

تأثیر بازی های رایانه ای و شبکه های اجتماعی بر تربیت نوجوان

رضیه سیری زاده^۱

سارا فاخری^۲

امیره اصل عموری^۳

چکیده:

بازهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی نقش مهمی در سامان دهی نوجوانان دارند برخی از بازی های رایانه ای بر خلاقیت، تفکر، مهارت های فنی و هماهنگی دست و پا و برخی باعث خشونت، انزوای اجتماعی و... می شوند بازی های رایانه ای اگر کنترل نشود، می تواند از فعالیت های مفید دیگر مانند ورزش و مطالعه بکاهد. رسانه های اجتماعی با ارائه محتوای متنوع و گاهی متناقض، نقش دوگانه ای در این فرآیند دارند شبکه های اجتماعی ارتباطات گسترده ای برای نوجوانان فراهم می کند و فرصتی به آنها می دهد تا هویت خود را بیابند و استفاده نادرست از شبکه های اجتماعی باعث می شوند که نوجوانان هویت خود را از دست بدهند و بر خلاف اخلاق خانواده عمل کنند در نتیجه تربیت نوجوانان در این فضاها نیازمند نظارت هوشمندانه خانواده ها، مدارس و نهادهای تربیتی است تا فرصت های مثبت حفظ شده و آسیب های احتمالی کاهش یابد. تربیت نوجوان در این فضا نیازمند درک عمیق ویژگی ها و تأثیرات این رسانه ها بر روان و رفتار نوجوان است. این تأثیرات دوگانه، ضرورت آموزش، هدایت و ایجاد محدودیت های منطقی در استفاده نوجوانان از بازی های رایانه ای و شبکه های اجتماعی را برجسته می کند تا زمینه رشد سالم و تربیت مناسب نوجوانان فراهم شود.

کلید واژه: بازی رایانه ای، شبکه های اجتماعی، جوانان، تربیت.

^۱. دبیر گروه شهید حمیدرضا قبادی نیا، سطح ۲، مدرسه علمیه کوثر خرمشهر؛ استان خوزستان.

^۲. عضو گروه شهید حمیدرضا قبادی نیا، سطح ۲، مدرسه علمیه کوثر خرمشهر؛ استان خوزستان.

^۳. استاد راهنما گروه شهید حمیدرضا قبادی نیا، سطح ۳، رشته تفسیر و علوم قرآن، معاون آموزش مدرسه علمیه کوثر خرمشهر، استان خوزستان.

مقدمه

در عصر حاضر، بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی به بخش جدایی‌ناپذیر از زندگی نوجوانان تبدیل شده‌اند. این فضاها نه تنها به عنوان ابزارهای سرگرمی شناخته می‌شوند، بلکه می‌توانند تأثیرات عمیق و متنوعی بر جنبه‌های مختلف تربیت نوجوانان داشته باشند. نوجوانی به عنوان مرحله‌ای حساس در شکل‌گیری هویت، ارزش‌ها و نگرش‌ها، تحت تأثیر محتوای متنوع این فضاها قرار می‌گیرد.

بازی‌های رایانه‌ای با فراهم آوردن فرصت‌های جدید برای تعاملات اجتماعی، تقویت مهارت‌های فنی و شناختی، و ارائه داستان‌های جذاب، می‌توانند به رشد خلاقیت و تفکر انتقادی کمک کنند. از سوی دیگر، اعتیاد به این بازی‌ها و گردآوری بیش از حد اطلاعات در شبکه‌های اجتماعی ممکن است باعث کاهش تمرکز، افت تحصیلی، و حتی مسائل روانی مانند اضطراب و کاهش اعتماد به نفس شود. همچنین، شبکه‌های اجتماعی با ارائه تصاویر و مقایسه‌های مداوم، می‌توانند بر عزت نفس و رفتار نوجوانان اثر منفی بگذارند و چالش‌هایی مانند بحران هویت و تغییر سبک زندگی ایجاد کنند. لذا در تربیت نوجوانان ضروری است که خانواده‌ها، مدارس و نهادهای تربیتی با درک عمیق از فرصت‌ها و تهدیدهای این فضاها، راهکارهای هوشمندانه‌ای برای هدایت و نظارت به کار گیرند تا اثرات مثبت آن افزایش و مشکلات احتمالی کاهش یابد.

در مجموع، بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی ابزارهای قدرتمندی در زندگی نوجوانان هستند که امکان رشد و توسعه مهارت‌ها را فراهم می‌آورند اما در عین حال، اگر مدیریت نشوند، می‌توانند مشکلات جسمی، روانی و اجتماعی ایجاد کنند. نقش خانواده، مدرسه و نهادهای تربیتی در هدایت هوشمندانه این فضاها بسیار حیاتی است. این دو مجموعه بر تربیت فرزندان به خصوص کودکان و نوجوانان تأثیر دارند و عوارض مثبت و منفی بسزایی دارند که کتاب و مقالات گوناگونی اعم از: کتاب «بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت» نوشته محسن روشنیان، رامین و بهار ایزدی، کتاب «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ابعاد رفتاری کودکان و نوجوانان» نوشته طیبیه کفاش و حمید رفیعی پور، کتاب «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان» تألیف مهدی زکوی و خدیجه طهماسبی، «کتاب تأثیر بازی رایانه‌ای» نویسنده مسلم نوری و سودابه نوری، «مقاله نقش بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت» نویسنده مرضیه رحیمی شورابی و

مژگان رحیمی شورابی که این مقاله به بررسی عوارض آنها همچون: تقویت مهارت های شناختی، افزایش پرخاشگری و رفتار های خشونت آمیز و غیره می پردازد.

سؤال اصلی:

۱- تأثیر بازی های رایانه ای و شبکه های اجتماعی بر تربیت نوجوانان چیست؟

سؤالات فرعی:

۱- چگونه بازهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی مهارت های شناختی نوجوانان را تقویت می کنند؟

۲- تأثیر بازهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی بر افزایش هوش و خلاقیت جوانان چیست؟

۳- بازیهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی چگونه باعث تقویت مهارت های اجتماعی و همدلی می شود؟

۴- تأثیر بازهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی در پرورش تمرکز و دقت نوجوانان چیست؟

۱- مفهوم شناسی

۱-۱- مفهوم واژه «شبکه اجتماعی»

شبکه در لغت برای خطوط متعدد و کثیر و متقاطع تلفن و راه آهن و تلگراف به کار می رود (لغتنامه علی اکبر دهخدا، جلد ۱۶، ص ۱۰۴، چاپ ۱۳۷۷) و واژه اجتماعی: اجتماع، فردی، کاری که به اجتماع وبه همگان بستگی داشته باشد آنچه مربوط به گروه باشد که با هم زندگی می کنند مانند مؤسسات فرهنگی، بهداشت و مانند آنها. (فرهنگ دکتر محمد معین، جلد اول، انتشارات ادنا، چاپ ۱۳۸۱)

شبکه اجتماعی: ساختاری اجتماعی است که از گروه هایی (عموما فردی یا سازمانی) تشکیل شده است که توسط یک یا چند نوع خاص از وابستگی مانند ایده ها و تبادلات مالی، دوستان، خویشاوندان، لینک های وب به هم وصل هستند. شبکه های اجتماعی به عنوان تکنیک کلیدی و مهم در جامعه شناسی، انسان شناسی، جغرافیا، دانش اطلاعات و..... همانند یک موضوع محبوب در زمینه تفکر و مطالعه پدیدار شده است (دانشنامه عمومی، سایت معنی در دیکشنری آبادیس،) اصطلاح «شبکه های اجتماعی»، برای نخستین بار در دهه ۱۹۶۰ میلادی مطرح شد و از آن پس، به سرعت به اصطلاحی کلیدی در مطالعات سایر علوم بدل گشت. در مباحث نظری، شبکه اجتماعی، به این صورت تعریف می شود که مجموعه ای از نهادهای اجتماعی شامل مردم و سازمان ها که به واسطه روابط معنادار اجتماعی به هم متصل می شوند و نیازها، ارزش ها و

علايق خود را با هم به اشتراك مي گذارند. اين شبكه ها در گذشته به صورت سنتي بر انواع ارتباطات و دوستي ها در پاراداييم (الگوواره اي) چهره به چهره و مبتني بر همزيستي هايي بومي و قومي متمرکز بود. اما شبكه هاي اجتماعي امروز بر جامعه مجازي آنلاين و ارتباطات ملي و فراملي و در بستري جهاني متمرکز است. شبكه هاي اجتماعي مجازي، پاينگاه يا مجموعه پاينگاه هايي هستند كه امكاني فراهم مي آورند تا کاربران بتوانند علاقه مندي ها، افكار و فعاليت هاي خود را با ديگران به اشتراك بگذارند تا ديگران هم در اين فعاليت ها با آنان سهيم شوند. يك شبكه اجتماعي مجازي، مجموعه اي از سرويس هاي مبتني بر وب است كه اين امكان را براي اشخاص فراهم مي آورد تا ويژگي هاي عمومي يا خصوصي براي خود ايجاد كنند، يا با ديگر اعضاي شبكه ارتباط برقرار نمايند، منابع خود را با آنها به اشتراك گذارند و از ميان ديگر اعضا براي خود دوستاني جديد پيدا كنند. شبكه هاي اجتماعي، محل گردهمائي صدها ميليون كاربر فضاي مجازي است كه بدون توجه به مرز، زبان، جنس و فرهنگ، به تعامل و تبادل اطلاعات مي پردازند. در واقع، شبكه هاي اجتماعي براي افزايش و تقويت تعاملات اجتماعي در فضاي مجازي طراحي شده اند.

امروزه، اصطلاح «شبكه اجتماعي مجازي» در همه فرهنگ ها وارد شده و تعاريف و ويژگي هاي متعددي براي آن برشمرده اند. طي چند سال اخير، رشد فناوري هاي نوين در حوزه هاي اطلاع رساني و همگرابي رسانه اي در شرايط اجتماعي گوناگون، برون دادهاي متفاوتي داشته است كه پديده شبكه هاي اجتماعي، يكي از اين دستاوردهاست. اكنون اين شبكه ها، سكان دار اقيانوس پرتلاطم فضاي مجازي اند؛ شبكه هايي مردمي كه مبتني بر فناوري هاي نوين فعاليت داشته و با اجتماع گرایی مجازي نقش اساسي را در معادلات رسانه اي جهان بازي مي كنند. اين فناوري، علاوه بر قابليت شبكه سازي مجازي، امكان استفاده از فرصت هاي مختلف در محيط اينترنت را همچون: جست وجو، خواندن و به اشتراك گذاري اخبار، بارگذاري عكس و فيلم، يادداشت نويسي و عضويت در گروه هاي مختلف و برپايي تجمعات سياسي را فراهم کرده است. شبكه هاي اجتماعي مجازي، بسته به ساخت هاي اجتماعي مختلف جامعه شكل مي گيرد. (پاينگاه اطلاع رساني حوزه، مجله پرسمان، <https://noo.rs/Pkqpqs>)

۲-۱- مفهوم واژه «بازی یارانه ای»

بازی: سرگرمي به چيزي، مشغوليت، تفريح، لعب (لغتنامه دكتر محمد معين، جلد اول، ص

۲۳۳، انتشارات ادنا، چاپ ۱۳۸۱)

رایانه: «کامپیوتر»، معادل رایانه را برای آن انتخاب کرده اند که از ترکیب کلمه «رای»، «ان» جمع و «ها»ی تصغیر ساخته شده است و بر مفهوم کلمه «کامپیوتر» دلالت می کند کاربرد زیاد معادل آن سبب شد تا در بین مردم رواج پیدا کند هرچند هنوز هم تعدادی کلمه «کامپیوتر» را به کار می برند. البته نمی توان از نظر دور داشت که تلفظ کلمه «کامپیوتر» با تلفظ آن در زبان انگلیسی متفاوت است و در صورتیکه تلفظ فارسی آن به انگلیسی زبان گفته شود وی مقصود گوینده را نمی یابد. (سایت باشگاه خبرنگاران جوان www.yjc.ir)

بازی رایانه ای: یک نوع بازی ویدیویی که به جای اجرا روی کنسول ویدیویی یا دستگاه آرکید، در رایانه شخصی انجام می شود (دانشنامه عمومی، سایت معنی در دیکشنری آبادیس)

۱-۳- مفهوم واژه «تربیت»

تربیت: پروردن (منتهی الأرب) (ناظم الاطباء) (از المنجد) چون بقدرت بیچون و ترتیب و تربیت و تزیین عالم امکان بدرجه رابع رسند (دره نادره چ شهیدی ص ۱۲) (لغت نامه علی اکبر دهخدا جلد ۱۲، ص ۹۹، چاپ ۱۳۳۵)

۱-۴- مفهوم واژه «جوان»

جوان: هر چیز که از عمر او چندان نگذاشته باشد خواه انسان باشد، خواه حیوان و خواه نبات، شاب (فرهنگ لغت محمد معین، جلد اول، انتشارات ادنا، چاپ ۱۳۸۱)

جوانان: از منظر قرآن مجموع فراز و نشیب زندگی انسان در سه مرحله می باشد مرحله ضعف کودکی، دوران قدرت و قوت جوانی و مرحله ضعف و ناتوانی پیری (سوره روم آیه ۵۴)

۲- ضرورت بررسی اهمیت بازی های رایانه ای

صنعت ساخت بازی های ویدیویی و رایانه ای، در حال حاضر، به گسترده ترین و سودآورترین حرفه ها در صنعت سرگرمی کودکان تبدیل شده است. بازی های الکترونیکی در عین آن که خود دارای شبکه، سایت های مخصوص و گروه های گفت وگو و صحبت (چت) در اینترنت هستند، به صورت مجموعه ای صوتی و تصویری (برنامه های ویدیویی و تلویزیونی) به دیگر رسانه ها منتقل شده اند. همچنین به دلیل گسترش فناوری ها، می توانیم در آینده منتظر امکان بازی با ابزارهای جدیدتر نیز باشیم. استفاده از بازی های الکترونیکی از طریق تلویزیون، دستگاه های جیبی و رایانه های شخصی، هم اکنون به تلفن همراه، رایانه های جیبی و گیرنده های دیجیتال تلویزیونی نیز کشیده شده است. (سیروس احمدی، بررسی اثرات اجتماعی بازی های کامپیوتری، فصلنامه فرهنگ عمومی، شماره ۱۶ و ۱۷، پاییز و زمستان ۷۷).

استفاده کننده های رایانه مهارت و شکیبایی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را از دست خواهند داد تعامل های اجتماعی کارآ به وضوح برای سازش هیجانی و رفتاری و عملکرد موفق در خانه، مدرسه، محل کار، و اجتماع ضروری می باشند مانند در مثلی داریم: « قوم تعاونوا ما ذلوا؛ قوم و گروهی که با هم همکاری دارند هرگز ذلیل نمی شوند.» همچنین رابطه مثبتی میان مهارت های اجتماعی و رشد اجتماعی وجود دارد (ابراهیمی قوام ۱۳۷۳)

اهمیت رفتار های اجتماعی به وسیله نقش مهمی که در شناسایی آسیب شناسی روانی نوجوانان دارند تأیید شده است برای مثال در اکثر طبقه بندی های تشخیصی که برای کودکان و نوجوانان بکار برده می شود نقصان در عملکرد های اجتماعی را به عنوان شاخصی از اختلال در نظر می گیرند (مقاله بررسی رابطه بازی های رایانه ای و مهارت های اجتماعی نوجوانان نویسندگان: بهناز دوران، پرویز آزاد فلاح، جواد اژه ای)

راهکارها

واقعیت این است که اگر نظارت بر نوجوانان از سوی والدین کافی نباشد امکان انحراف، فساد و تباهی آن ها فراهم می شود امام رضا علیه السلام در این باره می فرمایند (اذا فعل الناس هذه الاشياء و ارتكب كل انسان ما يشتهي و يهواه من غير مراقبه لا حد كان في ذالك فساد الخلق اجمعين « زمانی که مردمان به کارهای ممنوع دست زدند و هر کس هر چه دلش خواست عمل کرد، بدون آن که کسی نظارت کند» در این صورت مردم همگی به فساد و تباهی دچار می شوند) (ابن بابویه، ۱۳۷۸ ق، ج ۲، ص ۹۹) این حدیث و سیره امام رضا علیه السلام بیان گر این موضوع است که ایشان همواره از طرق گوناگون مانند نامه و پیام های شفاهی بر وضعیت فرزند خویش نظارت می کردند و راهنما های لازم را به ایشان ارائه می دادند با توجه به این حدیث می توان دریافت که نظارت و همراهی بر فرزندان در شبکه های اجتماعی یکی از راه کارهای کاهش آسیب های تربیتی شبکه های اجتماعی است و لازمه این کار افزایش آگاهی های والدین در حوزه فناوری های اجتماعی است ارتقای سواد رسانه ای والدین و آگاهی های آن ها در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات نوین به تقویت شناخت والدین بر شیوه نظارت صحیح در فعالیت رسانه ای فرزندان شان کمک می کند لذا به والدین می آموزد که از حالت های انفعالی تا آگاهی و مصرفی در قبال فعالیت فرزندان شان و حتی خودشان در شبکه های اجتماعی خارج شده و نگاه نقادانه به این شبکه های اجتماعی داشته باشند و به آن ها کمک می کند تا از سفره شبکه های اجتماعی به گونه ای هوشمندانه و مفید بهره مند شده و خوراک های مسموم و فاسد آن را دور بریزند (مقاله

تنگاهای تربیتی شبکه های اجتماعی مجازی بر نوجوانان، نویسندگان امیر مرادی، سوسن کشاورز، محسن کردلو، ص ۱۲۳)

سایر راه کارهای کاهش عوارض منفی شبکه های اجتماعی بر تربیت نوجوانان شامل موارد زیر است:

۱) ارتباط باز و صمیمی: والدین باید با نوجوانان درباره تجربه هایشان در شبکه های اجتماعی به صورت بدون قضاوت صحبت کنند و به آنها کمک کنند واقعیت پشت تصاویر زیبا و بی نقص فضای مجازی را درک کنند.

۲) تعیین محدودیت های زمانی: تعیین سقف زمان استفاده از شبکه های اجتماعی و ایجاد زمان های بدون استفاده از گوشی (مثلاً هنگام غذا خوردن یا در شب) برای کاهش وابستگی و افزایش فعالیت های غیرآنلاین مهم است.

۳) الگوی رفتاری مناسب: والدین خودشان باید نمونه رفتار متعادل در استفاده از شبکه های اجتماعی باشند و اهمیت تعامل رو در رو را نشان دهند.

۴) آموزش ایمنی آنلاین: نوجوانان باید درباره حفظ حریم شخصی، رفتار محترمانه و مقابله با زورگویی سایبری آموزش ببینند تا با چالش های فضای مجازی آگاهانه روبه رو شوند.

۵) تشویق به فعالیت های غیرآنلاین: والدین باید نوجوانان را به مشارکت در ورزش، هنر، مطالعه و فعالیت های اجتماعی حضوری ترغیب کنند تا توسعه مهارت ها و روابط واقعی شکل بگیرد.

۶) نظارت و آگاهی: آگاهی والدین از پلتفرم ها و محتوایی که نوجوانان مصرف می کنند و استفاده از ابزارهای کنترل والدین برای مدیریت زمان و محتوا، موثر است. پشتیبانی روانی: والدین باید علائم تغییرات رفتاری مربوط به سلامت روان را بشناسند و حمایت عاطفی مناسب را فراهم کنند تا نوجوانان بتوانند با فشارها و تجارب منفی آنلاین مقابله کنند.

۷) آموزش تفکر انتقادی: به نوجوانان آموزش داده شود که محتوای آنلاین را نقد کرده و واقعیت آن را بررسی کنند تا کمتر تحت تأثیر تبلیغات و فشارهای اجتماعی قرار گیرند. این راهکارها به والدین و مربیان کمک می کند تا نوجوانان بتوانند رابطه ای سالم تر و متعادل تر با شبکه های اجتماعی داشته باشند و عوارض منفی آن کاهش یابد.

نتیجه گیری

دو پدیده های بازهای رایانه ای و شبکه های اجتماعی تاثیرات متفاوتی بر نوجوانان میگذارند ولی با کنترل آنها میتوان از مزایای آنها بهره برد بازی های رایانه ای در صورت انتخاب مناسب و

مدیریت شده می‌توانند مهارت‌هایی نظیر حل مسئله، تفکر انتقادی، افزایش هماهنگی دست و چشم و تقویت روحیه همکاری و پیروی از قوانین را در نوجوانان ارتقا دهند. همچنین بازی‌های آموزشی به رشد فکری و آموزشی نوجوانان کمک می‌کنند. اما استفاده افراطی یا انتخاب بازی‌های خشونت‌آمیز می‌تواند موجب بروز مشکلاتی چون پرخاشگری، افت تحصیلی، کاهش تعاملات اجتماعی و حتی آسیب‌های روانی و جسمانی شود. شبکه‌های اجتماعی نیز فرصت‌هایی برای تعامل، یادگیری، توسعه مهارت‌های ارتباطی و شکل‌گیری هویت نوجوان فراهم می‌آورند، ولی استفاده بی‌رویه و بدون نظارت از این فضاها ممکن است به اعتیاد، کاهش کیفیت روابط خانوادگی، بحران هویت و الگوپردازی از رفتارهای نامناسب منجر شود. بنابراین، نظارت و هدایت خانواده‌ها، مدارس و جامعه در استفاده سالم و متعادل از بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی برای تربیت بهینه نوجوانان بسیار حیاتی است. بنابراین، اهمیت نظارت والدین و تعیین محدودیت‌های منطقی برای بازی نوجوانان بسیار بالاست تا ضمن بهره‌مندی از مزایا، از آسیب‌های محتمل جلوگیری شود. آموزش استفاده صحیح و آگاهانه از بازی‌ها و ترکیب آن با فعالیت‌های متنوع نیز ضرورت دارد تا کودک و نوجوان رشد سالم جسمی، روانی و اجتماعی داشته باشند.

عوارض مثبت:

۱. تقویت مهارت‌های شناختی

۲. افزایش هوش و خلاقیت

۳. تقویت مهارت‌های اجتماعی و همدلی

۴. پرورش تمرکز و دقت

عوارض منفی:

۱. افزایش پرخاشگری و رفتارهای خشونت‌آمیز

۲. اعتیاد به بازی

۳. انزوای اجتماعی

۴. کاهش مهارت‌های مدیریت زمان و افت تحصیلی

فهرست منابع

*قرآن

کتاب:

- ۱- تمامی آمدی، عبدالواحد بن محمد، غرر الحکم، ترجمه انصاری قمی، جلد ۱، انتشارات: موسسه فرهنگی دارالحدیث، سال ۱۳۹۵ ه ق.
- ۲- دهخدا، علی اکبر، لغتنامه، جلد ۱۶، انتشارات دانشگاه کتاب، سال ۱۳۷۷ ه ق.
- ۳- روشنیان رامین و ایزدی، محسن و و بهار، کتاب بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت، انتشارات دانش کیان، چاپ ۱۳۹۲ ه ق.
- ۳- سعیدی مهر، دیوانی، محمد، امیر، کتاب معارف اسلامی، انتشارات دفتر تبلیغات حوزه علمیه قم، جلد ۹۷، سال ۱۳۹۶ ه ق.
- ۴- فیض کاشانی، محمدبن شاه مرتضی، کتاب الوافی، جلد ۱۲ و ۱۷، انتشارات مکتبه الامام امیرالامومنین علی(ع) العامه، سال ۱۴۰۶ ق
- ۵- کوثری، مسعود، کتاب فناوری های نوین ارتباطی و اطلاعاتی، انتشارات سمت چاپ اول، سال ۱۳۹۶ ه ق.
- معین، محمد، فرهنگ معین، جلد ۱، انتشارات ادنا، سال ۱۳۸۱ ه ق.

مقالات:

- ۶- بنجامین بلوم، حوزه ها و سطح یادگیری در طبقه بندی بلوم، سایت آریاز، سال ۱۴۰۰ ه ق.
- ۷- جدیدی اکبر، آبادی محمد، شاه محمدی انور، مقاله تاثیر بازی رایانه ای یا آموزشی بر دقت و تمرکز دانش آموزان، مجله ی فناوری و دانش پژوهی در تعلیم و تربیت دوره ۵، شماره ۳، سال ۱۴۰۴ ه ق.
- ۸- خلیلی احمد، مقاله آسیب شناسی بازی های رایانه ای، تهران اتحادیه ی انجمن های اسلامی دانش آموزان، سال ۱۳۸۵ ه ق.
- ۹- دوران بهناز، آزاد فلاح پرویز، اژه ای جواد، مقاله رابطه بازی های رایانه ای و مهارت های اجتماعی نوجوانان، محل انتشار: شماره ۲۱ مجله روانشناسی، سال انتشار ۱۳۸۱ ه ق.
- ۱۰- طهماسبی بروجنی شهرزاد، شادمهری مرضیه، پیش دار فاطمه، مقاله تاثیر فعالیت بدنی منتخب بر هماهنگی چشم و دست، سایت سیویلیکا، سال انتشار ۱۳۹۶ ه ق.
- ۱۱- مترجم بهناز دهکردی، مقاله تاثیر بازی های رایانه ای خشن بر دانش آموزان، ژورنال بین المللی مهارت های بالینی، سال ۲۰۲۱ م.
- ۱۲- میلاد رهجو، مقاله معضل اعتیاد به بازی های رایانه ای، پایگاه اطلاع رسانی مشرق، سال ۱۳۹۱ ه ق.
- ۱۳- نویسنده: مؤسسه آموزشی پژوهشی امام خمینی رحمت الله علیه، نشریه معرفت، سال ۱۳۹۳ ه ق.
- ۱۴- دانشنامه عمومی: سایت معنی در دیکشنری آبادیس
- ۱۵- پایگاه اطلاع رسانی حوزه، مجله پرسمان <http://noors/AK15e>
- ۱۶- سایت باشگاه خبرنگاران جوان www.yjc.ir
- ۱۷- خبرگزاری ایسنا، کد خبری ۳۵۱۵۸۹۱۲، اسفند ۱۳۹۱ ه ق.