

تأثیر بازیهای رایانه ای بر تربیت اخلاقی کودکان

مأنده سلامی^۱

چکیده

بازی های رایانه ای، رسانه ای اثرگذار و موردقبال در میان کودکان و نوجوانان است. این مقاله به دنبال بررسی ابعاد اثرگذاری این بازی ها در حوزه تربیت اخلاقی کودکان بوده است و اینکه چگونه این رسانه می تواند در خدمت تربیت اخلاقی کودکان جامعه اسلامی قرار بگیرد. روش پژوهش توصیف و تحلیل پژوهش های ایرانی و خارجی انجام شده در این حوزه از راه منابع کتابخانه ای است. نتایج حاصل آمده نشان می دهد برخلاف رویکرد رایج در جامعه بازی های رایانه ای -به خودی خود- نه تنها اثرات ضداخلاقی در تربیت کودکان ندارند بلکه از جهت مدیریت خشونت، شکوفایی خلاقیت و تکرار عمل صالح می تواند زمینه ساز تربیت اخلاقی کودکان باشد. بازی های رایانه ای به دلیل خاصیت «غوطه ور سازی» و «کنش تعاملی» کاربر در پیشبرد روایت، ظرفیت بالایی برای آموزاندن نکات اخلاقی به کودکان دارد. پیش شرط تحقق چنین هدفی البته مدیریت و مراقبت والدین و مربیان است. والدین و مربیان باید سواد رسانه ای و تربیت رسانه ای را فهم کرده و توانایی تربیت کودکان در فضای رسانه ها را داشته باشند.

کلیدواژگان: اخلاق دینی، بازی های رایانه ای، تربیت اخلاقی، خشونت

۱- مقدمه

در عصر دیجیتالی که زندگی روزمره ما را فرا گرفته است، بازی های رایانه ای به یکی از مهم ترین بخش های فرهنگی و سرگرمی، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، تبدیل شده اند. این بازی ها نه تنها منبعی از تفریح و سرگرمی هستند، بلکه به عنوان ابزاری برای آموزش و توسعه مهارت های مختلف نیز عمل می کنند. با این حال، تأثیرات این بازی ها بر تربیت اخلاقی کودکان همواره موضوعی چالش برانگیز بوده است. از یک سو، بازی های رایانه ای می توانند به عنوان ابزاری برای تقویت مهارت های اجتماعی، حل مسئله و خلاقیت عمل کنند، و از سوی دیگر، ممکن است به ترویج

^۱ - سطح یک، حوزه علمیه نرجسیه نورآباد ممسنی، Salami1378@gmail.com

رفتارهای نامطلوب مانند خشونت، انزوای اجتماعی و بی‌انضباطی منجر شوند. این مقاله پژوهشی با هدف بررسی و تحلیل دقیق تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر جنبه‌های مختلف تربیت اخلاقی کودکان، از جمله توسعه شخصیت، مهارت‌های اجتماعی و رفتارهای اجتماعی تدوین شده است.

پژوهشی که مشخصاً اثرات بازیهای رایانه‌ای بر تربیت اخلاقی را مورد بررسی قرار داده باشد، یافت نشد اما پژوهش‌های بسیاری برخی وجوه اخلاقی مانند خشونت، اعتیاد و غیره به صورت موردی بررسی کرده‌اند. به طور کلی رویکرد پژوهش‌های موجود در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، دو قطب مثبت و منفی دارد. بخشی از پژوهش‌ها صرفاً نقاط منفی را بیان کرده‌اند و برخی دیگر صرفاً نقاط مثبت این رسانه را.

اثر بخشی بازیهای رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پرخاشگری در کودکان پیش دبستانی، نوشته علی نژاد اقدام (۱۳۹۷) از جمله پژوهش‌هایی است که می‌کوشد بر نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای تمرکز و آن را به اثبات رساند. مقاله اثر بخشی کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی نوشته حقیقت پناه و دیگران (۱۳۹۸) نیز در پی تایید و اثبات اثر گذاری‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای در حوزه خلاقیت است. مقاله بررسی رابطه مصرف بازی‌های رایانه‌ای و قلدری آموزشی در بین دانش‌آموزان دوره ابتدایی نوشته اسکندری و اسحاقی (۱۳۹۹) نیز تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش قلدری در کودکان را بررسی و اثبات کرده است.

مقاله بررسی نقش محتوای بازیهای رایانه‌ای بر ترویج خشونت در کودکان و نوجوانان، نوشته نبوی کریزی (۱۳۹۸) از جمله پژوهش‌هایی است که بر نقاط منفی و اثرات تخریبی بازی‌های رایانه‌ای تمرکز کرده است. کتاب ارتش رایانه‌ای و نوازش تازیانه‌ای نوشته محسن عباسی ولدی (۱۳۹۶)، نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند را مورد بررسی قرار داده است. این کتاب نیز عمدتاً بر وجه هراس‌آلود بازی‌ها تکیه کرده و هدف کلی کتاب پرهیز دادن افراد و والدین از بازی‌های رایانه‌ای است.

مقاله بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی نوشته سید ابوالفضل موسوی (۱۳۹۰) نزدیکترین پژوهش به اهداف این مقاله است که کوشیده است در کنار توجه به مضرات بازی‌های رایانه‌ای، برخی وجوه مثبت آنها را نیز مدنظر داشته باشد. مقاله تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی نوشته آل بویه و همکاران (۱۳۹۸) نیز تلاشی است برای آنکه نشان

دهد چه ظرفیتهایی در بازی های رایانه ای برای آموزش و نهادینه کردن اخلاق در بازیگر نهفته است. رویکرد مقاله البته به موضوع اخلاق کلی و مبهم است و گرایش دینی یا غیر دینی ندارد.

مقاله تأثیر بازی های رایانه ای بر رفتار کودکان (فرا تحلیل پژوهش های بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹) نوشته عشایری و دیگران (۱۴۰۱) به جهت فراتحلیل پژوهش های انجام شده در مدت ۱۸ سال، منبعی ارزشمند برای دادن چشم اندازی از نتایج و دیدگاه های گوناگون در حوزه تاثیر بازی های رایانه ای است.

روش این پژوهش توصیفی-تحلیلی با استفاده از منابع کتابخانه ای و ارزیابی مقالات پژوهشی منتشر شده در این حیطه است.

۲- متن (یافته ها، بحث و بررسی و تحلیل)

مهم ترین مفاهیم مورد استفاده در این مقاله، مفهوم تربیت، تربیت اخلاقی و بازی های رایانه ای است.

۲-۱- تربیت

ابتدای سخن تذکر این نکته ضروری است که در متن قرآن و روایات اسلامی، واژه تربیت به مفهومی که ما امروز استفاده می کنیم مورد قبول نبوده است. واژه «تربیت» برای ارجاع به مفاهیم تزکیه و تعلیم دینی دو اشکال اساسی دارد: ۱- تربیت چه در زبان عربی و چه معادل فارسی آن (پرورش) عمدتاً ناظر به بعد جسمانی موجود زنده استفاده می شود؛ به همین دلیل است که تعبیری مانند «پرورش زنبور»، «پرورش اسب»، «پرورش ماهی» و غیره را به کار می بریم. ۲- آنچه از مفهوم تربیت مدنظر مکتب اسلام است، حرکت به سوی کمال وجود آدمی است؛ نه هر حرکت و هر نوع رشدی؛ یعنی در مکتب اسلام، جهت تربیت باید تعالی و توحید باشد؛ اگر نه انسان اصلاً تربیت نیافته است. این جهت گیری الهی و توحیدی در مفهوم رایج تربیت در زمانه ما لحاظ نشده است و تربیت در مکتب غیرالهی و سکولار همان است که مسلمانان و معتقدان به دین اسلام هم همان را به کار می گیرند. این در حالی است که در مکتب اسلام، تقرب الی الله و توحید جهت تربیت و رشد را تعیین می کند. شاید دلیل آنکه در متون دینی نیز روی تعبیر تربیت چندان تأکید زیادی نشده و بیشتر مفاهیمی مانند «رشد»، «تادیب» و «تزکیه» به کار رفته همین نقایص مفهومی باشد.

استفاده از واژه تربیت، غلط مصطلح است و در این مجال، ما همان تعبیر رایج را استفاده می کنیم اما مدنظر داریم که منظور ما از تربیت، اولاً توجه به دو ساحت روحانی و جسمانی در کنار همدیگر است و ثانیاً جهت گیری الهی تربیت را مبنای تربیت می دانیم و هرگونه آموزش و خوگرفتنی را تربیت نمی دانیم.

واژه تربیت را در فرهنگ لغت معین چنین توصیف کرده اند: (تَی) [ع . تربیه] (مص م .) ۱ - پروردن . ۲ - ادب و اخلاق را به کسی آموختن. (واژه یاب ذیل مدخل تربیت)

پورکیانی و احمدی (۱۴۰۲) در پژوهشی که پیرامون تربیت با موضوع «نظامنامه تربیت دینی» انجام داده اند، تعاریف مختلف و متنوع تربیت از دیدگاه اندیشمندان اسلامی را بررسی و گزارش کرده اند. فصل مشترک همه این تعاریف را می توان موارد ذیل دانست:

۱. انسان نیازمند تربیت شدن است.

۲. تربیت فرایندی انتخابی و آگاهانه است و نقش مربی تنها زمینه سازی خواهد بود.

۳. تربیت باید در راستای شکوفایی فطریات در انسان باشد.

۴. انسان به سوی هدف و غایتی (قرب الی الله) در حرکت است.

بنابر این اصول مشترک میان همه تعاریف، می توان تربیت را اینگونه تعریف کرد:

«زمینه سازی و سوق دادن انسان به فرایندی که منجر به رسیدن به کمال مطلوب او (تقرب الی الله) خواهد شد.»^۱ برای هر شی، از جمله انسان کمال وجودی ای در نظام خلقت تعریف شده که انسان باید بکوشد بدان دست پیدا کند؛ آن کمال وجودی از دیدگاه اغلب اندیشمندان اسلامی، توحید در مقام نظر و عمل است؛ یعنی هم مبانی فکری و نظری انسان در مقام بینش ها توحیدی شود، هم انگیزه ها و تمایلات انسان به سوی توحید جهت دهی شود و هم در مقام عمل، انسان هرآنچه انجام می دهد، برای خدا باشد و خدا را ناظر و حاضر بر اعمال خود بداند:

«با اینکه انسان گمان می کند که توحید یکی از مسائل اسلام است و هزاران مسئله دیگر در اسلام در کنار توحید قرار گرفته ولی وقتی با نگاهی دقیق تر می نگرد، می بیند اسلام

^۱ - پورکیانی و احمدی، نظامنامه تربیت، ۱۴۰۲، ص ۷۰

سراسرش توحید است؛ یعنی تمام مسائل چه آنها که مربوط به اصول عقائد است و چه آنها که به اخلاقیات و امور تربیتی یا به دستورالعمل های روزانه ارتباط دارد، همگی، یک جا و یکپارچه توحید است.... تمام مبانی اسلامی را اگر تحلیل کنیم، بازگشت به توحید می کند»^۱.

۳-۲- اخلاق

واژه اخلاق در لغتنامه دهخدا چنین توصیف شده است: [أ] (ع إ) (علم ال....) دانش بد و نیک خویشا. یکی از سه بخش فلسفه عملیه و آن تدبیر انسان است نفس خود را یا یک تن خاص را. مولف کشاف اصطلاحات الفنون آرد: علم اخلاق عبارتست از علم معاشرت با خلق و آن از اقسام حکمت عملیه است و آنرا تهذیب اخلاق و حکمت خلقیه نیز نامند. (لغتنامه دهخدا؛ ذیل مدخل اخلاق)

علمای اسلامی معتقدند که مجموع تعلیمات اسلامی سه بخش است: الف. بخش عقاید، یعنی مسائل و معارفی که باید آنها را شناخت و بدانها معتقد بود و ایمان آورد مانند مسأله توحید، صفات ذات باری تعالی، نبوت عامه و خاصه و غیره. ب. بخش اخلاق، یعنی مسائل و دستورهایی که درباره «چگونه بودن» انسان از نظر صفات روحی و خصلتهای معنوی است از قبیل: عدالت، تقوا، شجاعت، عفت، حکمت، استقامت، وفا، صداقت، امانت و غیره. ج. بخش احکام، یعنی مسائل مربوط به کار و عمل که چه کارهایی و چگونه باید انجام شود از قبیل نماز، روزه، حج، جهاد، امر به معروف و نهی از منکر، بیع، اجاره، نکاح، طلاق، تقسیم ارث و غیره.^۲

علامه طباطبایی در تفسیر المیزان در تعریف علم اخلاق آورده است: علم اخلاق عبارت است از فنی که پیرامون ملکات انسانی بحث می کند، ملکاتی که مربوط به قوای نباتی و حیوانی و انسانی اوست، به این غرض بحث می کند که فضائل آنها را از رذائلش جدا سازد و معلوم کند کدام یک از ملکات نفسانی انسان خوب و فضیلت و مایه کمال اوست، و کدامیک بد و رزیه و مایه نقص اوست، تا آدمی بعد از شناسائی آنها خود را با فضائل بیاراید و از رذائل دور کند و در نتیجه اعمال نیکی که مقتضای فضائل درونی است، انجام دهد تا ... سعادت علمی و عملی خود را به کمال برساند.^۳

^۱ - مطهری، مجموعه آثار، ۱۳۸۴، ص ۹۹

^۲ - مطهری، مجموعه آثار، ۱۳۹۸، ج ۳، ص ۵۷

^۳ - طباطبایی، ترجمه المیزان، ۱۳۷۴، ج ۱، ص ۵۵۸

پیش از این درباره تاثیر این بازی ها بر مولفه خشونت سخن رانده شد. اعتماد بیش از حد به تجربیات آزمایشگاهی، عدم امکان کنترل متغیرهای مزاحم، فضای اشباع شده از رسانه های مختلف، زمینه های فرهنگی و موقعیتی متفاوت تفاوت های نسلی و مهم تر از همه مشکلات موجود در انجام پژوهشهای طولی باعث شده است که پژوهش بازیهای رایانه ای نتواند به نتیجه قاطعی در باب تأثیر این بازی ها بر پرخاشگری و ابراز خشونت در جهان واقعی دست یابد.^۱

شکی در این نیست که عدم مراقبت های تربیتی در استفاده از بازی های رایانه ای، می تواند عواقب تربیتی بدی در پی داشته باشد. برای مثال در بازی سیمز، «جرم» به عنوان یک مؤلفه تعریف نشده و روند بازی به شکلی است که اعمال به ظاهر مجرمانه ای همچون دزدی و تبهکاری یا بدون مجازات است و یا حضور پلیس به عنوان عامل برخورد با عمل به ظاهر مجرمانه بسیار غیر موثر است. حتی شخصیت بازی در شرایط خاصی به دزدی اموال دوستان و آشنایانش مبادرت می کند و هیچ عواقب جدی ای جز اندکی کدورت برای وی در پی ندارد.^۲

مثالهای بسیار دیگری در مورد تاثیرات فکری و تربیتی بازی ها می توان فهرست کرد که نیاز به مراقبت و هوشمندی والدین و مربیان در امر تربیت کودکان دارد. تردیدی نیست که ... در بسیاری از موارد، بازیها طوری طراحی شده اند که اعتیاد آور باشند. این کار معمولاً با وسایل مختلف، مراحل گوناگون بازی و امتیازدهی انجام می شود که بازیکنان را به ادامه بازی ترغیب می کند. به این ترتیب، اعتیاد به بازیهای رایانه ای به سه اعتیاد رایج در جهان معاصر یعنی الکل، سیگار و مواد مخدر افزوده شده است. این سه ماده خاصیت اعتیاد آور جسمی ثابت شده ای دارند؛ مثلاً ثابت شده است که قمار افراد را از نظر ذهنی به خود وابسته می کند، تلویزیون مجلات جنجالی، جدول کلمات متقاطع و جدول عددی یا سودوکو هم آثار اعتیاد آور دارند اما درجه اعتیاد آوری بازیهای رایانه ای قابل مقایسه با آنها نیست.^۳

^۱ - همشهری، گزارشی از بازیهای رایانه ای، ۱۳۹۰، ص ۱۰۱

^۲ - آل بویه و همکاران، تحلیل لایه ای بازی های رایانه ای: رویکردی برای داوری اخلاقی، ۱۳۹۸

^۳ - محسنیان راد، رسانه شناسی، ۱۳۹۹، ص ۵۹۰

در مکتب تربیتی اسلام، والدین مسئول اصلی تربیت کودکان هستند^۱؛ بنابراین تربیت اخلاقی کودکان نیز در وهله نخست به عهده والدین و در درجه دوم به عهده مربیان است. روی سخن مراقبتهای تربیتی در بازی های رایانه ای با والدین و مربیان است؛ چراکه کودکان به دلائل مختلف از جمله نداشتن بلوغ فکری و سنی توان مدیریت آسیب های تربیتی بازی ها را نخواهند داشت.

تأثیرات مثبت و رشدهنده بازی های رایانه ای بر تربیت اخلاقی کودکان یک پیش شرط مهم دارد که به سواد رسانه ای و تربیت رسانه ای والدین و مربیان بازمی گردد. والدین و مربیان باید برای تقویت تأثیرات مثبت تربیتی و مدیریت اثرات منفی احتمالی نکات را زیر را همواره مدنظر داشته باشند:

- انتخاب بازی مناسب: انتخاب بازی های مناسب، یکی از مهم ترین مراقبت های تربیتی است. سایت ها و بسترهایی مانند «کدومو» و «چی خوبه» تا حدی در این امر می توانند همیار والدین در انتخاب بازی های مناسب برای فرزندان باشند.
- درنظر گرفتن رده بندی سنی بازی ها: هر بازی، هنگام تولید برای سنی خاص طراحی و تولید و پیام های محتوایی آن متناسب با آن سن، تهیه می شود. نظام رتبه بندی «اسرا» در ایران به والدین و مربیان کمک می کند که بازی مناسب سن فرزندان خود را مدیریت کنند. باید درنظر داشت که رتبه بندی اسرا شما را از نظارت مستقیم بی بهره نخواهد کرد. مراقبت بالینی شما همواره باید باشد.
- مدیریت زمان و مکان مصرف بازی ها: هم زمان و هم مکان بازی باید قاعده مند باشد و کودکان تابع آن قانون و قاعده باشند. در سواد و تربیت رسانه ای به تفصیل درباره بایدها و نبایدهای زمانی و مکانی استفاده از رسانه سخن رانده شده است و والدین و مربیان باید در این زمینه توانمند شوند.
- مراقبت بالینی و نظارت غیرمستقیم: مربی باید همچون پزشکی بالینی همواره سلامت اخلاقی کودک خود را مراقبت کند. مراقبت او البته نباید همراه با مچ گیری بلکه باید غیرمستقیم ولی همیشگی و هدفمند باشد.

^۱ - رک: صحیفه امام خمینی، ج ۹، ۱۳۷۴: ۱۳۶ | بیانات رهبر معظم انقلاب، ۱۳۹۲/۲/۱۱ | ترجمه تفسیر المیزان، ج ۲، ۱۳۷۴:

- مشارکت و همراهی با کودکان: لازمه نقد و رد برخی بازی ها یا حتی پیشنهاد کردن برخی دیگر و پذیرفتن سخن شما توسط فرزندان، باورمندی فرزند به شناخت و آگاهی شما از این حوزه است و این محقق نخواهد شد مگر با همراهی با او در بازی ها و ایجاد حس اعتماد بین خود و کودکان.
- آگاه سازی و گفتگو: بخش مهمی از تربیت اخلاقی در میدان گفتگو میان والدین/مربیان و کودکان تحقق می پذیرد. گفتگوهای صمیمانه و همراه با اعتماد، زمینه های یادگیری کودک را بالا می برد و والدین می توانند آسیب های اخلاقی احتمالی را به راحتی با فرزندان خود در میان بگذارند.

نتیجه گیری

بازی های رایانه ای، رسانه ای مهم و اثرگذار در زندگی کودکان امروز است. این پژوهش در پی بررسی ابعاد اثرگذاری این رسانه بر تربیت اخلاقی کودکان بود. متأسفانه بررسی این مهم در منابع فارسی و ایرانی چندان چشمگیر نبود و در منابع انگلیسی نیز نوع مواجهه با علم اخلاق به کل متفاوت از فرهنگ اسلامی است. با این حال بررسی های این پژوهش نشان می دهد که بازی های رایانه ای به دلیل ظرفیت های خاص «غوطه ور سازی» و «تعاملی بودن» نسبت به رسانه های دیگر قدرت اثرگذاری تربیتی بالاتری دارد و به همین دلیل می تواند در خدمت تربیت و آموزش مفاهیم اخلاق اسلامی به کودکان مورد استفاده قرار گیرد. پژوهش های انجام شده نشان می دهد که این بازی ها در مدیریت خشونت و تقویت تفکر نقاد و خلاقیت کودکان تاثیر مثبتی دارند و از راه تکرار و تمرین عمل صالح، می توانند ایجادکننده عاداتهای اخلاقی مثبت در کودکان باشند. این مهم البته باید همراه با مدیریت و مراقبت والدین و مربیان تربیتی باشد. وظیفه اصلی تربیت کودک به عهده والدین است و آنها باید با داشتن سواد و تربیت رسانه ای با مکانیزمهایی مانند مدیریت مکان و زمان بازی، انتخاب بازی مناسب، توجه به نظام رده بندی سنی، مراقبت بالینی و همراهی کردن با کودکان در بازی ها آسیب های احتمالی را مدیریت کنند.

منابع و مآخذ

- اسکندری حسین؛ اسحقى الهام (۱۳۹۹) بررسی رابطه مصرف بازی های رایانه ای و قلدری آموزشگاهی در بین دانش آموزان دوره ابتدایی، فصلنامه روان شناسی تربیتی، دوره ۱۶، شماره ۵۸، دی ۱۳۹۹، صفحه ۲۸۷-۳۱۳
- ای. میلز کیم (۲۰۲۰) خشونت بازی های ویـدئویی و رفتار: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>
- آخوندی مرتضی (۱۳۸۷) بازی های رایانه ای و آموزش دینی، دین و ارتباطات، دوره ۱۵، پاییز و زمستان ۱۳۸۷، شماره ۳۴
- آل بویه علیرضا، سلیمی محمد، جمشیدی فاطمه (۱۳۹۸) تحلیل لایه ای بازی های رایانه ای: رویکردی برای داوری اخلاقی، مطالعات میان رشته ای در رسانه و فرهنگ سال نهم بهار و تابستان ۱۳۹۸ شماره ۱ (پیاپی ۱۷)

- حقیقت پناه ازاده، استکی مهنار، مقدم کاوه (۱۳۹۸) اثربخشی کاربرد بازیهای رایانه ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی، اندیشه های نوین تربیتی، دوره ۱۵، شماره ۳ - شماره پیاپی ۵۳
- دنهام جک، هیرشلر استوین، متیو اسپکز (۲۰۱۹) واقعی سازی خشونت ساختاری در بازی های ویدیویی:

<https://journals.sagepub.com/eprint/NDENXCNH6BSHC6BSIEYC/full>

- طباطبایی محمدحسین (۱۳۷۴) ترجمه تفسیر المیزان، دفتر انتشارات اسلامی: قم
- عشایری طاهیا، عباسی الهام، جهان پرور طاهره (۱۴۰۱) تأثیر بازیهای رایانه ای بر رفتار کودکان (فراتحلیل پژوهش های بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹)، فصلنامه مطالعات میان رشته ای ارتباطات و رسانه، دوره ۵، شماره ۱۷
- محسنیان راد مهدی (۱۳۹۰) رسانه شناسی، سمت: تهران
- مطهری مرتضی (۱۳۸۴) مجموعه آثار شهید مطهری، صدرا: تهران
- نوری راد فاطمه، شاه حسینی وحیده (۱۳۹۶) نگرش مادران به استفاده کودکان از بازیهای رایانه ای، مجله جامعه فرهنگ رسانه، دوره ۶، شماره ۲۴
- همشهری (۱۳۹۰) مجموعه مقالات بازی های رایانه ای، همشهری: تهران
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, Article 105227.