در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان با رویکرد (FMEA فازی)	۲۳۵
سلامت	دانشگاه علم و هنر یزد، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	سما مقدادی	پایان نامه	اثربخشی کاربرد بازی های رایانه ای مبتنی بر مهارت های دیداری بر ادراک دیداری و افزایش تمرکز در کودکان دارای اختلال صرع	۲۳۶
تربیتی	دانشگاه علم و هنر یزد، دانشکده علوم مهندسی	۱۳۹۶	مینا رضایی	پایان نامه	تحلیل تأثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر خلاقیت و نیت کارآفرینی میان دانشجویان (مورد مطالعه: دانشجویان کارشناسی استان یزد)	۲۳۷
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تایباد	۱۳۹۶	احمد رضا رسولی سنگانی	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای بر عزت نفس، خلاقیت و خودکنترلی در دانش آموزان رشته تجربی دبیرستان هفده شهریور سنگان	۲۳۸
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی غیردولتی و غیرانتفاعی اخلاق و تربیت، دانشکده علوم تربیتی	۱۳۹۲	مسعود شهیدی	پایان نامه	تأثیر بازی های رایانه ای شبیه ساز زندگی بر نگرش و رفتار نوجوانان ۱۵ تا ۱۸ سال	۲۳۹
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی لامعی گرگانی، گروه روان شناسی	۱۳۹۸	سامیه جنیدی	پایان نامه	نقش پیش بینی کنندگی اختلال بیش فعالی در کودکان بر اساس اعتیاد به بازی های رایانه ای و احساس تنهایی	۲۴۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده تربیت بدنی علوم ورزشی	۱۳۹۷	امیرحاتمی	پایان‌نامه	اثر بازی‌های رایانه‌ای حرکتی و تمرینات سنتی بر مهارت‌های حرکتی درشت و انگیزش کودکان ۸ تا ۱۰ سال	۲۴۱
فقهی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده الهیات و معارف اسلامی	۱۳۹۷	فاطمه نوری‌زاده	پایان‌نامه	نقش لهو و لعب در تضعیف باورهای دینی از منظر قرآن و روایات با تکیه بر بازی‌های رایانه‌ای	۲۴۲
تربیتی	دانشگاه کاشان	۱۳۹۷	فاطمه فنخرو	پایان‌نامه	بررسی رابطه اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با درگیری تحصیلی در دانش‌آموزان دختر پایه ششم مقطع ابتدایی شهرستان کاشان در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶	۲۴۳
تربیتی	دانشگاه فردوسی مشهد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۲	زهره توکلو	پایان‌نامه	رابطه اجتناب تجربه‌ای، جو عاطفی خانواده و خودکنترلی با اعتیاد به بازی آنلاین در دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز	۲۴۴
آموزشی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۷	زینب معرفتی	پایان‌نامه	طراحی و تولید بازی رایانه‌ای آموزش ریاضی و تأثیر آن بر پیشرفت و انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان نابینای پایه دوم ابتدایی	۲۴۵
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد خلیخال، گروه علوم انسانی	۱۳۹۴	مریم حشمتی زرج‌آباد	پایان‌نامه	بررسی عوامل مؤثر بر میزان آگاهی والدین از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای (مورد مطالعه: والدین دانش‌آموزان دبیرستان‌های دخترانه شهر خلیخال)	۲۴۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مدیریت	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران شمال	۱۳۹۶	سمیه صمدی ورنکش	پایان نامه	مدل سازی تأثیر ارزش ذی نفعان بر نظام نوآوری فراملی یا بخشی (مورد مطالعه: صنعت بازی رایانه ای)	۲۴۷
تربیتی	دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، دانشکده علوم پایه	۱۳۹۱	محمد یاسین پارسه	پایان نامه	بررسی و مقایسه کارایی بازی های رایانه ای آموزشی، کارتی با روش سنتی و تأثیر آن بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در شیمی سال اول دبیرستان در سال تحصیلی ۹۱-۹۰	۲۴۸
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان خراسان شمالی، مرکز پیام نور بجنورد	۱۳۹۷	سهیلا شیروانی صفدرآبادی	پایان نامه	بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر استفاده نوجوانان از بازی های رایانه ای و رابطه آن با سلامت روانی - اجتماعی آنان (نوجوانان مراجعه کننده به گیم نت های منطقه ۲ شهر یزد)	۲۴۹
تربیتی	دانشگاه اراک، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	زهرا دریکوندی	پایان نامه	تأثیر استفاده از بازی های رایانه ای بر گرایش به تفکر انتقادی، مهارت های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دختر دوره متوسطه شهرستان اندیمشک در سال تحصیلی ۹۳-۹۲	۲۵۰
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران جنوب	۱۳۹۴	سیده نرگس حسینی	پایان نامه	مطالعه مهارت های ادراکی - حرکتی دختران نوجوان با و بدون تجربه بازی های رایانه ای خشن شهرستان ملارد	۲۵۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۶	کتایون بنی‌طالبی	پایان‌نامه	مقایسه تأثیر بازی‌های سنتی و رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان دوره آمادگی شهر شهرکرد در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۸۶	۲۵۲
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	سارا پیروزی	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین شیوه‌های فرزند‌پروری، سبک‌های دل‌بستگی و میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در بروز اختلالات رفتاری دانش‌آموزان	۲۵۳
تربیتی	دانشگاه الزهراء <small>ع.ا.س.</small> ، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۴	ناهید حسن‌زاده لیله‌کوهی	پایان‌نامه	تأثیر مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی، همدلی، پرخاشگری، حساسیت به خشم در پسران پایه ششم ابتدایی منطقه ۱۷ آموزش و پرورش تهران	۲۵۴
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۲	محمد ایزدی بیدانی	پایان‌نامه	معرفی و بررسی مدل قصه‌گویی تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با مدل‌های کلاسیک قصه‌گویی در ادبیات نمایشی	۲۵۵
سلامت	دانشگاه گیلان	۱۳۸۷	ابوالفضل جعفرزاده باغان	پایان‌نامه	بررسی میزان تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی پسران چاق و کم‌وزن و رابطه آن با آمادگی جسمانی، سطح فعالیت جسمانی و ترکیب بدنی	۲۵۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان البرز، مرکز پیام نور کرج	۱۳۹۸	زهرا عزیزی	پایان نامه	بررسی متغیرهای جنسیت و عملکرد تحصیلی دانش آموزان در استفاده از بازی های رایانه ای خشن با میزان سازگاری عاطفی، اجتماعی و آموزشی دانش آموزان متوسطه شهرستان نظرآباد	۲۵۷
تربیتی	دانشگاه رازی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۴	زهرا عزیزی کمهجه	پایان نامه	بررسی رابطه بین میزان مطالعه و استفاده از بازی های رایانه ای در میان دانش آموزان دبیرستانی شهر کرمانشاه	۲۵۸
مدیریت	دانشگاه شهید بهشتی، دانشکده مدیریت و حسابداری	۱۳۹۷	محسن جهانبخش رفیعی	پایان نامه	شناسایی و اولویت بندی فرصت های کارآفرینی در صنعت گیم ایران	۲۵۹
فنی	جیرفت، مؤسسه آموزش عالی جاوید، گروه کامپیوتر	۱۳۹۸	محسن طاهری سرورتمین	پایان نامه	بهبود بازی توپ و راکت با موتور بازی سازی unity به زبان #C در محیط اندروید	۲۶۰
فنی	مؤسسه آموزش عالی صنعتی فولاد، دانشکده مهندسی برق، کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۶	محمدعلی قادری حصاری	پایان نامه	ارائه فرایند ساخت مناسب برای بازی های رایانه ای در ایران	۲۶۱
فنی	دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی، دانشکده مهندسی برق و الکترونیک	۱۳۹۲	آریا برفر	پایان نامه	طراحی و پیاده سازی عامل های هوشمند فراموش کار در بازی های رایانه ای	۲۶۲
فنی	دانشگاه صنعتی شریف، دانشکده کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۶	محمدرضا تأثیری	پایان نامه	آزمون بازی های رایانه ای با استفاده از اطلاعات زدنرینگ و تشخیص الگو	۲۶۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه قم، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۶	حمیدرضا رضایی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای موقعیت محور بر توانش هم‌نشینی زبان‌آموزان ایرانی	۲۶۴
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شرق، قیام‌دشت، پژوهشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۲	علی اسدزاد	پایان‌نامه	بررسی عوامل مؤثر بر گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای (مورد مطالعه: مدارس دوره راهنمایی شهر تهران)	۲۶۵
سلامت	مؤسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۸	بتول صفدریان	پایان‌نامه	آرام‌سازی کودکان بیش‌فعال ۳ تا ۶ سال با مداخله نرم‌افزاری	۲۶۶
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران جنوب	۱۳۹۸	فاطمه غلامی	پایان‌نامه	تأثیر آموزش حل مسئله اجتماعی بر انزوای اجتماعی و انعطاف‌پذیری شناختی کودکان با بازی‌های رایانه‌ای بالا ۹-۱۱ سال	۲۶۷
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده هنرهای تجسمی	۱۳۹۷	علی صادقی	پایان‌نامه	بررسی کانسپت‌آرت در بازی‌های ویدیویی برنده جوایز معتبر بین‌المللی در ده سال اخیر	۲۶۸
تربیتی	دانشگاه تبریز	۱۳۹۷	علی پورعباس	پایان‌نامه	بررسی رابطه احساس تنهایی و ازخودبیگانگی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دوره متوسطه	۲۶۹
تربیتی	دانشگاه رازی، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۵	هانیه محبیان	پایان‌نامه	تشخیص حالات روحی و شخصیت کاربر در هنگام بازی از طریق صفحات لمسی	۲۷۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه تربیت مدرس	۱۳۹۷	علیرضا لطفعلی خانی	پایان نامه	نوآوری روش متحرک سازی شخصیت اصلی در بازی رایانه ای دوبعدی ژانر پلتفرمر (سکوبازی)	۲۷۱
مدیریت	دانشگاه تحصیلات تکمیلی علوم پایه زنجان، دانشکده کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۰	زینب حسنی	پایان نامه	جانمایی رقابتی تسهیلات با بازی ورونوی وزندار	۲۷۲
سلامت	دانشگاه شیراز، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۲	محمد رضا پازوکی	پایان نامه	تأثیر بازی رایانه ای بر هماهنگی دو دست بیماران زن مبتلا به مولتیپل اسکلروزیس	۲۷۳
آموزشی	دانشگاه بین المللی امام رضا <small>علیه السلام</small> ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۵	سید جواد وثوق حسینی	پایان نامه	تأثیر بازی رایانه ای بر روی یادگیری واژگان و گرایش به خواندن زبان آموزانی که انگلیسی را به عنوان زبان خارجی فرامی گیرند	۲۷۴
تربیتی	دانشگاه الزهراء <small>علیها السلام</small> ، دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۸۵	صدیقه فتاحی بیات	پایان نامه	بررسی آثار فناوری ارتباطی جدید (اینترنت، بازی های رایانه ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی، با تأکید بر سازگاری دانش آموزان سال دوم دبیرستان های تهران	۲۷۵
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد الکترونیکی	۱۳۹۶	زینب پویامهر	پایان نامه	رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای و هیجان خواهی با عملکرد تحصیلی: نقش تعدیل کنندگی خودکنترلی	۲۷۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی خزر، محمودآباد، دانشکده علوم انسانی و مدیریت	۱۳۹۵	نیکو نوری	پایان نامه	شناسایی و اولویت بندی عوامل مؤثر بر انتخاب بازی‌های رایانه‌ای کودکان توسط مصرف‌کنندگان	۲۷۷
تربیتی	دانشگاه شهید بهشتی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۵	شکوفه کریم‌زاده	پایان نامه	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد توجه دانش‌آموزان مطالعه موردی: بازی مغزینه توجه	۲۷۸
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان خراسان رضوی، مرکز پیام نور مشهد	۱۳۹۷	مرضیه علیپور	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی و حس نوع دوستی دانش‌آموزان متوسطه دوره اول شهرستان اسفراین	۲۷۹
فنی	دانشگاه سوره	۱۳۹۶	محمد شهابی قهفرخی	پایان نامه	روایت شناسی قصه پردازی محیطی در بازی‌های رایانه‌ای (براساس نظریه معماری پرومنا لاکوربوزیه)	۲۸۰
تربیتی	دانشگاه تربیت معلم، تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۸۷	مجید ملکی	پایان نامه	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح تفکر انتقادی در بین دانش‌آموزان پسر پیش‌دانشگاهی شهر کرمانشاه	۲۸۱
آموزشی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۱	عرفان شهیاد	پایان نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نقاشی کودکان دبستانی (پروژه عملی: گل رز)	۲۸۲
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرری، دانشکده مدیریت و حسابداری	۱۳۹۴	زینب کاظمی	پایان نامه	رابطه بازی‌های رایانه‌ای با جامع‌پذیری دانش‌آموزان دوره متوسطه شهرستان اسلام شهر	۲۸۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	مؤسسه آموزش عالی نبی اکرم <small>ﷺ</small> ، پژوهشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۵	آرش مرادی	پایان نامه	استفاده از الگوریتم تخمین توزیع برای تولید محتوای رویه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای	۲۸۴
مدیریت	دانشگاه خوارزمی	۱۳۹۶	فریدالدین ملکی	پایان نامه	بررسی تأثیر بازاریابی بر نوآوری سازمانی شرکت‌های حوزه نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای صنعت IT در استان تهران	۲۸۵
فنی	دانشگاه خیام، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۷	فرخنده فاضل بخششی	پایان نامه	از خواننده تا گیم‌ر: تکامل روایت	۲۸۶
تربیتی	دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	ناهید یلانی	پایان نامه	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و انزوای اجتماعی در بین دانش‌آموزان پسر دوره اول متوسطه شهر کرمان	۲۸۷
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۸۰	بهناز دوران	پایان نامه	بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان	۲۸۸
فنی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده هنر	۱۳۸۰	کیوان نظام‌آبادی	پایان نامه	نقش تکنیک‌های انیمیشن در بازی‌های کامپیوتری (موضوع عملی: ساخت بازی خیالی)	۲۸۹
سلامت	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده پزشکی	۱۳۸۲	زهرا رحیمی	پایان نامه	بررسی تأثیر برنامه بازی‌های کامپیوتری بر میزان ظرفیت توجه افراد عقب‌مانده ذهنی	۲۹۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه فردوسی مشهد	۱۳۹۶	الهه شرفیان	پایان‌نامه	بومی‌سازی بازی‌های کامپیوتری به فارسی: هنجارهای ترجمه متون درون بازی	۲۹۱
آموزشی	دانشگاه تبریز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	امید اسلام‌حصاری	پایان‌نامه	تأثیر استفاده از بازی‌های کامپیوتری سبک ریاضی در بهبود یادگیری لغات انگلیسی دانش‌آموزان ایرانی	۲۹۲
آموزشی	دانشگاه الزهراء <small>ع.ا.س.</small> ، دانشکده ادبیات، زبان‌های خارجی و تاریخ	۱۳۹۳	مهسا مدنی	پایان‌نامه	آموزش کاربردشناسی بینا زبان از طریق کامپیوتر: اثر بازی‌های کامپیوتری بر تولید کاربردشناسی فراگیران انگلیسی به عنوان زبان بیگانه	۲۹۳
فنی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۶	مرتضی کریمی	پایان‌نامه	روایت در بازی‌های کامپیوتری نقش آفرینی و تأثیر آن‌ها بر انیمیشن‌های بلند سینمایی	۲۹۴
تربیتی	مؤسسه آموزش عالی شمس گنبد، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۸	جمشید عبادی‌پور	پایان‌نامه	مقایسه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری و سلامت روانی دانش‌آموزان پسر ورزشکار و غیرورزشکار دوره متوسطه اول شهر داشلی‌برون	۲۹۵
تربیتی	دانشگاه تبریز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۱	گیتی رسولی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌ها بر توسعه یادگیری دانش لغت در مهدکودک‌های ایرانی	۲۹۶
فنی	مؤسسه آموزش عالی معماری و هنر پارس	۱۳۹۶	هومان چرخ‌کار	پایان‌نامه	مرکز بازی‌های کامپیوتری با رویکرد تعاملات اجتماعی	۲۹۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه پیام نور استان مرکزی	۱۳۹۴	رامتین نیکفام	پایان نامه	ارتباط میان روایت های ادبی و روایت های بازی های کامپیوتری	۲۹۸
فنی	دانشگاه سوره	۱۳۹۶	کوشا خدا بنده لو	پایان نامه	ویژگی های فنی و گونه های انیمیشن در بازی های کامپیوتری	۲۹۹
تربیتی	دانشگاه شیخ بهایی، دانشکده مدیریت	۱۳۹۷	ناهید یآوری	پایان نامه	تأثیر تبلیغات و مؤلفه های درگیری ذهنی بر رفتار خرید نوجوانان مدارس غیرانتفاعی شهر اصفهان و شناسایی پیامدهای رفتاری خرید آن ها (مورد مطالعه: دستگاه های Xbox و PS۴)	۳۰۰
تربیتی	دانشگاه شهید بهشتی	۱۳۹۷	پگاه قیصی پور	پایان نامه	ارائه رویکردی به منظور تحلیل داده های حاصل از حسگری و عملکرد بازیکنان بازی های کامپیوتری به منظور استخراج الگوهای شخصیتی افراد	۳۰۱
فنی	دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۲	راحله فرهنگی	پایان نامه	ارائه الگوی مناسب با استفاده از نرم افزارهای کامپیوتری در مراحل تولید هنری بازی های رایانه ای	۳۰۲
سلامت	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده پزشکی	۱۳۸۲	اکرم رضاییان	پایان نامه	بررسی تأثیر برنامه بازی های کامپیوتری بر میزان ظرفیت توجه افراد عقب مانده ذهنی	۳۰۳
آموزشی	دانشگاه علامه محدث نوری	۱۳۹۶	اولگا ساریخانی	پایان نامه	تأثیر بازی های کامپیوتری بر تولید و درک لغت در میان زبان آموزان ایرانی	۳۰۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۵	مهرداد بهروزی	پایان‌نامه	مقایسه رشد اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزانی که در مدت‌های متفاوت از بازی‌های کامپیوتری استفاده می‌کنند	۳۰۵
تربیتی	دانشگاه سمنان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۱	محسن حقیقت‌پسند	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی یادگیری و پیشرفت دانش لغوی زبان‌آموزان سطح متوسط در ایران	۳۰۶
تربیتی	دانشگاه کردستان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	پریسا منوچهری	پایان‌نامه	ارتباط فعالیت بدنی، ترکیب بدنی و میزان تحصیلات والدین با زمان تماشای تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری در دانش‌آموزان پسر ۱۰-۱۲ ساله	۳۰۷
تربیتی	دانشگاه پیام نور استان تهران، مرکز پیام نور تهران غرب	۱۳۹۸	الهام پاژکی	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین انجام بازی‌های کامپیوتری و بروز خشونت در بین نوجوانان از دیدگاه والدین (بررسی نمونه‌ای والدین نوجوانان پسر در کانون زبان ایران)	۳۰۸
آموزشی	دانشگاه رازی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۸	سهیل دلفانی	پایان‌نامه	بررسی نگرش زبان‌آموزان زبان انگلیسی در خصوص استفاده از بازی‌های کامپیوتری در جهت یادگیری لغت در آموزشگاه‌های خصوصی کرمانشاه	۳۰۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری فنی	دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۵	سجاد حسینی نژاد	پایان نامه	نشانه‌شناسی رسانه: خوانش و ساخت‌شکنی نشانه‌ها در بازی ویدیویی آنلاین نبرد قبایل کمپانی سوپر سل	۳۱۰
فنی	دانشگاه سمنان، پردیس فنی، دانشکده مهندسی برق، کامپیوتر	۱۳۹۷	محمد رضا محمد نژاد	پایان نامه	تنظیم پویای درجه سختی بازی با استفاده از یادگیری تقویتی براساس نوع بازیکن با تکنیک‌های یادگیری ماشین	۳۱۱
ارتباطات	دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۸۳	مجید شمشه	پایان نامه	بررسی رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان	۳۱۲
تربیتی	دانشگاه تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، گروه روان‌شناسی، روان‌شناسی تربیتی	۱۳۸۷	غلامعباس عباسی	پایان نامه	رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روان نوجوانان	۳۱۳
هنری فنی	دانشگاه تهران، پردیس هنرهای زیبا، دانشکده معماری، رشته تکنولوژی معماری	۱۳۸۷	مرجان جعفرحاجی	پایان نامه	دهکده بازی‌های رایانه‌ای و الکترونیک	۳۱۴
هنری فنی	دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی، گروه ارتباطات اجتماعی، ارتباطات اجتماعی	۱۳۸۸	رؤیا مرادی زاده	پایان نامه	نحوه بازتابی جنسیتی در بازی‌های رایانه‌ای داخلی (مطالعه موردی: بازی‌های رایانه‌ای داخلی)	۳۱۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه تهران، دانشکده علوم و فنون نوین، رشته مهندسی فناوری، گرایش سیستم‌های چندرسانه‌ای	۱۳۹۶	سجاد کردانی مقدم	پایان‌نامه	طراحی و ساخت سامانه ایجاد تعادل پویا در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر مدل‌های تصمیم‌گیری چندمعیاره و فراداده‌های بازی	۳۱۶
ارتباطات	دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی، گروه ارتباطات اجتماعی، ارتباطات اجتماعی	۱۳۸۷	ابراهیم محسنی آهوویی	پایان‌نامه	بازنمایی فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای	۳۱۷
تربیتی	دانشگاه تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، گروه روان‌شناسی، روان‌شناسی تربیتی	۱۳۸۷	عادل زارعی	پایان‌نامه	رابطه بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان پارسین	۳۱۸
سلامت	دانشگاه تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، گروه روان‌شناسی، روان‌شناسی عمومی	۱۳۹۳	نسیم عظیمی	پایان‌نامه	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی کایلو بر بهبود حافظه کاری و عملکرد خواندن دانش‌آموزان دارای اختلال یادگیری در خواندن	۳۱۹
تربیتی	دانشگاه تهران، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، گروه روان‌شناسی، روان‌شناسی عمومی	۱۳۹۳	حنانه ابوطالب کرمانی	پایان‌نامه	بررسی اثربخشی آموزش از طریق بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر بهبود کارکردهای اجرایی فراشناختی و احساسی / انگیزشی و هوش سیال در کودکان پیش‌دبستانی	۳۲۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه تهران، دانشکده فنی، گروه مهندسی برق، کامپیوتر، هوش ماشین و رباتیک	۱۳۹۳	پردیس لعلی	پایان نامه	مدل سازی هیجان کاربر در سیستم های آموزشی هوشمند و بازی های رایانه ای	۳۲۱
مدیریت	دانشگاه تهران، دانشکده مدیریت، گروه مدیریت دولتی، رشته مدیریت رسانه	۱۳۹۳	جواد جواهری	پایان نامه	تدوین استراتژی های کسب و کار رسانه های دیجیتال در کشور (مورد مطالعه: بازی های رایانه ای)	۳۲۲
سلامت	دانشگاه تهران، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، گروه مبانی علوم زیستی، رفتار حرکتی	۱۳۹۵	زهرا محمدی ثانی	پایان نامه	بررسی تأثیر يك دوره بازی های رایانه ای فعال و تمرینات منتخب بر تعادل و کارآمدی در افتادن و عزت نفس زنان سالمند	۳۲۳
مدیریت	دانشگاه تهران، دانشکده مدیریت، گروه مدیریت، رشته مدیریت رسانه	۱۳۹۷	شیمای نعمت الله زاده	پایان نامه	بررسی عوامل اثرگذار بر شناسایی فرصت های کارآفرینانه در استارت آپ های رسانه ای (مطالعه موردی بازی های رایانه ای)	۳۲۴
تربیتی	دانشگاه تهران، پردیس البرز، گروه علوم اجتماعی، رشته مدیریت رسانه	۱۳۹۵	رامین حسن پور میر	پایان نامه	تبیین رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی دانش آموزان با تأکید بر میزان سواد رسانه ای والدین	۳۲۵
تربیتی	دانشگاه تهران، دانشکده فنی، گروه مهندسی برق، کامپیوتر، هوش ماشین و رباتیک	۱۳۹۰	بهاره قادری	پایان نامه	طراحی الگوریتمی برای کاهش اغتشاش در داده ها در ارزیابی فاکتورهای شناختی کاربر یا استفاده از اعمال در بازی های کامپیوتری	۳۲۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
درمانی	دانشگاه تهران، پردیس کیش، گروه علوم اجتماعی و رفتاری، رشته تربیت بدنی و علوم ورزشی - رفتار حرکتی، گرایش یادگیری حرکتی	۱۳۹۷	حمید صداقت	پایان‌نامه	تأثیر دو روش برنامه‌تمرینی حرکتی و بازی‌های کامپیوتری بر مهارت‌های حرکتی کودکان مبتلا به اختلال سندرم داون	۳۲۷
مدیریت	دانشگاه تهران، پردیس فارابی، دانشکده مدیریت و حسابداری، رشته مدیریت بازرگانی، مدیریت تحول	۱۳۹۵	بابک رحبی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر ویژگی‌های فروشگاه اینترنتی بر روی تبلیغات توصیه‌ای اینترنتی (بررسی بازار کنسول‌های بازی کامپیوتری)	۳۲۸
درمانی	دانشگاه تهران، پردیس کیش، گروه علوم اجتماعی و رفتاری، رشته تربیت بدنی و علوم ورزشی - رفتار حرکتی	۱۳۹۸	همارفعی میلاجردی	پایان‌نامه	تأثیر تمرین اسپارک و بازی کامپیوتری بر رشد مهارت‌های حرکتی، کارکرد اجرایی و علائم اتیسم در کودکان طیف اتیسم	۳۲۹
فنی	دانشگاه تهران، پردیس دانشکده‌های فنی، گروه علوم پایه مهندسی، رشته الگوریتم‌ها و محاسبات	۱۳۸۷	حامد ذقانی	پایان‌نامه	وارسی زمان اجرای توزیع‌شده و پیاده‌سازی آن بر روی یک بازی برخط با بازیکنان بسیار زیاد	۳۳۰
آموزشی	دانشگاه شیراز	۱۳۹۳	مائده غیور	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر یادگیری املائی کلمات زبان انگلیسی در کودکان ایرانی	۳۳۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه شیراز	۱۳۹۲	الهه رفعت بخش	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای و کاغذ محور نوع داستانی «کی مقصره؟» به عنوان مطالب خواندن گسترده بر ایجاد انگیزه و یادگیری تصادفی واژگان انگلیسی زبان آموزان ایرانی	۳۳۲
تربیتی	دانشگاه علوم پزشکی شیراز	۱۳۸۰	بهاره فخرایی، سارا شلیله	پایان نامه	بررسی شیوع وابستگی به اینترنت، کامپیوتر و بازی های کامپیوتری بین دانش آموزان دو دبیرستان دخترانه و پسرانه بنت الهدی صدر. ملاصدرا از دبیرستان های شهر شیراز در سال تحصیلی ۸۰-۱۳۷۹	۳۳۳
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد مشهد	۱۳۹۲	صدیقه صاحبی	پایان نامه		۳۳۴
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قزوین، گروه زبان انگلیسی	۱۳۹۴	مصطفی آگاه منش	پایان نامه	تأثیر بازی اکشن. فکری بردرک و تولید واژگان دانش آموزان سطح متوسط ایرانی	۳۳۵
سلامت	دانشگاه پیام نور، دانشکده علوم انسانی، مرکز تهران جنوب	۱۳۹۳	شیما حیدری	پایان نامه	تأثیر بازی های ویدیویی اکشن بر کارآمدی خواندن و توجه انتخابی بینایی کودکان نارساخوان	۳۳۶
فنی	دانشگاه شاهد	۱۳۹۶	میلاذ حق پرست استاد راهنما: محمد حسین کاظمی	پایان نامه	ردیابی حرکت دست با استفاده از سنسور عمق و به کارگیری شبکه های هوشمند	۳۳۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه شهاب دانش، دانشکده مهندسی برق، کامپیوتر و پزشکی	۱۳۹۶	فاطمه خدایی مهماندار حنیفه استاد راهنما: بهروز مینایی بیدگلی	پایان‌نامه	ارائه رویکردی جهت شناسایی عوامل کلیدی موفقیت تجاری بازی‌های تلفن همراه مبتنی بر داده‌کاوی	۳۳۸
فنی	دانشگاه هنر تهران	۱۳۹۷	محمد امین شهیدی استاد راهنما: فاطمه حسینی شکیب	پایان‌نامه	بررسی کارکردهای دوربین اول شخص در شکل‌دهی حس ترس در بازی‌های ویدیویی ژانر وحشت (نسل هشتم)	۳۳۹
فنی	دانشگاه زنجان، دانشکده مهندسی	۱۳۹۳	امیر صفائی استاد راهنما: سعید فضلی	پایان‌نامه	استخراج نقشه سه بعدی با استفاده از سنسور کینکت و ربات هگزا روتور	۳۴۰
فنی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۶	پرینان فروردین استاد راهنما: جمشید شنبه‌زاده	پایان‌نامه	استخراج عمق از تصاویر بسیار مشابه از یک صحنه	۳۴۱
پزشکی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نجف‌آباد، دانشکده پزشکی.	۱۳۹۲	الهام طغریایی استاد راهنما مصطفی نجفی استاد مشاور حمیدرضا نیک‌یار	پایان‌نامه	بررسی استفاده از کنسول‌های بازی KinectXbox بر تغییرات ترکیب بدن و کنترل قند خون در بیماران دیابتیک نوع ۱، در محدوده سنی زیر ۳۰ سال	۳۴۲
آموزشی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۳	پروین ملکی استاد راهنما: فرانک موسوی	پایان‌نامه	بررسی نقش بازی‌های آموزشی الکترونیکی با متداول بر میزان رشد خلاقیت دانش‌آموزان پایه پنجم ابتدایی	۳۴۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دانشگاه اراک، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۰	عصمت رضایی استاد راهنما: علیرضا بهرامی استاد مشاور: داریوش خواجوی	پایان نامه	اثر بازی های الکترونیکی بر مهارت های جابه جایی و کنترل شیء دختران دوره پیش نوجوانی	۳۴۴
سلامت	دانشگاه اراک، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۵	بهاره مسعودیه آرانی استاد راهنما: حسن خلیجی	پایان نامه	رابطه اعتیاد به بازی های الکترونیکی با زمان پاسخ، توجه و رشد حرکتی در دختران عادی و معتاد	۳۴۵
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۲	فرشته فروزانفر استاد راهنما: محمد حسین فلاح یخدانی استاد مشاور: سعید وزیری	پایان نامه	اثر بخشی آموزش خویشتن داری به شیوه محتوای الکترونیکی (قصه و بازی) بر کنترل خشم در کودکان پسر پایه ششم ابتدایی	۳۴۶
فنی	دانشگاه تهران . پردیس هنرهای زیبا . دانشکده معماری	۱۳۸۷	مرجان جعفرحاجی استاد راهنما: حشمت الله متدین	پایان نامه	دهکده بازی های رایانه ای و الکترونیک	۳۴۷
سلامت	دانشگاه قم، پژوهشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۳	انتصار حسینی استاد راهنما: فرانک فتوحی قزوینی	پایان نامه	بازی درمانی با استفاده از تکنیک واقعیت افزوده برای کودکان اوتیستیک	۳۴۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه تهران		سید مهدی دبستانی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر و تاثرات بین بازیگران بازی‌های رایانه‌ای و واقعیت مجازی: مطالعه موردی و تفسیری بازیگران رایانه‌ای	۳۴۹
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تفت، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۳	سعیده سادات حسینی مهریزی	پایان‌نامه	ارتباط بین فعالیت بدنی اوقات فراغت و بازی‌های دیجیتالی با سلامت دانش‌آموزان دختر ورزشکار مقطع متوسطه شهرستان مهریز	۳۵۰
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی	۱۳۸۹	فؤاد محبوبی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر رابطه بین استفاده از انواع بازی‌های دیجیتالی با سبک تفکر انتقادی در بین دانش‌آموزان مقطع دبیرستان رشته علوم انسانی شهرستان بانه	۳۵۱
فلسفی	قم، مؤسسه آموزش عالی طلوع مهر	۱۳۹۷	رضیه سادات حسینی الهاشمی	پایان‌نامه	شناسایی و تحلیل روندهای مؤثر بر آینده بازی‌های دیجیتال	۳۵۲
فنی	دانشگاه باقرالعلوم <small>علیه السلام</small> ، دانشکده فرهنگ، علوم اجتماعی و رفتاری	۱۳۹۷	محمدفاضل آقاجانی	پایان‌نامه	بازسازی مفهومی زمینه‌ها و پیامدهای هویتی بازی‌های نقش‌آفرینی برخط و ارائه راهبردهای مطلوب (مطالعه موردی: کاربران ۱۵ تا ۳۰ سال بازی World of warcraft)	۳۵۳
فلسفی	دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر	۱۳۹۶	مرتضی کریمی	پایان‌نامه	روایت در بازی‌های کامپیوتری نقش‌آفرینی و تأثیر آن‌ها بر انیمیشن‌های بلند سینمایی	۳۵۴



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه قم، دانشکده فنی	۱۳۹۲	فاطمه اردکانی	پایان نامه	ارائه چارچوبی برای طراحی بازی‌های سیار آموزش زبان انگلیسی با پیاده‌سازی یک نمونه بازی براساس چارچوب برای تلفن همراه اندروید	۳۵۵
فنی	مؤسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۶	علیرضا مختاری	پایان نامه	سیگما: یک بازی جدی برای کمک به درمان اختلال تنبلی چشم (آمبلیوپی)	۳۵۶
تربیتی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۸۶	مهدی وارث	پایان نامه	بررسی و مقایسه تأثیر آموزش تاریخ با روش قصه‌گویی دیجیتال و روش ایفای نقش بر یادگیری و یادداری دانش‌آموزان پسر پایه پنجم دبستان	۳۵۷
آموزشی	دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۷	شهین احمدی صوفی حسن	پایان نامه	بررسی تأثیر بازی‌های دیجیتال آموزشی بر خلاقیت، انگیزه و پیشرفت تحصیلی در درس ریاضی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی شهرستان اسلام شهر در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶	۳۵۸
آموزشی	دانشگاه تبریز، دانشکده ادبیات فارسی و زبان‌های خارجی	۱۳۹۷	آیلار فلاح وزیرآباد	پایان نامه	بررسی بازی دیجیتال آموزش زبان انگلیسی به صورت رسمی از طریق متد تدریس و خودآموزی و غیررسمی از طریق سرگرمی و یادگیری در بین دانشجویان ایرانی	۳۵۹
آموزشی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده مدیریت	۱۳۹۸	آرش فهیمی حسن	پایان نامه	توسعه یک بازی مدیریتی برای یادگیری مدیریت پروژه در برنامه‌های آموزشی	۳۶۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دانشگاه خوارزمی، دانشکده مدیریت و حسابداری	۱۳۹۶	مینا نظری	پایان‌نامه	بررسی الگوی به‌کارگیری گیمیفیکیشن در آموزش کارکنان	۳۶۱
تربیتی	دانشگاه مازندران، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۵	سامره علیزاده خانقاهی	پایان‌نامه	تحلیل جامعه‌شناختی اوقات فراغت دیجیتال کاربران ایرانی (مطالعه موردی: شهروندان شهر تالش)	۳۶۲
تربیتی	دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی، پژوهشکده کودکان استثنایی	۱۳۹۶	فیروزه ساجدی	پایان‌نامه	اثر بخشی بازی درمانی با رویکرد شناختی-رفتاری بر مشکلات رفتاری کودکان کار و خیابان سنین ۷ تا ۱۰ سال	۳۶۳
تربیتی	تهران، دانشگاه تربیت معلم، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۲	داود حاج‌خدادادی	پایان‌نامه	رابطه عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی	۳۶۴
سلامت	دانشگاه قم، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۳	فاطمه جوادی	پایان‌نامه	گفتار درمانی با استفاده از تکنولوژی موبایل برای کودکان کم‌توان ذهنی ایرانی با پردازش گفتار	۳۶۵
آموزشی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تایباد	۱۳۹۶	طاهره پرتوی	پایان‌نامه	بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی کامپیوتری بر انگیزش پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی نواحی هفت‌گانه مشهد	۳۶۶
سلامت	مؤسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۹۶	علیرضا مختاری	پایان‌نامه	سیگما: یک بازی جدی برای کمک به درمان اختلال تنبلی چشم (آمبلیوپی)	۳۶۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی	۱۳۹۰	حمیدرضا نسیرین پور	پایان نامه	طراحی الگوریتم بازی هوشمند بوکس بر پایه منطق فازی	۳۶۸
فنی	دانشگاه شهید بهشتی، دانشکده معماری و شهرسازی	۱۳۹۸	سارا امامی	پایان نامه	راهنمای مدیریت فضای شهری مدل اجتماع محور با استفاده از بازی وارسازی (مورد پژوهش: محلات شهر تهران)	۳۶۹
فنی	مؤسسه آموزش عالی مهر آستان، گروه مهندسی فناوری اطلاعات	۱۳۹۸	علیرضا اسماعیلی	پایان نامه	اعتمادسازی بازی های آنلاین برحسب داور دیجیتال و روش بازی	۳۷۰
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۳	فرانک فروزانفر	پایان نامه	بررسی تأثیر آموزش همدلی به شیوه محتوای الکترونیکی بر بهبود روابط اجتماعی کودکان پسر ۸ سال	۳۷۱
فنی	دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی	۱۳۹۶	محبوبه شیخ انصاری	پایان نامه	طراحی مدل به کارگیری بازی پردازی در سیستم آموزش الکترونیکی (مطالعه موردی: دانشکده مدیریت و اقتصاد دانشگاه تربیت مدرس)	۳۷۲
فنی	مؤسسه آموزش عالی معماری و هنر پارس	۱۳۹۶	هومان چرخ کار	پایان نامه	مرکز بازی های کامپیوتری با رویکرد تعاملات اجتماعی	۳۷۳
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده علوم اجتماعی	۱۳۹۰	مطهره جلالی	پایان نامه	نقش تلویزیون در کاهش آسیب های فضای سایبر بر روی نوجوانان (بررسی آرای متخصصان)	۳۷۴
فنی	دانشگاه هنر تهران، پردیس باغ ملی	۱۳۹۷	الناز اکبری	پایان نامه	طراحی داخلی مرکز بازی دیجیتال در کارخانه ریسندگی محله خزانه تهران	۳۷۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فنی	دانشکده صداوسیما جمهوری اسلامی ایران	۱۳۸۸	مهدی عبادی	پایان‌نامه	تأثیرات متقابل طراحی بصری در ویدیوگیم و سینما و تلویزیون	۳۷۶
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران شمال، دانشکده فنی و مهندسی	۱۳۷۹	رضا نامدار	پایان‌نامه	بازی دوبعدی مرور شونده	۳۷۷
تربیتی	تهران	۱۳۸۵	هدیه ناصررنجبر	پایان‌نامه	بررسی اختلالات رفتاری کاربران نوجوان بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری در مقایسه با غیرکاربران شهر تهران	۳۷۸
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۹	کبری مظفری	پایان‌نامه	بررسی رابطه بین بازی‌های ویدیویی با پرخاشگری و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر خرامه	۳۷۹
فنی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری، گروه طراحی صنعتی	۱۳۹۰	امیر خوشگو	پایان‌نامه	تحقیق در مورد جایگاه طراحی صنعتی در طراحی شخصیت‌های بازی‌های ویدیویی و ابزار و وسایل مورد نیاز با اقتباس از اساطیر شاهنامه	۳۸۰
سلامت	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد خوراسگان (اصفهان)، دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی	۱۳۹۲	شیمیا امین‌الرعايا	پایان‌نامه	اثر استفاده از کنسول‌های بازی ایکس باکس و کینکت بر تغییرات شناختی و تغییرات وزن کودکان و نوجوانان ایتستیک شهر اصفهان	۳۸۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب، دانشکده روان شناسی	۱۳۹۴	عباس رضایی ورچقی	پایان نامه	رابطه بازی های گروهی کامپیوتری با یادگیری مهارت های اجتماعی	۳۸۲
تربیتی	دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تبریز دانشکده علوم انسانی و تربیتی، گروه علوم تربیتی	۱۳۹۵	وحیده اشک ریزحق	پایان نامه	بررسی نقش نوع و میزان استفاده از بازی های کامپیوتری در سازگاری اجتماعی دانش آموزان دوره اول متوسطه شهر تبریز	۳۸۳
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس	۱۳۸۰	بهناز دوران	پایان نامه	بررسی رابطه بازی های کامپیوتری و مهارت های اجتماعی نوجوانان	۳۸۴
تربیتی	دانشگاه تربیت مدرس	۱۳۹۳	مهناز یردانی	پایان نامه	طنز در بازی های ویدیویی خشن و تأثیر آن بر رفتار پرخاشگرانه در نوجوانان مخاطب انیمیشن (پروژه عملی: ساخت فیلم «لالایی»)	۳۸۵
هنری - فنی	دانشگاه صدا و سیما قم	۱۳۹۷	علی رازی زاده	پایان نامه	نظریه حضور و ظرفیت های آن در خلق فضای دینی در بازی های رایانه ای	۳۸۶
تربیتی	حوزه علمیه قم	۱۳۹۴	محمودرضا شیرازی	پایان نامه	انواع بازی و تأثیر آن بر کودک از دیدگاه اسلام و روان شناسی با تأکید بر بازی های رایانه ای	۳۸۷
تربیتی	حوزه علمیه قم	۱۳۹۷	جواد احمدی	پایان نامه	بررسی آثار تربیتی، اخلاقی و روان شناختی بازی های رایانه ای در کودکان از دیدگاه اسلام و روان شناسی	۳۸۸
هنری - فنی	حوزه علمیه قم	۱۳۹۳	علی رازی زاده	پایان نامه	بررسی روایت های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی های رایانه ای	۳۸۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	حوزه علمیه قم	۱۳۹۲	مهدی سهیلی مقدم	پایان‌نامه	فرصت‌ها و چالش‌های بازی‌های دیجیتالی در تبلیغ دین	۳۹۰
تربیتی	حوزه علمیه خواهران	۱۳۹۵	زینب وقاری لنگرودی	پایان‌نامه	نقش تربیتی بازی‌های رایانه‌ای در شخصیت و رفتار کودکان	۳۹۱
تربیتی	مرکز اطلاع‌رسانی : دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم	۱۳۹۷	محمدفاضل آقاجانی	پایان‌نامه	بازسازی مفهومی زمینه‌ها و پیامدهای هویتی بازی‌های نقش‌آفرینی برخط و ارائه راهبردهای مطلوب (مطالعه موردی: کاربران ۱۵ تا ۳۰ سال بازی World of Warcraft)	۳۹۲
سلامت	مرکز اطلاع‌رسانی : دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم	۱۳۹۳	انتصار حسینی	پایان‌نامه	بازی‌درمانی با استفاده از تکنیک واقعیت افزوده برای کودکان اوتیستیک	۳۹۳
مطالعات بازی	دانشگاه قم	۱۳۹۲	مهری فیاضی	پایان‌نامه	بررسی مقایسه‌ای و پیاده‌سازی تعدادی از الگوریتم‌های مطرح در مسیریابی هوشمند کاراکترها در محیط بازی تلفن همراه	۳۹۴
آموزشی	مرکز اطلاع‌رسانی : دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم	۱۳۹۶	حمیدرضا رضایی	پایان‌نامه	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای موقعیت‌محور بر توانش هم‌نشینی زبان‌آموزان ایرانی	۳۹۵
مطالعات بازی	مرکز اطلاع‌رسانی : دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم	۱۳۹۱	رضا عزیزتبار	پایان‌نامه	سیستم پیشنهاددهنده هم‌بازی در شبکه‌های بازی اجتماعی	۳۹۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)	۱۳۸۷	سعید آذری	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و خشونت	۱
مطالعات بازی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	بهاره جلال‌زاده، بهزاد دوران	مقاله	رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵)	۲
مطالعات بازی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	مسعود کوثری، احسان شاقاسمی	مقاله	تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای «فراخوانی به خدمت»	۳
تربیتی	تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۳	فرشته پورمحسنی کلوری، مریم وفایی، پرویز آزاد فلاح	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان	۴
تربیتی	حرکت	۱۳۸۶	سعید قربانی، حسن محمدزاده، بختیار ترتیبیان	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزگی نوجوانان پسر	۵
تربیتی	مطالعات رسانه‌ای	۱۳۹۱	روانبخش منصوری	مقاله	کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان	۶
تربیتی	مطالعات رسانه‌ای	۱۳۹۴	بهرز مینایی، محمدعلی سیدحسینی	مقاله	تحلیل تماتیک سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز	۷
تربیتی	تفکر و کودک	۱۳۹۲	حسین زارع، عبدالرحیم جهان‌آرا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان	۸
تربیتی	مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۴	سیدمحمدعلی سیدحسینی، محمد مهدی فرقانی	مقاله	تحلیل تماتیک عوامل القای ترس از بازی‌های رایانه‌ای	۹
تربیتی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۴	هادی خانیکی، محیا برکت	مقاله	بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای	۱۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۲	رشید احمد رش، حسین دانش مهر، احمد غلامی	مقاله	بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه ۴)	۱۱
هنری	مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۴	مسعود کوثری، آرین طاهری	مقاله	تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند (مطالعه موردی: بازی مک دونالد)	۱۲
مطالعات بازی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۶	آرین طاهری، سید بشیر حسینی	مقاله	رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای «بازی عفو»	۱۳
مطالعات بازی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۷	فرید عزیزی، محمد آتابک، حسینعلی افخمی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا	۱۴
هنری	هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی (هنرهای زیبا)	۱۳۹۱	مقداد جاوید، صباغیان، محمدرضا حسنایی	مقاله	بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری (بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری)	۱۵
تربیتی	تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۸	سید وحید شریعت، امین اسدالله پور، نرگس علیرضایی، زیبا بشردانش، بهروز بیرشک، مهدی تهرانی دوست، بهروز جلیلی، الهه حجازی، میترا حکیم شوشتری، الهام شیرازی، حسن عشایری، میرمحمدولی مجد تیموری، محمدرضا مجد رضایی، کارن زینلی، سعید کریمی فر	مقاله	رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی	۱۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	توسعه کارآفرینی	۱۳۹۶	طاہر روشندل اربطانی، افسانہ طاہری	مقاله	ارائه الگوی حمایتی دولت از کارآفرینی رسانه‌ای در ایران (مورد مطالعه: بازی‌های رایانه‌ای)	۱۷
سلامت	رفتار حرکتی (پژوهش در علوم ورزشی)	۱۳۹۶	مہین عقدایی، الهام عظیم‌زاده، دادفر اکبری	مقاله	تأثیر بازی‌های بومی-محلی بر مهارت‌های بینایی- حرکتی دانش‌آموزان با توجه به تجربه بازی‌های رایانه‌ای	۱۸
مطالعات بازی	مطالعات تطبیقی هنر	۱۳۹۶	مسعود کوثری، آرین طاہری	مقاله	مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	۱۹
تربیتی	اعتیاد و سلامت	۱۳۸۹	عشرت زمانی، علی خردمند، ملیحه چشمی، احمد عابدی، نسیم هدایتی	مقاله	مقایسه مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای و دانش‌آموزان عادی	۲۰
تربیتی	نوآوری‌های مدیریت آموزشی (اندیشه‌های تازه در علوم تربیتی)	۱۳۹۰	مرضیه غلامی، توران پشته، صمد کریم‌زاده	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش‌آموزان	۲۱
سلامت	اصول بهداشت روانی	۱۳۹۱	اکرم رضاییان، عیسی محمدی، پرویز آزاد فلاح، کیوان شریعتی نژاد	مقاله	ارزیابی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر میزان توجه مبتلایان به عقب‌ماندگی ذهنی	۲۲
تربیتی	تحقیقات نظام سلامت	۱۳۹۰	نیرو کثیری، دولت‌آبادی، احمدعلی اسلامی، فیروزه مصطفوی، اکبر حسن‌زاده، اعظم مرادی	مقاله	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان برخوار	۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	حجت‌الله ایوبی	مقاله	حق تألیف برای نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای: راهکارها و چالش‌ها	۲۴
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	تهمینه شاوردی، شهرزاد شاوردی	مقاله	بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای	۲۵
تربیتی	رشد و یادگیری حرکتی- ورزشی (حرکت)	۱۳۸۸	مسعود دلبری، حسن محمدزاده، محمود دلبری	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای بر بهره‌هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان	۲۶
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۱	احمدعلی جدیدیان، حسن پاشاشریفی، حمزه گنجی	مقاله	فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری	۲۷
تربیتی	پایش	۱۳۹۲	بهجت شکروش بهجت، فرشته مجلسی، علی منتظری، سحرناز نجات، عباس رحیمی فروشانی، ابوالقاسم جزایری، داوود شجاعی‌زاده	مقاله	پیش‌بینی‌کننده‌های تماشای تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی در نوجوانان شهر تبریز	۲۸
تربیتی	روان‌شناسی تربیتی (روان‌شناسی و علوم تربیتی)	۱۳۹۲	احمدعلی جدیدیان، پاشا شریفی حسن، حمزه گنجی	مقاله	فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای بر زمان واکنش انتخابی، حافظه کاری و تجسم فضایی	۲۹
تربیتی	پلیس زن	۱۳۹۲	راشن عبداللهی، کاظم رسولی‌زاده طباطبایی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان	۳۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۲	ربیع الله فرمانبر، زهرا توانا، فاطمه استبصاری، زهرا عطرکارروشن	مقاله	ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲	۳۱
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۲	وحید فلاح، قهرمان محمودی عالمی، سیده شهین کاظمی	مقاله	تأثیر بازی های رایانه ای غیربومی بر تغییر هویت دانش آموزان	۳۲
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۲	سعید صفاریان همدانی، محبوبه عبداللهی، حسین دابی زاده، یعقوب بیات	مقاله	رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان	۳۳
آموزشی	پژوهش در برنامه ریزی درسی (دانش و پژوهش در علوم تربیتی - برنامه ریزی درسی)	۱۳۹۳	اسماعیل عظیمی، رضا جعفری هرنندی، سعید موسوی پور	مقاله	اثربخشی بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم	۳۴
تربیتی	مدیریت ورزشی (حرکت)	۱۳۹۲	مهربان پارسامهر، الهه حدت	مقاله	بررسی انگیزه های مرتبط با انجام بازی های ورزشی رایانه ای در بین دانشجویان دانشگاه یزد	۳۵
تربیتی	بهداشت و توسعه	۱۳۹۴	هدایت تیرگر، فاطمه بلالی میبیدی، مهدی حسنی	مقاله	بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر کرمان	۳۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۳	کامیان خزابی، نوشین جلیلیان	مقاله	تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش‌آموزان مقطع ابتدایی	۳۷
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۳	حسین مهدیان، حسین مؤمنی مهمویی، حمید رفیعی‌پور	مقاله	تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری دانش‌آموزان	۳۸
تربیتی	مطالعات علوم اجتماعی ایران	۱۳۹۴	کرامت‌الله راسخ، ابراهیم حسنی	مقاله	تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار	۳۹
آموزشی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۴	فرمند فرزین، مریم صباغان	مقاله	تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه‌ای دلان سبز در افزایش یادآوری مفاهیم شیمی اول دبیرستان	۴۰
تربیتی	مجله روان‌شناسی	۱۳۸۱	جمشید فرجی، احمد علی‌پور، عین‌الله ملایی، علی اصغر بیانی، سید علی میررضایی	مقاله	اثر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های ذهنی و شاخص‌های ایمنی شناختی کودکان	۴۱
تربیتی	فصلنامه علوم اجتماعی	۱۳۸۶	محمد مهدی فرقانی، عبدالرحمان علی‌زاده	مقاله	بررسی میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن	۴۲
فرهنگی	مطالعات قدرت نرم	۱۳۹۰	ابراهیم بزرگر، محسن لعل علی‌زاده	مقاله	جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل	۴۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۱	الهه امینی فر، بهرام صالح صدق پور، حسین زاده دباغ	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش آموزان	۴۴
تربیتی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۲	محمد آتشک، بدرالملوک برادران، محمدعلی احمدوند	مقاله	تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان	۴۵
مطالعات بازی	مهندسی برق (دانشکده فنی دانشگاه تبریز)	۱۳۹۵	سعید پاشازاده	مقاله	تحلیل خودکار بازی رایانه‌ای با استفاده از شبکه پتری رنگی	۴۶
تربیتی	آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۵	محمدعلی فردین، محمد شیرازی	مقاله	مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای	۴۷
تربیتی	مهندسی آموزشی: تکنولوژی و طراحی آموزشی	۱۳۹۳	راضیه محققیان یعقوبی	مقاله	رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و توانایی فضایی دانش آموزان	۴۸
مطالعات بازی	تازه‌های علوم شناختی	۱۳۹۴	خدیجه صالحی اقدام، محمدعلی نظری، وحید عظیمی راد	مقاله	طراحی و ساخت بازی رایانه‌ای برای تقویت بازتولید زمان: یک مطالعه مقدماتی	۴۹
تربیتی	اندازه‌گیری تربیتی	۱۳۹۴	اسماعیل زارعی زوارکی، علی دلاور، اکبر کبیری	مقاله	سنجش میزان دانش و استفاده دانش آموزان از بازی‌های رایانه‌ای	۵۰
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۵	ترانه عنایتی، کلثوم بینات	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روان دانش آموزان دوره متوسطه شهر گرگان	۵۱
تربیتی	مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۶	مهدی زکوی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی	۵۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۶	علی قنبری برزبان	مقاله	تأثیر فراغت مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان	۵۳
مطالعات بازی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۴	اعظم راووداد، مهسا بدری	مقاله	مقایسه ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای برگرفته از آن‌ها	۵۴
تربیتی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۶	صلاح اسمعیلی گوجار، خدیجه علی آبادی، سعید پورروستایی اردکانی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان	۵۵
آموزشی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	فاطمه عزیزآبادی فراهانی، محمد بیطرف، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی راهکارهای توسعه آموزش‌های فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر گیمیفیکیشن	۵۶
تربیتی	تازه‌های علوم شناختی	۱۳۹۶	مینا اسماعیلی، حسن عشایری مهناز استکی	مقاله	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی دانش‌آموزان	۵۷
تربیتی	آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۶	سیده مریم مشیریان فراچی، نرگس گودرزی، زهرا طیبی هانیه ظریف گلباریزی	مقاله	تجربیات مادران از علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای: یک تحقیق کیفی	۵۸
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی مازندران (نامه دانشگاه)	۱۳۹۷	سیده زهرا فاضلی، شهزاد مزدارانی، سید حمزه حسینی	مقاله	رابطه مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با اضطراب و افسردگی	۵۹
تربیتی	روان‌پرستاری	۱۳۹۵	سید محمد شبیری، فاطمه عرب‌نوذری، الهام کوهی، حسین میبودی، نرگس لیلاپور، سحر رشیدی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش‌آموزان	۶۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۷	علی جعفری، امیر هوشنگ عندلیبیان	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در افت تحصیلی دانش‌آموزان متوسطه شهر تهران	۶۱
تربیتی	پژوهشنامه اورمزد	۱۳۹۸	فریده بلبلی، مریم غلام‌زاده	مقاله	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹	۶۲
آموزشی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۷	زهرا نویسی، محمد ابراهیم شیری، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	طراحی یک بازی رایانه‌ای هوشمند برای پیش‌بینی نارساخوانی بر مبنای علوم شناختی	۶۳
آموزشی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	حجت دهقان‌زاده، حسین دهقان‌زاده حسین، بهروز مینایی	مقاله	چهارچوب تشخیص مکانیک‌های مناسب بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش موضوعات شناختی	۶۴
اقتصادی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید مهدی شریفی، جواد جواهری، مهرداد استیری	مقاله	تدوین راهبردهای کسب‌وکار در بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۶۵
سیاسی	تحقیقات سیاسی و بین‌المللی	۱۳۹۷	حسین هرسیج، فرهاد بدیعی	مقاله	تجزیه تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا	۶۶
مطالعات بازی	هنرهای زیبا. هنرهای نمایشی و موسیقی (هنرهای زیبا)	۱۳۹۷	علی رازی‌زاده	مقاله	نقد بازی رایانه‌ای پروانه: میراث نگهبانان نور براساس الگوی حس حضور محیطی	۶۷
تربیتی	مطالعات رسانه‌ای	۱۳۹۲	فرشته بهرامی، فرزانه بهرامی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج	۶۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۵	ثارالله شجاعی، طاهره دهداری، بهناز دوران، کرامت‌الله نوری، محمد شجاعی	مقاله	تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن	۶۹
تربیتی	مبانی نظری هنرهای تجسمی	۱۳۹۵	محمد کاظم حسن‌وند، مریم اسماعیلی‌نسب، عرفان شهیداد	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عناصر بصری و روان‌شناختی نقاشی کودکان دبستانی (یک مطالعه میان‌رشته‌ای)	۷۰
سلامت	مجله روان‌شناسی	۱۳۸۷	احمد علی‌پور، مرگان آگاه‌هریس، احمد، آگاه‌هریس مرگان*	مقاله	تأثیر درجه خشونت بازی‌های رایانه‌ای بر پاسخ‌های قلبی-عروقی نوجوانان؛ با در نظر گرفتن سنخ‌های شخصیتی	۷۱
سلامت	مجله علوم رفتاری	۱۳۸۸	احمد علی‌پور، مرگان آگاه‌هریس، سید محمد سیادت، احمد علی نوربالا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای با محتوای متفاوت خشونت بر میزان IGA ترشحی، کورتیزول بزاقی و درجه حرارت بدن	۷۲
تربیتی	مطالعات روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۰	ملیحه چشمی، بی‌بی‌عشرت زمانی	مقاله	مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای شهر اصفهان	۷۳
آموزشی	روان‌شناسی تربیتی (روان‌شناسی و علوم تربیتی)	۱۳۹۲	حسین دهقان‌زاده، داریوش نوروزی، هادی جعفری‌نژاد، حجّت دهقان‌زاده، حسین*، نوروزی داریوش، جعفری‌نژاد هادی، دهقان‌زاده حجّت	مقاله	میزان اثربخشی بازی رایانه‌ای جمع‌اعداد در یادگیری و یادداری در درس ریاضی اول ابتدایی	۷۴



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی (مطالعات راهبردی جهانی شدن)	۱۳۹۲	میترا شمسی، یاسر جلالی	مقاله	وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار	۷۵
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۲	حمدعلی جدیدیان، حسن پاشاشریفی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش انتخابی و پاسخ تکانشی دانش‌آموزان دبیرستانی	۷۶
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی قم	۱۳۹۲	ثارالله شجاعی، طاهره دهداری، کرامت‌الله نوری جلیانی، بهناز دوران	مقاله	بررسی عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن در شهر قم، سال ۱۳۹۱	۷۷
تربیتی	آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۳	علی وفایی نجار، مریم مسیح‌آبادی، مهدی مشککی، حسین ابراهیمی‌پور، هادی طهرانی، حبیب‌الله اسماعیلی، میترا دوگونچی	مقاله	تعیین قدرت پیش‌بینی‌کنندگی نظریه رفتار برنامه‌ریزی شده بر میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان	۷۸
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۳	محمد حاجی‌زاد، فاطمه فیروزی، سعید صفاریان همدانی	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر سطوح شناختی بلوم در یادگیری و یادداری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان	۷۹
تربیتی	مطالعات فرهنگ - ارتباطات	۱۳۹۳	کمال کوهی	مقاله	جوانان و رسانه‌های نوین: بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مرتبط با آن	۸۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله علمی دانشگاه علوم پزشکی زنجان JOURNAL OF ADVANCES IN MEDICAL AND BIOMEDICAL (RESEARCH)	۱۳۹۵	علی زینالی، احمد سوری، جمال عاشوری	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی تمرکز و سازمان‌دهی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه	۸۱
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۴	میرسعید حسینی شیروانی، ثمانه حاجی‌خانیان، سارا حاجی‌خانیان	مقاله	رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل	۸۲
هنری	مطالعات ادبیات کودک	۱۳۹۲	زهراسادات طاهری قلعه‌نو، حسین ذوالفقاری، بهادر باقری	مقاله	ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل)	۸۳
سلامت	دانشور پزشکی	۱۳۸۷	احمد علی پور، مژگان آگاه هریس، احمد علی نوربالا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای با درجات مختلف خشونت روی ایمونوگلوبولین A بزاقی: اثر تعاملی جنسیت و سنخ شخصیتی	۸۴
تربیتی	تحقیقات کتابداری و اطلاع‌رسانی دانشگاهی (کتابداری)	۱۳۹۰	لیلی شریفی، مهدی شقاقی، صابر شریفی	مقاله	بررسی رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی (مطالعه موردی: شهر کرج)	۸۵
تربیتی	آموزش و سلامت جامعه	۱۳۹۵	مهرانگیز شعاع کاظمی، زهرا شهابی نژاد	مقاله	مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران	۸۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	جامعه‌شناسی کاربردی (مجله پژوهشی علوم انسانی دانشگاه اصفهان)	۱۳۹۵	ابراهیم مسعودنیا، الهه پوررحیمیان نیا ابراهیم*، پوررحیمیان الهه	مقاله	بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش‌آموزان پسر دبستانی	۸۷
تربیتی	مطالعات فرهنگ - ارتباطات	۱۳۹۶	عزت شیرانی بیدآبادی، شاپور بهیان، شید علی هاشمیان فر	مقاله	تأثیر خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵	۸۸
سلامت	کودکان استثنایی (پژوهش در حیطه کودکان استثنایی)	۱۳۹۳	اکبر عبدی، علی عربانی دانا، جواد حاتمی، اکرم پرند	مقاله	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر بهبود حافظه کاری، توجه و انعطاف‌پذیری شناختی در کودکان مبتلا به ADHD	۸۹
سلامت	روان‌شناسی افراد استثنایی	۱۳۹۴	رحیم مرادی، حسن ملکی	مقاله	تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انگیزش تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان پسر با ناتوانی یادگیری ریاضی	۹۰
تربیتی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۸	مریم رجبیان ده‌زیره، فریبا درتاج سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار	مقاله	تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر تنظیم شناختی هیجان و ذهن‌آگاهی دانش‌آموزان	۹۱
تربیتی	آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی)	۱۳۹۱	زهرا ابوالفتحی، حسن صبوری مقدم‌ریال رحیم بدری	مقاله	بررسی مقایسه‌ای اثربخشی آموزش شناختی و اصلاح رفتار (با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای) بر منبع کنترل دانش‌جویان دختر دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز	۹۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مدیریت	مدیریت دولتی (دانش مدیریت)	۱۳۹۴	محمد ابوبی اردکان، سعیده جنتی	مقاله	بررسی رابطه میان سبک تفکر راهبردی و سبک بازی کاربران در محیط بازی رایانه‌ای «جنگ قبایل» با هدف ارائه راهکارهای مدیریتی برای طراحان و برنامه‌ریزان رسانه‌ای	۹۳
تربیتی	اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۸۸	پروین احمدی، عزت خادمی، صدیقه فتاحی بیات	مقاله	بررسی آثار فناوری ارتباطی جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی، با تأکید بر سازگاری دانش‌آموزان سال دوم دبیرستان‌های تهران	۹۴
سلامت	اعتیاد و سلامت	۱۳۸۸	عشرت زمانی، ملیحه چشمی، نسیم هدایتی	مقاله	تأثیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر اصفهان	۹۵
سلامت	پژوهش‌های نوین روان‌شناختی (روان‌شناسی دانشگاه تبریز)	۱۳۸۶	احمد علی پور، مژگان آگاه هریس	مقاله	تأثیر انواع بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت متفاوت بر درجه حرارت پایه بدن در نوجوانان ایرانی: اثر جنسیت و شخصیت	۹۶
اخلاقی	پژوهش‌نامه اخلاق	۱۳۹۰	سید ابوالفضل موسوی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی	۹۷
سلامت	مجله دانشگاه علوم پزشکی مازندران (نامه دانشگاه)	۱۳۹۱	سمیه یوسایی، سارا انصاری، ایوب زمانی، امیرصابر قراملکی، محمود محمودی، کوروش جعفریان	مقاله	بررسی رابطه بین زمان تماشای تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای با توده چربی بدن در دانش‌آموزان ابتدایی رسانه و ترکیب بدن	۹۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۲	بهرام صالح صدق پور، فاطمه غلامرضایی	مقاله	نقش بازی رایانه‌ای دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته‌های زبان و ریاضی دانش‌آموزان	۹۹
سلامت	طب توان بخشی	۱۳۹۴	نشاط رحیمی شمائی منفرد، افسون حسنی مهربان، قربان تقی‌زاده، ملاح اکبرفهمی، مهدی دادگو	مقاله	بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های تعادلی و ترس از افتادن بیماران سکنه مغزی مزمین: single subject design	۱۰۰
سلامت	مجله دانشگاه علوم پزشکی اراک (رهاورد دانش)	۱۳۹۴	فریده هاشمیان نژاد، نصرالیه ویسی، ناصر شیرکوند، جمال عاشوری	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش نوروفیدبک و بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی توجه پیوسته و برنامه‌ریزی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه	۱۰۱
تربیتی	روان‌شناسی مدرسه	۱۳۹۵	رحیم مرادی، داریوش نوروزی	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش از طریق بازی‌های آموزشی رایانه‌ای و روش سنتی بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان تیزهوش	۱۰۲
تربیتی	پژوهش در نظام‌های آموزشی	۱۳۹۵	حسین دهقان‌زاده، خدیدجه علی‌آبادی، بهرروز مینایی، محمدرضای نیلی، علی دلاور	مقاله	تدوین چارچوب طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی موضوعات شناختی در سطح خرد و بررسی میزان اثربخشی آن در یادگیری اصول	۱۰۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی مشهد	۱۳۹۵	سولماز عیسی نژاد بوشهری، مه‌ری داداش پورآهنگ، ر حسین سلم آبادی، جمال عاشوری، زهرا دشت بزرگی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توجه پایدار و حافظه فعال دانش‌آموزان پسر ابتدایی مبتلا به اختلال نارسایی توجه. بیش فعالی	۱۰۴
آموزشی	فناوری آموزش (فناوری و آموزش)	۱۳۹۶	سعید پورروستایی اردکانی، زینب عارفی	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی رایانه‌ای آموزشی و آموزش مبتنی بر فیلم آموزشی بر خلاقیت و انگیزش دانش‌آموزان	۱۰۵
تربیتی	پژوهش در سلامت روان شناختی	۱۳۹۶	مریم تقوی جلودار، حمید پورشریفی، محمدعلی نظری، حسن شاه‌رخی	مقاله	تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای با تهییج‌کنندگی بالا (ندای وظیفه) و پایین (پرنندگان خشمگین) بر سطح انگیختگی زیستی کودکان پسر	۱۰۶
سلامت	مجله علمی دانشگاه علوم پزشکی قزوین	۱۳۹۶	شبنم جلیل‌القدر، فاطمه هاشمی، حسن جهانی هاشمی، زهره یزدی، فؤاد علی‌مرادی، مریم جوادی	مقاله	ارتباط اختلالات خواب با تماشای تلویزیون، ماهواره و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان ۱۴ تا ۱۷ ساله شهر قزوین	۱۰۷
فرهنگی	مطالعات فرهنگ. ارتباطات	۱۳۹۷	مسعود کوثری، معصوم آقازاده، سید محمدعلی سید حسینی	مقاله	سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)	۱۰۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی	۱۳۹۵	حسین دهقان زاده، خدیدجه علی آبادی، حجت دهقان زاده	مقاله	تدوین چهارچوب طراحی بازی های رایانه ای آموزشی موضوعات شناختی در سطح خرد با روش تحلیل محتوا استقرایی و بررسی میزان اثربخشی آن در یادگیری مفاهیم	۱۰۹
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	محسن نیازی، الهام شفایی مقدم، زهرا حسن زاده	مقاله	رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای و انزوای نوجوانان (مطالعه موردی: دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵)	۱۱۰
آموزشی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	محبوبه البرزی، فریبا خوشبخت، رقیه دورودی	مقاله	رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای با اهمال کاری تحصیلی: نقش واسطه گری جهت گیری هدف در دانش آموزان مقطع ابتدایی	۱۱۱
تربیتی	مطالعات رسانه ای	۱۳۹۸	منظر موقر، علی جعفری	مقاله	رابطه استفاده از بازی های رایانه ای با پرخاشگری در میان کودکان (مورد مطالعه: کودکان ۸ تا ۱۲ سال شهر اردبیل)	۱۱۲
سلامت	مجله روان پزشکی و روان شناسی بالینی ایران (اندیشه و رفتار)	۱۳۸۹	سعید محتشم، حمیدرضا ریاسی، داوود عودی	مقاله	تأثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر سلامت جسمی و روانی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر بیرجند (چکیده دهمین همایش پیاپی سالانه انجمن علمی روانپزشکان ایران)	۱۱۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اسلام و پژوهش‌های تربیتی	۱۳۹۰	سیف‌الله فضل‌اللهی قمشی، منصوره ملکی توانا	مقاله	آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم	۱۱۴
مدیریت	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	مرتضی جمشیدی، پیام مکوندی	مقاله	بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت‌های مدیریت از طریق بازی‌های دیجیتال سبک شبیه‌سازی ساخت و ساز و مدیریت (مورد مطالعه: آموزش تفکر سیستمی به عنوان یکی از مهارت‌های مورد نیاز مدیریت شهری با رویکرد اسلامی- ایرانی از طریق بازی رایانه‌ای سیم سیتی)	۱۱۵
سلامت	مجله دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد	۱۳۸۴	مصطفی نجفی، محمد رضا محمدی، شروین آثاری	مقاله	تأثیر بازی کامپیوتری و آموزش تایپ کامپیوتری بر بی‌توجهی و نکانشگری کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه. بیش‌فعالی	۱۱۶
تربیتی	روان‌شناسی تحولی (روان‌شناسان ایرانی)	۱۳۸۶	کوروش امینی، عبدالله امینی، مختار یعقوبی داریوش امینی	مقاله	دانش‌آموزان دبیرستانی و بازی‌های کامپیوتری	۱۱۷
تربیتی	خانواده و پژوهش	۱۳۹۴	سوسن فرخی، کیمیا سالمی پناه، کیمیا مقدم، مهدی بدلی	مقاله	مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و بازی‌های رایانه‌ای تفننی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان	۱۱۸
تربیتی	مجله روان‌شناسی	۱۳۸۱	بهناز دوران، پرویز آزاد فلاح، جواد اژه‌ای	مقاله	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان	۱۱۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی	۱۳۹۴	سید حمید نبوی، سونیا محمدی، سارا قربانی، حسین لشکردوست	مقاله	ارتباط بازی های رایانه ای با هوش هیجانی در دانش آموزان	۱۲۰
تربیتی	تحقیقات روان شناختی	۱۳۸۸	محمد جعفر جوادی، سوزان امامی پور، زهرا رضایی کاشی	مقاله	رابطه بازی های رایانه ای با پرخاشگری و روابط والد - فرزند در دانش آموزان	۱۲۱
فرهنگی	مطالعات کتابداری و علم اطلاعات (مجله علوم تربیتی و روان شناسی)	۱۳۸۸	مهری شهبازی	مقاله	بازی های رایانه ای کودکان: دیدگاه ها، معیارها و جایگاه آن ها در کتابخانه های آموزشی	۱۲۲
فرهنگی	مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۸۶	محمود احمدپور داریانی، سوسن علایی	مقاله	استراتژی توسعه کارآفرینی در بخش فرهنگ (مطالعه صنعت بازی های رایانه ای)	۱۲۳
تربیتی	خانواده و پژوهش	۱۳۹۴	فرهاد سراجی، مریم علی بخشی	مقاله	نگرانی های والدین در مورد آسیب های بازی های رایانه ای بر نوجوانان: یافته های یک پژوهش ترکیبی	۱۲۴
سلامت	رویش روان شناسی	۱۳۹۶	الهه شمس نجف آبادی، افسانه ناظری	مقاله	روش های مؤثر نقاشی دیددرمانی در بهبود نقص توجه کودکان براساس بازی های رایانه ای	۱۲۵
تربیتی	علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی	۱۳۸۴	معصومه عبدالخالقی، اقدس دواجی، فائزه صحبایی، محمود محمودی	مقاله	بررسی ارتباط بازی های ویدیویی - رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲	۱۲۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فرهنگی	مجله دانشکده پزشکی اصفهان	۱۳۸۳	سید بدرالدین نجمی، سرور آرمان، یلدا اکاظمی، اکبر حسن‌زاده	مقاله	وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با برخی از پارامترهای روانی، جسمانی و گفتاری در بین نوجوانان ۱۷- ۱۱ ساله شهر اصفهان در سال ۸۲-۱۳۸۱	۱۲۷
فرهنگی	راهبرد فرهنگ	۱۳۹۲	حامد حاجی‌حیدری، سید مهدی دبستانی	مقاله	بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مونث بازی ویدیویی سیمز در تقابل با بازی	۱۲۸
فلسفی	اسلام و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۵	محمد رضا انواری	مقاله	بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای	۱۲۹
فرهنگی	اسلام و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۷	داوود رحیمی سجاسی، جعفر محمدیان	مقاله	مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز (۴) از منظر اسلام	۱۳۰
تربیتی	روان‌شناسی و دین	۱۳۸۹	عباس‌علی هراتیان، محمد رضا احمدی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خودنوجوانان	۱۳۱
تربیتی	اخلاق	۱۳۹۶	علیرضا فجری، محمد مهدی فجری	مقاله	راهکارهای صیانت از خانواده در برابر آسیب‌های فضای مجازی	۱۳۲
تربیتی	راهبردهای آموزش در علوم پزشکی	۱۳۹۷	امین باقری کراچی، سهراب صادقی، محمد مهدی رزمجو	مقاله	مقایسه خلاقیت دانش‌آموزان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای برحسب سبک، سابقه و میزان ساعت انجام بازی	۱۳۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	رویکردهای نوین آموزشی	۱۳۹۲	بی بی عشرت زمانی، یاسمین عابدینی	مقاله	الگوی ساختاری تأثیر سبک های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه ای بر عملکرد تحصیلی در دانش آموزان پسر	۱۳۴
فقهی- حقوقی	دیدگاه های حقوق قضایی	۱۳۹۶	مهدی زاهدی، شیرین شریف زاده	مقاله	حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی بازکنشگر در بازی های رایانه ای	۱۳۵
تربیتی	پژوهشنامه اخلاق	۱۳۹۴	علی رازی زاده، سید رضی موسوی گیلانی، بهروز مینایی	مقاله	فضای مجازی بازی های رایانه ای و امکان انتخاب گزینه های اخلاقی	۱۳۶
فرهنگی	مطالعات رسانه های نوین	۱۳۹۴	هادی خانیکی، محیا برکت	مقاله	بازنمایی ایدئولوژی های فرهنگی در بازی های رایانه ای	۱۳۷
تربیتی	اندازه گیری تربیتی	۱۳۹۴	اسماعیل زارعی، زوارکی، علی دلاور، اکبر کبیری	مقاله	سنجش میزان دانش و استفاده دانش آموزان از بازی های رایانه ای	۱۳۸
مطالعات بازی	مطالعات رسانه های نوین	۱۳۹۷	زهرا نصر اصفهانی، خدیجه علی آبادی، اسماعیل زارعی زوارکی	مقاله	تطبیق موردی نه بازی رایانه ای آموزشی با اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی های رایانه ای آموزشی	۱۳۹
آموزشی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	فاطمه عزیزآبادی فراهانی، محمد بیطرف، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی راهکارهای توسعه آموزش های فرهنگی از طریق بازی های رایانه ای با تأکید بر گیمیفیکشن	۱۴۰
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۳	بهروز مینایی، علی رازی زاده	مقاله	عناصر شکل دهنده حس حضور و بازنتاب آن بر هویت کاربران بازی های رایانه ای	۱۴۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	رفتار حرکتی	۱۳۹۳	زهرا احمدزاده، سعید عبدی مقدم، احمد فرخی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و بومی- محلی بر هماهنگی چشم و دست کودکان ۷ تا ۱۰ ساله	۱۴۲
آموزشی	آموزش و ارزشیابی	۱۳۹۷	مریم تقوی جلودار، مهیار حامی	مقاله	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی حل مسئله کودکان	۱۴۳
آموزشی	اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۹۷	زین العابدین صفدری، عباس تقی‌زاده	مقاله	طراحی و تولید بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر مدل طراحی آموزشی: DODDEL یک پژوهش تکوینی	۱۴۴
سلامت	فصلنامه تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۳	مصطفی نجفی، محمدرضا محمدی، جواد علاقه‌بند راد، شروین آثاری، مهدی تهرانی دوست	مقاله	تأثیر دو نوع مداخله رایانه‌ای بر نمرات املاي کودکان دبستانی مبتلا به اختلال بیش‌فعالی- کم‌توجهی	۱۴۵
مطالعات بازی	رسانه‌های دیداری و شنیداری	۱۳۹۸	حامد حاجی حیدری، کیانوش اکرم	مقاله	سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای	۱۴۶
تربیتی	مشاوره و روان‌درمانی خانواده	۱۳۹۱	مصطفی قادری، فریبا بهرامی	مقاله	مطالعه رابطه بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای خشونت‌آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان	۱۴۷
سلامت	علوم زیستی و ورزشی	۱۳۸۹	فرهاد رحمانی‌نیا، بهمن میرزایی، ابوالفضل جعفرزاده باغان	مقاله	بررسی میزان تماشای تلویزیون و انجام بازی‌های رایانه‌ای پسران چاق و کم‌وزن و رابطه آن با آمادگی جسمانی، سطح فعالیت بدنی و ترکیب بدنی	۱۴۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	عصب روان شناس	۱۳۹۴	یونس محمدی، میترا گلزاری، محمد اورکی	مقاله	بررسی نقش بازی بر سرعت یادگیری و میزان انتقال اطلاعات در بین دو نیمکره مغز	۱۴۹
فقهی- حقوقی	راهبرد اجتماعی فرهنگی	۱۳۹۶	ابراهیم عبدی پور فرد، مرتضی وصالی ناصح	مقاله	ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی	۱۵۰
هنری	پژوهش های ادبیات تطبیقی	۱۳۹۷	علیرضا پورشبانان، امیرحسین پورشبانان	مقاله	بررسی تطبیقی ظرفیت های بازی سازی از ارداویرافنامه درمقایسه با متن و بازی دوزخ از کمدی الهی دانته	۱۵۱
مطالعات بازی	راهبرد اجتماعی فرهنگی	۱۳۹۲	محمد سلطانی فر، مریم سلیمی، بهروز مظلومی فر	مقاله	بازی خبری و جنگ نرم	۱۵۲
تربیتی	علوم روان شناختی	۱۳۹۸	میرنادر میری، نادر حاجلو، سجاد بشرپور، محمد نریمانی	مقاله	طراحی و آزمونگری مدل علی اعتماد به بازی های ویدیویی- رایانه ای براساس حمایت اجتماعی ادراک شده و باورهای فراشناختی با نقش میانجی خودنظم جویی هیجانی	۱۵۳
تربیتی	روان شناسی معاصر	۱۳۹۶	نرگس زینعلی، غلامعلی افروز، مسعود غلامعلی لواسانی، سوگند قاسم زاده	مقاله	بررسی اثربخشی برنامه روان شناختی خانواده محور بر رضامندی زوجیت والدین شاغل و وابستگی فرزندان نوجوان آنان به بازی های رایانه ای	۱۵۴
سلامت	روان شناسی بالینی	۱۳۹۳	محمد رضا صفاریان طوسی، حمید طاهر نشاط دوست، غلامرضا منشئی، هوشنگ طالبی	مقاله	اثربخشی بازی های رایانه ای مبتنی بر راهبرد مهندسی معکوس بر میزان توجه کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه	۱۵۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مطالعات روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۴	سمیه رسایی، سید عباس رضوی، احمد سعیدی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای دوبعدی و سه‌بعدی بر توانایی فضایی دانش‌آموزان دوره ابتدایی	۱۵۶
سلامت	اصول بهداشت روانی	۱۳۹۵	رحیم مرادی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان دارای اختلالات طیف اوتیسم	۱۵۷
مطالعات بازی	جامعه‌شناسی کاربردی	۱۳۹۶	احمد رضا اصغرپور ماسوله، سمانه امیری، غلامرضا صدیق اورعی	مقاله	اعتماد در تعاملات اجتماعی، یک مطالعه تجربی آزمایشگاهی	۱۵۸
سلامت	کودکان استثنایی	۱۳۹۵	فرزانه سلیمانی، فریدون یاریاری، محمد حسین عبداللهی	مقاله	طراحی و تأثیر نرم افزار بازی بهبود توجه (ب.ب.ت.۱) بر افزایش آستانه توجه کودکان با اختلال نارسایی توجه. بیش‌فعالی	۱۵۹
مطالعات بازی	مطالعات میان‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ	۱۳۹۷	باقر بهرام شتریان	مقاله	متحرک‌سازی کاراکتر در رسانه‌های سینما، انیمیشن و بازی رایانه‌ای با رویکرد به فناوری رایانه‌ای	۱۶۰
هنری	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۴	اعظم راووداد، مهسا بدری	مقاله	مقایسه ساختار روایی انیمیشن‌های «بالا»، «فصل شکار»، «موش سرآشپز»، «وال‌ای» و «در جست‌وجوی نمو» و بازی‌های رایانه‌ای برگرفته از آن‌ها	۱۶۱
تربیتی	روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۸	سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره بر خط بر مهارت‌های اجتماعی و توانایی‌های شناختی دانش‌آموزان	۱۶۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	راهبرد فرهنگ	۱۳۹۴	جواد جواهری، محمدعلی واعظی نژاد	مقاله	آسیب شناسی صنعت بازی های رایانه ای در ایران با رویکردی سیستمی	۱۶۳
سلامت	کودکان استثنایی	۱۳۹۵	فتانه اسماعیلی، علی نوری، علیرضا مرادی	مقاله	تأثیر بازی های رایانه ای آموزش توجه بر شبکه های توجه و خلق دانش آموزان دارای نارسایی توجه - بیش فعالی	۱۶۴
مطالعات بازی	فرهنگ در دانشگاه اسلامی	۱۳۹۴	سید مهدی شریفی، جواد جواهری	مقاله	تدوین استراتژی برای رسانه های دیجیتال در کشور با هدف تأثیرگذاری دینی و فرهنگی بر قشر دانشجو	۱۶۵
سلامت	پژوهش های کاربردی در مدیریت ورزشی	۱۳۹۴	رضا اندام، مرتضی عسگری، میترا سلیمی	مقاله	بررسی موانع توسعه بازی های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان	۱۶۶
تربیتی	شناخت اجتماعی	۱۳۹۳	حسین زارع، احمد علیپور، هومن ملاحزاده	مقاله	تأثیر القای هیجان روی نشانه های زیستی - حرکتی کاربر رایانه «دیدگاه محاسبات احساسی»	۱۶۷
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید محمدعلی سید حسینی، پویان نژادی، حامد نصیری	مقاله	الگوی ارزش های ادراکی در مخاطبان پلتفرم های بازی های دیجیتال	۱۶۸
تربیتی	مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۲	احمد زندوانیان، مریم حیدری، ریحانه باقری، فاطمه عطارزاده	مقاله	آسیب های فضای مجازی بین دانش آموزان دختر	۱۶۹
مدیریت	راهبرد فرهنگ	۱۳۹۷	سید سپهر قاضی نوری، سیاوش ملکی فر، سید محمد امین قانع راد، آرش موسوی	مقاله	آسیب شناسی سیستماتیک نظام نوآوری صنایع فرهنگی کشور؛ کاربرد «نگاشت نهادی» و «تحلیل ذی نفعان»	۱۷۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی	۱۳۹۶	حبیب احمدی، محمدتقی عباسی شوازی، رامین یادگاری، فرشاد کرمی	مقاله	مطالعه رابطه بین استفاده از رسانه‌های مدرن و تمایل به بزهکاری در بین نوجوانان دانش‌آموز (مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک)	۱۷۱
تربیتی	اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۹۳	فرهاد سراجی، خالد اصلانی، زهرا حسینی	مقاله	XML بررسی رابطه بین استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی شهر همدان	۱۷۲
مطالعات بازی	پژوهشنامه پردازش و مدیریت اطلاعات (علوم و فناوری اطلاعات سابق)	۱۳۹۱	نجلا حریری، نسترن زمانی راد	مقاله	بررسی شکاف دیجیتالی بین نسل‌ها از نظر آشنایی، علاقه و استفاده از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات	۱۷۳
فقهی- حقوقی	پژوهش‌های حقوق تطبیقی	۱۳۹۶	بدیع فتاحی، سید مهدی دادمزنی، مهدی ناصری دولت‌آبادی	مقاله	مطالعه تطبیقی وصیت اموال دیجیتالی در حقوق ایالات متحده آمریکا، کانادا و ایران	۱۷۴
فرهنگی	معرفت	۱۳۹۳	محمد رضا انواری	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم مصادیق، راهکارها	۱۷۵
آموزشی	رسانه	۱۳۹۷	علی اصغر کیا، سید رضا نقیب‌السادات، مینا یمینی فیروز	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه	۱۷۶
فرهنگی	رسانه	۱۳۹۴	محمد رضا رسولی، زهرا رستگار	مقاله	بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی سیمز)	۱۷۷



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	سید محسن اصغری نکاح، سارا کلاتی، علی غنایی چمن آباد	مقاله	درآمدی بر طراحی بازی های آموزشی-رایانه ای با رویکرد زبان شناختی در حیطه اختلالات ویژه یادگیری	۱۷۸
تربیتی	روانشناسی رویش	۱۳۹۷	ندا سیاحی عوفی، محمد جلیلود	مقاله	تأثیر بازی های رایانه ای بر کاهش زمان پاسخ به محرک دوم در دوره بی پاسخی روان شناختی	۱۷۹
آموزشی	تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	اسماعیل عظیمی	مقاله	اصول طراحی و نقش بازی های آموزشی رایانه ای در آموزش نابینایان	۱۸۰
فرهنگی	رسانه	۱۳۹۴	مهدی محسنیان راد، حسین شبعه	مقاله	بازی های رایانه ای نوجوانان در جمهوری چک و ایران	۱۸۱
تربیتی	روانشناسی رویش	۱۳۹۶	الهه شمس نجف آبادی، افسانه ناظری	مقاله	روش های چندگانه هدفمند نقاشی در جهت بهبود توجه کودکان بر مبنای بازی های رایانه ای دید درمانی و آرای گریفیتس	۱۸۲
آموزشی	تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۱	الهه ولایتی	مقاله	بازی های رایانه ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی	۱۸۳
تربیتی	رسانه	۱۳۹۴	فاطمه نوری راد، فاطمه بنیادی	مقاله	شناخت رابطه بازی های رایانه ای و مؤلفه های هوش هیجانی در میان دانش آموزان پسر تهرانی	۱۸۴
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۸	محبوبه منصوری، هادی فرهادی	مقاله	رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای، اضطراب اجتماعی و هیجانی خواهی با عملکرد تحصیلی نوجوانان: نقش تعدیل کنندگی خودکنترلی	۱۸۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۵	رقیه نوری پور لیا ولی، محمد علی فردین، محمود شیرازی، غلام علی افروز، مهدی دهستانی	مقاله	مقایسه اشتیاق برای برقراری ارتباط در نوجوانان علاقه‌مند به سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه	۱۸۶
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۸	محمد صالحی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه	۱۸۷
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۶	مهدی واحدی، محمد جواد کریمی، اسماعیل زارعی زوارکی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر مهارت‌های فرشناختی دانش‌آموزان در درس زیست‌شناسی	۱۸۸
آموزشی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۷	زهره محمودی، علیرضا محمدی آریا، منصوره کریم‌زاده، پوریا رضاسلطانی	مقاله	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر کرمان	۱۸۹
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۸	میلاد آفورن لویی، خدیجه علی‌آبادی، سعید پورروستایی اردکانی	مقاله	بررسی اثربخشی بازی رایانه‌ای آموزشی تولید شده بر خودتنظیمی تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه اول دوره متوسطه دوم شهر تهران	۱۹۰
تربیتی	علوم تربیتی	۱۳۹۱	قدرت‌الله خلیفه، مریم ابراهیمی نوبندگان	مقاله	بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز	۱۹۱
فرهنگی	مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۸۸	بهناز دوران، پرویز آزاد فلاح، علی فتحی‌آشتیانی، رضا پورحسن	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای به روایت بازیکنان	۱۹۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	خانواده و پژوهش	۱۳۹۱	محمد گنجی، الهام شفائی مقدم	مقاله	نقش اعتیاد به بازی های رایانه ای در انزوای اجتماعی و پرخاشگری دانش آموزان	۱۹۳
مطالعات بازی	جهانی رسانه	۱۳۹۶	سید یحیی اسلامی، محمد گرامی	مقاله	نقش معماری در باورپذیری بازی های رایانه ای	۱۹۴
فرهنگی	پژوهش های اخلاقی	۱۳۹۳	سمیه فرهنگ ادیب، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی محتوای آسیب زا و تحلیل محتوایی اخلاقی بازی های رایانه ای از دیدگاه آموزه های اسلامی	۱۹۵
تربیتی	روان شناسی دین	۱۳۹۰	عباسعلی هراتیان، محمود نوذری،	مقاله	رابطه تأثیر بازی های رایانه ای و میزان همدلی نوجوانان	۱۹۶
فرهنگی	آفاق امنیت	۱۳۹۶	احسان کیانی	مقاله	نفوذ فرهنگی علیه امنیت نرم جمهوری اسلامی ایران (مطالعه موردی: بازنمایی جبهه مقاومت در بازی های رایانه ای «جنگ مدرن» و «آیین قاتل»)	۱۹۷
مدیریت	مدیریت فردا	۱۳۹۶	علیرضا علی احمدی، طاهره باریده	مقاله	شناسایی و اولویت بندی شاخص های فناوری های نرم دانش بنیان (صنعت موردی: بازی های رایانه ای)	۱۹۸
سلامت	روان شناسی افراد استثنایی	۱۳۹۲	الهه ولایتی، اسماعیل زارعی زوارکی، محمدحسن امیرتیموری	مقاله	تأثیر بازی رایانه ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دختر کم توان ذهنی	۱۹۹
تربیتی	علوم تربیتی	۱۳۹۲	محسن روشنیان رامین، پراندخت فاضلیان، حسن رستگارپور	مقاله	بررسی ارتباط بین توانایی حل مسئله و میزان استفاده از بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع پیش دانشگاهی	۲۰۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فرهنگی	زن در توسعه و سیاست	۱۳۸۵	مسعود کوثری	مقاله	خانواده سیم (سیمز): فراسوی جنسیت و نژاد	۲۰۱
فرهنگی	مطالعات رسانه‌ای	۱۳۹۸	محمد شجاعی، طاهره رحیمی، ثارالله شجاعی، طاهره دهداری	مقاله	تأثیر سواد رسانه‌ای بر سرمایه فرهنگی ( مطالعه موردی: مؤسسات فرهنگی قرآنی اصفهان)	۲۰۲
سلامت	روان‌شناسی	۱۳۸۰	جمشید فرجی، احمد علی‌پور، سید یعقوب جعفری، سید علی میررضایی	مقاله	اثر هیجان‌های رایانه‌ای بر مقادیر کورتیزول صبحگاهی و شامگاهی کودکان	۲۰۳
سلامت	رشد و یادگیری حرکتی ورزشی	۱۳۹۶	احمد نیک‌روان، ولی‌الله کاشانی، الهه مصطفایی‌فر	مقاله	تأثیر محرومیت از خواب و مداخله پس‌گستر بر یادگیری ناپیوسته بازی شبیه‌سازی شده تنیس	۲۰۴
مطالعات بازی	رشد و یادگیری حرکتی ورزشی	۱۳۹۷	ولی‌الله کاشانی، مهشید بابایی، بهروز گل‌محمدی	مقاله	ویژگی‌های روان‌سنجی نسخه فارسی پرسش‌نامه اجرای روان در بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۵
سلامت	روان‌شناسی نظامی	۱۳۹۴	فاطمه اسلامی، گلبردی، مریم اسماعیلی‌نسب، ماریا آگیلار وفایی	مقاله	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای ورزشی بر بهبود تمرکز در زنان ورزشکار شاغل در یک سازمان نظامی	۲۰۶
تربیتی	مطالعات مدیریت بر آموزش انتظامی	۱۳۹۴	اسماعیل سعدی‌پور، اکبر کبیری، محمود جان‌بزرگی	مقاله	سنجش نگرش دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۷
تربیتی	جامعه، فرهنگ و رسانه	۱۳۹۶	فاطمه نوری‌راد، وحیده شاه‌حسینی	مقاله	نگرش مادران به استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای	۲۰۸
مطالعات بازی	جامعه، فرهنگ و رسانه	۱۳۹۴	نوروز نیمروزی ناوخی	مقاله	بررسی شایع‌ترین بازی‌های شبکه‌ای رایانه‌ای در بین کودکان و نوجوانان	۲۰۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	سید محسن اصغری نکاح، سارا کلانپعی غنایی چمن آباد	مقاله	درآمدی بر طراحی بازی های آموزشی-رایانه ای با رویکرد زبان شناختی در حیطه اختلالات ویژه یادگیری	۲۱۰
مدیریت	سیاست نامه علم و فناوری	۱۳۹۷	زهره دهدشتی شاهرخ، مهدی بشیرپور	مقاله	بررسی تأثیر راهبردهای کسب و کار الکترونیکی در خلق مزیت رقابتی بین شرکت های فعال در صنعت بازی های رایانه ای	۲۱۱
سلامت	رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی	۱۳۹۱	علی کاشی، صالح رفیعی، میثاق زرشکیان	مقاله	تأثیر تمرینات ادراکی حرکتی و بازی های شناختی بر رشد شناختی کودکان کم توان ذهنی	۲۱۲
مدیریت	مدیریت ورزشی	۱۳۹۸	حبیب هنری، فرزاد غفوری، پگاه سرکوهی	مقاله	تأثیر آموزش از طریق گیمیفیکیشن بر تفکر استراتژیک مدیران ورزشی کشور	۲۱۳
مطالعات بازی	فرهنگ مدیریت	۱۳۸۴	علی اکبر فرهنگی، سروناز تربتی	مقاله	شناخت و تأثیر واقعیت مجازی در ارتباطات نوبین انسانی	۲۱۴
تربیتی	منظر	۱۳۹۱	مینو قره بیگلو	مقاله	نقش عوامل محیطی در پرورش خلاقیت کودکان	۲۱۵
مطالعات بازی	پژوهش های ارتباطی	۱۳۹۳	آرین طاهری، کمیل سوهانی	مقاله	مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه ای: مطالعه مقایسه ای فیلم و بازی های رایانه ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه ای	۲۱۶
تربیتی	جامعه شناسی کاربردی	۱۳۹۵	ابراهیم مسعودنیا، الهه پوررحیمیان	مقاله	بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای و بروز اختلالات رفتاری در میان دانش آموزان پسر دبستانی	۲۱۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تفکر و کودک	۱۳۹۲	حسین زارع، عبدالرحیم جهان‌آرا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان	۲۱۸
تربیتی	مطالعات میان‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ	۱۳۹۸	علیرضا آل بویه، محمد سلیمی، فاطمه جمشیدی	مقاله	تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی	۲۱۹
سلامت	پژوهش در مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی	۱۳۹۲	جواد ریاحی فارسانی، بهروز عبدلی، سمیرا معینی راد، فخرالدین اسدی	مقاله	تأثیر استفاده از بازی کامپیوتری بر یادگیری مهارت پرتاب آزاد بسکتبال و مقایسه با الگوی ماهر و در حال یادگیری	۲۲۰
مطالعات بازی	رهاورد نور	۱۳۸۲	محمدحسن راستگو	مقاله	بازی‌های کامپیوتری کودکان، در برزخ جذابیت و محتوا	۲۲۱
تربیتی	روان‌شناسی تحولی روان‌شناسان ایرانی	۱۳۸۶	کوروش امینی، عبدالله امینی، مختار یعقوبی، داریوش امینی	مقاله	دانش‌آموزان دبیرستانی و بازی‌های کامپیوتری	۲۲۲
تربیتی	شبک	۱۳۹۸	احمد میرگل، سحر محسنی، الله‌نظر علیصوفی، حمید شیخ‌ویسی	مقاله	بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی شهر زاهدان	۲۲۳
تربیتی	بصیرت و تربیت اسلامی	۱۳۸۹	سیف‌الله، فضل‌اللهی، منصوره ملکی‌توانا	مقاله	بررسی آثار سوء تربیتی بازی‌های کامپیوتری	۲۲۴
فرهنگی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید محمدعلی سید حسینی، پویان نژادی، حامد نصیری	مقاله	الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال	۲۲۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	تحقیقات جدید در علوم انسانی	۱۳۹۶	ندا حلیمی رازلیقی	مقاله	بررسی تطبیقی میزان گرایش کودکان شمال و جنوب تهران به بازی های رایانه ای (مورد پژوهی: کودکان هفت تا ده ساله)	۲۲۶
فرهنگی	مطالعات عملیات روانی	۱۳۹۳	شهاب الدین حجازی	مقاله	بازی های رایانه ای و چالش های فرهنگی	۲۲۷
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات بازاریابی نوین ششم شماره ۲ (پیاپی ۲۹، تابستان ۱۳۹۷)	۱۳۹۷	کبری بخشی زاده برج، خدیجه عبداللهی	مقاله	فهم شناختی از عناصر رضایت مشتری در بازی های موبایلی با استفاده از تکنیک مصاحبه نردبانی در روش شناسی شبکه خزان	۲۲۸
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	حامد نصیری، کبری بخشی زاده برج، محمد صالح ترکستانی	مقاله	بررسی عوامل مؤثر بر تمایل به خرید بازی های موبایلی از طریق مدل تحقق انتظارات	۲۲۹
مطالعات بازی	فصلنامه پژوهش های ارتباطی	۱۳۹۴	محمد سعید ذکایی، محمد حسین حسنی	مقاله	رسانه های اجتماعی: مفهوم سازی و گونه شناسی (مطالعه دانشجویان دانشگاه تهران)	۲۳۰
مطالعات بازی	ماهنامه مهندسی ارتباطات	۱۳۹۱		مقاله	تبلت ها وارد دنیای بازی می شوند	۲۳۱
سلامت	مجله آموزش و سلامت جامعه	۱۳۹۷	سعید صادقی، حمیدرضا پورا اعتماد، رضا خسروآبادی، جلیل فتح آبادی، صدیقه نیکبخت	مقاله	تأثیر استفاده از وسایل دیجیتال بر سلامت کودکان: یک مرور نظام مند	۲۳۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله تحقیقات علوم رفتاری	۱۳۹۵	فاطمه محسنی اژی، مصطفی نجفی	مقاله	تأثیر بازی آموزشی - تفریحی «شب‌نم» بر شب‌اداری کودکان مبتلا به اختلال شب‌اداری	۲۳۳
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	حامد نصیری، کبری بخشی‌زاده برج، محمد صالح ترکستانی	مقاله	بررسی عوامل مؤثر بر تمایل به خرید بازی‌های موبایلی از طریق مدل تحقق انتظارات	۲۳۴
سلامت	نشریه شناخت اجتماعی	۱۳۹۳	محمد اورکی، شیمایحیدری	مقاله	تأثیر بازی‌های ویدیویی کنشی (اکشن) بر توجه انتخابی بینایی کودکان نارساخوان	۲۳۵
سلامت	ماهنامه کاوشگر	۱۳۸۸		مقاله	درمان بیماری‌های چشمی با سلول‌های بنیادی / بهبود بینایی با بازی‌های اکشن	۲۳۶
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	اکبر نصراللهی، مقداد مهرابی، فرزانه شریفی	مقاله	فرا ترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی	۲۳۷
تربیتی	ماهنامه رشد تکنولوژی آموزشی	۱۳۹۶	محمد هاشمی	مقاله	طراحی آموزشی برای بازی‌ها و شبیه‌سازی‌های دیجیتال	۲۳۸
تربیتی	نشریه مطالعات برنامه درسی آموزش عالی	۱۳۹۵	احمد ملکی‌پور، رضوان حکیم‌زاده، مرضیه دهقانی، محمد رضا زالی	مقاله	مطالعه کیفی کاربرد بازی‌های شبیه‌سازی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران)	۲۳۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله علوم مراقبتی نظامی	۱۳۹۷	مهدیه یزدانی، زهرا فارسی، مریم نظام زاده	مقاله	مقایسه تأثیر آموزش احبای قلبی-ریوی به روش بازی جدی در بستر گوشی هوشمند و شبیه سازی بر نگرش دانشجویان پرستاری دانشگاه علوم پزشکی آجا	۲۴۰
مدیریت	فصلنامه مدیریت بحران و وضعیت های اضطراری	۱۳۹۶	حسن قاضی	مقاله	آموزش و یادگیری برای مدیریت بحران با به کارگیری محیط شبیه سازی مجازی بازی	۲۴۱
اقتصادی	مجله مهندسی برق و الکترونیک ایران	۱۳۹۴	الهه احسانی، محمد مدرس یزدی، آرش احسانی	مقاله	کاربرد مستقیم روش تعادل نش در تحلیل بازی راهبردی بازار برق	۲۴۲
سلامت	مجله اطلاع رسانی پزشکی نوین	۱۳۹۶	لیلا شاهمرادی، سهراب الماسی، مهتاب مهربانفر	مقاله	کاربردهای محیط مجازی در حوزه سلامت	۲۴۳
تربیتی	فصلنامه مطالعات حسابداری و حسابرسی	۱۳۹۷	شهناز مشایخ، حدیثه حاجی مرادخانی، روح الله خدااننده لو	مقاله	نقش بازی ها در آموزش حسابداری	۲۴۴
اقتصادی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	حامد نصیری، کبری بخشی زاده محمد صالح ترکستانی	مقاله	بررسی عوامل مؤثر بر تمایل به خرید بازی های موبایلی از طریق مدل تحقق انتظارات	۲۴۵
مطالعات بازی	مطالعات رسانه	۱۳۹۸	بهروز مینایی، الهام آذربرزین، پریسا علیخانی	مقاله	ارائه الگو در استفاده از رسم الخط فارسی در طراحی رابط کاربری بازی های موبایلی	۲۴۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	تحقیقات بازاریابی نوین	۱۳۹۷	کبری بخشی‌زاده برج، خدیجه عبداللهی	مقاله	فهم شناختی از عناصر رضایت مشتری در بازی‌های موبایلی با استفاده از تکنیک مصاحبه نردبانی در روش شناسی شبکه خزانه	۲۴۷
سلامت	شناخت اجتماعی	۱۳۹۳	محمد اورکی، شیمایحیدری	مقاله	تأثیر بازی‌های ویدیویی کنشی (اکشن) بر توجه انتخابی بینایی کودکان نارساخوان	۲۴۸
اقتصادی	تحقیقات بازاریابی نوین	۱۳۹۷	کبری بخشی‌زاده برج، خدیجه عبداللهی	مقاله	فهم شناختی از عناصر رضایت مشتری در بازی‌های موبایلی با استفاده از تکنیک مصاحبه نردبانی در روش شناسی شبکه خزانه	۲۴۹
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	شهرام شفيعی، هشام رستمی، حکیمه افروزه، آرمان عاشوری	مقاله	طراحی الگوی اثرگذاری استفاده از بازی‌های ویدیویی ورزشی بر مصرف ورزشی	۲۵۰
مطالعات بازی	مطالعات برنامه درسی آموزش عالی	۱۳۹۵	احمد ملکی‌پور، رضوان حکیم‌زاده، مرضیه دهقانی، محمد رضا زالی	مقاله	مطالعه کیفی کاربست بازی‌های شبیه‌سازی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته‌های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران)	۲۵۱
اقتصادی	دومین کنفرانس ملی انجمن ایرانی پویایی‌شناسی سیستم‌ها	۱۳۹۸	محمد رضا پارسا نژاد، رامین طالبی، حسام‌الدین مطاعی، سید مرتضی سید صالحی	مقاله	تحلیل نقش بازاریابی و تبلیغات در صنعت بازی‌های موبایلی با استفاده از رویکرد سیستم دینامیک	۲۵۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	دومین کنفرانس ملی انجمن ایرانی پویایی‌شناسی سیستم‌ها	۱۳۹۸	محمد رضا پارسائزاد، محمد مهدی علایی، محمد خدایار، امیر چرگی	مقاله	مدل سازی پیامدهای اینترنت به عنوان کالای مکمل و اثر آن بر جذابیت بازی‌های آنلاین موبایلی و درآمد حاصل از آن	۲۵۳
اقتصادی	پنجمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش در مدیریت، اقتصاد و توسعه	۱۳۹۸	محمد رضا پارسائزاد، توحید دلپسند، آیدین ابوطالبی	مقاله	مدل سازی اثر تبلیغات در میزان درآمد بازی‌های موبایلی در ایران با استفاده از روش پویاشناسی سیستم‌ها	۲۵۴
تربیتی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	کبری بخشی‌زاده، برج، خدیجه عبداللهی	مقاله	ترسیم منظومه ارزش ادراک‌شده بازی‌های موبایلی	۲۵۵
تربیتی	اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان	۱۳۹۷	محمد علی مظاهری، حمیده محمدی نسب	مقاله	اثر بخشی بازی موبایلی «من من» بر عزت نفس کودکان ۸ تا ۱۰ ساله تهرانی	۲۵۶
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	بهروز مینایی، پریسا علیخانی، الهام آذربزین	مقاله	اهمیت طراحی لوگو در بازی‌های موبایلی فارسی	۲۵۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی با رویکرد بومی-اسلامی و با تأکید بر پژوهش‌های نوین	۱۳۹۵	اکرم طرزی	مقاله	بررسی تأثیرات بازی کلش آف کلنز بر روی دانش‌آموزان نسل موبایلی (مورد مطالعه: دبیرستان شهید شاملو منطقه ۱۴ تهران)	۲۵۸
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مهتاب نیک‌نهاد، حمیدرضا عادل‌لی	مقاله	طراحی و پیاده‌سازی بازی آموزش زبان انگلیسی کودکان مبتنی بر اصول شیء‌گرایی در سیستم عامل اندروید	۲۵۹
سلامت	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	مهسا احدیان، حمید پورشریفی	مقاله	تأثیر بازی مبتنی بر اندروید آموزش هیجان‌چهره با استفاده از موسیقی بر بازشناسی هیجان‌چهره در کودکان اتیسم	۲۶۰
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	سیدرسول عمادی، هدی سادات موسوی معین، مهین عروقی موفق	مقاله	بررسی رابطه بین گرایش به سبک اکشن بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد هویت نوجوانان در گیم‌نت‌های شهر همدان	۲۶۱
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	شانلی اکبری، عباس غفاری	مقاله	بررسی تأثیر جلوه‌های صوتی و موسیقی متن بر غوطه‌وری بازیکن در بازی‌های اکشن	۲۶۲
مطالعات بازی	پنجمین کنفرانس ملی مهندسی برق و مکترونیک ایران	۱۳۹۸	نکیسا کیانی، خوارزم کیانی	مقاله	مسیریابی در بازی‌های استراتژیک و حل‌ماز به وسیله الگوریتم جست‌وجوی A*	۲۶۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	احمدرضا صمدی، سید بدرالدین بهشتی صدر	مقاله	ارائه و پیاده‌سازی بازی استراتژیک گنجینه با استفاده از الگوریتم بهبود یافته ژنتیک	۲۶۴
مطالعات بازی	دومین کنفرانس بین‌المللی یافته‌های نوین پژوهشی در مهندسی برق و علوم کامپیوتر	۱۳۹۵	علیرضا صالحان، حبیب رجبی، مشهدی، حسین دلداری، مریم کینه‌نور	مقاله	تسریع در تعیین نقاط تعادل نش بازی‌های چند بازیگره فرم استراتژیک با استفاده از پردازنده‌های گرافیکی چند هسته‌ای	۲۶۵
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	امیرحسین منجمی، روح‌الله رشیدی، محمدجواد رستگاری	مقاله	استراتژی پیروزی در بازی دوز آنلاین با استفاده از شبکه عصبی مصنوعی	۲۶۶
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	آرزو ترکمن، رضا صفابخش	مقاله	پیش‌بینی دنباله ساخت با مدل‌سازی حریف توسط شبکه بیزی در بازی‌های استراتژیک بیدرنگ	۲۶۷
سلامت	اولین کنگره بین‌المللی و پنجمین کنگره ملی آموزش و سلامت کودکان پیش از دبستان	۱۳۹۷	سعید مظلومیان، مرتضی ستار، مریم ستار	مقاله	استفاده از بازی درمانی با شبیه‌سازهای رایانه‌ای و Simulators در آموزش و یادگیری بر پایه رویکرد بارشناختی Cognitive load در کودکان طیف اتیسم	۲۶۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	فصلنامه علوم مراقبتی نظامی	۱۳۹۷	مهديه یزدانی، زهرا فارسی، مریم نظام‌زاده	مقاله	مقایسه تأثیر آموزش احیای قلبی ریوی به روش بازی جدی در بسترگوشی هوشمند و شبیه‌سازی بر نگرش دانشجویان پرستاری دانشگاه علوم پزشکی آجا	۲۶۹
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	فرشته علیزاده، صمد روحی، یونس سخاوت	مقاله	ترافیک. سیم: بازی شبیه‌ساز رانندگی برای بررسی تأثیر حضور مجازی مربی در آموزش قوانین رانندگی	۲۷۰
اجتماعی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	آرمین شایان‌پور، محمد مهدی شرافت‌پیما	مقاله	شبیه‌سازی تخلیه جمعیت در شرایط بحران با استفاده از موتورهای بازی‌سازی	۲۷۱
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	میلاد جعفری سیسی، حسام ساکیان محمدی، عرفان پیربابایی، بهنام علیزاده اشرفی	مقاله	بررسی قابلیت فناوری واقعیت افزوده در توانمندسازی و بازی‌وارسازی محتوای کتب درسی از طریق شبیه‌سازی تعاملی محتوا	۲۷۲
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	حسین زارعی، یونس سخاوت	مقاله	پایه‌سازی یک سیستم تشخیص حرکت بی‌سیم در جهت شبیه‌سازی حرکات بازیکن در یک بازی رایانه‌ای جدی	۲۷۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	دوازدهمین کنفرانس دانشجویی مهندسی برق	۱۳۸۸	الیار جمالی، علی حاجی پور	مقاله	شبیه سازی گرافیکی شعله های آتش براساس سیستم های ذره ای شیء گرا و کاربرد آن در شبیه سازی های گرافیکی و بازی های رایانه ای	۲۷۴
تربیتی	تحقیقات علوم رفتاری	۱۳۹۲	مصطفی نجفی، رضوان بت شکن، سید رضا میرمهدی	مقاله	تأثیر Kinect-xbox بر تغییرات وزن ناشی از مصرف دارو در کودکان بیش فعال	۲۷۵
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۱	زهرا فدایی، علی بهلولی	مقاله	پردازش بلادرنگ سیگنال EOG با استفاده از FPGA به منظور طراحی کنسول های بازی	۲۷۶
مطالعات بازی	کنفرانس بین المللی فناوری و مدیریت انرژی	۱۳۹۱	میلاد صفری	مقاله	بهبود سازی مصرف انرژی کنسول های بازی	۲۷۷
مطالعات بازی	دوازدهمین کنفرانس دانشجویی مهندسی برق	۱۳۹۱	یاسر علمی سولا، محمد صامتی	مقاله	فناوری های لمسی و حضور در کنسول های بازی	۲۷۸
آموزشی	مجموعه مقالات همایش بازی های رایانه ای و ارتقای سلامت	۱۳۹۲	مریم ستار، مرتضی ستار	مقاله	پیاپی سازی آموزش سلامت در تحول یادگیری از طریق بازی های الکترونیکی	۲۷۹
تربیتی	دومین کنفرانس ملی روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	نیلوفر سعیدی دهکی	مقاله	بررسی اثر بازی های الکترونیکی و بازی های فیزیکی بر قوه تخیل کودکان	۲۸۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۵	محمد کرمانی، سعیده میری، مهشید رزازان، مهسا صاحبی	مقاله	تأثیرات استفاده نامناسب از بازی‌های الکترونیکی بر رفتارهای اجتماعی پسران ۱۲-۱۳ ساله	۲۸۱
سلامت	همایش بین‌رشته‌ای طب سالمندی	۱۳۹۷	سید معجید میرابوالقاسمی	مقاله	کاربرد بازی درمانی الکترونیکی یا دیجیتالی بر افزایش خودمراقبتی کاهش مشکلات جسمی روانی بیمار مبتلا به پارکینسون مطالعه موردی	۲۸۲
مطالعات بازی	هفتمین کنفرانس ملی مهندسی برق و الکترونیک ایران	۱۳۹۴	فائزه صالحیان، مهدی جوانمرد	مقاله	برنامه‌نویسی و پیاده‌سازی الکترونیکی بازی فکری	۲۸۳
مطالعات بازی	سومین کنفرانس بین‌المللی وب‌پژوهی	۱۳۹۶	احمد آقا کاردان، مژده تقوی‌نمین	مقاله	راهکاری برای افزایش مشارکت در یادگیری الکترونیکی مبتنی بر بازی گونه‌سازی	۲۸۴
مطالعات بازی	نشریه فناوری آموزش	۱۳۹۸	زهرا بتولی، فاطمه فهیم‌نیا، نادر نقشینه، فخرالسادات میرحسینی،	مقاله	مرور و بررسی پژوهش‌های حوزه بازی وارسازی در آموزش الکترونیکی	۲۸۵
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در علوم تربیتی و مطالعات رفتاری ایران	۱۳۹۷	طاهره قعجر، معصومه باقرپور	مقاله	تأثیر بازی‌های الکترونیکی جورچین بر بهبود عملکرد خواندن دانش‌آموزان مبتلا به اختلالات یادگیری	۲۸۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	پنجمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	مهديه خواجوي، خديجه صيدانلو، منيره قرباني، الهه خواجوي	مقاله	تأثير بازی های الکترونیکی (جورچین) برحافظه بینایی دانش آموزان کم توان ذهنی شهرستان گلوگاه	۲۸۷
مطالعات بازی	کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در علوم مهندسی	۱۳۹۵	حسین اقبالی، علیرضا جمشیدی، محمد جواد دارابی	مقاله	استفاده بهینه از منابع براساس برنامه ریزی خطی برای تولید اسباب بازی های الکترونیکی	۲۸۸
اجتماعی	دوازدهمین کنفرانس بین المللی روان شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	آذر مرّوت، مریم اسلام پناه	مقاله	نقش بازی های آموزش الکترونیکی بر میزان رشد مهارت های اجتماعی کودکان دوره پیش دبستانی شهر کرمانشاه	۲۸۹
مطالعات بازی	فناوری آموزش	۱۳۹۸	زهرا بتولی، فاطمه فهیم نیا، نادر نقشینه، فخرالسادات میرحسینی	مقاله	مرور و بررسی پژوهش های حوزه بازی وارسازی در آموزش الکترونیکی	۲۹۰
سلامت	همایش بین رشته ای طب سالمندی	۱۳۹۷	سید مجید میرابوالقاسمی	مقاله	کاربرد بازی درمانی الکترونیکی یا دیجیتالی بر افزایش خودمراقبتی کاهش مشکلات جسمی-روانی بیمار مبتلا به پارکینسون (مطالعه موردی)	۲۹۱
آموزشی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	مهری شهبازی، زهرا آقااعابدی	مقاله	سواد بازی های الکترونیکی و نقش کتاب خانه ها در ارتقای آن	۲۹۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	اولین کنفرانس دانشجویی آموزش الکترونیکی	۱۳۸۸	سارا طاهری، سعیده حکمت	مقاله	بررسی انواع آموزش الکترونیکی و نگاهی به آموزش از طریق بازی و تأثیر آن در آموزش	۲۹۳
آموزشی	مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی یزد	۱۳۹۴	سعید خزایی، امیر مشهدی	مقاله	بررسی تأثیر بازی مجازی بر بار شناختی و خلاقیت فراگیران در پودمان ترکیبی آموزش نوشتار انگلیسی	۲۹۴
آموزشی	نشریه ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی	۱۳۹۳	فرهاد قربان، دردی نژاد، سعید خزایی	مقاله	بررسی تأثیر میدان بازی مجازی بر خلاقیت مشارکتی و پیشرفت یادگیری فراگیران در پودمان ترکیبی آموزش واژگان زبان انگلیسی	۲۹۵
آموزشی	نقد زبان و ادبیات خارجی	۱۳۹۳	سعید خزایی، عبدالمجید حیاتی، علیرضا جلیلی فر	مقاله	بررسی تأثیر جان بخشی و نوع تعامل بر غنای دانش واژگان انگلیسی نوجوانان ایرانی در یادگیری تلفیقی مبتنی بر بازی	۲۹۶
مطالعات بازی	پنجمین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۵	سیده زهرا آرنده، مهناز مغانلو	مقاله	بررسی رابطه مدت زمان استفاده از بازی‌های مجازی و سبک‌های پردازش هویت در دانشجویان ۱۸ تا ۳۰ ساله	۲۹۷
مطالعات بازی	فصلنامه مطالعات روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۵	سیده زهرا آرنده، مهناز مغانلو	مقاله	بررسی رابطه مدت زمان استفاده از بازی‌های مجازی و سبک‌های پردازش هویت در دانشجویان ۱۸ تا ۳۰ ساله	۲۹۸
فقهی- حقوقی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	مرتضی وصالی، ناصح	مقاله	معاملات جدی در عرصه بازی تحلیل فقهی و حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی	۲۹۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مرتضی وصالی ناصح	مقاله	ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی	۳۰۰
آموزشی	اولین همایش بین المللی علمی راهبردی توسعه گردشگری جمهوری اسلامی ایران، چالش ها و چشم اندازها	۱۳۹۳	سعید خزابی، عبدالمجید حیاتی، امیر مشهدی، حسین درجانی	مقاله	بازی مجازی؛ گامی نو در آموزش زبان انگلیسی به پلیس اتباع خارجی	۳۰۱
مطالعات بازی	اندیشه های نوین تربیتی	۱۳۹۶	پرستو علیخانی، مرتضی رضایی زاده، مجتبی وحیدی اصل	مقاله	تحلیل بازی گروهی مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده به نام سفارش غذا در یادگیری همیارانه	۳۰۲
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۷	فرزان مرادی، آرش شریفی	مقاله	بهبود کیفیت مارکر در بازی های واقعیت افزوده با استفاده از سوپرزولوشن تک تصویر	۳۰۳
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	هادی البرزی دعوتی	مقاله	سواد سایبری و آینده پژوهی بازی های واقعیت افزوده	۳۰۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	میلاذ جعفری سیسی، حسام ساکیان محمدی، عرفان پیربابایی، بهنام علیزاده اشرفی	مقاله	بررسی قابلیت فناوری واقعیت افزوده در توانمندسازی و بازی‌وارسازی محتوای کتب درسی از طریق شبیه‌سازی تعاملی محتوا	۳۰۵
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	فرشته علیزاده، حسین زارعی، صمد روحی	مقاله	نی نو: بازی رایانه‌ای مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده در جهت بازی‌وارسازی مطالب مجلات و نشریات	۳۰۶
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	حسین زارعی، بهنام علیزاده اشرفی	مقاله	بازی‌وارسازی آثار موزه‌ای با متد واقعیت افزوده در جهت آموزش آثار و افزایش تعداد گردشگران	۳۰۷
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	محمد بهشتی راد، سید جمال حسینی، یونس سخت‌اوت	مقاله	بررسی و مقایسه تجربه کاربری کنترل‌کننده‌های بصری و حرکتی در بازی‌های واقعیت افزوده مبتنی بر تلفن‌های هوشمند	۳۰۸
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	عباس غفاری، پوریا نعمانی، جلال فلاح، پوریا جعفرزاده رومیانی	مقاله	طراحی کاربرد آموزش حروف الفبای انگلیسی با استفاده از بازی واقعیت افزوده کودکان ۵ الی ۸ سال	۳۰۹
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	حسین زارعی، صمد روحی	مقاله	طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های رایانه‌ای سه‌بعدی با مراحل خودتولید در سبک سکویی مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده	۳۱۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	حسین زارعی، یونس سخاوت، صمد روحی	مقاله	افزایش حس غوطه وری در بازی های مبتنی بر تلفن های هوشمند با استفاده از واقعیت افزوده	۳۱۱
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	اصغر جوانی، محمد جواد صافیان، ریحانه رفیع زاده اخویان	مقاله	تحلیل رسانه واقعیت افزوده به مثابه یک رسانه غوطه وری اجتماعی و تن یافتگی کاربر در بازی های مبتنی بر آن	۳۱۲
مطالعات بازی	اولین همایش داخلی گردشگری پایدار	۱۳۹۴	احمد علی بزدان پناه، سید رسول مولای کوچه باغ، محسن آروین، مهران کمال	مقاله	بررسی بازسازی سه بعدی سیستم نمایش واقعیت افزوده و واقعیت مجازی در سایت های میراث فرهنگی	۳۱۳
سلامت	فناوری آموزش و یادگیری	۱۳۹۵	فاطمه جعفرخانی، زهرا جامه بزرگ	مقاله	تأثیر واقعیت افزوده در افزایش مهارت خودیاری دانش آموزان دارای اختلال اتیسم	۳۱۴
اقتصادی	چهارمین کنفرانس ملی در مدیریت، حسابداری و اقتصاد با تأکید بر بازاریابی منطقه ای و جهانی	۱۳۹۸	معصومه حسین زاده شهری، سحر شهرام پور، فاطمه مشکدانیان	مقاله	تأثیر عناصر نمادین برند بر قصد خرید در بازی های واقعیت مجازی	۳۱۵
آموزشی	دومین همایش ملی فناوری اطلاعات و ارتقای سلامت	۱۳۹۸	فاطمه کیانی مهر، منیره تحویل دارزاده، علی حاجی پورطالبی، نجمه بازیانزاد	مقاله	بررسی تأثیر بازی های مبتنی بر واقعیت مجازی نرم افزار تلفن همراه در مراقبت های مربوط به تراکتوستومی برای آموزش دانشجویان پرستاری دانشگاه علوم پزشکی لرستان در سال ۹۷	۳۱۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دومین همایش ملی فناوری اطلاعات و ارتقای سلامت	۱۳۹۸	مهسا سلمانی، صادق طاهری، مینا قاضی‌زاده، ساراسادات حسینی	مقاله	بررسی اثربخشی بازی‌های ویدیویی و واقعیت مجازی بر عملکرد جسمانی کودکان مبتلا به فلج مغزی	۳۱۷
سلامت	دومین همایش ملی فناوری اطلاعات و ارتقای سلامت	۱۳۹۸	ساراسادات حسینی، مهسا سلمانی، صادق طاهری	مقاله	بررسی اثربخشی بازی‌های ویدیویی و واقعیت مجازی بر ارتقا بهزیستی روانی و توان بخشی افراد مبتلا به سرطان (مطالعه مروری)	۳۱۸
سلامت	سومین کنگره ملی دستاوردهای علوم ورزشی و سلامت	۱۳۹۸	ایوب قادریان، علی شمس‌ماجلان، سیدحسین حسینی	مقاله	تأثیر شش هفته بازی‌های واقعیت مجازی بر تعادل ایستا و پویای دانش‌آموزان پسر ۱۷-۱۸ سال	۳۱۹
مطالعات بازی	اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان	۱۳۹۷	فرجاد داوری، معجتبی وحیدی اصل، پرستو علیخانی	مقاله	هم‌افزایی عناصر واقعیت مجازی و مفاهیم بازی‌های جدی در LecChal: تحلیل کیفی تجربه بازیکنان	۳۲۰
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	معجتبی جلال‌نژاد، عرفان فناد توکلی، محسن سریانی، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی معماری‌های مبتنی بر CPU و GPU برای بازی‌های رایانه‌ای و واقعیت مجازی	۳۲۱
سلامت	اولین کنفرانس بین‌المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۸۹	لیلا شاهرادی، علیرضا میرباقری، سهراب الماسی	مقاله	تأثیر بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بر عملکرد اندام فوقانی بیماران سکته مغزی	۳۲۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	کنفرانس ملی چشم‌انداز ۱۴۰۴ و پیشرفت‌های تکنولوژیک علوم مهندسی	۱۳۹۴	سحر کوهی حبیبی	مقاله	نقش سیستم‌های واقعیت مجازی و بازی‌های ویدیویی در بهبود ناتوانی‌های دوران سالمندی	۳۲۳
تربیتی	فصلنامه علوم روان‌شناختی	۱۳۹۸	شیرینا داوود، محمود شیخ، داود حومنیان شریف‌آبادی، فضل‌الله باقرزاده	مقاله	اثر بازی‌های واقعیت مجازی بر سلامت روانی دختران دارای شاخص توده بدنی طبیعی و بالای ۳۰	۳۲۴
تربیتی	فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی	۱۳۹۷	محمد حسن شاملی، عبدالله معتمدی، احمد برجعلی	مقاله	اثر بخشی درمان‌شناختی مبتنی بر ذهن‌آگاهی بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با میانجی‌گری متغیرهای خودکنترلی و هیجان‌خواهی در نوجوانان پسر شهر تهران	۳۲۵
تربیتی	رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی	۱۳۹۰	فاطمه پورشکوری شامی، احمد رضا موحدی، احمد عابدی	مقاله	تأثیر بازی‌های کودکانه سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر اول ابتدایی	۳۲۶
آموزشی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید محمد علی سید حسینی، پویان نژادی، حامد نصیری	مقاله	الگوی ارزش‌های ادراکی در مخاطبان پلتفرم‌های بازی‌های دیجیتال	۳۲۷
تربیتی	پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی	۱۳۹۶	حبیب احمدی، محمد تقی عباسی شوازی، رامین یادگاری، فرشاد کریمی	مقاله	مطالعه رابطه بین استفاده از رسانه‌های مدرن و تمایل به بزهکاری در بین نوجوانان دانش‌آموز (مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک)	۳۲۸
تربیتی	فرهنگ پژوهش	۱۳۸۵	محمد جواد فاضل آقاجانی	مقاله	پیامدهای بازی‌های دیجیتال نقش‌آفرینی برخط	۳۲۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فناوری آموزش و یادگیری	۱۳۸۵	حسین دهقان‌زاده، خدیجه علی‌آبادی، حجت دهقان‌زاده	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و عوامل مرتبط با به‌کارگیری آن‌ها	۳۳۰
مدیریت	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	پیام مکوندی، مرتضی جمشیدی	مقاله	بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت‌های مدیریت از طریق بازی‌های دیجیتال سبک شبیه‌سازی ساخت و ساز و مدیریت (مورد مطالعه: آموزش تفکر سیستمی به عنوان یکی از مهارت‌های مورد نیاز مدیریت شهری با رویکرد اسلامی- ایرانی از طریق بازی رایانه‌ای سیم‌سیتی)	۳۳۱
تربیتی	روان‌شناسی معاصر	۱۳۹۶	فریده سادات حسینی، علیرضا خرم‌بخت	مقاله	مقایسه تأثیر مداخله‌ای بازی‌های ویدیویی سه بعدی و دوبعدی بر خلاقیت و مهارت‌های اجتماعی دانشجویان پسر	۳۳۲
مطالعات بازی	مطالعات زبان و ترجمه	۱۳۹۲	عبدالحمید حیاتی، علیرضا جلیلی فر، سعید خزایی	مقاله	تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی- اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی‌های دیجیتال	۳۳۳
تربیتی	همایش بین‌رشته‌ای طب سالمندی	۱۳۹۷	سید مجید میرابوالقاسمی	مقاله	کاربرد بازی‌درمانی الکترونیکی یا دیجیتالی بر افزایش خودمراقبتی کاهش مشکلات جسمی- روانی بیمار مبتلا به پارکینسون (مطالعه موردی)	۳۳۴
تربیتی	دومین کنفرانس بازی‌های تعاملی اطلاعات	۱۳۹۸	لیلاخلیلی	مقاله	کارکردهای آموزشی بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان	۳۳۵



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	هفتمین کنگروه انجمن روان شناسی ایران	۱۳۹۸	منصوره بهرامی پور، فاطمه زمانی فروشانی	مقاله	کنکاش در استعداد علمی دانش آموزان دوره دوم ابتدایی: نقش مهارت‌های فضایی، بازی‌های دیجیتالی و جنسیت	۳۳۶
تربیتی	دومین کنفرانس ملی مباحث نوین در کامپیوتر و فناوری اطلاعات اطلاعات	۱۳۹۷	فاطمه خانی، مجید جان‌نثاری لادانی	مقاله	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با خوشونت دانش آموزان دوره اول متوسطه شهر اصفهان	۳۳۷
تربیتی	دومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان شناسی ایران	۱۳۸۹	احسان غلامی، علی اناری، مرتضی بختیاروند، مریم ناصر کوه‌پاره	مقاله	تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی زبان آموزان پسر آموزشگاه‌های شهرستان اندیمشک	۳۳۸
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	رضا رضازاده	مقاله	مدخلی بر رهیافت نقادانه در بازی‌های رایانه‌ای	۳۳۹
تربیتی	تحقیقات کاربردی علوم ورزشی، آموزشی بدون مرز	۱۳۹۸	مرضیه جاوید، محمدعلی کاظمی، روح‌الله فاطمی	مقاله	توسعه سلامتی با تأکید بر انگیزه مشارکت در فعالیت بدنی و بازی‌های دیجیتالی اوقات فراغت نوجوانان	۳۴۰
تربیتی	فرهنگ پژوهش	۱۳۹۶	محمدفاضل آقاجانی	مقاله	پیامدهای بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی برخط	۳۴۱
تربیتی	پژوهش در مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی	۱۳۹۲	جواد ریاحی فارسانی، بهروز عبدلی، سمیرا معینی راد، فخرالدین اسدی	مقاله	تأثیر استفاده از بازی کامپیوتری بر یادگیری مهارت پرتاب آزاد بسکتبال و مقایسه با الگوی ماهر و در حال یادگیری	۳۴۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	زهره دهدشتی شاهرخ، مهدی بشیرپور	مقاله	بررسی تأثیر رضایت از بازی بر اثربخشی تبلیغات درون بازی‌های دیجیتال در بین دانشجویان دانشکده مدیریت دانشگاه علامه طباطبائی	۳۴۳
تربیتی	تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	حامد نصیری، کبری بخشی‌زاده برج، محمد صالح ترکستانی	مقاله	بررسی عوامل مؤثر بر تمایل به خرید بازی‌های موبایلی از طریق مدل تحقق انتظارات	۳۴۴
تربیتی	مجله رسانه بهار	۱۳۹۷	علی اصغر کیا، سید رضا نقیب‌السادات، مینا یمینی فیروز	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه	۳۴۵
تربیتی	مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی	۱۳۹۲	بهرام یوسفی، علی اشرف خزائی، اکرم قبادی یگانه	مقاله	شناسایی و رتبه‌بندی عوامل انگیزشی در مصرف مجازی ورزش (بازی‌های ویدیویی) فوتبال در پسران نوجوان ایرانی	۳۴۶
تربیتی	نشریه تحقیقات کاربردی علوم ورزش بدون مرز	۱۳۹۸	مرضیه جاوید، محمد علی کاظمی، روح‌الله فاطمی	مقاله	توسعه سلامتی با تأکید بر انگیزه مشارکت در فعالیت بدنی و بازی‌های دیجیتالی اوقات فراغت نوجوانان	۳۴۷
مطالعات بازی	پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات داد ۱۳۹۸ شماره ۱	۱۳۹۸	حامد میرزایی، صادق قارونی	مقاله	تحلیل بازی ویدیویی ژانر نقش‌آفرینی ویچر بر اساس الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر	۳۴۸
تربیتی	راهبرد فرهنگ	۱۳۹۲	حامد حاجی‌حیدری، سید مهدی دبستانی	مقاله	بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدیویی سیمز در تقابل با بازی	۳۴۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی) ۸۷ شماره ۲	۱۳۸۷	فرخنده مفیدی، زینب تیموری	مقاله	تأثیر اسباب بازی های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز در سال ۸۶-۱۳۸۵	۳۵۰
تربیتی	روان شناسی تربیتی	۱۳۹۳	علیرضا جعفر جعفری	مقاله	تأثیر بازی های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی	۳۵۱
آموزشی	پیشرفت های حسابداری ۶ شماره ۱	۱۳۹۶	حدیثه حاجی مرادخانی، شهناز مشایخ، علی رحمانی	مقاله	مقایسه استفاده از یک بازی صفحه ای در آموزش اصول حسابداری (۱) با روش سنتی مبتنی بر سخنرانی و کتب درسی	۳۵۲
آموزشی	تحقیقات علوم رفتاری ره ۳ (پیاپی ۴۵)	۱۳۹۵	فاطمه محسنی اژی، مصطفی نجفی	مقاله	تأثیر بازی آموزشی -تفریحی «شبنم» بر شب اداری کودکان مبتلا به اختلال شب اداری	۳۵۳
آموزشی	مطالعات زبان و ترجمه ۳۹۲ شماره ۴	۱۳۹۲	عبدالحمید حیاتی، علیرضا جلیلی فر، سعید خزایی	مقاله	تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی. اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی های دیجیتال	۳۵۴
آموزشی	مدیریت ورزشی پی ۴۴ ۱۷۵-۱۹۴	۱۳۹۸	حبیب هنری، فرزاد غفوری، پگاه سرکوهی	مقاله	تأثیر آموزش از طریق گیمیفیکیشن بر تفکر استراتژیک مدیران ورزشی کشور	۳۵۵
تربیتی	مطالعات برنامه درسی آموزش عالی زمستان ۱۳۹۵ شماره ۱۴	۱۳۹۵	احمد ملکی پور، رضوان حکیم زاده، مرضیه دهقانی، محمد رضا زالی	مقاله	مطالعه کیفی کاربست بازی های شبیه سازی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران)	۳۵۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین همایش انفورماتیک پزشکی و هفتمین همایش سلامت الکترونیک و کاربردهای ICT در پزشکی ایران	۱۳۹۷	علیرضا بنای یزدی‌پور، فرشته منوچهری منز	مقاله کنفرانسی	نقش بازی‌های آموزشی دیجیتال در یادگیری دروس دانشگاهی (بررسی مروری)	۳۵۷
تربیتی	اولین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۴	فرانک موسوی، پروین ملکی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های آموزشی الکترونیکی و سنتی بر رشد خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی	۳۵۸
آموزشی	دومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۴	نرگس نوری، سارا دهنوی، اکرم نجاتی‌پور	مقاله کنفرانسی	بررسی بازی‌های آموزشی آنلاین و تأثیر این شیوه آموزشی در ارتقای سطح مهارت خواندن و نوشتن درس زبان انگلیسی دانش‌آموزان دختر پایه دوم راهنمایی	۳۵۹
آموزشی	پنجمین کنفرانس ملی نوآوری‌های اخیر در روان‌شناسی، کاربردها و توانمندسازی با محوریت روان‌درمانی	۱۳۹۸	نرجس حسینی خابیز، محمد شیخیانی	مقاله کنفرانسی	بررسی کاربرد روش بازی‌درمانی (بازی‌های کامپیوتری) برای کاهش اختلالات رفتاری ناشی از بی‌توجهی و کم‌توجهی در کودکان ۶ تا ۹ ساله	۳۶۰
آموزشی	اولین کنگره بین‌المللی و پنجمین کنگره ملی آموزش و سلامت کودکان پیش از دبستان	۱۳۹۷	سعید مظلومیان، مرتضی ستار، مریم ستار	مقاله کنفرانسی	استفاده از بازی‌درمانی با شبیه‌سازهای رایانه‌ای Simulators در آموزش و یادگیری برپایه رویکرد بارشناختی Cognitive load در کودکان طیف اُتیسسم	۳۶۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روان شناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی- اجتماعی	۱۳۹۷	جمال صادقی، رقیه چراغ پور خنکدار	مقاله کنفرانسی	اثربخشی بازی درمانی با نرم افزار کاپیتان لاگ بر نقص توجه و تمرکز دانش آموزان شهرستان قائم شهر	۳۶۲
سلامت	همایش بین رشته‌ای طب سالمندی	۱۳۹۷	سیدمجید میرابوالقاسمی	مقاله کنفرانسی	کاربرد بازی درمانی الکترونیکی یا دیجیتالی بر افزایش خودمراقبتی کاهش مشکلات جسمی روانی بیمار مبتلا به پارکینسون (مطالعه موردی)	۳۶۳
سلامت	اولین کنگره ملی پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی	۱۳۹۷	فاطمه علوی اصیل	مقاله کنفرانسی	ملاحظات درمانی در اعتیاد به اینترنت و بازی‌های ویدیویی: یک مباحثه کیفی	۳۶۴
سلامت	کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی، روان شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۴	فرشاد روزه، عسکر احمدی	مقاله کنفرانسی	انواع بازی و بازی درمانی در روان شناسی	۳۶۵
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مصطفی نجفی، زهرا فاضل‌نیا، علیرضا معافی، صدیقه طلاکوب	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی تعاملی کامپیوتری بر کیفیت زندگی کودکان تحت شیمی درمانی	۳۶۶
تربیتی	پنجمین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان شناسی، مشاوره و آموزش در ایران	۱۳۹۶	پوران جعفری باغنی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های کودکانه سنتی و مدرن بر پیشرفت تحصیلی و رشد اجتماعی دختران پیش دبستانی	۳۶۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	نخستین همایش ملی الکترونیکی رویکردهای کاربردی و پژوهشی در علوم انسانی و مدیریت	۱۳۹۳	رضا قنبری، یوسف سیدنژاد، حامد محمدجان‌پور، مهدی نجف‌درزی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های قدیمی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر اول ابتدایی شهرستان بابلسر	۳۶۸
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	شهرام شفیعی، هشام رستمی، حکیمه افروزه، آرمان عاشوری	مقاله	طراحی مدل اثرگذاری استفاده از بازی‌های ویدیویی ورزشی بر مصرف ورزشی	۳۶۹
مطالعات بازی	نخستین کنفرانس ملی مدیریت، اخلاق و کسب‌وکار	۱۳۹۸	حسین رضایی، دولت‌آبادی، محمدرضا منتظرالقائم، میلاد بهروزی	مقاله کنفرانسی	تحلیل مسائل اخلاقی استفاده از بازی‌های ویدیویی در بازاریابی	۳۷۰
مطالعات بازی	ششمین کنفرانس دستاوردهای نوین و به‌روز در علوم مهندسی و فناوری‌های جدید	۱۳۹۸	علی عاشوری، محمدحسین حسنی، محمدرضا نشاطی	مقاله کنفرانسی	نسل‌های آینده بازی‌های ویدیویی	۳۷۱
سلامت	سومین کنگره ملی دستاوردهای علوم ورزشی و سلامت	۱۳۹۸	نیلوفر جعفری، گندمانی، رسول عابدان‌زاده، اسماعیل صائمی	مقاله کنفرانسی	تأثیر یک دوره بازی‌های ویدیویی فعال بر عملکرد مهارت دارت در کودکان دارای اختلال طیف اتیسم	۳۷۲
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	اشرف‌السادات موسوی‌لر، ریحانه رفیع‌زاده اخویان	مقاله کنفرانسی	والایی دیجیتال در بازی‌های ویدیویی (نمونه مورد مطالعه: بازی ماینکرفت)	۳۷۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ رایانه‌ها و فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	امیرحسین آشنا، زهرا مجدی، فائزه آقایان گل کاشانی، فاطمه صدیقیان کاشی	مقاله کنفرانسی	تمرین راه رفتن در خانه برای افراد مبتلا به بیماری پارکینسون از طریق بازی ویدیویی	۳۷۴
سلامت	اولین کنگره ملی پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی	۱۳۹۷	فاطمه علوی اصیل	مقاله کنفرانسی	ملاحظات درمانی در اعتیاد به اینترنت و بازی‌های ویدیویی: یک مباحثه کیفی	۳۷۵
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ رایانه‌ها و فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سیداحمدرضا رضیان، جواد راستی	مقاله کنفرانسی	مروری بر روند طراحی موتورهای جدید تولید بازی ویدیویی	۳۷۶
سلامت	اولین کنفرانس بین‌المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۵	لیلا شاه‌مادی، علیرضا میرباقری، سهراب الماسی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بر عملکرد اندام فوقانی بیماران سکته مغزی	۳۷۷
سلامت	کنفرانس ملی چشم‌انداز ۱۴۰۴ و پیشرفت‌های تکنولوژیک علوم مهندسی	۱۳۹۴	سحر کوهی حبیبی	مقاله کنفرانسی	نقش سیستم‌های واقعیت مجازی و بازی‌های ویدیویی در بهبود ناتوانی‌های دوران سالمندی	۳۷۸
مطالعات بازی	اولین همایش ملی مهندسی برق و کامپیوتر در شمال کشور	۱۳۹۳	محدثه بابائی، زهرا عنقائی	مقاله کنفرانسی	بررسی ساختار بازی‌های Real-Time مبتنی بر هوش مصنوعی و تأثیر چشمگیر منطق فازی بر رشد و توسعه آن‌ها	۳۷۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم رفتاری	۱۳۹۳	زینب قدیری	مقاله کنفرانسی	روان‌شناسی بازی و تسهیل تربیت در دنیای مدرن	۳۸۰
مطالعات بازی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۸	زهرا بتولی، فاطمه فهیم‌نیا، نادر نقشینه، فخرالسادات میرحسینی	مقاله	مرور و بررسی پژوهش‌های حوزه بازی‌وارسازی در آموزش الکترونیکی	۳۸۱
آموزشی	دومین همایش انفورماتیک پزشکی و هفتمین همایش سلامت الکترونیک و کاربردهای ICT در پزشکی ایران	۱۳۹۷	علیرضا بنای یزدی‌پور، فرشته منوچهری منزه	مقاله کنفرانسی	نقش بازی‌های آموزشی دیجیتال در یادگیری دروس دانشگاهی (بررسی مروری)	۳۸۲
سلامت	اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان	۱۳۹۷	پرنیان عسگری	مقاله کنفرانسی	نقش بازی‌های دیجیتال در دو حوزه پیشگیری و درمان در علوم پزشکی	۳۸۳
آموزشی	کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روان‌شناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی- اجتماعی	۱۳۹۷	سحر اوایانی‌فر، یگانه سالاری، الهام برغمندی	مقاله کنفرانسی	ضرورت استفاده از بازی‌های جدی آموزشی و گیمیفیکیشن در آموزش دوره ابتدایی	۳۸۴
آموزشی	اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان	۱۳۹۷	رقیه نورالهی فیض	مقاله کنفرانسی	بازی‌های دیجیتال در آموزش: محیط‌های یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال	۳۸۵



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	ششمین کنفرانس ملی مهندسی عمران، معماری و توسعه شهری پایدار ایران	۱۳۹۷	غلامرضا کردافشاری	مقاله کنفرانسی	طراحی مرکز بازی های دیجیتال در جهت جلب توجه نوجوانان با رویکرد تخلیه انرژی در منطقه ۵ تهران	۳۸۶
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۷	نرگس محمودی، علیرضا معینی، حمیدرضا نورعلیزاده	مقاله کنفرانسی	شناسایی قابلیت های بازی های دیجیتال در تقویت نگرش کارآفرینانه کودکان	۳۸۷
آموزشی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در مهندسی عمران، معماری و شهرسازی ایران	۱۳۹۷	روناک نجفی، علی خیری	مقاله کنفرانسی	طراحی و بررسی مرکز بازی های دیجیتال در جهت آموزش و رشد خلاقیت نوجوانان	۳۸۸
آموزشی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	مهدی حق وردی طاقانکی	مقاله کنفرانسی	بازی های دیجیتالی به مثابه ابزاری برای آموزش فلسفه	۳۸۹
آموزشی	دومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نویین در حوزه علوم تربیتی و روان شناسی ایران	۱۳۹۵	احسان غلامی، علی اناری، مریم ناصرکوه پاره، مرتضی بختیاروند ن غلامی - علی اناری - مرتضی بختیاروند - مریم ناصرکوه پاره	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی های دیجیتالی بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی زبان آموزان پسرآموزشگاه های شهرستان اندیمشک	۳۹۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	انتصار حسینی، فرانک فتوحی قزوینی	مقاله کنفرانسی	آموزش اشیاء به کودکان پیش‌دبستانی با استفاده از بازی‌های تلفن هوشمند	۳۹۱
مطالعات بازی	سومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های کاربردی در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۴	سکینه قاسمی، علی معینی، حسنعلی نعمتی شمس‌آباد قاسمی - علی معینی - حسنعلی نعمتی شمس‌آباد	مقاله کنفرانسی	ارائه مدلی بومی از یک سرگرمی آموزش دیجیتال در سطح آموزش عالی: شبیه‌سازی سرگرمی برای آموزش برخی مباحث درس سیستم‌های پرداخت الکترونیکی	۳۹۲
آموزشی	فصلنامه مطالعات زبان و ترجمه	۱۳۹۶	عبدالمجید حیاتی، علیرضا جلیلی‌فر، سعید خزایی	مقاله کنفرانسی	تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی‌های دیجیتال	۳۹۳
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی تحقیقات کاربردی در مهندسی برق، مکانیک، کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۷	عسل علیخانی، منیره حسینی	مقاله کنفرانسی	یادگیری الکترونیکی در شبکه‌های اجتماعی به کمک بازی‌وارسازی	۳۹۴
آموزشی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مهری شهبازی، زهرا آقاعابدی شهبازی - زهرا آقاعابدی	مقاله کنفرانسی	سواد بازی‌های الکترونیکی و نقش کتاب‌خانه‌ها در ارتقای آن	۳۹۵
آموزشی	اولین کنفرانس دانشجویی آموزشی الکترونیکی	۱۳۸۸	سارا طاهری، سعیده حکمت	مقاله کنفرانسی	بررسی انواع آموزش الکترونیکی و نگاهی به آموزش از طریق بازی و تأثیر آن در آموزش	۳۹۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	ششمین کنفرانس دستاوردهای نوین و به روز در علوم مهندسی و فناوری های جدید	۱۳۹۸	محمد حسین عباسپور، محمدرضا نشاطی، راستین یزدانی	مقاله کنفرانسی	بررسی قابلیت های سیستم عامل لینوکس	۳۹۷
سلامت	فصلنامه علوم حرکتی و رفتاری	۱۳۹۸	محمد رستمی پور، محمد علی اصلانخانی، احسان زارعیان	مقاله	تأثیر مداخلات رایانه ای حرکتی (ایکس باکس کینکت) بر مهارت های حرکتی درشت کودکان دارای تأخیر حرکتی: تأکید بر تمرینات مدرن	۳۹۸
فلسفی	اطلاعات حکمت و معرفت	۱۳۸۸	سید جواد فندرسکی، شادی حدادپور خیابان	مقاله	آیا بازی های ویدیویی هنرنند؟	۳۹۹
مطالعات بازی	جستارهای زبانی	۱۳۹۶	مسعود خوش سلیقه، سعید عامریسلیقه، مسعود؛ عامری، سعید؛	مقاله	عاملیت مترجم و ویژگی های ترجمه غیر حرفه ای بازی های ویدیویی (مورد پژوهی: آنچارتد ۴، فرجام یک دزد)	۴۰۰
						۴۰۱
تربیتی	مطالعات ماهواره و رسانه های جدید	۱۳۹۱	فائق حسینی، سید حسن آذری	مقاله	بازی ویدیویی به مثابه کنشی رسانه ای: در جستجوی حوی تعامل میان بازی و فرهنگ دیداری-شنیداری	۴۰۲
سلامت	شناخت اجتماعی	۱۳۹۳	محمد اورکی، شیما حیدری	مقاله	تأثیر بازی های ویدیویی کنشی (اکشن) بر توجه انتخابی بینایی کودکان نارساخوان	۴۰۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۶	مقداد مهرابی، علیرضا دهقان	مقاله	مطالعه ابعاد نظارت والدین بر مصرف بازی‌های ویدیویی فرزندان و ضرورت ایجاد نظام رتبه‌بندی	۴۰۴
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۳	داود حاج‌خدادادی، علی محمد نظری، مرتضی منطقی	مقاله	رابطه عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش‌آموزان	۴۰۵
فلسفی	رواق هنر و اندیشه	۱۳۸۵	محمد رضا امین	مقاله	فلسفه هنر و بازی‌های ویدیویی	۴۰۶
تربیتی	روان‌شناسی و اطلاع‌رسانی	۱۳۹۶	مرتضی منطقی	مقاله	بازی‌های ویدیویی و جامعه‌پذیری در راستای اهداف طراحان	۴۰۷
هنری	فصلنامه هنر	۱۳۸۵	علی اتحاد	مقاله	بازی‌های ویدیویی در مقام اثر هنری	۴۰۸
سلامت	همایش سراسری راهکارهای ارتقای کیفیت خدمات پرستاری و مامایی	۱۳۹۳	شیرین قنوتی، نوشین بهشتی‌پور	مقاله	تأثیر بازی آموزشی کامپیوتری بر خودکارآمدی کودکان ۸-۱۲ ساله مبتلا به هموفیلی	۴۰۹
تربیتی	رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی	۱۳۹۰	فاطمه پورشکوری شارمی، احمد رضا موحدی، احمد عابدی	مقاله	تأثیر بازی‌های کودکانه سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر اول ابتدایی	۴۱۰
سلامت	نشریه رویش روان‌شناسی	۱۳۹۸	روح‌الله صولت، منیژه فیروزی	مقاله	استفاده از بازی‌های ویدیویی در توان‌بخشی و بهبود مهارت‌های شناختی افراد مبتلا به اختلالات شناختی: نگاهی ویژه به سلامت شناختی سالمندان	۴۱۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دوفصلنامه روشنان	۱۳۹۳	هادی حاجی بیگلر	مقاله	محرك های کودکان برای بازی ویدیویی در بستر رشد نرمال	۴۱۲
آموزشی	فصلنامه اندیشه های نوین تربیتی	۱۳۹۰	فروزان ضرابیان، محمد رضا سرمدی، مهران فرح‌اللهی	مقاله	طراحی برنامه یادگیری الکترونیکی املاي فارسی و اعتبارسنجی آن از دیدگاه متخصصان	۴۱۳
مطالعات بازی	دوماهنامه مهندسی مدیریت	۱۳۸۸	حسین پایندانی	مقاله	تازه‌های دنیای دیجیتال	۴۱۴
تربیتی	سیزدهمین کنگره پژوهشی سالانه دانشجویان علوم پزشکی شرق کشور	۱۳۹۸	حسن زمانیان، میترا مؤدی، غلامرضا شریف‌زاده	مقاله کنفرانسی	بررسی میزان شیوع اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان پسر گناباد	۴۱۵
مطالعات بازی	پنجمین کنفرانس دستاوردهای نوین و به‌روز در علوم مهندسی و فناوری‌های جدید	۱۳۹۸	محمد حسین عباسپور، محمد رضا نشاطی، علی مهرگان	مقاله کنفرانسی	بررسی تکنیک های پیاده‌سازی بازی‌های رایانه‌ای	۴۱۶
تربیتی	ششمین کنفرانس ملی روان‌شناسی، علوم تربیتی و اجتماعی	۱۳۹۸	حسین دائمی، سیده زینب هاشمی، بی‌بی مرضیه هاشمی	مقاله کنفرانسی	بررسی بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خلاقیت در دانش‌آموزان دختر ابتدایی شهر کاشمر در سال تحصیلی ۱۳۹۷-۹۸	۴۱۷
تربیتی	ششمین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران	۱۳۹۸	لیلا ابوالحسن، بهاره نوروزخانی، آم‌البنین ابراهیمی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افت تحصیلی دانش‌آموزان	۴۱۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در روان‌شناسی، مشاوره و علوم رفتاری	۱۳۹۸	فائزه اسکندری، حدیث ولی‌زاده، سارا قنبری	مقاله کنفرانسی	بررسی نقش بازی‌های خشونت‌آمیز رایانه‌ای در خودپنداره و مهارت‌های اجتماعی و پرخاشگری نوجوانان شهرستان کرمانشاه	۴۱۹
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش در روان‌شناسی، مشاوره و علوم تربیتی	۱۳۹۸	شمیم کمریسته، فاطمه اکبری، حانیه ایمانی، عباس اناری نژاد	مقاله کنفرانسی	آسیب‌های زیان‌بار بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان	۴۲۰
تربیتی	همایش خانواده، اختلال اُتیسْم و چالش‌های همراه	۱۳۹۸	احمد احمدی، جاوید تکجو، مرتضی بختیاروند، بهاره رستمی	مقاله کنفرانسی	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر رشد مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به اختلال اُتیسْم با عملکرد بالا	۴۲۱
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی نوآوری و تحقیق در علوم تربیتی، مدیریت و روان‌شناسی	۱۳۹۸	کاظم حسنی، عیسی محمدی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق کودکان مراکز پیش‌دبستانی شهر مریوان	۴۲۲
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و علوم انسانی	۱۳۹۸	معصومه پزشکی مغانلو	مقاله کنفرانسی	مروری بر تأثیر فناوری‌های نوین بازی‌های رایانه‌ای بر ذهن و جسم کودکان و نوجوانان و ارائه راهکارهایی جهت ترویج فرهنگ صحیح به‌کارگیری آن‌ها	۴۲۳
تربیتی	دومین همایش ملی پیشرفت‌های نوین در عرصه علم و فراعلم	۱۳۹۸	سعید مهرعلی‌زاده، زهرا عبداللهی	مقاله کنفرانسی	راهکارهای مقابله با آسیب‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای	۴۲۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین کنفرانس بازیابی تعاملی اطلاعات	۱۳۹۸	لیلا خلیلی	مقاله کنفرانسی	کارکردهای آموزشی بازی های رایانه ای برای کودکان	۴۲۵
تربیتی	دومین کنفرانس بازیابی تعاملی اطلاعات	۱۳۹۸	سهیلا افتخاری	مقاله کنفرانسی	نقش آموزش کتابخانه های عمومی از طریق بازی های رایانه ای در ارتقای فرهنگ کتابخوانی	۴۲۶
تربیتی	همایش ملی شکلات، قهوه و شیرین کننده های طبیعی	۱۳۹۸	مهسا فتوحی زاده، محمد پیری	مقاله کنفرانسی	تأثیر تبلیغات بازی های رایانه ای بر جذب مشتریان (مطالعه موردی: برندهای شیرینی و شکلات)	۴۲۷
آموزشی	پنجمین همایش بین المللی علوم و تکنولوژی با رویکرد توسعه پایدار	۱۳۹۸	سید جواد شریف شیخ الاسلامی، سید مهدی حسینی	مقاله کنفرانسی	اولویت بندی عوامل مؤثر بازی های رایانه ای بر ارتقای یادگیری دانش آموزان دوره متوسطه از منظر معلمان (مورد مطالعه: معلمان شهر کرج)	۴۲۸
آموزشی	پنجمین همایش بین المللی مدیریت، روان شناسی و علوم انسانی با رویکرد توسعه پایدار	۱۳۹۸	سید جواد شریف شیخ الاسلامی، سید مهدی حسینی	مقاله کنفرانسی	اولویت بندی عوامل مؤثر بازی های رایانه ای بر ارتقای یادگیری دانش آموزان دوره متوسطه از منظر معلمان	۴۲۹
تربیتی	ششمین کنفرانس بین المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در علوم اجتماعی و روان شناسی	۱۳۹۸	حکیمه تقی پور، الهام میرزایی، مریم میرزایی، پریناز صالحی، فرشاد نجفی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی های رایانه ای بر توانایی حل مسئله کودکان	۴۳۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	پنجمین کنفرانس ملی مهندسی برق و مکترونیک ایران	۱۳۹۸	نکیسا کیانی، خوارزم کیانی	مقاله کنفرانسی	مسیریابی مبتنی بر الگوریتم A* در بازی‌های رایانه‌ای مدرن	۴۳۱
تربیتی	ششمین همایش علمی پژوهشی و علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۷	سارا تابش، سارا پاشنگ	مقاله کنفرانسی	پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس شدت علائم اختلالات اضطرابی و مهارت‌های اجتماعی	۴۳۲
تربیتی	ششمین همایش علمی پژوهشی و علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۷	مهدی رضایی، علی خدابنده	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فرهنگ‌پذیری جرم و خشونت در میان کودکان و نوجوانان	۴۳۳
تربیتی	اولین همایش ملی جهانی سازی حقوق کودکان و نوجوانان از دیدگاه حقوقی و روان‌شناسی	۱۳۹۷	حمیدرضا حیدرپور	مقاله کنفرانسی	آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای در پرتو تحلیل جامعه‌شناختی و روان‌شناختی (با مذاقه در مفهوم و مؤلفه‌های حق بر بازی مطلوب)	۴۳۴
سلامت	همایش کشوری و جشنواره کودکان با نیازهای خاص	۱۳۹۷	فاطمه قاسمی دستگردی، سید احمد قوامی، دهاقانی، صفورا قاسمی دستگردی	مقاله کنفرانسی	بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به معلولیت جسمی- حرکتی	۴۳۵
آموزشی	یازدهمین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	محمدحسن صیف، فرشته رحیمی	مقاله کنفرانسی	بررسی بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری دانش‌آموزان (مطالعه موردی: مدرسه ابتدایی دخترانه نسیم شهر اصفهان)	۴۳۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	یازدهمین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	محمد رضا برات پور، محمد قدرتی، زهرا صداقتی‌نیا	مقاله کنفرانسی	آثار سوء بازی‌های رایانه‌ای در تربیت و روحیه مذهبی دانش‌آموزان	۴۳۷
تربیتی	دومین کنفرانس دانش و فناوری روان‌شناسی، علوم تربیتی و جامعه‌شناسی ایران	۱۳۹۷	کیهان رهنما	مقاله کنفرانسی	رابطه سبک‌های فرزند‌پروری با عملکرد خانواده نوجوانان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای	۴۳۸
سلامت	اولین کنگره بین‌المللی و پنجمین کنگره ملی آموزش و سلامت کودکان پیش از دبستان	۱۳۹۷	سعید مظلومیان، مرتضی ستار، مریم ستار	مقاله کنفرانسی	استفاده از بازی‌درمانی با شبیه‌سازهای رایانه‌ای Simulators در آموزش و یادگیری بر پایه رویکرد بارشناختی Cognitive load در کودکان طیف اتیسم	۴۳۹
تربیتی	سومین همایش بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی	۱۳۹۷	اکرم حافظی	مقاله کنفرانسی	برنامه‌ریزی درمورد اثرات اجتماعی فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان	۴۴۰
آموزشی	سومین همایش بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی	۱۳۹۷	الهام احمدی فرد، سعید روستایی اردکانی	مقاله کنفرانسی	مؤلفه‌های طراحی محیط‌های آموزشی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای	۴۴۱
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی فناوری در مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۷	منیره امینی، پیمان بیات، محسن واعظ قاسمی	مقاله کنفرانسی	مروری بر بازی‌های رابط مغز و رایانه؛ پارادایم‌های کنترلی، رویکردهای ترکیبی و روش‌های طبقه‌بندی	۴۴۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات کاربردی در علوم انسانی و روان‌شناسی	۱۳۹۷	پرنیان تقی پورهویزی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهرستان شوشتر	۴۴۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم انسانی و مطالعات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	ناصر حسین‌زاده	مقاله کنفرانسی	نقش آموزش‌های معلمان در کنترل یا کاهش پرخاشگری ناشی از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی سطح شهر ایلام	۴۴۴
تربیتی	چهارمین کنفرانس پژوهش در علوم تربیتی، روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	روح‌الله دهقانی فیروزآبادی، محسن سرداری زارچی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی انگیزش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی با استفاده از تکنیک‌های داده‌کاوی	۴۴۵
تربیتی	فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۷	مسعود کوثری، معصوم آقازاده، سید محمدعلی سید حسینی	مقاله کنفرانسی	سنجش نگرش مردم ایران درخصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)	۴۴۶
مطالعات بازی	هفتمین کنفرانس ملی کاربردهای حسابداری و مدیریت	۱۳۹۷	مهسا فتوحی‌زاده، محمد پیری	مقاله کنفرانسی	اثربخشی تبلیغات در محیط بازی‌های رایانه‌ای بر جذب مشتری	۴۴۷
تربیتی	همایش استانی نقش تربیت غیررسمی در تعلیم و تربیت برنامه درسی پژوهش‌مبنا (از ضرورت تا التزام)	۱۳۹۷	رضا کریمی مریدانی، ایمان عبدی دافچاهی، مجتبی برچی کلان‌کلایه	مقاله کنفرانسی	علل گرایش دانش‌آموزان دوره ابتدایی به بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن در آموزش غیررسمی	۴۴۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دهمین همایش ملی آموزش	۱۳۹۷	محبوبه زادشیر، علیرضا عصاره، حمید معدن پور	مقاله کنفرانسی	تأثیر استفاده از بازی های رایانه ای شناختی با رویکرد مغز محور بر مهارت های حل مسئله دانش آموزان	۴۴۹
تربیتی	همایش علم و فرا علم، پیشرفت های نوین و افق های پیش رو	۱۳۹۷	سارا تابش، سارا پاشنگ، مرجان حسین زاده تقوایی	مقاله کنفرانسی	پیش بینی اعتیاد به شبکه های اجتماعی (با تأکید بر بازی های رایانه ای) بر مهارت های اجتماعی	۴۵۰
تربیتی	پنجمین کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۷	حجت میثمی نژاد، شقایق نیک نشان	مقاله کنفرانسی	اثرات بازی های رایانه ای در دانش آموزان	۴۵۱
تربیتی	پنجمین کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۷	سعیده خجسته، مهشید غلامعلی نژاد	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بازی های رایانه ای با رشد خلاقیت و خودکارآمدی دانش آموزان دوره متوسطه دوم شهر زابل	۴۵۲
تربیتی	نخستین همایش ملی آسیب شناسی اجتماعی، زمینه ها، علل و راهکارها، با تأکید بر استان کهگیلویه و بویر احمد	۱۳۹۷	محسن لعل علیزاده، حسن احمدی آهنگرانی، لیلا مقصودپور	مقاله کنفرانسی	فضای مجازی؛ بازی های رایانه ای نوظهور و پیامدهای ناگوار دینی و هویتی	۴۵۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	حامد علی‌یاری، معصومه کاظمی، هدایت صحرایی، بهروز مینایی	مقاله کنفرانسی	اثر بازی‌های رایانه‌ای ترسناک بر تغییرات عصب‌شناختی بازیکنان با مطالعه هورمونی و سیگنال‌های مغزی	۴۵۴
تربیتی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	الناز حیدران مقدم، پرینا عبداللهی، صمد روحی	مقاله کنفرانسی	شناسایی بیان چهره بازیکن و به‌کارگیری اطلاعات آن در تعیین پویای روند یک بازی رایانه‌ای سبک شبیه‌ساز روابط اجتماعی	۴۵۵
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	عباس غفاری، الهام آذربزین، پرینا علیخانی	مقاله کنفرانسی	واکاوی تعریف هنر در بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی (نمونه موردی: بازی انگری بردز)	۴۵۶
فقهی- حقوقی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	نگار شبانینان، سجاد ناصرپور بروجنی	مقاله کنفرانسی	راهکارهای موجود در حقوق مالکیت فکری ایران جهت حمایت از بازی‌های رایانه‌ای	۴۵۷
سلامت	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	لیلا کاشانی وحید، سمیرا شفیعی خامنه، عاطفه ایرانی، منوچهر مرادی سبزواری	مقاله کنفرانسی	اثر بازی رایانه‌ای شناختی کهکشان هیجانات بر مهارت‌های اجتماعی کودکان دارای اختلال اتیسم با عملکرد بالا	۴۵۸
آموزشی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	محسن روشنیان رامین، بهار ایزدی جزئی	مقاله کنفرانسی	مکانیک‌ها و اهداف آموزشی در بازی‌های رایانه‌ای جدی	۴۵۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	میلاد جعفری سیسی، سید وحید مصطفوی، یونس سخاوت	مقاله کنفرانسی	اقتصاد بلاک چین و بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۴۶۰
تربیتی	کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روان‌شناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی. اجتماعی	۱۳۹۷	مرجان اسمعیل‌زاده، یوسف امینی	مقاله کنفرانسی	بررسی میزان استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای و تبیین جامعه‌شناختی آن (مطالعه موردی: دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول شهر شوشتر)	۴۶۱
تربیتی	کنفرانس ملی اندیشه‌های نوین و خلاق در مدیریت، حسابداری مطالعات حقوقی و اجتماعی	۱۳۹۷	حسن قایدی، مرضیه عالی‌نژاد، فیروزه دوست‌بین، سجاد راهیما	مقاله کنفرانسی	اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای در پرخاشگری کودکان و نوجوانان	۴۶۲
آموزشی	اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان	۱۳۹۷	فاطمه وکیلان، مرتضی رضایی‌زاده، محمود ابوالقاسمی	مقاله کنفرانسی	شناسایی اثربخشی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای یادگیری کلاس معکوس مقطع ابتدایی	۴۶۳
آموزشی	سومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش	۱۳۹۷	معصومه بهرامی، آرزو کوچکی، محمد عرب عامری	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر وضعیت تحصیل و رفتار دانش‌آموزان از نظر والدین و معلمان	۴۶۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش	۱۳۹۷	شبیم بزرگر، علیرضا صالحی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مدارس دوره ابتدایی شهر گرگان	۴۶۵
تربیتی	سومین کنفرانس ملی تازه‌های روان‌شناسی	۱۳۹۷	فاطمه صدرهاشمی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه احساس تنهایی با وابستگی به فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان چاق	۴۶۶
تربیتی	دومین کنفرانس ملی مباحث نوین در کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۷	فاطمه خانی، مجید جان‌نثاری لادانی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با خشونت دانش‌آموزان دوره اول متوسطه شهر اصفهان	۴۶۷
سلامت	دومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، مشاوره، تربیت	۱۳۹۷	عاطفه بهرامیان، سید محمدرضا صمصام شریعت	مقاله کنفرانسی	اثربخشی درمان مبتنی بر فیلیال‌تراپی همراه با بازی‌های رایانه‌ای بر اختلال استرس پس از سانحه در کودکان ده ساله زلزله‌دیده استان کرمانشاه	۴۶۸
تربیتی	ششمین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی، روان‌شناسی و مشاوره ایران	۱۳۹۷	آیات فاطمی اصل	مقاله کنفرانسی	بازی‌های رایانه‌ای و بازی با فرهنگ‌ها	۴۶۹
تربیتی	پنجمین همایش ملی روان‌شناسی مدرسه	۱۳۹۷	شکوفه منتقی، صفیه عزیزپور، معصومه روحبخش	مقاله کنفرانسی	رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و یادگیری خلاق	۴۷۰
تربیتی	اولین کنفرانس ملی یافته‌های نوین در حوزه یاددهی و یادگیری	۱۳۹۷	لیلا بهداروند، غلامرضا اکبرنژاد	مقاله کنفرانسی	بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان	۴۷۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده	۱۳۹۷	سید بشیر حسینی، مجتبی حبیب‌اللهی	مقاله کنفرانسی	کودکان و سواد رسانه‌ای در ایران به تفکیک چهار حوزه مکتوبات، تلویزیون، بازی رایانه‌ای و اینترنت	۴۷۲
تربیتی	دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده	۱۳۹۷	مرتضی دری‌گیو، سمانه امامی	مقاله کنفرانسی	الگوی صحیح استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان	۴۷۳
تربیتی	دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده	۱۳۹۷	علی بیرمی‌پور	مقاله کنفرانسی	نقش پنهان بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش‌ها و ارزش‌های کودکان و نوجوانان	۴۷۴
تربیتی	دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده	۱۳۹۷	معصومه رشیدی، فاطمه قصابی‌سینی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بین سواد رسانه‌ای والدین و انتخاب بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان	۴۷۵
تربیتی	دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده	۱۳۹۷	فرانک ایل‌شاهی	مقاله کنفرانسی	نقش خانواده در سرگرم‌آموزی (Edutainment) و سواد بازی‌های رایانه‌ای	۴۷۶
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی دستاورهای نوین پژوهشی در علوم انسانی و مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۷	حمیدرضا اکبری، علی رحیمی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری نوجوانان	۴۷۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	همایش ملی مراقبت مبتنی بر نوتوانی و بازتوانی	۱۳۹۷	صبا عیسوند، امین عبدالوند، مهتاب حافظیان، نیلوفر رئیسی	مقاله کنفرانسی	بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی و سلامت روانی کودکان و نوجوانان: مروری سیستماتیک	۴۷۸
تربیتی	نهمین همایش انجمن فلسفه تعلیم و تربیت ایران	۱۳۹۷	سعیده خجسته، نجمه ایرانمنش	مقاله کنفرانسی	رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با رشد اجتماعی دانش‌آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی	۴۷۹
تربیتی	نهمین همایش انجمن فلسفه تعلیم و تربیت ایران	۱۳۹۷	مرضیه عالی، علی احمدی	مقاله کنفرانسی	تحلیل روایی بازی‌های رایانه‌ای آنلاین برای امکان‌سنجی تربیت در فضای مجازی	۴۸۰
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی نوآوری و تحقیق در اخلاق و تربیت، مناسبات دین و روان‌شناسی	۱۳۹۷	حسن دشتی، مهدی فاریابی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش معنوی	۴۸۱
سلامت	هفتمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۷	فرهاد پناهی	مقاله کنفرانسی	تأثیر آموزش بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد حافظه بینایی و سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان نارساخوان در شهرستان اسکو	۴۸۲
تربیتی	هفتمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۷	مریم آزاد، وحید خوش‌روش	مقاله کنفرانسی	بررسی میزان پرخاشگری نوجوانانی که از بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای خوش استفاده می‌کنند در دانش‌آموزان پسر دوره راهنمایی استان مازندران	۴۸۳



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	هفتمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۷	شیفته شهابی، مجتبی سعادت‌پور، محمود شیرازی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشم، اضطراب و خلاقیت کودکان	۴۸۴
آموزشی	نخستین همایش ملی حسابداری و مدیریت	۱۳۹۷	مهراد خزائی، قاسم رحیمی حاجی‌آبادی	مقاله کنفرانسی	یاددهی و یادگیری متون انگلیسی خوانداری مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای خودساخته در آموزش عالی و میزان کارایی آن در کارآفرینی و بومی‌سازی	۴۸۵
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مهران سهراب‌زاده، مهین صداقت‌نیکو	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان	۴۸۶
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	ستار صادقی ده‌چشمه، سید معین موسوی سرشت	مقاله کنفرانسی	بازنمایی جایگاه زن و خانواده در بازی رایانه‌ای عامه‌پسند GTA V	۴۸۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مهدی شمس	مقاله کنفرانسی	تصمیم‌گیری در یک بازی رایانه‌ای	۴۸۸
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	زهرا طاهری، بهاره یوسفی	مقاله کنفرانسی	بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها Inside: A Game to Reveal Insides	۴۸۹
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محسن نیازی، ناهید خدادادی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی	۴۹۰
فقهی- حقوقی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محمدعلی خادمی کوشا، محمود عبداللہی، عسکر درخشان دوست، وحید ارغوانی فلاح	مقاله کنفرانسی	شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع شناسی فقهی	۴۹۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	امیرپارسا کریمی، جواد راستی	مقاله کنفرانسی	طراحی بازی رایانه‌ای با کنترلر غیرلمسی به هدف درمان بیماری انگشت ماشه‌ای	۴۹۲
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	زهرة کریمی، سحر احمدپور، یونس سخاوت	مقاله کنفرانسی	فراهم کردن امکان تحلیل اطلاعات فروش بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از مصورسازی هوشمند داده‌ها	۴۹۳
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	علی فرهادیان، اعظم حیدری	مقاله کنفرانسی	بازی‌های رایانه‌ای و هویت در نوجوانان	۴۹۴
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	شکوفه پورکان	مقاله کنفرانسی	فرایندهای مهندسی نرم‌افزار برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای	۴۹۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	سید حسین حسینی، زهیر جهان‌دیده	مقاله کنفرانسی	درآمدی بر رویکرد جرم‌شناختی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای	۴۹۶
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محسن نیازی، زهرا نوری، صباح متولیان، شیوا آقابزرگی	مقاله کنفرانسی	شناسایی و رتبه‌بندی ابعاد تجربه بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با جنسیت در میان دانشجویان دانشگاه کاشان (با استفاده از تکنیک تاپسیس)	۴۹۷
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	صغری قاسمی، محمدمهدی مظهري	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر میزان تحصیلات و شغل والدین بر بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر این بازی‌ها بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه دوم شهرستان سمنان	۴۹۸
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	عاطفه عباسی، مسعود کیانی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه انگیزه پیشرفت و شایستگی اجتماعی با میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و نوع بازی‌های رایانه‌ای	۴۹۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	ستار صادقی، محبوبه مهرعلیان	مقاله کنفرانسی	بررسی آثار سوء جسمانی و اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای بر فرزندان	۵۰۰
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محسن نیازی، حدیث ابراهیمی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی کودکان	۵۰۱
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مهران سهراب‌زاده، ندا خداکریمیان گیلان، عاطفه جشنی‌آرانی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی کودکان	۵۰۲
سلامت	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	نیلوفر رحیمی خشوئی، جواد راستی، احمدرضا موحدی	مقاله کنفرانسی	طراحی یک بازی رایانه‌ای حرکتی-شناختی برای افزایش هماهنگی چشم و دست کودکان مبتلا به اختلالات طیف اتیسم	۵۰۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	نگین برات دستجردی، مریم رضایی، Javier Barqu n Ruiz	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تقویت مهارت‌های حل مسئله در بین دانشجویان (مطالعه موردی ایران و اسپانیا)	۵۰۴
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	اسداله بابایی فرد، ندا خداکرمیان گیلان	مقاله کنفرانسی	چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای	۵۰۵
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	شهرام مینوئی، مهین نسترن، علی زندگی آبادی	مقاله کنفرانسی	بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌های بالقوه برای آموزش دانشجویان شهرسازی در دانشگاه‌ها	۵۰۶
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	ماهگل توکلی، مصطفی حجت شمامی، سینا ورمقانی	مقاله کنفرانسی	افسردگی و حافظه کاری فضایی؛ توسعه یک بازی رایانه‌ای به عنوان ابزار ارزیابی	۵۰۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	بهرروز مینایی بیدگلی، سمیه صمدی ورنکش	مقاله کنفرانسی	تأثیر مدل ارتباطی میان ارزش‌ذی‌نفعان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای با رویکرد PLS، در مرتبه دوم و کلی‌سازه‌ها	۵۰۸
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	لیلا صادقی، سالار فرامرزی، محمدرضا مصاحبی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر آموزش با روش بازی رایانه‌ای بر عملکرد دانش‌آموزان با اختلال یادگیری در بازیابی کلمات خواننداری	۵۰۹
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محمد امینی، فاطمه فخره	مقاله کنفرانسی	سنجش میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، پیامدها و نقش آن در یادگیری دانش‌آموزان دختر پایه ششم مدارس ابتدایی شهرستان کاشان در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶	۵۱۰
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	صبا عباسی‌نیا، یونس سخاوت	مقاله کنفرانسی	بهبود طراحی محیط بازی رایانه‌ای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم براساس نظریه رنگ	۵۱۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	عبدالحسین شمس، امیر قمرانی، سید حسین سیادتیان	مقاله کنفرانسی	فرا تحلیل اثر توان بخشی شناختی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر اختلال نقص توجه. بیش‌فعالی (۱۳۸۴-۱۳۹۷)	۵۱۲
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	اسداله بابایی فرد، زهرا مصطفوی نسب، مصطفی مصطفوی نسب	مقاله کنفرانسی	فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای	۵۱۳
سلامت	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	اعظم رشیدی، سالار فرامرزی، مریم صمدی	مقاله کنفرانسی	فرا تحلیل توان بخشی شناختی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود عملکرد کودکان مبتلا به اختلال طیف اتیسم	۵۱۴
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مجید صدوقی، ریحانه احمدی	مقاله کنفرانسی	مقایسه پریشانی روان شناختی در سطوح مختلف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	۵۱۵



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مجید صدوقی، مهران میرزایی نوش آبادی	مقاله کنفرانسی	رابطه سبک‌های فرزند‌پروری و احساس تنهایی با گرایش به بازی‌های رایانه‌ای	۵۱۶
تربیتی	اولین همایش بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۷	علی جان‌درمیان	مقاله کنفرانسی	اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر جسم و روان کودکان	۵۱۷
آموزشی	اولین همایش بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۷	گیلان دهقانی، فاطمه یعقوبی، وحید خوش‌روش	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی رایانه‌ای مبنی بر تدریس و پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان	۵۱۸
تربیتی	همایش پدافند غیرعامل مردم‌محور	۱۳۹۷	سیدتقی محمدی، فاطمه ابراهیمی، رضا لطفی، رسول حیدری	مقاله کنفرانسی	جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل	۵۱۹
آموزشی	ششمین کنگره علمی پژوهشی توسعه و ترویج علوم تربیتی و روان‌شناسی در ایران	۱۳۹۷	سید محمد اسمعیل الحسینی، مرتضی محمدزاده، مجید ادیبی نژاد	مقاله کنفرانسی	تأثیر آموزش به کمک بازی‌های رایانه‌ای بر ارتقای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان، ازدیادگاه دبیران متوسطه دوره اول شهر کرج در سال تحصیلی ۱۳۸۹-۱۳۹۰	۵۲۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	ششمین کنگره بین‌المللی توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین در جامعه	۱۳۹۷	سید جواد شریف شیخ‌الاسلامی، مینا مرادعلی زکریا	مقاله کنفرانسی	اولویت‌بندی عوامل مؤثر بازی‌های رایانه‌ای بر ارتقای یادگیری دانش‌آموزان دوره متوسطه از منظر معلمان (مورد مطالعه: معلمان شهر کرج)	۵۲۱
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مهتاب نیک‌نهاد	مقاله کنفرانسی	آموزش الفبای فارسی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان کمتر از هفت سال	۵۲۲
تربیتی	سیزدهمین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۷	احمدعلی مروت	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن و استرس زا بر رفتار نامناسب دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول شهرستان داراب	۵۲۳
تربیتی	سومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۶	صبورا عابدین‌زاده، داود عبدالهی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در یادگیری دانش‌آموز	۵۲۴
تربیتی	پنجمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۶	لیلا گل محمدی آغچه اوبه، داوود عبدالهی	مقاله کنفرانسی	بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای با هوش هیجانی دانش‌آموزان	۵۲۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی روان‌شناسی علوم تربیتی و اجتماعی	۱۳۹۶	ناهید محمودی، زهرا کمالی، زهرا موری	مقاله کنفرانسی	نقش و تأثیرات بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی	۵۲۶
تربیتی	اولین کنگره بین‌المللی پژوهش‌های تخصصی در علوم، مهندسی و فناوری‌های دانشگاهی	۱۳۹۶	مرتضی زلف پورآرخلو، علیرضا طاهری	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای در فناوری اطلاعات به‌ویژه E-Learning	۵۲۷
تربیتی	چهارمین کنفرانس بین‌المللی نوآوری‌های اخیر در روان‌شناسی، مشاوره و علوم رفتاری	۱۳۹۶	زینب عزتی	مقاله کنفرانسی	بررسی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود اضطراب اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی	۵۲۸
تربیتی	اولین همایش ملی علوم اجتماعی، علوم تربیتی، روان‌شناسی و امنیت اجتماعی	۱۳۹۶	رضوان خسروی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بین نوع بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد پرخاشگری و تاب‌آوری (مطالعه موردی: دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بروجرد)	۵۲۹
تربیتی	اولین کنفرانس ملی کاربرد پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۶	شکوفه کریم‌زاده، ابراهیم علیزاده، سعید قنبری	مقاله کنفرانسی	اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد توجه دانش‌آموزان (مطالعه موردی: بازی مغزینه توجه)	۵۳۰
تربیتی	اولین کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین ایران و جهان در مدیریت، اقتصاد و حسابداری و علوم انسانی	۱۳۹۶	فربیا فقیهی، افسانه مرزیه	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان همدلی نوجوانان	۵۳۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۶	ناهید محمودی، زهرا موری، زهرا کمالی	مقاله کنفرانسی	نقش بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان	۵۳۲
تربیتی	دومین کنفرانس سراسری پژوهش‌های نوین در روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۶	داریوش رشنو، جواد جواهری	مقاله کنفرانسی	تبیین رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری دانش‌آموزان (مطالعه موردی: دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهرستان خرم‌آباد)	۵۳۳
تربیتی	دومین کنفرانس سراسری پژوهش‌های نوین در روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۶	داریوش رشنو، جواد جواهری	مقاله کنفرانسی	رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای خشن و اختلالات رفتاری دانش‌آموزان (مطالعه موردی: دانش‌آموزان مقطع ابتدایی خرم‌آباد سال ۱۳۹۵)	۵۳۴
تربیتی	اولین کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روان‌شناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی	۱۳۹۶	سمیه مهربان، افسانه رمزیه	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تغییر هویت نوجوانان	۵۳۵
مطالعات بازی	سومین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، حسابداری و اقتصاد دانش‌بنیان با تأکید بر اقتصاد مقاومتی	۱۳۹۶	محمدرضا نیلفروشان	مقاله کنفرانسی	بررسی نقش و شناخت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در اقتصاد دانش‌بنیان	۵۳۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	حسین زارعی، شقایق کلی	مقاله کنفرانسی	بررسی چگونگی نمود المان های بازی رایانه ای ویژه افراد نابینا در طراحی و پیاده سازی یک بازی رایانه ای جدی مبتنی بر تلفن های هوشمند	۵۳۷
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	علی رازی زاده	مقاله کنفرانسی	جایگاه نظریه حضور در مطالعات بازی های رایانه ای	۵۳۸
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	رحمت الله امیراحمدی، حسین ملکان، علی اصغر اصغری	مقاله کنفرانسی	پيامدهای بازی های رایانه ای در بین دانش آموزان؛ فرصت ها و چالش ها	۵۳۹
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	سجاد کردانی مقدم، مرتضی ابراهیمی	مقاله کنفرانسی	ارائه یک طبقه بندی برای تأثیرات بازی های رایانه ای بر روان و فرهنگ مخاطب	۵۴۰
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	محسن روشنیان رامین، راحله ایزدی جزئی	مقاله کنفرانسی	شیوع استفاده از بازی های رایانه ای در دانش آموزان سال چهارم دبیرستان	۵۴۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	حسین دهقان‌زاده، بهروز مینایی، حجت دهقان‌زاده	مقاله کنفرانسی	چهارچوب تشخیص مکانیک‌های مناسب بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش موضوعات شناختی	۵۴۲
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	پریسا علیخانی، یونس سخاوت	مقاله کنفرانسی	خلق شگفتی‌های بصری در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی قهرمانان مزرعه)	۵۴۳
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	سیدعلیرضا هاشمی‌نکو	مقاله کنفرانسی	تأمین مالی بازی‌های رایانه‌ای؛ الزامات و راهبردها	۵۴۴
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	سجاد سمیعی‌زاده، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله کنفرانسی	بررسی راهکارهای افزایش لذت و اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای	۵۴۵
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	مسعود حسنلوچرلانی، محمدهادی همایون	مقاله کنفرانسی	آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۵۴۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	علیرضا صدیقی، رؤیا صدیقی	مقاله کنفرانسی	ارزیابی نگرش دانشجویان نسبت به بازی های رایانه ای و تأثیر آن بر میزان استفاده آن ها از بازی های رایانه ای	۵۴۷
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	عرفان پیربابایی، میلاد جعفری سیسی، حسام ساکیان، عباس غفاری	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر تفاوت های سنی بر کیفیت رفتار اجتماعی بازیکنان بازی های رایانه ای چندنفره اول شخص	۵۴۸
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	مینا اسماعیلی، حسن عشابری، مهناز استکی	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی رایانه ای بر حل مسئله و مهارت های زندگی دانش آموزان	۵۴۹
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	محیا برکت، نجیبه محبی	مقاله کنفرانسی	تیپولوژی بازی های رایانه ای (نمونه موردی: بازی های صلح آمیز)	۵۵۰
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	فرناز بیات، اعظم باستان فرد	مقاله کنفرانسی	ایجاد چهره سه بعدی تصاویر دوبعدی شخصیت ها در موتور بازی های رایانه ای	۵۵۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	نازنین کریمی مقدم، پرستو علیخانی، مجتبی وحیدی اصل	مقاله کنفرانسی	شناسایی عناصر ترس در بازی رایانه‌ای رزیدنت اوپل از دیدگاه کاربران	۵۵۲
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	مجتبی جلال‌نژاد، عرفان قناد توکلی، محسن سریانی، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله کنفرانسی	بررسی معماری‌های مبتنی بر CPU و GPU برای بازی‌های رایانه‌ای و واقعیت مجازی	۵۵۳
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	فاطمه دمرچلی، محمدحسین رضوانی	مقاله کنفرانسی	تشخیص ناهنجاری رفتار بازیگران بازی‌های رایانه‌ای آنلاین انبوه با استفاده از داده‌کاوی	۵۵۴
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار، لیلا خدردی لیلوس، حجت‌الله خدامرادی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چندکاربره و مهارت‌های بین فردی	۵۵۵



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	سید جواد سیدابوترابی، محمدحسین رضوانی	مقاله کنفرانسی	بهینه سازی نرخ سرویس کاربران در سرویس دهنده های ابری بازی های رایانه ای با استفاده از برنامه ریزی پویا	۵۵۶
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	مرتضی دری گیو	مقاله کنفرانسی	تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای	۵۵۷
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	درنا بزرگمهر، فتح الله تازی، سمیه شاه حسینی	مقاله کنفرانسی	اثر جنسیت بر ملی گرایی و استفاده از بازی های رایانه ای تولید داخل	۵۵۸
تربیتی	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها	۱۳۹۶	حامد علی یاری، هدایت صحرایی، بهروز مینایی، محمد رضا دلیری	مقاله کنفرانسی	بررسی شناختی تأثیرات بازی رایانه ای پازلی بر حل مسئله و توجه در بازیکنان	۵۵۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	محمود پورسلطانی	مقاله کنفرانسی	زیبایی شناسی بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر نظریه مُثل افلاطون	۵۶۰
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	آرین طاهری، سید بشیر حسینی	مقاله کنفرانسی	مطالعه شیوه‌های کاربرد نظام منطقی دوازده‌گانه در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	۵۶۱
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	سعیده عسگری، محمد حسین رضوانی، مرضیه گرامی	مقاله کنفرانسی	بهینه‌سازی مسیریابی شبکه‌های تعریف‌شده با نرم‌افزار برای سرویس‌دهنده‌های بازی رایانه‌ای بر بستر ابر با توجه به توانمندی کاربران	۵۶۲
مطالعات بازی	کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۶	ساره مالمیر، محمد حسین رضوانی، جعفر بختیار	مقاله کنفرانسی	مروری بر چالش‌های تأخیر و جریان‌سازی ویدیویی در معماری‌های سرویس‌دهنده‌های بازی رایانه‌ای بر بستر ابر	۵۶۳
تربیتی	دومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش	۱۳۹۶	مهرناز ولی‌زاده، محمد باقر فرقانی اوزرودی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر استفاده از تولید محتوای معلم ساخته در کاهش خشونت ناشی از بازی‌های رایانه‌ای	۵۶۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی، مطالعات فرهنگی و اجتماعی	۱۳۹۶	امین دادستان، صبا قیصری	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی رایانه‌ای نیکویاد بر حافظه کاری دیداری- فضایی کودکان	۵۶۵
مطالعات بازی	پنجمین کنفرانس بین‌المللی مهندسی برق و کامپیوتر با تأکید بر دانش بومی	۱۳۹۶	محسن عبدالله‌زاده، سعید عبدالله‌زاده	مقاله کنفرانسی	کاربرد هوش مصنوعی در بازی رایانه‌ای	۵۶۶
آموزشی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	عبدالرضا شیرکوند، آمنه اکبرشریفی، مهسا جباری، ناصر شیرکوند	مقاله کنفرانسی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر ارتقای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان، ازدیدگاه دبیران متوسطه دوره اول شهرستان قرچک در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵	۵۶۷
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	محمد مهدی مظهری	مقاله کنفرانسی	ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری دختران و پسران با و بدون سابقه بازی‌های رایانه‌ای	۵۶۸
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	زهره علاء‌الدینی	مقاله کنفرانسی	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با توانایی‌های شناختی	۵۶۹
سلامت	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	نسرین سجادی، مهناز استکی	مقاله کنفرانسی	بررسی تأثیر فناوری اینترنتیو در اجرای بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود نقص توجه و حافظه کودکان ADHD	۵۷۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	راضیه حق شناس، فتانه محمودیه حق شناس - فتانه محمودی	مقاله کنفرانسی	هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی نقش قهرمان در بازی‌های رایانه‌ای (بررسی موردی: بازی ایرانی میرمهنا و بازی خارجی ندای وظیفه)	۵۷۱
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	راضیه حق شناس، محمد اعظم‌زاده	مقاله کنفرانسی	کاربرد عناصر بصری و نمادین در بازی‌های رایانه‌ای از منظر زیبایی‌شناختی	۵۷۲
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	آذرنوش انصاری طادی، سید فتح‌الله امیری عقدایی، جواد تلگردی لوشاب، عماد پناه به‌خدا	مقاله کنفرانسی	گیمیفیکیشن و نقش آن در مدیریت تجربه کاربر بازی‌های رایانه‌ای (مشارکتی بازار بازی‌های رایانه‌ای)	۵۷۳
آموزشی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	علیرضا پورشبانان، امیرحسین پورشبانان، زهرا فنایی	مقاله کنفرانسی	بررسی ظرفیت‌های ادبیات حماسی کلاسیک فارسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای	۵۷۴
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	حامد علی‌یاری، هدایت صحرایی، محمدرضا دلیری، بهروز مینایی	مقاله کنفرانسی	بررسی شناختی اثرات بازی رایانه‌ای Runner در بازیکنان	۵۷۵
فقهی- حقوقی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مهرنوش ابوذری، شاهرخ صحرایی	مقاله کنفرانسی	مسئولیت کیفری طراح و کاربر بازی‌های رایانه‌ای	۵۷۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	علی محمد خاکسار، سید حمزه صفوی	مقاله کنفرانسی	بررسی سیر تعمیق مفاهیم اسلام ستیزی و اخلاق ستیزی در بازی های رایانه ای براساس نظریات کاشت و گلوله جادویی	۵۷۷
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	یاسر رضاپور میرصالح، زهرا متولی میدان شاه، فاطمه بدخش	مقاله کنفرانسی	رابطه ابعاد هویت با میزان استفاده از بازی های رایانه ای در بین کاربران بازی های رایانه ای در شهر یزد	۵۷۸
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	هادی فرهادی، فروزان شاه قلی قهفرخی	مقاله کنفرانسی	مقایسه اعتیاد به بازی های رایانه ای، پرخاشگری اینترنتی و اضطراب تکنولوژی در دانشجویان خوابگاهی و غیرخوابگاهی شهر اصفهان	۵۷۹
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	هادی فرهادی، محمدرضا رجالی	مقاله کنفرانسی	بررسی میزان شیوع اعتیاد به بازی های رایانه ای و ارتباط آن با سطح خلق	۵۸۰
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	حسین مرادی مخلص، جمشید حیدری، مریم علی بخشی	مقاله کنفرانسی	سواد اخلاقی بستری جهت کنترل هوش هیجانی در محیط بازی های رایانه ای	۵۸۱
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	مجید فتحی زاده	مقاله کنفرانسی	به کارگیری رنگ با رویکرد زیبایی شناسختی در طراحی بازی های رایانه ای	۵۸۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مریم اصلی، هاجره سردارزهی، زهرا بلوچ‌زهی	مقاله کنفرانسی	بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن در دفاع مقدس	۵۸۳
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	محمد رضا ذوقی پایدار، فاطمه دروه‌بی، بهار رستم‌پور	مقاله کنفرانسی	رابطه نوع بازی رایانه‌ای ترجیحی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با شفتت به خود در نوجوانان	۵۸۴
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	سید وحید مصطفوی، رضا سلطانی، یونس سخاوت، بابک دیندار صفا	مقاله کنفرانسی	ارائه روشی در جهت بهبود روند طراحی مرحله در بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم	۵۸۵
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	فرشته علیزاده، حسین زارعی، صمد روحی	مقاله کنفرانسی	نی نو: بازی رایانه‌ای مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده در جهت بازی‌وارسازی مطالب مجلات و نشریات	۵۸۶
تربیتی	نشریه مطالعات تطبیقی هنر	۱۳۹۶	مسعود کوثری، آرین طاهری	مقاله	مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند	۵۸۷
تربیتی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	حجت دهقان زاده، حسین دهقان زاده، بهروز مینایی	مقاله	چهارچوب تشخیص مکانیک‌های مناسب بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش موضوعات شناختی	۵۸۸
تربیتی	مجله پزشکی هرمزگان	۱۳۸۸	نوشین تقی‌نژاد، احمد علی‌پور، علیرضا آقاییوسفی، فرحناز محمدی	مقاله	بررسی میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگرانه بر خودپنداره نوجوانان دختر و پسر راهنمایی بندرعباس	۵۸۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	نشریه دین و ارتباطات	۱۳۸۷	مرتضی آخوندی	مقاله	بازی های رایانه ای و آموزش دینی	۵۹۰
تربیتی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	محسن نیازی، الهام شقایب مقدم، زهرا حسن زاده	مقاله	رابطه اعتیاد به بازی های رایانه ای و انزوای طلبی نوجوانان (مطالعه موردی: دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی شهرستان کاشان در سال ۱۳۹۵)	۵۹۱
تربیتی	نشریه مطالعات رسانه های نوین	۱۳۹۷	زهرا نصر اصفهانی، خدیجه علی آباد، اسماعیل زارعی زوارکی	مقاله	تطبیق موردی نه بازی رایانه ای آموزشی با اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی های رایانه ای آموزشی	۵۹۲
مطالعات بازی	نشریه مطالعات رسانه های نوین	۱۳۹۶	آرین طاهری، سید بشیر حسینی	مقاله	رهیافتی به سواد بازی های رایانه ای؛ مطالعه ساختار و محتوای «بازی عفو»	۵۹۳
تربیتی	فصلنامه روان شناسی تربیتی	۱۳۹۲	حسین دهقان زاده، داریوش نوروزی، هادی جعفری نژاد، حجت دهقان زاده	مقاله	میزان اثربخشی بازی رایانه ای جمع اعداد در یادگیری و یادداری در درس ریاضی اول ابتدایی	۵۹۴
هنری	فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۴	مسعود کوثری، آرین طاهری	مقاله	تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی های رایانه ای هدفمند (مطالعه موردی: بازی مک دونالد)	۵۹۵
تربیتی	فصلنامه خانواده و پژوهش	۱۳۹۴	سوسن فرخی، پناه سالمی، کیمیا مقدم، مهدی بدلی	مقاله	مقایسه تأثیر بازی های رایانه ای استراتژیک و بازی های رایانه ای تفننی بر تفکر خلاق دانش آموزان	۵۹۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	فصلنامه هنرهای تجسمی	۱۳۸۸	ابوالقاسم دادور، نسرین مقدم	مقاله	درآمدی بر ارتباط قهرمانان اسطوره‌ای با هنرهای معاصر (مطالعه موردی: طراحی دوبعدی و سه بعدی شخصیت‌های اسطوره‌ای)	۵۹۷
تربیتی	مجله دانشکده پزشکی اصفهان	۱۳۸۳	سید بدرالدین نجمی، سرور آرمان، یلدا کاظمی، اکبر حسن‌زاده	مقاله	وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با برخی از پارامترهای روانی- جسمانی و گفتاری در بین نوجوانان ۱۷- ۱۱ ساله شهر اصفهان در سال ۸۲-۱۳۸۱	۵۹۸
تربیتی	مجله تحقیقات علوم رفتاری	۱۳۸۳	سید بدرالدین نجمی، سرور آرمان	مقاله	نقش ویدیو و بازی‌های رایانه‌ای در رشد و رفتار کودکان	۵۹۹
تربیتی	مجله دانشکده پزشکی اصفهان	۱۳۸۳	سید بدرالدین نجمی، سرور آرمان، یلدا کاظمی، اکبر حسن‌زاده	مقاله	وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط آن با برخی از پارامترهای روانی- جسمانی و گفتاری در بین نوجوانان ۱۷- ۱۱ ساله شهر اصفهان در سال ۸۲-۱۳۸۱	۶۰۰
تربیتی	فصلنامه مدیریت دولتی	۱۳۹۴	محمد ابویی اردکان، سعیده جنتی	مقاله	بررسی رابطه میان سبک تفکر راهبردی و سبک بازی کاربران در محیط بازی رایانه‌ای «جنگ قبایل» با هدف ارائه راهکارهای مدیریتی برای طراحان و برنامه‌ریزان رسانه‌ای	۶۰۱
تربیتی	مجله مطالعات روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۴	سمیه رسایی، سید عباس رضوی، احمد سعیدی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای دوبعدی و سه بعدی بر توانایی فضایی دانش‌آموزان دوره ابتدایی	۶۰۲



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فصلنامه پژوهش در نظام‌های آموزشی	۱۳۹۵	حسین دهقان زاده، خدیدجه علی آبادی، بهرروز مینایی، محمد رضا نیلی، علی دلاور	مقاله	تدوین چهارچوب طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی موضوعات شناختی در سطح خرد و بررسی میزان اثربخشی آن در یادگیری اصول	۶۰۳
تربیتی	نشریه پژوهش در یادگیری آموزشی و مجازی	۱۳۹۵	حسین دهقان زاده، خدیدجه علی آبادی، حجت دهقان زاده	مقاله	تدوین چهارچوب طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی موضوعات شناختی در سطح خرد با روش تحلیل محتوا استقرایی و بررسی میزان اثربخشی آن در یادگیری مفاهیم	۶۰۴
تربیتی	فصلنامه پژوهش در برنامه‌ریزی درسی	۱۳۹۱	فاطمه مهربانی فر، حمید مرتضوی، مهدی لسانی	مقاله	بررسی انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مدارس شهر کرمان	۶۰۵
اجتماعی	مجله جهانی رسانه. نسخه فارسی	۱۳۸۸	علیرضا دهقان، ابراهیم محسنی آهوپی	مقاله	ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر	۶۰۶
اجتماعی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	تهمینه شاوردی، شهرزاد شاوردی	مقاله	بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای	۶۰۷
آموزشی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	فاطمه عزیزآبادی فراهانی، محمد بیطرف، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی راهکارهای توسعه آموزش‌های فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر گیمیفیکیشن	۶۰۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه مطالعات فرهنگ-ارتباطات	۱۳۹۷	مسعود کوثری، معصوم آقازاده، سید محمدعلی سید حسینی	مقاله	سنجش نگرش مردم ایران درخصوص بازی‌های رایانه‌ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه دررده سنی ۷ تا ۴۰ سال)	۶۰۹
تربیتی	نشریه رفتار حرکتی	۱۳۹۳	احمد فرخی، زهرا احمدزاده، سعید عبدی مقدم	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و بومی-محلی بر هماهنگی چشم و دست کودکان ۷ تا ۱۰ ساله	۶۱۰
تربیتی	نشریه بین‌المللی علوم رفتاری	۱۳۹۱	بهناز دوران، پرویز آزاد فلاح، علی فتحی آشتیانی، رضا پورحسین	مقاله	نقش بازی‌های کامپیوتری در شکل‌گیری هویت جوانان	۶۱۱
اجتماعی	فصلنامه تحقیقات کتابداری و اطلاع‌رسانی دانشگاهی	۱۳۹۰	لیلی شریفی، مهدی شقاقی، صابر شریفی	مقاله	بررسی رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای و میزان مطالعه دانش‌آموزان مقطع راهنمایی (مطالعه موردی: شهر کرج)	۶۱۲
اخلاقی	پژوهش‌نامه اخلاق	۱۳۹۰	سید ابوالفضل موسوی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی	۶۱۳
اجتماعی	فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی	۱۳۹۲	میترا شمسی، یاسر جلالی	مقاله	وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان؛ سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار	۶۱۴
اجتماعی	فصلنامه راهبرد فرهنگ	۱۳۹۴	جواد جواهری، محمد واعظی نژاد	مقاله	آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکردی سیستمی	۶۱۵
اجتماعی	فصلنامه اندازه‌گیری تربیتی	۱۳۹۴	اکبر کبیری، اسماعیل زارعی زوارکی، علی دلاور	مقاله	سنجش میزان دانش و استفاده دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای	۶۱۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	نشریه رویکردهای نوین آموزشی	۱۳۹۲	بی بی عشرت زمانی، یاسمین عابدینی	مقاله	الگوی ساختاری تأثیر سبک های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه ای بر عملکرد تحصیلی در دانش آموزان پسر	۶۱۷
هنری	نشریه مطالعات تطبیقی هنر	۱۳۹۶	مسعود کوثری، آرین طاهری	مقاله	مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی شناسی» و «روایت شناسی» به تحلیل ظرفیت های زیباشناختی بازی های رایانه ای هدفمند	۶۱۸
تربیتی	نشریه علوم تربیتی	۱۳۹۲	محسن روشنیان رامین، پوران دخت فاضلیان، حسن رستگارپور	مقاله	بررسی ارتباط بین توانایی حل مسئله و میزان استفاده از بازی های رایانه ای در دانش آموزان مقطع پیش دانشگاهی	۶۱۹
تربیتی	نشریه رفتار حرکتی	۱۳۹۶	مهین عقدایی، الهام عظیم زاده، دادفر اکبری	مقاله	تأثیر بازی های بومی - محلی بر مهارت های بینایی - حرکتی دانش آموزان با توجه به تجربه بازی های رایانه ای	۶۲۰
تربیتی	نشریه مدیریت اطلاعات	۱۳۹۵	مینا یمینی فیروز، سید رضا نقیب سادات، علی اصغر کیا	مقاله	نقش بازی های رایانه ای در رواج عناصر زبانی بیگانه در میان دانش آموزان سوم راهنمایی شهر تهران	۶۲۱
تربیتی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید محمد علی سید حسینی، پویان نژادی، حامد نصیری	مقاله	الگوی ارزش های ادراکی در مخاطبان پلتفرم های بازی های دیجیتال	۶۲۲
اقتصادی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	سید مهدی شریفی، جواد جواهری، مهرداد استیری	مقاله	تدوین راهبردهای کسب و کار در بازی های رایانه ای در ایران	۶۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۲	زهرا توانا، ربیع‌الله فرمانبر، فاطمه استبصاری، زهرا عطرکارپوشان	مقاله	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲	۶۲۴
مطالعات بازی	فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۲	رشید احمدرش، حسین دانش‌مهر، احمد غلامی	مقاله	بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه ۴)	۶۲۵
تربیتی	فصلنامه پژوهش در برنامه‌ریزی درسی	۱۳۹۳	اسماعیل عظیمی، رضا جعفری، هرنزی، سعید موسوی‌پور	مقاله	اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم	۶۲۶
تربیتی	نشریه مشاوره و روان‌درمانی خانواده	۱۳۹۱	مصطفی قادری، فریبا بهرامی	مقاله	مطالعه رابطه بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای خشونت‌آمیز با متغیرهای درون‌خانوادگی و تحصیلی فرزندان	۶۲۷
اجتماعی	فصلنامه پژوهش در سلامت روان‌شناختی	۱۳۹۱	مرتضی منطقی، جهانگیر رشیدی حر	مقاله	بررسی فضای اجتماعی گیم‌نت‌ها	۶۲۸
اجتماعی	مجله دانشگاه علوم پزشکی ایلام	۱۳۹۴	امیدعلی غلامی، رضا جوروند، کاظمیه صادقی، راد، زهرا غلامی، ماشاء‌الله شمسی‌زاد، غلام‌علی نورمحمدی	مقاله	بررسی آگاهی، نگرش و رفتار مربیان بهداشت و پرورشی استان ایلام در خصوص تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت دانش‌آموزان در سال ۱۳۹۲	۶۲۹
تربیتی	فصلنامه بهداشت و توسعه	۱۳۹۴	هدایت تیرگر، فاطمه بلالی میبیدی، مهدی حسنی	مقاله	بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شهر کرمان	۶۳۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه مطالعات فرهنگ-ارتباطات	۱۳۹۳	کمال کوهی	مقاله	جوانان و رسانه‌های نوین: بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مرتبط با آن	۶۳۱
سلامت	فصلنامه روان‌شناسی بالینی	۱۳۹۳	محمد رضا صفاریان طوسی، حمید طاہر نشاط دوست، غلامرضا منشئی، هوشنگ طالبی	مقاله	اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر راهبرد مهندسی معکوس بر میزان توجه کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه	۶۳۲
تربیتی	مجله آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۳	علی وفايي نجار، مریم مسیح آبادی، مهدی مشکي، حسین ابراهیمی پور، هادی طهرانی، حبیب‌الله اسماعیلی، میترا دوگونچی	مقاله	تعیین قدرت پیش‌بینی‌کنندگی نظریه رفتار برنامه‌ریزی‌شده بر میزان انجام بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان	۶۳۳
مطالعات بازی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۹۳	آرین طاهری، کمیل سوهانی	مقاله	مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای: مطالعه مقایسه‌ای فیلم و بازی‌های رایانه‌ای به مثابه دو ژانر در متون رسانه‌ای	۶۳۴
تربیتی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۳	بهروز مینایی، علی رازی زاده	مقاله	عناصر شکل‌دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای	۶۳۵
سلامت	فصلنامه کودکان استثنایی	۱۳۹۳	اکبر عبدی، علی عربانی دانا، جواد حاتمی، اکرم پرند	مقاله	اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر بهبود حافظه کاری، توجه و انعطاف‌پذیری شناختی در کودکان مبتلا به ADHD	۶۳۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله دانشگاه علوم پزشکی مازندران	۱۳۹۱	سمیه یوسایی، سارا انصاری، ایوب زمانی، امیرصابر قراملکی، محمود محمودی، کوروش جعفریان	مقاله	بررسی رابطه بین زمان تماشای تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای با توده چربی بدن در دانش‌آموزان ابتدایی؛ رسانه و ترکیب بدن	۶۳۷
تربیتی	دوفصلنامه تفکر و کودک	۱۳۹۲	حسین زارع، عبدالرحیم جهان‌آرا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان	۶۳۸
اجتماعی	مجله پایش	۱۳۹۲	بهجت شکروش، فرشته مجلسی، علی منتظری، سحرناز نجات، عباس رحیمی فروشانی، ابوالقاسم جزایری، داوود شجاعی زاده	مقاله	پیش‌بینی‌کننده‌های تماشای تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی در نوجوانان شهر تبریز	۶۳۹
اجتماعی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۲	محمد آتشک، بدرالملوک برادران، محمدعلی احمدوند	مقاله	تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان	۶۴۰
اقتصادی	فصلنامه توسعه کارآفرینی	۱۳۹۲	سید علی‌اکبر احمدی، محمد رضا دارابی، آرش سلام‌زاده، محمد رضا جعفری	مقاله	هوش مصنوعی و فرصت‌های کسب‌وکار: شناسایی کارکردهای هوش مصنوعی در ایجاد مزیت رقابتی برای کسب‌وکارهای فناور (مطالعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای)	۶۴۱
سلامت	فصلنامه روان‌شناسی افراد استثنایی	۱۳۹۲	الهه ولایتی، اسماعیل زارعی زوارکی، محمد حسن امیر تیموری	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر کم‌توان ذهنی	۶۴۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی قم	۱۳۹۲	ثارالله شجاعی، طاهره دهداری، کرامت نوری جلیانی، بهناز دوران	مقاله	بررسی عوامل پیش‌بینی‌کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان	۶۴۳
تربیتی	فصلنامه روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۲	احمدعلی جدیدیان، حسن پاشاشریفی، حمزه گنجی	مقاله	فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای بر زمان واکنش انتخابی، حافظه کاری و تجسم فضایی	۶۴۴
هنری	نشریه هنرهای نمایشی و موسیقی	۱۳۹۱	مقداد جاوید صباغیان، محمدرضا حسنایی	مقاله	بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری؛ بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری	۶۴۵
تربیتی	مجله مطالعات روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۰	ملیحه چشمی، بی‌بی‌عشرت زمانی	مقاله	مقایسه رفتارهای سازگار و ناسازگار اجتماعی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای شهر اصفهان	۶۴۶
سلامت	مجله روان‌شناسی نظامی	۱۳۹۴	فاطمه اسلامی گلیردی، مریم اسماعیلی نسب، ماربا آگیلار وفایی	مقاله	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای ورزشی بر بهبود تمرکز در زنان ورزشکار شاغل در یک سازمان نظامی	۶۴۷
تربیتی	فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۹۴	سید محمدعلی سید حسینی، محمد مهدی فرقانی	مقاله	تحلیل تماتیک عوامل القای ترس از بازی‌های رایانه‌ای	۶۴۸
اجتماعی	نشریه پرستاری ایران	۱۳۹۴	سعیده جعفری، سیما محمدخان کرمانشاهی	مقاله	بررسی دیدگاه والدین در مورد عوارض ناشی از بازی با رایانه در دختران دبستانی	۶۴۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	فصلنامه طب توان بخشی	۱۳۹۴	نشاط رحیمی شمایی منفرد، افسون حسنی مهربان، قربان تقی‌زاده، ملاحظ اکبرفهمی، مهدی دادگو	مقاله	بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های تعادلی و ترس ازافتادن بیماران سکته مغزی مزمین: single subject design	۶۵۰
تربیتی	نشریه رشد و یادگیری حرکتی - ورزشی	۱۳۹۴	جلال دهقانی‌زاده، حسن محمدزاده، هادی مرادی	مقاله	تأثیر تجربه حرکتی و شناختی بر توانایی چرخش ذهنی پسران	۶۵۱
سلامت	فصلنامه سلامت روان کودک	۱۳۹۴	فهمیه حسن نتاج جلوداری، عباسعلی تقی‌پور جوان، سالار فرامرزی، فرشته رستگار	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای شناخت محور بر کارکردهای اجرایی کودکان پیش دبستانی با ناتوانی‌های یادگیری عصب روان شناختی	۶۵۲
تربیتی	فصلنامه روان شناسی افراد استثنایی	۱۳۹۴	رحیم مرادی، حسن ملکی	مقاله	تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انگیزش تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان پسر با ناتوانی یادگیری ریاضی	۶۵۳
سلامت	مجله دانشگاه علوم پزشکی اراک	۱۳۹۴	فریده هاشمیان نژاد، نصرالله ویسی، ناصر شیرکوند، جمال عاشوری	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش نورو فیدبک و بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی توجه پیوسته و برنامه‌ریزی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه	۶۵۴
مطالعات بازی	مجله مطالعات ادبیات کودک	۱۳۹۲	زهراسادات طاهری قلعه‌نو، حسن ذوالفقاری، بهادر باقری	مقاله	ساخت بازی‌های رایانه‌ای براساس قصه‌های بلند عامیانه ایرانی (با تکیه بر داستان قهرمان قاتل)	۶۵۵
اجتماعی	مجله جهانی رسانه. نسخه فارسی	۱۳۹۲	اکبر زارع شاه‌آبادی، مهدی نیک‌عهد	مقاله	ارزیابی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد	۶۵۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	فصلنامه کودکان استثنایی	۱۳۹۵	فرزانه سلیمانی، فریدون یاریاری، محمدحسین عبداللهی	مقاله	طراحی نرم افزار بازی بهبود توجه (ب.ب.ت.۱) و تأثیر آن بر افزایش آستانه توجه کودکان با اختلال نارسایی توجه. بیش فعالی	۶۵۷
تربیتی	پژوهشنامه مدیریت ورزشی و رفتار حرکتی	۱۳۹۵	مرضیه امیرخانی، زهرا سلمان	مقاله	بررسی تأثیر آموزش یک دوره حرکات منتخب ریتمیک و بازی های رایانه ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر	۶۵۸
تربیتی	فصلنامه روان شناسی مدرسه	۱۳۹۵	رحیم مرادی، داریوش نوروزی	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش از طریق بازی های آموزشی رایانه ای و روش سنتی بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیزهوش	۶۵۹
اجتماعی	مجله آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۵	محمدعلی فردین، محمود شیرازی	مقاله	مقایسه حمایت اجتماعی در نوجوانان علاقه مند به سبک های مختلف بازی های رایانه ای	۶۶۰
تربیتی	فصلنامه پژوهش های اطلاعاتی و جنایی	۱۳۹۵	سید حمید خرازانی	مقاله	رابطه استفاده از فضای سایبر با گرایش دانش آموزان به خشونت	۶۶۱
مطالعات بازی	مجله مهندسی برق	۱۳۹۵	سعید پاشازاده	مقاله	تحلیل خودکار بازی رایانه ای با استفاده از شبکه پتری رنگی	۶۶۲
مطالعات بازی	فصلنامه تازه های علوم شناختی	۱۳۹۴	خدایچه صالحی اقدام، محمدعلی نظری، وحید عظیمی راد	مقاله	طراحی و ساخت بازی رایانه ای برای تقویت بازتولید زمان: یک مطالعه مقدماتی	۶۶۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	مجله پیشرفت در تحقیقات پزشکی و زیست پزشکی	۱۳۹۵	علی زینالی، احمد سوری، جمال عاشوری	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی تمرکز و سازمان‌دهی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه	۶۶۴
اخلاقی	پژوهش‌نامه اخلاق	۱۳۹۴	علی رازی‌زاده، سید رضی موسوی‌گیلانی، بهروز مینایی	مقاله	فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی	۶۶۵
تربیتی	مجله روان‌شناسی نظامی	۱۳۹۴	فاطمه اسلامی گلیردی، مریم اسماعیلی‌نسب، ماریا آگیلار وفایی	مقاله	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای ورزشی بر بهبود تمرکز در زنان ورزشکار شاغل در یک سازمان نظامی	۶۶۶
تربیتی	فصلنامه روان‌شناسی و دین	۱۳۹۰	عباس‌علی هراتیان، محمد نوذری	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان همدلی نوجوانان	۶۶۷
تربیتی	نشریه راهبردهای آموزش در علوم پزشکی	۱۳۹۱	قدرت‌الله خلیفه	مقاله	کاربرد تکنولوژی‌های رایانه‌ای در افزایش مهارت‌های روانی-حرکتی در جراحی	۶۶۸
مطالعات بازی	دوفصلنامه مطالعات قدرت نرم	۱۳۹۰	علی حسین حسین‌زاده، عبدالرضا نواح، فریدون نجفی شبانکاره	مقاله	بازآفرینی اسطوره‌های تاریخی در بازی‌های رایانه‌ای	۶۶۹
اجتماعی	فصلنامه علوم اجتماعی	۱۳۹۱	جعفر هزارجریبی، رضا صفری‌شالی	مقاله	بررسی پدیده اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان استان قم	۶۷۰
اقتصادی	فصلنامه پژوهش‌های مدیریت راهبردی	۱۳۸۸	ناصر میرسپاسی، محمود احمدپور داریانی، سوسن عالیی	مقاله	طراحی مدل توسعه کارآفرینی در صنایع فرهنگی (با تأکید بر صنعت بازی‌های رایانه‌ای)	۶۷۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فصلنامه تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۸	سید وحید شریعت	مقاله	رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی؛ مطالعه‌ای به روش دلفی	۶۷۲
تربیتی	نشریه بین‌المللی علوم رفتاری	۱۳۸۸	احمد علی‌پور، مژگان آگاه هریس، محمد سیادت، احمد علی نوربالا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای با محتوای متفاوت خشونت بر میزان IGA ترشعی، کورتیزول بزاقی و درجه حرارت بدن	۶۷۳
تربیتی	فصلنامه روان‌شناسی	۱۳۸۷	احمد علی‌پور، مژگان آگاه هریس	مقاله	تأثیر درجه خشونت بازی‌های رایانه‌ای بر پاسخ‌های قلبی-عروقی نوجوانان: با در نظر گرفتن سنخ‌های شخصیتی	۶۷۴
تربیتی	دوماهنامه دانشور پزشکی	۱۳۸۷	احمد علی‌پور، مژگان آگاه هریس، احمد علی نوربالا	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای با درجات مختلف خشونت روی ایمونوگلوبولین A بزاقی؛ اثر تعاملی جنسیت و سنخ شخصیتی	۶۷۵
تربیتی	فصلنامه علوم اجتماعی	۱۳۸۶	محمد مهدی فرقانی، عبدالرحمان علیزاده	مقاله	بررسی میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن	۶۷۶
تربیتی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۸۷	سعید آذری	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و خشونت	۶۷۷
تربیتی	فصلنامه حرکت	۱۳۸۶	سعید قربانی، حسن محمدزاده، بختیار ترتیبیان	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزختگی نوجوانان پسر	۶۷۸
تربیتی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۸۵	سیمون نیلسن، معصومه عصام، جوناس سمیت	مقاله	بازی با آتش	۶۷۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	شماره
تربیتی	فصلنامه علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی	۱۳۸۴	معصومه عبدالخالقی، اقدس دواجی، فائزه صحبایی، محمود محمودی	مقاله	بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲	۶۸۰
اجتماعی	فصلنامه خانواده و پژوهش	۱۳۹۱	فریبرز صدیقی ارفعی، محمدرضا تمنایی فر، محبوبه منصور، سمیه دشتیان زاد	مقاله	تأثیر بازی‌های تصویری-رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهرستان اصفهان	۶۸۱
تربیتی	فصلنامه خانواده و پژوهش	۱۳۹۱	محمد کنجی، الهام شقایب مقدم	مقاله	نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزوای و پرخاشگری دانش‌آموزان	۶۸۲
تربیتی	نشریه عصب روان‌شناسی	۱۳۹۴	سید یونس محمدی، میترا گلزاری، محمد اورکی	مقاله	بررسی نقش بازی بر سرعت یادگیری و میزان انتقال اطلاعات در بین دو نیم‌کره مغز	۶۸۳
تربیتی	نشریه اصول بهداشت روانی	۱۳۹۶	رحیم مرادی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان دارای اختلالات طیف اتیسم	۶۸۴
سلامت	نشریه روان‌پرستاری	۱۳۹۵	سید محمد شبیری، فاطمه عرب نوذری، الهام کوهی، حسین میبودی، نرگس لیلاپور، سحر رشیدی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش‌آموزان	۶۸۵
اجتماعی	فصلنامه مشرق موعود	۱۳۹۰	مسعود کوثری	مقاله	هزاره‌گرایی و رسانه‌های جمعی در هزاره جدید	۶۸۶
مطالعات بازی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۸۸	مسعود کوثری، احسان شاقاسمی	مقاله	تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای «فراخوانی به خدمت»	۶۸۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	نشریه رشد و یادگیری حرکتی ورزشی	۱۳۸۸	مسعود دلبری، حسن محمدزاده، محمود دلبری	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای بر بهره‌هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان	۶۸۸
تربیتی	فصلنامه روان‌شناسی و دین	۱۳۸۹	عباسعلی هراتیان، محمدرضا احمدی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر میزان حرمت خود نوجوانان	۶۸۹
تربیتی	فصلنامه پژوهش‌های نوین روان‌شناختی	۱۳۸۶	احمد علی‌پور، مرگان آگاه‌هریس	مقاله	تأثیر انواع بازی‌های رایانه‌ای با محتوای خشونت متفاوت بر درجه حرارت پایه بدن در نوجوانان ایرانی: اثر جنسیت و شخصیت	۶۹۰
تربیتی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۱	الهه امینی‌فر، بهرام صالح‌صدق‌پور، دباغ حسین‌زاده	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان	۶۹۱
اجتماعی	مجله تحقیقات نظام سلامت	۱۳۹۰	نیرو کثیری، دولت‌آبادی، احمدعلی اسلامی، فیروزه مصطفوی، اکبر حسن‌زاده، اعظم مرادی	مقاله	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای بر کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله شهرستان برخوار	۶۹۲
اجتماعی	نشریه اسلام و پژوهش‌های تربیتی	۱۳۹۰	سیف‌الله، فضل‌اللهی، منصوره ملکی‌توانا	مقاله	آثار سوء تربیتی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه ۲ استان قم	۶۹۳
تربیتی	نشریه اصول بهداشت روانی	۱۳۹۱	اکرم رضاییان، عیسی محمدی، پرویز آزاد فلاح، کیوان شریعتی‌نژاد	مقاله	ارزیابی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر میزان توجه مبتلایان به عقب‌ماندگی ذهنی	۶۹۴
مطالعات بازی	نشریه پژوهش‌های ادبیات تطبیقی	۱۳۹۷	علیرضا پورشبانان، امیرحسین پورشبانان	مقاله	بررسی تطبیقی ظرفیت‌های بازی‌سازی از ارداویرافنامه در مقایسه با متن و بازی دوزخ از کم‌دی الهی دانت	۶۹۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	نشریه علوم تربیتی	۱۳۹۷	سارا محمدی، عبدالهادی درزیان عزیزی، اکرم ایدون	مقاله	شناسایی عوامل مؤثر بر رفتار خرید دانش‌آموزان مصرف‌کننده بازی‌های رایانه‌ای (مورد مطالعه: دانش‌آموزان ابتدایی مدارس شهر اهواز)	۶۹۶
اجتماعی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۸	محبوبه البرزی، فریبا خوشیخت، رقیه دورودی	مقاله	رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با اهمال‌کاری تحصیلی: نقش واسطه‌گری جهت‌گیری هدف در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی	۶۹۷
تربیتی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۸	مریم رجیبیان ده‌زیره، فریبا درتاج، سعید پورورستانی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار	مقاله	تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر تنظیم شناختی هیجان و ذهن‌آگاهی دانش‌آموزان	۶۹۸
آموزشی	فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۹۷	زین‌العالدین صفدری، عباس تقی‌زاده	مقاله	طراحی و تولید بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر مدل طراحی آموزشی DODDEL: یک پژوهش تکوینی	۶۹۹
اخلاقی	نشریه رسانه و فرهنگ	۱۳۹۸	علیرضا آل‌بویه، محمد سلیمی، فاطمه جمشیدی	مقاله	تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی	۷۰۰
تربیتی	فصلنامه علوم روان‌شناختی	۱۳۹۸	میرزادر میری، نادر حاجلو، سجاد بشریور، محمد نریمانی	مقاله	نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای	۷۰۱
اجتماعی	فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات ۱۷ (زمستان ۱۳۸۸)	۱۳۸۸	بهناز داوران، پرویز آزاد فلاح، علی فتحی‌آشتیانی، رضا پورحسین	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای به روایت بازیکنان	۷۰۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	فصلنامه علوم زیستی ورزشی	۱۳۸۹	فرهاد رحمانی نیا، بهمن میرزایی، ابوالفضل جعفرزاده باغان	مقاله	بررسی میزان تماشای تلویزیون و انجام بازی های رایانه ای پسران چاق و کم وزن و رابطه آن با آمادگی جسمانی، سطح فعالیت بدنی و ترکیب بدنی	۷۰۳
اجتماعی	مجله اعتیاد و سلامت	۱۳۸۹	عشرت زمانی، ملیحه چشمی، نسیم هدایتی	مقاله	تأثیر اعتیاد به بازی های رایانه ای بر سلامت جسمی و روانی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر اصفهان	۷۰۴
اخلاقی	فصلنامه راهبرد فرهنگ	۱۳۹۸	فاطمه وجدانی، سمیرا حیدری	مقاله	بررسی ظرفیت تأثیرگذاری بازی های رایانه ای خشن بر عملکرد اخلاقی کاربران، براساس مدل رست نارواثر	۷۰۵
تربیتی	فصلنامه پژوهش در سلامت روان شناختی	۱۳۹۶	مریم تقوی جلودار، حمید پورشریفی، محمدعلی نظری، حسن شاهرخی	مقاله	تأثیرات بازی های رایانه ای با تهییج کنندگی بالا (ندای وظیفه) و پایین (پزندگان خشمگین) بر سطح انگیزندگی زیستی کودکان پسر	۷۰۶
تربیتی	نشریه علوم تربیتی	۱۳۹۱	قدرت الله خلیفه، مریم ابراهیمی نوبندگان	مقاله	بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی های رایانه ای در دانش آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز	۷۰۷
تربیتی	نشریه رشد و یادگیری حرکتی . ورزشی	۱۳۹۶	احمد نیک روان، ولی الله کاشانی، الهه مصطفایی فر	مقاله	تأثیر محرومیت از خواب و مداخله پس گستر بر یادگیری ناپیوسته بازی شبیه سازی شده تنیس	۷۰۸
تربیتی	فصلنامه تازه های علوم شناختی	۱۳۹۶	مینا اسماعیلی، حسن عشایری، مهناز استکی	مقاله	بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر تفکر انتقادی دانش آموزان	۷۰۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله مبانی نظری هنرهای تجسمی	۱۳۹۵	محمد کاظم حسنونند، مریم اسماعیلی نسب، عرفان شهیداد	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عناصر بصری و روان‌شناختی نقاشی کودکان دبستانی (یک مطالعه میان‌رشته‌ای)	۷۱۰
تربیتی	فصلنامه روان‌شناسی تربیتی	۱۳۹۸	سعید پورروستایی، صلاح اسماعیلی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره بر خط مهارت‌های اجتماعی و توانایی‌های شناختی دانش‌آموزان	۷۱۱
تربیتی	مجله مطالعات ناتوانی	۱۳۹۶	مهستی نادر تبار، پرویز شریفی درامدی، شهلا پزشکی، نورعلی فرخی	مقاله	اثر بخشی بازی‌های مداخله‌ای رایانه‌ای بر توجه انتخابی و سرعت پردازش محرک‌های دیداری دانش‌آموزان ناشنوا	۷۱۲
تربیتی	نشریه توانمندسازی کودکان استثنایی	۱۳۹۷	مریم بهمنی، زهرا دشت بزرگی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انعطاف‌پذیری شناختی دانش‌آموزان با اختلال کم‌توجهی. بیش‌فعالی	۷۱۳
تربیتی	نشریه راهبردهای آموزش در علوم پزشکی	۱۳۹۷	امین باقری کراچی، سهراب صادقی، محمد مهدی رزم‌جو	مقاله	مقایسه خلاقیت دانش‌آموزان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای بر حسب سبک، سابقه و میزان ساعت انجام بازی	۷۱۴
مطالعات بازی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۴	اعظم راووداد، مهسا بدری	مقاله	مقایسه ساختار روایی انیمیشن‌ها و بازی‌های رایانه‌ای برگرفته از آن‌ها	۷۱۵
فرهنگی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۴	هادی خانیکی، محیا برکت	مقاله	بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای	۷۱۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۵	ثارالله شجاعی، طاهره دهداری، بهناز دوران، کرامت نوری، محمد شجاعی	مقاله	تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن	۷۱۷
اجتماعی	مجله آموزش و سلامت جامعه	۱۳۹۵	مهرانگیز شعاع کاظمی، زهرا شهابی نژاد	مقاله	مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران	۷۱۸
تربیتی	مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی قزوین	۱۳۹۶	شبیم جلیل‌القدر، فاطمه هاشمی، حسن جهانی هاشمی، زهره یزدی، فؤاد علی مرادی، مریم جوادی	مقاله	ارتباط اختلالات خواب با تماشای تلویزیون، ماهواره و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان ۱۴ تا ۱۷ ساله شهر قزوین	۷۱۹
آموزشی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۶	صلاح اسمعیلی گوچار، خدیجه علی‌آبادی، سعید پورروستایی اردکانی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان	۷۲۰
تربیتی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۶	سعید پورروستایی اردکانی، زینب عارفی	مقاله	مقایسه اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی رایانه‌ای آموزشی و آموزش مبتنی بر فیلم آموزشی بر خلاقیت و انگیزش دانش‌آموزان	۷۲۱
تربیتی	فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۶	مهدی زکوی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تمایلات بزهکارانه و انحراف کودکان و نوجوانان گیم‌نتی	۷۲۲
تربیتی	مجله آموزش بهداشت و ارتقای سلامت ایران	۱۳۹۶	مریم مشیریان فراچی، نرگس گودرزی، زهرا طیبی، هانیه ظریف گلباریزی	مقاله	تجربیات مادران از علل گرایش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای: یک تحقیق کیفی	۷۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	مجله تحقیقات حقوقی	۱۳۹۲	سعید حبیبی، مجید حسین‌زاده	مقاله	بررسی فرایند حمایت حقوقی از بازی‌های رایانه‌ای در نظام مالکیت فکری	۷۲۴
اجتماعی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۷	علی جعفری، امیر هوشنگ عندلبیان	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در افت تحصیلی دانش‌آموزان متوسطه شهر تهران	۷۲۵
سلامت	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۷	زهرا نویسی، بهرز مینایی بیدگلی، محمد ابراهیم شیر	مقاله	طراحی یک بازی رایانه‌ای هوشمند برای پیش‌بینی نارساخوانی بر مبنای علوم شناختی	۷۲۶
اقتصادی	فصلنامه توسعه کارآفرینی	۱۳۹۶	افسانه طاهری، طاهر روشندل اربطانی	مقاله	ارائه الگوی حمایتی دولت از کارآفرینی رسانه‌ای در ایران (مورد مطالعه: بازی‌های رایانه‌ای)	۷۲۷
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی مازندران	۱۳۹۷	سیده زهرا فاضلی، شهزاد مزدارانی، سید حمزه حسینی	مقاله	رابطه مدت زمان بازی‌های رایانه‌ای با اضطراب و افسردگی	۷۲۸
تربیتی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۶	صلاح اسمعیلی گوچار، خدیجه علی آبادی، سعید پورروستایی اردکانی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان	۷۲۹
تربیتی	فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۹۸	آزاده حقیقت‌پناه، مهناز استکی، کاوه مقدم	مقاله	اثربخشی کاربرد بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی	۷۳۰
تربیتی	مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی قزوین	۱۳۹۴	آنی‌تا آوانی، شبنم جلیل‌القدر، آمنه باریکانی، امیر جوادی، سکینه شب‌بیدار، مریم جوادی	مقاله	ارتباط بین کیفیت خواب با تماشای تلویزیون، بازی‌های رایانه‌ای و کافئین دریافتی در نوجوانان منطقه مینو در قزوین	۷۳۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	فصلنامه جامعه‌شناسی کاربردی	۱۳۹۵	ابراهیم مسعودنیا، الهه پوررحیمی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بروز اختلالات رفتاری دانش‌آموزان پسر دبستانی	۷۳۲
اجتماعی	نشریه مدیریت ورزشی	۱۳۹۲	مهربان یارسامهر، الهه حدت	مقاله	بررسی انگیزه‌های مرتبط با انجام بازی‌های ورزشی رایانه‌ای در بین دانشجویان دانشگاه یزد	۷۳۳
اجتماعی	فصلنامه تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۳	مصطفی نجفی، محمدرضا محمدی، مهدی تهرانی دوست، جواد علاقبندراد، شروین آثاری	مقاله	تأثیر دو نوع مداخله رایانه‌ای بر نمرات املاي کودکان دبستانی مبتلا به اختلال بیش‌فعالی-کم‌توجهی	۷۳۴
اجتماعی	فصلنامه روان‌شناسی تحولی: روان‌شناسان ایرانی	۱۳۸۶	کوروش امینی، عبدالله امینی، مختار یعقوبی، داریوش امینی	مقاله	دانش‌آموزان دبیرستانی و بازی‌های کامپیوتری	۷۳۵
تربیتی	نشریه ارمان دانش	۱۳۹۶	علیرضا ماردپور، آرمین محمودی، شیرعلی خرامین، مریم پاپی	مقاله	بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌هوشی، هوش هیجانی و هوش اجتماعی	۷۳۶
اجتماعی	نشریه مطالعات رسانه‌های نوین	۱۳۹۷	فرید عزیزی، محمد اتابک، حسینعلی افخمی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان؛ تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا	۷۳۷
تربیتی	مجله مطالعات ناتوانی	۱۳۹۶	مهستی نادرآبار، پرویز شریفی درامدی، شهلا پزشکی، نورعلی فرخی	مقاله	اثربخشی بازی‌های مداخله‌ای رایانه‌ای در مهارت‌های دیداری-حرکتی دانش‌آموزان ناشنوا	۷۳۸
فرهنگی	فصلنامه آفاق امنیت	۱۳۹۶	احسان کیانی	مقاله	نفوذ فرهنگی از طریق بازی‌های رایانه‌ای	۷۳۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	فصلنامه مطالعات تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۸۲	بهناز دوران	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی بر هویت	۷۴۰
اقتصادی	فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات	۱۳۸۶	محمد احمدپور داریانی، سوسن علایی	مقاله	استراتژی توسعه کارآفرینی در بخش فرهنگ (مطالعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای)	۷۴۱
تربیتی	فصلنامه تازه‌های علوم شناختی	۱۳۸۳	فرشته پورمحسنی، مریم وفایی، پرویز آزاد فلاح	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان	۷۴۲
اجتماعی	نشریه جامعه‌شناسی اقتصادی و توسعه	۱۳۹۰	اکبر زارع شاه‌آبادی، مسعود حاجی‌زاده میمندی، مهدی نیک‌عهد	مقاله	بررسی عوامل اجتماعی - محیطی مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد	۷۴۳
تربیتی	فصلنامه کودکان استثنایی	۱۳۹۵	فتانه اسماعیلی، علی نوری، علیرضا مرادی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزش توجه بر شبکه‌های توجه و خلق دانش‌آموزان ADHD	۷۴۴
تربیتی	مجله دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی	۱۳۹۴	سید حمید نبوی، سونیا محمدی، سارا قربانی، حسین لشکر دوست	مقاله	ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با هوش هیجانی در دانش‌آموزان	۷۴۵
اجتماعی	فصلنامه تحقیقات کیفی در علوم سلامت	۱۳۹۷	امید ابراهیمی، اسکندر فتحی‌آذر، یوسف ادیب	مقاله	تجارب کودکان از بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی پدیدارشناسانه	۷۴۶
سیاسی	فصلنامه تحقیقات سیاسی بین‌المللی	۱۳۹۷	فرهاد بدیعی حسین هرسبیج	مقاله	تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا	۷۴۷
مطالعات بازی	نشریه پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت	۱۳۹۵	سیاوش صلواتیان، عظیمه شیخ حسینی	مقاله	راهکارهای تقویت سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان دبستانی در مصرف انتقادی بازی‌های رایانه‌ای	۷۴۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	مجله مطالعات کتابداری و علم اطلاعات (علوم تربیتی و روان شناسی)	۱۳۸۸	مهری شهبازی	مقاله	بازی های رایانه ای کودکان: دیدگاه ها، معیارها و جایگاه آن ها در کتاب خانه های آموزشی	۷۴۹
اجتماعی	فصلنامه تحقیقات اطلاع رسانی و کتابخانه های عمومی	۱۳۸۹	علی مرادمند	مقاله	بررسی تطبیقی عوامل مشوق و بازدارنده مطالعه غیردرسی از دیدگاه دانشجویان دختر و پسر دوره کارشناسی در دانشگاه تربیت معلم آذربایجان	۷۵۰
مطالعات بازی	نشریه هنرهای نمایشی و موسیقی	۱۳۹۸	محمد رضا حسنائی، محسن شکرطلب	مقاله	داستان گویی تعاملی: مطالعه سهم مخاطب، مؤلف و روایت در انیمیشن های واقعیت مجازی	۷۵۱
تربیتی	فصلنامه فناوری آموزش	۱۳۹۷	مینو شفایی	مقاله	نقش «آموزش بازی محور» در آموزش طراحی معماری (نمونه موردی: طرح معماری یک کارشناسی)	۷۵۲
تربیتی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران	۱۳۹۷	مرئضی جمشیدی مکوندی، پیام قاسم آبادی	مقاله	بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت های مدیریت از طریق بازی های دیجیتال سبک شبیه سازی ساخت و ساز و مدیریت (مورد مطالعه: آموزش تفکر سیستمی به عنوان یکی از مهارت های مورد نیاز مدیریت شهری با رویکرد اسلامی- ایرانی از طریق بازی رایانه ای سیم سیتی)	۷۵۳
تربیتی	فصلنامه خانواده و پژوهش	۱۳۸۷	سمیه خدابخش، فرهاد ماهر	مقاله	مقایسه شیوه های کنار آمدن با استرس در نوجوانان وابسته و غیروابسته به بازی های رایانه ای	۷۵۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه علوم روان‌شناختی	۱۳۹۸	میرزادر میری، نادر حاجلو، سجاد بشریور، محمد نریمانی	مقاله	طراحی و آزمونگری مدل علی‌اعتیاد به بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای براساس حمایت اجتماعی ادراک‌شده و باورهای فراشناختی با نقش میانجی خودنظم‌جویی هیجانی	۷۵۵
اجتماعی	نشریه روان‌شناسی معاصر	۱۳۹۶	نرگس زینعلی، غلامعلی افروز، مسعود غلامعلی لوسانی، سوگند قاسم‌زاده	مقاله	بررسی اثربخشی برنامه روان‌شناختی خانواده‌محور بر رضامندی زوجیت والدین شاغل و وابستگی فرزندان نوجوان آنان به بازی‌های رایانه‌ای	۷۵۶
اجتماعی	فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۶	عزت شیرانی بیدآبادی، شاپور بهیان، سیدعلی هاشمیان‌فر	مقاله	تأثیر خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵	۷۵۷
فقهی- حقوقی	فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی	۱۳۹۶	ابراهیم عبیدی پورفرز، مرتضی وصالی ناصح	مقاله	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی	۷۵۸
سلامت	نشریه مدیریت اطلاعات سلامت	۱۳۹۲	هاجر ستوده، کیانوش رشیدی	مقاله	پیامدهای فناوری اطلاعات برای سلامت روان، اخلاق و اجتماع	۷۵۹
تربیتی	مجله علوم پزشکی کرمانشاه	۱۳۹۲	نادر رجبی گیلان، سهیلا رشادت، سید رامین قاسمی	مقاله	رابطه بین انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه (۱۳۹۱)	۷۶۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مجله مراقبت‌های نوین	۱۳۸۴	طیبه خزاعی، احمد نصیری، عالمه زاری، سعیده شهریاری، سوسن شکرگزار، مریم شریفی	مقاله	بررسی میزان وابستگی به رایانه و پیامدهای ناشی از آن در کودکان دبستانی شهر بیرجند (سال ۱۳۸۵)	۷۶۱
اجتماعی	فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی	۱۳۸۸	پروین احمدی، عزت خادمی، صدیقه فتاحی بیات	مقاله	بررسی آثار فناوری ارتباط جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی، با تأکید بر سازگاری دانش‌آموزان سال دوم دبیرستان‌های تهران	۷۶۲
تربیتی	فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۲	احمد زندوآنیان، مریم حیدری، ریحانه باقری، فاطمه عطارزاده	مقاله	آسیب‌های فضای مجازی بین دانش‌آموزان دختر	۷۶۳
اجتماعی	فصلنامه خانواده و پژوهش	۱۳۹۴	فرهاد سراجی، مریم علی‌بخشی	مقاله	نگرانی‌های والدین درمورد آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان؛ یافته‌های یک پژوهش ترکیبی	۷۶۴
تربیتی	نشریه پژوهش‌های زبان‌شناختی در زبان‌های خارجی	۱۳۹۸	محمود نبی‌لو، روح‌الله ترکی، پونه مرادی	مقاله	بررسی پیشرفت تدریجی در یادگیری دستور زبان انگلیسی میان زبان‌آموزان ایرانی سطح مبتدی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای مختص یادگیری زبان انگلیسی	۷۶۵
تربیتی	مجله مطالعات ناتوانی	۱۳۹۸	مهسا ساداتی بالادهی، بهشته نیوشا، مهناز استکی	مقاله	مقایسه اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای با بازی‌های سنتی ایرانی بر حافظه فعال و برنامه‌ریزی دانش‌آموزان دارای ناتوانی ریاضی	۷۶۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه زن در توسعه و سیاست (پژوهش زنان)	۱۳۸۵	مسعود کوثری	مقاله	خانواده سیم (سیمز): فراسوی جنسیت و نژاد	۷۶۷
اجتماعی	مجله اعتیاد و سلامت	۱۳۹۰	عشرت زمانی، علی خردمند، ملیحه چشمی، احمد عابدی، نسیم هدایتی	مقاله	مقایسه مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای و دانش‌آموزان عادی	۷۶۸
سلامت	نشریه رویش روان‌شناسی	۱۳۹۶	الهه شمس نجف‌آبادی، افسانه ناظری	مقاله	روش‌های چندگانه هدفمند نقاشی در جهت بهبود توجه کودکان بر مبنای بازی‌های رایانه‌ای دید درمانی و آرای‌گریفتس	۷۶۹
تربیتی	نشریه تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	اسماعیل عظیمی	مقاله	اصول طراحی و نقش بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در آموزش نابینایان	۷۷۰
اجتماعی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۳	سعیدرضا عاملی، منیژه اخوان	مقاله	دوفضایی شدن جهان بازی‌ها و اولویت‌های ارزشی کاربران	۷۷۱
سلامت	نشریه رویش روان‌شناسی	۱۳۹۷	ندا سیاحی عوفی، محمد جلیلونند	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش زمان پاسخ به محرک دوم در دوره بی‌پاسخی روان‌شناختی	۷۷۲
تربیتی	نشریه ریاضی و جامعه	۱۳۹۸	فاطمه گل‌فرشچی	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش ریاضیات	۷۷۳
تربیتی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۴	فاطمه نوری راد، فاطمه بنیادی	مقاله	شناخت رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مؤلفه‌های هوش هیجانی در میان دانش‌آموزان پسر تهرانی	۷۷۴



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه مطالعات مدیریت بر آموزش انتظامی	۱۳۹۴	اسماعیل سعدی پور، اکبر کبیری، محمود جان بزرگی	مقاله	سنجش نگرش دانش آموزان از بازی های رایانه ای	۷۷۵
اجتماعی	فصلنامه جامعه، فرهنگ، رسانه	۱۳۹۴	نوروز نیمروزی ناوخی	مقاله	بررسی شایع ترین بازی های شبکه ای رایانه ای در بین کودکان و نوجوانان	۷۷۶
اجتماعی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۴	مهدی محسنیان، راد، حسین شیعه	مقاله	بازی های رایانه ای نوجوانان در جمهوری چک و ایران	۷۷۷
تربیتی	نشریه پلیس زن	۱۳۹۲	راشن عبداللهی، کاظم رسولی زاده طباطبایی	مقاله	تأثیر بازی های رایانه ای بر ویژگی های شخصیتی و سازگاری نوجوانان	۷۷۸
سلامت	نشریه تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	ریحانه پاکت چی، فریدون یاریاری، علیرضا مرادی	مقاله	تأثیر آموزش بازی های رایانه ای بر عملکرد حافظه بینایی دانش آموزان نارساخون	۷۷۹
آموزشی	نشریه تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۲	سیده محسن اصغری نکاح، سارا کلانی، علی غنایی چمن آباد	مقاله	درآمدی بر طراحی بازی های آموزشی. رایانه ای با رویکرد زبان شناختی در حیطه اختلالات ویژه یادگیری	۷۸۰
اجتماعی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۴	محمد رضا رسولی، زهرا رستگار	مقاله	بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی های رایانه ای (با تکیه بر بازی سیمز)	۷۸۱
تربیتی	فصلنامه جامعه، فرهنگ، رسانه	۱۳۹۳	اکبر زارع شاه آبادی، سلیمان پاک سرشت، مهدی نیک عهد	مقاله	بررسی تأثیر عوامل انگیزشی موجود در بازی های رایانه ای بر گرایش به این بازی ها	۷۸۲
تربیتی	فصلنامه بصیرت و تربیت اسلامی	۱۳۸۹	سیف الله، فضل اللهی، منصوره ملکی توانا	مقاله	بررسی آثار سوء تربیتی بازی های کامپیوتری	۷۸۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	ماهنامه معرفت	۱۳۹۳	محمد رضا انواری	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم؛ مصادیق، راهکارها	۷۸۴
آموزشی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۷	علی اصغر کیا، سید رضا نقیب‌السادات، مینا یمنی فیروز	مقاله	نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه	۷۸۵
مطالعات بازی	فصلنامه رسانه	۱۳۹۷	کیانوش کریمی، جلال غفاری قدیر	مقاله	بازی‌وارسازی، فناوری نوین اقتناع مخاطب	۷۸۶
تربیتی	نشریه تعلیم و تربیت استثنایی	۱۳۹۱	الهه ولایتی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش‌آموزان کم توان ذهنی	۷۸۷
اجتماعی	فصلنامه جامعه، فرهنگ، رسانه	۱۳۹۶	فاطمه نوری زاده، وحید شاه‌حسینی	مقاله	نگرش مادران به استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای	۷۸۸
اقتصادی	نشریه سیاست‌نامه علم و فناوری	۱۳۹۷	احمد رضا درفشی، سیاوش صلواتیان، علی اصغر کیا	مقاله	بین‌المللی‌سازی بازی‌های تلفن همراه هوشمند؛ موانع ورود بازی‌های ایرانی به بازارهای جهانی و راهکارهای آن	۷۸۹
اقتصادی	نشریه سیاست‌نامه علم و فناوری	۱۳۹۷	زهره دهدشتی شاهرخ، مهدی بشیرپور	مقاله	بررسی تأثیر اجرای استراتژی‌های کسب‌وکار الکترونیک بر خلق مزیت رقابتی در بین شرکت‌های فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای	۷۹۰
فقهی- حقوقی	فصلنامه حقوق اسلامی	۱۳۹۸	ابراهیم عبدی پورفرد، مرتضی وصالی ناصح	مقاله	مطالعه تطبیقی وضعیت حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی	۷۹۱
تربیتی	مجله ایرانی مطالعات مدیریت	۱۳۹۶	زهره عبدالله زاده، سید محمد باقر جعفری	مقاله	بررسی ارتباط میان نوع بازیگر و سبک‌های یادگیری در طراحی بازی‌پردازی (گیمیفیکیشن)	۷۹۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	نشریه اصول بهداشت روانی	۱۳۹۶	رقیه بادامیان، ندا ابراهیمی مقدم	مقاله	اثربخشی بازی درمانی شناختی-رفتاری بر انعطاف پذیری کودکان پرخاشگر	۷۹۳
اجتماعی	دوفصلنامه تفکر و کودک	۱۳۹۸	مریم رضایی آقاجان، مرتضی منادی، مهناز اخوان تفتی	مقاله	مقایسه بازی های سنتی و نوین دوره ابتدایی از منظر ارزش آموزشی	۷۹۴
مطالعات بازی	فصلنامه بهبود مدیریت	۱۳۹۶	محمد نقی زاده، مهدی الیاسی، پژمان حکیمی	مقاله	چارچوب ارزیابی فناوری بازی های موبایل مبتنی بر شبکه های اجتماعی	۷۹۵
سلامت	دوماهنامه دانشور پزشکی	۱۳۹۰	حمیدرضا رستمی، شیدا جوادی پور، سحر قنبری، بتول ماندنی، رضا عزیز مال امیری	مقاله	تأثیر بازی های حسی- حرکتی در محیط مجازی بر هماهنگی چشم و دست کودکان مبتلا به فلج مغزی همی پلژی	۷۹۶
سلامت	مجله دیابت و متابولیسم ایران	۱۳۸۹	محمد فشارکی، محمد صاحب الزمانی، رابعه رحیمی	مقاله	بررسی تأثیر آموزش بر اصلاح سبک زندگی دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی دارای اضافه وزن شهرستان ارومیه در سال ۱۳۸۸	۷۹۷
تربیتی	مجله تعامل انسان و اطلاعات	۱۳۹۵	سمیه کیارسی، یحیی قائدی، سعید ضرغامی همراه، یزدان منصوریان	مقاله	بررسی فرایند تحول تفکر انتقادی کودکان در آگاهی از خشونت و کلیشه های جنسیتی- اجتماعی رسانه ای از طریق P۴C (برنامه آموزش فلسفه برای کودکان)	۷۹۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	مجله دانشگاه علوم پزشکی قم	۱۳۹۵	پریسا صراف، نرگس محمد صالحی، فاطمه خیراللهی، زهرا رحیمی، ابوالفضل محمدبیگی	مقاله	بررسی چگونگی گذراندن اوقات فراغت و متغیرهای وابسته به آن در دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی قم، سال ۱۳۹۴	۷۹۹
اجتماعی	مجله دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی سبزوار	۱۳۹۴	علی محمد نظری، سجاد امینی منش، علیرضا مرادی، ولی الله فرزاد	مقاله	هنجار یابی پرسش نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۸۰۰
سلامت	مجله پیشرفت در تحقیقات پزشکی و زیست پزشکی	۱۳۹۴	زهرو ترابی، امید ربانی، عاکفه احمدی افشار	مقاله	شیوع و عوامل خطر چاقی در کودکان ۲ تا ۵ ساله ساکن زنجان در سال ۱۳۹۱	۸۰۱
سلامت	فصلنامه روان شناسی شناختی	۱۳۹۳	سید محسن اصغری نکاح، زهره عابدی	مقاله	بررسی اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر کارکردهای اجرایی بر بهبود بازداری پاسخ، برنامه ریزی و حافظه کاری کودکان دارای اختلال نقص توجه. بیش فعالی	۸۰۲
تربیتی	فصلنامه مطالعات راهبردی ورزش و جوانان	۱۳۹۳	سجاد امینی منش، علی محمد نظری، علیرضا مرادی، ولی الله فرزاد	مقاله	اعتیاد جوانان به بازی‌های آنلاین: نقش عزت نفس، اضطراب و افسردگی	۸۰۳
اجتماعی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۸۶	شهلا قنبری، علی رمضانخانی	مقاله	نقش رسانه‌ها در ترویج رفتارهای مخاطره‌آمیز	۸۰۴
سیاسی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۸۲	امید مسعودی	مقاله	روش‌های جدید خبری در جنگ دوم خلیج فارس: انگاره‌سازی و جذب در بازی	۸۰۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اجتماعی	فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی	۱۳۸۷	ملیحه سپاسگر شهری	مقاله	بررسی میزان و نحوه استفاده کودکان و نوجوانان از رسانه‌ها	۸۰۶
اجتماعی	مجله پژوهش‌های راهبردی مسائل اجتماعی ایران	۱۳۹۶	حبیب احمدی، محمد تقی عباسی شوازی، رامین یادگاری، فرشاد کریمی	مقاله	مطالعه رابطه بین استفاده از رسانه‌های مدرن و تمایل به بزهکاری در بین نوجوانان دانش‌آموز (مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه شهر بستک)	۸۰۷
تربیتی	فناوری آموزش و یادگیری	۱۳۹۳	اسماعیل زارعی زوارکی، زینب گرزین	مقاله	تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری مؤثر بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان	۸۰۸
تربیتی	دین و ارتباطات	۱۳۸۷	مرتضی آخوندی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی	۸۰۹
تربیتی	مدیریت رسانه	۱۳۹۷	مینا ییمینی فیروز، سید رضا نقیب‌السادات، علی اصغر کیا	مقاله	نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مدل هارولد لاسول	۸۱۰
تربیتی	جهانی رسانه	۱۳۸۸	علیرضا دهقان، ابراهیم محسنی آهویی	مقاله	ایدئولوژی تعامل بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر	۸۱۱
تربیتی	مطالعات روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۵	مریم سادات موسوی	مقاله	بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و غیررایانه‌ای با اختلالات رفتاری کودکان پیش‌دبستانی شهر گرگان	۸۱۲
تربیتی	فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی	۱۳۹۶	خلیل غفاری، سید سعید حسینی	مقاله	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری دانش‌آموزان	۸۱۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	خانواده و پژوهش	۱۳۸۷	سمیه خدابخش، فرهاد ماهر	مقاله	مقایسه شیوه‌های کنار آمدن با استرس در نوجوانان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای	۸۱۴
فرهنگی	رسانه‌های دیداری و شنیداری	۱۳۹۱	سوسن خطایی	مقاله	کاربرد چند رسانه‌ای در آموزش غیرمستقیم و فرهنگ‌سازی نزد کودکان و نوجوانان با تأکید بر فیلم و بازی‌های رایانه‌ای	۸۱۵
تربیتی	جامعه‌شناسی اقتصادی و توسعه	۱۳۹۰	اکبر زارع شاه‌آبادی، مسعود حاجی‌زاده میمندی، مهدی نیک‌عهد		بررسی عوامل اجتماعی - محیطی مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد	۸۱۶
تربیتی	رشد آموزش تربیت بدنی	۱۳۹۰	کاوه رخس بهار، سعدی سامی		بازی‌های رایانه‌ای و رشد اجتماعی دانش‌آموزان مقایسه رشد اجتماعی دانش‌آموزان پسر ورزشکار و بازیکنان بازی‌های رایانه	۸۱۷
سلامت	مجله تحقیقات علوم رفتاری	۱۳۹۶	مصطفی نجفی، شهلا آکوچکیان، بهزاد مهکی، مریم رضایی، فریبا سادات طاهرپور		تأثیر آموزش بر اساس نرم‌افزار Inspiration بر تغییر نیمرخ هوش‌های چندگانه کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه و بیش‌فعالی	۸۱۸
سلامت	نشریه دانشگاه علوم پزشکی البرز	۱۳۹۲	کوروش کبیر، افسون تیزویر، سهیلا هادیان، زهرا مسلم‌خانی		بررسی ارتباط بین میزان استفاده از تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری با اختلالات وزن در دانش‌آموزان اول ابتدایی شهرستان کرج در سال تحصیلی ۹۲-۱۳۹۱	۸۱۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	روان شناسی	۱۳۸۹	محمود پناهی شهری، علی فتحی آشتیانی، پرویز آزاد فلاح، غلامعلی منتظر		برآورد گذشت زمان در محیط‌های مجازی	۸۲۰
مطالعات بازی	نشریه کارافن	۱۳۹۸	میرمحمد رضا حیدری، زهرا بختیاری		ارزیابی امکان استفاده از رسانه‌های نوین هنری در مراکز آموزش عالی به عنوان رسانه آموزشی با بهره‌گیری از الگوی Sections	۸۲۱
مطالعات بازی	مجله رویکردهای نوبن در تحقیقات علوم پایه، فنی و مهندسی	۱۳۹۷	احمد رضا کارگر، لیدا زارعیان		بررسی هوش مصنوعی مبتنی بر شبکه عصبی با هوش مصنوعی استاندارد در بازی‌های کامپیوتری هوشمند	۸۲۲
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	امیرحسین قایدی - شهربانو عادل - فریبا یزدخواستی		بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، صفات شخصیتی، ویژگی‌های شخصیت بازی، سبک‌های بازی، و سازگاری اجتماعی در بین نوجوانان دختر و پسر	۸۲۳
تربیتی	اولین همایش ملی تربیت دینی، راهی به سوی تعالی	۱۳۹۴	معصومه بحرینی، ملیحه ذاکریان، طیبه رحیم‌دل		نقاط مثبت و منفی بازی‌های کامپیوتری در تربیت کودکان	۸۲۴
مطالعات بازی	دومین کنفرانس بین‌المللی دستاورد‌های نوبن در علوم مهندسی و پایه	۱۳۹۳	وحید شاه‌واروقی، میرمحسن پدram، منوچهر کلارستاقی		مسیریابی عامل‌های غیرکنترلی در بازی‌های کامپیوتری با محیط پرازدام، با استفاده از الگوریتم کلونی زنبورهای عسل مصنوعی	۸۲۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان‌شناسی آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۳	کریم سواری		رابطه شیوه‌های فرزندپروری، سلامت روانی و عملکرد تحصیلی با اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری	۸۲۶
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی نوآوری در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۲	زهرا رضا حسینی، حمیدرضا حسن نژاد مرزونی		بررسی کاربرد محاسبات ابری در بازی‌های کامپیوتری	۸۲۷
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی نوآوری در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۲	حسین مزداب، محمد خدامرادی		هوش مصنوعی در بازی‌های کامپیوتری اولین کنفرانس ملی نوآوری در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات مؤسسه آموزش عالی غیرانتفاعی شفق تنکابن	۸۲۸
سلامت	اولین کنفرانس توان بخشی رباتیک ایران	۱۳۹۱	سیده رقیه هاشمی، بهروز عامری شهرابی، سید محمد نکوئی		کاربرد بازی‌های کامپیوتری هوشمند در توان بخشی	۸۲۹
تربیتی	نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی نوپدید	۱۳۹۱	عزیزالله آقابابایی، رسول عبداللهی اسدآبادی، سهیلا باقری، محبوبه باقری		بررسی اثرات روانی- اجتماعی بازی‌های کامپیوتری بر دانش‌آموزان (مورد مطالعه: دانش‌آموزان پسر مقطع سوم راهنمایی در بخش لاران در سال تحصیلی ۹۱-۱۳۹۰)	۸۳۰
تربیتی	ششمین همایش بین‌المللی پژوهش‌های قرآنی	۱۳۹۱	علی بیات		راهکارهای قرآنی جهت مصونیت جامع در مقابل مضرات ماهواره، اینترنت، بازی‌های کامپیوتری و...	۸۳۱



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها	۱۳۹۷	فرشته عموزاده، پیمان هنرمند، مهدی رحیمی‌زاده، حسن غرایاق زندی		بررسی اثربخشی بازی فیفا بر علائم بیش‌فعالی - نقص توجه در دانش‌آموزان مبتلا به ADHD	۸۳۲
مطالعات بازی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	میثم رحمانی، یونس سخاوت		مصورسازی هوشمند داده‌های بازی فیفا ۱۸ جهت تحلیل بهتر بازی‌ها	۸۳۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	حامد علی‌یاری، بهروز مینایی بیدگلی، مریم صالحی، معصومه کاظمی		مقایسه تأثیرات بازی رایانه‌ای fifa ۲۰۱۵ بر تغییرات عملکرد شناختی و هورمونی در داوطلبان دختر و پسر جوان	۸۳۴
تربیتی	همایش ملی مهندسی برق مجلسی	۱۳۹۵	سیدمجتبی مطلبی کیا، محمدرضا انتشاری		نقدی بر بازی Clash of Clans	۸۳۵
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	نگین برات دستجردی، لیلا برهانی		بررسی علل گرایش جوانان به استفاده از بازی رایانه‌ای کلش با استفاده از نظریه استفاده و رضایتمندی بارویکرد آسیب‌شناسانه به بازی کلش	۸۳۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی با رویکرد بومی-اسلامی و با تأکید بر پژوهش‌های نوین	۱۳۹۵	اکرم طرزی		بررسی تأثیرات بازی کلش آف کلنز بر روی دانش‌آموزان نسل موبایلی (مورد مطالعه: دبیرستان شهید شاملو منطقه ۱۴ تهران)	۸۳۷
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	ستار صادقی، ده‌چشمه، سید معین موسوی سرشت		بازنمایی جایگاه زن و خانواده در بازی رایانه‌ای عامه‌پسند GTA V	۸۳۸
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	مهرناز گوهری، عارف زارع		تحلیل بازی جی‌تی‌ای براساس معیارهای اخلاقی از دیدگاه اسلامی	۸۳۹
سلامت	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	بهمن اسحقی، یونس سخاوت		ایجاد تعادل پویا بین مهارت‌های بازیکن و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از الگوریتم ژنتیک	۸۴۰
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مطهره یوسف‌نژاد، لزرجانی، نادر افقی، هدی حلاج‌زاده		رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت‌های جدید در بین نوجوانان	۸۴۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	شیوا ترک زبان، یونس سخاوت		مدلی برای کنترل پویای داستان بازی های رایانه ای براساس شخصیت بازیکن	۸۴۲
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	مریم رضایی، نگین برات دستجردی		رابطه بین بازی های رایانه ای با مهارت حل مسئله در بین دانشجویان	۸۴۳
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	مریم رضایی، پروین کدیور		رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با هوش هیجانی در بین دانشجویان	۸۴۴
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	محمدعلی رستمی نژاد، نفیسه توتونی، مریم ایزی، سمیرا حبیبی		تحلیل نقش بازی های رایانه ای خشن بر پرخاشگری دانش آموزان پسر	۸۴۵
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	حسین زارعی، یونس سخاوت		پیااده سازی یک سیستم تشخیص حرکت بی سیم در جهت شبیه سازی حرکات بازیکن در یک بازی رایانه ای جدی	۸۴۶
فقهی- حقوقی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	حسین کاویار، ملیحه سادات خشوعی اصفهانی		مسئولیت مدنی ناشی از بازی های رایانه ای	۸۴۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	جلال‌الدین حسانی، احسان فلاح		پیشگیری از پایداری بزهکاری‌های برخاسته از بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان	۸۴۸
تربیتی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	شانلی اکبری، یونس سخاوت		بررسی تطبیقی مدل‌های احساسات در بازی‌های رایانه‌ای	۸۴۹
هنری	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مسعود کوثری، سید بشیر حسینی، آرین طاهری		تحلیل ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند در برقراری روابط بینامتنی: مطالعه مقایسه‌ای بازی‌های آشتی‌ساز و درگیری‌های جهانی فلسطین	۸۵۰
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی روان‌شناسی علوم تربیتی و اجتماعی	۱۳۹۶	حمیدرضا قنبری، سمانه تاجی، زهرا میرجلیلی، جعفر طالبیان شریف		رابطه بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری دانش‌آموزان ابتدایی شهرستان مشهد	۸۵۱
سلامت	دومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های کاربردی در تربیت بدنی، علوم ورزشی و قهرمانی	۱۳۹۶	محمد جواد علیزاده، رامین شعبانی		بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و گوشی‌های هوشمند با ترکیب بدنی، آمادگی هوازی و بی‌هوازی دانش‌آموزان پسر دبیرستانی شهر لنگرود	۸۵۲
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی و مطالعات فرهنگی	۱۳۹۶	احمد یوسف‌پور، ام‌البنین حاج‌اسماعیلی		بررسی علل عوامل گرایش فرزندان به فضای مجازی (مطالعه موردی: بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر خشونت نوجوانان و جوانان)	۸۵۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فرهنگی	کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روان‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۶	حامد اکبرپور		مطالعه رابطه بازی‌های رایانه‌ای با هویت ملی دانش‌آموزان	۸۵۴
فرهنگی	کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روان‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۶	فریبا پورجبارآخونی		مطالعه رابطه بازی‌های رایانه‌ای و هویت خانوادگی (مورد مطالعه: دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه دبیرستان‌های شهر تبریز)	۸۵۵
تربیتی	کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روان‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۶	خاطره قربان‌پور، فرحناز مسچی، سارا پاشنگ		مقایسه عملکرد تحصیلی و پرخاشگری براساس گرایش به بازی‌های رایانه‌ای	۸۵۶
تربیتی	اولین همایش ملی آسیب‌های اجتماعی	۱۳۹۶	آرزو فصیحی، خدیدجه فریدپرچین سفلی		تعیین نقش کارکردهای مغزی رفتاری خلاقیت و پردازش هیجانی در گرایش دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای	۸۵۷
تربیتی	همایش ملی رویکردهای نوین آموزشی و پژوهشی در تعلیم و تربیت	۱۳۹۶	فرید دروگر، احمدی بنه، سعید خزان		بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آن بر یادگیری سمعی و بصری دانش‌آموزان	۸۵۸
تربیتی	همایش ملی رویکردهای نوین آموزشی و پژوهشی در تعلیم و تربیت	۱۳۹۶	عبدالله ایرانی، کیوان دهقانی تل گردویی، محمد زنارساغر، محمد عامری		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری دانش‌آموزان	۸۵۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس ملی روان‌شناسی و مشاوره	۱۳۹۶	سارا تائبش، سارا پاشنگ		پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای براساس شدت علایم اختلالات اضطرابی و مهارت‌های اجتماعی	۸۶۰
فقهی- حقوقی	همایش بین‌المللی جنبه‌های حقوقی فناوری اطلاعات و ارتباطات	۱۳۹۶	حمید بهره‌مند، سینا رستمی		تحلیل حقوقی جرایم قماربازی، شرط بندی و بخت‌آزمایی رایانه‌ای	۸۶۱
آموزشی	همایش ملی آسیب‌شناسی نظام آموزشی کشور	۱۳۹۶	مهین حسن فامیان، سهیلا شجاع‌زاده، علی محمودلو		نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش	۸۶۲
تربیتی	اولین همایش ملی علوم رفتاری و اسلامی	۱۳۹۶	شکوفه متقی، عظیم شاه‌منصوری		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن و دسته‌جمعی بر سلامت روان دانش‌آموزان	۸۶۳
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	محمد میرزایی، محسن شیخی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهر دهلران	۸۶۴
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	بدر رشیدفرد، ایوب رشیدفرد، عبدالقادر مربوطی، حسن نعمتی		نقش بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در یادگیری دانش‌آموزان	۸۶۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	محمد رحمت‌بر، سید محمد موسوی، مریم رحمت‌بر، بهاره بوبر		نقش بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در یادگیری ریاضی دانش‌آموزان	۸۶۶
آموزشی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	مریم رجبیان، ده‌زیره، نسربین موسوی		یادگیری از طریق بازی رایانه‌ای	۸۶۷
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	علی یگانه‌نژاد، محسن بالاوندی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر اعتیاد رایانه‌ای دانش‌آموزان شهر ایلام	۸۶۸
مدیریت	نخستین کنفرانس بین‌المللی پارادیم‌های نوین مدیریت هوشمندی تجاری و سازمانی	۱۳۹۵	مهین راشکی، قلعه‌نو، الهام بهرامی		بررسی رابطه سرمایه فکری با متغیرهای استراتژی رقابتی پورتر (مطالعه موردی: صنعت بازی‌های رایانه‌ای)	۸۶۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی یافته‌های نوین علوم و تکنولوژی	۱۳۹۵	صالح اسلامی چاهوئی، مبین ملای لافتی، علی کنعانیان، ناطق کنعانیان		تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان	۸۷۰
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی یافته‌های نوین علوم و تکنولوژی	۱۳۹۵	مریم رجیبیان ده‌زیره، نسرین موسوی		بازی رایانه‌ای؛ ویژگی‌ها، مراحل و بایدهای کاربرد آن	۸۷۱
آموزشی	دومین کنفرانس بین‌المللی یافته‌های نوین علوم و تکنولوژی	۱۳۹۵	مریم رجیبیان ده‌زیره، نسرین موسوی		بازی رایانه‌ای آموزشی؛ فرایند، مدل طراحی، رویکردها و چالش‌ها	۸۷۲
تربیتی	اولین کنگره ملی توانمندسازی جامعه در حوزه جامعه‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	علی نظر صیدی، ناهید میرعالی، ساره ربیعی، کبری میرعالی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان ابتدایی	۸۷۳
تربیتی	اولین کنگره ملی توانمندسازی جامعه در حوزه جامعه‌شناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	سیده سارا موسوی، عبدالنبی امینی‌پور، هوشنگ خشنود		بررسی خلاقیت در دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی با توجه به میزان وابستگی آنان به بازی‌های رایانه‌ای	۸۷۴
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۵	سجاد حاتم، رضا طهماسبی، یوسف فرمانی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در آموزش مسائل و انجام رفتارهای پرخطر جنسی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی	۸۷۵



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۵	علیرضا رشیدی، محسن شریفی علون‌آبادی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر خلاق و حمایت اجتماعی ادراک‌شده خانواده در بین دانش‌آموزان دوره متوسطه شهر اصفهان	۸۷۶
تربیتی	کنفرانس جهانی روان‌شناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم	۱۳۹۵	مریم فقیهی، زهره اسماعیلی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری دانش‌آموزان مدارس دوره ابتدایی (مطالعه موردی: مدرسه ابتدایی صالحین منطقه ۱۴ تهران)	۸۷۷
تربیتی	پنجمین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۵	اسداله بابایی فرد، امین حیدریان، فهیمه حامدی، طاهره رسولی		مطالعه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای اجتماعی و تحصیل دانش‌آموزان	۸۷۸
مطالعات بازی	دومین همایش ملی پژوهش‌های مهندسی رایانه	۱۳۹۵	علیرضا معمدی‌نیا		پیش‌بینی رفتار بازیکن جهت تصمیم‌گیری نحوه انجام اقدامات توسط عامل‌های هوشمند هوش مصنوعی، با استفاده از اجرای دو تکنیک الگوریتم N-grams و مدل‌سازی بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای	۸۷۹
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۵	حمیرا محرابی، رحم‌خدا جوادی، مجید وادیخیل		رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه اول شهر کرج	۸۸۰
مطالعات بازی	نهمین کنگره پیشگامان پیشرفت	۱۳۹۵	احمد امین فرد، وحید عقیلی		رشد سریع فناوری ارتباطات و تولید بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و تهدیدها برای ج.ا.ا.	۸۸۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۵	مریم رجیبیان ده زیبه		عناصر، مراحل، سبک‌های بازی رایانه‌ای و ارتباط آن با محتوای یادگیری	۸۸۲
آموزشی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	اعظم گلچین مقدم، وحیده علیپور، محمدباقر مجیدیان فرد		یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای آموزشی	۸۸۳
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	مریم طاهرخانی، جعفر حسینی		رابطه تکانشگری با میزان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان	۸۸۴
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	مریم اخوان فینی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان	۸۸۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	مریم طاهرخانی، جعفر حسنی		رابطه راهبردهای تنظیم شناختی هیجان با میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای نوجوانان	۸۸۶
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	مریم طاهرخانی، جعفر حسنی		بررسی رابطه هوش هیجانی با میزان اعتیاد به بازی های رایانه ای نوجوانان	۸۸۷
تربیتی	چهارمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۵	فرزانه مرادی امین، سارا مرتضایی		ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی	۸۸۸
تربیتی	سومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در مدیریت، اقتصاد و علوم انسانی	۱۳۹۵	اسماعیل احمدی، سید محمد رضا رستگار، هاتف خدادادی، کمیل ذلیکانی		تأثیر بازی های رایانه ای بر کودکان	۸۸۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی مدیریت و علوم اجتماعی	۱۳۹۵	زهره صیفی‌کار		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای راهبردی و خشن بر توانایی حل مسئله و جهت‌گیری هدفدار دانش‌آموزان دبیرستانی	۸۹۰
تربیتی	دومین کنفرانس ملی علوم مدیریت نوین و برنامه‌ریزی فرهنگی اجتماعی ایران	۱۳۹۵	فریبرز علی‌محمدی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ملی بر ارتقای هوش فرهنگی دانش‌آموزان	۸۹۱
تربیتی	کنفرانس منطقه‌ای فرهنگ مطالعه و کتابخوانی؛ آسیب‌شناسی و راهکارها	۱۳۹۵	سهیلا ملک محمدی، فاطمه هادیلو		رابطه عادت به مطالعه با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان	۸۹۲
آموزشی	پنجمین کنفرانس ملی علوم مدیریت نوین	۱۳۹۵	عفت فرامرزی، فرزاد خسروپور		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر میزان یادگیری ریاضی دانش‌آموزان	۸۹۳
مدیریت	سومین کنفرانس ملی مدیریت بحران و HSE در شریان‌های حیاتی، صنایع و مدیریت شهری	۱۳۹۵	مهدی وکیلی‌پور، حامی ایمان‌پناه، هادی وکیلی‌پور		بازی‌های رایانه‌ای و مدیریت بحران با رویکرد آمادگی در بحران	۸۹۴
تربیتی	چهارمین همایش علمی پژوهشی و علوم تربیتی و روان‌شناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۵	زهره محمودی، سمیرا آیرملو جنگ‌تپه		فواید انجام بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان	۸۹۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین کنفرانس جهانی روان شناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم	۱۳۹۵	فربا فقیهی		تأثیر بازی های رایانه ای بر میزان همدلی نوجوانان	۸۹۶
تربیتی	سومین کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۵	سجاد دهمرده، وحید پودینه، محمد امین فرشاد سالار		بررسی تأثیرات بازی های رایانه ای و بازی های اجتماعی بر رشد کودکان	۸۹۷
آموزشی	سومین کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۵	غلامرضا اکبرنژاد، رضا میرزایی		تأثیر بازی های رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش آموزان پسر پایه هشتم شهر دزفول در سال تحصیلی ۹۴-۱۳۹۳	۸۹۸
سلامت	سومین کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۵	حامد امیدی، علی صفری، بهمن مددی، محمد خسروی		مقایسه سلامت عمومی دانش آموزان ورزشکار با دانش آموزان وابسته به بازی های رایانه ای	۸۹۹
تربیتی	سومین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان شناسی، مشاوره و آموزش در ایران	۱۳۹۵	پریزاد دامن زن، محمد حسن صیف		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای خشن بر میزان اضطراب و عملکرد تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر جهرم	۹۰۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	سومین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان‌شناسی، مشاوره و آموزش در ایران	۱۳۹۵	فرهاد یوسفی اردبیلی، شهناز هاشمی		جامعه بازیگونه؛ رابطه بازی‌های رایانه‌ای با رفتارهای اجتماعی کاربران	۹۰۱
سلامت	اولین کنفرانس ملی یافته‌های نوین پژوهشی علوم ورزشی در حوزه سلامت، نشاط اجتماعی، کارآفرینی و قهرمانی	۱۳۹۵	زینب جهرمیان، محمدعلی سالیانه		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و بومی- محلی بر هماهنگی چشم و دست و مهارت‌های اجتماعی کودکان ۷ تا ۱۰ ساله	۹۰۲
فرهنگی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	مهدی مختارپور، زهرا سمواتی		ایران هراسی؛ از پرده نقره‌ای در قرن بیستم تا بازی‌های رایانه‌ای در قرن بیست و یکم بررسی سیر تولید و تعمیق مفهوم ایران هراسی در هالیوود و بازی‌های رایانه‌ای	۹۰۳
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	مقداد مهرابی، فرزانه شریفی		بررسی سواد بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای در نظریه و کاربرد	۹۰۴
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	هادی فرهادی، ریحانه بخشایی، ریحانه رشیدی		اختلال اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان شیوع و ارتباط آن با متغیرهای جمعیت‌شناختی	۹۰۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	زهرا امیری، یونس سخاوت		استفاده از الگوریتم راهزن چند مسلح برای تعیین رنگ پس زمینه بازی های رایانه ای	۹۰۶
هنری	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	علی رازی زاده		امکان سنجی خلق بازی رایانه ای دینی	۹۰۷
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	سعید طالبی		بازی های اینترنتی و رایانه ای وسواسگونه، تهدیدی برای پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در عصر فناوری اطلاعات	۹۰۸
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	نگین جباری، داود طریک		بازی ها و نرم افزارهای رایانه ای و هویت دانش آموزان	۹۰۹
فرهنگی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	سید محمد امامی		بازی های رایانه ای به مثابه ابزاری کارآمد در جنگ نرم	۹۱۰
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	خدیجه علی آبادی، سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری دانش آموزان	۹۱۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	هادی فرهادی، نوشین ادیبی‌زاده، غزاله خیر		بررسی رابطه بین اعتیاد به اینترنت و میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با در نظر گرفتن نقش متغیرهای جمعیت‌شناختی	۹۱۲
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	خدیدجه علی‌آبادی، مرتضی بختیاروند، صلاح اسمعیلی‌گوجار		بررسی رابطه بین انواع و مدت‌زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برخط و میزان هوش معنوی	۹۱۳
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	سیدرسول عمادی، هدی‌سادات موسوی معین، مهین عروقی موفق		بررسی رابطه بین گرایش به سبک اکشن بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد هویت نوجوانان در گیم‌نت‌های شهر همدان	۹۱۴
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	الهام رحیمی، علی احمدی		بررسی روش‌های یادگیری ماشین در بازی‌های رایانه‌ای	۹۱۵
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	سعید پورروستایی اردکانی، ستاره پناهی		بررسی میزان اثربخشی بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر سبک‌های یادگیری بر رضایتمندی تحصیلی دانش‌آموزان	۹۱۶
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	حسین امانی		بررسی نشانه‌شناختی بازی رایانه‌ای Journey	۹۱۷



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	محمد سلطانی نژاد، یونس سخاوت		بررسی نقش داستان پویا و تعاملی در بازی های رایانه ای با تحلیل چهار مورد از بازی های سبک نقش آفرینی	۹۱۸
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	مهران بهمن، مسعود قادری، موسی میرزاخانی		بررسی نقش سواد رسانه در انتخاب بازی های رایانه ای کودکان توسط والدین با محوریت پیشگیری از آسیب های اجتماعی	۹۱۹
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	محمد سلطانی زاده، زری عباس زاده		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای سبک فکری و اکشن بر میزان خودتنظیمی تحصیلی پسران ۱۳-۱۵ سال شهر اصفهان	۹۲۰
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	لیلا اکرمی، زینب صداقت		بررسی تأثیر بازی های رایانه بر کودکان با اختلال طیف اتیسم	۹۲۱
فقهی- حقوقی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	مهران بهمن، محمد یزدانی		بررسی حقوقی ثبت شخصیت بازی های رایانه ای	۹۲۲
فقهی- حقوقی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	مهران کاویانی، مهران بهمن، سیما حدادی		بررسی حقوقی جبران خسارت آثار مخرب بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان	۹۲۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	فاطمه خدایی مهماندار حنیفه، بهرز مینایی بیدگلی، سیده مریم طباطبایی		به‌کارگیری تنظیم سختی پویا در بازی‌های رایانه‌ای به منظور افزایش سود تجاری	۹۲۴
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	عاطفه بیدختی، فرامرز دانش‌زاده، محمد رسولی نژاد		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمین آن‌ها	۹۲۵
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	رقیه اصلانیان، فیروز امانی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت افراد	۹۲۶
اقتصادی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	سجاد کردانی مقدم، مرتضی ابراهیمی		تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به تفکیک پلتفرم و ارائه نقشه راهی برای رونق بخشیدن به صنعت بازی‌سازی کشور	۹۲۷
هنری	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	آرین طاهری، مسعود کوثری		تحلیل تأثیر بیان زیباشناختی در تحقق کارکرد بازی‌های رایانه‌ای هدفمند از منظر کارکردگرایی زیباشناختی (مطالعه موردی: بازی هر روز، همان خواب تکراری)	۹۲۸
فلسفی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	علی رازی‌زاده		تطبیق امر زیبا و امر والای کانت بر بازی‌های رایانه‌ای	۹۲۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	حسین زارعی، یونس سخاوت		توان بخشی بیماران مبتلا به اختلال حرکتی پا با استفاده از بازی رایانه ای مجهز به بازخورد لمسی و دیداری	۹۳۰
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	اکبر مؤمنی راد، مرضیه سعیدپور		توسعه و ارتقای یادگیری مبتنی بر بازی با کاربست اصول آموزشی در بازی های رایانه ای	۹۳۱
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	سعید طالبی، زهرا هنریخش		جایگاه اعتیاد به بازی های رایانه ای در بین مؤلفه های اعتیاد اینترنتی دانش آموزان مقطع متوسطه	۹۳۲
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	ندا علی پور اصفهانی، فاطمه سمیعی		رابطه بین بازی های رایانه ای با رشد مسیر شغلی نوجوانان	۹۳۳
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	مریم رضایی، حسن رستگارپور		رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و تجسم فضایی در بین دانشجویان	۹۳۴
مدیریت	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	جلال الدین حسانی		سامان دهی جرم شناسی رشد از چشم انداز رهیافت مدیریت خطر جرم در بازی های رایانه ای	۹۳۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده / مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	منیژه ایزدی، جهانگیر یداللهی فارسی		شناسایی فرصت‌های کسب‌وکار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روش‌های بازاریابی دیجیتال	۹۳۶
اجتماعی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	پریسا عبداللهی، صمد روحی		طراحی و ارائه مدل پویای تعامل اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی	۹۳۷
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	حسین زارعی، صمد روحی		طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های رایانه‌ای سه بعدی با مراحل خودتولید در سبک سکویی مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده	۹۳۸
سلامت	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	سیدمهران امیری، جواد راستی، هادی عباسی		طرح سخت‌افزار یک بازی رایانه‌ای. ورزشی با قابلیت ثبت و سنجش حرکات واقعی با هدف مربیگری الکترونیکی و افزایش انگیزه تمرین در ورزش تکواندو	۹۳۹
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	هادی قاسمی ولاشانی		فروتنلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان	۹۴۰
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	یگانه سروری، باقریهرام شتریان، صمد روحی		قابلیت تبدیل بازی‌های بومی ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای (نمونه موردی: قاب بازی)	۹۴۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	سجاد کردانی مقدم، مرتضی ابراهیمی		معرفی مسیرهای تحقیقات برجسته دانشگاهی در صنعت بازی های رایانه ای	۹۴۲
تربیتی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	مهديه آژعصاران، محمود شیرازی، غلامرضا ثناگوی محرر		مقایسه خلاقیت و اختلالات رفتاری در بین کاربران بازی های رایانه ای و غیرکاربران این بازی ها در شهر زابل	۹۴۳
فرهنگی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	ثمر زوار		نقش دشمن بر هویت فرهنگی با استفاده از بازی های رایانه ای در جنگ نرم	۹۴۴
آموزشی	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۵	اعظم اسفنجانی		یادگیری بازی محور؛ فراتحلیلی از شواهد تجربی درخصوص تأثیر بازی های رایانه ای بر یادگیری	۹۴۵
تربیتی	دومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در حوزه علوم تربیتی و روان شناسی و مطالعات اجتماعی ایران	۱۳۹۵	بتول رئیسی		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای و ویدیویی بر پرورش اجتماعی و فرایند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان	۹۴۶
سلامت	سومین کنفرانس بین المللی نوآوری های اخیر در روان شناسی، مشاوره و علوم رفتاری	۱۳۹۵	فرناز کشاورزی، غلامعلی افروز، مهناز طالبی		اثربخشی بازی های رایانه ای بهسازی شناختی بر میزان توجه، واژگان و درک کلامی دانش آموزان آهسته گام (کم توان ذهنی) دوره ابتدایی	۹۴۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	چهارمین همایش ملی کاربرد فناوری‌های نوین در علوم مهندسی	۱۳۹۵	علیرضا معتمدی‌نیا، مهدی افضل‌ی		مسیریابی حرکات عامل‌های غیرکنترلی هوشمند در بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از مکانیزم‌های جست‌وجوی درختی مونته‌کارلو	۹۴۸
مطالعات بازی	چهارمین همایش ملی کاربرد فناوری‌های نوین در علوم مهندسی	۱۳۹۵	علیرضا معتمدی‌نیا، مهدی افضل‌ی		مروری بر تکنیک‌ها و الگوریتم‌های مسیریابی عامل‌های غیرکنترلی هوشمند در بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی	۹۴۹
تربیتی	همایش ملی دانشگاه، محور توسعه	۱۳۹۵	ابوالقاسم محرابی، مهدی خنده‌رو، مهدی قربانی		بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان نمونه موردی: شهرک ولی عصر <small>عجله‌الله له</small> تربت حیدریه	۹۵۰
تربیتی	همایش ملی دانشگاه، محور توسعه	۱۳۹۵	سیدمهدی نقیبی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و گوشی لمسی بر سلامت روانی دانش‌آموزان	۹۵۱
سلامت	چهارمین همایش ملی مشاوره و سلامت روان	۱۳۹۵	زینب حاجی‌پورمقدم فاروجی، علی اصغر سرایی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بهداشت روانی دانشجویان	۹۵۲
مطالعات بازی	سومین کنفرانس ملی مهندسی برق و کامپیوتر سیستم‌های توزیع شده و شبکه‌های هوشمند	۱۳۹۵	مطهره حضرتی، سید محمدرضا لاجوردی		طبقه‌بندی خودکار بازی‌های رایانه‌ای به همراه تحلیل آماری حالت‌های چهره بازی‌کننده در بازی‌های رایانه‌ای	۹۵۳
مطالعات بازی	همایش ملی مهندسی برق مجلسی	۱۳۹۵	سید مجتبی مطلبی‌کیا، محمدرضا انتشاری		بررسی و تحلیل چندبازی رایج رایانه‌ای و اعتیاد در این بازی‌ها	۹۵۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس ملی پژوهش‌های نوین در روان‌شناسی، مشاوره و علوم تربیتی	۱۳۹۵	یونس ریگی، صادق سندکزی، امین قاضیانی، نعمت‌الله ریگی، گوهر کوهی		نقش بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری کودکان	۹۵۵
تربیتی	اولین کنفرانس ملی فناوری‌های نوین در مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۵	محمد مهدی غفارنسب		بازی‌های رایانه‌ای؛ معایب و مزایا	۹۵۶
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی مطالعات اجتماعی فرهنگی و پژوهش دینی	۱۳۹۵	سارا احمدی، کیوان صالحی		آسیب‌شناسی کاربری دانش‌آموزان منطقه ۹ شهر تهران از بازی‌های رایانه‌ای	۹۵۷
تربیتی	اولین همایش ملی تازه‌های تعلیم و تربیت در نظام آموزشی ایران	۱۳۹۵	فرید دروگر، حامد احمدی بنه، سعید خزان		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر جنبه روان‌شناختی و یادگیری کودکان	۹۵۸
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی با رویکرد بومی-اسلامی و با تأکید بر پژوهش‌های نوین	۱۳۹۵	علی اسدزاد		عوامل مؤثر در گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای	۹۵۹
تربیتی	اولین همایش ملی آینده‌پژوهی، علوم انسانی و امنیت اجتماعی	۱۳۹۵	فربیا عبداللهی		اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر کودکان	۹۶۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۵	پریسا نوروزی، سعیده بزازیان، اصغر جعفری		رابطه ویژگی‌های شخصیتی و هوش هیجانی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان پسر	۹۶۱
آموزشی	سومین همایش علمی پژوهشی یافته‌های نوین علوم مدیریت، کارآفرینی و آموزش ایران	۱۳۹۵	غلامرضا اکبرنژاد، رضا میرزایی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش‌آموزان پسر پایه هشتم شهر دزفول در سال تحصیلی ۹۴-۱۳۹۳	۹۶۲
سلامت	اولین همایش ملی مطالعات کاربردی در علوم ورزشی	۱۳۹۵	فرزام فرزاد، مرتضی دوستی، زینب ناصری		بررسی برند بازی‌های رایانه‌ای ورزشی و غیرورزشی مورد توجه دانشجویان دختر در اوقات فراغت	۹۶۳
تربیتی	همایش ملی خانواده و مسائل نوپدید	۱۳۹۵	مریم حشمتی، زرج‌آباد، اقباله عزیزخانی		بررسی عوامل مؤثر بر میزان آگاهی والدین از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای	۹۶۴
تربیتی	همایش ملی خانواده و مسائل نوپدید	۱۳۹۵	جعفر بهادری خسروشاهی، رامین حبیبی کلیدر		رابطه بازی‌های رایانه‌ای با تفکر انتقادی، انگیزش تحصیلی و همدلی در دانش‌آموزان	۹۶۵
تربیتی	همایش سراسری مباحث کلیدی در علوم مدیریت و حسابداری	۱۳۹۴	حسین جهانیانی، علی ظفری زاده، عدالرحیم شریفی، پرویز بیوکانی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر بعضی از رفتارهای دانش‌آموزان دختر. پسر مقطع راهنمایی شهر بهمنی	۹۶۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	کنفرانس بین‌المللی سیستم‌های غیرخطی و بهینه‌سازی مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۴	زهرا زهرا روحی پور، سید محمد شبیری		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر نگرش، دانش و رفتارهای زیست‌محیطی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه شهرستان بهبهان	۹۶۷
آموزشی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۴	فریده کمالی محمدزاده، مریم شکری کهی، اعظم عسگری		تأثیر بازی‌های شبیه‌ساز رایانه‌ای با تأکید بر مفاهیم ریاضی در یادگیری و یادداری دانش‌آموزان پایه هشتم	۹۶۸
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	رحمان سعادت، اشرف اسماعیل زاده		تبیین تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر برخی از ابعاد روانی کودکان و نوجوانان	۹۶۹
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	شهریار ناغانی، مریم صادقی فرد، غفار بهارلو، اعظم پریسوز		مقایسه سلامت عمومی دانش‌آموزان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای و عادی	۹۷۰
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	فهیمه امینی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان	۹۷۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	ابراهیم عرب تیموری		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی و خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه هفتم شهرستان تربت جام	۹۷۲
آموزشی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی، روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	خدیجه باقری		بررسی تجارب جهانی استفاده از بازی‌های آموزشی و رایانه‌ای در کلاس درس	۹۷۳
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی مطالعات اجتماعی فرهنگی و پژوهش دینی	۱۳۹۵	سارا احمدی، کیوان صالحی		آسیب‌شناسی کاربری دانش‌آموزان منطقه ۹ شهر تهران از بازی‌های رایانه‌ای	۹۷۴
تربیتی	اولین همایش ملی تازه‌های تعلیم و تربیت در نظام آموزشی ایران	۱۳۹۵	فرید دروگر، حامد احمدی بنه، سعید خزان		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر جنبه روان‌شناختی و یادگیری کودکان	۹۷۵
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی با رویکرد بومی-اسلامی و با تأکید بر پژوهش‌های نوین	۱۳۹۵	علی اسد نژاد		عوامل مؤثر در گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای	۹۷۶
تربیتی	اولین همایش ملی آینده‌پژوهی، علوم انسانی و امنیت اجتماعی	۱۳۹۵	فریبا عبداللهی		اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن بر کودکان	۹۷۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان شناسی ایران	۱۳۹۵	پریسا نوروزی، سعیده بزازیان، اصغر جعفری		رابطه ویژگی های شخصیتی و هوش هیجانی با اعتیاد به بازی های رایانه ای در نوجوانان پسر	۹۷۸
آموزشی	سومین همایش علمی پژوهشی یافته های نوین علوم مدیریت، کارآفرینی و آموزش ایران	۱۳۹۵	غلامرضا اکبرنژاد، رضا میرزایی		تأثیر بازی های رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش آموزان پسر پایه هشتم شهر دزفول در سال تحصیلی ۹۴-۱۳۹۳	۹۷۹
سلامت	اولین همایش ملی مطالعات کاربردی در علوم ورزشی	۱۳۹۵	فرزام فرزاد، مرتضی دوستی، زینب ناصری		بررسی برند بازی های رایانه ای ورزشی و غیرورزشی مورد توجه دانشجویان دختر در اوقات فراغت	۹۸۰
تربیتی	همایش ملی خانواده و مسائل نوپدید	۱۳۹۵	مریم حشمتی، زرج آباد، اقباله عزیزخانی		بررسی عوامل مؤثر بر میزان آگاهی والدین از آسیب های بازی های رایانه ای	۹۸۱
تربیتی	همایش ملی خانواده و مسائل نوپدید	۱۳۹۵	جعفر بهادری، خسروشاهی، رامین حبیبی کلپیر		رابطه بازی های رایانه ای با تفکر انتقادی، انگیزش تحصیلی و همدلی در دانش آموزان	۹۸۲
تربیتی	کنفرانس بین المللی سیستم های غیرخطی و بهینه سازی مهندسی برق و کامپیوتر	۱۳۹۴	زهرا زهرا روحی پور، سید محمد شبیری		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای برنگرش، دانش و رفتارهای زیست محیطی دانش آموزان دوره اول متوسطه شهرستان بهبهان	۹۸۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در علوم انسانی	۱۳۹۴	فریده کمالی محمدزاده، مریم شکری کهگی، اعظم عسگری		تأثیر بازی‌های شبیه‌ساز رایانه‌ای با تأکید بر مفاهیم ریاضی در یادگیری و یادداری دانش‌آموزان پایه هشتم	۹۸۴
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	رحمان سعادت، اشرف اسماعیل‌زاده		تبیین تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر برخی از ابعاد روانی کودکان و نوجوانان	۹۸۵
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	شهریار ناغانی، مریم صادقی فرد، غفار بهارلو، اعظم پریسوز		مقایسه سلامت عمومی دانش‌آموزان معتاد به بازی‌های رایانه‌ای و عادی	۹۸۶
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	فهیمة امینی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان	۹۸۷
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	ابراهیم عرب تیموری		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی و خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه هفتم شهرستان تربت جام	۹۸۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	خدیجه باقری		بررسی تجارب جهانی استفاده از بازی های آموزشی و رایانه ای در کلاس درس	۹۸۹
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	حسین ابراهیمی مقدم، میترا گلزاری خسروی		تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روان و رفتارهای حل مسئله در کاربران	۹۹۰
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	موسی گلباف، نورالله تیموری		تأثیر بازی های رایانه ای بر هوش هیجانی و خلاقیت دانش آموزان پسر مقطع متوسطه شهرستان خواف	۹۹۱
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	فاطمه گنجی		تأثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت کودکان ۷ الی ۹ ساله	۹۹۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	وجیهه رضایی، مصطفی رضایی		کارکرد بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی دانش‌آموزان	۹۹۳
آموزشی	دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	ژابیز گلزار مقدم		استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای اهداف آموزشی و پرورشی با توجه به پتانسیل‌های مثبت این‌گونه بازی‌ها	۹۹۴
اقتصادی	اولین کنفرانس بین‌المللی حسابداری، مدیریت و نوآوری در کسب‌وکار	۱۳۹۴	جیران محمدی، عبدالهادی درزبان عزیز، اکرم ایدون		تحلیل و تبیین عوامل مؤثر بر رفتار خرید مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای	۹۹۵
تربیتی	کنفرانس ملی روان‌شناسی علوم تربیتی و اجتماعی	۱۳۹۴	لیلا بهداروند		بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان	۹۹۶
تربیتی	دومین کنگره سراسری فناوری‌های نوین ایران با هدف دستیابی به توسعه پایدار	۱۳۹۴	زهرا کرمی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت کودکان ۷ الی ۹ ساله	۹۹۷
مطالعات بازی	کنفرانس ملی چشم‌انداز ۱۴۰۴ و پیشرفت‌های تکنولوژیک علوم مهندسی	۱۳۹۴	محسن فیروزآبادی		ارزیابی عملکرد هوش مصنوعی و کاربرد آن در بازی‌های رایانه‌ای	۹۹۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین همایش پژوهش‌های نوین در علوم و فناوری	۱۳۹۴	علی افراز		بررسی تأثیر انواع بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه شهر کوار	۹۹۹
تربیتی	اولین کنگره علمی پژوهشی سراسری توسعه و ترویج علوم تربیتی و روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و علوم فرهنگی اجتماعی ایران	۱۳۹۴	امید محمدزاده، روح‌الله رستمی، فاطمه بازدار، حجت بلوچی		بررسی میزان استفاده جوانان از بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر آن (مورد مطالعه: نوجوانان مقطع متوسطه شهر ایلام)	۱۰۰۰
تربیتی	دومین همایش علمی پژوهشی و علوم تربیتی و روان‌شناسی آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۴	سعید احمدی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی	۱۰۰۱
تربیتی	اولین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان‌شناسی، مشاوره و آموزش در ایران	۱۳۹۴	سمیه مؤمنی، مرضیه جعفری		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری دانش‌آموزان دختر مقطع راهنمایی شهرستان ایلام	۱۰۰۲
فرهنگی	اولین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان‌شناسی، مشاوره و آموزش در ایران	۱۳۹۴	فرهاد یوسفی اردبیلی		بازی‌های رایانه‌ای و بازی کردن فرهنگ‌ها	۱۰۰۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
آموزشی	سومین کنفرانس ملی روان‌شناسی و علوم رفتاری	۱۳۹۴	مریم شکری کهی		تأثیر بازی‌های شبیه‌ساز رایانه‌ای با تأکید بر مفاهیم ریاضی در یادگیری و یادداری دانش‌آموزان پایه هشتم	۱۰۰۴
هنری	اولین همایش بین‌المللی نوآوری و تحقیق در هنر و علوم انسانی	۱۳۹۴	لیلا بذرافشان - هانیه دلاوریان		اقتباس از کهن الگوها در شخصیت‌پردازی بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۱۰۰۵
تربیتی	اولین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۴	محمد رضا فتوحی، زهره سعادت‌مند		نقش بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان ابتدایی	۱۰۰۶
تربیتی	کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در علوم تربیتی و روان‌شناسی و آسیب‌های اجتماعی ایران	۱۳۹۴	فیروزه منصوری، حسین نجفی، فریبرز علیثی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان مقطع ابتدایی	۱۰۰۷
سلامت	اولین همایش علمی پژوهشی روان‌شناسی، علوم تربیتی و آسیب‌شناسی جامعه	۱۳۹۴	اسماعیل شیخ محسنی، خلیل صلاح، وحیده صلاح، خاتون پورمودت اسماعیل		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش حافظه فعال کودکان دارای اختلال یادگیری	۱۰۰۸
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی روان‌شناسی، علوم تربیتی و آسیب‌شناسی جامعه	۱۳۹۴	امیر مرادی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی با میزان پرخاشگری دانش‌آموزان پسر دوره راهنمایی ناحیه یک کرمانشاه	۱۰۰۹



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	اولین همایش علمی پژوهشی روان شناسی، علوم تربیتی و آسیب شناسی جامعه	۱۳۹۴	زهرا تقی زاده شیده، مهناز استکی		رابطه بین انواع بازی های رایانه ای و ریتم خواب و بیداری با خلاقیت	۱۰۱۰
فرهنگی	اولین همایش علمی پژوهشی روان شناسی، علوم تربیتی و آسیب شناسی جامعه	۱۳۹۴	داوود عبداللهی، فرهاد یوسفی اردبیلی		بازی های رایانه ای و جامعه بازی گونه	۱۰۱۱
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی روان شناسی، علوم تربیتی و آسیب شناسی جامعه	۱۳۹۴	احد نجفی، لیلا شکاری		ارتباط بازی های رایانه ای، تفکر واگرا و حمایت اجتماعی ادراک شده خانواده	۱۰۱۲
تربیتی	کنفرانس بین المللی رویکردهای نوین در علوم انسانی	۱۳۹۴	فائزه سیاهکوهی نیا، مهدیه ملازینی		تأثیر بازی های رایانه ای در هوش عملی دانش آموزان ابتدایی	۱۰۱۳
تربیتی	دومین کنفرانس ملی ایده های نوین در علوم مدیریت و اقتصاد	۱۳۹۴	ابراهیم حسنی		امنیت اجتماعی و بازی های خشن رایانه ای	۱۰۱۴
تربیتی	کنفرانس بین المللی پژوهش در علوم رفتاری و اجتماعی	۱۳۹۴	راحله فرهنگی، فرشته طاهری		بررسی آسیب های بازی رایانه ای به عنوان یک صنعت سرگرمی در تربیت کودکان	۱۰۱۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، اقتصاد، حسابداری و علوم تربیتی	۱۳۹۴	هنگامه حسینی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن بر دانش‌آموزان مقطه ابتدایی	۱۰۱۶
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، اقتصاد، حسابداری و علوم تربیتی	۱۳۹۴	محمد مهدی مردانشاهی، سهیلا سالاری‌نیا		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدای شهر ساری	۱۰۱۷
تربیتی	کنفرانس بین‌المللی پژوهش در علوم و تکنولوژی	۱۳۹۴	ندا پیکانپورفرد، رؤیا نورمحمدی		بررسی اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای و راهکارهای کاهش اثرات منفی	۱۰۱۸
تربیتی	کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های کاربردی در فناوری اطلاعات، کامپیوتر و مخابرات	۱۳۹۴	ابوالقاسم سیدان، زهرا شمشیری سرخ‌آبادی، فاطمه شمشیری سرخ‌آبادی، حجت رضایی		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان	۱۰۱۹
تربیتی	سومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۴	نقیسه رفیعی، مریم حسین‌زاده بافرانی		بررسی مثلث علل‌گرایش به بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی در پسران دوره متوسطه شهر اصفهان	۱۰۲۰
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سید حمید میرامیرخانی، احمد عابدی، سعید وزیری		معیارهای طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان ADHD	۱۰۲۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اخلاقی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	سید مرئضی طباطبایی		اخلاق تولید بازی های رایانه ای برای کودکان	۱۰۲۲
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	فرهاد سراجی، هدی سادات موسوی معین		ارزیابی کیفیت محتوای بازی های رایانه ای آموزشی موجود برای دوره ابتدایی براساس مؤلفه های تعاملی بودن اکتشافی بودن و یادگیری فعال	۱۰۲۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	نوشین سادات موسوی مدنی، سیداحمد رضا رضیان		ارزیابی نظرات مادران فرزندان ۹ تا ۱۴ شهر اصفهان درخصوص یک بازی رایانه ای با محتوای مفاهیم شهروندی	۱۰۲۴
اقتصادی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	سید حسین حسینی، سیدامیر آقایی، شهرداد اسحق پور		استفاده از رویکرد سیستمی و روش مقایسات زوجی در شناسایی و اولویت بندی عوامل مؤثر بر رشد و توسعه کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در ایران	۱۰۲۵
فرهنگی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مهدی حق وردی طاقانکی، محمدتقی محمودی، فردوس منتظرالطهور		بازی های رایانه ای و هویت فرهنگی	۱۰۲۶
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	فاطمه سمیعی		بازی های رایانه ای و تربیت شغلی کودکان و نوجوانان	۱۰۲۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	تقی جباری‌فر، راضیه یونسی، سمانه تجاء		بررسی اثر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مقطع متوسطه	۱۰۲۸
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	لیلی حسن عالی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی سبک زندگی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر اهرم	۱۰۲۹
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سید احمد رضا رضیان، احمد رضا نقش نیلچی		بررسی تکنیک‌های نوین نوپردازی بلازننگ کارت گرافیکی در شبیه‌سازی مجازی و بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۳۰
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	محمد علی شعبانپور، مارال پارسا		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و پرخاشنگری در نوجوانان	۱۰۳۱
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	محمد رضا ذوقی پایدار، صفدر نبی‌زاده، فاطمه کریم‌خانی		بررسی رابطه علاقه به انواع بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های شخصیتی دانش‌آموزان دبیرستانی	۱۰۳۲
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	تقی جباری‌فر، زهرا سادات آقایی		بررسی مهارت‌های ارتباطی در دانش‌آموزان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای در مقطع متوسطه	۱۰۳۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	آرش معبودی، محمد خوانساری، خسرو سلجوقی		بررسی وضعیت بازی های رایانه ای و شناسایی فرصت های توانمندسازی این حوزه	۱۰۳۴
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	علی نژاد حسینی پور، شکوفه روح الامینی، غلامرضا چلبیانلو		بررسی اثربخشی بازی های رایانه ای بر توان بخشی بیماران اتیسم	۱۰۳۵
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	محمد ربیعی، مریم قربانی		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر روابط خانوادگی و فرزندان	۱۰۳۶
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	سید امیر آقایی، شهرداد اسحق پور، سید حسین حسینی		بررسی تجارب بین المللی در ساختار و سازوکار توسعه صنعت بازی های رایانه ای (مطالعه موردی فنلاند و سنگاپور)	۱۰۳۷
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مهتاب شصت فولادی، غلامرضا منشئی، امیر قمرانی		بررسی مقایسه ای احساس تنهایی در کاربران و غیرکاربران بازی های رایانه ای	۱۰۳۸
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مهتاب شصت فولادی، امیر قمرانی، غلامرضا منشئی		بررسی مقایسه ای تحمل پریشانی در کاربران و غیرکاربران بازی های رایانه ای	۱۰۳۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
هنری	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مهتاب شصت فولادی، غلامرضا منشئی، امیر قمرانی		بررسی مقایسه‌ای نوستالژی در کاربران و غیرکاربران بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۴۰
آموزشی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	جلال فلاح، عباس غفاری، راحله فرهنگی، آرمان کشمیری حق		بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فرهنگ ایرانی-اسلامی برای نوجوانان	۱۰۴۱
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	حمیده محمدی نسب		تأثیر بازی ابداعی رایانه‌ای «چم چاره» بر افزایش کارایی راهبردهای مقابله‌ای اضطراب اجتماعی در کودکان ۹-۷ ساله تهرانی	۱۰۴۲
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مانده کاروان، شعله امیریروان - شعله امیری		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی نمرات دیکته دانش‌آموزان دارای علائم اختلال دیکته شهر اصفهان	۱۰۴۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مریم کیان		تحلیل برنامه درسی پنهان بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان	۱۰۴۴
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	فرنوش بیزدان بخش، مژده علیان		تحلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه (اول) ناحیه ۵ شهر اصفهان	۱۰۴۵

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مهدی مختارپور، زهرا سمواتی		تحلیل جامعه شناختی تأثیر بازی های رایانه ای در تغییر نگرش افراد نسبت به جامعه پیرامون	۱۰۴۶
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	علی قنبری برزین، رضا همتی		تحلیلی بر پیامدهای اجتماعی بازی های رایانه ای با تأکید بر فردگرایی دیجیتال	۱۰۴۷
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	سید امیر آقایی، سید حسین حسینی، شهرداد اسحق پور		ترسیم و آسیب شناسی نگاهت نهادی ذی نفعان صنعت بازی های رایانه ای کشور	۱۰۴۸
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	سینا کرباسی زاده، حسینعلی مهرابی، مسیح جانی		تعیین نقش رابطه والد فرزند و خودکنترلی در گرایش به بازی های رایانه ای در دانشجویان	۱۰۴۹
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	بی بی عشرت زمانی، یاسمین عابدینی، محبوبه سادات کدخدایی		تفاوت های جنسیتی در عوامل مرتبط با اعتیاد به بازی های رایانه ای در نوجوانان	۱۰۵۰
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	نرگس حقیقتی، جواد راستی، عرفان افقری		توان بخشی به کمک بازی رایانه ای و کمربند هشدار عدم تعادل کودکان مبتلا به فلج مغزی	۱۰۵۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	علیرضا زنجیر		چالش‌ها و فرصت‌های پیشروی حقوق بین‌الملل بشردوستانه در قبال گسترش بازی‌های رایانه‌ای جنگی	۱۰۵۲
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مسیب یارمحمدی، حسین نادری پور، سید امیرحسین مهربان، مریم نجفی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای بر اختلالات رفتاری دانش‌آموزان شهر همدان از دیدگاه والدین در سال تحصیلی ۱۳۸۷-۸۸	۱۰۵۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سیده نوشین موسوی، آیناز فروزنده، صمد روحی، مریم صلح‌کننده سردرودی		رهیافتی به عملکرد روان‌شناختی رنگ در بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۵۴
سلامت	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سید حمید میرامیرخانی، سعید وزیری، احمد عابدی		ساخت و اعتباریابی مقیاس معیارهای بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان با نقص توجه. بیش‌فعالی	۱۰۵۵
اقتصادی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	سید امیر آقایی، سید حسین حسینی، شهداد اسحق‌پور		شناخت وضع موجود و آسیب‌شناسی موانع توسعه کسب‌وکار صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور با استفاده از تحلیل زنجیره ارزش	۱۰۵۶
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	رضا رضازاده		مدخلی بر رهیافت نقادانه در بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۵۷



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مریم پاک نیت، محمد پاک نیت		مروری بر اهمیت حقوق مالکیت فکری در رشد اقتصادی صنعت بازی های رایانه ای	۱۰۵۸
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	رسول مظاهری کوهانستانی، بهناز فتاحی، مهرداد حکمت خواه		مسئولیت مدنی سازندگان و استفاده کنندگان از بازی های رایانه ای	۱۰۵۹
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	امیر یزدانی، زینب مقیمی		مشارکت علمی جلوه ای از سیاست جنایی مشارکتی در قبال بازی های رایانه ای	۱۰۶۰
تربیتی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مریم کیان، راضیه یونسی		مقایسه سبک یادگیری در دانش آموزان وابسته و غیروابسته به بازی های رایانه ای	۱۰۶۱
فرهنگی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	مریم اسماعیلی، آزاده اسپنانی، زیبا سجادی		نقش زن در بازی های رایانه ای	۱۰۶۲
مطالعات بازی	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۴	امین بابادی، مجید روحانی		یادگیری مدل برای انجام عمومی بازی های رایانه ای	۱۰۶۳

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنگره علمی پژوهشی سراسری توسعه و ترویج علوم تربیتی و روان‌شناختی، جامعه‌شناسی و علوم فرهنگی اجتماعی ایران علوم تربیتی و روانشناسی، جامعه‌شناسی و علوم فرهنگی اجتماعی ایران	۱۳۹۴	هنده مجدی، فاطمه رجبیجادی - فاطمه رجبی		بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای تتریس بر هوش هیجانی انسان	۱۰۶۴
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	جعفر احمدی گل، راضیه محققیان، پوران دخت فاضلیان		نقش بازی‌های رایانه‌ای در تقویت هوش فضایی دانش‌آموزان	۱۰۶۵
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	مینا اسماعیلی، حسن عشابیری، مهناز استکی		بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای بر حل مسئله و تفکر انتقادی دانش‌آموزان با مهارت اجتماعی پایین	۱۰۶۶
آموزشی	دومین کنفرانس ملی روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۴	مروارید بزرگ‌پوری		تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر اضطراب امتحان و فرسودگی تحصیلی درس ریاضی در بین دانش‌آموزان پسر سال اول راهنمایی مدارس دولتی ناحیه یک شهر کرج	۱۰۶۷
تربیتی	کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روان‌شناسی ایران	۱۳۹۴	عتابعلی رحمتی، کیوان صالحی		تبیین نقش بازی‌های رایانه‌ای در خشونت کودکان و نوجوانان	۱۰۶۸

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روان شناسی ایران	۱۳۹۴	شهرام اسفندیارزاده ملکی، سید محسن پرواسی		بررسی جایگاه بازی های رایانه ای در اوقات فراغت جوانان	۱۰۶۹
سلامت	نخستین کنگره بین المللی جامع روان شناسی ایران	۱۳۹۴	فرزانه سلیمانی، فریدون یارباری، محمدحسین عبداللهی		تأثیر بازی های رایانه ای آموزشی بر بهبود توجه کودکان ۹- ۱۱ سال دارای اختلال کمبود توجه. بیش فعالی و کودکان فاقد اختلال	۱۰۷۰
آموزشی	اولین کنفرانس علمی پژوهشی راهکارهای توسعه و ترویج آموزش علوم در ایران	۱۳۹۴	مرتضی نصیریان		نقش بازی های رایانه ای در یادگیری مؤثر و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان	۱۰۷۱
سلامت	کنفرانس بین المللی مهندسی و علوم کاربردی	۱۳۹۴	نسرین سجادی، مهناز استکی		تأثیر بازی های رایانه ای بر بهبود نقص توجه انتخابی و نقص توجه مداوم در کودکان ADHD	۱۰۷۲
تربیتی	دومین کنفرانس بین المللی پژوهش در علوم رفتاری و اجتماعی	۱۳۹۴	مهتاب شصت فولادی، امیر قمرانی، غلامرضا منشی		بررسی مقایسه ای سبک های هویت در کاربران و غیرکاربران بازی های رایانه ای	۱۰۷۳
آموزشی	چهارمین کنفرانس بین المللی روان شناسی و علوم اجتماعی	۱۳۹۴	مسلم زارعی، محمدحسن صیف		بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر یادگیری دانش آموزان مدارس دوره ابتدایی (مطالعه موردی: شهر علامرودشت در سال تحصیلی ۹۵-۱۳۹۴)	۱۰۷۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۴	حسن مشهدی‌زاده، آبتین خردمندی		مقایسه اهمال‌کاری تحصیلی و سرزندگی تحصیلی دانش‌آموزان وابسته و غیروابسته به بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۷۵
تربیتی	دومین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی	۱۳۹۴	مریم فلامرزی		بررسی مقایسه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری نوجوانان پسر شهر لار سال ۱۳۹۴	۱۰۷۶
سلامت	همایش ملی علوم کاربردی ورزش و تندرستی	۱۳۹۴	صدیقه تقی‌زاده، مهتا اسکندرزاد، بهروز قربان‌زاده		بررسی مقایسه‌ای ادراک عمق نوجوانان فوتبالیست با کاربران بازی رایانه‌ای فوتبال	۱۰۷۷
سلامت	همایش ملی علوم کاربردی ورزش و تندرستی	۱۳۹۴	صدیقه تقی‌زاده، مهتا اسکندرزاد، بهروز قربان‌زاده		بررسی مقایسه‌ای زمان واکنش نوجوانان فوتبالیست با کاربران بازی رایانه‌ای فوتبال	۱۰۷۸
تربیتی	کنفرانس بین‌المللی مدیریت، اقتصاد و علوم انسانی	۱۳۹۴	مهرداد اختیاری، صادق، محمدباقر محمدزاده، بتول محمدزاده		بررسی آثار بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی کودکان و نوجوانان	۱۰۷۹
تربیتی	همایش ملی الکترونیکی دستاوردهای نوین در علوم مهندسی و پایه	۱۳۹۳	جواد یاراحمدی، مهدی جوانمرد، زهرا خاکساری		بازی‌های رایانه‌ای و انگیزه‌های روان‌شناختی آن از نظر نوجوانان پسر	۱۰۸۰
مطالعات بازی	کنفرانس ملی علوم مهندسی، ایده‌های نو (۸)	۱۳۹۳	معصومه جعفری، سید علی رضوی ابراهیمی، اکبر فرهودی‌نژاد		هوش مصنوعی و بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۸۱

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
اقتصادی	کنفرانس بین‌المللی مدیریت در قرن ۲۱	۱۳۹۳	یاسین قاسمی بجد، خدیجه‌کبری اصغری درمیان، کامران بهادرزهی		بازی‌های رایانه‌ای و کارآفرینی	۱۰۸۲
تربیتی	کنفرانس بین‌المللی مدیریت در قرن ۲۱	۱۳۹۳	پیمان آخربین، هایده حسن‌زاده، سکینه دعائی		تبیین تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر افزایش خلاقیت و حمایت اجتماعی دانش‌آموزان دوره متوسطه دوم شهر اردبیل	۱۰۸۳
تربیتی	اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۳	حسن‌علی اکبرخانی		نقش بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت‌های اجتماعی و خلاقیت دانش‌آموزان پسر پایه پنجم ابتدایی شهرستان تربت حیدریه	۱۰۸۴
تربیتی	اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی	۱۳۹۳	مریم مسیح‌آبادی، مهدی سعیدی‌راد، سید سعید موسوی		کاربرد تئوری رفتار برنامه‌ریزی شده در وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان	۱۰۸۵
مطالعات بازی	اولین همایش ملی مهندسی برق و کامپیوتر در شمال کشور	۱۳۹۳	معصومه جعفری		مروری بر هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۸۶
تربیتی	نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۳	عبدالخالق فلاحی، میترا یوسفی، هادی آدابی نیک		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت‌یابی و سبک زندگی دانش‌آموزان	۱۰۸۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
سلامت	نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۳	حمید رئیسی، خدیدجه علی‌آبادی		بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت حل مسئله و هماهنگی دیداری- حرکتی پسران	۱۰۸۸
تربیتی	نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۳	حمید رئیسی، هادی مزینانی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با عزت نفس پسران	۱۰۸۹
تربیتی	نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی	۱۳۹۳	میترا یوسفی، مریم مصطفی‌پور، جاسم مصطفی‌پور		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی دانش‌آموزان مقطع اول متوسطه شهر مرودشت	۱۰۹۰
تربیتی	همایش بین‌المللی مدیریت	۱۳۹۳	ثمانه حاجی خانیان، رضا والا		بررسی مقایسه‌ای میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و رابطه آن بر وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه	۱۰۹۱
تربیتی	اولین کنگره سراسری فناوری‌های نوین ایران با هدف دستیابی به توسعه پایدار	۱۳۹۳	فاطمه گنجیه گنجی - زهرا کرمی	مقاله	مقاله پژوهشی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت کودکان ۷ الی ۹ ساله	۱۰۹۲
مدیریت	اولین کنفرانس ملی شهرسازی، مدیریت شهری و توسعه پایدار	۱۳۹۳	زهرا زین‌الدینی میمنده، شهرام مینوئی، فاطمه نیک‌نفس		بررسی استفاده از بازی رایانه‌ای شبیه‌سازی سیم‌سیتی در فرایند یادگیری رشته شهرسازی	۱۰۹۳
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی و علوم تربیتی و روان‌شناسی آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۳	گونا مولودی، فرزانه میکائیلی منبع		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای خشن با میزان پرخاشگری دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه شهر پاوه	۱۰۹۴

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان شناسی آسیب های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۳	احمد روان، نرگس زهره‌ای، راحله صمیمی		بررسی نقش بازی های رایانه‌ای بر روی پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان راهنمایی پسر مدارس راهنمایی لارستان	۱۰۹۵
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان شناسی آسیب های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۳	سیدرضا رضوانی		بررسی رابطه بازی های رایانه‌ای با سلامت روانی دانش آموزان مقطع متوسطه شهر گچساران	۱۰۹۶
تربیتی	اولین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روان شناسی آسیب های اجتماعی و فرهنگی ایران	۱۳۹۳	علی اصغر عاشوری چمن آبادی، غلام رضا حسن نژاد		بررسی اثربخشی بازی های رایانه‌ای بر خلاقیت و هوش هیجانی دانش آموزان پسر مقطع متوسطه	۱۰۹۷
تربیتی	اولین کنگره بین المللی افق های جدید در معماری و شهرسازی	۱۳۹۳	زهرا کرمی		مقاله پژوهشی تأثیر بازی های رایانه‌ای بر خلاقیت کودکان	۱۰۹۸
تربیتی	اولین کنفرانس ملی روان شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۳	سارا هاشمی، لاله بانظری		اثرات شناختی بازی های رایانه‌ای بر کاربران	۱۰۹۹
تربیتی	اولین کنفرانس بین المللی روان شناسی و علوم رفتاری	۱۳۹۳	مجتبی هادی زاده، مریم اکبرزاده، محبوبه ترابی		تأثیر بازی های رایانه‌ای بر رشد اجتماعی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی	۱۱۰۰

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مدیریت	کنفرانس بین‌المللی مدیریت و مهندسی صنایع	۱۳۹۳	سید علیقلی روشن، بهروز میتایی، حامد احمدی		شناسایی عوامل پیش‌برنده محیطی توسعه کارآفرینی سازمانی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور با روش شناسی کیو	۱۱۰۱
تربیتی	نخستین همایش ملی الکترونیکی رویکردهای کاربردی و پژوهشی در علوم انسانی و مدیریت	۱۳۹۳	مریم سامری، هاجر سرخوش، فرحناز کوهی		بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه	۱۱۰۲
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، حسابداری و اقتصاد	۱۳۹۳	نیاز داد، سیده زهرا حقدوست راد، زهرا فاریابی، افروز یزدانی‌نژاد		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی دانش‌آموزان دختر و پسر متوسطه شهر ایلام	۱۱۰۳
مطالعات بازی	دومین همایش ملی پژوهش‌های کاربردی در علوم کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۳	آزاد نوری، عرفان عزیزی ابوالمومن، جمال یوسفی		بررسی و مقایسه الگوریتم A* و مشتقات آن در پیاده‌سازی هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۰۴
سلامت	نخستین همایش ملی توانمندسازی فردی اجتماعی افراد با نیازهای ویژه	۱۳۹۳	پروانه داداشی		اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای در مهارت‌های ادراک بینایی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی	۱۱۰۵
تربیتی	اولین همایش ملی رسانه، ارتباطات و آموزش‌های شهروندی	۱۳۹۳	حبیب صبوری، خسروشاهی، علی اسدنژاد		عوامل مؤثر در گرایش نوجوانان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۰۶



موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
فرهنگی	سومین همایش سراسری علوم و مهندسی دفاعی در سپاه	۱۳۹۳	عباس غلام‌نژاد، میثم میرزایی، مهدی خلیلی		نقش بازی‌های رایانه‌ای در افزایش هزینه‌های اقتصادی خانواده و جنگ نرم علیه فرهنگ اسلامی و انقلابی	۱۱۰۷
تربیتی	اولین کنفرانس ملی نوآوری در مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات	۱۳۹۲	طیبه تقی‌پور، محمد خدامرادی		بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آن بر سلامت روان	۱۱۰۸
مطالعات بازی	دومین همایش ملی گردشگری و طبیعت‌گردی ایران زمین	۱۳۹۲	جواد فاطمی، پاییز رحمانی		سیری بر بازی‌های رایانه‌ای در گذران اوقات فراغت جوانان در جامعه شهری (مطالعه موردی: دختران و پسران دوره متوسطه شهر لردگان)	۱۱۰۹
مطالعات بازی	دومین همایش ملی معماری و شهرسازی اسلامی	۱۳۹۲	باقر بهرام شتربان		بررسی نیازمندی‌های خلق و بازآفرینی معماری اسلامی - ایرانی در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: مسجد)	۱۱۱۰
اقتصادی	دومین همایش ملی کامپیوتر	۱۳۹۲	الهام نیک‌پیام، محمد مهدی شیرمحمدی		ارزیابی و مطالعه اقتصادی صنعت بازی رایانه‌ای آنلاین با ابزار شبیه‌ساز کامفار	۱۱۱۱
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی حماسه سیاسی (با رویکردی بر تحولات خاورمیانه) و حماسه اقتصادی (با رویکردی بر مدیریت و حسابداری)	۱۳۹۲	شهلا نریمانی		بررسی میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش هوش فرزندان	۱۱۱۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس بین‌المللی حماسه سیاسی (بارویکردی بر تحولات خاورمیانه) و حماسه اقتصادی (بارویکردی بر مدیریت و حسابداری)	۱۳۹۲	یونس فروزان، حامد فروزان		تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت معنوی و رابطه آن با کیفیت زندگی دانش‌آموزان	۱۱۱۳
اقتصادی	دومین کنفرانس دانشجویی کارآفرینی کشور	۱۳۹۱	مجتبی اجاقلو، بهزاد اسمخانی، عباس خانه‌زاد رضوی		بازی‌های رایانه‌ای ابزار جدید آموزش کارآفرینی با هدف ذهنیت بخشی برای کسب‌وکار در فضای داد و ستد اسلامی. ایرانی	۱۱۱۴
مطالعات بازی	یازدهمین کنفرانس سراسری سیستم‌های هوشمند	۱۳۹۱	بهرروز مینایی، بیدگلی، علیرضا صحاف نائینی، عماد آفاجانی، مهرداد آشتیانی		روشی نوین برای محاصره هدف توسط یک سیستم چندعاملی مبتنی بر رویداد در بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۱۵
فرهنگی	نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی نوپدید	۱۳۹۱	رشید احمد رش، احمد غلامی		خوانش پسااستعماری بازی‌های رایانه‌ای غربی و بازنمایی خاورمیانه در آن‌ها (مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه Call of Duty)	۱۱۱۶
سلامت	همایش منطقه‌ای روان‌شناختی کودک و نوجوان	۱۳۹۰	حسن امیری، کریم افشاری‌نیا		نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان	۱۱۱۷

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	اولین همایش ملی ترافیک و ایمنی	۱۳۹۰	مجتبی اسماعیلی وردنجانی، علی موحد		بررسی اثرات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر روی نگرش‌ها و مهارت‌های رانندگی متقاضیان گواهینامه رانندگی ب ۱	۱۱۱۸
تربیتی	اولین همایش ملی آموزش در ایران ۱۴۰۴	۱۳۹۰	مرگان عبدالرضائی، مریم اسلام‌پناه، حسین مهدی‌زاده		بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی رایانه‌ای و سنتی (مداد-کاغذی) بر میزان هوش هیجانی دانش‌آموزان	۱۱۱۹
تربیتی	همایش منطقه‌ای روان‌شناسی و علوم تربیتی	۱۳۹۰	مریم حق‌بین، فاطمه شاطریان، یاسمین عابدینی	مقاله	رابطه خودکنترلی و ابعاد آن با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان بیش‌فعال و عادی دختر و پسر مقطع اول دبیرستان	۱۱۲۰
آموزشی	پنجمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی یادگیری و آموزش الکترونیک	۱۳۸۹	حمیدرضا طالبی، علی‌اکبر جلالی	مقاله	ارائه مدلی برای به‌کارگیری آموزش مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای اجتماعی	۱۱۲۱
مطالعات بازی	دوازدهمین کنفرانس دانشجویی مهندسی برق	۱۳۸۸	الیار جمالی، علی حاجی‌پور	مقاله	شبیه‌سازی گرافیکی شعله‌های آتش براساس سیستم‌های ذره‌ای شیء‌گرا و کاربرد آن در شبیه‌سازی‌های گرافیکی و بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۲۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده/ مترجم	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	اولین کنفرانس ملی خلاقیت‌شناسی، TRIZ و مهندسی و مدیریت نوآوری ایران	۱۳۸۷	هاجر فرهودی	مقاله	بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر افزایش خلاقیت کودکان مقطع سوم دبیرستان	۱۱۲۳
فرهنگی	اولین کنفرانس بین‌المللی شهر الکترونیک	۱۳۸۶	بهروز مینایی بیدگلی، احسان حیدری	مقاله	راهبردهای پیشرفت و تعالی کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای	۱۱۲۴
فلسفی	دوفصلنامه تخصصی هنر و رسانه	۱۳۹۸	علی رازی زاده	مقاله	نسبت هنر دینی و بازی رایانه‌ای؛ چیستی و چگونگی	۱۱۲۵
فقهی- حقوقی	سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۶	مرتضی وصالی ناصر	مقاله	بازشناسی بازی دیجیتال از قماربازی دیجیتال (مطالعه فقهی-حقوقی)	۱۱۲۶

## جدول پژوهش‌های اسلامی

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده	قالب اثر	عنوان اثر	
تربیتی	مطالعات فرهنگ ارتباطات	۱۳۹۶	علی قنبری برزیان	مقاله	تأثیر فراغت مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان	۱
اخلاقی	پژوهش‌نامه اخلاق	۱۳۹۰	سیدابوالفضل موسوی	مقاله	بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی	۲
فرهنگی	اسلام و مطالعات اجتماعی	۱۳۹۷	داوود رحیمی سجاسی،- جعفر محمدیان	مقاله	مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز (۴) از منظر اسلام	۳
فقهی- حقوقی	راهبرد اجتماعی فرهنگی	۱۳۹۶	ابراهیم عبدی‌پور فرد، مرتضی وصالی ناصح	مقاله	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی	۴
فرهنگی	پژوهش‌های اخلاقی	۱۳۹۳	سمیه فرهنگ ادیب، بهروز مینایی بیدگلی	مقاله	بررسی محتوای آسیب‌زا و تحلیل محتوایی اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه آموزه‌های اسلامی	۵
فقهی- حقوقی	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۵	مرتضی وصالی ناصر	مقاله	معاملات جدی در عرصه بازی تحلیل فقهی و حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی	۶

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۴	مرتضی وصالی ناصر	مقاله	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی	۷
تربیتی	راهبرد فرهنگ	۱۳۹۲	حامد حاجی حیدری، سید مهدی دبستانی	مقاله	بررسی نحوه هویت‌یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدیویی سیمز در تقابل با بازی	۸
فقهی- حقوقی	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	۱۳۹۷	محمدعلی خادمی کوشا، محمود عبداللهی، عسکر درخشان دوست، وحید ارغوانی فلاح	مقاله	شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع شناسی فقهی	۹
تربیتی	ششمین همایش بین‌المللی پژوهش‌های قرآنی	۱۳۹۱	علی بیات	مقاله	راهکارهای قرآنی جهت مصونیت جامع در مقابل مضرات ماهواره، اینترنت، بازی‌های کامپیوتری و...	۱۰
مطالعات بازی	دومین همایش ملی معماری و شهرسازی اسلامی	۱۳۹۲	باقر بهرام شتربان	مقاله	بررسی نیازمندیهای خلق و بازآفرینی معماری اسلامی-ایرانی در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: مسجد)	۱۱
فلسفی	دوفصلنامه تخصصی هنر و رسانه	۱۳۹۸	علی رازی زاده	مقاله	نسبت هنر دینی و بازی رایانه‌ای؛ چیستی و چگونگی	۱۲

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده	قالب اثر	عنوان اثر	
فقهی- حقوقی	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	۱۳۹۶	مرتضی وصالی ناصح	مقاله	بازشناسی بازی دیجیتال از قماربازی دیجیتال (مطالعه فقهی- حقوقی)	۱۳
فقهی- حقوقی	قم: نشر معروف	۱۳۹۴	محمود صادقی	کتاب	احکام بازی های رایانه ای	۱۴
تربیتی	قم: آیین فطرت	۱۳۹۶	محسن عباسی ولدی	کتاب	ارتش رایانه ای و نوازش تازیه ای؛ نقش بازی های رایانه ای در تربیت فرزند	۱۵
فقهی- حقوقی	قم: نشر معروف	۱۳۹۶	محمد جواد غفوری	کتاب	موضوع شناسی بازی اینترنتی کلش آف کلنز (Clash of clans)	۱۶
تربیتی	قم: آیین فطرت	۱۳۹۶	محسن عباسی ولدی	کتاب	بازی روی ابر خیال و کودکی های رو به زوال	۱۷
فقهی- حقوقی	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر <small>عجل الله تعالی فرجه</small> ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	۱۳۹۲	محمد جواد خرمی	پایان نامه	بازی های رایانه ای از منظر فقه جعفری	۱۸
هنری	دانشگاه مازندران، دانشکده هنر و معماری	۱۳۹۶	راضیه حق شناس	پایان نامه	مطالعه قابلیت های بازنمایی قصص قرآن در بازی های رایانه ای	۱۹

موضوع	محل ارائه	سال ارائه	نویسنده	قالب اثر	عنوان اثر	
مطالعات بازی	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده الهیات و معارف اسلامی	۱۳۹۷	فاطمه نوری‌زاده	پایان‌نامه	نقش لهُو و لعب در تضعیف باورهای دینی از منظر قرآن و روایات با تکیه بر بازی‌های رایانه‌ای	۲۰
تربیتی	محل نگه داری اثر: کتابخانه آیت الله بروجردی	۱۳۹۴	محمودرضا شیرازی	پایان‌نامه	انواع بازی و تأثیر آن بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای	۲۱
تربیتی	محل نگه داری اثر: کتابخانه آیت الله بروجردی	۱۳۹۷	جواد احمدی	پایان‌نامه	بررسی آثار تربیتی، اخلاقی و روان‌شناختی بازهای رایانه‌ای در کودکان از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی	۲۲
هنری	دانشگاه ادیان و مذاهب، دانشکده ادیان	۱۳۹۳	علی رازی‌زاده	پایان‌نامه	بررسی روایت‌های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای	۲۳