مجله علوم پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی
دوره ۱۵، شماره ۳، پاییز ۸۴، صفحات ۱۴۱ تا ۱۴۵

Original Article

بررسی ارتباط بازیهای ویدیوئی – رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمائی تهران سال ۱۳۸۲

معصومه عبدالخالقی[۱]، اقدس دواچی[۱]، فائزه صحبائی[۲]، دکتر محمود محمودی[۳]

[۱] دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کرج
[۲] هیئت علمی دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد پزشکی تهران
[۳] هیئت علمی گروه آمار زیستی، دانشگاه تهران

چکیده

سابقه و هدف: *یکی از هیجان‌زاترین عرصه‌های زندگی بشر در قرن اخیر، عرصهٔ بازیهای ویدیوئی – رایانه‌ای می‌باشد که با افزایش سریع محبوبیت آن در بین کودکان و نوجوانان، نگرانی همگانی از تاثیرات زیانبار احتمالی این بازیها فزونی گرفت. از جمله نگرانیهای عمده در مورد این بازیها، ویژگی آشکار خشونت‌آمیز بودن بسیاری از آنهاست. این مطالعه با هدف بررسی وجود رابطه بین بازیهای ویدیوئی – رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران انجام شده است.*

روش بررسی: *جامعه پژوهش متشکل از ۳۳۳ دانش‌آموز پسر مقطع سوم راهنمائی بود که به روش نمونه‌گیری تصادفی مرحله‌ای انتخاب شده بودند. نمونه‌ها ضمن پاسخ به پرسشنامه محقق ساخته، پرسشنامهٔ پرخاشگری را نیز تکمیل کردند. اطلاعات با استفاده از آمار توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.*

یافته‌ها: *گرچه بین پرداختن به بازی با انواع پرخاشگری رابطه‌ای مستقیم برقرار است ولی این رابطه از نظر آماری معنی‌دار نبود. این در حالیست که بین مدت زمان پرداختن به این بازیها و نوع بازی با انواع پرخاشگری ارتباط معنی‌داری برقرار بود بطوری که با افزایش میزان پرداختن به این بازیها بویژه بازیهای خشن، میزان پرخاشگری افزایش یافته بود.*

نتیجه‌گیری: *نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد مواجهه ممتد با بازیهای رایانه‌ای به ویژه بازیهای خشونت‌آمیز، سبب ایجاد حالات پرخاشگری و کاهش عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان می‌شود.*

واژگان کلیدی: *بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای، دانش‌آموزان، پرخاشگری.*

مقدمه

بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲با "پنگ" (Pong یک بازی تنیس‌روی‌میز رایانه‌ای) آغاز شد و سپس در نظام سخت‌افزاری و نرم‌افزاری شروع به رشد کرد. بهبود کیفیت و تنوع بازیها، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان شد (۱). اعتقاد بر این است که همچون تماشای تلویزیون، پرداختن به بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای، فرصتهائی را برای یادگیری مشاهده‌ای فراهم می‌آورد. افزون بر اینکه بر خلاف حالت فعل‌پذیر تماشای تلویزیون، این بازیها جنبهٔ فعال بودن را اضافه کرده‌اند که اثر پرداختن به بازیها را تشدید می‌کند (۲). با توجه به اینکه این بازیها بعنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است، مخالفان این بازیها با تاکید بر اثرات سوء آن از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، صرف پول زیاد جهت خرید آن و تأثیرات سوء جسمی و روانی دیگر، خاطر نشان می‌سازند که تأثیر آسیبهای گفته شده بسیار بیشتر از مواردی همچون افزایش هماهنگی چشمی– دستی و جنبه‌های مثبت دیگر می‌باشد (۳). خشونت، بزهکاری، جنایت

آدرس نویسنده مسئول: کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، معصومه عبدالخالقی
(**email**: labdokhalehi@walla.com)
تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۸۳/۹/۲۳
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۸٤/٤/۱۰

[Downloaded from tmuj.iautmu.ac.ir on 2026-10-08]

و از بین بردن هر آنچه فراروی آدمی است یکی از اساسی‌ترین موضوعهای مطرح شده در این بازیهاست بطوری که بررسیهای مختلف حاکی از آن است که مضامین اکثر این بازیها به مواردی چون تخریب، کشتن و پرخاش بر علیه دیگری اختصاص دارد (۴). بسیاری از تحقیقات حاکی از آن است که پرداختن به این بازیها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می‌دارند سبب می‌شود کودکان انجام این رفتارها را پیشهٔ خود ساخته و در طی زمان حساسیت خود را به مساله خشونت از دست بدهند (۵).

Colwel و همکار در مطالعه خود روی ۲۰۴ دانش‌آموز ۱۴-۱۰ سالهٔ لندنی به بررسی ارتباط بازیهای رایانه‌ای با انزاوی اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و پرخاشگری در بین نوجوانان پرداختند. نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد اگرچه بین انزوای اجتماعی با این بازیها ارتباط مستقیم وجود نداشت ولی بین پرخاشگری و پرداختن به بازیهای رایانه‌ای ارتباط مستقیمی برقرار بود (۶). در تحقیق توصیفی دیگری که در سال ۲۰۰۱ به منظور بررسی دلایل استفاده از بازیهای ویدیوئی و تعیین اولویتهای بازی در بین نوجوانان بر روی ۵۳۵ نوجوان ۲۰-۱۵ ساله غرب آمریکا انجام شد، یافته‌ها نشان داد ۶۸٪ نوجوانان، این بازیها را جزو سرگرمیهای هفتگی خود قرار داده بودند. دلایل استفاده از این بازیها در بین پسران عامل چالش (اصرار برای برنده شدن) و هیجان موجود در بازیها بود، از طرف دیگر بازیهای ورزشی پر خشونت بیشتر مورد علاقهٔ پسران بود (۷). در مطالعه دیگری به منظور بررسی ارتباط بین پرداختن به بازیهای ویدیوئی خشن و بروز خصومت در ۳۰۷ دانش‌آموز ۱۸-۱۴ سالهٔ نشان داده شد بازیهای ویدیوئی خشن که دارای اهداف انسانی بودند با بروز حالات خصومت در دانش‌آموزان ارتباط معنی‌داری داشته ولی در رابطه با دیگر حالات پرخاشگری از جمله پرخاشگری فیزیکی، کلامی و خشم این ارتباط معنی‌دار نبود. همچنین یافته‌ها حاکی از معنی‌دار بودن سطح اقتصادی خانواده‌ها با پرداختن به این بازیها در نوجوانان بود (۸).

با توجه به جذب کودکان و نوجوانان به این بازیها و اثرات روانی، جسمانی و اجتماعی آن از جمله بروز حالات خشم و پرخاشگری، چاقی، صرع ناشی از بازیها، انزوای اجتماعی و ... اثرات پرداختن به این بازیها امروزه نقطهٔ عطف توجهات بسیاری از روانشناسان و متخصصان سلامت روان محسوب می‌باشد (۹). روانشناسان معتقدند اختلال پرخاشگری ریشهٔ بسیاری از مشکلات روانی و رفتاری نوجوانان می‌باشد. این رفتارها در صورت بروز می‌توانند سبب مشکلات بین فردی، جرم، بزه و تجاوز به حقوق دیگران شده و در صورت درونریزی شدن قادر به ایجاد انواع مشکلات جسمی و روانی می‌باشند. از طرف دیگر اتلاف وقت کودکان و نوجوانان در برابر این دستگاهها، ضرورت توجه به این مهم را بیش از پیش نشان می‌دهد.

با توجه به موارد فوق، پژوهش حاضر به بررسی ارتباط بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان مقطع راهنمائی انجام گردید.

مواد و روشها

این مطالعه تحلیلی به منظور بررسی ارتباط بین بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمائی در شهر تهران انجام گردید. به این منظور ۳۳۳ دانش‌آموز که دارای خصوصیات ذکر شده برای واحدهای مورد پژوهش بودند، بصورت تصادفی در چند مرحله از بین دانش‌آموزان انتخاب شدند. در این پژوهش ابتدا از بین تمام مدارس راهنمایی پسرانه (روزانه) نواحی ۱۹گانه تهران، تعداد ۳۳ مدرسه به روش تصادفی انتخاب گردیدند و پس از مراجعه به این مدارس و گرفتن لیست دانش‌آموزان مقطع سوم راهنمایی هر مدرسه تعداد ۱۰ دانش‌آموز به روش تصادفی انتخاب شدند. معیارهای ورود به مطالعه عبارت بودند از: دانش‌آموزان مدارس راهنمائی پسرانه (روزانه) تهران، مقطع سوم راهنمائی مدارس دولتی و غیر انتفاعی و فقدان بیماری یا حادثه منجر به آسیب شدید روحی و جسمی طی سه ماه اخیر. ابزار گردآوری داده‌ها در این پژوهش پرسشنامه سه قسمتی بود. بخش اول شامل ۱۱ سوال در رابطه با مشخصات فردی واحدهای مورد پژوهش، بخش دوم شامل ۱۳ سوال در رابطه با کم و کیف پرداختن به بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای (این قسمت توسط دانش‌آموزانی که این بازیها جزء سرگرمیهای روزمره یا هفتگی آنها قرار داشت تکمیل گردید) و بخش سوم شامل ۲۹ سوال در رابطه با پرخاشگری Buss و Perry بود که توسط آن پرخاشگری کلیه واحدها در چهار زمینهٔ فیزیکی، کلامی (verbal)، خشم (anger) و خصومت سنجیده شد. هر سئوال دارای پنج گزینه بود که حداقل امتیاز (صفر) برای پاسخ به گزینه "اصلاً این خصوصیت را ندارم" و حداکثر امتیاز (پنج) برای پاسخ به گزینه "بسیار زیاد دارای این خصوصیت می باشم" در نظر گرفته شد (بجز سئوالات ۲۴ و ۲۹ که بصورت عکس نمره‌گذاری گردید).

دانش‌آموزان پس از تکمیل پرسشنامه به دو دستهٔ دارای اختلال پرخاشگری (نمرات بیشتر از ۷۷/۸) و فاقد اختلال

[Downloaded from tmuj.iautmu.ac.ir on 2026-10-08]

پرخاشگری (نمرات کمتر از ۷۷/۸) تقسیم شدند. لازم به ذکر است هر یک از چهار حالت ذکر شده در پرخاشگری توسط تعدادی از سئوالات این پرسشنامه سنجیده شده و هر کدام از این حالات نقطهٔ برش مشخصی دارند. اعتبار علمی ابزار پژوهش با استفاده از روش اعتبار محتوا مورد سنجش قرار گرفت و جهت کسب اعتماد علمی ابزار از آزمون مجدد استفاده شد. همبستگی بازآزمائی توسط Buss و Perry در سال ۱۹۹۲ محاسبه و برای پرخاشگری فیزیکی ۸۰٪، پرخاشگری کلامی ۷۶٪، خشم ۷۲٪ و خصومت ۷۲٪ بدست آمد. ضریب آلفای کل نمرات ۸۹٪ بود. بعد از انتخاب گروه نمونه، پرسشنامه‌ها در محل کلاس در بین دانش‌آموزان توزیع گردید و بعد از توضیحی مقدماتی از آنها خواسته شد که در همان فرمهای پرسشنامه به پاسخ‌دهی بپردازند. با توجه به بخش دوم پرسشنامه که سئوالاتی در رابطه با کم وکیف پرداختن به بازیها بود، دانش‌آموزان به دو دستهٔ بازیکنان دستگاههای ویدیوئی–رایانه‌ای (آنهائی که این بازیها را جزء سرگرمیها و برنامه‌های هفتگی خود قرار داده بودند) و گروهی که به این بازیها نمی‌پرداختند، تقسیم شدند. سپس انواع پرخاشگری در هر دو گروه سنجیده شد جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و آمار استنباطی استفاده شد. از آزمون آماری کای‌دو برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد.

یافته‌ها

یافته‌های این پژوهش در ارتباط با میزان پرداختن به بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای نشان داد که از بین ۳۳۳ دانش‌آموز مورد پژوهش، ۲۴۰ نفر (۷۲/۱٪) این بازیها را جزء برنامه‌ها و سرگرمیهای هفتگی خود قرار داده و ۹۳ نفر (۲۷/۹٪) به این بازیها نمی‌پرداختند. میزان شیوع انواع پرخاشگری در بین دانش‌آموزان از ۳۸/۷٪ تا ۴۵/۳٪ در انواع پرخاشگری متغیر بود.

یافته‌های این پژوهش در ارتباط با کم و کیف پرداختن به این بازیها نشان داد بیش از نیمی از آزمودنیها (۷۸/۸٪) وسیلهٔ بازی ویدیوئی در منزل داشته و پرمصرف‌ترین بازی ویدیوئی (۴۷/۵٪) در بین دانش‌آموزان، دستگاه پلی استیشن بود. در رابطه با داشتن رایانه در منزل پاسخ بیش از نیمی از آزمودنیها (۵۶/۳٪) مثبت بود و یافته‌ها نشان داد اکثریت آنها از رایانه جهت سرگرمی و بازی استفاده کرده، گهگاهی جهت انجام بازی به گیم نت رفته، نوع بازی مورد علاقهٔ اکثریت آنها بازیهای هیجانی و خشن بود و اکثریت آنها بالغ بر یکسال است که به این بازیها مشغول بودند. میزان ساعات پرداختن به این بازیها در بین اکثریت واحدهای مورد پژوهش بین ۵-۱ ساعت در هفته بود و تنها ۴۱/۵٪ والدین از محتوای بازیهای فرزندانشان مطلع بودند (جدول ۱).

جدول ۱- توزیع فراوانی نسبی پاسخهای واحدهای مورد پژوهش در مورد پرداختن به بازیهای ویدیوئی– رایانه‌ای در مدارس راهنمایی پسرانه تهران، سال ۱۳۸۲

سوالات کمیت و کیفیت پرداختن به بازیهای ویدیوئی - رایانه‌ای	پاسخ	بیشترین درصد
داشتن وسیله بازی ویدیوئی در منزل	بلی	۸۷/۵
نام وسیله بازی ویدیوئی در منزل	پلی استیشن	۴۷/۵
استفاده ازرایانه جهت بازی و سرگرمی	بلی	۷۷/۸
رفتن به گیم نت جهت پرداختن به بازی	گهگاهی	۶۱/۷
نوع بازی مورد علاقه	مبارزه‌ای وخشن	۵۱/۳
مدت زمان شیوع پرداختن به بازی	بالغ بر یکسال	۶۷/۱
میزان‌ساعات پرداختن به بازی در هفته	۵-۱ ساعت	۵۵/۰
آگاهی والدین درباره محتوای بازیها	بلی	۴۱/۵

در ارتباط با وضعیت پرداختن به این بازیها بر حسب برخی مشخصات فردی دانش‌آموزان مشخص گردید بین پرداختن به بازی و منطقهٔ محل سکونت، تک فرزند بودن، بعد خانوار، وضعیت اقتصادی خانواده، معدل تحصیلی و تحصیلات پدر و مادر ارتباط معنی‌داری وجود دارد ($p<0/05$).

جدول ۲- توزیع فراوانی مطلق و نسبی پرخاشگری کلی واحدهای مورد پژوهش برحسب ساعات اشتغال در هفته در مدارس راهنمایی پسرانه تهران، سال ۱۳۸۲

ساعت پرداختن به بازی در هفته(ساعت)	پرخاشگری کل		
	دارد	ندارد	جمع
۵-۱	(۲۷/۳)۱۵*	(۷۲/۷)۴۰	۵۵
۱۰-۶	(۴۹/۲)۶۵	(۵۰/۸)۶۷	۱۳۲
۱۶-۱۱	(۶۷/۵)۲۷	(۳۲/۵)۱۳	۴۰
۲۲-۱۷	(۶۹/۲)۹	(۳۰/۸)۵	۱۴
جمع	(۴۷/۹)۱۱۵	(۵۲/۱)۱۲۵	۲۴۰

*اعداد داخل پرانتز معرف درصد هستند.

بیشترین درصد پرداختن به بازیها در منطقهٔ شمال تهران، در دانش‌آموزان تک فرزند، با سطح اقتصادی بالا و تحصیلات پدر و مادر در سطح دانشگاه مشاهده شد. همچنین دانش‌آموزانی که به این بازیها می‌پرداختند از نظر عملکرد تحصیلی که از

[Downloaded from tmuj.iautmu.ac.ir on 2026-10-08]

طریق معدل تحصیلی ترم اول این دانش‌آموزان سنجیده شده بود، در سطح پائینتری نسبت به گروه مقابل قرار داشتند ولی این رابطه در زمینهٔ نوع سرپرستی در خانواده، شغل پدر و شغل مادر معنی‌دار نبود. طبق نتایج بدست آمده بین ساعات پرداختن به بازی در هفته و میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان ارتباط معنی‌دار بود. (p<۰/۰۰۶) (جدول ۲).

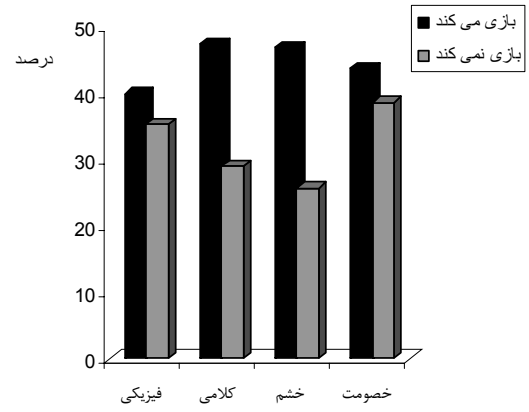
در زمینه نوع بازیهای مورد علاقه در دانش‌آموزان و ایجاد حالات پرخاشگری مشخص گردید میزان پرخاشگری در گروهی که به بازیهای هیجانی و خشن می‌پرداختند بیشتر از گروه مقابل بود و از نظر آماری این ارتباط نیز معنی‌دار نشان داده شد (p<۰/۰۲) (جدول ۳).

جدول ۳- توزیع فراوانی مطلق و نسبی پرخاشگری کلی واحدهای مورد پژوهش برحسب نوع بازی ویدئویی رایانه ای مورد علاقه در مدارس راهنمایی پسرانه تهران، سال ۱۳۸۲

نوع بازی	پرخاشگری کل		
	دارد	ندارد	جمع
فکری و خلاق	۳(۲۳/۱)*	۱۰(۷۶/۹)	۱۳
رقابتی غیرورزشی	۱۷(۳۳/۳)	۳۴(۶۶/۷)	۵۱
مبارزه‌ای خشن	۷۵(۶۰/۹)	۴۸(۳۹/۱)	۱۲۳
رقابتی ورزشی	۲۰(۳۸/۵)	۳۳(۶۱/۵)	۵۳
کل	۱۱۵(۴۷/۹)	۱۲۵(۵۲/۱)	۲۴۰

* اعداد داخل پرانتز معرف درصد هستند.

یافته‌های این پژوهش همچنین نشان داد حالات مختلف پرخاشگری در دانش‌آموزانی که به این بازیها می‌پرداختند بیشتر از گروه مقابل بود (نمودار ۱).



نمودار ۱- توزیع فراوانی نسبی واحدهای مورد پژوهش برحسب انواع پرخاشگری با وضعیت پرداختن به بازیهای ویدیوئی- رایانه‌ای

بحث

بر اساس نتایج بدست آمده در این تحقیق اکثریت دانش‌آموزان مورد مطالعه (۷۲/۱٪) این بازیها را جزء برنامه‌ها و سرگرمیهای هفتگی خود قرار داده بودند.Griffiths و همکاران در مطالعهٔ خود گزارش کردند ۷۱/۵٪ از نوجوانان ۱۶-۱۲ ساله انگلیسی این بازیها را جزء سرگرمیهای روزمرهٔ خود قرار داده بودند (۱۰).

در زمینه وضعیت پرداختن به بازی و کارکرد تحصیلی دانش‌آموزان یافته‌های پژوهش حاکی از آن بود که افزایش میزان پرداختن به این بازیها سبب کاهش عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان می‌شود. مطالعه‌ای بر روی دانش‌آموزان ۱۳-۱۰ ساله بلژیکی با یافته‌های این پژوهش مطابقت دارد (۱۱). این پژوهش به روشنی نشان داد دانش‌آموزانی که به این بازیها می‌پرداختند از نظر اختلال پرخاشگری در سطح بالاتری نسبت به گروه مقابل قرار داشتند. مطالعه حاضر همچنین نشان داد دانش‌آموزانی که زمان بیشتری را صرف پرداختن به این بازیها می‌کنند حالات پرخاشگری بیشتری را از خود نشان می‌دهند. مطالعه Andersson نیز مهر تأئیدی بر این مسئله داشت (۳). در مطالعه حاضر همچنین ارتباط مستقیمی بین پرداختن به بازیهای کامپیوتری خشن و ایجاد حالات پرخاشگری مشاهده گردید که با یافته‌های تحقیق Sherry در زمینه پرداختن به بازیهای خشن و بروز حالتهای خصمانه مطابقت دارد (۷). نظر به اینکه حیطه عملکردی پرستاران از مرز بیمارستانها قدم فراتر نهاده و در عرصه جامعه ایفای نقش نموده و می‌تواند در محیطهائی همچون مدرسه، خانواده و اجتماع خدمت کند، یافته‌های این پژوهش می‌تواند مورد استفادهٔ کلیه پرستاران بخصوص روان‌پرستاران قرار گرفته تا علاوه بر بالا بردن سطح آگاهی خانواده‌ها در زمینهٔ میزان استفاده از بازی و توجه به محتوای آنها، آموزشهای لازم در اختیار خانواده‌ها قرار گرفته و در امر مشاوره و راهنمائی خانواده‌های دارای فرزند پرخاشگر آموزشهای مفید ارائه شود. مدیران و مسئولان بهداشتی کشور از طریق رسانه‌های گروهی می‌توانند اطلاعات لازم و ضروری در خصوص استفادهٔ بهینه از بازیهای رایانه‌ای را در اختیار خانواده‌ها قرار دهند. همچنین یافته‌های حاصل از این پژوهش می‌تواند زمینه‌ای برای پژوهشهای بعدی در زمینهٔ پرداختن به بازیها و اثرات آن باشد.

در این خصوص پیشنهاد می‌شود:

[Downloaded from tmuj.iautmu.ac.ir on 2026-10-08]

ارتباط بازیهای ویدیوئی–رایانه‌ای با مشخصات فردی دانش‌آموزان، عملکرد تحصیلی آنها، پرخاشگری در دانش‌آموزان سایر مناطق کشور و سلامت جسمانی آنها، همچنین ارتباط بین مدت زمان استفاده از بازیها و پرخاشگری در دانش‌آموزان در مطالعات آتی مورد بررسی قرار گیرد.

REFERENCES

1. Morrison M, Krogman D. A look at mass and computer mediated tehnologices. Journal of Broadcasting Electronic Media 2001;45:135-61.
2. Anderson CA, Dill KE. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and Social Psychology 2000;78:772-90.
3. Anderson CA, Buchman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggression cognition. Psychology Science 2001;12:353-59.

٤. شفقتی م. در ترجمهٔ کودکان و خشونت در رسانه های جمعی، اولاکارلسون (مولف). چاپ اول. تهران: مرکز تحقیقات برنامه های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۸۰، صفحات ۳۲۶ تا ۳۳۰.

5. Shaffer DR, editor. Social and personality development. 4th edition. Wadsworth, USA, 2000;p:185-95.
6. Colwel J, Payner I. Negative correlates of computer game play in adolescents. Br J Psychiatr 2000;91:295-310.
7. Sherry J. Video game uses and gratification as predictors of use and game preference. International Communication Association 2001;12:41-5.
8. Quittner J. Are video games really so bad? Time 1999;15:50-9.

۹. دوران ب. بررسی ارتباط بازیهای رایانه ای و مهارتهای اجتماعی دانش آموزان پسر دبیرستانی شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران، ۱۳۸۰. صفحات ۴۰ تا ۵۵.

10. Griffiths MD, Hunt N. Dependece on computer games by adolescents. Psychological Report 1999;82:476-80.
11. Roe K, Muijs D. Children and computer games. European Journal of Communication 2000;13:187-200.

[Downloaded from tmuj.iautmu.ac.ir on 2026-10-08]