



[دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردبیل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



## نقش مخرب بازی‌های رایانه‌ای بر ارتباط اجتماعی نوجوانان با تأکید بر محیط آموزشی

محمدصادق مهدی زاده<sup>۱</sup>

### چکیده

این پژوهش به نقش مخرب بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان پدیده‌ای که امروزه اکثر افراد جامعه بخصوص نوجوانان را درگیر خودکرده پرداخته است و اثرات و تبعات روانی و اجتماعی آن را در جامعه و در محیط آموزشی، که یکی از نهادهای جامعه است موردبررسی قرار داده است و بدین طریق بررسی کرده است که آثار مخرب روانی و اجتماعی آن، چه تأثیری می‌تواند بر روابط اجتماعی و عملکرد نوجوانان در محیط آموزشی بگذارد و نهایتاً باریشه یابی علل اثرات سوء بازی‌های رایانه‌ای بر روابط اجتماعی، به خواننده کمک می‌کند تا درصدد اتخاذ تدابیر لازم جهت جلوگیری از آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای برآیند. لازم به ذکر است که در تمام مراحل نگارش این مقاله از روش کتابخانه‌ای استفاده شده است.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های رایانه‌ای، ارتباط اجتماعی، نوجوانان، محیط آموزش

دومین  
همایش  
مللی  
روانشناسی  
مدرسه

<sup>۱</sup> دانشجوی کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان پردیس امام علی (ع) رشت. پست الکترونیکی: Sadegh271@hotmail.com. شماره

تماس: ۰۹۲۱۶۸۷۶۴۶۷



## [دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردبیل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



### مقدمه

بدون شک جهان معاصر نسبت به دو سه دهه پیش، تفاوت کیفی دارد که مرهون پدید آیی و تحول سریع رایانه‌ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آن‌ها است. امروزه فن‌آوری‌های ارتباطی جدید، در ساختار زندگی خانواده‌ها جایگاه ویژه‌ای پیدا کرده‌اند و عرصه زندگی اجتماعی را دچار تحول و تغییر نموده و روابط اجتماعی جدیدی با ویژگی‌های نوینی را در جامعه حاکم نموده‌اند. یکی از پیامدهای این گسترش و تحول، ظهور بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی است (دوران، آزاد فلاح و اژه‌ای، ۱۳۸۱) بازی‌های رایانه‌ای-ویدئویی قدمتی نزدیک به چهل سال دارند. نخستین بازی‌های ویدئویی الکترونیکی در دهه ۱۹۷۰ ابداع شدند. با ورود بازی‌های تازه به بازار و افزایش پیچیدگی‌های آن‌ها، در بسیاری از کشورها محبوبیت گسترده‌ای به دست آورده‌اند (اندرسون، ۲۰۰۴).

از طرفی نوجوانی دوره انتقال از کودکی به بزرگسالی است. تغییرات این دوره از رشد ممکن است زمینه‌ساز مشکلات خاصی شوند. هنگامی که نوجوانان نمی‌توانند به‌طور موفقیت‌آمیز بر بحران‌ها و چالش‌های تحولی غلبه کنند، پریشانی‌های روان‌شناختی را تجربه خواهند کرد و اختلال فراوانی در جریان بهنجار زندگی روزمره و جنبه‌های عاطفی، اجتماعی و شناختی بروز خواهد کرد که به دنبال آن شخصیت آن‌ها دچار اغتشاش خواهد شد (گاربر، کیلی و مارتین ۲۰۰۲، به نقل از خوش کنش، اسدی، شیرعلی پور و کشاورز افشار، ۱۳۸۹).

شرایط حاکم بر نوجوانی بیانگر نیاز نوجوان به آرامش روانی بیشتر است، علاوه بر آن نوجوان نیاز دارد وجودش به گونه‌ای که هست، توسط دیگران درک شود. در این میان گرایش به دنیای مجازی، فضای لازم را برای بروز هیجانات نوجوانان فراهم می‌سازد تا آن‌ها به راحتی بتوانند ارتباط خود را با دیگران برقرار نمایند و شکل‌های جدیدی از انسان اجتماعی را تولید کنند. گسترش بازی‌های الکترونیکی و سرگرمی‌های رایانه‌ای در بین قشر نوجوان، نشانگر اهمیت دنیای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت و تفریح آنان است (فرهمنند، ۱۳۸۷) اما با گسترش سریع استفاده از این فناوری سؤال مهمی که ایجاد می‌شود، تأثیر آن بر ارتباطات اجتماعی است. استفاده از رایانه به این دلیل که فعالیت زمان‌بر و وقت‌گیری است می‌تواند مدت تعامل افراد جامعه را کاهش دهد. یکی از اصلی‌ترین پرسش‌های پژوهشگرانی که در زمینه پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای به مطالعه پرداخته‌اند، تأثیر این بازی‌ها در قلمرو رفتار اجتماعی است. به سخن دیگر این مطلب که ارتباط فرد با دنیای بازی‌های رایانه‌ای، ارتباط‌های انسانی او را متأثر می‌سازد، تردیدهای فراوانی را در استفاده از این بازی‌ها به میان می‌آورد. اگرچه بعضی بیان داشته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای موجب انزوای اجتماعی نمی‌گردند، ولی تحقیقات دیگر حاکی است که این بازی‌ها نه تنها سبب انزوا می‌شوند، بلکه میزان نوع دوستی را کاهش داده و ارزش‌های مبتنی بر همکاری و همیاری را بی‌رنگ می‌سازند (دوران و همکاران، ۱۳۸۱)

### اثر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار اجتماعی



## [دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردبیل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



در دو دهه گذشته شمار فراوانی از پژوهش‌های انجام گرفته به این موضوع پرداخته است که تماشای خشونت در بازی‌های رایانه‌ای بالقوه، اثرهای زیان باری بر کودکان داشته است (کوفر و هاستون ۱۹۸۶ گانتلت ۱۹۹۵). عقیده بر آن است که استفاده از برنامه‌های خشونت‌آمیز، استفاده از خشونت در موقعیت‌های مختلف و نیز شیوه‌های توجیه آن را به کودکان می‌آموزد. مشاهده و انجام این گونه برنامه‌ها و بازی‌ها به کودکان کمک می‌کند تا در برابر آسیب‌ها و رنج‌های قربانیان خشونت احساس ناراحتی کمتری کنند. همچنین این گونه اظهار شده است که کودکان پس از مشاهده الگوهای خشونت در پاره‌ای از موارد به تقلید آن‌ها می‌پردازند و مهار گر درونی پرخاشگری در آن‌ها از بین می‌رود. (اشتاین و فردریش ۱۹۷۲، استیوراپل ویلد و اسمیت ۱۹۷۱) مواردی مانند افزایش خطرپذیری فردی در جهان واقعی، کاهش نگرانی افراد درباره قربانیان خشونت، تضعیف مهارت‌های شرطی شده اجتماعی در برابر رفتار پرخاشگرانه و سازش بازیکنان با الگوهای قابل تقلید نقش‌های خشنی که با آن‌ها روبرو می‌شوند نیز از پیامدهای اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای خشن و نامناسب است. (فانک و باکمن ۱۹۹۵)

همچنین رابطه‌ی مثبتی میان مهارت‌های اجتماعی و رشد اجتماعی وجود دارد (ابراهیمی قوام، ۱۳۷۳). کمبود مهارت‌های اجتماعی اغلب در میان نوجوانانی که مشکلات رفتاری بیرونی و چهارچوب ازهم گسیخته دارند وجود دارد. همچنین کمبود مهارت‌های اجتماعی با تعدادی از بیماری‌های روانی نظیر افسردگی و یا اضطراب و مشکلاتی چون پرخاشگری، سوءاستفاده از مواد، بزه‌های جنسی، مشکلات تحصیلی و حرفه‌ای، تنهایی و ... همراه شده است. (هانسن، نانگل، میر، ۱۹۹۸)

افزایش میزان مشغولیت با بازی، بالطبع کاهش تماس و تعامل با دیگران را به همراه دارد که این امر ضمن آن که فرصت آموختن مهارت‌های اجتماعی مؤثر و کارا را از فرد سلب می‌کند، آموخته‌های قبلی وی را نیز رو به نقصان می‌برد (هارجی ۱۳۷۷).

### پیامدهای اجتماعی و روانی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های الکترونیکی مانند هر پدیده اجتماعی دیگری برخی از تبعات روانی و اجتماعی را در پی دارد. القای خشونت و پرخاشگری، القای برخی از ارزش‌های فرهنگی خاص، القانات سیاسی و عقیدتی و به همین ترتیب اعتیادی که به بازی‌های اخیر پدید می‌آید برخی از تبعات بازی‌های مزبور است.

بازی‌های رایانه‌ای ممکن است نیازهای طبیعی را که در تعاملات اجتماعی برآورده می‌شوند، ارضا کرده و بنابراین به انزوای اجتماعی منتهی گردند (زیمباردو، ۱۹۸۲) رایانه به‌عنوان یکی از وسایل این بازی‌ها، می‌تواند باعث کم شدن تعامل اجتماعی فرد، خصوصاً با اهل خانه گردد. (گرونهوک، ونکاش و ویتالاری ۱۹۸۵، به نقل از مریسن و کروگمن، ۲۰۰۱) در طی تحقیق دریافتند افرادی که دارای یک رایانه شخصی می‌باشند، به‌طور معناداری زمان بیشتری را به‌تنهایی و زمان کمتری را با خانواده و دوستان سپری می‌کنند. ساختار فیزیکی رایانه خود به‌گونه‌ای است که موجب استفاده انفرادی می‌گردد ضمن آنکه محیط‌هایی که در خانه برای آن در نظر گرفته می‌شود، اتاق شخصی فرد یا در محلی دور از تردد و تجمع افراد است. این انزوا و تنهایی می‌تواند باعث کاهش تعامل اجتماعی فرد با دیگران و درنهایت کاهش مهارت‌های اجتماعی وی گردد. ویناشتن (۱۹۹۵، به نقل از افسنو، ۱۹۹۱) عقیده دارد که استفاده‌کنندگان رایانه، مهارت و شکیبایی برای اداره یک ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی را از دست خواهند داد.



## [دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردیبل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



در یکی از پژوهش‌ها، بازیکنانی مشاهده شده‌اند که با دستگاه‌های بازی، مانند دوستانی الکترونیکی رفتار می‌کنند (سلنو ۱۹۸۴). با این همه، نباید پدیده یادشده را چنین تعبیر کرد که بازیکنان به جای دوستی با دیگران و تعامل با همسالان به بازی می‌پردازند. در واقع جوانان و نوجوانان در پژوهش سلنو نشان دادند رفتن به کلوب‌های بازی نمایانگر جنبه‌ی مهمی از زندگی اجتماعی‌شان است. این کلوب‌ها محل ملاقات دیگران، آموختن شیوه‌ی رفتار آنان و چگونگی رفتار در برابر آنان بود. اضطراب نیز یکی از تبعات احتمالی است که در بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و خشونت‌آمیز مورد توجه محققان قرار گرفته است. مشاهده افرادی که به بازی‌های مزبور می‌پردازند (خاصه بازی‌های پر زدوخورد) حکایت از اضطراب آن‌ها دارد. مشاهده شده در جریان این بازی‌ها دلهره شدیدی در بازیگران ایجاد می‌شود به نحوی که به نظر می‌رسد آن‌ها کنترلی بر رفتارهایشان ندارند. آن‌ها نه تنها در جریان بازی از الفاظ رکیک استفاده می‌کنند بلکه با حرکات خشن اطرافیان را از خود دور می‌کنند و از آن‌ها می‌خواهند تا سروصدا نکنند و حرف نزنند. علاوه بر این بازیگران بدون آنکه خودشان متوجه شوند تحرک بدنی زیادی از خود نشان می‌دهند و دائم به این سو و آن سو می‌روند و چهره‌شان را منقبض می‌کنند و ابروهایشان را به شکل غیرعادی به حرکت درمی‌آورند و در یک کلام به نظر می‌رسد که گاهی اوقات آن‌ها مشغول کشتی گرفتن با دسته بازی هستند. (منطقی، ۱۳۸۰)

### تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فعالیت‌های آموزشی

یکی از نگران‌کننده‌ترین دل‌مشغولی‌ها درباره‌ی بازی‌های سرگرم‌کننده، این است که آن‌ها احتمالاً به واسطه‌ی پیشنهاد گزینه‌های جذاب‌تر نسبت به انجام تکالیف، در عملکرد تحصیلی مداخله کنند. انجام بازی‌های رایانه‌ای، باعث بروز نگرانی‌هایی درباره اثرات جانبی احتمالی آن‌ها بر بازیکنان شده است. اضطراب‌های همگانی در مورد این بازی‌ها بیشتر از دو عامل اصلی سرچشمه می‌گیرد: نخستین عامل به مقدار زمانی مربوط می‌شود که کودکان و نوجوانان صرف بازی می‌کنند و دومین عامل با ماهیت بسیاری از بازی‌ها ارتباط دارد. هنگامی که کودکان و نوجوانان به بهای نادیده انگاشتن دیگر فعالیت‌های آموزشی، اجتماعی و اوقات فراغت خود، وقت خود را صرف بازی می‌کنند، این بازی‌ها بالقوه زیان‌بار به شمار می‌روند. در این مورد، نگرانی عمده آن است که بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای وقت فعالیت‌های دیگری همچون انجام تکالیف مدرسه، مطالعه آزاد یا ورزش را بگیرد (دورکین و باربر ۲۰۰۲).

اما از طرفی طرفداران بازی‌های رایانه‌ای این گونه بازی‌ها را منبع یادگیری و نیز سرگرمی به شمار آورده‌اند. به عقیده برخی فعالیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند هماهنگی چشم و دست را افزایش دهد و یا مهارت‌هایی ویژه برای تجسم فضایی یا ریاضیات را بیاموزد (دانچین ۱۹۸۳، لوین و کاربو ۱۹۸۱). انجام این گونه بازی‌ها افزاری نیرومند برای رشد و افزایش عزت‌نفس بازیکنانی است که از نظر اجتماعی دچار اختلال‌اند (لینچ ۱۹۸۳)

یکی از نکته‌های مهم درباره بازی‌های رایانه‌ای این است که معمولاً بازیکنان باید از راه آزمایش و خطا از قاعده‌های بازی سر درآورند و فرضیه‌ها را بیازمایند، نه اینکه قاعده‌ها پیشاپیش به آن‌ها گفته شوند. این عمل، بازی‌های رایانه‌ای را به یک منبع قدرتمند یادگیری شناختی و مهارت‌ها تبدیل می‌کند. بازیکنان باید تعیین کنند که چه نشانه‌ها و اصطلاح‌هایی بر صفحه‌نمایش وجود دارند،



## [دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردیبل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



مفهوم هریک چیست و چگونه عمل می‌کند. در این روش بازی‌های رایانه‌ای سبک تفکر خاصی را برمی‌انگیزند که در بسیاری از جنبه‌ها همانند شیوه استدلال و استنتاجی است که دانشمندان ناگزیرند در نخستین رویارویی با موضوعی پژوهشی به کار برند (گرین فیلد ۱۹۹۳، ۱۹۸۳، ۱۹۸۴) چنانچه این بازی‌ها به همین روش، فرآیندهای بنیادی تفکر را بیاموزد، می‌تواند ابزاری نیرومند در آموزش و یادگیری باشد. به‌طور کلی این‌طور می‌توان نتیجه گرفت که یافته‌های تحقیقی گوناگون در ارتباط با اثرات انجام بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی، نتایجی چندگانه و متفاوت دارند، اما به‌طور کلی استفاده بیش از اندازه و به مدت طولانی از بازی‌های خشن و دارای محتوای نامناسب با عملکرد ضعیف در محیط آموزشی بخصوص در میان نوجوانان مرتبط است.

### بحث و نتیجه‌گیری

آیا بازی‌های رایانه‌ای سودمندند و یا مضر هستند؟ سؤالی که برای عموم مردم، مسئولان و صاحب‌نظران مطرح است و پژوهشگران نیز در تلاش برای پاسخگویی به آن هستند. سودمندی یا آسیب‌رسان بودن این فناوری به نوع بازی، سن بازیکنان، مدت‌زمان بازی، شخصیت بازیکنان، جنسیت بازیکنان، محیط بازی، پیشینه‌ی متفاوت بازیکنان و شاید عواملی دیگر بستگی دارد. بنابراین، اینکه بازی‌های رایانه‌ای چه اثرات مثبت یا منفی بر بازیکنان دارند، به عوامل متعددی وابسته است.

یکی از چالش‌های موجود در برخی بازی‌های رایانه‌ای اثرات ناشی از خشونت‌آمیز بودن آنهاست. یکی از راه‌ها برای مقابله با این مسئله، کنترل سطح خشونت بازی‌هاست، یعنی انتخاب و استفاده از بازی‌هایی با سطح خشونت پایین‌تر و اجتناب از صحنه‌های پرخاشگرانه‌ی بازی‌های با خشونت بالا؛ راه عملی دیگر عدم استفاده از بازی‌های خشن به‌تنهایی است، مثلاً کودکانی که در کنار والدین بازی می‌کنند، خشونت موجود در بازی را جدی نمی‌گیرند و همچنین زمان بازی در ارتباط با این کودکان کنترل‌شده‌تر و مشخص‌تر است. یکی از جنبه‌هایی که باعث اثر تخریبی بازی‌های رایانه‌ای می‌شود، ساعت طولانی بازی کودک، آن‌هم به‌تنهایی است. در این شرایط بازی رایانه‌ای برای کودک غرق بازی، مسئله‌ساز خواهد شد. درواقع، وقتی بازیکن از دنیای پیرامون خود جدا و با تمام ذهنیت درگیر بازی می‌شود، یعنی در چهارچوب قوانین بازی و پذیرش اصول آن در حالت تعامل و حرکت است. این مسئله شرایط را برای اثرات تخریبی مربوط به خشونت بازی مهیا می‌کند.

بنابراین با مقایسه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان فعالیتی در دنیای مجازی با بازی‌های عینی در دنیای طبیعی، ملاحظه می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای یاری‌دهندگان مطلوب، اما ناکافی دنیای کودکان هستند که شاید با قرار گرفتن در کنار بازی‌های دیگر، کودکان را برای دنیای آینده آماده‌تر کنند؛ بنابراین، می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای وقتی می‌توانند آسیب‌رسان باشند که به حذف بازی‌های طبیعی سنتی سایر فعالیت‌های آموزشی و پرورشی که نقش ارزنده‌ای در رشد جسمی و روانی و اجتماعی کودکان دارند، بیانجامد.

### منابع

ابراهیمی قوام، صغری، (۱۳۷۳)، رابطه بین رشد اجتماعی و با میزان دریافت انواع حمایت اجتماعی با تأکید بر سطح مهارت‌های اجتماعی، وزارت آموزش و پرورش، پژوهشکده تعلیم و تربیت.



## [دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردبیل، دانشگاه محقق اردبیلی]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



خوشکنش، ابوالقاسم؛ اسدی، مسعود؛ شیرعلی پور، اصغر و کشاورز افشار، حسین. (۱۳۸۹). نقش نیازهای بنیادین و حمایت اجتماعی در سازگاری اجتماعی دانش آموزان مقطع متوسطه. *مجله روانشناسی کاربردی*، دوره ۱، شماره ۱۳، ۸۲-۹۴.

دوران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز و اژه ای، جواد. (۱۳۸۱). بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان. *مجله روانشناسی*، دوره ۱، شماره ۶، ۱۷-۴.

فرهمنده، مریم. (۱۳۸۷). دختران و کاربرد اینترنت، *مجله مطالعات راهبردی زنان*، دوره ۱۱، شماره ۴۱، ۱۳۵-۱۷۰.

منطقی، مرتضی، (۱۳۸۰)، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، چاپ اول، تهران، چاپ معراج

هارجی، اون، ساندروز، کریستین، ریکسن، دیوید، تاون، جوردنز، (۱۳۷۷)، مهارت‌های اجتماعی در ارتباطات میان فردی، ترجمه مهرداد فیروز بخت، خشایار بیگی، چاپ اول، تهران، رشد

Affonso, B. (1991). *Is the Internet Affecting the Social Skills of our children?* ([http:// www.Sienasource.com / cep612 / internet. Html](http://www.Sienasource.com/cep612/internet.html)).

Anderson, A.C. (2004). An update on the effect of playing violent videogames. *Journal of adolescence*, 27, 113-122.

Donchin.E, (1983), *video games and learning, paper presented at the symposium on video games and human development* (Harvard university. Cambridge,MA), 22-24.

Durkin, K. & Barber, B. (2002), Not so doomed: *Computer game play and positive adolescent development Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.

Fredrich-cofer, I. and a.h.huston, (1986), *television violence and aggression; the debate continues*, psychological bulletin 100, 71-364.

Funk, J.B., and D.D.Buckman, (1995), *video game controversies*, pediatric annals 24, 91-94.

Gauntlett, D. (1995), *Moving experiences; understanding television's influences and effects* (London. John Libbey).

Greenfield, P.M, (1983), *video games and cognitive skills*, in S. S. Baughman and P. D. Claggett (eds), *video games and human development* (Cambridge, MA: Harvard graduate school of education), 19-24.

Greenfield, P.M, (1984), *media and the mind of the child: from print to television, video games and computers* (Cambridge, MA: Harvard university press).

Greenfield, P.M, (1993), *representation competence in shared symbol system; electronic media from radio to videogames*, in R.R.Cocking and K.A.Rrenniger (eds), *the development and meaning of psychological distance*, (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates), 83-161.

Hansen D. J. Nangle, D. W. & Meyer, K. A. (1998), *Enhancing the effectiveness of social skills interventions with adolescents*; *Education & Treatment of Children*. 21, 4- 489.

Levin, J.A. and Y. Kareev, (1981), *personal computers and education; the challenge to school*, (unpublished manuscript, university of California at San Diego).

Lynch, W.J. (1983), *cognitive retraining using micro computer games and commercially available software; (paper presented at the meeting of the international neuropsychological society, Mexico City, February)*.

Morrison, M. & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies: understanding the roles of television and computer in the home; *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161.

Selnow, G.W., (1984), playing video games; the electronic friend, *journal of communication*, 34, 56-148.



[دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه]

[اردیبل، دانشگاه محقق اردیبل]

[دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی]

[۲۳ اردیبهشت ۹۵]



Stein, A. H, and L. K.Friedrich, (1972), *television content and young children's behavior*, in J.P.Murray, E.A.Rubinstain and G.A.Comstock(eds), *television and social behavior*, 11, television and social learning (Washington.DC; U.S.Government printing office), 202-317.

Steuer, F.B. J.M.Applefield, and R.Smith, (1971), television aggression and the interpersonal aggression of preschool children; *journal of experimental child psychology* 11, 47-442.

Zimbardo, P. G. (1982), Understanding psychological man: A start of the science report; *PsychologyToday*.May, 58-59.

