

## تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۵/۳۱

تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۷/۰۱

کد مقاله: ۱۹۴۵۸

اسداله بابایی فرد\*<sup>۱</sup>، ندا خداکرمیان گیلان<sup>۲</sup>

### چکیده

بازی‌های کامپیوتری را می‌توان به عنوان نخستین گام در راه آشنایی کودکان و نوجوانان با دنیای پیچیده‌ی تکنولوژی اطلاعات قلمداد کرد. جذابیت بازی‌های کامپیوتری برای کودکان و نوجوانان اثرات گوناگونی را به همراه دارد. صاحب‌نظران علوم اجتماعی و روان‌شناسی در مطالعات خود، اثرات بازی‌های کامپیوتری بر خشونت و همچنین اثراتی مانند انزوایی، افسردگی، از خودبیگانگی و اعتیاد به این بازی‌ها را مورد مطالعه قرار داده‌اند. در این پژوهش سعی شده است دنیای بازی‌های کامپیوتری مخصوص کودکان و نوجوانان و تأثیر این بازی‌ها بر این قشر مورد بررسی قرار گیرد. روش مطالعه‌ی حاضر از نوع کتابخانه‌ای و اسنادی بوده و نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد که کودکان و نوجوانانی که بیشتر وقت خود را به بازی‌های کامپیوتری می‌پردازند، رفتارهای آنان همراه با خشونت است و افرادی که بازی‌های کامپیوتری خشونت‌آمیز انجام می‌دهند، بیش از سایرین رفتارشان خشونت‌آمیز است. در بازی‌های کامپیوتری بیشتر پسران هستند که تحت تأثیر خشونت این بازی‌ها قرار می‌گیرند. پژوهش‌های مورد بررسی در این نوشتار غالباً رویکردی منفی و انتقادی نسبت به بازی‌های کامپیوتری داشته‌اند و در آن‌ها کمتر نگاهی مثبت به این مقوله وجود داشته است. بنا به چنین دلایلی، باید بافت اجتماعی و فرهنگی بازی‌های کامپیوتری مورد توجه قرار گرفته و کنترل شود تا این بازی‌ها آسیب کمتری به کودکان و نوجوانان برسانند.

واژگان کلیدی: بازی‌های کامپیوتری، انزوایی، از خودبیگانگی، خشونت، پرخاشگری، کودکان و نوجوانان

۱- دانشیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه کاشان (نویسنده مسئول) [babaiefard@kashanu.ac.ir](mailto:babaiefard@kashanu.ac.ir)  
۲- دانشجوی کارشناسی ارشد مطالعات فرهنگی دانشگاه کاشان: [n.khodakaramian.g@gmail.com](mailto:n.khodakaramian.g@gmail.com)

## ۱- مقدمه

امروزه بازی‌های کامپیوتری<sup>۱</sup> به عنوان پرمصرف‌ترین و مهم‌ترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان مطرح شده است. نوجوانان و کودکان ساعت‌ها وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند (جهانیانی، ۱۳۹۳: ۱۵). در میان انواع بازی‌ها، بازی‌های کامپیوتری به عنوان یکی از سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید تبدیل شده است. این بازی‌های مهیج، باعث می‌شوند که کودکان و نوجوانان ساعت‌ها وقت خود را به بازی کامپیوتری اختصاص دهند (گنجی و شفائی‌مقدم، ۱۳۹۱: ۱۶۰). با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های کامپیوتری به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است. از سوی دیگر، محبوبیت بازی‌های کامپیوتری موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است (اسلامی، دولت‌آبادی، مصطفوی، حسن‌زاده و مرادی، ۱۳۹۰: ۲۹۶). بازی‌های کامپیوتری نوعی سرگرمی هستند که با دستگاه‌های مجهز به پردازشگر الکترونیک انجام می‌شوند (شاوردی و شاوردی، ۱۳۸۸: ۵۰).

دستگاه‌های بازی‌های کامپیوتری نوجوانان را از عالم واقعیت به دور می‌کنند و به عالم تخیلات فرو می‌برند. این گروه از طریق بازی‌های کامپیوتری یا چیزی را به دست می‌آورند یا چیزی را از دست می‌دهند. این بازی‌ها به گونه‌ای ساخته شده‌اند تا مخاطب را وادار سازند تا به هر نحو ممکن به انتهای بازی و برتری آن دست یابند و این نقطه‌ای آغاز حمله به روح نوجوانان و کودکان است (جدیدیان، پاشاشریفی و گنجی، ۱۳۹۱: ۱۰۹). بازی‌های کامپیوتری تاریخچه‌ای کوتاه دارد و از جمله تکنولوژی‌هایی است که با سرعت بسیار زیادی در حال گسترش است. عده‌ای از دانشجویان برای اولین بار در دهه‌ی شصت میلادی بازی‌های کامپیوتری را به صورت ابتدایی و ساده طراحی کردند. در سال ۱۹۵۲ اولین بازی کامپیوتری گرافیکی با عنوان تیک - تاک - تو به وسیله‌ی یکی از این دانشجویان به نام داگلاس جهت اخذ درجه‌ی دکترا از دانشگاه کمبریج ارائه شد که محتوای آن تعامل انسان با کامپیوتر بود. این بازی محتوای حافظه را با جلوه‌ی مجازی نشان می‌داد. بنابراین، انجام بازی‌های کامپیوتری و این که این بازی‌ها بخشی از فرهنگ کودکان و نوجوانان به حساب می‌آیند نگرانی‌هایی را به دنبال دارد (برند و گروپ، ۲۰۱۱: ۱۲۰). بازی‌های کامپیوتری نگرانی‌هایی در اثرات آن‌ها دارد، که این نگرانی از دو عامل به وجود می‌آید: نخست زمانی که کودکان و نوجوانان صرف بازی می‌کنند و دوم هنگامی که کودکان و نوجوانان وقت خود را صرف بازی می‌کنند و آموزش و فعالیت و اوقات فراغت نادیده می‌گیرند. این بازی‌ها اثرات و وقت انجام تکالیف و ورزش را می‌گیرند؛ البته، از سوی دیگر، این بازی‌ها به نوجوانان تجربه‌های زیاد و جدیدی را می‌آموزند (دورکین و باربری، ۲۰۰۲: ۳۷۴).

در عین حال بخش مهمی از این بازی‌های کامپیوتری خشونت<sup>۲</sup> زیادی را برای نوجوانان و کودکان به وجود می‌آورند. امروزه بازی‌های کامپیوتری تبدیل به رسانه‌ای چندبعدی شده‌اند و نمی‌توان آن‌ها را صرفاً سرگرمی‌ای برای کودکان در نظر گرفت، چرا که این محصولات بخش مهمی از زندگی روزمره‌ی کودکان و نوجوانان را شامل می‌شوند. از این رو، باید کارشناسان به دنبال کشف ویژگی‌های بازی‌های کامپیوتری و درک درست از آن‌ها باشند تا بتوان آثار منفی آن‌ها را خنثی کرده و بر ویژگی‌های مثبت‌شان افزود (بابایی‌فرد و شاهوردی، ۱۳۹۵). برخی از مطالعات نشان می‌دهند که بازی‌های کامپیوتری خشونت‌آمیز بیش از آن که مفید باشند مضر هستند و رابطه‌ی منفی با وضعیت سلامت روانی افراد دارند. همچنین، این بازی‌ها تأثیر مستقیم بر پرخاشگری دارند. چنین بازی‌هایی باعث بروز اضطراب و گوشه‌گیری در کودکان و نوجوانان می‌شوند (کان و کیان، ۲۰۱۶). کودکان و نوجوانان به این بازی‌ها اعتیاد پیدا می‌کنند و این امر پیامدهای منفی از جمله سردرد، چاقی، فشار عصبی، افسردگی، از خودبیگانگی و افت تحصیلی، و از همه مهم‌تر پرخاشگری، به دنبال دارد. عده‌ای فکر می‌کنند این بازی‌ها فکر کودکان را تقویت می‌کنند و باعث رشد مهارت و خلاقیت آنان می‌شوند. در حالی که، برخی داده‌های تجربی نشان می‌دهند رفتار خشونت‌آمیز در کودکان و نوجوانان با بازی‌های کامپیوتری ارتباط دارد. خشونت رسانه‌ای از طرق گوناگون، چون بروز و افزایش رفتار غیراجتماعی و تهاجمی، ترس از قربانی شدن، کاهش حساسیت در برابر اعمال خشونت‌بار و قربانیان خشونت و تمایل بیشتر به انجام کارهای خشونت‌آمیز در دنیای حقیقی بر کودکان و نوجوانان اثر می‌گذارند (شجاعی، دهداری، دوران، نوری و شجاعی، ۱۳۹۵: ۲۰۰).

از سال ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ میلادی بیشترین تغییر در محتوا و ساخت بازی‌های کامپیوتری به وجود آمد. تحقیقاتی که در مورد تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت و انزوای اجتماعی صورت گرفته است، نشان می‌دهند پژوهش دقیقی روی بزهکاری نوجوانان دارای سابقه‌ی خشونت صورت نگرفته است. نوجوانان و جوانانی که بازی کامپیوتری بین ۶ تا ۱۰ ساعت انجام می‌دهند خطر افزایش ابتلا به افسردگی در آنها وجود دارد. این دسته از نوجوانان و جوانان بیشتر در معرض آسیب‌پذیری قرار می‌گیرند. آن‌ها

1. Computer Games
2. Brand & Grob
3. Durkin & Barberi
4. Violence
5. Kun & Qian

در اواخر شب تا اوایل صبح سرگرم بازی‌هایی که دارای محتوای خشونت هستند می‌شوند. چنین بازی‌هایی باعث ضداجتماعی شدن این افراد شده و وجه تکانشی و پرخاشگری در بین آنها به وجود می‌آوردند (هیستینگز، ۲۰۰۹: ۶۸۴؛ واربروتون و براونشتاین، ۲۰۱۲).

در ایران هم روند گسترش بازی‌های کامپیوتری به فاصله‌ی کوتاهی از بازار جهانی، به طور گسترده رواج یافت. بنابر گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آمارهای غیررسمی موجود نشان می‌دهند که در سال ۱۳۸۶ در مجموع حدود ۲۵ میلیون بازی خارجی در ایران به فروش رسیده است که شامل ۱۳ میلیون بازی کامپیوتری و ۱۲ میلیون بازی کنسولی یا پلی‌استیشن بوده‌اند. به گزارش این بنیاد، تاکنون حدود ۴۰ نوع بازی در ایران تولید شده است و بیش از نیمی از این بازی‌ها برای طیف سنی کودک و نوجوان زیر ۱۲ سال طراحی شده‌اند، اما تنها کمتر از ۱۰ بازی در ایران برای گروه سنی بالای ۱۲ سال تولید شده است (علی‌پور، آگاه‌هریس، گلچین و پرشکوهی، ۱۳۹۰: ۱۲). نقش بازی‌های کامپیوتری در کودکان و نوجوانان غیر قابل انکار است. البته گویا خشونت در بازی‌های کامپیوتری به افراط کشیده است، برای کاربران بازی‌های کامپیوتری بازی‌های خشن، که در سراسر برخی از آن‌ها کشت‌وکشتر وجود دارد، خشونت بسیار جذابیت دارد. اختلال در پرخاشگری ریشه در بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری نوجوانان و کودکان دارد؛ در طی زمان، استفاده از این بازی‌ها باعث می‌شود که کودکان پرخاشگرتر شوند. هدف انجام مطالعه‌ی حاضر، بررسی تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان است. در این پژوهش ما از طریق بررسی مبانی نظری، به ویژه مرور داده‌های پژوهش‌های تجربی پیشین در جهان و ایران، به دنبال آن هستیم ببینیم که، در مجموع، بازی‌های کامپیوتری چه پیامدهایی می‌توانند بر بروز خشونت در میان کودکان و نوجوانان داشته باشند.

## ۲- اهمیت و ضرورت پژوهش

در گذشته افراد به صورت سنتی بازی‌ها را انجام دادند و این بازی‌ها مانند فوتبال، کارت‌بازی، هفت‌سنگ و ... بودند. اما امروزه کودکان و نوجوانان به بازی‌های کامپیوتری می‌پردازند و بازی‌های سنتی را رها کرده‌اند؛ البته زندگی در آپارتمان هم باعث تسریع این امر شده است و خود پدر و مادرها هم گرایش دارند فرزندان‌شان به بازی‌های کامپیوتری بپردازند و این که دیگر خبری از شلوغی در خانه نباشد. هرچند آن‌ها این وضعیت را در نظر نمی‌گیرند که بازی‌های کامپیوتری پیامدهایی منفی برای کودکان و نوجوانان‌شان دارد: مثلاً بازی زیاد با کامپیوتر می‌تواند باعث افزایش خشونت در آن‌ها شود. امروزه خشونت‌ها، هم به صورت کلامی و هم به شکل غیرکلامی آن، در بسیاری از حوزه‌های اجتماعی، از جمله داخل خانواده‌ها، افزایش یافته‌اند، و این امر باعث بروز مشکلات و موانعی در روان افراد شده است. رفتار خشن در بازی‌های کامپیوتری از مهم‌ترین اثرات این بازی‌ها است، اما می‌توان با تغییر در بازی‌های کامپیوتری این بازی‌ها را مفید کرد تا کودکان و نوجوانان در جهت پیشرفت پیش روند و از این طریق از خشونت بازی‌های کامپیوتری دور شوند. هلستروم و پرسون<sup>۲</sup> (۲۰۰۴) معتقد است پیشرفت در تغییر بازی‌ها نگرانی‌های زیادی را به وجود آورده است. امروزه زندگی فقط در شکل مطلوب آن مهم نیست، بلکه ارتقای کیفیت زندگی هم مهم است. از آن‌جایی که بازی‌های کامپیوتری ابعاد متعددی از زندگی نوجوانان را در برمی‌گیرند، توجه به آن‌ها از اهمیت خاصی برخوردار است (جمیلی و گریفیتس<sup>۳</sup>، ۲۰۱۶: ۳۱۰). این بازی‌ها در زمره‌ی رسانه‌های همگانی هستند، از این رو، بررسی آن‌ها اهمیت زیادی دارد. شخصیت کودکان و نوجوانان در این سنین پایین شکل می‌گیرد و اغلب بازی‌های کامپیوتری باعث شده‌اند که آن‌ها با انجام چنین بازی‌هایی با خشونت آشنا شده و در آن‌ها خشونت افزایش یابد؛ آن‌ها ساعت‌ها وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنند. بازی‌های کامپیوتری اثرات منفی و مثبت زیادی بر زندگی کودکان و نوجوانان داشته است؛ پس آن اموری که برای شکل‌گیری شخصیت و هویت کودکان و نوجوانان مهم هستند باید مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرند.

## ۳- مبانی نظری بازی‌های کامپیوتری و خشونت

به نظر اندرسون (۱۹۸۶) هر نوع درگیری در بازی‌های کامپیوتری مستلزم تحلیل دقیق آن است. بازی‌های کامپیوتری یک پدیده‌ی اجتماعی است که باید مورد شناسایی قرار گیرد. هیچ دیدگاه اجتماعی قادر نیست به تنهایی کل یک پدیده‌ی اجتماعی را مورد بررسی قرار دهد و این امر مانند سایر فعالیت‌های انسانی در مورد پدیده خشونت و پرخاشگری نیز صدق می‌کند. با توجه به کاستی‌هایی که در دیدگاه‌های مختلف وجود دارد از نظر تئوریک و روش‌شناختی در مورد تبیین خشونت و پرخاشگری باید در مورد این مطالعات به طور عمده به عناصر ساختاری و اجتماعی بازی‌های کامپیوتری پرداخته شود. مثلاً، انتقاداتی که به تئوری ناکامی -

1. Warburton & Braunstein  
2. Hellstrom & Persson  
3. Chumbley & Griffiths

پرخاشگری<sup>۱</sup> وارد شده است، تجربه نشان می‌دهد برخی از جنبه‌های ناهنجار رفتار کودکان و نوجوانان در بازی‌های کامپیوتری ناشی از ناکامی آنان در تحقق یافتن اهدافشان در بازی کامپیوتری است. به عنوان مثال، ناسزا و حرکات کم و بیش ویرانگرانه که تیم‌ها پس از ناکامی خویش انجام می‌دهند، و رفتارهایی از این قبیل را می‌توان در چهارچوب تئوری ناکامی - پرخاشگری مورد ارزیابی قرار داد. اما در این مورد با استناد به این تئوری امکان تبیین اشکال خشونت و پرخاشگری بین بازی‌های کامپیوتری و کودکان - نوجوانان وجود ندارد. از آن‌جا که این تئوری در سطح تحلیل فردی و روانی قرار دارد، در تبیین خشونت و پرخاشگری قابل تعمیم نیست.

### ۳-۱- دیدگاه یادگیری اجتماعی

در نظریه یادگیری اجتماعی<sup>۲</sup> فرض می‌شود که پرخاشگری فقط یکی از چند واکنش از تجربه‌ی ناکامی است و از پیامدهای رفتاری مورد انتظار اثر می‌پذیرد. از دیدگاه نظریه یادگیری اجتماعی، برانگیختگی هیجانی ناشی از تجربه‌ی ناخوشایند می‌تواند سبب رفتارهای گوناگون شود (بهرامی و بهرامی، ۱۳۹۲: ۷۹). در دیدگاه شناختی پرخاشگری ادراک فرد از رویدادها، تعبیرها و استنباط‌های فرد از عوامل اصلی پیدایش هرگونه رفتار، از جمله رفتار پرخاشگرانه، است. طبق این تئوری، کودکان پرخاشگر رفتار دیگران را به عنوان نشانه‌ی پرخاشگری می‌دانند. الگوی برانگیختگی خشم از الگوی شش مرحله‌ی پردازش اطلاعات اجتماعی برگرفته شده است. در مرحله‌ی اول کودکان جزئیات رویداد محیطی را رمزگذاری می‌کنند. در مرحله‌ی دوم تفسیر مرتبط با موقعیت را تولید می‌کنند؛ در مرحله‌ی سوم یک هدف اجتماعی را شکل می‌دهند که بر پاسخ آنها نسبت به موقعیت اثرگذار است؛ مرحله‌ی چهارم تولید ذهنی گروهی از پاسخ‌های رفتاری است؛ مرحله‌ی پنجم ارزیابی کیفیت هر پاسخ (ارزیابی راهبردها) را شامل می‌شود و مرحله آخر انجام دادن پاسخ انتخاب شده است.

### ۳-۲- دیدگاه زیست‌شناختی درباره پرخاشگری

تبیین‌های زیست‌شناختی پرخاشگری، به سه دسته تقسیم می‌شوند. گروه اول به نقش برخی مراکز مغز در تولید رفتارهای پرخاشگرانه اشاره دارد. گروه دوم، آثار هورمون‌ها بر رفتار را آشکار می‌سازد و گروه سوم، توارث را دخالت می‌دهد. الزسین معتقد است از معاینه‌ی فرد پرخاشگر در مغز او غده‌ای به اندازه‌ی یک گردو مشاهده می‌شود و وجود آسیب در مناطقی از مغز، مناطقی که رفتار را کنترل می‌کند، می‌تواند موجب رفتار پرخاشگرانه شود. افرادی که در مغزشان غده دارند یا مغز آنان آسیب دیده است، سطح پرخاشگری آنان بالا است. در هورمون‌ها نقش تستوسترون از مدت‌ها پیش معلوم شده که رفتار پرخاشگرانه در جنس نر خیلی بیشتر از جنس ماده است. این مشاهده در مورد تعداد زیادی از انسان‌ها و موجودات زنده صحت دارد. بسیاری این تفاوت را به تولید هورمون‌های جنسی تستوسترون نسبت می‌دهند. تستوسترون هر دو جنس تولید می‌شود، با این همه، تولید آن در مردها بیش از تولید آن در زنان است. رابطه‌ی بین هورمون‌ها و پرخاشگری، توجه بسیاری از پژوهشگران را به خود جلب کرده است و بین پرخاشگر و میزان تستوسترون در اکثر پستانداران، غیر از انسان، آشکارا رابطه‌ی علت و معلولی نشان داده می‌شود. تأثیرات فیزیولوژیک فیلم‌های خشن ممکن است بر کودکان پرخاشگر نیز مؤثر باشد. کودکان با ویژگی خصومت شدید افزایش بیشتری را در ضربان قلب و فشار خون خود احساس می‌کنند و تماشای فیلم‌های خشن در مقایسه با فیلم‌های غیرخشن خصومت آنان را افزایش می‌دهد و مغز مردان در این شرایط به آزادسازی دوپامین در پاسخ به بازی‌های خشونت‌آمیز می‌پردازند (دیوید والش<sup>۳</sup>، ۲۰۱۸).

### ۳-۳- نظریه یادگیری اکتسابی

ممکن است پرخاشگری در نتیجه‌ی برخی پیشامدها عارض شود، اما پرخاشگری از یادگیری اجتماعی صورت می‌گیرد. کودکان می‌توانند پرخاشگری را به خاطر پاداشی که در برابر ارائه‌ی چنین رفتاری دریافت می‌کنند، بیاموزند. پاترسون و همکارانش دریافته‌اند که در مهد کودک، کودکانی که رفتار پرخاشگرانه دارند و پیامدهای مثبت از آن می‌بینند، احتمالاً پرخاشگری را تکرار می‌کنند؛ در حالی که اگر پرخاشگری آنان با رفتار منفی همراه باشد، کودک پرخاشگر رفتار خود را تغییر می‌دهد، یا افراد دیگری برای بازی خود انتخاب می‌کند (مظفری، ۱۳۸۹: ۲۳).

### ۳-۴- بازی‌های کامپیوتری

بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی قدمتی نزدیک به چهل سال دارند. نخستین بازی‌های ویدیویی الکترونیک در دهه‌ی ۱۹۷۰ ابداع شدند. با ورود بازی‌های تازه به بازار و افزایش پیچیدگی آن‌ها، این بازی‌ها در بسیاری از کشورها محبوبیت گسترده‌ای را به دست آورده‌اند (راشن و رسولی‌زاده طباطبایی، ۱۳۹۲: ۹۰). «هینگنبوتام در سال ۱۹۵۸ بازی تنیس دو نفره را از آزمایشگاه نوسان‌نمای

1 Failure-Aggression Theory  
2. Social Learning Theory  
3. D. David Walsh

ملی بروکهاون به بازار عرضه کرد. محتوای این بازی بسیار ساده بود و به صورت دونفره اجرا می‌شد. در این بازی نفر اول زاویه‌ای را انتخاب و توپ را با کلیک روی صفحه‌ی نمایش به صورت دیگر می‌انداخت و نفر دوم نیز همین کار را انجام می‌داد. در سال ۱۹۶۲ گروهی از دانشجویان به طراحی بازی جنگ فضایی با استفاده از ایده‌های استیو راسل پرداختند. این بازی به سرعت در جهان شهرت یافت و شرکت آتاری، کامپیوترهایی برای این بازی به بازار عرضه کرد. در این بازی نیز دو بازیکن مقابل هم قرار گرفتند و هر یک تا نوبدی طرف مقابل به تلاش خود ادامه می‌داد. در سال ۱۹۶۷ رالف بائر نوعی بازی طراحی کرد که اولین بازی ویدیویی بود و روی یک مجموعه‌ی تلویزیونی انجام می‌شد. این بازی **تعقیب** نامیده می‌شد که در آن نقطه‌ای، نقطه‌ی دیگر را تعقیب می‌کند. افزایش ظرفیت اجرایی دستگاه‌های بازی را می‌توان از عوامل اصلی دگرگونی بازی‌ها دانست، به طوری که افزایش توان محاسباتی دستگاه بازی، باعث شد تا اجرای بازی‌های پیچیده‌تر امکان‌پذیر شود. همچنین، قابلیت جابه‌جایی و حمل دستگاه‌های بازی از عواملی بودند که باعث افزایش محبوبیت و رونق بیشتر این بازی‌ها در بازار جهانی شدند، به گونه‌ای که در پایان دهه‌ی ۱۹۸۰ بازی‌های کامپیوتری نبض بازار فروش اسباب‌بازی را به دست گرفتند. به این ترتیب، در ایالات متحد آمریکا از هر بیست اسباب‌بازی فروخته شده، ۱۶ مورد شامل بازی‌های کامپیوتری بود (دوران، ۱۳۸۲). بازی‌های کامپیوتری نوعی سرگرمی است که توسط یک دستگاه الکترونیک مجهز به پردازشگر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های کامپیوتری به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه‌ی تلویزیون و یا کامپیوتر، بازی ویدیویی نیز محسوب می‌شوند.

امروزه کودکان و نوجوانان هم وقت خود را با این بازی‌ها پر می‌کنند و هم از آن تأثیر می‌پذیرند. بسته به هدف طراحان، نوع بازی و زمان اختصاص داده شده به آن بازی می‌تواند اثرات مثبت یا منفی داشته باشد. با این حال، به دلیل نگرانی‌هایی که از عوارض بازی‌های کامپیوتری وجود دارد، بیشتر پژوهش‌ها بر آثار منفی آن‌ها تأکید کرده‌اند. تحقیقات نشان می‌دهند که بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی برای کودکان و نوجوانان می‌تواند زیان‌آور باشند. تأثیرات این نوع بازی‌ها در سه گروه آثار **جسمانی**، **رفتاری**، و **روانی** - اجتماعی قابل بررسی است. آثار جسمانی بازی‌های خشن بر بازی‌کنندگان افراطی بیشتر مربوط به بیماری‌های ماهیچه‌ای - اسکلتی و افزایش یا کاهش سوخت‌وساز بدن است. با توجه به نتایج متفاوتی که از تحقیقات گوناگون در خصوص اثرات بازی‌های کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان حاصل شده است، میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری از جامعه‌ای به جامعه دیگر و از فرهنگی به فرهنگ دیگر کاملاً متفاوت است و مشخص نیست چه نوع بازی، چه مدت زمان در هر بار استفاده و تکرار بازی‌ها با چه کیفیتی به خشونت منجر می‌شود (فرمانبر، توانا، استصباری و عطرکار روشن، ۱۳۹۲: ۶۸).

نتایج پژوهش‌های تجربی نشان می‌دهند که بازی‌های کامپیوتری آسیب‌هایی را بر جسم و روان و تربیت کودکان و نوجوانان دارند. از جمله تأثیرات منفی بازی‌های کامپیوتری بر جسم افراد این است که ساعات زیاد خیره شدن به کامپیوتر بر بدن و بینایی آن‌ها آسیب می‌زند؛ به این علت که کودکان در هنگام استفاده از کامپیوتر، ساعت‌ها در یک وضعیت ثابت قرار دارند، اندام‌های آنان، مانند کتف و گردن و مچ دست‌شان، درد گرفته و دچار عارضه می‌شوند. تهوع و سرگیجه نیز از جمله پیامدهای جسمانی بازی‌های کامپیوتری هستند. بازی‌های کامپیوتری آسیب‌های روانی و تربیتی نیز برای افراد کودکان و نوجوانان دارند. از جمله این آسیب‌ها تقویت خشونت است. این بازی‌ها با جنگ همراه هستند. هنگامی که کودک در بازی کامپیوتری به جنگ می‌پردازد، این امر باعث می‌شود که خود کودک نیز در دنیای واقعی پرخاشگر و ستیزه‌جو شود. در بازی‌های کامپیوتری به طرز افراطی از خشونت استفاده می‌شود. هنگامی که کودکان و نوجوانان پرخاشگر می‌شوند، می‌توانند به دیگران نیز آسیب برسانند.

انزوایابی نیز از دیگر پیامدهای بازی‌های کامپیوتری است و هنگامی که کودکان و نوجوانان بیشتر وقت خود را به بازی‌های کامپیوتری می‌پردازند، این امر باعث می‌شود آن‌ها در بیش‌تر در انزوا به سر برند و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران دچار مشکل شوند. این افراد از گروه همسالان و خانواده‌های خود جدا شده و از دنیای بیرون از خود بی‌خبر می‌شوند. روابط خانوادگی آن‌ها تضعیف شده و ارتباط خیلی کمی با خانواده‌های خود برقرار می‌کنند؛ همچنین، روابط آن‌ها با پیرامون‌شان سرد شده و این امر باعث نارضایتی خانواده‌ها می‌شود.

### ۳-۵- خشونت

خشونت یک پاسخ شدید به محرومیت و تحریک است. خشونت ممکن است به اشکال گوناگون بروز پیدا کند. در این رابطه زیلمن تجزیه و تحلیلی از خشم ارائه می‌دهد و دو راه را برای کاهش خشم مطرح می‌کند. یکی از این دو راه، یافتن و مقابله با افکاری است که امواج خشم را تحریک می‌کند و این بروز نخستین ارزیابی از انفجار خشم را تحریک و تقویت می‌کند و ارزیابی‌های بعدی آتش آن را شعله‌ورتر می‌کند؛ راه دیگر زمان مداخله در این روند است. این عمل در صورتی می‌تواند اثربخش باشد که در مراحل ابتدایی خشم انجام شود. چنان‌چه اطلاعات فرونشاندنی خشم قبل از آن که فرد دست به عمل بزند به او برسد، می‌توان از برانگیخته شدن خشم جلوگیری کرد.

خشونت پدیده‌ای چندوجهی بوده و دارای ابعاد اقتصادی، سیاسی، اجتماعی، دینی، بیولوژیک و ژنتیک است. تفاوت جنسیتی نیز بر خشونت مؤثر بوده است، به گونه‌ای که داده‌های تاریخی و تجربی نشان می‌دهند زنان نسبت به مردان خشونت کمتری از

خود نشان می‌دهند (راجی و خلعتبری، ۱۳۹۶: ۲۱). مشکلات رفتاری به دو دسته‌ی مشکلات رفتاری درون‌سازی شده و برون‌سازی شده تقسیم می‌شوند. مشکلات درون‌سازی شده مشکلاتی هستند که معطوف به درون تلقی می‌شوند و علائم اصلی آن‌ها با رفتارهای بیش از حد کنترل شده رابطه دارند؛ مانند افسردگی و اضطراب که با دنیای درون فرد سروکار دارند. مشکلات برون‌سازی شده شامل رفتارهایی هستند که در برقراری ارتباط با دیگران خود را نشان می‌دهند؛ مانند رفتار قانون‌شکنی یا خشونت. اساساً یکی از شایع‌ترین مشکلات رفتار برون‌سازی شده، خشونت است (بوشارلا، ۱۳۶۸).

خشونت در دوران کودکی و نوجوانی یک مشکل مهم تلقی می‌شود. تجسم کودکان پرخاشگر مشکل است. این کودکان از طرف جامعه و قوانین طرد می‌شوند. آن‌ها از سوی والدین هم طرد می‌شوند. این کودکان را نمی‌توان بیمار دانست، ولی نباید به همین حال باقی بمانند، زیرا تداوم حالت خشونت به وخامت می‌انجامد و رفع آن جز از طریق اقدامی سریع و همه‌جانبه و مداوم ممکن نخواهد بود (منطقی، ۱۳۸۰: ۱۲). رئیس سازمان بهداشت ایالات متحد آمریکا بازی‌های کامپیوتری را جزو سه عامل اصلی خشونت خانوادگی نامیده است. برخی از پژوهش‌ها و گزارش‌های ارائه شده نیز بیان‌کننده‌ی این واقعیت هستند که تأثیرات منفی بازی کامپیوتری قابل توجه هستند.

#### ۴- بازی‌های کامپیوتری و خشونت: نتایج برخی پژوهش‌های تجربی

مسئله‌ی تأثیرگذاری خشونت در بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی بر قشر کودک و نوجوان امری پذیرفته شده است. تأثیرگذاری این بازی‌ها بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه قابل تأیید است. در بیشتر بازی‌های کامپیوتری خشونت حرف اصلی را می‌زند و درگیری تن به تن و آسیب رساندن فیزیکی افراد در این بازی‌ها نمونه‌ی بارزی هستند که در بازی‌های کامپیوتری به چشم می‌خورد. پژوهش‌های مختلفی در زمینه‌ی بازی‌های کامپیوتری و خشونت انجام شده است و در این پژوهش سعی شده است که نتایج برخی مقالات و تحقیقات مهم در این زمینه بررسی شده و مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرند.

##### ۴-۱- پژوهش‌های تجربی در جهان

اندرسون و واربرتون<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) در پژوهشی تحت عنوان **تأثیر بازی‌های ویدیویی خشن: یک مرور کلی** به بررسی تأثیر بازی‌های کامپیوتری، خصوصاً بر بروز خشونت، پرداختند. در این پژوهش از روش کمی و پیمایش استفاده شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که جلوه‌های بازی‌های کامپیوتری می‌توانند تمرین بیش از حد، موفقیت تحصیلی، رفتار اجتماعی متعادل و مدیریت مشکلات زندگی باشند. اما اثرات مضر بازی‌های کامپیوتری شامل: اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری، عدم توجه به دیگران و افزایش پرخاشگری هستند. یکی از مشکلات و معضلات امروزی که نوجوانان با آن روبه‌رو هستند دیدن بازی‌های کامپیوتری خشن است. پرخاشگری نوجوانان و جوانان هنگام دیدن بازی کامپیوتری به قصد آسیب رساندن به دیگران انجام می‌شود و کودک از دفع کردن افراد لذت می‌برد و پرخاشگری را در اولویت قرار می‌دهد.

اندرستد و تورجرزن<sup>۲</sup> (۲۰۱۴) در پژوهشی تحت عنوان **بازی‌های رایانه‌ای و خشونت: آیا واقعاً ارتباطی وجود دارد؟** به دنبال بررسی این موضوع بودند که ببینند آیا بین بازی کامپیوتری و خشونت رابطه وجود دارد یا خیر؟ در این پژوهش از روش مطالعه‌ی کمی و پیمایش استفاده شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که تقریباً همه‌ی پسران بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی را انجام می‌دهند. بازی‌های خشونت‌آمیز بالاترین اوج خود را در میان پسران دارد. اوج شیوع استفاده از بازی‌های کامپیوتری با اوج خشونت همراه است. پسران تمایل به بازی‌های اکشن دارند؛ این بازی‌ها تأثیر بی‌نظیری روی خشونت افراد دارند. پسران، بازی‌های تیراندازی را بیش از همه دوست دارند. بین بازی مورد علاقه‌ی دختران و پسران تفاوت وجود دارد و جنسیت امری مهم در این رابطه به شمار می‌آید. بازی‌های خشن یکی از بازی‌های بسیار رایج در میان پسران است. بازی‌های خشونت‌آمیز بیش از سایر بازی‌ها بر روان و رفتار افراد تأثیر دارند. بیشترین افرادی که به بازی کامپیوتری خشونت‌آمیز می‌پردازند جوانان و نوجوانان هستند. آن‌ها به بازی‌های خشونت‌آمیز اولویت بیشتری می‌دهند؛ بازی‌هایی که در آن‌ها رفتار خشونت‌آمیز اوج حضور خود را دارد.

ایزلم<sup>۳</sup> نیز در پژوهشی (۲۰۱۱) تحت عنوان **خشونت در بازی‌های رایانه‌ای**، به بررسی تأثیر خشونت در بازی‌های کامپیوتری می‌پردازد. در این پژوهش از روش کتابخانه‌ای - اسنادی استفاده شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد خشونت یکی از مباحث مطرح در بازی‌های کامپیوتری است. بازی‌های ویدیویی خشن تأثیر منفی بر افراد دارند که این اثر منفی، خشونت‌آمیز بودن است. والدین غالباً معتقدند که بازی‌های کامپیوتری با خشونت همراه هستند. افراد با بازی‌های کامپیوتری بر خشونت متمرکز می‌شوند و این امر باعث شده سطح رفتار اجتماعی افراد پایین بیاید. افراد به خشونت عادت می‌کنند و این خشونت را در زندگی

1. Anderson & Warburton  
2. Endestad & Torgersen  
3. Islim

خود پیاده می‌کنند، و از این طریق به دیگران آسیب می‌رسانند. در پی بازی‌ها، خشونت افراد بیشتر می‌شود و این امر می‌تواند به عنوان یک بیماری دیده شود.

#### ۴-۲- پژوهش‌های تجربی در ایران

عبدالخالقی، دواجی، صبحائی و محمودی (۱۳۸۲) در پژوهشی تحت عنوان *بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲* به دنبال بررسی این موضوع بودند که ببینند بین بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمایی تهران رابطه وجود دارد یا خیر. روش مورد بررسی در این پژوهش کمی و با استفاده از تکنیک پیمایش بوده است. نتیجه‌ی پژوهش نشان می‌دهد که بین پرداختن به بازی با انواع پرخاشگری رابطه وجود دارد، اما این رابطه از نظر آماری معنادار نبوده است. این در حالی است که بین مدت زمان پرداختن به این بازی‌ها و نوع بازی با انواع پرخاشگری رابطه وجود داشته است، به طوری که با افزایش پرداختن به این بازی‌ها، به ویژه بازی‌های خشن، میزان پرخاشگری افزایش می‌یابد و مواجهه با بازی‌های کامپیوتری خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان می‌شود.

در پژوهشی دیگر فرمانبر، توانا، استحصاری و عطرکار روشن (۱۳۹۲) با عنوان *ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت* نشان دادند که بازی‌های کامپیوتری با پرخاشگری در دانش‌آموزان مرتبط است. این مطالعه با استفاده از روش کمی و تکنیک پیمایش انجام شد. نتیجه‌ی پژوهش نشان می‌دهد که بین نوع بازی‌های کامپیوتری و همراهی دوستان در انجام بازی‌های کامپیوتری با پرخاشگری فیزیکی رابطه وجود دارد و با افزایش استفاده از بازی‌های کامپیوتری بر زد و خورد و میزان پرخاشگری فیزیکی دانش‌آموزان افزایش می‌یابد؛ همچنین، بین مدت زمان بازی‌های کامپیوتری با پرخاشگری فیزیکی و کلامی رابطه وجود دارد. بین محتوای بازی‌های کامپیوتری و مدت زمان بازی‌های کامپیوتری با پرخاشگری فیزیکی و کلامی رابطه وجود داشته است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که محتوای بازی‌های کامپیوتری و مدت زمان استفاده از آن‌ها در بروز خشونت اثرگذار هستند. از سوی دیگر، استفاده‌ی اعتیادآور از کامپیوتر در قالب بازی‌ها می‌تواند مشکلات جدی روانی به همراه داشته باشد. طبیعتاً، استفاده‌ی منطقی و صحیح از این وسیله نیازمند آموزش به دانش‌آموزان و خانواده‌های آنان است.

بهرامی و بهرامی (۱۳۹۲) در پژوهشی تحت عنوان *تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوانان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج* به بررسی تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوانان در این جامعه‌ی آماری پرداختند. این پژوهش به روش علی - مقایسه‌ای انجام شده است. یافته‌های پژوهش مذکور نشان می‌دهد که بازی‌های کامپیوتری بر پرخاشگر بودن نوجوانان تأثیر دارند. نوع بازی‌های کامپیوتری بر تمام مؤلفه‌های پرخاشگری، به جز خصومت، تأثیر دارد. همچنین، مدت زمان استفاده از بازی‌های کامپیوتری بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوانان و تمام مؤلفه‌های آنان بی‌تأثیر بوده است.

به طور کلی، نتایج پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهند که بازی‌های کامپیوتری اثرات مضر را بر ظهور پرخاشگری در میان نوجوانان و جوانان دارند. بازی‌های کامپیوتری و پرخاشگری با هم در ارتباط هستند. بازی‌های کامپیوتری به گونه‌ای طراحی شده‌اند که خشونت در آن‌ها به صورت آشکار نمایان است. در این بازی‌ها دشمن پس از نابودی اعضای بدن او، تکه تکه می‌شود و پراکندگی و خون‌ریزی در آن وجود دارد. با وجود این که این بازی‌ها اثرات مخربی بر کودکان و نوجوانان دارند، فروش این بازی‌ها هر روز بیشتر می‌شود. بازی‌های کامپیوتری به راحتی خشونت را به مخاطبان خود القا می‌کنند و همین خشونت جذاب برای کودکان و نوجوانان، زمینه‌ساز فروش بیشتر بازی‌های کامپیوتری بوده است، چون گویا نسل جدید کودکان و نوجوانان نسبت به نسل‌های پیشین خود گرایش بیش‌تری به رفتارهای خشونت‌آمیز دارند!

#### نتیجه‌گیری و پیشنهادها

در گذشته دسترسی کودکان به بازی‌های کامپیوتری کمتر بود و کودکان بیشتر اوقات فراغت خود را صرف بازی‌های سنتی و بازی در کوچه و خیابان‌ها می‌کردند. زمانی کودکان و نوجوانان بازی‌های کامپیوتری را در کلوب‌ها انجام می‌دادند، اما در حال حاضر آن‌ها انواع سیستم‌های کامپیوتری را در منزل و در اختیار خود دارند و دسترسی آنان به این بازی‌های کامپیوتری به سهولت صورت می‌پذیرد. استفاده از بازی‌های کامپیوتری امروزه جزو اجتناب‌ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان شده است. با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای کامپیوتری در اوقات و فراغت کودکان و نوجوانان، نفوذ بی حد و حصر کامپیوترها در زندگی آنان، دنیای این افراد را متأثر ساخته و این بازی‌ها مقدمه‌ای برای ورود به این عرصه محسوب می‌شوند. بازی‌های کامپیوتری فرصت تجربه‌ی استفاده از اسلحه، رانندگی با سرعت بالا و انجام هر کار خطرناک دیگری را برای این افراد به وجود می‌آورند. این بازی‌ها بسیار تأثیرگذار هستند و با جذابیت‌های فوق‌العاده‌ی خود، شمار زیادی از کودکان و نوجوانان را به خود جذب کرده‌اند. کودکان و نوجوانان گروهی هستند که بازی‌های کامپیوتری بر روی آنان تأثیر زیادی دارد. یکی از اثرات منفی بازی‌های

کامپیوتری نقش آن در تولید خشونت است. نوع خشن بازی‌های کامپیوتری پدیده‌ای نسبتاً جدید است که به لحاظ کمی و کیفی سریعاً در حال رشد است. پژوهش‌های انجام گرفته درباره‌ی تأثیر این‌گونه بازی‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های کامپیوتری تأثیرات منفی بر کودکان و نوجوانان دارند، مانند: بروز خشونت، کاهش روابط اجتماعی، انزوای اجتماعی و اختلالات جسمانی. هرچند این بازی‌ها می‌توانند برای کودکان و نوجوانان دارای پیامدها و نتایج مثبت نیز باشند. امروزه بازی‌های کامپیوتری زیاد شده‌اند و درجه‌ی خشونت آنان نیز افزایش پیدا کرده است. اساساً در جوامع کنونی خشونت یکی از بزرگ‌ترین مسائل پیش روی کودکان و نوجوانان است. جامعه‌شناسان، روان‌شناسان و دیگر متخصصان معتقدند این بازی‌ها، مانند بسیاری دیگر از وسایل ارتباطی، باید تحت نظارت قرار گیرند چون استفاده‌ی افراطی از آن‌ها آثار مخرب و خطرناکی رفتاری بر جای می‌گذارد.

در ادامه این پژوهش راهکارهایی برای رویارویی با خشونت ناشی از بازی‌های کامپیوتری در میان کودکان و نوجوانان ارائه می‌شود: ۱. والدین باید صمیمیت بیشتری با فرزندان خود داشته باشند. این امر باعث می‌شود فرزندان آن‌ها کمتر به سمت بازی‌های کامپیوتری، یا هر گونه مشغله‌ی غیرمفید یا مضر، بروند؛ ۲. رسانه‌های ارتباط جمعی باید خانواده‌ها را با پیامدهای منفی بازی‌های کامپیوتری آشنا کنند؛ ۳. والدین، یا هر گروه و نهاد مرتبط با کودکان و نوجوانان، باید به جای بازی‌های کامپیوتری، آن‌ها را با بازی‌های دیگری آشنا و درگیر کنند، و به ویژه زمینه‌های لازم را برای بازی‌های سنتی در میان آنان فراهم کنند؛ ۴. والدین حتی الامکان فرزندان خود را از انجام بازی‌های خشونت‌آمیز باز دارند، و در عوض، آن‌ها را به بازی‌های مفیدتر هدایت کنند؛ ۵. باید کودکان و نوجوانان در این زمینه که بازی‌های کامپیوتری بر آنان اثرات منفی دارد، آموزش‌های لازم را ببینند و در مورد این که این بازی‌ها برای آنان چه تهدیدهایی دارد، به آنان آگاهی‌های لازم داده شود؛ ۶. باید متناسب با فرهنگ جامعه، بازی‌های کامپیوتری تولید و توزیع شود.





## منابع

- اسلامی احمد علی؛ نیره دولت آبادی؛ فیروزه مصطفوی؛ اکبر حسن زاده؛ اعظم مرادی (۱۳۹۰)، «ارتباط بازی رایانه‌ای با کیفیت زندگی در نوجوانان ۱۵-۱۲ ساله‌ی شهر برخوردار»، مجله‌ی تحقیقات نظام سلامت، سال ۷، شماره‌ی ۳، ۲۹۱-۲۹۸.
- بابایی فرد اسداله؛ راضیه شاهرودی (۱۳۹۵)، «نگاهی انتقادی به رویکرد علوم اجتماعی آکادمیک ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای»، همایش ملی کودکان و نوجوانان در ایران: فرصت‌ها و تهدیدها، تهران، دانشگاه الزهراء، ۲۶ و ۲۷ آبان‌ماه ۱۳۹۵.
- بهرامی فرشته؛ فرزانه بهرامی (۱۳۹۲)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه‌ای نوجوانان پسر گروه سنی ۲۰ تا ۱۶»، فصلنامه‌ی مطالعات رسانه‌ای، سال ۸، شماره‌ی ۲۲، ۱۳۹۲، ۸۸-۷۷.
- بوشارلا، ژاک (۱۳۶۸)، «کودکان دژمنش»، ترجمه‌ی محمدرضا شجاع رضوی، مؤسسه چاپ و انتشارات آستان قدس رضوی، مشهد.
- جدیدیان احمد علی؛ حسن‌پاشا شریفی؛ حمزه گنجی (۱۳۹۱)، «فرا تحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای خشن و غیرخشن بر پرخاشگری»، فصلنامه‌ی فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال ۲، شماره‌ی ۳، بهار ۱۳۹۱، ۱۲۷-۱۰۷.
- جهانیانی، حسن (۱۳۹۳)، «تأثیر بازی‌های خشن‌آمیز در رفتار نوجوانان مقطع راهنمایی»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشکده‌ی اقتصاد و علوم اجتماعی، دانشگاه شهید چمران اهواز.
- دوران، بهناز (۱۳۸۲)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی بر هویت»، مجله‌ی علوم تربیتی و روان‌شناسی، دوره‌ی ۴، شماره‌ی ۱.
- راجی نرگس؛ خلعتری جواد (۱۳۹۶)، «اثربخشی آموزش روش مقابله با استرس بر پرخاشگری دانش‌آموزان مقطع دبیرستان»، فصلنامه‌ی مطالعات روان‌شناختی، شماره‌ی ۱، ۱۳۴-۱۱۹.
- شاوردی تهمنه؛ شهرزاد شاوردی (۱۳۸۸)، «بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه‌ی تحقیقات فرهنگی، دوره‌ی ۲، شماره‌ی ۷، ۷۶-۴۷.
- شجاعی ثارالله؛ طاهره دهداری؛ بهناز دوران؛ کرامت‌الله نوری؛ محمد شجاعی (۱۳۹۵)، «تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشنوت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن»، فصلنامه‌ی مطالعات رسانه‌های نوین، سال ۲، شماره‌ی ۸، ۲۰۱-۱۷۴.
- شکوهی، محبوبه (۱۳۹۲)، «ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان دبیرستان‌های پسرانه»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد روان‌شناسی، دانشکده‌ی علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- شیرکش سمیه؛ مهشید میرزایی؛ رسول تبری؛ احسان کاظم نژاد لیلی؛ مریم رستمی (۱۳۹۵)، «پرخاشگری و عوامل اجتماعی و اقتصادی مرتبط با آن در کودکان پیش‌دبستانی»، فصلنامه‌ی پرستاری و مامایی جامع‌نگر، سال ۲۶، شماره‌ی ۸۲، ۹۸-۹۰.
- عبداللهی راشن؛ کاظم رسولی زاده طباطبایی (۱۳۹۲)، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ویژگی‌های شخصیتی و سازگاری نوجوانان»، دوفصلنامه‌ی مطالعات پلیس زن، سال ۷، شماره‌ی ۱۸، ۱۰۶-۸۴.
- عبدالخالقی مصومه؛ اقدس دواچی؛ فائزه صحبتانی؛ محمود محمودی (۱۳۸۲)، «بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲»، مجله‌ی علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی، دوره‌ی ۱۵، شماره‌ی ۳، ۱۴۵-۱۴۱.
- علی پور، احمد؛ مژگان آگاه هریس؛ ندا گلچین؛ علیرضا باغبان پرشکوهی (۱۳۹۰)، «بازی‌های رایانه‌ای فرصت یا تهدید»، انتشارات ارجمند، تهران ۱۳۹۰.
- فرمانبر، ربیع اله؛ زهرا توانا؛ فاطمه استبصاری؛ زهرا عطرکار روشن (۱۳۹۲)، «ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲»، فصلنامه‌ی آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، سال اول، شماره‌ی ۳، ۵۷-۶۶.
- قطرینی مریم؛ خسرو رشید؛ علی دلاور (۱۳۹۷)، «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران»، فصلنامه‌ی روان‌شناسی و علوم تربیتی، ۱۸-۱.
- گنجی، محمد؛ الهام شفایی مقدم (۱۳۹۱)، «نقش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در انزوایی و پرخاشگری دانش‌آموزان»، فصلنامه‌ی خانواده و پژوهش، سال ۸، شماره‌ی ۲، ۱۷۸-۱۵۸.
- مظفری، کبری (۱۳۸۹)، «بررسی رابطه‌ی بین بازی‌های ویدیویی با پرخاشگری و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر خرامه»، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد روان‌شناسی، دانشکده‌ی علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه آزاد مرودشت.
- منطقی مرتضی (۱۳۸۰)، «بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای»، تهران: انتشارات مؤسسه‌ی فرهنگ و دانش.
- Anderson, C.A, Dill, C. R (2000), Violet Sports Video Games on Aggression, Empathy and Presocially Behavior in Young Woman, Journal Aggressive Behavior, Vol, 29, pp. 423-429.
- Anderson, G (1986), Affect of the Game Player Short-Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games, Jornal of Preventive Psychiatry and Neurology.
- Anderson, A; Warburton, W (2016), The impact of Violent Video Games: An Overview, <https://digitalcommons.wku.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3582&context=theses>.

- Antonietti, A; Mellone, R (2003), The Difference between Playing Games with and without the Computer: Apreliminary Review. Journal of Psychology, Vol, 137 (2), pp 133-144.
- Brand, S; Grob, A (2011), Habitual Computer Game Playing at Night is Related to Depressive Symptoms, Personality and Individual Differences, Vol, 51, pp 117-122.
- Chumbley, J; Griffiths, M (2016), Affects of the Computer Game Player: The Effect of Gender, Personality, and Game Reinforcement Structure on Affective Responses to Computer Game-Play, Journal CyberPsychology & Behavior Vol. 9, No 3, 308-316 .
- David Walsh, D (2018), Video Game Violence and Public Policy, <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html> .
- Durkin, G; Barberi, K (2002), Not So Doomed: Computer Game Play and Positive adolescent development, Applied Developmental Psychology, vol, 23, pp 373-392.
- Endestad, T; Torgersen, L (2014), Computer Games and Violence: Is there Really a Connection?, [https://www.researchgate.net/publication/221217314\\_Computer\\_games\\_and\\_violence\\_Is\\_there\\_really\\_a\\_connection](https://www.researchgate.net/publication/221217314_Computer_games_and_violence_Is_there_really_a_connection) .
- Ferguson, C (2007), Evidence for Publication Bias in Video Game Violence Effect Literature: A Meta- Analytic Review, Journal Aggression and violent Behavior, Vol 12, pp 470-482.
- Hastings, C; Tamara, L; Adam Winsler, A; Way, E; Madigan, A; Tyler, S (2009), Young Children's Video/ Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior, Journal Issues in Mental Health Nursing, Vol 30, No 10, 683-649 .
- Hellstrom Y; Persson, G (2004), Hallberg I. R. Quality of Life and Symptoms among Older People Living at Home, J. Adv Nurs, Vol 48 .
- Islam, O (2019). Violence in Computer Games, <https://www.researchgate.net/publication/257133269> .
- Kun, Z; Qian, Z (2016), The Primary effect of Computer Game Violence on Children Aggression, Journal of Social Behavior and Personality: An International, Vol 44, N 10, pp. 1747-1759 .
- Shaffer, M (2007), Review Of Pshycological Foud Umental Violent Computer Game in Textbook Students in Hong Kong Education, Experrimental Social Psychology, Vol. 42 (3, pp. 87-101.
- Warburton, W; Braunstein, D (Eds.) (2012), Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children, Annandale, Australia: The Federation Press.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
 رتال جامع علوم انسانی