

پیمادهای بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان: نقش پرخاشگری و احساس تنهایی^۱

مریم شعبانی^۲، محمد اسماعیل زند^۳، آرمان سلیمی کوچی^۴، محمد ستایشی اظهاری^۵

چکیده

زمینه و هدف: تعداد زیادی از دانش‌آموزان در سراسر دنیا بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند و با آن سرگرم می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای و الگو گرفتن از آن می‌تواند منجر به رفتارهای ضد اجتماعی شود از این رو هدف پژوهش حاضر بررسی نقش پرخاشگری و احساس تنهایی در بازی‌های رایانه‌ای بود. روش: پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی است جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه دوره اول ناحیه ۴ استان قم که حدود ۵۶۰ نفر بودند که به کمک جدول مورگان از بین آنان ۱۷۲ دانش‌آموز پسر با روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابزار اندازه‌گیری پژوهش شامل پرسشنامه پرخاشگری باس و پری (۱۹۹۲) و احساس تنهایی راسل، پیلا و کورتونا (۱۹۸۰) بود. آزمون مسیرهای مستقیم و غیرمستقیم مدل پژوهش، به ترتیب، با استفاده از روش‌های تحلیل مسیر و بوت استرپ انجام گرفت. و برای تحلیل داده‌ها از نرم افزار SPSS ۲۱ استفاده شد.

یافته‌ها: نتایج پژوهش نشان داد مدل مورد آزمون از برازش قابل قبولی برخوردار بود و نتایج نشان داد بین بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری ($P < 0/001$)، پرخاشگری با احساس تنهایی ($P < 0/001$)، و بازی‌های رایانه‌ای با احساس تنهایی ($P < 0/001$) رابطه وجود دارد.

نتیجه‌گیری: سرگرم شدن دانش‌آموزان با بازی‌های رایانه‌ای منجر به پرخاشگری در دانش‌آموزان می‌شود بنابراین می‌توان با کاستن از سطح بازی‌های رایانه‌ای، ضمن کاهش پرخاشگری دانش‌آموزان، زمینه کاستن احساس تنهایی آنان را فراهم آورد.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، پرخاشگری، احساس تنهایی.

^۱ تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۱/۱۹ - تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۵/۱۶

^۲ کارشناسی ارشد، دانش‌آموخته دانشگاه هدی، دانشکده معارف اسلامی.

misishabani.com@gmail.com

^۳ کارشناسی ارشد مشاوره خانواده، دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، قم، ایران.

^۴ دانشجوی دکتری مشاوره خانواده، دانشگاه خوارزمی، کرج، ایران.

^۵ گروه روانشناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قم، قم، ایران

The Impact of Computer Games on Aggression and Loneliness in Students

Maryam Shabani¹, Mohammadesmail Zand², Arman Salimi Kochi³,
Mohammad Setaeyshi Azhari⁴

Background and Objective: A considerable number of students worldwide engage in computer games and find entertainment in them. However, computer games and their use as models can lead to inappropriate behaviors. Therefore, the aim of this study was to investigate the role of aggression and loneliness in computer games.

Method: This study employed a descriptive correlational design. The statistical population included all secondary school students in District 4 of Qom province, totaling approximately 560 students. Using Morgan's table, a sample of 172 male students was selected through multistage cluster random sampling. The research instruments consisted of the Buss and Perry (1992) Aggression Questionnaire and the Russell, Peplau, and Cutrona (1980) Loneliness Scale. The research model was tested using path analysis and bootstrapping methods, and data analysis was performed using SPSS version 21.

Findings: The results showed an acceptable fit for the tested model, and significant relationships were found between computer games and aggression ($p < 0.001$), aggression and loneliness ($p < 0.001$), and computer games and loneliness ($p < 0.001$).

Conclusion: Students' engagement in computer games leads to aggression, which in turn contributes to feelings of loneliness. Therefore, reducing the level of computer game involvement can help mitigate aggression in students and provide an opportunity to reduce their feelings of loneliness.

Keywords: Computer Games, Aggression, Loneliness.

¹ Hoda University. misishabani.com@gmail.com

² MA of family counselling, Islamic Azad university, Qom branch, Qom, Iran

³ PH.d student of family counselling, Kharazmi university, Karaj, Iran

⁴ psychology Department, literature and human science faculty, Islamic Azad University, Qom, Iran.

مقدمه

دانش آموزان و نوجوانان به عنوان یکی از سرمایه های مهم جوامع هستند که شرایط روانی و حل مسائل و مشکلات این قشر در ایجاد پیشرفت مهم تلقی میشود و وجود مشکلات در بین آنان اثری مخرب بر توسعه و رونق جامعه دارد، به لحاظ اجتماعی این نوجوانان در شرایط حساسی به سر می برند که تجارب قعلی آنان تاثیر بسزایی در هویت یابی آنان دارند (موریسون، ۲۰۰۱؛ کاگمن^۱، ۲۰۰۱). شروع بازی های رایانه ای در سال ۱۹۷۲ بود که در میان جمعیت کودکان و نوجوانان محبوبیت فراوانی یافت (هارتانتو، ۲۰۱۷؛ تو، ۲۰۱۷؛ یانگ، ۲۰۱۷). تحقیق ملی بر روی کودکان و نوجوانان ۸ تا ۱۸ سال در آمریکا نشان داده است که حدود ۸ درصد کسانی که با بازی های رایانه ای سرگرم می شوند، الگوهای نشانگان روانشناختی بازی رایانه ای را از خود نشان می دهند (گریفس، ۲۰۱۲؛ کاس، ۲۰۱۲؛ کینگ، ۲۰۱۲؛ منتونزی، ۲۰۱۲؛ بوبرگ، ۲۰۱۲؛ ملد، ۲۰۱۲؛ میرسز، ۲۰۱۲؛ هاتلند، ۲۰۱۲). همین تحقیق بر روی جوانان ۱۵ تا ۴۰ سال در نروژ نشان داد که حدود ۴/۶ درصد از کسانی اهل بازی رایانه ای هستند، علائم روانشناختی بازی رایانه ای را از خود نشان می دهند و فقط حدود ۰/۶ درصد رده سنی مناسب را بر روی جلد بازی مشاهده کرده بودند (زوسمن، ۲۰۱۸؛ هارپر، ۲۰۱۸؛ استاهل، ۲۰۱۸؛ ویگلی، ۲۰۱۸). بازی های رایانه ای با پرخاشگری و بازدهای مربوط به پرخاشگری ارتباط دارد، براساس گریمایر و موگ (گریمایر، ۲۰۱۴؛ موگ، ۲۰۱۴) بازی های رایانه ای تبعاتی رفتاری منفی را دربردارد. براساس یافته های پژوهشی بازدهای رایانه ای یکی از عواملی که ممکن است منجر به رفتار و شخصیت ضداجتماعی شود (استاک دیل، ۲۰۱۸؛ کوین، ۲۰۱۸). حتی بازی های رایانه ای حاوی رفتارهای ضد اجتماعی است اگر افراد آنها را تکرار کنند در طول زمان ممکن است بر نموده های شخصیت موثر باشد (وایس، ۱۹۷۳؛ جونز، ۲۰۱۷؛ پلهوس، ۲۰۱۷). با توجه به مطالب گفته شده بررسی پیامدهای احتمالی و علی بازی های رایانه ای اهمیتی دو چندان می یابد که ضرورت پژوهش و بررسی در این حیطه را آشکار می سازد.

یکی از بازده ها و نتایج بازی های رایانه ای احساس تنهایی است. احساس تنهایی بیشتر وابسته به ادراکی است که فرد از میزان تنها بودن خود دارد (پرلمن، ۱۹۸۴؛ پیپلاو، ۱۹۸۴). زندگی همراه با احساس تنهایی فقط یک مشکل نیست بلکه این امر در کیفیت زندگی، سلامت جسمانی فرد، سلامت روان و اخلاق اثر منفی دارد (کاسیوپو، ۲۰۱۰؛ هولت لونستاد، ۲۰۱۰؛

¹ - Morrison & Krogman

اسمیت، ۲۰۱۰؛ هریس، ۲۰۱۰؛ استفنز، ۲۰۱۰). مطالعات پیشین بر روی احساس تنهایی نشان داده اند که احساس تنهایی با چند مشکلات روانشناختی مثل اضطراب (هاینریش، ۲۰۰۶)، افسردگی (لاد، ۲۰۱۳)، و عزت نفس پایین (مکوآرت، ۲۰۰۲؛ هوریاتا، ۲۰۰۲) همراه است. ویس (کرات، ۲۰۰۰؛ گراس، ۲۰۰۰) احساس تنهایی را ناشی از دو منبع می داند؛ (۱) احساس تنهایی انزوای هیجانی، (۲) احساس تنهایی انزوای اجتماعی. منبع اول به فقدان یا از دست دادن ارتباط یا ارتباطات مورد نیاز یا خواسته شده اشاره دارد. مانند یک دوست صمیمی یا یک شریک. منبع دوم به فقدان یا از دست دادن شبکه های ارتباطات اجتماعی اشاره دارد مثل گروه همسالان و گروه های سرگرمی. ویس (کرات، ۲۰۰۰؛ گراس، ۲۰۰۰) اضافه می کند یکی از دو منبع احساس تنهایی را فرد از دست بدهد، به دست آوردن فقط یکی از انواع ارتباط اجتماعی به طور خودکار منجر به کاهش احساس تنهایی نمی شود و فقط یک منبع به تنهایی تمامی نیازهای اجتماعی فرد را برطرف نمی کند. هر فردی ممکن است نیاز های اجتماعی متنوعی داشته باشد، که به طریق مشخصی به آنها پاسخ می دهد و از همین رو به طرق مختلفی در موقعیت های اجتماعی رفتار می کند، همچنین افراد ممکن است نیازهای اجتماعی متفاوتی در دوره های زندگی داشته باشند، این تجارب افراد از احساس تنهایی است که می تواند به وسیله عوامل خصیصه ای و عوامل موقعیتی تحت تاثیر قرار بگیرد (کاسیوپو، ۲۰۱۰). این عوامل موقعیتی در طی چند پژوهش مختلف بررسی شده است، مثل جنبه های مرتبط با سلامتی (جکسون، ۲۰۱۴)، مشکلات خواب (۲۰۰۲)، سلامت روان پایین و افت تحصیلی. اگرچه احساس تنهایی، یکی از مهمترین تعیین کننده های اعتیاد به اینترنت و یکی از پیش بینی کننده های این سازه است، خود نیز می تواند یکی از پیامدهای بازی های رایانه ای و اعتیاد به این نوع بازی ها باشد (کرچمر، ۲۰۱۱). شواهد پژوهشی نشان می دهد که احساس تنهایی از پیامدهای بازی کردن با انواع بازی های رایانه ای است، در این راستا، دوران، آزادفلاح و اژه ای (دور کین، ۲۰۰۲؛ باربر، ۲۰۰۲) ضمن پژوهشی نشان دادند که بازی های رایانه ای منجر به افزایش احساس تنهایی و کاهش نوع دوستی می شود. همچنین اینترنت و بازی های رایانه ای با افزایش تنهایی و افسردگی رابطه دارد (ریتا، ۲۰۱۸). دورکین و باربر (ساوری، ۲۰۱۳) ضمن پژوهشی نشان دادند که بازی های رایانه ای و استفاده از اینترنت بر سطح روابط اجتماعی و انزوای اجتماعی تاثیر دارد که این می تواند بر عملکرد تحصیلی تاثیر ثانویه داشته باشد، در پژوهشی دیگر که توسط قطریفی، رشید و دلاور (رشید، ۲۰۱۰؛ دلاور، ۲۰۱۰) انجام شد، نتایج نشان داد که نوجوانانی که ساعات زیادی از اینترنت استفاده می کردند احساس تنهایی بیشتری داشتند

و همچنین علائم افسردگی بیشتری را از خود بروز می‌دادند، همچنین ساندرس و کاپلان (ساندرس، ۲۰۰۰؛ کاپلان، ۲۰۰۰) نشان دادند که استفاده مداوم از اینترنت منجر به افزایش احساس تنهایی می‌شود.

بعلاوه این، احساس تنهایی خود نیز پیشامدهایی دارد. چندین پژوهش به بررسی این مورد پرداخته‌اند که یکی از این پیامدها پرخاشگری است، پرخاشگری یک رفتار اجتماعی ذاتی است که کمک می‌کند افراد از حریم خود دفاع کنند (حسینعلی یاسین، ۲۰۱۸). پرخاشگری با نیت آسیب زدن به دیگران همراه است (اندرسون، ۲۰۰۲؛ بوشمن، ۲۰۰۲). سه بعد از پرخاشگری وجود دارد؛ بعد افکار (مثل، خصومت)، هیجانی (مثل، عصبانیت) و رفتار (مثل پرخاشگری کلامی و بدنی) (راسل، ۱۹۸۰؛ پپلاو، ۱۹۸۰). پرخاشگری خصمانه عملی پرخاشگرانه است که از احساس خشم ناشی می‌شود و هدفش اعمال در و آسیب است. در پرخاشگری وسیله ای قصد و نیت آسیب رساندن به شخص دیگر وجود دارد لیکن آسیب رسانی به عنوان وسیله ای برای رسیدن به هدفی غیر از ایجاد درد و رنج صورت می‌گیرد مثل بازی فوتبال آمریکایی (اریکسون، ۲۰۰۳). ارتباط بین پاسخ پرخاشگرانه و مشکلات درونی سازی شده به حالت کلی مورد بررسی قرار گرفته است. پژوهش‌های پیشین نشان داده‌اند که سطوح بالای پرخاشگری با احساس تنهایی همبستگی دارد (بوکوسفکی، ۱۹۹۵؛ پرینستین، ۱۹۸۲؛ شینکا، ۲۰۱۳؛ دالمن، ۲۰۱۳). در یک مطالعه مسیرهای احساس تنهایی در طول عمر، پرخاشگری در کودکی دوم همراه با سطوح بالای احساس تنهایی و افزایش سطح احساس تنهایی در گذر از دوران کودکی به نوجوانی بود (شینکا، ۲۰۱۳؛ دالمن، ۲۰۱۳). شینکا و همکاران گمانه زنی می‌کنند که این یافته‌ها ممکن است به این دلیل باشد که کودکان پرخاشگر از سوی همسالان بیشتر طرد می‌شوند، در نتیجه سطوح بالاتری از احساس تنهایی را تجربه می‌کنند. اگرچه آنها این مسیر پیشنهاد شده را به طور تجربی به وسیله وضعیت و ترجیح اجتماعی بررسی نکرده‌اند که مربوط به پرخاشگری و در نهایت احساس تنهایی است. مطالعات چندی به بررسی ترجیح اجتماعی در ارتباط بین احساس تنهایی و پرخاشگری پرداخته‌اند. در یک مطالعه نقطه زمانی مجرد کودکان سنین مدرسه، کوالتر و مون (کوالتر، ۲۰۰۲؛ مون، ۲۰۰۲) به وسیله تحلیل خوشه ای براساس نظر اجتماعی و سطوح احساس تنهایی به چهار گروه تقسیم شدند. گروه اول با نام کودکان طرد شده، گروه دوم، کودکان تنها، گروه سوم کودکان طرد شده و تنها و گروه چهارم کودکان که متوسط موقعیت اجتماعی و احساس تنهایی را داشتند برچسب گذاری شدند. کودکان گروه طرد شده و گروه تنها بیشترین سطح پرخاشگری را داشتند. این مولفان نتیجه می‌گیرند که ترکیب این عوامل، موقعیت اجتماعی ضعیف و احساس تنهایی به

سطوح بالای پرخاشگری همسالان مربوط است (والتر، ۲۰۱۲؛ مورگنسترن، ۲۰۱۲). مطالعات کودکان را به عنوان پس گرفته شده، پرخاشگر، پس گرفته شده-پرخاشگر و متوسط دسته بندی می کند. نتایج حاصل از ۴ سال تحقیق طولی سازگاری نشان داد که افراد پس گرفته شده-پرخاشگر بالاترین سطح احساس تنهایی را داشتند. و کودکان پرخاشگر پایین ترین نمرات را در ترجیح اجتماعی داشتند. پژوهش های پیشین نشان داده اند که بین سطح بالای پرخاشگری با سطح بالای احساس تنهایی که به صورت خودگزارشی به دست آمده همبستگی وجود دارد (اندرسون، ۲۰۰۲؛ بوشمن، ۲۰۰۲). در خط سیر پژوهش های احساس تنهایی، پرخاشگری در اواسط کودکی همراه با احساس تنهایی دائمی و افزایش سطح احساس تنهایی در گذر از کودکی به بزرگسالی بوده است (ویستر، ۲۰۱۴). شینکا و همکاران (سئو، ۲۰۰۹) گمانه زنی می کنند که این علت پرخاشگری کودکان ممکن است طرد شدن از سوی دیگران باشد که نتیجه آن تجربه سطح بالای احساس تنهایی است. در این زمینه، سواری (ون دولمن، ۲۰۱۳؛ بشارت، ۲۰۱۳) ضمن پژوهشی نشان دادند که بین احساس تنهایی، پرخاشگری و خستگی روانی در نظامیان رابطه وجود دارد، بدین ترتیب که سطح بالای پرخاشگری با احساس تنهایی همراه است.

یکی دیگر از بازده های بازی های رایانه ای پرخاشگری است. در پژوهشی که توسط (اندرسون، ۲۰۰۷) با عنوان عوامل شخصیتی وابسته در استفاده پیوسته، شرط بندی و بازی کامپیوتری نشان داد که شخصیت های تحریک پذیر، پرخاشگر و افراد با عزت نفس پایین، بیشتر به بازی های کامپیوتری مخرب می پردازند. (تنهوتن، ۲۰۱۴). در تحقیقی که توسط تیرگر، بلالی میبیدی و حسنی (بوین، ۱۹۹۵) با عنوان بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای، پرخاشگری و پیشرفت دانش آموزان شهر کرمان نشان داد، افرادی که بیشتر از یک ساعت در روز به بازی می پردازند و افرادی که بازی رایانه ای خشن و جنگی انجام می دادند، میانگین نمره پرخاشگری بیشتری داشتند. در پژوهشی که توسط بهرامی (بهرامی، ۲۰۱۲) با عنوان تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج نشان داد که نوع بازی های رایانه ای بر پرخاشگر شدن نوجوانان تاثیر دارد و معنادار بوده است و نوع بازی های رایانه ای بر تمام مولفه های پرخاشگری به جز خصومت تفاوت معنادار بوده است و تاثیر داشته است. در پژوهشی که توسط فرمانبر، توانا، استبصاری و عطرکار روشن (فرمانبر، ۲۰۱۲؛ توانا، ۲۰۱۲؛ استبصاری، ۲۰۱۲؛ عطرکار روشن، ۲۰۱۴) با عنوان ارتباط بازی های رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت نشان داد که بین نوع بازی های رایانه ای و همراهی دوستان در انجام بازی های رایانه ای با پرخاشگری فیزیکی رابطه معناداری

وجود دارد و با افزایش استفاده از بازی های رایانه ای پر زد و خورد میزان پرخاشگری فیزیکی دانش آموزان نیز افزایش می یابد. در پژوهشی که توسط عبدالخالقی، دواچی، صبحائی و محمودی (عبدالخالقی، ۲۰۱۴؛ دواچی، ۲۰۱۴؛ صبحائی، ۲۰۱۴؛ محمودی، ۲۰۱۴) با عنوان بررسی ارتباط بازیهای ویدیویی - رایانه ای با پرخاشگری در دانش آموزان پسر مقطع راهنمایی تهران سال جامعه پژوهش متشکل از ۳۳۳ دانش آموز پسر مقطع سوم راهنمایی نشان داد بین پرداختن به بازی رایانه ای با انواع پرخاشگری رابطه مستقیم برقرار است. همچنین بین مدت زمان پرداختن به این بازیها و نوع بازی با انواع پرخاشگری ارتباط معنی داری برقرار بود به طوری که با افزایش میزان پرداختن به این بازیها به ویژه بازیهای خشن، میزان پرخاشگری افزایش یافته بود. در تحقیقی که توسط اولدسون، انو، اوکیدو، ولز، گاداگنو و دکوسترا، (اولسن، ۲۰۱۲) به این نتیجه رسیدند که رفتارهایی که دختران و پسران هنگامی بازیهای خشنونت آمیز کامپیوتری از خود بروز می دهند، سبک بازی، آنها را تحت تأثیر قرار می دهد و باعث پرخاشگری و خشنونت در رفتار آنها می شود. در یک تحقیق طولی که توسط (تن هوتن، ۲۰۱۴) به منظور بررسی رفتار در طول زمان پرداختند و برای این کار، ۴۳۰ دانش آموز سالهای سوم، چهارم و پنجم دبستان را مدنظر قرار دادند و در یافتند دانش آموزانی که بیشتر به بازیهای رایانه ای خشن می پردازند، در مقایسه با سایر دانش آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می دهند و کمتر سعی می کنند به دیگران کمک کنند. بووین (۱۹۹۴) در پژوهشی به این نتیجه رسید که تأثیر بازیهای خشن بر نوجوانان و جوانانی که به طور ذاتی خشن و پرخاشگر هستند به مراتب از افراد آرامی که از شخصیتی باثبات برخوردارند، بیشتر است. نوجوانان و جوانانی که از این گونه بازیهای خشن استفاده می کنند در رفتار آنها روحیه خشن و پرخاشگر مشاهده می شود و رفتاری کاملاً متفاوت با دیگر نوجوانان و جوانان دیگر دارند. نتایج بدست آمده توسط (۵۱) در یک تحقیق طولی به منظور بررسی رفتار در طول زمان، دریافتند دانش آموزانی که بیشتر به بازیهای رایانه ای خشن می پردازند در مقایسه با سایر دانش آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می دهند و کمتر سعی می کنند به دیگران کمک کنند. در پژوهش که توسط (فانک، ۲۰۰۴) با عنوان تأثیر بازی های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری کودکان و نوجوانان، یافته ها نشان داد کودکانی که در معرض خشنونت بازیهای ویدیویی هستند میزان پرخاشگری بالاتری را در مقایسه با دیگر کودکان و نوجوانان که این بازی ها را انجام نمی دهند

1. Ewoldsen & Eno & Okdie & Velez & Guadagno & DeCoster

نشان می دهند و نگرش پرخاشگرانه بیشتری دارند. در پژوهش (دورکین، ۲۰۰۲) که به بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر سازگاری عاطفی نوجوانان ۱۶ ساله پرداخته و تاثیر مثبت این بازی ها را بر رشد نوجوانان بررسی کرده اند. در این مطالعه نوجوانان در سه دسته «گروهی که زیاد بازی می کنند»، «گروهی که کم بازی می کنند» و «گروهی که هرگز بازی رایانه ای انجام نداده اند» قرار گرفته اند. نتایج مطالعه نشان داد: خلق افسرده و رفتارهای مخاطره آمیز در «گروهی که کم بازی می کنند» به طور معناداری پایین تر است. عزت نفس، خود پنداره، هوش و مهارت های حرکتی و رایانه ای در افرادی که از این بازی ها استفاده کرده اند، بیشتر از افرادی است که اصلاً استفاده نکرده اند. سوءاستفاده از مواد در هر گروهی که کم و زیاد بازی می کردند، در مقایسه با کسانی که اصلاً بازی نمی کردند، کمتر بود. دو گروهی که از این بازی ها استفاده می کردند، روابط نزدیک خانوادگی بیشتر و روابط دوستانه کم خطرتر و دل بستگی بیشتری به مدرسه داشتند، اما میزان پرخاشگری در پسران و در گروهی که بیشتر بازی می کردند در مقایسه با گروه های دیگر بیشتر بود.

با مروری بر ادبیات پژوهش در مورد سازه های بازی های رایانه ای، پرخاشگری و احساس تنهایی نشان می دهد که بازی های رایانه ای و احساس تنهایی، به ترتیب پشایند و پیامدهای پرخاشگری هستند. اما از آنجا که تا به حال پژوهشی به بررسی اثر مستقیم میانجیگری پرخاشگری در رابطه بین بازی های رایانه ای و پرخاشگری در قالب یک مدل علی نپرداخته است و غالب پژوهش ها از نوع رابطه ای ساده و یا آزمایشی است و تحلیل مسیر می تواند سازوکار های تاثیر گذاری متغیرهای بازی های رایانه ای، احساس تنهایی و پرخاشگری بر یکدیگر آشکار سازد و مضامین مهمی درباره آگاهی از سازوکارهای تاثیرگذاری به وجود می آورد. به لحاظ نظری یافته پژوهش حاضر به بسط و تعدیل دیدگاه های نظری و تجربی متغیرهای بازی های رایانه ای، پرخاشگری و احساس تنهایی کمک خواهد کرد و به لحاظ اهمیت کاربردی این یافته ها به متخصصان و مشاوران مدارس کاربرد فراوانی خواهد داشت. همچنین علی رغم حساسیت دوره نوجوانی نقش پرخاشگری و همچنین نقش اساسی احساس تنهایی در نتیجه پیامد بازی های رایانه ای در تحقیقات قبلی روشن نشده و بیشتر تحقیقات بر روی نمونه بزرگسالان صورت گرفته است. بنابراین، پژوهش حاضر، ابتدا، بررسی رابطه مستقیم بازی های رایانه ای با احساس تنهایی و پرخاشگری با احساس تنهایی در یک چهار چوب یک مدل ساختاری و پس آزمون نقش میانجیگری پرخاشگری در مدل مفروض است.

روش

الف) طرح پژوهش و شرکت کنندگان: پژوهش حاضر، توصیفی از نوع تحلیل مسیر است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان پسر متوسطه اول ناحیه ۴ شهر قم بود که در نیمسال اول تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶ مشغول به تحصیل بودند. در این پژوهش، جهت آزمون مدل پیشنهادی، از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای استفاده شد. حجم نمونه ۲۰۰ آزمودنی بود که براساس جدول کریجسی و مورگان این حجم نمونه برآورد شد. به این صورت که ابتدا از بین مدارس متوسطه اول ناحیه ۴ آموزش و پرورش شهر قم، ۲ مدرسه به روش تصادفی انتخاب شد. سپس از هر مدرسه، ۳ کلاس به روش تصادفی انتخاب و همه دانش‌آموزان کلاس‌ها مورد مطالعه قرار گرفتند. ۲۸ دانش‌آموز به دلیل اینکه پرسشنامه‌ها را ناقص و نامتناسب جواب داده بودند پرسشنامه‌هایشان کنار گذاشته شد و در نهایت، با افت آزمودنی‌ها ۱۷۲ دانش‌آموز، نمونه پژوهش را تشکیل دادند.

ب) ابزار

۱. پرسشنامه پرخاشگری. این پرسشنامه را باس و پری در سال ۱۹۹۲ ساخت که آزمون شوندگان به صورت خودگزارش دهی به آن پاسخ می‌دهند. این پرسشنامه شامل ۲۹ گویه می‌باشد که ۴ خرده مقیاس از قبیل پرخاشگری فیزیکی و کلامی، خشم و خصومت را اندازه‌گیری می‌کند. آزمون شوندگان میزان موافقت خود را بر روی یک طیف لیکرت ۵ درجه ای از ۱: "کاملاً مخالفم" تا ۵: "کاملاً موافقم" مشخص می‌کنند. میزان KMO برابر با $0/78$ بود، همچنین میزان بار تلت برابر با $1396/58$ بود که نشانگر اعتبار خوب این مقیاس است. ضریب آلفای کرونباخ برای پرسشنامه پرخاشگری حدود $0/89$ و اعتبار بازآزمایی آن $0/8$ به دست آمده است. ضریب آلفای کرونباخ توسط بابک خانی (بابک خانی، ۲۰۱۱) $0/85$ به دست آمد. در این پژوهش نیز ضریب آلفای کرونباخ برابر با $0/74$ محاسبه گردید.

۲. پرسشنامه احساس تنهایی. این مقیاس را راسل، پیلوا و کورتونا در سال ۱۹۸۰ به منظور اندازه‌گیری احساس تنهایی افراد ساختند، که آزمون شونده به صورت خودگزارش دهی به آنها پاسخ می‌دهد و میزان موافقت خود را با هر گویه بر روی یک طیف لیکرت چهار درجه ای از ۱: "هرگز" به ۴: "اغلب" پاسخ می‌دهند. این مقیاس شامل ۲۰ گویه است که ۱۰ جمله منفی و ۱۰ جمله مثبت است. پایایی این مقیاس به روش بازآزمایی توسط راسل و پیلوا و کورتونا

(۳۲)، ۰/۸۹ گزارش شده است. در ایران نیز بحرایی، دلاور و احدی (بحرایی، ۲۰۱۰؛ دلاور، ۲۰۱۰؛ احدی، ۲۰۱۰) به هنجاریابی این مقیاس پرداختند، نتایج تحلیل عاملی نشان داد که این مقیاس دارای چهار خرده مقیاس است و ضریب آلفای کرونباخ را برابر با ۰/۸۸ محاسبه کردند. همبستگی میان سوالهای آزمون بین ۰/۲۶ تا ۰/۶۳ محاسبه شد که نشانگر همسانی درونی قابل قبول این مقیاس است. ضریب پایایی بین ۰/۸۹ تا ۰/۹۱ است، همبستگی این مقیاس با مقیاس افسردگی بک ۰/۶۷ محاسبه شد که نشانگر روایی همزمان خوب این مقیاس است. در این پژوهش ضریب آلفای کرونباخ برابر با ۰/۷۸ محاسبه شد.

۳. بازی های رایانه ای. در این پژوهش جهت اندازه گیری بازهای رایانه ای از دانش آموزان خواسته شد تعداد ساعتی را که در روز صرف بازی با تبلت، کامپیوتر شخصی، لپ تاپ، تلفن هوشمند و ... می کنند را ذکر کنند.

روش اجرا: برای انجام این پژوهش بعد از تصویب طرح در دانشگاه قم، مجوز لازم از اداره کل آموزش و پرورش و اداره آموزش و پرورش ناحیه ۴ گرفته شد. سپس بعد از انتخاب افراد نمونه، هر دو پرسشنامه قبل از شروع کلاس به طور همزمان در اختیار دانش آموزان قرار گرفت. قبل از اجرای پژوهش، به دانش آموزان گفته شد که انتخاب آن ها کاملاً تصادفی بوده و برای انجام پژوهش دانشگاهی انتخاب شده اند و لذا نیاز به ذکر نام خود در پرسشنامه ها ندارند. سپس، برای اینکه شرایط مطلوب اجرای پرسشنامه ها فراهم آید، از آن ها خواسته شد که طوری بنشینند که پاسخگویی به پرسشنامه ها بهتر و صحت اجرای آن حفظ گردد. در نهایت، بعد از اینکه پرسشنامه ها به دانش آموزان داده شد راهنمای هر یک از آن ها قرائت گردید. همچنین تمامی اطلاعات جمع آوری شده تحت نرم افزار SPSS نسخه ۲۱ و نرم افزار AMOS نسخه ۲۴ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. همچنین از تحلیل مسیر، آزمون بوت استرپ و آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد.

یافته ها

شرکت کنندگان پژوهش شامل ۱۷۲ دانش آموز پسر در دامنه سنی ۱۶-۱۲ سال بود. میانگین سنی در این نمونه ۱۳/۸۳ ($SD=0/72$) بود. ۶/۸ درصد شرکت کنندگان پژوهش از پایگاه اجتماعی-اقتصادی پایین، ۱۵/۳ درصد از پایگاه اجتماعی-اقتصادی بالا، ۷۵/۹ درصد هم از طبقه اجتماعی-اقتصادی متوسط برخوردار بودند.

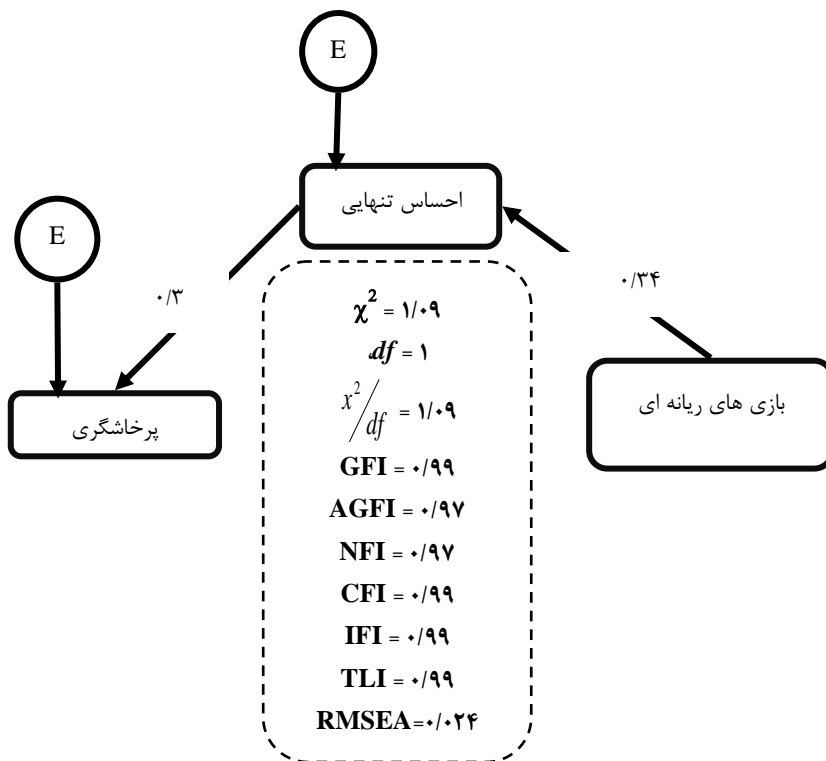
برای تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی (میانگین، انحراف معیار و ...) و استنباطی (تحلیل مسیر و روش بوت استرپ) استفاده شد که نتایج آن‌ها در زیر ارائه شده است. شاخص‌های توصیفی در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول شماره ۱: جدول یافته‌های توصیفی

ردیف	متغیر	تعداد	میانگین	انحراف معیار	واریانس	چولگی	خطای معیار چولگی	کشیدگی	خطای معیار کشیدگی
۱	بازی رایانه‌ای	۱۷۲	۱/۹۱	۱/۷۳	۳	۱/۵۲	۰/۱۸۵	۱/۸۷	۰/۳۶۸
۲	احساس تنهایی	۱۷۲	۳۹/۹۸	۱۲/۴۳	۱۵۴/۵۸	۰/۴۶۳	۰/۱۸۵	-۰/۳۶۱	۰/۳۶۸
۳	پرخاشگری	۱۷۲	۸۴/۵۶	۱۸/۹۹	۳۶۰/۷۶	۰/۸۱۹	۰/۱۸۵	۱/۷۸	۰/۳۶۸

همان طور که جدول ۱ نشان می‌دهد بازی رایانه‌ای میانگینی برابر با (۱/۹۱) و انحراف معیار (۱/۷۳) دارد. همان گونه که از شاخص‌های کجی و کشیدی پیداست مفروضه نرمالیتی درمتغیرها رعایت شده است. پس از تعیین مدل‌های اندازه‌گیری به منظور ارزیابی مدل مورد آزمون و همچنین برازش مدل از تحلیل مسیر استفاده شد که نتایج آن در زیر اشاره شده است.

نتایج به دست آمده از برازندگی مدل در شکل ۲ نشان می‌دهد که همه شاخص‌های برازش حاصل از آزمون مدل اصلاح شده، به طور معناداری برازنده داده‌ها هستند و بنابراین، مدل مورد آزمون از برازندگی خوبی با داده‌ها برخوردار است.



شکل ۱: ضرایب استاندارد مسیرها و شاخص های برازش مدل پژوهش

جدول شماره ۲: ضرایب مسیر استاندارد مدل مورد آزمون

ردیف	مسیرهای مستقیم	ضریب بتا	خطای استاندارد	سطح معناداری
۱	بازی رایانه ای به احساس تنهایی	۰/۳۴	۰/۵۱۴	۰/۰۰۰۱
۲	احساس تنهایی به پرخاشگری	۰/۳	۰/۱۱۱	۰/۰۰۰۱

همان طور که مندرجات جدول نشان می دهد تمامی ضرایب مسیرها در سطح ۰/۰۰۱ معنادار هستند ($P < 0.001$). یعنی مسیر بازی رایانه ای به احساس تنهایی و احساس تنهایی به پرخاشگری معنادار است. در نهایت برای آزمون روابط غیرمستقیم و نقش میانجیگری احساس تنهایی در رابطه بین بازی رایانه ای و پرخاشگری از آزمون بوت استرپ استفاده شد که نتایج آن در جدول زیر آمده است.

جدول شماره ۳: نتایج آزمون بوت استرپ

سطح معناداری	حد پایین	حد بالا	مسیر غیرمستقیم
۰/۰۰۱	۰/۸۳	۲/۳۱	بازی رایانه ای به احساس تنهایی با میانجیگری پرخاشگری

با توجه به نتایج آزمون بوت استرپ با توجه به اینکه حد بالا و حد پایین صفر را در برنگرفته و P محاسبه شده در سطح ۰/۰۰۱ معنادار است می توان گفت که احساس تنهایی نقش میانجیگر معناداری را در رابطه بین بازی رایانه ای و پرخاشگری دارد.

بحث

هدف پژوهش حاضر بررسی پیامدهای بازی های رایانه ای درخصوص پرخاشگری و احساس تنهایی در دانش آموزان بود. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که پرخاشگری نقش میانجیگری معناداری را در رابطه بین بازی های رایانه ای و احساس تنهایی دارد. نتایج حاصل از برازش مدل پیشنهادی پژوهش نشان داد که بازی های رایانه ای با تاثیر احتمالی خود بر پرخاشگری می تواند به طور غیرمستقیم منجر به احساس تنهایی شود، همچنین بازی های رایانه ای نیز به نوبه خود نیز می تواند منجر به احساس تنهایی شود. این طور می توان بیان کرد که بازی های رایانه ای به طور مستقیم منجر به پرخاشگری می شود و پرخاشگری هم به نوبه خود احساس تنهایی را به دنبال دارد همچنین بازی های رایانه ای به طور مستقیم منجر به احساس تنهایی می شود و مسیری بازی های رایانه ای به احساس تنهایی منجر می شود.

نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بازی های رایانه ای، پیش بین کننده پرخاشگری است. شواهد پژوهشی در این زمینه نشان داده است که پرخاشگری دانش آموز، به طور مختلفی از طریق بازی رایانه ای و تقلید از آن پیش بینی می شود. به این صورت که وقتی فرد با بازی های رایانه ای سرگرم می شود و به بازی می پردازد، تقلید از بازی و مخصوصا صحنه های خشونت آمیز آن قوی ترین پیش بین رفتار پرخاشگرانه فرد وی محسوب می شود. تقلید قوی ترین پیش بین رفتار آنچه که مورد تقلید قرار گرفته به شمار می رود. این یافته ها ماهیت متنوع سازه پرخاشگری را نشان می دهند. اما در کل چنین به نظر می رسد که رفتار پرخاشگرانه و بروز چنین رفتارهایی، به خزانه رفتاری آموخته شده فرد از طریق تقلید وابسته باشد (شیتکا،

۲۰۱۳؛ دالمن، ۲۰۱۳). مطابق با نظر بندورا (کوالتر، ۲۰۰۲؛ مون، ۲۰۰۲) نیز رفتارهای آموخته شده از طریق مشاهده، تعیین گر رفتار افراد در موقعیت مشابه است، و فردی که رفتاری را از طریق مشاهده آموخته است به احتمال بیشتری در موقعیت مشابه آن رفتار را که برای آن تقویت وجود دارد، بروز خواهد داد. در تبیین این یافته‌ها برحسب نظریه بندورا (شیتکا، ۲۰۱۳؛ دالمن، ۲۰۱۳) می‌توان چنین استدلال کرد که وقتی افراد با بازی‌های رایانه‌ای مشغول بازی می‌شوند با تجربه جانشینی رفتار پرخاشگرانه تقویت می‌شود به این ترتیب که وقتی فرد هنگامی بازی با صحنه‌های خشونت آمیز مرحله را به پایان می‌رساند و به خاطر این رفتار پرخاشگرانه به مرحله بعد ارتقا می‌یابد و این ارتقا به مرحله بعد خود می‌تواند در این شرایط یک تقویت کننده باشد. بنابراین به این ترتیب بازی‌های رایانه‌ای این چنین منجر به رفتار پرخاشگرانه می‌شود.

یکی دیگر از یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی های رایانه ای، تعیین گر یا پیشایند احساس تنهایی است. در این زمینه، آزادفلاح و اژه‌ای (دورکین، ۲۰۰۲؛ باربر، ۲۰۰۲) معتقدند که بازی های رایانه ای با سازه‌هایی همچون احساس تنهایی، انزوا و گوشه گیری مرتبط است. به اعتقاد این محققان، هر چند که بازی های رایانه ای و احساس تنهایی سازه‌های کاملاً مجزایی هستند اما بازی های رایانه ای بخشی از احساس تنهایی به شمار می‌رود. زیرا وقت صرف شده برای بازی رایانه ای با میزانی که فرد در تنهایی به سر می‌برد، در ارتباط می‌باشد. همچنین، این محققان در پژوهش خود به این نتیجه دست یافتند که بازی های رایانه ای بر انزوای فرد، اثر مستقیم دارد. به علاوه، احساس تنهایی، نماینده سلامت روان است، زیرا عملکرد اجتماعی، اغلب به عنوان نشانگری از سلامت روان در نظر گرفته می‌شود. این محققان که ارتباط بین بازی های رایانه ای و سلامت روان را مورد مطالعه قرار داده بودند، به این نتیجه دست یافتند که بازی های رایانه ای اثر متوسطی بر احساس افراد دارد. به این صورت که بازی رایانه ای اثر مستقیمی بر احساس تنهایی دارند؛ با این حال، بنابراین، در تبیین این یافته می‌توان چنین استدلال کرد که سرگرم شدن با بازی های کامپیوتری در فعالیت‌های روزانه، صرف وقت زیاد جهت این بازی ها بدون اینکه فرد ارتباطی با کسی برقرار کند، بر احساس تنهایی آن‌ها تأثیر مستقیمی دارد.

همسو با نتایج پژوهش حاضر در ارتباط با رابطه بازی‌های رایانه‌ای و احساس تنهایی، در پژوهشی تحت عنوان "تأثیر استفاده از بازی های رایانه ای در بر ابعاد رفتاری دانش آموزان" نتایج نشان داد که دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می‌کنند دارای میانگین بالاتری در افسردگی، اختلالات سلوک، اختلالات جسمانی و احساس تنهایی در

مدرسه بودند (مهدویان، ۲۰۱۴؛ مومنی، ۲۰۱۴؛ رفیعی پور، ۲۰۱۴). چنانکه نتایج تحقیق ملی بر روی کودکان و نوجوانان ۸ تا ۱۸ سال در آمریکا نشان داد که حدود ۸٪ کسانی که با بازی های رایانه‌ای سرگرم بودند، الگوهای نشانگان روانشناختی بازی رایانه‌ای را از خود نشان داده بودند (۴،۳). همچنین تحقیق دیگری در نروژ نشان داد که حدود ۴/۶ درصد از کسانی اهل بازی رایانه‌ای بودند، علائم روانشناختی بازی رایانه‌ای را از خود نشان داده بودند (ژوسمن، ۲۰۱۸؛ هارپر، ۲۰۱۸؛ استاهل، ۲۰۱۸؛ ویگلی، ۲۰۱۸). یکی از بازده‌ها و نتایج بازی‌های رایانه‌ای احساس تنهایی است (موریسون، ۲۰۰۱؛ کاگمن، ۲۰۰۱). در این راستا، نتایج پژوهشی نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای منجر به افزایش احساس تنهایی می‌شود. دورکین و باربر در پژوهشی نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از اینترنت بر سطح روابط اجتماعی و انزوای تأثیر می‌گذارد (ساوری، ۲۰۱۳). در پژوهشی دیگر، نتایج نشان داد که نوجوانانی که ساعات زیادی از اینترنت استفاده می‌کردند احساس تنهایی بیشتری داشتند و همچنین علائم افسردگی بیشتری را از خود بروز می‌دادند (رشید، ۲۰۱۰؛ دلاور، ۲۰۱۰). همچنین ساندرس و کاپلان نشان دادند که استفاده مداوم از اینترنت منجر به افزایش احساس تنهایی می‌شود (ساوری، ۲۰۱۳).

همچنین در ارتباط بازی های رایانه ای و پرخاشگری، در پژوهش دیگری نتایج نشان داد که افراد چه به بازی رایانه‌ای بپردازند و چه این بازی‌ها را تماشا کنند تحت تأثیر اثرات مخرب آن هستند که از جمله پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای خشن یا تماشای این نوع بازی‌ها توسط کودکان باعث بروز خشونت رفتاری در آنها شده است (آذری، ۲۰۰۸). در همین راستا، اندرسون^۱ (۲۰۱۰) در یک پژوهش فراتحلیل که در آن به بررسی تطبیقی و بین فرهنگی ۱۳۰ پژوهش صورت گرفته در زمینه بازی های رایانه‌ای انجام داد به نتایج جالبی در زمینه ارتباط بین بازی های رایانه ای و گسترش خشونت در نوجوانان اشاره می‌کند؛ از جمله اینکه، ۷۰٪ نوجوانان پسر ۹ تا ۱۸ ساله بازی های رایانه ای خشن را ترجیح می‌دهند و از طرفی، بازی های رایانه‌ای خشن باعث افزایش ۱۰ تا ۲۰ درصدی امکان ارتکاب خشونت در نوجوانان شده است. همچنین، این بازی‌ها باعث کاهش میزان همدلی و رفتار اجتماعی می‌شود و تأثیر مخرب این بازی‌ها فراتر از عوامل فرهنگی و جنسیت بوده است (اندرسون، ۲۰۱۰). نتایج تحقیقی نشان داد افرادی که بازی رایانه‌ای خشن انجام می‌دادند، میانگین نمره پرخاشگری بیشتری داشتند. در پژوهشی دیگری توسط بووین (۱۹۹۴) نشان داد که نوع بازی‌های رایانه-

^۱. Anderson

ای بر پرخاشگر شدن نوجوانان تاثیر دارد. در پژوهشی مشابه نتایج نشان داد که بین نوع بازی- های رایانه ای و همراهی دوستان در انجام بازی های رایانه ای با پرخاشگری فیزیکی رابطه دارد. نتایج پژوهشی نشان داد بین پرداختن به بازی رایانه ای با انواع پرخاشگری رابطه مستقیم وجود دارد. اولدسون و همکاران در تحقیقی به این نتیجه رسیدند که رفتارهایی که دختران و پسران هنگامی بازی های خشونت آمیز کامپیوتری از خود بروز می دهند باعث خشونت در رفتار آنها می شود (بووین، ۱۹۹۴).

همسو با نتایج پژوهش حاضر، نتایج یک تحقیق طولی نشان داد دانش آموزانی که بیشتر به بازی های رایانه ای خشن می پردازند در مقایسه با سایر دانش آموزان پرخاشگری کلامی و فیزیکی و رفتارهای تهاجمی بیشتری نشان می دهند و کمتر سعی می کنند به دیگران کمک کنند (۵۱). در پژوهشی مشابه، یافته ها نشان داد کودکانی که در معرض خشونت بازی های ویدیویی هستند میزان پرخاشگری بالاتری را در مقایسه با دیگر کودکان که این بازی ها را انجام نمی دادند نشان دادند (فانک، ۲۰۰۴). در پژوهشی که به بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر سازگاری عاطفی نوجوانان پرداخت و نتایج نشان داد که خلق افسرده و رفتارهای مخاطره آمیز در «گروهی که کم بازی می کنند» به طور معناداری پایین تر بود. همچنین، میزان پرخاشگری در پسران و در گروهی که بیشتر بازی می کردند در مقایسه با گروه های دیگر بیشتر بود. (دورکین، ۲۰۰۲)

از طرفی، پرخاشگری نیز به نوبه خود می تواند منجر به احساس تنهایی شود برحسب نظریه شینکا (شیتکا، ۲۰۱۳؛ دالمن، ۲۰۱۳) افرادی که پرخاشگری می کنند بیشتر از سوی دیگران مورد انتقاد و طرد قرار می گیرند، به عبارتی دیگر وقتی افراد شروع به پرخاشگری می کنند این رفتار آنان منجر به واکنش منفی از سوی اطرافیان آنها می شود که اغلب با طرد فرد پرخاشگر همراه است و هنگامی که فرد مورد طرد واقع می شود این نیز می تواند به نوبه خود منجر به احساس انزوا و تنها شدن در فرد را به وجود بیاورد.

نتایج حاصل از بوت استرپ نشان داد که پرخاشگری در رابطه بین بازی های رایانه ای و احساس تنهایی نقش میانجی گر دارد. در بازی های رایانه ای فرد درگیری عملی دارد و در بازی و خشونت و پرخاشگری هدایت کننده است که اثری بیش از صرف تماشای برنامه های خشونت آمیز و پرخاشگرانه دارد. در این فرایند بازیگر فردی می شود پرخاشگر و خشونت طلب. در طول بازی، وی از دنیای واقعی خارج می شود و با ورود به دنیای مجازی، به زد و خورد می پردازد، زخمی می شود، می کشند، منفجر می کند و نابود می سازد. بدیهی است که این نوع رفتار کردن اثر بسیار بیشتری بر گرایش خشونت و پرخاشگری دارد تا اینکه کسی را

بینیم که در حال پرخاشگری است و به هدفهایی دست می‌یابد. در واقع خشونت در بازی، همانند خشونت در دنیای واقعی است، با این تفاوت که فرد در آن پس از اعمال خشونت موفقیت آمیز و تخریب کامل، تقویت می‌شود و به مرحله‌های بالاتر بازی راه می‌یابد. بنابراین در مورد تاثیر بازیهای رایانه‌ای بر خشونت می‌توان چنین گفت که به دلیل وجود تعامل بین بازیگر و بازی، انجام عملی رفتارهای خشونت آمیز به شکل بازی، تقویت رفتارهای پرخاشگرانه بازیگر و به دلیل جذابیت‌های خاصی که بازیهای رایانه‌ای در مقایسه با برنامه‌های تلویزیونی دارند، تاثیر بازیهای رایانه‌ای خشونت آمیز بر خصومت و پرخاشگری بازیگران بیشتر از تاثیر برنامه‌های تلویزیونی خشونت آمیز است (رشید، ۲۰۱۰؛ دلور، ۲۰۱۰). علاوه بر این، مبتنی بر نظریه بندورا (جانتیلا، ۲۰۱۵)، افراد دارای رفتار پرخاشگرانه، نسبت به دیگران رفتار توأم با زندگی بیشتری دارند، و موقعی که دیگران با این رفتار زنده و پرخاشگرانه مواجهه می‌شوند، در برقراری ارتباط مجدد با آن فرد دچار سردی می‌شوند. در نتیجه، پرخاشگری از طریق افزایش دلزدگی دیگران از فرد، بر سطح احساس تنهایی و انزوا تأثیر می‌گذارد.

به‌طور خلاصه، این پژوهش بینش عمیقی را در مورد رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و احساس تنهایی به وجود می‌آورد، به این معنا که مکانیسم و نحوه تأثیرگذاری بازی رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان و اثرات غیرمستقیم آن بر احساس تنهایی آن‌ها را تفهیم می‌کند و این می‌تواند برای مشاوران، روانشناسان تربیتی، معلمان و به‌طور کلی برای کسانی که با کودکان سروکار دارند کاربرد فراوانی در مواجهه با مشکلات پرخاشگری و احساس تنهایی دانش‌آموزان داشته باشد. همچنین این یافته‌ها، ساختار رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و احساس تنهایی را که در پژوهش‌های دیگر ارائه نشده است را برجسته می‌کند. این پژوهش با به‌کارگیری دانش‌آموزان، شواهدی برای اعتبار بیرونی بازی‌های رایانه‌ای و احساس تنهایی با نقش میانجی‌گری پرخاشگری فراهم می‌آورد. با توجه به این ساختار، الگوهای معتبری برای مداخلات روان‌شناختی به‌منظور کاهش پرخاشگری و احساس تنهایی افراد فراهم می‌شود.

این پژوهش نیز مانند سایر پژوهش‌ها دارای محدودیت‌هایی است. همه‌داده‌های این پژوهش به‌صورت خودگزارشی جمع‌آوری شده است، یکی از بزرگ‌ترین مشکلات این شیوه جمع‌آوری اطلاعات، کنترل تأثیر مطلوبیت اجتماعی نهفته است. به عبارتی، در خود گزارشی‌ها، آزمودنی‌ها گزینه‌ای را انتخاب می‌کنند که آن‌ها را بهتر جلوه دهد تا گزینه‌ای که به‌طور صحیح وضعیت فعلی آن‌ها را توصیف کند؛ که این مسئله منجر به کاهش کارایی ابزار اندازه‌گیری می‌شود. استفاده از شیوه‌های ارزیابی چندگانه برای غلبه بر این مشکل پیشنهاد می‌شود. این پژوهش بر روی ۱۷۲ دانش‌آموز انجام شده است که این حجم نمونه، برای روش

تحلیل مسیر نمونه کمی محسوب می‌شود. سرانجام، در این پژوهش روابط بین متغیرها توصیف شده است و روابط علی بین متغیرها به دست نیامده است، از این رو انجام مطالعه آزمایشی بینش عمیق‌تری در رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای، پرخاشگری و احساس تنهایی به وجود خواهد آورد. در نتیجه، مطالعه در زمینه آموزش راه کارهای کاهش پرخاشگری کودکان و بررسی اثرات آن بر احساس تنهایی دانش آموزان، به پژوهشگران آتی پیشنهاد می‌شود.

تضاد منافع

بین پژوهشگران تضاد منافع وجود ندارد.

منابع و مآخذ

- Morrison, M., & Krugman, D. M. (2001). A look at mass and computer mediated technologies: Understanding the roles of television and computers in the home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(1), 135-161.
- Hartanto, A., Toh, W. X., & Yang, H. (2018). Context counts: The different implications of weekday and weekend video gaming for academic performance in mathematics, reading, and science. *Computers & Education*, 120, 51-63.
- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 27(2), 307-326.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589.
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of affective disorders*, 225, 265-272.
- Weiss, R. (1975). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. MIT press.

- Jones, D. N., & Paulhus, D. L. (2017). Duplicity among the dark triad: Three faces of deceit. *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(2), 329.]
- Perlman, D., Peplau, L. A., & Goldston, S. E. (1984). Loneliness research: A survey of empirical findings. *Preventing the harmful consequences of severe and persistent loneliness*, 13-46.
- Hawkley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: A theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of behavioral medicine*, 40(2), 218-227.
- Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., & Stephenson, D. (2015). Loneliness and social isolation as risk factors for mortality: a meta-analytic review. *Perspectives on psychological science*, 10(2), 227-237.13.
- Luanaigh, C. Ó., & Lawlor, B. A. (2008). Loneliness and the health of older people. *International Journal of Geriatric Psychiatry: A journal of the psychiatry of late life and allied sciences*, 23(12), 1213-1221.14.
- Heinrich, L. M., & Gullone, E. (2006). The clinical significance of loneliness: A literature review. *Clinical psychology review*, 26(6), 695-718.
- Ladd, G. W., & Ettekal, I. (2013). Peer-related loneliness across early to late adolescence: Normative trends, intra-individual trajectories, and links with depressive symptoms. *Journal of adolescence*, 36(6), 1269-1282.
- McWhirter, B. T., Besett-Alesch, T. M., Horibata, J., & Gat, I. (2002). Loneliness in high risk adolescents: The role of coping, self-esteem, and empathy. *Journal of Youth Studies*, 5(1), 69-84.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The future of children*, 123-144.
- Hawkley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: A theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of behavioral medicine*, 40(2), 218-227.
- Jackson J, Cochran, S. D. Loneliness and psychological distress The Journal of Psychology Interdisciplinary and Applied. 2014;125:257-62
- Rokach, A. (2002). Loneliness and drug use in young adults. *International journal of adolescence and youth*, 10(3), 237-254.
- Bontchev, B., & Georgieva, O. (2018). Playing style recognition through an adaptive video game. *Computers in Human Behavior*, 82, 136-147.
- Krcmar, M., Farrar, K., & McGloin, R. (2011). The effects of video game realism on attention, retention and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 432-439.

- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Rönkä, A. R., Taanila, A., Rautio, A., & Sunnari, V. (2018). Multidimensional and fluctuating experiences of loneliness from childhood to young adulthood in Northern Finland. *Advances in Life Course Research*, 35, 87-102.
- Savari k. The relationship between Loneliness, aggression and mental fatigue personnel of a military unit. *Journal of Military Psychology*. 2013;4:71-8
- Ghatriti M, Rashid k, Delavar A. Effect of video game on mental health and academic performance in middle school students. *Education & Psychology*. 2010;3:32-41
- Sanders, C. E., Field, T. M., Miguel, D., & Kaplan, M. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35(138), 237.
- Aleyasin, H., Flanigan, M. E., & Russo, S. J. (2018). Neurocircuitry of aggression and aggression seeking behavior: nose poking into brain circuitry controlling aggression. *Current opinion in neurobiology*, 49, 184-191.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology*, 53(1), 27-51.
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA Loneliness Scale: concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of personality and social psychology*, 39(3), 472.
- Aronson, E. (Ed.). (2003). *Readings about the social animal*. Macmillan.
- Boivin, M., Hymel, S., & Bukowski, W. M. (1995). The roles of social withdrawal, peer rejection, and victimization by peers in predicting loneliness and depressed mood in childhood. *Development and psychopathology*, 7(4), 765-785.
- Prinstein, M. J., & Cillessen, A. H. (2003). Forms and functions of adolescent peer aggression associated with high levels of peer status. *Merrill-Palmer Quarterly (1982-)*, 310-342.
- Schinka, K. C., Van Dulmen, M. H., Mata, A. D., Bossarte, R., & Swahn, M. (2013). Psychosocial predictors and outcomes of loneliness trajectories from childhood to early adolescence. *Journal of adolescence*, 36(6), 1251-1260.
- Xu, Y., & Zhang, Z. (2008). Distinguishing proactive and reactive aggression in Chinese children. *Journal of abnormal child psychology*, 36, 539-552.

- Qualter, P., & Munn, P. (2002). The separateness of social isolation in childhood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 43(2), 233-244.
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European addiction research*, 18(4), 167-174.
- Webster, G. D., DeWall, C. N., Pond Jr, R. S., Deckman, T., Jonason, P. K., Le, B. M., ... & Bator, R. J. (2014). The brief aggression questionnaire: Psychometric and behavioral evidence for an efficient measure of trait aggression. *Aggressive behavior*, 40(2), 120-139.
- Seo, M.; Kang, H.S. Yom, Y.H: Internet addiction and interpersonal problems in Korean adolescents”. *Computer Inform Nurs.*; 2009: 226-33.
- Schinka, K. C., Van Dulmen, M. H., Mata, A. D., Bossarte, R., & Swahn, M. (2013). Psychosocial predictors and outcomes of loneliness trajectories from childhood to early adolescence. *Journal of adolescence*, 36(6), 1251-1260.
- Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE. *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press; 2007 Jan 11
- TenHouten, W. D. (2014). *Emotion and reason: Mind, brain, and the social domains of work and love*. Routledge.
- Tirgar, H, Balali, F, Hasani, M: The relationship between video game, aggression and academic achievement in students, *Journal of developing health*:2014: 65-75
- Boivin, M., Hymel, S., & Bukowski, W. M. (1995). The roles of social withdrawal, peer rejection, and victimization by peers in predicting loneliness and depressed mood in childhood. *Development and psychopathology*, 7(4), 765-785.
- Bahrami, F: Effect of Video game on aggression, *broadcasts studies*, 2012: 77-78.
- Farmanbar, R, Tavana, Z, Estebarsari, F, Atrkaroshen, Z: video games and aggression, *Journal of developing health*, 2012: 57-66.
- Abdolkhaleghi, M, Davachi, A, Sobhani, F, Mahmodi M: the relationship between video game with aggression students, *Islamic Azad University medical journal*:2014:141-145.
- Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 277-280.
- TenHouten, W. D. (2014). *Emotion and reason: Mind, brain, and the social domains of work and love*. Routledge.

- Boivin, M., Poulin, F., & Vitaro, F. (1994). Depressed mood and peer rejection in childhood. *Development and psychopathology*, 6(3), 483-498.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of adolescence*, 27(1), 23-39.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Babakhani, N. (2011). The effects of social skills training on self-esteem and aggression male adolescents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1565-1570.
- Bahraie H, Delavar A, Ahadi H. Norming of loneliness scale in university students in tehran. *Applied Psychology*. 2010;1:6-18.
- Bandura A. *Aggression: A social learning analysis*. New York: Prentice-Hall; 1973.
- Mahdavian, H., Momeni, H., & Rafeepour, H. Effect of using of computer game on behaviors of students. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*. 2014: 5, 2, 41-59.
- Azari, S. Associated with violent computer games. *Journal of Communication Research*. 2008: 15, 45, 121-137.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Junttila, N., Kainulainen, S., & Saari, J. (2015). Mapping the lonely landscape-assessing loneliness and its consequences. *The Open Psychology Journal*, 8(1).