

## بررسی آثار و پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان پسر ۷ تا ۱۱ سال در شهرستان فسا

حبیب احمدی<sup>۱</sup>، فاطمه عرب فیروزی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> هیئت علمی دانشگاه شیراز

<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه شیراز

### چکیده

این تحقیق با هدف بررسی آثار و پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان پسر ۷ تا ۱۱ سال دبستان شاهد سال ۱۳۹۶ در شهرستان فسا انجام پذیرفت. با توجه به موضوع مورد مطالعه، روش تحقیق پژوهش حاضر توصیفی و از نوع پیمایشی است. جامعه آماری این تحقیق، شامل کلیه کودکان پسر ۷ تا ۱۱ ساله است که در دبستان شاهد شهرستان فسا مشغول به تحصیل می‌باشند و تعداد کل آن‌ها در سال ۱۳۹۶، ۵۴۰ نفر می‌باشد. حجم نمونه‌ی تحقیق حاضر برابر با ۲۲۴ نفر می‌باشد. نمونه حاضر از طریق نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شده است. روش گردآوری اطلاعات در تحقیق حاضر، به دو روش کتابخانه‌ای و میدانی بوده و ابزار بکار رفته جهت جمع‌آوری اطلاعات، پرسشنامه‌ی محقق ساخته‌ای است. نتایج حاصل از یافته‌ها نشان می‌دهد که: بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی رابطه وجود دارد. بین جذابیت بازی‌های رایانه‌ای و میزان تمایل کودکان به آن رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و بالابردن مهارت‌های کودکان رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و گذراندن اوقات فراغت کودکان رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری کودکان رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های جسمانی مانند آسیب به گردن و خسته شدن مچ دست رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و افت اخلاقی رابطه وجود دارد. بین بازی‌های رایانه‌ای و تنبل شدن ذهن رابطه وجود دارد.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های رایانه‌ای، پیشرفت تحصیلی، پرخاشگری، تقویت حافظه.

## ۱- مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌ها یا ارتباطی طی سال‌های اخیر با کثش و جاذبه‌های حیرت انگیز عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این نقش را به خود اختصاص داده، بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند، نیز پوشش داده است. گرچه بازی‌های ویدئویی از دهه ۷۰ میلادی ارائه شدند، اما در پایان این دهه بود که بازی‌های مذکور یک فعالیت تفریحی به شمار می‌رفتند کودکان آن را به تفریحات دیگر ترجیح داده و توجه والدین نیز به اثرات مطلوب این بازی‌ها بر کودکان معطوف شده بود. تحقیقات اولیه بر این اثرات چندان هم نتایج قاطعی به همراه نداشت. البته با فعال شدن دوباره فروش بازی‌های ویدئویی در اواخر دهه ۸۰ که پس از روی کار آمدن سیستم نین تندو به وقوع پیوست اشتیاق جدیدی در زمینه آزمایش بر روی تأثیرات این بازی‌ها به وجود آمد. امروزه یک بازی رایانه‌ای که به خوبی نوشته شده باشد صنعتی هنری محسوب می‌شود. تصاویر فوق العاده آن سبب نزدیکی افراد به نقاش متحرک و داستان‌های پیچیده آن موجب جذب بازیکنان شده است. کنترل و محاسبات پیچیده به بازیکنان این امکان را می‌دهد که دنیای بازی را تغییر دهند و اینترنت به مردم سراسر جهان امکان می‌دهد تا با هم بازی کنند. مردم از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در قرن جدید زندگی یک سرمایه دار بزرگ را به سرعت تجربه کنند در قالب قهرمانان تخیلی به دنبال نجات جهان و مثل یک خلبان یا سرباز نیرومند با خیل عظیم دشمنان به نبرد بپردازند. (دوران، ۱۳۸۰: ۱۹-۲۰)

کودکان و نوجوانان به عنوان عمده‌ترین گروهی که متأثر از بازی‌ها بوده و اثرات بازی‌ها متوجه آن‌هاست مورد ارزیابی قرار گرفته‌اند. از یک سو، سن شروع بازی‌ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن‌ها در ۱۲ و ۱۳ سالگی است و از سوی دیگر دانش آموزان به لحاظ ارزیابی و نمونه‌گیری راحت‌تر قابل دسترسی هستند. ضمن اینکه به نظر می‌رسد یکی از مهم‌ترین اثرات اینگونه بازی‌ها افت تحصیلی دانش آموزان باشد در این مرحله چون منظور ما بررسی تعاملات کودکان و نوجوانان با خانواده‌هایشان بوده و اینکه بچه‌ها با چه کسانی در کجا و چگونه بازی می‌کنند و نیز از آنچه که طبق نظر کارشناسان و دست اندرکاران بازی‌های رایانه‌ای، خانواده‌ها به عنوان عامل مؤثری در نظارت و هدایت و مشارکت و اجرای یک کنترل مطلوب و طبیعی نقش حیاتی و تعیین کننده دارد. امروزه مشاهده می‌شود کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای که به عنوان مکانی برای انجام بازی تلقی می‌شود عمدتاً در مناطق جنوبی یا حاشیه استان مستقر هستند و کلوپ‌هایی که در شمال شهر وجود دارند بخش اعظم فعالیت خود را برای فروش یا کرایه‌های مختلف از جمله بازی‌ها به کودکانی که دارای کامپیوتر شخصی در منزل هستند، اختصاص داده‌اند و یا با کاربری‌های دیگر چون استفاده از اینترنت انجام مکالمات خارج از کشور و... به کار خود ادامه می‌دهند و بنابراین به نظر می‌رسد که کلوپ‌های بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای از منظر افکار عمومی تا حدی به عنوان مکانی برای بازی پذیرفته شده‌اند. اما آنچه بررسی وضعیت این کلوپ‌ها را با اهمیت جلوه می‌دهد این است که مطالعات سایر کشورها نشان می‌دهد که کلوپ‌های بازی تنها به لحاظ دارا بودن جایگاهی برای بازی دارای اهمیت نیستند، بلکه محیط اجتماعی مهمی برای بازیکنان به شمار می‌آیند که تمایل دارند دوستان خود را در آنجا ملاقات کنند. به عبارت دیگر این مکان‌ها مراکزی اجتماعی برای گسترش دوستی‌ها و به دست آوردن احساس آرامش می‌باشد. علاوه بر این کلوپ‌ها به دلیل اینکه خارج از حیطه کنترل‌های رسمی اجتماعی اولیاء منزل و مدرسه قرار دارند و کودکان و نوجوانان می‌توانند بی‌دغدغه‌تر و آزادانه‌تر در آن به کنش و واکنش بپردازند می‌توانند اطلاعات دقیق‌تر و گویاتری از وضعیت بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر و تأثرات آن در اختیار ما قرار دهند و در

نهایت اینکه با به دست آوردن اطلاعات لازم در زمینه‌ی بازی‌ها از طریق بررسی وضعیت کلپ‌ها می‌توان به سنجش اعتبار و دقت پاسخ‌ها پرداخت با این دانش‌آموزان و والدین آنها توصیف کلپ‌های بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای به عنوان بخش عمده و مهمی از میدان تحقیق و در جهت تکمیل اطلاعات سایر بخش‌ها مورد ارزیابی قرار می‌گیرند.

۱- از دلایل محبوب بودن بازی‌های رایانه‌ای بین کودکان چیست؟

۲- آیا بازی‌های رایانه‌ای بر جسم و روح کودکان اثر می‌گذارد؟

۳- آیا پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای کاهش مهارت‌های اجتماعی در کودکان را به دنبال دارد؟

۴- آیا وجود یک ارگان نظارتی بر بازی‌ها لازم است؟

### چیستی و ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای

پیش از آنکه به بازی‌های رایانه‌ای بپردازیم، بهتر است که بدانیم بازی چیست و چه ویژگی‌هایی دارد. بر خلاف آنچه ما تصور می‌کنیم، بازی دارای تعاریف متعددی است که اندیشمندان مختلف آن را به کار برده‌اند و گاهی از طریق ویژگی‌هایی که این رسانه‌ی مدرن دارد، به بازنمایی اندیشه‌های خود در پس آن می‌پردازند. هویزینگا نخستین دانشمندی بود که در کتاب «انسان بازیکن بود»، تعریفی از بازی ارائه کرد.

تنها محتوای بازی‌های رایانه‌ای نیست که بر فرهنگ‌های دیگر، به وسیله نوعی آمریکایی کردن یا غربی کردن فرهنگ‌های محلی، تأثیر می‌گذارد، بلکه مهم‌تر آن است که بازی‌ها رابطه‌ی عمیق‌تری با جهان فرهنگ پیدا کرده‌اند. در واقع به وسیله‌ی بازی است که یک بار دیگر فرهنگ خلق می‌شود و می‌توان سبک زندگی، رفتار و کنش‌های خاصی را در آن به تماشا نشست. هویزینگا معتقد است که بازی «فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده، اما مطلقاً الزام‌آور نیستند، با هدفی در خود انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است.» (کوثری، ۱۳۸۹: ۶۵)

### تاریخچه بازی رایانه‌ای در ایران

در ایران هم روند گسترش بازی‌های رایانه‌ای به فاصله کوتاهی از بازار جهانی که به طور گسترده رواج یافت. آتاری و میکرو از نخستین بازی‌های رایانه‌ای بودند که بازار ایران را به تسخیر خود در آورده‌اند و سگا بازی دیگری بود که با تصاویری دوبعدی به بازار ایران آمد و میزان تطبیق با تصاویر واقعی در آن ۵۰ درصد برآورد شد. بازی‌های دیگری هم هستند که به صورت پلی استیشن و سی دی عرضه شدند. (منطقی، ۱۳۸۵: ۹۸)

بعد از آن بازی‌های ساخت شرکت سونی وارد بازار شدند و با گذشت قریب به یک دهه از پدیدآوردن کلپ‌های بازی در سطح جامعه به تدریج گیم‌نت‌ها در سطح جامعه پدیدار شدند، که بر خلاف محدودیت بازی یک نفره و دو نفره در کلپ‌ها، امکان بازی گروهی را فراهم می‌آورد آن گونه که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از گزارش‌های غیر رسمی آمار می‌دهد، در سال ۱۳۸۶ حدود ۲۵ میلیون بازی رایانه‌ای خارجی در ایران فروش رفته است. بر اساس این گزارش تاکنون حدود ۴۰ عنوان بازی در ایران طراحی شده که بیش از نیمی از آن برای طیف سنی زیر ۱۲ سال و کمتر از ده عنوان برای گروه سنی بالای ۱۲ سال طراحی شده است. نخستین نظام ملی رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای نیز اسرا نامیده می‌شود که در سال ۱۳۸۶ تدوین شده است و بر اساس معیارهای هشت گانه تبعیض، ترس، خشونت، قمار، گفتار نامناسب، مسائل جنسی، مواد مخدر و مشروبات الکلی و

دخانیات و همین طور نقض ارزش‌های بازی‌ها را طبقه‌بندی می‌کند. این رده‌بندی نشانگر آن است که در ایران نگاه به بازی-های رایانه‌ای همواره منفی بوده است. (علی پور، ۱۳۹۱: ۸۹-۹۱)

### تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در رفتارهای اجتماعی کودکان

در اجتماعات امروزی وسایل ارتباط جمعی نفوذ عمیقی در خانواده‌ها دارند. رایانه مؤثرترین وسیله‌ای است که با برنامه‌های خود سرگرم کردن کودکان و پرکردن حجم قابل توجهی از اوقات فراغت آنان اثر عمیقی در جهت مثبت یعنی «تقویت فعالیت‌ها و رفتارهای اجتماعی پسندیده» و یا در جهت منفی یعنی «برانگیختن و افزایش رفتارهای تهاجمی و ضد اجتماعی دارد.» جوانانی که عادت به تماشای برنامه‌های خشونت آمیز دارند نه تنها دارای رفتار خشن و تهاجمی می‌شوند، بلکه خشونت را، راه حل مناسب و موفقیت آمیزی برای حل مشکلات خود می‌دانند. در حالی که برنامه‌های رایانه حاوی رفتار اجتماعی مثبت چون همکاری، همدردی، سخاوت، قبول مسئولیت و غیره هستند، در بهبود رفتارهای اجتماعی کودکان مؤثر می‌باشد. (رسولی، ۱۳۸۲: ۱۶۲)

### پیشینه‌های داخلی

- احمدی (۱۳۷۷) طی یک بررسی تحت عنوان «بررسی میزان خشونت در بین کودکانی که بازی‌های رایانه‌ای» انجام می‌دهند به این نتیجه رسید که با اطمینان ۹۵ درصدی رابطه معناداری بین بازی‌های رایانه‌ای و خشونت و پرخاشگری وجود دارد. وی همچنین دریافته که بر اساس چهار شاخص نگرش نسبت به مد و موسیقی، جایگاه فرهنگی ایران در دنیا و نگرش نسبت به ارزش‌ها و هنجارهای جامعه و محیط مدرسه نوعی همبستگی میان انجام بازی‌های رایانه‌ای و بیگانگی اجتماعی - فرهنگی وجود دارد. این نتایج نشان می‌دهد که دانش آموزانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند در مقایسه با دانش آموزانی که این بازی را انجام نمی‌دهند بیگانگی اجتماعی - فرهنگی‌شان بسیار بیشتر است. (احمدی، ۱۳۷۷: ۶۰)

- دارابی (۱۳۷۹) بررسی تحت عنوان «ویژگی‌های فردی - رفتاری خانوادگی مراجعین به کلپ‌های رایانه‌ای» انجام داد که نتایج به دست آمده نشان می‌دهد مراجعین به کلپ‌ها اغلب در دوره متوسطه تحصیل می‌کنند. زمان مراجعه به کلپ‌ها بیشتر غروب‌هاست. از نظر آنها بازی مانع درس خواندنشان نمی‌شود. اکثر بازیکنان در کلپ‌ها را مثبت ارزیابی کرده‌اند. (دارابی، ۱۳۷۹: ۹۴)

- دوران (۱۳۸۰) طی یک بررسی تحت عنوان «بررسی رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و پیامدهای آن بر کودکان و نوجوانان» انجام داده است که جامعه آماری در این تحقیق پسران مقطع دبستان شهر تهران و گروه نمونه ۲۵۸ نفری می‌باشند. فرضیه اصلی این پژوهش این است که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های اجتماعی کودکان رابطه معکوس دارد که رابطه معنی داری نبوده و در مقابل وجود رابطه معنادار بر دو محور محل بازی یا ترجیح تنها بودن در محل بازی رابطه معکوسی با مهارت‌های اجتماعی دارد و پرداختن به بازی در محل‌هایی که امکان حضور دیگران وجود دارد با متغیرهای مهارت اجتماعی رابطه مستقیم دارد. (دوران، ۱۳۸۰: ۶۹-۷۰)

- امین وزلی (۱۳۸۱) پژوهشی دیگر در این خصوص تحت عنوان «بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار پرخاشگرانه وابستگی و عملکرد تحصیلی کودکان شهر اهر» انجام داده که نتایج به شرح زیر است:

۱- پسران در مقایسه با دختران ساعات بیشتری را برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کنند.

۲- در زمینه‌ی وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بین پسران و دختران تفاوت معناداری وجود نداشت.

۳- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و احساس خصومت و خشم رابطه معناداری وجود دارد.

۴- بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه رابطه معناداری وجود دارد. (امین وزلی، ۱۳۸۱: ۸۲)

- شمسه (۱۳۸۵) تحقیق با عنوان «بررسی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ارتباطات میان فردی نوجوانان» انجام شده است که نتیجه حاصل از آن این بود که بازی‌های رایانه‌ای باعث کاهش ارتباط میان فردی نوجوانان با خانواده و افزایش ارتباط میان فردی آنها با دوستانشان می‌شود و فراگیری مهارت‌های اجتماعی در بهبود و درمان افسردگی اثر دارد و در برخی موارد جای دارو درمانی را می‌گیرد. (شمسه، ۱۳۸۵: ۴۷)

### پیشینه‌های خارجی

-سیمور فشباخ (۱۹۶۹) در مطالعات خود که تحت عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و همدلی در کودکان پسر» انجام داده بود، نمونه ۱۹۵ نفری را انتخاب کرده بود و به این نتیجه رسید که بازی‌های رایانه‌ای روی کودکان این اثر را گذاشته که هرچه عمق این بازی‌ها بیشتر باشد، همدلی کودکان با والدین کمتر است. (شهابی، ۱۳۷۹: ۸۳-۸۶)

- کیسلو واسپول (۱۹۸۶) در مطالعات خود تحت عنوان «بازی‌های مختلف میان کودکان» ارائه داد که به این نتیجه رسید برنامه‌های بازی چندکاربره مجموعه‌ای از ابزارها را ارائه بدهد که کاربران با بهره‌گیری از آن می‌توانند محیطی اجتماعی و فرهنگی برای ایجاد ارتباط‌هایی پرتنوع با دیگران بیافرینند. گمنامی بازیکنان که به دلخواه خودشان است موجب می‌شود رابطه‌هایی را با دیگران برقرار کنند که در دنیایی واقعی به احتمال زیاد به مانع برمی‌خورد آنان آزادی بیشتری را در بیان اندیشه‌ها و احساس‌هایشان می‌یابند بی آنکه مانند ارتباط‌های رو در رو دچار محدودیت شوند. (شاوردی، ۱۳۸۳: ۶۷)

- سپسن (۱۹۹۳) در تحقیقی تحت عنوان «بازی‌های رایانه‌ای تا چه حد کاربران را به خود مشغول می‌کند» معتقد است با گذشت زمان گزارش‌های پژوهشی جدید به معرفی برخی از تبعات پنهان بازی‌های الکترونیکی پرداخته‌اند، اما با این وجود برخی از معتقدان دیگر بر این باورند که با تحقیق‌های موجود نمی‌توان به عمق اثرات ناپیدای بازی‌های مزبور پی برد. (همان: ۷۰)

- مارک گرینفیس (۱۹۹۷) در تحقیق «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت کودکان» به این نتیجه رسید که در میان بازی‌های رایانه‌ای خشن از هر پنج بازی که برای کودکان هفت سال و بالاتر تشخیص داده شده است در سر بازی به ازای کشتن یا صدمه زدن به کاراکتر رایانه‌ای امتیاز کسب می‌شود. (ممتاز، ۱۳۸۵: ۹۸)

- ویلیام جمیز (۱۹۹۸) تحقیقی تحت عنوان «خشونت در بازی‌های رایانه‌ای در تربیت خشن کودکان و نوجوانان» انجام داده است که نتایج نشان می‌دهد که بیش از ۸۰ درصد از جوانان آمریکایی در هفته حداقل ۲ ساعت از وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. برخی از منتقدان با ترس اظهار می‌داند که خشونتی که در بازی‌های رایانه‌ای واقع می‌شود در تربیت خشن کودکان و نوجوانان مؤثر واقع شده و مشوق آنها برای رفتارهای خشونت آمیز خواهد بود. (شاوردی، ۱۳۸۷: ۷۳)

### نتیجه‌گیری از پیشینه‌ها

بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت پرورش تمرکز و دقت و... را همراه داشته باشد. باتوجه به نظریاتی که گفته شد می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را ابزاری در دست نظام سرمایه‌داری

جهت نمایش سبک زندگی در این رسانه تعاملی دانست. بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌ای تأثیرگذار هستند که به علت خاصیت تعاملی یا همان کنش و واکنشی که بین بازی و بازیکن وجود دارد، اهمیتی فراوان دارد. هر بازی در فضایی صورت می‌گیرد، این فضا یک فضای فرهنگی و اجتماعی و حاصل کدها و رمزهایی است که مخاطب برای تعامل با آن آرام آرام فرهنگ سازنده را می‌شناسد و با آن تعامل پیدا می‌کند تا روایت خود را بسازد و بازی را پیش ببرد. نظریاتی که گفته شد، همه نظریه پردازان بر این تأکید دارند که نکات منفی بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از نکات مثبت آن است که والدین و مسئولان باید آن را در نظر بگیرند.

### روش تحقیق:

روش اجرای این تحقیق، پیمایشی می‌باشد که هدف محقق از انجام این تحقیقات توصیفی واقعی و منظم خصوصیات یک واقعیت با یک موضوع است به عبارت دیگر یک پژوهشگر در این گونه تحقیقات سعی می‌کند تا آنچه هست را بدون هیچ گونه دخالت یا استنتاج ذهنی گزارش دهد و نتایج عینی از موقعیت بگیرند. تحقیق پیمایشی عبارت است از جمع آوری منظم اطلاعات در مورد افراد و گروه‌ها از طریق مصاحبه (حضور)، پستی (غیر حضوری) جهت اخذ داده‌ها به طور مستقیم و تفسیر نتایج حاصل به طریق آماری، در پیمایشی ممکن است برای تعمیم یافته‌ها به کل جمعیت آماری از نمونه آماری اطلاعات جمع آوری شود (ساروخانی، ۱۳۸۰: ۱۱۸).

روش مورد استفاده در این تحقیق پیمایشی می‌باشد، بدین قرار که محقق با استفاده از پرسشنامه که دارای مجموعه‌ای از سؤالات استاندارد شده (بسته) و باز است پاسخگویان را مورد آزمون قرار داده و اطلاعات را گردآوری کرده است.

### روش و ابزار گردآوری اطلاعات:

روش گردآوری اطلاعات در تحقیق حاضر، به دو روش کتابخانه‌ای و میدانی بوده و ابزار بکار رفته جهت جمع‌آوری اطلاعات، پرسشنامه‌ی محقق ساخته‌ای است از دو که بخش اول مربوط به مشخصات فردی پاسخگو و بخش دوم شامل ۲۸ سؤال که به روش طیف لیکرت در مقیاس پنج درجه‌ای (خیلی کم، کم، متوسط، زیاد، خیلی زیاد)، تهیه و تنظیم گردیده است.

### تعریف مفهومی متغیرها

**افت تحصیلی:** افت از نظر لغوی به معنای کمبود کمی و کاست و نقصان است. افت تحصیلی نوعی کاهش عملکرد و درسی دانش آموزان از سطح رضایت بخش به سطح نامطلوب محسوب می‌شود. (شاوردی، ۱۳۸۶: ۴۸)

**بازی رایانه‌ای:** بازی‌هایی هستند که بازیگران برای انجام آن از یک دستگاه رایانه و یک کیبورد سود می‌برند. بازی‌های رایانه‌ای در فضای مجازی و غیرواقعی ساختاری مشابه با فضای واقعی دارند. در این بازی‌ها کاربران به عنوان کنشگر واقعی وارد فضای مجازی می‌شوند در این فضا نقش‌ها و قواعد متنوعی که عمدتاً بر اساس فضای واقعی شبیه سازی شده‌اند وجود دارد. (دلاور، ۱۳۸۷: ۷۶)

**یادگیری:** یادگیری به فرایند ایجاد تغییرات نسبتاً پایدار در رفتاری که حاصل تجربه است گفته می‌شود و نیز کسب دانش و اطلاعات عادت‌های مختلف مهارت‌های متنوع و راه‌های گوناگون حل کردن مسأله را یادگیری می‌نامند. همچنین می‌توان

یادگیری را به عنوان فراگیری رفتارها و اعمال پسندیده حتی به عنوان کسب رفتارها و اعمال مضر و ناپسند تعریف کرد. (همان منبع: ۱۰۹)

**تحصیلات والدین:** منظور از تحصیلات میزان سواد علمی و آکادمیک والدین می‌باشد. سواد و تحصیلات خانواده یکی از عوامل مهم پیشرفت بشر در جهان امروز است. (همان منبع: ۱۱۰)

### یافته های تحقیق

فرضیه اول) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی رابطه وجود دارد.

جدول ۱: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی

پیشرفت تحصیلی	بازی‌های رایانه‌ای	
$-0/174^{**}$	۱	همبستگی اسپیرمن
$0/009$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\*\* همبستگی در سطح معناداری  $0/01$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-0/174$  و سطح معناداری برابر  $0/009$  بوده که از مقدار  $0/05$  کمتر می‌باشد لذا رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی وجود دارد، بنابراین فرضیه مورد نظر تأیید می‌گردد.

فرضیه دوم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان رابطه وجود دارد.

جدول ۲: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان

تقویت حافظه کودکان	بازی‌های رایانه‌ای	
$-0/158^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$0/018$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $0/05$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-0/158$  و سطح معناداری برابر  $0/018$  بوده که از مقدار  $0/05$  کمتر می‌باشد، لذا این فرضیه تأیید می‌شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان وجود دارد.

فرضیه سوم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و بالابردن مهارت‌های کودکان رابطه وجود دارد.

**جدول ۳: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و بالا بردن مهارت های کودکان**

بالا بردن مهارت های کودکان	بازی های رایانه ای	
$-0/162^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$0/015$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $0/05$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-0/162$  و سطح معناداری برابر  $0/015$  بوده که از مقدار  $0/05$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و بالا بردن مهارت های کودکان وجود دارد.

فرضیه چهارم) به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای و گذراندن اوقات فراغت کودکان رابطه وجود دارد.

**جدول ۴: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و گذراندن اوقات فراغت**

گذراندن اوقات فراغت	بازی های رایانه ای	
$-0/134^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$0/046$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $0/05$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-0/134$  و سطح معناداری برابر  $0/046$  بوده که از مقدار  $0/05$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و گذراندن اوقات فراغت وجود دارد.

فرضیه پنجم) به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای و پر خاشگری کودکان رابطه وجود دارد.

**جدول ۵: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و پر خاشگری**

پر خاشگری	بازی های رایانه ای	
$-0/152^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$0/023$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $0/05$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-0/152$  و سطح معناداری برابر  $0/023$  بوده که از مقدار  $0/05$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و پر خاشگری وجود دارد.

فرضیه ششم) به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای و آسیب های جسمانی رابطه وجود دارد.



## جدول ۶: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و آسیب های جسمانی

آسیب های جسمانی	بازی های رایانه ای	
$-۰/۱۶۴^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$۰/۰۱۴$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $۰/۰۵$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-۰/۱۶۴$  و سطح معناداری برابر  $۰/۰۱۴$  بوده که از مقدار  $۰/۰۵$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و آسیب های جسمانی وجود دارد. فرضیه هفتم) به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای و افت اخلاقی رابطه وجود دارد.

## جدول ۷: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و افت اخلاقی

افت اخلاقی	بازی های رایانه ای	
$۰/۲۰۹^{**}$	۱	همبستگی اسپیرمن
$۰/۰۰۲$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\*\* همبستگی در سطح معناداری  $۰/۰۱$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $۰/۲۰۹$  و سطح معناداری برابر  $۰/۰۰۲$  بوده که از مقدار  $۰/۰۵$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و افت اخلاقی وجود دارد. فرضیه هشتم) به نظر می رسد بین بازی های رایانه ای و تنبل شدن ذهن رابطه وجود دارد.

## جدول ۸: ضریب همبستگی اسپیرمن بازی های رایانه ای و تنبل شدن ذهن

تنبل شدن ذهن	بازی های رایانه ای	
$-۰/۱۴۸^*$	۱	همبستگی اسپیرمن
$۰/۰۲۷$	۰	سطح اطمینان
۲۲۴	۲۲۴	تعداد

\* همبستگی در سطح معناداری  $۰/۰۵$  قرار دارد.

باتوجه به اینکه ضریب همبستگی اسپیرمن برابر  $-۰/۱۴۸$  و سطح معناداری برابر  $۰/۰۲۷$  بوده که از مقدار  $۰/۰۵$  کمتر می باشد، لذا این فرضیه تأیید می شود، بنابراین رابطه معنی داری بین بازی های رایانه ای و تنبل شدن ذهن وجود دارد.

## بحث و نتیجه گیری

رایانه‌ها که امروز تقریباً در بیش‌تر شئون زندگی انسان‌ها راه یافته‌اند، هم چون دیگر ساخته‌های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک روی آن، بهره‌گیری درست و مفید برای سرعت بخشی، دقت در کارها و کمک به پیش رفت امور است و روی دیگر آن، استفاده‌های نادرست و نابجا است که گاه، آسیب‌های فراوان را در پی دارد. در دنیای رایانه، آن چه بیش‌تر کودکان را شیفته خود می‌کند، همان چیزی است که به آن، «بازی های رایانه ای» می‌گویند.

این تحقیق با هدف بررسی آثار و پیامدهای بازی های رایانه ای بر روی کودکان پسر ۷ تا ۱۱ سال دبستان شاهد سال ۱۳۹۶ در شهرستان فسا انجام پذیرفت. با توجه به موضوع مورد مطالعه، روش تحقیق پژوهش حاضر توصیفی و از نوع پیمایشی است. جامعه آماری این تحقیق، شامل کلیه کودکان پسر ۷ تا ۱۱ ساله است که در دبستان شاهد شهرستان فسا مشغول به تحصیل می باشند و تعداد کل آن‌ها در سال ۱۳۹۶، ۵۴۰ نفر می‌باشد. حجم نمونه‌ی تحقیق حاضر برابر با ۲۲۴ نفر می‌باشد. نمونه حاضر از طریق نمونه گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شده است. روش گردآوری اطلاعات در تحقیق حاضر، به دو روش کتابخانه‌ای و میدانی بوده و ابزار بکار رفته جهت جمع‌آوری اطلاعات، پرسشنامه‌ی محقق ساخته‌ای است. نتایج حاصل از یافته‌ها نشان می‌دهد که:

### فرضیه اول) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی رابطه وجود دارد.

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی مشاهده شد. به دلیل جاذبه مسحور کننده این بازی‌ها، کودکان وقت بسیاری را صرف آن می کنند و در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می‌روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می‌شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی‌تردید، این علاقه، سبب افت تحصیلی خواهد شد. دارابی (۱۳۷۹) در پژوهش خود به این نتیجه رسید که بازی مانع درس خواندنشان نمی شود که با نتیجه به دست آمده از این فرضیه همخوانی ندارد.

### فرضیه دوم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان رابطه وجود دارد.

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و تقویت حافظه کودکان مشاهده شد. بازی های رایانه ای همان گونه که معایبی است، دارای محاسنی نیز می باشد از جمله اینکه باعث تقویت حافظه کودکان می شود.

### فرضیه سوم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و بالابردن مهارت‌های کودکان رابطه وجود دارد.

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و بالا بردن مهارت‌های کودکان مشاهده شد. برخی از برنامه های آموزشی، به کودکان کمک می کند تا بسیاری از مهارت های زندگی را با خود تمرین کنند. دوران (۱۳۸۰) در بررسی خود به این نتیجه رسید که استفاده از بازی های رایانه ای با مهارت اجتماعی کودکان رابطه معکوس دارد که رابطه معنی داری نبوده است، که این نتیجه با نتیجه دست آمده همخوانی ندارد.

**فرضیه چهارم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و اوقات فراغت کودکان رابطه وجود دارد.**

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و اوقات فراغت مشاهده شد. این بازی‌ها زمانی مخرب‌تر است که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود. بهترین راه حل، خارج کردن رایانه از اتاق کودک است. رایانه را می‌توان در مکان قابل رؤیتی از خانه قرار داد که کنترل زمان و محتوای بازی‌ها (خصوصاً بازی‌های اینترنتی) آسان‌تر باشد. وزلی (۱۳۸۱) در پژوهش خود به این نتیجه رسید که پسران در مقایسه با دختران ساعات بیشتری را برای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کنند و این باعث می‌شود که بیشترین اوقات فراغت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای کنند که نتیجه به دست آمده با نتیجه این فرضیه همخوانی دارد.

**فرضیه پنجم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری کودکان رابطه وجود دارد.**

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری مشاهده شد. مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای، حالت جنگی بیش‌تر آن‌هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگند. استمرار چنین بازی‌هایی، کودک را پرخاش‌گر و ستیزه‌جو می‌سازد و تلاش می‌کند خواسته‌هایش را با زور و تهاجم به دست آورد. هر چقدر بازی‌ها نیاز خشونت مخاطبان را بیشتر ارضا کند، گرایش به این بازی‌ها بیشتر می‌شود و بالعکس. وزلی (۱۳۸۱) در پژوهش خود به این نتیجه رسید که بیان میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و رفتار پرخاشگرانه رابطه معنی داری وجود دارد که با نتیجه به دست آمده از این پژوهش همخوانی دارد.

**فرضیه ششم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های جسمانی رابطه وجود دارد.**

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های جسمانی مشاهده شد. مشاهده‌ها نشان می‌دهد که کودکان، چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند به دلیل درگیر شدن در ماجرای بازی، تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی، به خود فشار می‌آورند؛ به دلیل این که کودک در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان بندی اش دچار اشکال شده و فرد، مبتلا به آرتروز می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست، از دیگر عوارض کار ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

**فرضیه هفتم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و افت اخلاقی رابطه وجود دارد.**

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و افت اخلاقی مشاهده شد. برخی از برنامه‌های رایانه‌ای، با بازی‌های ساده آغاز شروع شده و به تصاویر مستهجن ختم می‌شوند؛ در برخی از این بازی‌ها، جایزه‌ی پیروزی، ظاهر شدن عکس‌های مستهجن بر روی صفحه رایانه شماسست.

**فرضیه هشتم) به نظر می‌رسد بین بازی‌های رایانه‌ای و تنبل شدن ذهن رابطه وجود دارد.**

باتوجه به ضریب همبستگی اسپیرمن رابطه معنی داری بین بازی‌های رایانه‌ای و تنبل شدن ذهن مشاهده شد. در این بازی‌ها، به دلیل این که بیش‌تر، کودک و نوجوان با ساخته‌ها و برنامه‌های دیگران روبه‌روست و کم‌تر قدرت دخالت و تصرف در آن‌ها را می‌یابد، حالت انفعال گرفته و اعتماد به نفس او در برابر ساخته‌ها و پیش‌رفت دیگران، متزلزل می‌شود.

## پیشنهادها

بر اساس نتایج این مطالعه پیشنهاد می‌شود که:

- در طراحی بازی‌ها به نیازهای مخاطبان توجه شده و بازی‌ها متناسب با سن و ویژگی‌های مخاطبان طراحی شوند. همچنین در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای کار کیفی صورت نگرفته و پیشنهاد می‌شود که در این زمینه هم تلاش‌هایی صورت پذیرد.
- در پژوهش‌های بعدی از این متغیرها و همچنین متغیرهایی دیگر که مرتبط با نیازهای رسانه‌ای مخاطبان است استفاده شود تا هر چه بیشتر فاکتورهای موثر بر ترغیب مخاطبان شناخته شود و با یقین بیشتری بتوان در مورد رابطه این متغیرها با گرایش به بازی‌ها صحبت کرد.
- مقایسه‌ای بین دو جنس مذکر و مونث به لحاظ عوامل و میزان گرایش به بازی‌ها صورت پذیرد.
- با توجه به اینکه مطالعه حاضر در دبستان شاهد شهرستان فسا انجام شده، مطالعاتی در سایر شهرها و حتی در کاربرانی که در منزل از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، نیز صورت بگیرد. همچنین به نظر می‌رسد در مورد شهرهایی که به لحاظ فرهنگی و بوم‌شناسی مثل شهرستان فسا خاص هستند، به عوامل محیطی هم توجه شود.
- با توجه به شیوع و ضرورت کارکردی این بازی‌ها در دنیای امروز، پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های بیشتری در زمینه شناخت بیشتر این بازی‌ها برای بهتر شدن عملکرد ما در استفاده از آنها انجام شود.

## فهرست منابع

۱. آزاد فلاح، پرویز؛ دوران، بهناز و اژه‌ای، جواد، بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان. مجله روانشناسی، ۱۳۸۱، ۶(۱)، ۴-۱۷.
۲. احمدی، سعید، بررسی اثرات بازی‌های کامپیوتری بر دانش آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان، ۱۳۷۷.
۳. بشارتی‌فر، رجب محمد، آموزش خانواده (گزیده‌ای از دانستنی‌های روانشناسی تربیتی برای اولیاء، مربیان، مدیران و دانش‌آموزان)، چاپ اول، انتشارات مؤلف، ۱۳۷۸.
۴. بیجاری، ملیحه، تاثیر بازی رایانه‌ای آموزش ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه پنجم شهر بیرجند. پایان نامه کارشناسی ارشد علوم تربیتی رشته برنامه‌ریزی درسی. دانشگاه بیرجند، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، ۱۳۹۲.
۵. تورشتاین و بلن، نظریه‌ی طبقه‌ی مرفه، ترجمه‌ی فرهنگ ارشاد، تهران: نشر نی، ۱۳۸۳.
۶. حسینی، سید داود، بازی‌های رایانه‌ای؛ نگاهی به ویژگی‌ها، باید و نباید‌ها، انتشارات ره آورد نور، ۱۳۸۸.
۷. حمیدی، مهرزاد، بازی‌های پرورشی، تهران: ناشر دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتب درسی، ۱۳۸۲.
۸. خادمیان، طلیمه، سبک زندگی و مصرف فرهنگی، تهران: انتشارات جهان کتاب، ۱۳۸۷.
۹. خبرگزاری فارس، سبک زندگی در بازی‌های رایانه‌ای، فرهنگ و اندیشه، ۱۳۹۲.
۱۰. دوران، بهناز، بررسی رابطه بازی‌های کامپیوتری و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی، ۱۳۸۰.
۱۱. دوران، بهناز، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، دانشنامه ایرانی برنامه درسی، ۱۳۸۶.
۱۲. رسولی، محسن، تأثیر فن آوری اطلاعات در تربیت فرزندان، سازمان انجمن اولیاء و مربیان، نوبت اول، تهران، ناشر: سازمان انجمن اولیاء، ۱۳۸۲.
۱۳. روزنامه‌ی رسالت، شماره‌ی ۷۶۶۹، مورخ ۱ آبان ۱۳۹۱، ص ۱۵.
۱۴. زنگنه، حسین، مبانی نظری و عملی تکنولوژی آموزشی، تهران: انتشارات آوای نور، ۱۳۹۱.
۱۵. سایمن دورینگ، مطالعات فرهنگی، ترجمه‌ی حمیرا مشیرزاده، تهران، انتشارات مؤسسه‌ی فرهنگی آینده‌پویان، ۱۳۸۷.
۱۶. شاوردی، تهمینه، بررسی نظرات کودکان و نوجوانان نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۱۳۸۸، دوره ۲، شماره ۷، ۴۷-۷۶.
۱۷. شاملو، سعید، بهداشت روانی، تهران: انتشارات رشد، ۱۳۸۶.
۱۸. عظیمی، عباس؛ صالحی، مرضیه؛ صالحی، فرشته؛ مسعودی، حبیبه، اثرات کار با کامپیوتر بر عملکرد بینایی. فصلنامه راز بهزیستن، شماره ۳۰، پاییز ۱۳۸۳، ص ۳۳-۴۱.
۱۹. علی پور، احمد؛ آگاه، مژگان؛ هریس، ندا؛ گلچین، علیرضا؛ و پرشکوهی، باغبان، بازیهای رایانه‌ای، فرصت یا تهدید؟ تهران: انتشارات ارجمند، ۱۳۹۱.
۲۰. فاضلی، محمد، مصرف و سبک زندگی، تهران، انتشارات صبح صادق، ۱۳۸۲.
۲۱. کوثری، مسعود، مصاحبه تخصصی، دانشکده ارتباطات دانشگاه تهران، ۱۳۸۵.

۲۲. کوثری، مسعود، عصر بازی، تهران: نشر دریاچه نو، ۱۳۸۹.
۲۳. کوثری، مسعود، مطالعات فرهنگی و بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: انتشارات همشهری، ۱۳۹۰.
۲۴. لوئیس کوزو، زندگی و اندیشه‌ی بزرگان جامعه‌شناسی، ترجمه‌ی محسن ثلاثی، تهران: انتشارات علمی، ۱۳۷۲.
۲۵. مردانی نوکنده، محمد حسین، شیوه‌های موفق و ناموفق در مواجهه با پیامدهای فن‌آوری اطلاعات، سازمان انجمن اولیاء و مربیان، نوبت اول، تهران: انتشارات سازمان انجمن اولیاء، ۱۳۸۲.
۲۶. معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران: ۱۳۷۸.
۲۷. منطقی، مرتضی، راهنمای والدین در استفاده‌ی فرزندان در استفاده از فناوری‌های ارتباطی جدید. تهران: عابد، ۱۳۸۷.
۲۸. منطقی، مرتضی، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، تهران: انتشارات فرهنگ و دانش، ۱۳۸۰.
۲۹. نجاتی، حسین، روانشناسی نوجوانی، چگونه رفتار با نوجوانی، جلد سوم، ۱۳۸۴.