



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

تأثیر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان

شیدا جبل عاملی*^۱، مهسا سیدقلعه^۲

*- 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: mssgh.69@gmail.com

چکیده

اهداف: وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات منفی زیادی بر ابعاد مختلف زندگی دانش‌آموزان دارد. هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان 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 ۱۳۹۸ 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) و پرسشنامه عملکرد تحصیلی فام و تیلور (EPT) بود. تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم افزار SPSS 24 و روش آماری ضریب همبستگی پیرسون انجام گرفت.

یافته‌های تحقیق: طبق نتایج به دست آمده، بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای و عملکرد تحصیلی رابطه معنادار منفی وجود داشت ($p < 0/05$)، به طوری که با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان عملکرد تحصیلی کاهش پیدا کرده است. همچنین رابطه بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای و همه زیرمقیاس‌های عملکرد تحصیلی شامل خودکارآمدی، تأثیرات هیجانی، برنامه‌ریزی، فقدان کنترل پیامد و انگیزش معنادار و منفی بود ($p < 0/05$). در واقع با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان زیرمقیاس‌های عملکرد تحصیلی نیز کاهش یافته است.

نتیجه‌گیری: بر اساس نتایج به دست آمده از این پژوهش، وابستگی زیاد به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر منفی داشته باشد. بنابراین باید با نظارت صحیح و مدیریت مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، اثرات منفی آن بر حیطه تحصیلی و آموزشی را کاهش داد.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، عملکرد تحصیلی، دانش‌آموزان، وابستگی.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۱- مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه مدرن، در تمام جهان گسترده و تأثیرگذار است. با وجود عمر کمی که از تولید اولین بازی‌های رایانه‌ای در جهان می‌گذرد، اما سرعت رشد این بازی‌ها بسیار سریع و چشمگیر است. پژوهش‌های بسیاری در باب محاسن و مضرات بازی‌های رایانه‌ای از جنبه‌های گوناگون جامعه‌شناسی، مذهبی، مسائل تربیتی و ... انجام شده است. تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در قلمروی آموزش نیز یکی از اصلی‌ترین و مهمترین موضوعات در زمینه بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. پژوهش‌های متعددی نیز تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای را بر یادگیری دانش‌آموزان تأیید کرده‌اند [1]، بنابراین توجه به تأثیر این بازی‌ها بر فرآیند آموزش و یادگیری دانش‌آموزان حائز اهمیت می‌باشد.

دیدگاه‌های متفاوتی در زمینه تأثیرات مثبت و منفی استفاده از بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. یکی از تأثیرات مثبت این بازی‌ها در زمینه آموزشی می‌تواند در 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 در بسیاری از تحقیقات پیشین به اثرات مخرب این نوع بازی‌ها بر سلامت جسمی و روانی اشاره شده است. برای مثال استفاده زیاد از این بازی‌ها از لحاظ جسمانی، باعث ایجاد مشکلات ماهیچه‌ای-اسکلتی، افزایش یا کاهش سوخت و ساز بدن [3]، خستگی چشم، درد گردن، انحراف ستون فقرات، افزایش فشارخون و ضربان قلب می‌شود [4].

از بعد روانی نیز می‌توان به ایجاد خشونت [5]، افسردگی، اضطراب، کاهش تعاملات اجتماعی، افزایش انزوای اجتماعی، افت کارکردهای مدرسه، احساس درماندگی و مشکلات خواب اشاره کرد [6-8].

تعداد زیادی از دانش‌آموزان ساعات زیادی از شبانه روز و اوقات فراغت خود را به انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و این به نوبه خود منجر به کاهش فرصت آنان برای پرداختن به امور و تکالیف درسی و تحصیلی منجر می‌شود، به طوری که هم‌اکنون افت تحصیلی یکی از نگرانی‌های عمده والدین و مربیان در رابطه با وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان است، زیرا چنین بازی‌هایی با ایجاد فضایی جذابتر در مقایسه با انجام تکالیف درسی، باعث تداخل در عملکردهای درسی و تحصیلی می‌شوند [2].

برخی از نتایج پژوهش‌های پیشین، تأثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای را نشان داده‌اند. برای مثال قطریفی و همکاران [9]، زمانی و همکاران [2]، چشمی [10] و اتاشک [11] در تحقیقات خود به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند باعث کاهش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان شود.

به طور کلی در سال‌های اخیر میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای افزایش یافته است و بیشترین کسانی که امروزه از این بازی‌ها استفاده می‌کنند نوجوانان هستند. از آنجایی که نمی‌توان نقش موثر بازی‌های رایانه‌ای را در ابعاد مختلف زندگی نوجوانان خصوصاً حیطه یادگیری و آموزش انکار کرد، بنابراین باید تأثیر روانشناختی این بازی‌ها در میان دانش‌آموزان بررسی گردد. لذا این پژوهش در نظر دارد که به بررسی تأثیر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان بپردازد.

۲- روش:

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

سپس 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 آیتم 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 نمره‌گذاری 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 [12].

۲- پرسشنامه عملکرد تحصیلی (EPT):

این آزمون برداشتی است از پژوهش‌های فام و تیلور (۱۹۹۹) که از جانب درتاج (۱۳۸۳) برای جامعه ایران ساخته شده است و دارای ۴۸ سؤال است. میزان پایایی این آزمون از روش همسانی درونی (آلفای کرونباخ) برابر با ۰/۷۴ به دست آمد. روایی این آزمون از طریق دو روش روایی محتوا و روایی سازه ارزیابی شده است. میزان پایایی هر کدام از حیطه‌ها به ترتیب عبارت‌اند از: عامل اول (خودکارآمدی برابر ۰/۹۲)؛ عامل دوم (تأثیرات هیجانی برابر ۰/۹۳)؛ عامل سوم (برنامه ریزی برابر ۰/۷۳)؛ عامل چهارم (فقدان کنترل پیامد برابر ۰/۶۴) و عامل پنجم (انگیزش برابر ۰/۷۲). میزان پایایی هر یک از خرده مقیاس‌ها نیز برابر است با: خودکارآمدی ۰/۸۹، تأثیرات هیجانی ۰/۷۲، برنامه ریزی ۰/۹۱، فقدان کنترل پیامد ۰/۷۶، انگیزش ۰/۸۱. برای نمره گذاری آزمون عملکرد تحصیلی از مقیاس لیکرت پنج‌گزینه‌ای استفاده می‌شود که دارای نمرات صفر تا چهار است [13].

برای تحلیل آماری داده‌های حاصل از پژوهش از نرم‌افزار 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.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۳- یافته‌های پژوهش:

جدول ۱- میانگین و انحراف معیار نمرات متغیرهای مورد مطالعه

متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار
وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۰	۹۱/۵	۱۱/۲۳
نمره کل عملکرد تحصیلی	۱۰۰	۱/۹۸	۰/۴۱
خودکارآمدی	۱۰۰	۲/۱۱	۰/۹۳
تاثیرات هیجانی	۱۰۰	۱/۳۵	۰/۴۸
برنامه ریزی	۱۰۰	۲/۱۶	۰/۵۵
فقدان کنترل پیامد	۱۰۰	۱/۶۹	۰/۶۵
انگیزش	۱۰۰	۱/۸۳	۰/۳۹

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 عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان، از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. نتایج در جدول ۲ گزارش شده است.

جدول ۲- ضرایب همبستگی بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان

ضرایب همبستگی						همبستگی بین متغیرهای پژوهش
انگیزش	فقدان کنترل پیامد	برنامه ریزی	تاثیرات هیجانی	خودکارآمدی	نمره کل عملکرد تحصیلی	متغیرها
					وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای	۱
					۱	نمره کل عملکرد تحصیلی



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

				۱	*-۰/۷۱	*-۰/۴۶	خودکارآمدی
			۱	*-۰/۴۷	*-۰/۶۳	*-۰/۵۷	تأثیرات هیجانی
		۱	*-۰/۴۲	*-۰/۵۱	*-۰/۶۹	*-۰/۵۱	برنامه ریزی
	۱	*-۰/۳۲	*-۰/۵۳	*-۰/۳۹	*-۰/۴۵	*-۰/۴۱	فقدان کنترل پیامد
۱	*-۰/۵۴	*-۰/۴۸	*-۰/۴۳	*-۰/۵۵	*-۰/۵۲	*-۰/۳۳	انگیزش

*معناداری در سطح ۰/۰۵

با توجه به نتایج جدول شماره ۲، بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان رابطه منفی و معنادار وجود دارد ($p < 0/05$). در واقع با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای میزان عملکرد تحصیلی کاهش یافته است. همچنین رابطه بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای و همه زیرمقیاس‌های عملکرد تحصیلی شامل خودکارآمدی، تأثیرات هیجانی، برنامه ریزی، فقدان کنترل پیامد و انگیزش معنادار و منفی بود ($p < 0/05$). در واقع با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان زیرمقیاس‌های عملکرد تحصیلی نیز کاهش یافته است.

۴- بحث و نتیجه‌گیری

هدف این پژوهش بررسی تأثیر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان بود. یافته‌های به دست آمده نشان داد که بین وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با عملکرد تحصیلی و زیرمقیاس‌های آن شامل خودکارآمدی، تأثیرات هیجانی، برنامه ریزی، فقدان کنترل پیامد و انگیزش رابطه معنادار و منفی وجود دارد، در واقع با افزایش وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای، میزان عملکرد تحصیلی کاهش یافته است.

نتایج به دست آمده از تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی ناهمگون بوده است و در برخی از این پژوهش‌ها به تأثیرات این بازی‌ها بر عملکرد تحصیلی اشاره شده است. برای مثال فروم [14] نشان داده است که راهبردهای کلی موجود در بازی‌های رایانه‌ای تأثیر مثبتی بر عملکرد تحصیلی و مهارت حل مساله در دانش‌آموزان دارد. اما این پژوهش نتایج متفاوتی را نشان داد و با نتایج پژوهش‌های قبلی از جمله نصیریان و همکاران [1]، زمانی و همکاران [2]، قطریفی [9]، چشمی و همکاران [10]، مبنی بر تأثیر منفی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش عملکرد تحصیلی همسو می‌باشد.

یکی از نگرانی‌های عمده در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای این است که کاربرد آن‌ها در میان نوجوانان بسیار گسترده شده است زیرا این بازی‌ها در مقایسه با تکالیف درسی محتوای جذابتری دارند. بنابراین در تبیین رابطه وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای با کاهش عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان باید به این نکته توجه داشت که یکی از عوامل اصلی گرایش نوجوانان به این بازی‌ها، جذاب بودن و دسترسی آسان به آن‌هاست. همچنین نبود برنامه ریزی‌های مناسب از طرف خانواده‌ها و مدارس جهت پر کردن اوقات فراغت دانش‌آموزان و عدم دسترسی کافی و مناسب به امکانات تفریحی دیگر نیز از دیگر عوامل تأثیرگذار و مهم گرایش به بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آیند [9].

لازم به ذکر است که صرف ساعت‌های طولانی برای بازی کردن باعث می‌شود که دانش‌آموز از انجام تکالیف درسی باز بماند، زیرا استفاده زیاد از این بازی‌ها باعث صرف انرژی زیاد و لذا خستگی جسمانی و خواب‌آلودگی می‌شود و فرد را در انجام بقیه امور مانند تکالیف درسی دچار احساس درماندگی می‌کند و این خود در ایجاد افسردگی نقش دارد. همچنین با



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

افزایش میزان ساعات بازی، مشکلات روانشناختی نیز بیشتر می‌شود. البته علاوه بر میزان زمان بازی، توجه به محتوای بازی های رایانه ای نیز مهم است. استفاده زیاد از بازی های رایانه ای می تواند باعث ایجاد اضطراب و نگرانی، گوشه گیری و انزوا در دانش آموزان گردد [15].

علاوه بر این، استفاده زیاد از بازی های رایانه ای در فرد ایجاد تنش و پرخاشگری می کند. نتایج پژوهش جنتیل و همکاران [16] نشان داده است که دانش آموزانی که وقت بیشتری را صرف بازی های رایانه ای می کردند، در مدرسه خشن تر بودند و درگیری های لفظی و بدنی بیشتری با معلمان و همسالان خود داشتند و عملکرد تحصیلی آنان نیز در سطح پایین تری قرار داشت.

مجموع عوامل فوق با عملکرد تحصیلی دانش آموز تداخل داشته و تاثیر منفی بر آن دارد. به طور کلی به نظر می رسد که صرف وقت زیاد برای انجام بازی های رایانه ای می تواند دانش آموز را از انجام فعالیت های مفید آموزشی و اجتماعی باز دارد. البته لازم به ذکر است که چگونگی استفاده از این نوع بازی ها، زمان صرف شده برای انجام آن ها و همچنین محتوای آن ها نیز در ایجاد این مشکلات نقش دارند.

بنابراین با توجه به تاثیر بازی های رایانه ای در ایجاد مشکلات روانشناختی و تحصیلی در دانش آموزان، لازم است که با سرمایه گذاری در این بخش به تولید بازی هایی پرداخت که با رده سنی خاص کودک و نوجوان همخوانی بیشتری داشته و همچنین با محتوای فرهنگی ما همخوانی بیشتری داشته باشد. همچنین لازم است که آموزش های لازم در این زمینه به از طریق مدرسه و رسانه به والدین و دانش آموزان ارائه گردد.

به والدین پیشنهاد می گردد که والدین بر محتوای این بازی ها و میزان زمانی که فرزندانشان صرف این بازی ها می کنند نظارت داشته باشند و برنامه ریزی درستی برای استفاده از آن ها داشته باشند. همچنین پیشنهاد می گردد که برنامه ریزی های لازم برای استفاده بهینه از اوقات فراغت نوجوانان فراهم گردد.

از جمله محدودیت های این پژوهش می توان به این موارد اشاره کرد: انجام آن تنها در دانش آموزان پسر، تعداد کم نمونه، استفاده از روش نمونه گیری در دسترس و انجام تحقیق تنها در شهر اصفهان که تعمیم نتایج را با مشکل مواجه می سازد. لذا پیشنهاد می گردد که در تحقیقات بعدی، پژوهش بر دختران و در شهرهای دیگر نیز انجام گردد. همچنین استفاده از روش نمونه گیری دقیق تر به منظور کسب نتایج دقیق تر و تعمیم بهتر یافته ها پیشنهاد می گردد.

۵-مراجع

- ۱- نصیریان مرتضی، حبیب‌اللهی سعیده. نقش بازی های رایانه ای در یادگیری موثر و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان. اولین کنفرانس علمی پژوهشی راهکارهای توسعه و ترویج علوم در ایران. ۱۳۹۴.
- ۲- زمانی بی بی عشرت، 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.
- 3- Chung. T. Y., & Chen, W. F. (2009). Effect of computer- based video games on children. Educational Technology & Society, 12 (2), 1- 10.
- ۴- فرمانبر ربيع اله، توانا زهرا، استیصاری 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.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

- ۵- شبیری سید محمد، عرب نوذری فاطره، کوهی الهام، میبودی حسین، لیلپور نرگس، رشیدی سحر. بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن بر سلامت روانی دانش آموزان. روان پرستاری. ۱۳۹۵؛ ۴ (۴): ۷-۱.
- ۶- 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.
- 7- 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.
- ۸- 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.
- ۹- قطریفی مریم، رشید خسرو، دلاور علی. بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. مجله روانشناسی و علوم تربیتی. ۱۳۸۵؛ ۲(۳): ۲۸-۱۱.
- ۱۰- چشمی، م. رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مهارت‌های اجتماعی و عملکرد تحصیلی در دانش آموزان پایه دوم راهنمایی شهر اصفهان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اصفهان: دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی. ۱۳۸۹.
- 11- Atashak M., Examining Distance Education Status in Iran for Suggesting Models to Conduct, Develop and Execute it Successfully, The International Conference on Education and New Learning Technologies, Barcelona , 2009.
- ۱۲- 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): ۱۱۳-۱۰۰.
- ۱۳- تولیتی زهراسادات. تبیین نقش عزت نفس و پیشینه تحصیلی در عملکرد تحصیلی دانشجویان دانشگاه‌های دولتی شهر تهران. نشریه پژوهش در نظام‌های آموزشی. ۱۳۹۰؛ ۵ (۱۲۸-۱۰۹).
- 14- Fromme, J. Computer game as a part of children's culture. The International of Computer Game Rears, 2003؛ 3(1), 1-21.
- ۱۵- میرزایی فرزانه، نشاط دوست حمیدطاهر، ماهانی، کاظم، جبل عاملی شیدا، مهراللهی طاهره. تأثیر 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): ۷۱-۶۱.
- 16-Gentile Douglas A, Lynch Paul J, Linder Jennifer Ruh, Walsh David A. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of Adolescence, 2004; 27(1), 5-22.