

## بررسی اثرات بازی های رایانه ای بر نوجوانان

لیلا بهداروند<sup>1\*</sup>، غلامرضا اکبرنژاد<sup>2</sup>

آموزش و پرورش ناحیه 3 اهواز  
l\_behdarvand@yahoo.com

آموزش و پرورش شهرستان شوشتر  
gh.akbarnejad@chmail.ir

### چکیده

در سال‌های گذشته پژوهش‌های متعددی تأثیر بازی‌های رایانه ای را از جهات مختلف بررسی نموده اند، که نتایج ناهماهنگی بین آن‌ها مشاهده گردیده است. لذا انجام یک پژوهش که تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های جسمانی، اجتماعی، اخلاقی و روانی را مورد بررسی قرار بدهد، مفید به نظر می‌رسد. هدف اصلی این پژوهش بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های جسمانی، اجتماعی، اخلاقی و روانی نوجوانان در قالب یک طرح پژوهشی از نوع توصیفی-پیمایشی است. جامعه‌ی آماری این پژوهش 21 نفر و نمونه 20 نفر، از مربیان پرورشی مدارس پسرانه‌ی راهنمایی آموزش و پرورش ناحیه‌ی 3 اهواز در سال تحصیلی 93-1392 می‌باشد که به روش نمونه‌گیری تصادفی انتخاب شدند. ابزار این پژوهش پرسشنامه‌ی محقق ساخته است و به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده گردید. نتایج نشان دهنده‌ی آن است که: 1- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود دارد. 2- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اجتماعی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود ندارد. 3- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اخلاقی و روانی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود دارد.

**کلید واژه‌ها:** بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های جسمانی، ویژگی‌های اجتماعی، ویژگی‌های اخلاقی و روانی، نوجوانان

### 1. مقدمه

گروه سنی حساس کودک و نوجوان، مانند مزرعه‌ای می‌ماند که محصولش در سال‌های آتی به دست خواهد آمد؛ و در ضمن این که بذر کاشته شده در وجود این گروه سنی، به قدری ماندگار است که تأثیرش را گاهی تا آخر عمر و حتی در تمام عرصه‌های زندگی شخصی‌اش نمایان می‌کند. بازی نیز اولین ابزار آموزشی و به خصوص سرگرمی است که در اختیار کودک قرار می‌گیرد. کمی بی‌دقتی در انتخاب بازی می‌تواند رشد ذهنی و بدنی کودک را از هم سن و سالانش عقب بیندازد و یا جلوتر، که هر دو حالت خطرناک است و مسائل جدی را برای وی فراهم می‌آورد (طاهری، 1392، صفحه 14).

بازی‌های رایانه‌ای<sup>1</sup> به عنوان یک پدیده‌ی اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز، به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سالهای اخیر عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی آن‌ها، بازی رایانه‌ای بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند (شاوردی، 1388). انجام بازی‌های رایانه‌ای که بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان در سراسر جهان تبدیل شده، نگرانی‌هایی را به دنبال داشته است (جدیدیان و همکاران، 1391). در باره‌ی اهمیت رو به افزایش بازی‌های رایانه‌ای و قابلیت آن در جذب مخاطبان شکی وجود ندارد؛ و به نظر می‌رسد اهمیت مقوله تا حدی است که برای پرداختن به آن نیازی به توجیه و تفصیل نمی‌باشد. محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای پژوهشگران را بر این واداشته است که به تحقیقات زیادی پیرامون این مقوله بپردازند؛ اما نتایج بعضی از تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای را دارای کارکردهای مثبت می‌دانند و بخشی از محققان پیامدهای منفی زیادی را برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای برشمرده‌اند.

برخی از مطالعات نشان می‌دهد که پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای باعث کاهش فعالیت جسمانی و در نتیجه سلامت جسمانی می‌شود (باستین<sup>2</sup> و همکاران، 2011؛ لمنس<sup>3</sup> و همکاران، 2010 و قطریفی و همکاران، 1385). این در حالی است که دلبری و همکاران (1388) به نقل از کوئپ<sup>4</sup> و همکاران چنین بیان می‌کنند که انجام بازی‌های رایانه‌ای مقدار دوپامین رها شده از مغز را افزایش می‌دهد. هم چنین گرین و باولایر<sup>5</sup> نشان دادند که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای موجب بهبودی پردازش بینایی در سطوح مختلف می‌شود. نتایج برخی دیگر از پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بین پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای و برخی از مؤلفه‌های تأثیرگذار اجتماعی، اخلاقی و روانی انسان همچون افت تحصیلی، کاهش اعتماد به نفس، بروز پرخاشگری، اضطراب و بی‌قراری، خصومت و ... ارتباط معناداری وجود دارد. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای ارتباط منفی با وضعیت سلامت رفتاری، روانی و اخلاقی نوجوان داشته و تأثیر مستقیمی بر رفتارهای پرخاشگرانه، اضطراب، بی‌حوصلگی، خشونت و ... دارد. (صفاریان همدانی و همکاران، 2011: فضل الهی و ملکی توانا، 1390؛ کیکاووسی، 1390، جدیدیان و همکاران، 1391؛ عبدالخالقی، 1382؛ دلاور، 1380؛ احمدی، 1377؛ باستین و همکاران، 2011؛ وینچرا<sup>6</sup> و همکاران، 2010؛ بارثولو<sup>7</sup> و همکاران، 2006؛ اندرسون<sup>8</sup>، 2004؛ هدسونی<sup>9</sup>، 2001). عده‌ای دیگر از پژوهشگران معتقدند که با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، روابط اجتماعی در کودکان و

<sup>1</sup> Computer Games

<sup>2</sup> Bastin

<sup>3</sup> Lemmens

<sup>4</sup> Koepp

<sup>5</sup> Green & Bevlir

<sup>6</sup> Ventura

<sup>7</sup> Bartholow

<sup>8</sup> Anderson

<sup>9</sup> Hudsony

نوجوانان کاهش پیدا می‌کند، روحیه‌ی جمع‌گرایی در آن‌ها به سرعت تضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی انجامیده است (عبدالهی و رسولی زاده طباطبایی، 1392؛ منصور، 1391؛ کیکاووسی، 1390؛ شاوردی، 1388 و همدسونی، 2001).

از سوی دیگر، برخی از محققان نتایج و پیامدهای مثبتی را برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای برشمرده‌اند. این گروه از پژوهشگران دریافته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی، افزایش خلاقیت، مهارت حل مسئله، توانایی چرخش ذهنی، هماهنگی دیداری- حرکتی، افزایش بهره‌ی هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان در فعالیت‌های ورزشی، تأثیر مثبت دارند (زارع و جهان‌آرا، 1392؛ صدقپور و غلامرضایی، 1392؛ بیجاری، 1392؛ امینی‌فر و همکاران، 1391؛ مهربانی‌فر و همکاران، 1391؛ دلبری و همکاران، 1388؛ کریمیان، 1389؛ پور محسنی و همکاران، 1383).

تحقیق در مورد اثرات اجتماعی، جسمانی، اخلاقی و روانی بازی‌های رایانه‌ای از جمله بروز حالت‌های خشم، پرخاشگری و مشکلات جسمی در کودکان و نوجوانان که مخاطب‌های اصلی این گونه بازی‌ها هستند، روان‌شناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را در نحوه‌ی برخورد با این پدیده یاری می‌رساند و موجب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در خصوص این مهم می‌گردد. در پژوهش حاضر سعی شده یک بررسی گسترده‌تر و جامع‌تر از پژوهش‌های انجام شده در این عرصه، انجام شود. هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه مربیان پرورشی مدارس راهنمایی بود.

## 2. هدف‌های تحقیق

- 1- بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های جسمانی در نوجوانان
- 2- بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های اجتماعی در نوجوانان
- 3- بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های اخلاقی و روحی در نوجوانان

## 3. فرضیه‌های تحقیق

- 1- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود دارد.
- 2- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اجتماعی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود دارد.
- 3- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اخلاقی و روانی در نوجوانان، رابطه‌ی معنادار وجود دارد.

## 4. روش‌شناسی پژوهش

روش پژوهش

روش تحقیق این پژوهش برحسب هدف تحقیق کاربردی و برحسب نحوه گردآوری داده‌ها، توصیفی-پیمایشی است.

## جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه‌ی آماری این تحقیق شامل همه‌ی مربیان پرورشی مدارس راهنمایی پسرانه‌ی اداره آموزش و پرورش ناحیه‌ی 3 اهواز در سال تحصیلی 93-1392 می‌باشد که تعداد 21 نفر می‌باشند؛ نمونه‌ی آماری با استفاده از فرمول کوکران 20 نفر محاسبه گردید؛ که به طور تصادفی انتخاب گردیدند.

## ابزار پژوهش

برای گردآوری اطلاعات و داده‌ها از پرسشنامه‌ی محقق ساخته استفاده گردید که شامل سؤالاتی بود که آثار بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان را مورد سنجش قرار می‌داد. پرسشنامه استفاده شده شامل 20 سؤال بود که سؤالات آن فرضیه‌های تحقیق را مورد پوشش قرار می‌داد. مربیان می‌بایست جهت پاسخ به سؤالات یکی از گزینه‌های بسیار زیاد، زیاد، کم، بسیار کم و یا تأثیر ندارد (طیف لیکرت) را انتخاب می‌کرد. برای روایی پرسشنامه از نظر معلمان مدارس راهنمایی و اساتید دانشگاه استفاده گردید و ضریب پایایی محاسبه شده با استفاده از روش آلفای کرونباخ 0/60 می‌باشد که به نظری‌رسد با توجه به تعداد سؤالات پرسشنامه (20 سؤال)، این مقدار ضریب مناسب است.

## شیوه‌ی تحلیل داده‌ها

جهت تجزیه و تحلیل آماری فرضیه‌ها، از آمار توصیفی و از آزمون همبستگی پیرسون به وسیله نرم افزار SPSS19 استفاده شده است.

## 5. یافته‌های پژوهش

جدول شماره 1: جدول توصیفی سؤالات پرسشنامه به تفکیک

سؤال	مفهوم	میانگین
1	افزایش چاقی	2/95
2	بی‌حرکی	2/40
3	تغییرات فیزیولوژی	2/90
4	تقویت هماهنگی چشم و دست	3/20
5	افزایش پرخاشگری	3/10
6	افزایش ترس	1/90
7	لجبازی	1/80
8	انزوا	1/20
9	کاهش نشاط و شادابی	1/70
10	تقویت خلاقیت	2/00
11	عدم احترام به دیگران	2/55

3/00	عدم رعایت قوانین و مقررات در جامعه	12
2/35	کاهش روابط بین فردی	13
2/10	سست شدن روابط خانوادگی	14
1/90	غنی کردن اوقات فراغت	15
1/10	عدم مسؤلیت پذیری	16
1/30	کاهش روحیه ی عدالت جویی	17
1/25	اضطراب	18
1/65	قدرت تصمیم گیری	19
2/75	افت تحصیلی	20

### فرضیه اول پژوهش:

بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی در نوجوانان رابطه‌ی معنادار وجود دارد.

### جدول 2: رابطه‌ی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی

درجه معناداری	ضریب همبستگی	تعداد نمونه	ویژگیهای جسمانی
0/000	0/84	20	

رابطه‌ی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون مورد بررسی قرار گرفت. با توجه به نتایج جدول 2 بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء جسمانی رابطه‌ی معناداری وجود دارد. بدین معنی که هرچه قدر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بیشتر می‌شود، نوجوانان به عوارض سوء جسمانی بیشتری دچار می‌شوند ( $p < 0/05$ ,  $n = 20$ ,  $r = 0/84$ ).

### فرضیه دوم پژوهش:

بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اجتماعی در نوجوانان رابطه‌ی معنادار وجود دارد.

### جدول شماره 3: رابطه‌ی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اجتماعی

درجه معناداری	ضریب همبستگی	تعداد نمونه	ویژگیهای اجتماعی
0/20	0/29	20	

بر اساس جدول شماره 3 بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اجتماعی در نوجوانان رابطه‌ی معناداری وجود ندارد ( $p > 0/05$ ,  $n = 20$ ,  $r = 0/29$ ).

**فرضیه سوم پژوهش:** بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اخلاقی و روانی در نوجوانان رابطه‌ی معنادار وجود دارد.

جدول شماره 4: رابطه‌ی بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز آثار سوء اخلاقی و روانی

درجه معناداری	ضریب همبستگی	تعداد نمونه	ویژگیهای اخلاقی و روانی
0/000	0/67	20	روانی

بر اساس جدول شماره 4 بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و بروز تأثیرات سوء اخلاقی و روانی در نوجوانان رابطه‌ی معناداری وجود دارد ( $p < 0/05$ ,  $n = 20$ ,  $r = 0/67$ )

### نتیجه گیری:

در پژوهش حاضر هدف بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های جسمی، اجتماعی، اخلاقی و روانی بود. نتایج نشان داد که انجام این گونه بازی‌ها بر ویژگی‌های جسمی نوجوانان اثر سوء دارد؛ که با یافته‌های باستین و همکاران (2011)، لمنس و همکاران (2010) و قطریفی و همکاران (1385) مطابقت دارد و با نتایج تحقیقات دلبری و همکاران (1388)، و گرین و باولایر (2006) ناهمخوان است. نتایج پژوهش حاضر نشان می‌دهد که از دیدگاه جسمانی بازی‌های رایانه‌ای باعث کاهش تحرک، افزایش وزن، تغییرات فیزیولوژی (استخوان بندی)، و کاهش تقویت هماهنگی چشم و دست در نوجوانان می‌شوند. بسیاری از کاربران رایانه‌ای از خستگی چشم، پایین بودن انرژی بدن و عدم تمرکز و ... شکایت می‌کنند. زارع و جهان‌آرا (1392) به نقل از امیک<sup>10</sup> چنین بیان می‌کنند که هیجان‌های رایانه‌ای می‌تواند به تخریب و یا کندی عملکرد ذهنی منجر شود. بر اساس نظریه‌ی باور<sup>11</sup> هر هیجان مانند یک گره‌واره در شبکه‌ی تداعی بازنمایی می‌شود و فعال شدن گره‌واره‌ی هیجانی موجب ایجاد سوگیری در پردازش اطلاعات هماهنگ با هیجان می‌شود. با توجه به اینکه اقدامات زیادی به منظور افزایش آگاهی‌های عمومی و فرهنگ سازی توسط رسانه‌های همگانی در مورد راه‌های کنترل وزن و جلوگیری از بی‌تحرکی صورت گرفته است، اما اقدامات محدودی در خصوص اطلاع رسانی و آموزش جمعی درباره‌ی میزات تأثیر آسیب‌زای بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است.

با توجه به نتایج (جدول شماره 3)، از دیدگاه اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای تأثیری بر روابط خانوادگی، مسئولیت‌پذیری، رعایت قوانین و مقررات جامعه و روحیه‌ی احترام‌پذیری و ... ندارند. که با نتایج دیگر تحقیقات ناهمخوان است (عبداله‌ی و رسولی زاده طباطبایی، 1392؛ منصور، 1391؛ کیکاووسی، 1390؛ شاورودی، 1388 و همدسونی، 2001). اکثر محققانی که اثر بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان از دیدگاه اجتماعی را بررسی کرده‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های مزبور نه تنها سبب انزوا و کناره‌گیری اجتماعی (سلنو<sup>12</sup>، 1984؛ زیمباردو<sup>13</sup>، 1982) و کاهش ارتباط جمعی (سایمون<sup>14</sup>، 1985) در نوجوانان می‌گردد، بلکه میزان نوع دوستی آنان را نیز کاهش می‌دهد؛ و همچنین ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را در نزد آنان بی

<sup>10</sup> Emic

<sup>11</sup> Bower

<sup>12</sup> Selnow

<sup>13</sup> Zimbardo

<sup>14</sup> Simon

رنگ می سازد (براون<sup>15</sup>، 1989). فانک و بوجمن<sup>16</sup> (1996) اظهار داشته اند که تداوم پرداختن به بازی های رایانه ای خشن، ممکن استدر بلند مدت باعث کاهش همدلی در بین نوجوانان شود. با این وجود نکته ای که باید مد نظر قرار داد این است که زمان استفاده از بازی های رایانه ای و مکان بازی فاکتورهای مهمی در برور اثرات سوء اجتماعی بازی های رایانه ای است (نقل در دوران، آزاد فلاح و اژه ای، 1381). بدیهی است که پرداختن به بازی های رایانه ای به تنهایی، باعث کاهش تعامل و تماس با دیگران می شود؛ که این امر فرصت آموختن مهارت های اجتماعی مؤثر را از فرد سلب می کند. و در تبیین زمان استفاده از بازی های رایانه ای باید به این نکته اشاره کرد: شخصی که زمان بیشتری را به تنهایی و زمان کمتری را با دوستان و خانواده سپری می کند، به تدریج مهارت های اجتماعی خود را از دست می دهد و از آموختن مهارت ها باز می ماند.

در مورد تأثیر سوء بازی های رایانه ای بر ویژگی های اخلاقی و روانی نوجوانان، همانگونه که در جدول 4 آمده است، بازی های رایانه ای بر ویژگی های اخلاقی و روانی نوجوانان تأثیر سوء دارند؛ که با یافته های صفاریان همدانی و همکاران، 2011؛ فضل الهی و ملکی توانا، 1390؛ کیکاووسی، 1390، جدیدیان و همکاران، 1391؛ عبدالخالقی، 1382؛ دلاور، 1380؛ احمدی، 1377؛ باستین و همکاران، 2011؛ وینچرا و همکاران، 2010؛ بارثلو و همکاران، 2006؛ اندرسون، 2004 و هدسونی، 2001 مطابقت دارد و با نتایج زارع و جهان آرا، 1392؛ صدقپور و غلامرضایی، 1392؛ بیجاری، 1392؛ امینی فر و همکاران، 1391؛ مهرابی فر و همکاران، 1391؛ دلبری و همکاران، 1388 و پور محسنی و همکاران، 1383، هماهنگی ندارد. با توجه به نتایج این پژوهش، بازی های رایانه ای باعث پرخاشگری، خشونت و لجبازی و ... در نوجوانان می شوند. عبدالهی و رسولی زاده طباطبایی (1391) بر اساس نظریه ی یادگیری بندورا و ولف<sup>17</sup> (1973) و ولپی<sup>18</sup> (1995) چنین بیان می کنند که: رفتارهای ناسازگارانه و محتوای خشن بازی های رایانه ای اکثراً یاد گرفته شده اند؛ و بنابراین فرد تحت تأثیر بازی های خشونت آمیز قرار گرفته و در محیط مدرسه نیز با همسالان به مشاجره و پرخاشگری می پردازد. تبیینی که از دیدگاه اخلاقی و روانی می توان به آن اشاره کرد، این است که بازی های رایانه ای می توانند خشونت کودکان را افزایش دهند و این افراد نسبت به دیگران در گروه سنی خود استرس زا هستند؛ و واضح است که استرس می تواند اثر قطعی بر کارایی عملکرد داشته باشد. تبیین دیگر آن است که ماهیت اعتیادآور این بازی ها، نوجوانان را مجذوب خود کرده و لذا آن ها از تکالیف درسی خود غافل شده و کارکرد آموزشی آن ها تحت تأثیر این امر قرار می گیرد و به دنبال آن افت تحصیلی مشاهده می شود.

## مراجع

احمدی، سیروس، " بررسی تاثیرات اجتماعی بازی های رایانه ای بر دانش آموزان پسر پایه سوم راهنمایی شهر اصفهان"، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه اصفهان، 1377.

امینی فر، الهه و همکاران (1391)؛ " تاثیر بازی های رایانه ای بر انگیزش و پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش آموزان پایه دوم راهنمایی شهر تهران"، فصلنامه فناوری آموزش، صفحه 177-184.

<sup>15</sup> Browns

<sup>16</sup> Funk & Buchman

<sup>17</sup> Bandura & Wulf

<sup>18</sup> Wolpe

- بیجاری، ملیحه(1392)؛ "تأثیر بازی رایانه ای آموزش ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه پنجم شهر بیرجند"، پایان نامه کارشناسی ارشد علوم تربیتی رشته برنامه ریزی درسی. دانشگاه بیرجند، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی.
- پور محسنی، فرشته، و همکاران(1383)؛ "تأثیر بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان"، تازه های علوم شناختی، سال 6، شماره 3، صفحه 75-84.
- جدیدیان، احمدعلی و همکاران (1391)؛ "فرا تحلیل اثر بازی های خشن و غیر خشن بر پرخاشگری"، فصلنامه ی فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال دوم، شماره سوم، صفحات 107-127.
- دلاور، علی(1380) مبانی نظری و عملی پژوهش در علوم انسانی و اجتماعی"، چاپ اول، تهران: رشد.
- دلبری، مسعود و همکاران(1388)؛ "تأثیر بازی های رایانه ای بر بهره هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان"، نشریه رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی، شماره ی 42، صفحات 135-145.
- زارع، حسین؛ جهان آرا، عبدالرحیم(1392)؛ "تأثیر بازی های رایانه ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوان"، فصلنامه ی علمی-پژوهشی تفکر کودک، دوره ی 2، شماره 7، صفحه 27-49.
- شاوردی، تهمینه، شاوردی، شهرزاد(1388)؛ "بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای"، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره 7، صفحه 47-76.
- صالح صدق پور، بهرام؛ غلامرضایی، فاطمه(1392)؛ "نقش بازی رایانه ای و انیمیشن بر انگیزه ی پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته های زبان و ریاضی دانش آموزان"، فصلنامه ی علمی-پژوهشی فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، مقاله ی 6، دوره ی 3.3 (پیاپی 11)، صفحه 89-113.
- صفاریان همدانی، سعید و همکاران (1392)؛ "میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان راهنمایی"، مجله فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره 3، 1392، صفحات 5-20.
- طاهری، فائزه، "درآمدی بر آسیب شناسی بازی های رایانه ای(سلسله گزارش های مفاهیم-گزارش)"، تهران: مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، صفحه ی 14 و صفحه ی 82.
- عبدالخالقی، معصومه و همکاران(1384)؛ "بررسی ارتباط بازی های ویدیویی - رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران"، مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، دوره 15، شماره 3، صفحات 141-145.
- عبدالهی، راشن و رسولی زاده طباطبایی، کاظم(1392). تأثیر بازی های رایانه ای بر ویژگی های شخصیتی و سازگاری نوجوانان. دوفصلنامه ی مطالعات پلیس زن. سال هفتم، شماره ی هجدهم، صفحات 84-106.
- علی پور، احمد و همکاران(1387)؛ "تأثیر بازی های رایانه ای با درجات مختلف خشونت روی ایمونوگلوبولین بزاقی: اثر تعاملی جنسیت و سنخ شخصیتی"، دوماهانه علمی-پژوهشی دانشگاه شاهد، سال پانزدهم، شماره 76، صفحات 55-64.
- فضل الهی، سیف اله؛ ملکی توانا، منصور(1390)؛ "آثار سوء تربیتی بازی های رایانه ای بر کودکان از دیدگاه مربیان پرورشی ناحیه 2 استان قم"، مجله ی اسلام و پژوهش های تربیتی. سال سوم، شماره دوم، صفحات 125-144.
- کریمیان پور، غفار(1389)؛ "بررسی تأثیر آموزش شطرنج بر رشد مهارت حل مسئله در کودکان 5 تا 7 ساله شهر تهران"، مجله رشد آموزش پیش دبستانی، دوره دوم، شماره 2، 1389، صفحات 34-37.
- کیکاووسی، سید محمد، "بازی های رایانه ای و اثرات منفی آن بر جسم و روان کودک و نوجوان. ([www.pajohe.ir](http://www.pajohe.ir))



منصوری، روانبخش(1391)؛ "کارکرد بازی های رایانه ای در رفتار نوجوانان"، مطالعات رسانه ای، سال هشتم، شماره ی نوزدهم، صفحات 133-142.

منطقی، مرتضی(1381)؛ " بررسی پیامدهای بازیهای ویدیویی و رایانه ای"، تهران: نشر فرهنگ و دانش.

مهرابی فر، فاطمه و همکاران (1391)؛ " بررسی انواع و مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مدارس کرمان"، فصلنامه پژوهش در برنامه ریزی درسی(دانش و پژوهش در علوم تربیتی – برنامه ریزی درسی)، دوره ی 9، شماره ی 34، صفحات 125-135.

Anderson ,A.C. (2004). An update on the effect of playing violent video games. *Journal of adolescence*, 122-27,113.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video games exposure and desensitization to violence behavior. *Journal of Experimental Social Psychology* , 49, 532-539.

Bastain, B., Jetten, J., & Padke, H. Rx. (2011). Cyber – dehumanization: Violent video game play diminishes our humanity. *Journal of Experimental Social Psychology* , 48, 486-491.

Green, C.S., and Bevelier, D. (2006). "Enumeration versus multiple object tracking : the case of action video game players". *Cognition* , 101, PP: 217-245.

Green, C.S. and Bevelier , D. (2006). " Effect of Action video games on the spatial distribution of visuospatial attention". *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and performance* , 32(6) : PP:465-478.

Hudsony, L, RapeeR, M(2001). parent- child Interaction and Anxiety Disorders: an observation, *Behavior Resaerch and Terpy*, 1411-1427.

Ventura, M., Shute, V., & Kim, Y. J. (2011). Video games play, personality and academic performance. *Computer & Education* , 58, 1260-1267 .

Archive of SID