

## بررسی رابطه بازی های رایانه ای خشونت آمیز با میزان پرخاشگری و هوش هیجانی در بین دانش آموزان ابتدایی شهر بوکان

شیرین عبدالله نژاد<sup>۱</sup>، شعله عیدری<sup>۲</sup> و فاطمه عثمانی<sup>۳</sup>

۱مدیر مدرسه، آموزش و پرورش، آذربایجان غربی، شهر بوکان

۲معاون آموزشی، آموزش و پرورش آذربایجان غربی، بوکان

۳معاون پرورشی، آموزش و پرورش، آذربایجان غربی، بوکان

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر بررسی رابطه بین انجام بازی های رایانه ای خشن با میزان پرخاشگری و هوش هیجانی دانش آموزان بود. جامعه آماری پژوهش دانش آموزان مقطع ابتدای مدرسه علی صدر لاهیجانی در شهر بوکان بود. ۱۰۰ دانش آموز با شیوه نمونه گیری هدفمند تعیین و پرسشنامه های تحقیق در اختیار آنها قرار گرفت. روش تحقیق توصیفی همبستگی و تحلیل های آماری نیز همبستگی پیرسون و رگرسیون بود. یافته های پژوهش نشان داد بین استفاده از بازی های رایانه ای خشن با پرخاشگری و هوش هیجانی در بین دانش آموزان رابطه معنی داری وجود دارد به نحوی که با انجام بازی های رایانه ای خشن، میزان پرخاشگری افزایش مییابد و هوش هیجانی دانش آموزان کاهش مییابد ( $p < 0.05$ ).

کلیدواژه ها: بازی های رایانه ای، خشونت، پرخاشگری، هوش هیجانی، دانش آموزان

## مقدمه

بازی، از دیرباز یکی از دیرینه ترین رفتارهای بشری است که به عنوان بخشی از فرهنگ شناخته شده است. در این میان بازی های رایانه ای از ویژگی هایی برخوردارند که آنها را نه تنها نسبت به بازی های سنتی بلکه از رسانه های سنتی نیز متمایز می سازند. بازی های رایانه ای که در قبل تحولات تکنولوژیکی دهه های پایانی قرن بیستم ظهور پیدا کرده اند با جاذبه های فراوان خود توجه به طیف کثیری از کاربران رسانه های جدید را به خود جلب کرده است و عملاً به رقیب پر قدرت رسانه های پر مصرف گذشته تبدیل شده اند، به گونه ای که استفاده از آنها در صدر فعالیت های فراغتی بسیاری از کاربران به ویژه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است (خانیک و برکت، ۱۳۹۴). اهمیت پدیده بازی های جدید به حدی است که برخی محققان آن را با اختراع چاپ توسط گوتنبرگ یکسان می دانند. آنها معتقدند در اینجا شما با نسل جدید از کودکانی رو به رو هستید که با این دانش که می توانند آنچه را که بر روی صحنه است تغییر دهند، رشد می کنند (علیزاده، ۱۳۸۵).

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز، طی سالیان اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. بازی های رایانه ای با تبعیت از فضای مجازی و بهره گیری از خصوصیات آن فضا، رسانه ای تعاملی است که کاربر با آن ارتباط نزدیکی برقرار کرده و با آن نوع تازه ای از زندگی را تجربه می کند (شجاعی و همکاران، ۱۳۹۱). بازی های رایانه ای و ویدئویی طیف گسترده ای گروه های سنی کودکان تا بزرگسالان را مخاطب قرار داده است. ۷۵ تا ۹۰ درصد نوجوانان آمریکایی و ۸۵ درصد تا ۹۵ درصد از نوجوانان ژاپنی بازی های رایانه ای را به عنوان یکی از مهم ترین وسایل سرگرمی و اوقات فراغت خود ذکر کرده اند. همچنین در ایران میزان دسترسی و استفاده از بازی های رایانه ای بین کودکان و نوجوانان در شهرهای کوچک و مراکز استان ها ۶۵ الی ۸۰ درصد است (جدیدیان و شریفی، ۱۳۹۲). بازی های رایانه ای تا مدت ها در ایران به عنوان ابزاری برای سرگرمی بود تا اینکه گسترش آن و استقبال زیاد مخاطبان باعث نگرانی خانواده ها از وضعیت جسمی و روحی فرزندان شده است. در بازی های رایانه ای دیگر نمی توان مصرف کننده های رسانه ای را به عنوان بیننده در نظر بگیریم، حتی اگر از عبارت «بیننده فعال» بهره بگیریم، عمل تماشا کردن نمی تواند آنچه را مصرف کنندگان با رسانه های جدید انجام می دهند، توصیف کند (دهداری و همکاران، ۱۳۹۵).

خشونت رسانه ای از طرق گوناگون چون بروز و افزایش رفتار غیر اجتماعی و تهاجمی، ترس از قربانی شدن، کاهش حساسیت در برابر اعمال خشونت بار و قربانیان خشونت و تمایل بیشتر به انجام اعمال خشونت بار در دنیای حقیقی بر کودکان و نوجوانان تأثیر می گذارند کودکانی که شاهد سطوح بالایی از خشونت رسانه ای هستند در خطر بیشتری از رفتار پرخاشگرانه نسبت به بزرگسالان قرار دارند. افرادی که به کرات در معرض خشونت رسانه ای قرار دارند، از خشونت در دنیای واقعی کمتر ناراحت می شوند و دلسوزی کمتری برای قربانی آن دارند. بازی های رایانه ای خشن پیام های کاذب و گمراه کننده ای مانند: بهترین راه برای حل مشکلات حذف نمودن منبع و علت مشکل است، بهره جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و مسئولیت دار، مشکلات به سرعت باید رفع گردد، غرق شدن در قانون بازی رایانه ای نشأت گرفته از واقعیت و ... (Strasburger et al, 2002). برخی معتقدند اثرات منفی بازی های رایانه ای از جمله اعتیاد به بازی، افزایش حالات خشم و پرخاشگری، هزینه های زیاد و تأثیرات منفی روحی و جسمی دیگر، بیشتر از جنبه های مثبت آن است (Anderson & Bushman, 2001). بازی های رایانه ای در عین حال که در پیشرفت مهارت های شناختی، ادراکی و حرکتی، ارتقای تعامل دانش آموزان با هم سن و سالان خود و نیز گسترش آشنایی آنها با رایانه نقش موثری دارد، اما باعث فراگیری رفتار خشونت آمیز یا تشویق آن، پرخاشگری، افت تحصیلی دانش آموزان می گردد زیرا بیشترین مصرف بازی های رایانه ای کودکان و نوجوانان دانش آموز هستند (Dorkin & Barber, 2002).

پرخاشگری از دیدگاه روان شناسی یعنی ناتوانی در کنترل خشم. بنابراین برخلاف آن که برخی پرخاشگری را نشانه قدرت می دانند، نمایانگر ضعف و درماندگی فرد در مقابله با مشکلات و کنترل خود است و بدیهی است کسی که از کنترل حالات خود ناتوان است، فرد قدرتمند و موفقی در زندگی نخواهد بود. به رفتار عمدی از کلامی و غیر کلامی که منجر به آسیب رساندن

شخصی، روان-شناختی یا جسمانی یا تخریب مالی به خود و دیگران برای رسیدن به هدفی یا به منظور تخلیه هیجانی باشد. پرخاشگری گویند(اشرفی و همکاران، ۱۳۹۱). متخصصان معتقدند فرد پرخاشگر، رفتار پرخاشگرانه را اصولاً در اثر مشاهده کسب می کند و نگرش های مطلوبی درباره پرخاشگری در او به وجود می آید. او راه حل های پرخاشگرانه را مناسب ترین راه برای حل مشکلات خود انتخاب می کند. فردی پرخاشگر، بیشتر رفتارهای پرخاشگرانه را در محیط می بیند. به همین دلیل متخصصان پرخاشگری را قابل آموزش و هم قابل کنترل می دانند(Somer et al, 2005). زمانی که دانش آموزان خشونت و پرخاشگری را مرتب از طریق بازی های رایانه ای می بیند و با شخصیت های خشن بازی همذات پنداری می کند، بر این مینا رفتار پرخاشگرانه و خشونت آمیز را می آموزند و هر بار با انجام دادن بازی های خشن این نوع رفتار تشدید و تقویت می شود. این نوع رفتارها بر روابط جمعی و هوش هیجانی دانش آموز نیز تاثیر می گذارد

منظور از هوش هیجانی توانایی فرد در بازنگری احساسات و هیجان عای خود و دیگران، تمییز قایل شدن میان هیجان و استفاده از اطلاعات هیجانی به صورت سالم در حل مسئله نظم بخشی رفتار است(سالوی و مایر، ۱۹۹۰). گلمن و همکارانش (۱۹۹۹) هوش هیجانی را مجموعه ای از توانایی های مانند خودآگاهی، همدلی، خودنظم بخشی، انگیزش خود و مهارت های اجتماعی تعریف کرده اند. بار - آن (۱۹۹۷) نظریه پرداز دیگری است که هوش هیجانی را به عنوان کجکوعه ای از ظرفیت ها، قابلیت ها و مهارت های غیر شناختی می داند که توانایی های فرد را در برخورد موفقیت آمیز با مقتضیات و فشارهای محیطی افزایش می دهند وی هوش هیجانی را در پنج مقوله کلی ۱- بهره هیجانی درون شخصی شامل قاطعیت، استقلال، خودآگاهی و خودشکوفایی؛ ۲- بهره هیجانی بین شخصی شامل همدلی، مسیولیت پذیری اجتماعی؛ ۳- بهره هیجانی قایبلیت سازش یافتگی شامل انعطاف پذیری، آزمون واقعیت و توانایی حل مسیله ؛ ۴- بهره هیجانی مدیریت شامل مهار تکانه و تحمل تنیدگی ؛ ۵- بهره هیجانی خلق عمومی شامل امیدواری و شادمانی.

بازهای رایانه ای که خشونت و تقابل درون مایه اصلی آنها می باشد ابعاد متفاوت بهزیستی روانی و اجتماعی از جمله هوش هیجانی دانش آموز را تحت تاثیر قرار می دهد و سازگاری اجتماعی و همنوایی، همدلی و درک متقابل دانش آموز یا هوش هیجانی را با مشکلات و موانع جدی رو به رو خواهد کرد.

تحقیقات فراوانی در حوزه تاثیرات بازی های رایانه ای خشن بر سلامت روانشناختی و اجتماعی کودکان و نوجوانان شده است. قادری و بهرامی (۱۳۹۱) در پژوهشی تحت عنوان مطالعه رابطه بازی های ویدیویی و رایانه ای خشونت آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان، بیان می کنند میان بازی های رایانه ای و ویدیویی خشونت آمیز با رفتارهای خشن در مدرسه نظیر درگیری با معلمان، قهر یا دعوای لفظی با دیگران زدوخورد فیزیکی و نیز نمرات مدرسه ای همبستگی وجود دارد. جدیدیان و همکاران(۱۳۹۲) در مطالعه خود بیان داشتند، دانش آموزانی که به بازی های رایانه ای می پردازند، علاوه بر این که پرخاشگری بیشتری دارند، از نظر عملکرد تحصیلی نیز در سطح پایین تری نسبت به سایرین قرار دارند. رجیبی گیلانی و همکاران(۱۳۹۱) در مطالعه خود بیان کردند که بین بازی های رایانه ای و پرخاشگری رابطه معناداری وجود دارد و هرچه دانش آموزان از بازی های رایانه ای بیشتر استفاده کنند میزان خشونت و پرخاشگری در آنان افزایش می یابد. اندرسون و همکاران (۲۰۱۰) در نتیجه تحقیق خود بیان کرده اند بازی ها رایانه ای خشن سبب افزایش ۱۰ تا ۲۰ درصدی امکان ارتکاب خشونت در بین نوجوانان می شود. دورکین و باربر(۲۰۰۲) در نتایج تحقیق خود دریافتند که میزان پرخاشگری در پسران و درگروهی که بیشتر بازی می کنند در مقایسه با گروه های دیگر بیشتر است. کالول و همکاران(۲۰۰۰) در مطالعه خود روی ۲۰۴ دانش آموز ۱۰-۱۴ ساله لندنی دریافتند که بازی های رایانه ای با انزوای اجتماعی، کاهش اعتماد به نفس و پرخاشگری در بین نوجوانان رابطه معناداری دارد.

1. Colwell

برساست تحقیقاتی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است، می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای خشن بر روی سلامت روانی و اجتماعی کودکان و نوجوانان تاثیر منفی دارد. با توجه به اینکه میزان دسترسی به این نوع بازی‌ها از طریق اینترنت و گوشی‌های هوشمند آسان‌تر شده است و استقبال دانش‌آموزان به این نوع بازی‌ها بیش از گذشته، مشاهده می‌شود، نیاز است که بصورت علمی و دقیق، تحقیقات موشکافانه‌ای در باره بازی‌های رایانه‌ای خشن و آثار آنها انجام پذیرد. تحقیق در مورد اثرات روانی، اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای از جمله بروز پرخاشگری و هوش هیجانی در کودکان و نوجوانان که مخاطب‌های اصلی این گونه بازی‌ها هستند، روانشناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت را در نحوه برخورد با این پدیده یاری می‌رساند و سبب برنامه‌ریزی صحیح و دقیق در این عرصه می‌گردد. بر این مینا در تحقیق به دنبال پاسخگویی به این پرسش هستیم که بین انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن با میزان پرخاشگری و هوش هیجانی دانش‌آموزان پسر ابتدایی مدرسه علی صدر لاهیجی شهر بوکان رابطه آماری معناداری وجود دارد؟

### فرضیه‌های تحقیق

#### فرضیه کلی

۱- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن با پرخاشگری و هوش هیجانی در بین دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد.

#### فرضیه‌های جزئی

- ۱- بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری در دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد.  
۲- بین استفاده از بازی‌های خشن رایانه‌ای و هوش هیجانی دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد.

#### روش تحقیق

پژوهش حاضر یک پژوهش توصیفی از نوع همبستگی است؛ که به بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن بر پرخاشگری و هوش هیجانی دانش‌آموزان ابتدایی مدرسه علیصدرلاهیجانی شهر بوکان می‌پردازد. جامعه آماری در این تحقیق کلیه دانش‌آموزان ابتدایی مدرسه علیصدرلاهیجانی شهر بوکان را تشکیل می‌دهند بر اساس جامعه مورد نظر حجم نمونه به تعداد ۱۰۰ دانش‌آموز به شیوه نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شد. روش گردآوری داده‌ها، کتابخانه‌ای و میدانی و ابزار تحقیق پرسشنامه استاندارد بود. روایی پرسشنامه‌های بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و هوش هیجانی از نوع صوری و محتوا بود که توسط کارشنان و خبرگان این حوزه تایید شد. پایایی پرسشنامه‌ها نیز به ترتیب ۰/۷۴، ۰/۸۹، ۰/۸۵ بوده است. در پژوهش حاضر، داده‌ها جمع‌آوری شده از پرسشنامه‌ها وارد نرم افزار SPSS شد. بسته به اهداف و فرضیه‌های پژوهش، در سطح توصیفی از نمودار و فروانی و در سطح استنباطی از آزمون همبستگی پیرسون و رگرسیون استفاده شد.

#### یافته‌ها

فرضیه اصلی تحقیق: بین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن با پرخاشگری و هوش هیجانی در بین دانش‌آموزان رابطه معنی‌داری وجود دارد.

جدول ۱. همبستگی بین بازی‌های رایانه‌ای خشن با پرخاشگری و هوش اجتماعی در بین دانش‌آموزان

تعداد	ضریب همبستگی	سطح معنی‌داری (Sig)	رابطه بین متغیرهای تحقیق
۳۷۰	۰/۲۱۸	۰/۰۰۱	رابطه استفاده از بازی‌های خشن با پرخاشگری
۳۷۰	-۰/۴۹۵	۰/۰۰۱	رابطه استفاده از بازی‌های خشن با هوش هیجانی

جدول ۲. تحلیل رگرسیون پرخاشگری و هوش هیجانی بر اساس استفاده از بازی های رایانه ای خشن

معنی داری	ضریب تعیین $R^2$	t	بتا	ضریب رگرسیون	
۰/۰۰۱		۲۲/۹۵	---	۵۱/۶۳	مقدار ثابت
۰/۰۰۱	۰/۰۴۸	۴/۲۷۱	۰/۲۱۸	۰/۲۳۵	پرخاشگری
۰/۰۰۱	۰/۲۴۲	-۱۰/۸۳۶	-۰/۴۹۵	-۰/۱۰۷	هوش هیجانی

بر اساس جدول شماره ۱ همبستگی استفاده از بازی های خشن با پرخاشگری برابر ۰/۲۱۸ مثبت است که در سطح معنی داری ۰/۰۰۱ معنی دار می باشد. به عبارتی می توان گفت بین این دو متغیر رابطه مثبت و مستقیم وجود دارد به طوری که با استفاده از بازی های خشن، میزان پرخاشگری افزایش می یابد. همچنین همبستگی استفاده از بازی های خشن با هوش هیجانی برابر با ۰/۴۹۵ منفی است که در سطح ۰/۰۰۱ معنی دار است. به عبارتی می توان گفت بین این دو متغیر منفی و معکوس وجود دارد. به نحوی که با افزایش میزان استفاده از بازی های رایانه ای، میزان هوش هیجانی کاسته می شود. بر این مبنا فرضیه تحقیق تایید شد. نتایج جدول ۲ نشان می دهد که ضریب همبستگی چندگانه برای پرخاشگری و هوش هیجانی به ترتیب برابر ۰/۲۱۸ و ۰/۴۹۲ و مجذور آنها برابر ۰/۰۴۸ و ۰/۲۴۲ است که ضریب تعیین خوانده می شوند و نشان می دهد که حدود ۴/۸ درصد از تغییرات پرخاشگری و ۲۴ درصد از تغییرات هوش هیجانی در این مدل از طریق میزان استفاده از بازی های رایانه ای خشن قابل پیش بینی است.

#### بحث و نتیجه گیری

امروزه بیشترین قربانیان پیام های نامطلوب و خشونت بار رسانه ها اعم از تلویزیون، فیلم، ویدیو و بازی های رایانه ای را کودکان و نوجوانان تشکیل می دهند؛ چرا که آنها نمی توانند به راحتی تفاوت دنیای مجازی و حقیقی را تشخیص دهند. کودکان و نوجوانان به واسطه رشد شناختی ناقص تر و تجارب کمتر بیش از بزرگسالان و جوانان از خشونت رسانه ای تاثیر می پذیرند و تفسیرهای متفاوتی از محتوای محصولات رسانه ای دارند و این رسانه ها اغلب برای کودکان و نوجوانان الگو سازی می کنند و اولین وسیله برای غلبه بر مشکلات و حل تعارضات بین فردی در آنها توسل به زور و خشونت است. کارشناسان معتقدند که بازی های رایانه ای با صحنه های خشن، ترسناک یا شهوت انگیز بیش از سایر رسانه ها بر کودکان تاثیر منفی می گذارند. یکی از نگرانی های عمده در باره بازی های رایانه ای ویژگی آشکار خشونت آمیز بودن بسیاری از آنها است و ناشی از این حقیقت است که انجام آنها فعالیتی تعاملی است و بدین خاطر امکان دارد از دیدگاه روانشناختی فرد را به میزان بیشتری درگیر کند. هر چقدر کودک در تعامل با صحنه های خشونت آمیز قرار گیرد، پرخاشگری وی تشدید می گردد. از سوی دیگر این نوع بازی ها بر عملکرد تحصیلی و زندگی اجتماعی کودکان و نوجوانان تاثیر می گذارد و سلامت اجتماعی و روانی آنها را به خطر می اندازد. بر این مبنا در این پژوهش تلاش شد رابطه بین انجام بازی های رایانه ای خشن با میزان پرخاشگری و هوش هیجانی دانش آموزان ابتدایی مدرسه علیصدر لاهیجانی بوکان بررسی و مورد سنجش قرار گیرد. یافته های پژوهش نشان داد بین استفاده از بازی های رایانه ای خشن با پرخاشگری و هوش هیجانی در بین دانش آموزان رابطه معنی داری وجود دارد. نتایج این تحقیق با یافته های قادری و بهرامی (۱۳۹۱)، جدیدیان و همکاران (۱۳۹۲)، رجبی گیلانی و همکاران (۱۳۹۱)، اندرسون و همکاران (۲۰۱۰) هماهنگ و همسو بوده است. بر اساس نتایج تحقیق بهترین راه مقابله با خشونت در بازی های رایانه ای، مجهز نمودن کودکان و نوجوانان به سواد رسانه ای است. علم و دانشی که به آنها کمک می کند تا بتوانند در کنار بهره برداری آگاهانه و فعالانه از این رسانه ها، در مقابل چالش ها و پیامدهای مخرب آنها از جمله خشونت موجود در این بازی ها، خود را حفظ نمایند که در سطح خانواده و مدرسه باید سواد رسانه ای به دانش آموزان آموزش داده شود و از طریق همایش ها و سمینارها و مشاوران و مددکاران خانواده و مدرسه در مورد آثار مخرب بازی های رایانه ای خشن اطلاع رسانی شود. این نوع تحقیقات روانشناسان و دست اندرکاران تعلیم و تربیت را در نحوه برخورد با این پدیده یاری می رساند و سبب برنامه ریزی

صحیح و دقیق در این عرصه می‌گردد اما مانند سایر تحقیقات کمی این پژوهش نیز با محدودیت‌های از جمله محدودیت در تعمیم نتایج و حجم نمونه محدود و همچنین عدم همکاری در روند تکمیل تحقیق و پاسخگویی به پرسشنامه‌ها رو به رو بوده است. پیشنهاد می‌شود سایر محققان از روش‌های تحقیق کیفی در کنار روش کمی و استفاده از تکنیک‌های مشاهده و مصاحبه‌های مشارکتی استفاده شود تا نتایج قابلیت تعمیم بیشتری را داشته باشد.

#### منابع

شجاعی، ثاراله، دهداری، طاهره، نوری، کرامت، دوران، بهناز (۱۳۹۱). بررسی عوامل پیش‌بینی کننده میزان پرخاشگری در نوجوانان کاربر بازی‌های رایانه‌ای خشن، مجله علوم پزشکی قم، دوره ۷، شماره ۳، صص ۷۹-۷۱.

اشرفی، سحر، حدادی، معصومه، قاسمزاده، عزیز رضا (۱۳۹۳). اثربخشی مهارت‌های زندگی بر انگیزش هوش هیجانی و پرخاشگری دانش‌آموزان، فصلنامه توسعه آموزش جندی شاپور، سال ۵، شماره ۱، صص ۴۶-۵۱.

جدیدیان، احمد علی، پاشا شریفی، حسن (۱۳۹۲). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش انتخابی و پاسخ دانش‌آموزان دبیرستانی، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال ۳، شماره ۴، صص ۱۳۵-۱۵۰.

خانیکی، هادی، برکت، محیا (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، دوره ۱، شماره ۴، صص ۹۹-۱۳۱.

دهداری، طاهره، شجاعی، ثاراله، دوران، بهناز، نوری، کرامت اله، شجاعی، محمد (۱۳۹۵). تاثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال ۲، شماره ۸، صص ۲۰۱-۱۷۲.

علیزاده، عبدالرحمن (۱۳۸۵). جوانان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل موثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم ارتباط دانشگاه علامه طباطبایی.

قادری، مصطفی، بهرامی، فریبا، (۱۳۹۱)، مطالعه رابطه بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای خشونت‌آمیز با متغیرهای درون خانوادگی و تحصیلی فرزندان، سال اول، شماره ۱، صص ۱۲۸-۱۱۹.

رجبی گیلانی، نادر، رشادت، سهیلا، قاسمی، رامین (۱۳۹۱) رابطه انجام بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری دانش‌آموزان مقطع راهنمایی شهر کرمانشاه، مجله دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه، شماره ۱، دوره ۷، صص ۱۷۱-۱۶۴.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359

Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.

Strasburger, V. C., Hogan, M. J., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Christakis, D. A., Cross, C., et al. (2002). Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958-961.

Anderson, C. A. and carin (2010), „Violent Video Game Effects on Aggression, 22-Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review”, *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, 151-173

Somer, E., Tamir, E., Maguen, S., & Litz, B.T. (2005). Brief cognitive-behavioral phone-based intervention targeting anxiety about the threat of attack: a pilot study. *Behaviour Research and Therapy*, 43(5), 669-679.

Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310

Salovey, P. & Mayer, D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and personality*. 9, 121-185.

Bar- on, R. & Parker, J. D. A. J. D. A. (2000). *Handbook of emotional intelligence*. San Francisco: Jossey- Boss.