

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر سه بعدی و همچنین موسیقی متن، گرافیک بالا، هیجان‌ات زیاد و راحتی استفاده از آن، به سرعت جای خود را میان کاربران باز کرده است. دامنه و گستردگی استفاده از این پدیده به اندازه‌ای است که کمتر کودک و نوجوانی را می‌توان یافت که از بازی‌های رایانه‌ای بی‌بهره باشد. همچنین در اغلب خیابان‌های شهر و روستاها، کلوپ‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای رایج شده و با گسترش امکانات استفاده از اینترنت، گیم‌نت‌ها هر چه بیشتر مورد استقبال کاربران این‌گونه بازی‌ها قرار گرفته است.

افزون بر این، چون خود کاربر، اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت‌های بازی، درگیر هیجان‌ات و حس‌های روایت ماجرا می‌شود، برایش بسیار جذاب است. اغلب والدین نیز بدون آنکه نگران آثار مخرب این کالای «تجاری - هیجانی» باشند، نه تنها به رفتار فرزند خود عادت کرده و منفعلانه به این وضعیت تن داده‌اند؛ بلکه در برخی موارد از اینکه این‌گونه بازی‌ها کودک را به خود مشغول داشته و از شلوغی و سر و صدای او در خانه جلوگیری می‌کند، خوشحال نیز هستند.

این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به کاربران مشتاق، ارزانی می‌کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند. چندی پیش خبرگزاری فارس

پایش رسانه و بازیها

بازی‌های دوست داشتنی کشتار

محمدشکیبا





در آماری اعلام کرده بود که ایرانیان در سال، ۱۴ میلیارد و ۶۰۰ میلیون ساعت از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند؛ بازی‌هایی که محتوای بسیاری از آنها آمیخته با خشونت، کشتار و توهم است. ناگفته پیداست که مواجهه انسان با این پدیده جدید، تأثیرات متفاوتی بر کاربران خواهد گذاشت. به طور کلی تأثیرات روان‌شناختی حاصل از بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به ۲ دسته کلی تأثیرات مثبت و منفی تقسیم کرد: «تأثیرات مثبت» بازی‌های رایانه‌ای بیشتر به ارتقای قابلیت‌های ذهنی و افزایش مهارت‌های روانی معطوف است؛ اما «تأثیرات منفی» این بازی‌ها که شناخت آنها برای مقاومت و مقابله در برابر آثار آن از لازمه‌های شناختی خانواده‌ها است، به مسائلی از قبیل خشونت در بازی‌ها، ترس و اضطراب، یادگیری الگوهای نادرست ذهنی و رفتاری و همچنین اعتیاد به بازی‌ها اختصاص دارد.

مزایای بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند آثار مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌مندی، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد.^۱ کاهش زمان واکنش، هماهنگی بین حرکات دست و چشم، گسترش اطلاعات، امکان دستیابی به واقعیات غیر معمولی، عینی‌تر شدن مسائل انتزاعی، افزایش قدرت

این

بازی‌ها با استفاده از

تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به کاربران مشتاق، ارزانی می‌کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند.

تمرکز و افزایش کار گروهی و صبر به این بازی‌ها می‌پردازند.

تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای، به گونه‌ای افراد را با خود همراه می‌کنند که گذشت زمان را به هیچ‌وجه درک نمی‌کنند و وقتی به خود می‌آیند که ساعاتی زیادی از وقتشان صرف این بازی‌ها شده است؛ به عبارت دیگر، حاضر نیستند دنبال فعالیت‌های نشاط‌آور و اجتماعی‌تر برونند؛ از این رو کودکانی که مرتب با این بازی‌ها درگیرند، درونگرا می‌شوند و در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌شوند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود، سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است.

برنامه‌ریزی و ایجاد انگیزش اشاره کرد. بر اساس تحقیقات جدید، بازی‌های رایانه‌ای همچنین وسیله‌ای کمک آموزشی تلقی می‌شود و در زمینه تکلم و حرف‌زدن به کودکان کمک می‌کند و آنان سریع‌تر شروع به سخن‌گفتن می‌کنند. دیمیتری ویلیامز (Dmitri Williams) نیز بازی‌ها را عامل مؤثری در شکوفایی پتانسیل‌های پنهان نوجوانان و تقویت کار گروهی آنها می‌داند. دکتر اولسون نیز

در مصاحبه با سایت Game Couch می‌گوید: اکثر کسانی که بازی‌های رده M را بازی می‌کنند، برای کنترل احساسات، خالی کردن خشم، افزایش



کودکان و نوجوانان انجامیده است. همچنین باید توجه داشت که انرژی، فرصت و زمان زیادی که کاربران به‌ویژه نوجوانان و دانش‌آموزان برای انجام بازی‌های رایانه‌ای صرف می‌کنند؛ فکر و ذهن آنها را نه تنها درگیر مسائل غیرآموزشی می‌کند؛ بلکه باعث می‌شود ذهن کاربر به صورت منفعل در برابر رایانه قرار گیرد. وقتی ذهن از حالت فعال خارج شود، دیگر قادر به حل و فصل مسائل شخصی خود نیست؛ از این رو بی‌سبب نیست که نسل جوان از درگیری با مسائل جدی‌تر می‌پرهیزند که یکی از مصادیق آن افت تحصیلی دانش‌آموزان است. بازی‌های رایانه‌ای در کنار آثار مخرب روحی، عواقب جسمی نیز برای استفاده‌کنندگان به دنبال دارد. از این دست می‌توان به مشکلات بینایی و نزدیک‌بینی، مشکلات نواحی مچ دست، گردن، پشت، ستون فقرات و استخوان‌بندی فرد به دلیل استفاده طولانی‌مدت از کامپیوتر، ایجاد

خانوادگی به سبب درگیر بودن اعضای خانواده با دنیای ماشینی، روز‌به‌روز کمرنگ‌تر شده است. اعضای خانواده به علت مشغول بودن به تماشای تلویزیون یا درگیر بودن با رایانه، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای، کمتر فرصت هم‌صحبتی و انس با یکدیگر را می‌یابند و این خود باعث سرد شدن روابط بین والدین و فرزندان شده است. امروزه در زندگی‌های جدید، زن و مرد شاغل‌اند و یا بعضی از مردان، بیش از یک شغل دارند که این مسأله خودبه‌خود، روابط عاطفی و در کنار هم بودن اعضای خانواده را کمرنگ کرده، و عده زیادی از این وضع و وجود تلویزیون با عنوان جعبه جادویی که باعث سردی روابط خانوادگی شده، ناراضی‌اند. دکتر افروز در این باره می‌نویسد: مشاهده شده است که با جایگزینی بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای، روحیه جمع‌گرایی به‌سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی‌حوصلگی، پرخاشگری و بی‌قراری در

در این بازی‌ها همچنین به دلیل اینکه کودک یا نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخل و تصرف در آنها را پیدا می‌کند، اعتماد به نفسش در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود. تحقیقات اخیر نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای، سبب صدمات مغزی طولانی‌مدت می‌شود. کودکانی که ساعاتی زیادی را به بازی اختصاص می‌دهند، بخشی از مغزشان که نقش بسزایی در تکامل حافظه، احساس و یادگیری دارد، تکامل نمی‌یابد؛ از این رو طبق نظر متخصصان، کمتر توانایی کنترل رفتارهایشان را دارند و بیشتر مستعد انجام اعمال خشونت‌آمیزند. نکته دیگر، تأثیر منفی این بازی‌ها بر روابط خانوادگی است. هر چند هر یک از پدیده‌های دوران مدرن و پست مدرن به سهم خود در دور کردن اعضای خانواده از یکدیگر، به طور خواسته یا ناخواسته، نقشی به عهده دارند؛ برای مثال روابط



تهوع و سرگیجه، عوارض پوستی، چاقی و حتی آلرژی اشاره کرد. آنچه در این میان اهمیت می‌یابد، آن است که تداوم چنین بازی‌هایی به عوارض روحی و روانی پیچیده‌ای از جمله پرخاشگری و خشونت در رفتار منجر خواهد شد. از آنجا که دنیای کودک دنیای

فانتزی و خیال‌پردازی است، به طور معمول تا ساعت‌ها بعد از اتمام بازی به خیال‌پردازی درباره آن می‌پردازد و سعی می‌کند نقش قهرمان بازی را ایفا کند و حتی صحنه‌های بازی و مبارزه‌ها را بر روی والدین خود اجرا کند. گزارش‌های بسیاری از والدین وجود دارد که معتقدند کودکانشان با

دیدن این بازی‌ها پرخاشگرتر می‌شوند و والدین خود را آزار می‌دهند. همچنین به دلیل پرخاشگری و خشونت بالای بازی‌ها و دیدن صحنه‌های کشتن، خون‌ریزی و... به طور معمول این کودکان به مسائل انسانی، حساسیت کمتری نشان می‌دهند؛ چیزی که



والدین از آن با عنوان کاهش وجدان کودک خود در مقابل مسائل و فجایع انسانی یاد می‌کنند. جالب است که بدانیم در روزهای اول بازی، کودک تأثیرات مختلف بازی را بر روی خود احساس می‌کند و متوجه تغییرات است و حتی در مواردی در برابر آن عکس‌العمل داشته و منزجر خواهد شد. در این زمان، مغز به صورت فعال، تأثیرات بر بدن را کنترل می‌کند و به فرد هشدار می‌فرستد؛ اما به تدریج و با افزایش مدت زمان بازی، وقتی چندین ماه از انجام بازی‌های خشن می‌گذرد تأثیرات بازی‌ها بر مغز به صورت فعال پردازش نمی‌شود و دیگر هشدار در

تداوم

چنین بازی‌هایی

به عوارض روحی و روانی پیچیده‌ای از جمله پرخاشگری و خشونت در رفتار منجر خواهد شد. از آنجا که دنیای کودک دنیای فانتزی و خیال‌پردازی است، به طور معمول تا ساعت‌ها بعد از اتمام بازی به خیال‌پردازی درباره آن می‌پردازد و سعی می‌کند

کار نیست؛ یعنی کودک، ساعت‌ها بازی می‌کند، بدون اینکه بگوید بازی چه تأثیری بر روی او داشته و یا چه تغییراتی در بدنش پدید آمده است. این نشانه خوبی نیست؛ زیرا با اینکه کودک، چیزی گزارش نمی‌دهد، اما بازی به تدریج تأثیر خود را می‌گذارد.

یکی دیگر از پیامدهای این بازی‌ها ترس و هیجان شدیدی است

که حین بازی به کودک سرایت می‌کند. ترس می‌تواند به عارضه‌ای مزمن در زندگی فرد تبدیل شود. هیجان ترس باعث ایجاد تغییراتی در بدن می‌شود که فرد را آماده گریز و یا جنگ می‌کند. این یک واکنش طبیعی بدن در مقابله با ترس است. در هنگام انجام این بازی‌ها، مدام این پاسخ بدن (جنگ - گریز) فعال می‌شود؛ ولی چون در واقع، پاسخی فیزیکی از سوی فرد اتفاق نمی‌افتد، تنها انرژی روانی بدن از بین می‌رود. به همین دلیل فرد ممکن است بعد

از انجام این گونه بازی‌ها احساس خستگی و یا حتی کوفتگی کند؛ در حالی که کاری انجام نداده است. نداشتن فعالیت فیزیکی از یک سو و پاسخ بدن به ترس از سوی دیگر ممکن است عوارضی مانند سر درد و یا احتمال ابتلا به مشکلات حاد روانی و یا بیماری‌های قلبی را ۲ تا ۳ برابر افراد عادی افزایش دهد.

نکته دیگر آنکه یکی از شیوه‌های یادگیری در کودکان، یادگیری مشاهده‌ای است؛ یعنی فرد با مشاهده رفتار و یا گفتار دیگران یاد می‌گیرد که چگونه رفتار کند. هر چه فرد دارای اعتبار بیشتری نزد کودک باشد، احتمال تقلید

کودک از وی بیشتر است. بنابراین

زمانی که قهرمان اصلی بازی در گفتار خود کلمات نامناسب را به کار می‌برد، بارها مشاهده شده که کودک، هم‌زمان آن کلمات را به کار می‌برد؛ حتی در زمان‌هایی که کودک بازی را انجام نمی‌دهد، ممکن است مرتب کلمات یاد گرفته را به کار برد.

این عبارات ممکن است در رابطه فرد

با خانواده، دوستان و همکلاسی‌ها تأثیرات منفی بگذارد و حتی باعث طرد وی از سوی دوستانش شود.

پرخاشگری در بازی‌های رایانه‌ای

در پژوهش‌های انجام‌شده درباره تأثیر بازی‌ها بر پرخاشگری کابران، به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد و بروز پرخاشگری اشاره می‌کنند و در تحقیقات خود دریافته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند پرخاشگری را در کودکان بالا ببرد. اندرسون و دیل علاوه بر نقش بازی‌های رایانه‌ای



در ایجاد پرخاشگری اظهار کرده‌اند که این‌گونه بازی‌ها می‌تواند در بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری مؤثر باشد. هیجان، پرخاشگری و خشونت به دلیل اهمیتی که در حفظ بقا دارد جزو هیجاناتی است که در زندگی فرد تأثیر بسزایی دارد.

کودکان به دلیل محدودیت‌هایی که دارند در دنیای واقعی، قادر به کنترل و تسلط بر خیلی از موقعیت‌ها نیستند؛ در حالی که بازی، این امکان را به آنها می‌دهد که بتوانند بر شخصیت‌ها و موقعیت‌های مختلف بازی تسلط پیدا کنند. اوج تسلط بر یک موقعیت نیز تخریب و یا از بین بردن موجودات است. بنابراین بازی‌های خشن برای کودکان، بسیار جذاب می‌شوند؛ زیرا در آن حس کنترل و استقلال دو چندان را تجربه می‌کنند. بنابراین می‌توان گفت که

یکی از تأثیرات منفی، ناشی از استفاده زیاد از بازی‌های رایانه‌ای که تمام کارشناسان آن را قبول دارند، افزایش روحیه خشونت و پرخاشگری است.

گاتانو و بندر (De Gaetano and Bander 1996) معتقدند که بازی‌های ویدئویی - اینترنتی

خشونت‌آمیز، پیام‌های کاذب و گمراه‌کننده‌ای را به کاربران القا می‌کنند؛ از جمله اینکه:

۱. مشکلات می‌تواند به سرعت و با سرمایه شخصی اندک رفع شود؛

۲. بهترین راه برای حل مشکلات، حذف منبع و علت مشکل است؛

۳. بهره‌جستن از رفتارهای غریزی به جای رفتارهای متفکرانه و

مسئولیت‌دار در قبال واکنش به مشکلات، اصالت بیشتری دارد.

باید ذکر کرد که کاربرد در بازی‌های سوم شخص،

شخصیتی را که دست به اقدام خشونت‌آمیز می‌زند

کنترل می‌کند؛ ولی در بازی‌های اول شخص به ما اجازه داده می‌شود

که از پشت اسلحه به بازی نگاه کنیم؛ گویی که خود ماشه می‌کشیم و دیگران را به قتل

می‌رسانیم. جالب است که دو تیرانداز مسئول تراژدی کلمباین (Columbine) در سال ۱۹۹۹ در

آمریکا مثال خوبی از حساسیت جوانان به تصاویر خشونت‌آمیز رسانه‌های الکترونیکی است. حدس و

گمان بر این است که دو پسر تیرانداز، یعنی اریک هریس (Eric Harris) و

دیلان کیبولد (Dylan Kiebold) از انجام بازی DOOM که از

جانب ارتش ایالات متحده برای آموزش سربازان برای

کشتن مؤثرتر و کارآمدتر، مجوز و پروانه گرفته بود، لذت

می‌بردند. همچنین در پرونده دادگاهی مایکل کارنیل، پسر

چهارده ساله اهل پادوکا - که سه دانش‌آموز را به قتل رسانده بود - آمده است که او ظرف ۳۰ ثانیه، ۹ گلوله شلیک کرد که ۸ تای آن به هدف خورد.

صحنه‌هایی چون خفه کردن همراه با صدای شکستن مهرهای گردن، استفاده از

ضربات مشت و پا و... همراه صدای شکستن استخوان‌های دشمن،

استفاده از سلاح‌های سرد مانند چاقو، خنجر، شمشیر

و... همراه با افکت‌هایی چون صدای ناله، پاشیدن خون

به اطراف و... قتل افراد عادی برای سرقت، ماشین‌ریایی،

استفاده از سلاح‌های گرم، ترسیم خون در بازی، نمایش خون

حاصل از قطع عضو و... همه تجربه‌های خشن و بی‌رحمانه‌ای است که انجام آن برای یک

آدم عادی به راحتی ممکن نیست؛ اما یک کاربر بازی‌های رایانه‌ای به راحتی امکان تجربه این

فجایع را خواهد داشت؛ برای مثال در مجموعه بازی رایانه‌ای GTA کاربر اقدام به ضرب و شتم

نیروهای پلیس می‌کند، ماشین سرقت می‌کند، مردم عادی رهگذر در خیابان مانند زنان و افراد

پیر را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهد و اقدام به سرقت پول‌های آنها می‌کند. از بازی‌های

مشابه می‌توان به بازی‌هایی چون بازی مکس پین (Max Payne)، بازی مافیا (Mafia)، بازی

هیت من (Hitman)، بازی آی جی آی (IGI) و... اشاره کرد.^۳

بنابراین «خشونت» و «استفاده از اسلحه‌های»

گوناگون جزو جدایی‌ناپذیر بسیاری از این بازی‌هاست. «خشونت»، مهم‌ترین محرکه‌ای

کودکان

به دلیل محدودیت‌هایی

که دارند در دنیای واقعی،

قادر به کنترل و تسلط بر خیلی

از موقعیت‌ها نیستند؛ در حالی که

بازی، این امکان را به آنها می‌دهد

که بتوانند بر شخصیت‌ها و

موقعیت‌های مختلف بازی

تسلط پیدا کنند.

غرق بازی شود. والدین نیز باید وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص دهند. هر قدر ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود. به اعتقاد پزشکان و متخصصان، مقصران اصلی، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعت‌های طولانی در مقابل تلویزیون، رایانه، ویدئو گیم، یا فیلم‌های ویدئویی رها می‌کنند. نکته دیگر، ایجاد روحیه مشارکت و همدلی با فرزندان است. در زندگی امروز، کودکان کمتر به همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه‌ها و میداین ورزشی می‌روند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه و توجهشان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف شود. همچنین به یاد داشته باشیم که کل مدت زمان بازی کودک در روز نباید بیشتر از ۲ ساعت باشد و با اینکه صرفاً بازی با رایانه به روزهای تعطیل موقوف شود.

همچنین باید توجه داشت که پدران و مادران امروز، کمتر با وسایل پیشرفته چون رایانه، تبلت، ویدئو گیم و سرگرمی‌هایی از این دست آشنا نیستند. امروزه چنین وسایلی در دست کودکان و نوجوانان به‌وفور دیده می‌شود و هویت و شخصیت آیندگان را شکل می‌دهد؛ اما غفلت و ناآشنایی والدین با چنین فناوری‌هایی باعث شده است تا

کودکان و نوجوانان در این فضا احساس

امنیت بیشتری را داشته باشند.

یکی از راه‌های مراقبت و همدار

کردن چنین سرگرمی‌هایی،

آن است که والدین با چنین

بازی‌هایی آشنا شوند و

حتی در خرید و انجام بازی

با فرزندان خود همراهی

کنند تا از یک سو هم به

- **غفلت**
- **ونا آشنایی والدین**
- **با چنین فناوری‌هایی باعث**
- **شده است تا کودکان و نوجوانان در**
- **این فضا احساس امنیت بیشتری را**
- **داشته باشند. یکی از راه‌های مراقبت و**
- **همدردار کردن چنین سرگرمی‌هایی، آن**
- **است که والدین با چنین بازی‌هایی**
- **آشنا شوند و حتی در خرید و**
- **انجام بازی با فرزندان خود**
- **همراهی کنند**



است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می‌شود. چهره‌های معروف هالیوود که در فیلم‌ها محبوبیت‌هایی برای مخاطبان دارند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

رهنمودها

آنچه در خانواده باید مد نظر قرار گیرد آن است که بهتر است بازی‌های تصویری خلاق که

کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را

حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر

مورد توجه قرار گیرد. همچنین

بازی‌های دسته‌جمعی

کودکان، با ابزارهای تصویری،

کمتر مسأله‌ساز است. این

اسباب‌بازی‌ها، زمانی مخرب

خواهد بود که کودک

به‌تنهایی برای ساعات طولانی،





پی‌نوشت:

۱. شایسته گلرخی، نقش اسباب در انتقال فرهنگ به کودکان، مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران، فرهنگسرای بهمن، بی‌تا.
۲. کوپر و مکی، ۱۹۸۶؛ فیشر به نقل از: مرتضی منطقی، ۱۳۸۰؛ اندرسون و دیل، ۲۰۰۰.
۳. ایسا‌های یونگ سانگ، و جین‌ای‌اندرس، تأثیر منفی بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر سلامت کودکان، ماهنامه سیاحت غرب، سال دوم، شماره ۱۴، شهریور ۱۳۸۸، ص ۵۵.

منابع

افتاده حال، درویش (۱۳۷۵)، نقش و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان، مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران، فرهنگسرای بهمن، بی‌تا.

بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آنها در کودکان و نوجوانان، پایگاه اینترنتی تبیان.

بیابانگرد، اسماعیل (۱۳۷۶)، بررسی ارزش‌های مختلف بازی برای کودکان و نوجوانان، مجله پیوند، شماره ۱۶۱، بی‌تا.

زمانی، محمد (۱۳۷۱)، بازی و تأثیر آن بر رشد و تحول جسمانی، اخلاقی و اجتماعی کودک، رشد معلم، سال ۱۱، شماره ۹، بی‌تا.

سیف، علی‌اکبر (۷۱-۱۳۷۰)، استرس و اضطراب از دیدگاه نظریه‌های یادگیری، مجله پژوهش در مسائل روانی و اجتماعی، سال ۴، شماره ۶ و ۷، بی‌تا.

گلرخی، شایسته (۱۳۷۵)، نقش اسباب در انتقال فرهنگ به کودکان، مجموعه مقالات همایش پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، تهران، فرهنگسرای بهمن.

منطقی، مرتضی (۱۳۸۰)، بررسی پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، تهران، انتشارات فرهنگ معاصر، بی‌تا.

مهری، مهدی، (کارشناس مشاوره از دانشگاه شهید بهشتی)، اثرات بازی‌های رایانه‌ای خشن بر رفتار دانش‌آموزان مدارس ابتدایی و راهنمایی شهر تهران.

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت پژوهش و آموزش، دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی (۱۳۸۰)، پیامدهای فرهنگی اسباب بازی، چاپ سوم، تهران، مؤسسه فرهنگ و دانش، بی‌تا.

بیشتر و درک حس حضور دیگر اعضای خانواده در کنار کودک به وجود خواهد آمد.

در پایان باید متذکر شد که فرهنگ استفاده از وسایل فناورانه و فضای سایبر در خانواده و جامعه امروزی آموزش داده نمی‌شود؛ در حالی که بیشترین درگیری کودکان و نوجوانان و انسان امروز با فضای رسانه‌ای و سایبری زندگی مدرن است؛

از این رو لزوم آموزش چگونگی استفاده از فناوری‌های دیجیتال، اهمیتی دوچندان می‌یابد. بنابراین یکی از وظایف خانواده‌ها برای نظارت بر استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای و رایانه، آموزش فرهنگ استفاده از این امکانات و بهینه‌سازی عادت‌های کودک امروز است.

آسیب‌ها و امکانات این سرگرمی‌ها پی ببرند و خود نیز ارتقا یابند و از سوی دیگر نوعی احساس همدلی و انس بین ایشان و فرزندان به وجود آید.

نکته دیگر اینکه زندگی‌های مدرن، این فضا را برای کودکان ایجاد کرده که صاحب یک رایانه یا وسیله شخصی در اتاق خود هستند. این حس مالکیت به وی اجازه می‌دهد تا غرق

در دنیای تخیلات و فضای فانتزی برآمده از آن بشوند؛ در حالی که با ترفندی ساده مثل قرار دادن رایانه و انجام بازی در فضای عمومی‌تر خانه (اتاق نشیمن یا پذیرایی) از یک سو چنین احساس امنیتی پدید نخواهد آمد و از سوی دیگر به نوعی امکان مشارکت

بهبتر

است بازی‌های

تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آنها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار گیرد. همچنین بازی‌های دسته‌جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری، کمتر مسأله‌ساز است.