



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بررسی رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان

شیدا جبل عاملی*^۱، امینه بناییان^۲

*۱- استادیار، گروه روان‌شناسی، واحد نجف آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف آباد، ایران (نویسنده مسئول).

Email: jabalamei.sh@gmail.com

۲- کارشناس ارشد روان‌شناسی بالینی، گروه روان‌شناسی، واحد نجف آباد، دانشگاه آزاد اسلامی، نجف آباد، ایران.

Email: Amineh.banaiyan@gmail.com

چکیده

اهداف: در سال‌های اخیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان افزایش چشمگیری داشته است. هدف این پژوهش بررسی رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان بود. روش تحقیق: طرح پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش حاضر را کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول شهر اصفهان در سال ۸-۱۳۹۷ تشکیل می‌دادند. از جامعه مذکور تعداد ۱۰۰ نفر به عنوان نمونه پژوهش به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای (CGA)، پرسشنامه مشکلات روانشناختی (DASS) و پرسشنامه پرخاشگری (AGQ) بود. تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS 24 و روش آماری ضریب همبستگی پیرسون انجام گرفت. یافته‌های تحقیق: طبق نتایج به دست آمده، بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای و مشکلات روانشناختی شامل استرس، اضطراب، افسردگی و پرخاشگری رابطه معنادار مثبت وجود دارد ($p < 0/05$). به طوری که با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان مشکلات روانشناختی نیز افزایش پیدا می‌کند ($p < 0/05$). نتیجه‌گیری: با توجه به یافته‌های این پژوهش، به نظر می‌رسد که استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای اثرات مخربی بر سلامت روانی نوجوانان دارد. لذا با مدیریت و کنترل محتوا، مدت زمان و نوع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان اثرات منفی آن را کاهش داد. کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، مشکلات روانشناختی، استرس، اضطراب، افسردگی، پرخاشگری، نوجوانان.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۱- مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای یکی از هیجان‌انگیزترین فعالیت‌های بشر در قرن بیست و یکم محسوب می‌شوند به طوری که عده کثیری از کودکان و نوجوانان ساعات زیادی از شبانه روز را به آنها می‌پردازند. جذابیت این بازیها و استقبال کودکان و نوجوانان از آنها باعث شده است که جایگاه خاصی در میان سایر وسایل بازی پیدا کنند [1]. در برخی از تحقیقات پیشین به تأثیرات مثبت این بازیها اشاره شده است، برای مثال یکی از تأثیرات مثبت این بازی‌ها می‌تواند در زمینه ایجاد روش‌های انگیزشی برای یادگیری بهتر در دانش‌آموزان باشد [2]. نتایج بسیاری از پژوهش‌ها نیز تأثیرات منفی این بازی‌ها را بیشتر از تأثیرات مثبت آن می‌دانند و دیدگاه‌های متفاوتی در این زمینه وجود دارد.

به طور کلی 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 سوخت و ساز بدن است [3]. همچنین می‌توان به آسیب‌های جسمانی دیگر همچون خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات، افزایش فشارخون و ضربان قلب اشاره کرد [4].

یکی از مهمترین تأثیرات رفتاری بازی‌های رایانه‌ای، ایجاد پرخاشگری و خشونت در کودکان و نوجوانان است و احتمالاً محتوای این بازی‌ها در این زمینه نقش دارد [5].

همچنین در رابطه با استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای در بعد روانی-اجتماعی به کاهش تعاملات اجتماعی، افزایش انزوای اجتماعی، افت کارکردهای مدرسه و ایجاد افسردگی و اضطراب اشاره شده است [6]. علاوه بر این بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد احساس درماندگی و بیگانگی و دوری بیشتر از دیگران می‌شود [7].

نتایج پژوهش صمدی [8] نشان داده است که بین انواع اختلالات رفتاری و طول مدت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، رابطه معنی‌داری وجود دارد، مانند ناخن جویدن، تیک عصبی حرکتی، رفتارهای تخریبی، عصبانیت و بیش‌فعالی و کمبود توجه. همچنین یافته‌های پژوهشی دیگر نیز رابطه اختلالات رفتاری با میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را نشان می‌دهد [9]. پنگ و هسنیه [10] نیز نشان داده‌اند که محتوای خشونت‌آمیز بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند منجر به افزایش پرخاشگری در کودکان شود. علاوه بر این، بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اضطراب و پریشانی هیجانی رابطه وجود دارد، به طوری که کودکانی که در طول شبانه روز از بازی‌های رایانه‌ای بیشتر استفاده می‌کردند، اضطراب و مشکلات روانشناختی بیشتری را تجربه کرده بودند [9].

به طور کلی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در حال افزایش است و بیشترین کسانی که امروزه از این بازی‌ها استفاده می‌کنند دانش‌آموزان هستند. با توجه به اینکه نوجوانی یکی از دوره‌های بحرانی زندگی انسان برای شروع و رشد مشکلات روانشناختی است و با توجه به آثار منفی این بازی‌ها بر سلامت روانی و ابعاد مختلف زندگی نوجوانان، این پژوهش در نظر دارد که به بررسی رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان بپردازد.

۲- روش پژوهش:

طرح پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه اول شهر اصفهان در سال ۹۸-۱۳۹۷ بود. از جامعه فوق ابتدا ۳ مدرسه مقطع متوسطه اول که اعلام همکاری کرده بودند، انتخاب شد و



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

پس از میان آنها با روش نمونه‌گیری در دسترس، تعداد ۱۴۰ دانش‌آموز انتخاب شد. از میان پرسشنامه‌ها تعداد ۴۰ پرسشنامه کامل نبود و از پژوهش حذف شدند و در نهایت ادامه پژوهش با ۱۰۰ پرسشنامه کامل انجام شد. معیارهای ورود به پژوهش عبارت بودند از: سن بین ۱۱ تا ۱۸ سال، ساکن شهر اصفهان، داشتن رضایت جهت شرکت در پژوهش و استفاده از بازی‌های اینترنتی. معیارهای خروج از پژوهش نیز عبارت بودند از: عدم پاسخ‌دهی به پرسشنامه‌ها به‌طور صحیح. در این پژوهش از پرسشنامه و روش میدانی جهت جمع‌آوری داده‌های پژوهش استفاده شد. پرسشنامه‌های مورد استفاده در پژوهش حاضر عبارت بودند از:

۱- وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای (CGA):

این پرسشنامه میزان وابستگی نوجوانان را به بازی‌های رایانه‌ای می‌سنجد و توسط آیاس، کیکر، هورزآم، در سال ۲۰۱۱ ساخته شده است و شامل یک عامل و ۲۶ آیتام است و شاخص‌های کلیدی آن عبارت‌اند از: مشکل در توقف بازی، جبران موفقیت نشدن در زندگی واقعی با موفقیت در بازی، تعویق مسئولیتها از طریق بازی و ترجیح دادن بازی بر دیگر فعالیتها که با مقیاس پنج سطحی لیکرت نمره گذاری شده است. حداقل مجموع نمره این پرسشنامه ۲۶ و حداکثر آن ۱۳۰ است و هر قدر مجموع نمره کسب شده از سوی نوجوان بیشتر باشد، نشانگر وابستگی بیشتر او به این بازی‌ها خواهد بود. پایداری درونی این مقیاس در مطالعه آیاس و همکاران ۰/۹۵ و در مطالعه ولمر، رندلر، هورزآم و آیاس که در سال ۲۰۱۴ بر روی ۷۴۱ نوجوان ۱۱ تا ۱۶ ساله اجرا شد، ۰/۹۲ بوده است. در پژوهش زینعلی و همکاران ۴۰ دانش‌آموز ۱۱ تا ۱۶ ساله تهرانی، ضریب پایایی آن را با استفاده از آلفای کرونباخ ۰/۹۳ محاسبه کرد [11].

۲- پرسشنامه مشکلات روانشناختی (DASS-21):

این پرسشنامه توسط الویوند در سال ۱۳۳۰ ساخته شد. این پرسشنامه شامل ۲۱ سوال است که در سه بخش ۷ سوالی به هر یک از شاخص‌ها می‌پردازد. در ایران این پرسشنامه توسط جوکار و سامانی [12] مورد سنجش و هنجاریابی قرار گرفت. نتایج مطالعه آن‌ها نشان داد که اعتبار بازآزمایی برای مقیاس افسردگی، اضطراب و استرس به ترتیب برابر ۷۱/۵، ۸۴/۵ و ۸۷/۵ است و این آزمون قدرت تشخیص دقیق و مناسب برای مقیاس خود را دارد. سوالات پرسشنامه دارای طیف لیکرت بوده و دامنه پاسخ‌ها شامل هیچ وقت، کمی، گاهی و همیشه می‌باشد و نمره گذاری از صفر تا ۳ را شامل می‌شود. مجموع نمرات هر ۷ عبارت جهت تعیین میزان هر یک از شاخصهای اضطراب و افسردگی و استرس محاسبه می‌گردد [13].

۳- پرسشنامه پرخاشگری (AGQ):

این ابزار توسط باس و پری جهت سنجش پرخاشگری ساخته شده و مشتمل بر ۳۰ گویه می‌باشد. نمره کلی این پرسشنامه از ۰ تا ۹۰ است که با جمع نمرات سؤال‌ها به دست می‌آید، هر سؤال شامل ۴ گزینه هرگز، به ندرت، گاهی اوقات و همیشه است که برای هر یک از آنها به ترتیب مقادیر ۰، ۱، ۲، ۳ در نظر گرفته می‌شود. افرادی که در این مقیاس نمره آنان از میانگین کمتر است، پرخاشگری پایین خواهند داشت. نتایج ضریب بازآزمایی برای چهار زیر مقیاس آن ۰/۸۰ تا ۰/۷۲ و همبستگی بین چهار زیر مقیاس ۰/۳۸ تا ۰/۴۹ و آلفای کرونباخ محاسبه شده برای این مقیاس ۰/۸۷ گزارش شده است [14].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

برای تحلیل آماری داده‌های حاصل از پژوهش از نرم افزار Spss-23 آماری و شاخص‌ها و روش‌های آماری توصیفی شامل میانگین و انحراف معیار و نیز از شاخص‌ها و روش‌های آمار استنباطی شامل ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. به منظور رعایت ملاحظات اخلاقی بر محرمانه بودن اطلاعات و حفظ رازداری اشاره شد و به آزمودنی‌ها گفته شد که نیازی به ذکر نام و نام خانوادگی نمی‌باشد و در حین اجرای آزمون نیز آزمودنی حق انصراف از آزمون و عدم تکمیل پرسشنامه را دارد.

۳- یافته‌های پژوهش:

جدول ۱- میانگین و انحراف معیار نمرات متغیرهای مورد مطالعه

متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار
اضطراب	۱۰۰	۱۷/۳۲	۸/۹۶
استرس	۱۰۰	۱۶/۸۷	۷/۹۳
افسردگی	۱۰۰	۱۴/۲۵	۹/۴۸
پرخاشگری	۱۰۰	۶۹/۵۶	۱۲/۵
وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۰	۹۱/۵	۱۱/۲۳

استفاده از آزمون‌های پارامتریک مانند ضریب همبستگی پیرسون مستلزم رعایت پیش فرض‌های اولیه است که در صورت تایید آن‌ها می‌توان از این آزمون‌ها استفاده کرد. مهمترین پیش فرض در پژوهش‌های همبستگی بررسی نرمال بودن توزیع نمرات است.

بدین منظور از آزمون‌های کولموگروف اسمیرنوف استفاده گردید. نتایج حاصل از اجرای این پیش فرض در مورد نمرات متغیرهای این پژوهش نشان داد که فرض صفر مبنی بر نرمال بودن توزیع نمرات در همه متغیرهای پژوهش باقی است. یعنی توزیع نمرات نمونه نرمال و همسان با جامعه است و کجی و کشیدگی حاصل اتفاقی است ($P > 0.05$). بر این اساس برای آزمون فرضیه‌های در این پژوهش می‌توان از آزمون‌های پارامتریک مانند ضریب همبستگی پیرسون استفاده نمود. به منظور بررسی رابطه بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان، از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. نتایج در جدول ۲ گزارش شده است.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

جدول ۲- ضرایب همبستگی بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان

ضرایب همبستگی					همبستگی بین متغیرهای پژوهش
پرخاشگری	افسردگی	استرس	اضطراب	وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای	متغیرها
				۱	وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای
			۱	* ۰/۵۷	اضطراب
		۱	* ۰/۸۱	* ۰/۴۵	استرس
	۱	* ۰/۵۷	* ۰/۶۸	* ۰/۴۹	افسردگی
۱	* ۰/۵۱	* ۰/۶۱	* ۰/۵۹	* ۰/۷۱	پرخاشگری

*معناداری در سطح ۰/۰۵

با توجه به نتایج جدول شماره ۲، بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی شامل اضطراب، استرس، افسردگی و پرخاشگری در نوجوانان رابطه مثبت و معنادار وجود دارد ($p < 0/05$). در واقع با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای میزان مشکلات روانشناختی در نوجوانان افزایش یافته است.

۴- بحث و نتیجه‌گیری

هدف این پژوهش بررسی رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان بود. یافته‌های به دست آمده نشان داد که بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی شامل اضطراب، استرس، افسردگی و پرخاشگری در نوجوانان رابطه مثبت و معنادار وجود دارد و با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان مشکلات روانشناختی در نوجوانان نیز افزایش یافته است.

نتایج به دست آمده از این پژوهش با نتایج پژوهش‌های قبلی از جمله شبیری و همکاران [4]، فرمانبر و همکاران [3]، شعاع کاظمی و شهبابی نژاد [14]، عبدالخالقی و همکاران [15]، مبنی بر تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش مشکلات روانشناختی مانند پرخاشگری همسو می‌باشد.

در تبیین رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان باید به این نکته توجه داشت که با افزایش میزان ساعات بازی، مشکلات روانشناختی نیز بیشتر شده است. البته علاوه بر میزان زمان بازی، توجه به محتوای بازی‌های رایانه‌ای نیز حائز اهمیت می‌باشد.

بسیاری از این بازی‌ها محتوای پرخاشگرانه دارند و به دلیل وجود تعامل بین بازیگر و بازی، الگوگیری بازیگر از قهرمان بازی و عمل کردن همانند او و انجام عملی رفتارهای خشونت آمیز به شکل بازی، تقویت رفتارهای پرخاشگرانه بازیگر و همچنین جذابیت این نوع بازی‌ها، بعد از استفاده از آن‌ها توسط نوجوانان میزان پرخاشگری او می‌یابد.

همچنین استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای در فرد ایجاد تنش و بی‌قراری و اضطراب می‌کند و فرد در طول بازی استرس و تنش‌های جسمانی و روانی را تجربه می‌کند. همچنین می‌تواند باعث ایجاد اختلالات خواب در فرد گردد. این امر می‌تواند با تحریک سیستم عصبی سمپاتییک به تدریج این سیستم را حساس کرده و آن را آماده واکنش در مقابل محرک‌های محدود سازد و هم خود باعث ایجاد اضطراب در فرد گردد [16-18].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

علاوه بر این استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد مشکلات جسمانی و مشکل در عملکرد تحصیلی و همچنین مهارت‌های اجتماعی نوجوان می‌گردد و فرد را دچار انزوای اجتماعی و احساس درماندگی می‌کند که این خود در ایجاد افسردگی نقش دارد.

با توجه به تاثیر بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد و تشدید مشکلات روانشناختی نوجوانان به والدین پیشنهاد می‌گردد که میزان زمان بازی فرزندان خود را به منظور پیشگیری از بروز مشکلات روانشناختی کنترل نمایند و برنامه ریزی درستی برای استفاده از آن‌ها داشته باشند. همچنین نظارت بر محتوای این بازی‌ها دارای اهمیت است. استفاده نابجا و بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای عواقب منفی جسمانی و روانی در پی دارد، بنابراین لازم است که بر تولید محتوای این بازی‌ها نظارت داشت و بازی‌های تولید شونده که آثار مثبتی در پی دارند. همچنین می‌توان با آگاه‌سازی جامعه و فرهنگ‌سازی و دادن آموزش‌های مناسب از طریق رسانه‌ها و مدارس به والدین و نوجوانان در زمینه استفاده صحیح از این بازی‌ها، از آثار منفی آن‌ها کاست. همچنین پیشنهاد می‌گردد که برنامه ریزی‌های لازم برای استفاده بهینه از اوقات فراغت نوجوانان فراهم گردد.

این پژوهش با محدودیت‌هایی روبرو بود، از جمله تعداد کم نمونه، استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس و انجام تحقیق تنها در شهر اصفهان که تعمیم نتایج را با مشکل مواجه می‌سازد. لذا پیشنهاد می‌گردد که در تحقیقات بعدی، پژوهش با روش نمونه‌گیری دقیق‌تر و با تعداد نمونه بیشتر و در شهرهای دیگر نیز انجام گردد تا بتوان به نتایج معتبرتر دست یافت و تعمیم یافته‌ها نیز دقیق‌تر باشد.

۵- مراجع

- ۱- زمانی بی‌بی‌عشرت، عابدینی یاسمین. الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزندپروری و وابستگی به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر. رویکردهای نوین آموزشی. ۱۳۹۲؛ ۸(۲): ۱۵۶-۱۳۳.
- 2- Chung, T. Y., & Chen, W. F. (2009). Effect of computer- based video games on children. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 1- 10.
- ۳- فرمانبر ربيع اله، توانا زهرا، استبصاری فاطمه، عطرکار روشن زهرا. ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲. آموزش بهداشت و ارتقای سلامت. ۱۳۹۲؛ ۱(۳): ۵۷-۶۶.
- ۴- شبیری سید محمد، عرب نودری فاطره، کوهی الهام، میبودی حسین، لیلیپور نرگس، رشیدی سحر. بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش‌آموزان. روان پرستاری. ۱۳۹۵؛ ۴(۴): ۱-۷.
- ۵- اسداله پور امین، شریعت وحید، علیرضایی نرگس، بشردانش زیبا، بیرشک بهروز، تهرانی دوست مهدی. رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی. تازه‌های علوم شناختی. ۱۳۸۸؛ ۱۱(۲): ۸-۱۸.
- 6- Fazollahi S, Maleki Tavana M. [Educational impact of video games on children of teacher education area 2 in Qom]. *Islam va Pazhuheshhaye Tarbiyati*. 2012;3(2):125-44.
- 7- Greenfield TK, Bond J, Kerr WC. Biomonitoring for Improving Alcohol Consumption Surveys: The New Gold Standard? *Alcohol Res*. 2014;36(1):39-45. PMID: 26258999.
- 8- Samadi J. [The relationship between the use of computer games and guidance school students' mental health and academic performance]. Roudehen: Islamic Azad University, Roudehen branch; 2009.
- 9- Amiri H, Afsharinia K, editors. [The role of performing computer games and children's behavioral disorders]. Regional Conference on Child and Adolescent Psychological Issue. 2011; Kermanshah: Islamic Azad Univeristy, Kermanshah Branch.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

10- Peng W, Hsieh G. The influence of competition, cooperation, and player relationship in a motor performance centered computer game. *Comput Hum Behav.* 2012 ;28(6):2100-6

۱۱- زینعلی نرگس، افروز غلامعلی، لواسانی مسعود، قاسم زاده سوگند. بررسی اثربخشی برنامه مداخله روان‌شناختی خانواده‌محور بر رضامندی زوجیت والدین شاغل و وابستگی فرزندان نوجوان آنان به بازی‌های رایانه‌ای. فصل‌نامه روانشناسی معاصر. ۱۳۹۶؛ ۲(۱۱): ۱۰۰-۱۱۳.

12- Joakar B, Samani S. Reliability and validity of the short form of depression, anxiety and stress. *Journal of Social Sciences and Humanities of Shiraz University* 2008; 55:65-77.

۱۳- امیری ماندانا، دوران بهناز، سلیمی سید حسین، ضرغامی محمد حسین، غلامی فشارکی محمد. ارتباط عوامل استرس‌زای دانشجویی با مشکلات روانشناختی در دانشجویان یک دانشگاه علوم پزشکی نظامی در شهر تهران. *مجله طب نظامی.* ۱۳۹۸؛ ۲۱(۴): ۳۸۰-۳۸۹.

۱۴- شعاع کاظمی مهرانگیز، شهابی نژاد زهرا. مقایسه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. *مجله آموزش و سلامت جامعه.* ۱۳۹۵؛ ۳(۳): ۲۹-۳۴.

۱۵- عبدالخالقی معصومه، دواجی اقدس، صحبایی فائزه، محمودی محمود. بررسی ارتباط بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال ۱۳۸۲. *فصلنامه علوم پزشکی.* ۱۳۸۴؛ ۱۵(۳): ۱۴۱-۱۴۵.

۱۶- قطریفی مریم، رشید خسرو، دلاور علی. بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. *مجله روانشناسی و علوم تربیتی.* ۱۳۸۵؛ ۲(۳): ۲۸-۱۱.

۱۷- هادیان صفورا، جبل عاملی شیدا. اثربخشی درمان متمرکز بر شفقت (CFT) بر بهزیستی ذهنی دانشجویان دارای اختلال خواب. *دانشور پزشکی: نشریه پژوهشی پایه و بالینی.* ۱۳۹۹؛ ۲۷(۱): ۱۹-۲۸.

۱۸- میرزایی فرزانه، نشاط دوست حمیدطاهر، ماهانی، کاظم، جبل عاملی شیدا، مهرالهی طاهره. تاثیر مدیریت استرس به شیوه شناختی- رفتاری بر اضطراب و علایم جسمانی زنان مبتلا به نشانگان پیش از قاعدگی. *دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی.* ۱۳۹۶؛ ۱۲(۴۶): ۶۱-۷۱.