Pajouhan Scientific Journal Volume 19, Issue 1, Autumn 2020, Pages: 9-15

Original Article

doi: 10.52547/psj.19.1.9

The Relationship between Computer Games and Loneliness in Adolescents

Majid Barati (PhD)[1], Serveh Ahmad Nejad (BSc)[2], Marzieh Karim Pour (BSc)[2], Maryam Afshari (PhD)[3,*], Amin Doosti-Irani (PhD)[4]

[1] *Social Determinants of Health Research Center, Hamadan University of Medical Sciences, Hamadan, Iran*
[2] *BSc of Public Health, Students Research Committee, Hamadan University of Medical Sciences, Hamadan, Iran*
[3] *Public Health Department, School of Health, Hamadan University of Medical Sciences, Hamadan, Iran*
[4] *Department of Epidemiology, School of Health Sciences Research Center, Hamadan University of Medical Sciences, Hamadan, Iran*

**** Corresponding Author:*** *Maryam Afshari, Public Health Department, School of Health, Hamadan University of Medical Sciences, Hamadan, Iran. Email: afshari_m20@yahoo.com*

Received: 26/04/2020
Accepted: 15/07/2020

How to Cite this Article:
Barati M, Ahmad Nejad S, Karim Pour M, Afshari M, Doosti-Irani M. The Relationship between Computer Games and Loneliness in Adolescents. *Pajouhan Scientific Journal*. 2020; 19(1): 9-15. DOI: 10.52547/psj.19.1.9

Abstract

Background and Objective: Students are interested in using computer games, which can threaten their mental health and make them feel lonely. Therefore, this study was conducted to determine the relationship between the use of computer games and the feeling of loneliness in first grade high school students in Hamadan city.

Materials and Methods: This study was a cross-sectional descriptive-analytical study conducted on 384 first-year high school students in Hamadan in 2019. Subjects were randomly selected from a cluster of schools. Data collection tools included two virtual network usage questionnaires and a loneliness questionnaire. Data collected were analyzed with SPSS 24 software and with Pearson correlation and linear regression statistical tests.

Results: The results of the study showed that 67.4% of the participants played for one hour. Also, the use of computer games was associated with family loneliness. Also, with a single increase in computer game, the average score of loneliness increased by 0.36 (P = 0.001).

Conclusion: The overall assessment of the findings of the present study showed that the higher the use of computer games, the more lonely students feel.

Keywords: Computer Games; Loneliness; Students

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

Copyright © 2020 Pajouhan Scientific Journal. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (*http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/*) which permits copy and redistribute the material just in noncommercial usages, provided the original work is properly cite.

مقاله پژوهشی
doi: 10.52547/psj.19.1.9

ارتباط استفاده از بازی های رایانه ای با احساس تنهایی در نوجوانان

مجید براتی[۱]، سروه احمدنژاد[۲]، مرضیه کریم پور[۲]، مریم افشاری[۳*]، امین دوستی ایرانی[۴]

[۱] دکترای تخصصی، مرکز تحقیقات عوامل اجتماعی مؤثر بر سلامت، دانشگاه علوم پزشکی همدان، همدان، ایران
[۲] کارشناس، مرکز پژوهش دانشجویان، دانشگاه علوم پزشکی همدان، همدان، ایران
[۳] گروه بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی همدان، همدان، ایران
[۴] دکترای تخصصی اپیدمیولوژی، مرکز تحقیقات علوم بهداشتی، دانشگاه علوم پزشکی همدان، همدان، ایران

* **نویسنده مسئول:** مریم افشاری، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی همدان، همدان، ایران. ایمیل: afshari_m20@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۰۲/۰۷
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۰۴/۲۵

تمامی حقوق نشر برای دانشگاه علوم پزشکی همدان محفوظ است.

چکیده

سابقه و هدف: دانش آموزان به استفاده از بازی های رایانه ای علاقه مند می باشند که این امر می تواند سلامت روانی آن ها را تهدید و باعث احساس تنهایی در آن ها شود. لذا این مطالعه با هدف تعیین ارتباط استفاده از بازی های رایانه ای با احساس تنهایی در دانش آموزان دوره اول متوسطه شهر همدان انجام شد.

مواد و روش‌ها: این پژوهش یک مطالعه توصیفی- تحلیلی از نوع مقطعی بود که بر روی ۳۸۴ نفر از دانش آموزان دوره اول متوسطه شهر همدان در سال ۱۳۹۸ انجام گردید. آزمودنی ها به روش تصادفی خوشه ای از بین مدارس انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده ها شامل دو پرسشنامه استفاده از بازی های رایانه ای و پرسشنامه احساس تنهایی بود. داده های جمع آوری شده با نسخه ۲۴ نرم افزار SPSS و با آزمون های آماری همبستگی پیرسون و رگرسیون خطی تجزیه و تحلیل شدند.

یافته‌ها: نتایج مطالعه نشان داد که ۶۷/۴ درصد از شرکت کنندگان به مدت یک ساعت بازی می کردند. همچنین استفاده از بازی رایانه ای با بعد خانواده احساس تنهایی همبستگی داشت. همینطور با یک واحد افزایش بازی رایانه ای میانگین نمره احساس تنهایی به اندازه ۰/۳۶ افزایش داشته است (P=۰/۰۰۱).

نتیجه‌گیری: برآورد کلی یافته های مطالعه حاضر نشان داد هر چه میزان استفاده از بازی های رایانه ای بیشتر باشد احساس تنهایی دانش آموزان بیشتر می باشد.

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای؛ احساس تنهایی؛ دانش آموزان

مقدمه

در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی ملی با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است. این بازی‌ها نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده است، بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند را نیز در برگرفته است. سن شروع بازی‌ها بیشتر از ۷ سالگی و اوج آن ۱۲-۱۳سالگی است. بازی‌های رایانه‌ای دومین سرگرمی بعد از تلویزیون شناخته شده‌است [۱]. دو فرآیند رسانه‌ای شدن و خانگی‌شدن، توصیف‌کننده گذراندن بخش زیادی از اوقات فراغت جوانان در جوامع مدرن است. در نتیجه، جوانان فراغت خود را بیش از پیش در خلوت سپری می‌کنند و برای سرگرم شدن به طور فزاینده‌ای به رسانه‌های جدید متکی هستند. مطالعات حاکی از آن است که ۷۰ درصد جوانان تمایل به بازی‌های رایانه ای دارند [۲]. در ایران نیز حدود ۴۶ میلیون نفر، بین ۴۰-۷ درصد با صنعت گیم آشنا بوده و حدود ۵۴ درصد از کاربران بازی‌های رایانه‌ای هستند، در میان بیش‌از ۲۰ میلیون کاربری که در کشور وجود دارد، ۱۲ میلیون پسر (۶۰ درصد) و ۸ میلیون دختر (۴۰ درصد) هستند که به طور متوسط حدود ۲ ساعت از وقت آن‌ها در روز به بازی رایانه‌ای اختصاص دارد [۳]. متوسط سن گیم در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می شود در سال‌های آتی به ۲۸ سال برسد [۴].

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]
[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

نتیجه مطالعات نشان داد که انجام بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان کم و کنترل شده تحت نظارت والدین می تواند اثرات مثبتی بر کیفیت زندگی کاربران نوجوان داشته باشد. در صورت پرداختن به آن در ساعات بیشتری از روز، در درازمدت می تواند، تأثیر معکوسی داشته باشد [۲]. یکی از پیامدهای استفاده بیش‌از حد از بازی‌های رایانه‌ای احساس تنهایی در دانش‌آموزان است که با افزایش بیش از حد بازی‌های رایانه ای نوجوان احساس تنهایی شدیدتری می‌کند، افسرده‌تر بوده و مشکلات عاطفی بیشتر و رضایت از زندگی پایین‌تری دارد [۵]. بسیاری از بچه‌ها محیط کافی نت و گیم نت را به محیط خانه ترجیح می‌دهند؛ چرا که فکر می‌کنند در این محیط کمتر تحت کنترل هستند. همچنین از نظر ایشان بازی در گیم نت هیجان بیشتری نسبت به بازی در منزل دارد [۳،۶]. تولید روز افزون، سهولت دسترسی به انواع بازی های رایانه‌ای در کنار جذابیت‌های بصری و صوتی، سطح بالای خیال‌پردازی، تنوع موضوعی و قابلیت بالای ایجاد هیجان، موجب محبوبیت این بازی‌ها در میان گروه‌های سنی جوان گردیده است که این موضوع می تواند یک تهدید جدی بر سلامت روح و روان و جسم آنان بشمار رود [۷]. بنابراین گرایش زیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای نگرانی را در بین خانواده‌ها به وجود آورده است به طوری که بسیاری از خانواده‌ها از توجه به عواقب آن غافل مانده‌اند. تاثیرات نامطلوب رفتاری عادت کردن به بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر ایجاد برخی مشکلات جسمانی باعث ناهنجاری‌های اجتماعی و اخلاقی متعددی می گردد [۸-۱۱]. بنابراین مطالعه حاضر با هدف تعیین ارتباط استفاده بیش از حد از بازی‌های رایانه‌ای بر احساس تنهایی دانش‌آموزان متوسطه اول شهر همدان در سال۱۳۹۷ انجام گرفت.

مواد و روش‌ها

در این پژوهش توصیفی- تحلیلی از نوع مقطعی، ۳۸۴ نفر از دانش آموزان مقطع اول متوسطه مدارس شهر همدان طی اردیبهشت تا خرداد ماه ۱۳۹۸ مورد مطالعه قرار گرفتند. روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای دو مرحله ای بود به طوری که از بین مدرسه های مذکور در بین ۴ منطقه همدان به صورت تصادفی، ۳ مدرسه پسرانه و ۲ مدرسه دخترانه مقطع اول متوسطه انتخاب گردید سپس از طریق تصادفی ساده دانش آموزان از مدارس مورد نظر انتخاب شدند. جهت محاسبه حجم نمونه از مطالعه‌ی ذولفقاری و همکاران استفاده گردید. به طوری که با میانگین ۱۱۰/۶۵، انحراف معیار ۱۲/۸۷ حجم نمونه برابر با ۳۸۴ نفر به دست آمد. معیار ورود جهت مطالعه دانش آموزان مقطع اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس تحت پوشش ناحیه یک و دو شهر همدان بود. همچنین معیار خروج داشتن رضایت توسط والدین و دانش آموزان جهت شرکت در مطالعه، کاربر نبودن دانش آموز برای انجام بازی های رایانه ای و ابتلاء به بیماری های مزمن، صعب العلاج، معلولیت و ناتوانی بود.

در این مطالعه، جمع آوری داده ها بر اساس دو پرسشنامه بود. بخش اول مربوط به اطلاعات جمعیت شناختی شامل سن، جنس، پایه تحصیلی، معدل نیمسال، سن و شغل و مدرک تحصیلی والدین، بعد خانوار و ساعت استفاده از بازی های رایانه در حال حاضر بود. سپس برای بررسی میزان احساس تنهایی دانش آموزان از پرسشنامه احساس تنهایی استفاده گردید. پرسشنامه احساس تنهایی (loneliness scale) ۳۸ سوالی می باشد. این مقیاس توسط دهشیری و همکاران ساخته شده و دارای سی و هشت سوال با مقیاس لیکرت پنج درجه ای به ترتیب، خیلی زیاد نمره یک، زیاد نمره دو، متوسط نمره سه، کم نمره چهار وخیلی کم نمره پنجم می گیرد. پرسشنامه دارای ۳ زیر مقیاس، تنهایی ناشی از ارتباط با خانواده، تنهایی ناشی ارتباط با دوستان و نشانه‌های عاطفی تنهایی می‌باشد. تعداد ۱۶ سؤال خرده مقیاس تنهایی ناشی از روابط خانوادگی، ۱۱سؤال خرده مقیاس تنهایی ناشی از ارتباط با دوستان و ۱۱ سؤال نشانه های عاطفی تنهایی را تشکیل می دهند. دامنه نمرات این پرسشنامه بین ۳۸ الی۱۹۰می باشد. نمره بالا در این پرسشنامه نشان دهنده احساس تنهایی بیشتر در افراد است. در پژوهش حاضر روایی سازه براساس روش همبستگی بین نمره کل پرسشنامه و خرده مقیاس های آن محاسبه شد که برای خرده مقیاس های تنهایی ناشی از ارتباط با خانواده، تنهایی ناشی از ارتباط دوستان و نشانه های عاطفی تنهایی به ترتیب ۰/۸۸، ۰/۷۹ و ۰/۷۲ به دست آمد. ضریب آلفای کرونباخ برای یکایک ابعاد وکل پرسشنامه مورد محاسبه قرارگرفت که برای تنهایی ناشی از ارتباط با خانواده، تنهایی ناشی از ارتباط با دوستان و نشانه های عاطفی تنهایی به ترتیب۰/۸۹، ۰/۹۳ و ۰/۷۸ و نمره کل پرسشنامه برابر با ۰/۹۳ به دست آمد [۱۲].

بخش سوم، پرسشنامه مربوط به بازی‌های رایانه‌ای می باشد که پاسخگو باید پاسخ های سوالات این پرسشنامه را با توجه به عملکرد خود این زمینه در شش ماه گذشته پاسخ دهد. پرسشنامه توسط Young ساخته شده و دارای بیست و یک سوال بامقیاس لیکرت پنج درجه ای به ترتیب هرگز نمره یک، به ندرت نمره دو، گاهی نمره سه، اغلب نمره چهار و اکثرا کم نمره پنجم می باشد [۱۳]. پرسشنامه دارای ۷ زیر مقیاس (۳ سوال)، برجسته (۳ سوال)، تحمل (۳ سوال)، اصلاح حالت (۳ سوال)، عود (۳ سوال)، برداشت از حساب (۳ سوال)، درگیری (۳ سوال) و مشکل (۳ سوال) می‌باشد. دامنه نمرات این آزمون بین۲۱ الی۱۰۵می باشد. نمره بالا در این پرسشنامه نشان استفاده بیشتر از بازی های رایانه ای در افراد است. روایی و پایایی پرسشنامه مورد نظر در مطالعه فرمانبر و همکاران مورد بررسی قرار گرفت [۱۴].

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

پرسشگر پس از بیان اهداف مطالعه و کسب رضایت آگاهانه از افراد جهت حضور در مطالعه، به دانش آموزانی که جهت مطالعه رضایت آگاهانه و داوطلبانه داشتند، پرسشنامه تحویل تا از طریق خودگزارش دهی تکمیل کنند. دانش آموزان شرکت کننده در مطالعه در مورد هدف انجام پژوهش توجیه شدند. جهت ورود به مطالعه و رعایت ملاحظات اخلاقی از دانش آموزان و والدین آن ها رضایت آگاهانه کتبی کسب گردید.

پس از جمع آوری داده ها، تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS24 انجام گرفت و سطح معنی داری آزمون ها ۵ درصد بود. برای توصیف داده ها از آمار توصیفی شامل؛ نمودارها، جداول و شاخص های عددی استفاده شد و همچنین از آمار استنباطی شامل آزمون همبستگی پیرسون و رگرسیون خطی برای تعیین رابطه بین متغیرها، استفاده گردید.

یافته‌ها

ویژگی های دموگرافیک افراد مورد مطالعه نشان داد که میانگین و انحراف معیار سن دانش آموزان، پدران و مادران آن ها به ترتیب ۱۰/۳۳±۱۴/۴۶، ۶/۰۷±۴۵/۰۴ و ۵/۷۱±۳۹/۸۲ سال بود. همینطور میانگین و انحراف معیار معدل شرکت کنندگان ۱/۴۸±۱۷/۱۵۰ نمره بود. میانگین و انحراف معیار بعد خانوار ۰/۸۱±۴/۲۸ بود.

متغیرهای زمینه ای و دموگرافیک دانش آموزان شرکت کننده در مطالعه در جدول ۱ نشان داده شده است.

نتایج جدول ۲ نشان می دهد که بعد مشکل با ۷/۰۳ درصد میانگین از حداکثر نمره قابل اکتساب بدترین وضعیت یعنی بیشترین ساعات بازی را در بین سایر ابعاد دارا بود. همچنین بعد دوستان با ۲۸/۴۱ درصد میانگین از حداکثر نمره قابل اکتساب بدترین وضعیت یعنی بیشترین احساس تنهایی را در بین سایر ابعاد دارا می باشد.

نتایج جدول نشان می دهد که بین اعتیاد به بازی رایانه ای با بعد خانواده احساس تنهایی همبستگی مثبت وجود دارد. به عبارتی با بالا رفتن میزان اعتیاد به بازی رایانه ای، احساس تنهایی در بعد خانواده افزایش می یابد (جدول ۳).

نتایج جدول ۴ نشان می دهد که با یک واحد افزایش بازی رایانه ای میانگین نمره احساس تنهایی به اندازه ۰/۳۶ افزایش داشته است (P=۰/۰۰۱).

جدول ۱: متغیرهای زمینه ای و دموگرافیک دانش آموزان شرکت کننده در مطالعه

متغیر		تعداد	درصد
جنسیت	پسر	۲۸۴	۷۴/۰
	دختر	۱۰۰	۲۶/۰
پایه تحصیلی	هفتم	۱۱۰	۲۸/۶
	هشتم	۹۵	۲۴/۷
	نهم	۱۷۹	۴۶/۶
سطح تحصیلات پدر	زیر دیپلم	۱۶۵	۴۳
	دیپلم	۱۲۸	۳۳/۳
	فوق دیپلم	۳۴	۸/۹
	لیسانس	۴۳	۱۱/۲
	فوق لیسانس و دکتری	۱۴	۳/۶
سطح تحصیلات مادر	زیر دیپلم	۱۸۴	۴۷/۹
	دیپلم	۱۳۴	۳۴/۹
	فوق دیپلم	۲۹	۷/۶
	لیسانس	۲۹	۷/۶
	فوق لیسانس و دکتری	۸	۲/۱
شغل پدر	کارمند	۱۰۳	۲۶/۸
	کارگر	۳۵	۹/۱
	آزاد	۲۰۵	۵۳/۴
	بازنشسته	۱۰	۲/۶
	سایر	۳۱	۸/۱
شغل مادر	خانه دار	۳۴۲	۸۹/۱
	شاغل	۴۲	۱۰/۹
ساعت بازی کردن (در حال حاضر)	کمتر از ۲ ساعت	۳۲۷	۸۵/۱
	۴-۳ ساعت	۳۹	۱۰/۱
	۵ ساعت و بیشتر	۱۸	۴/۸

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

جدول ۲: توزیع گویه های ابعاد احساس تنهایی و اعتیاد به بازی در دانش آموزان شرکت کننده در مطالعه

ابعاد	میانگین	انحراف معیار	محدوده نمره قابل اکتساب	درصد میانگین از حداکثر نمره قابل اکتساب
دوستان	۲۸/۴۱	۹/۲۳	۱۱-۵۵	۳۹/۵
خانواده	۳۴/۳۴	۱۱/۶۳	۱۵-۷۵	۳۲/۲
عاطفی	۳۰/۳۳	۷/۸۷	۱۲-۶۰	۳۸/۲
نمره کل احساس تنهایی	۹۳/۱	۲۱/۳۹	۳۸ -۱۹۰	۳۶/۲
برجسته	۶/۸۹	۶/۸۹	۳-۱۵	۳۲
تحمل	۵/۶۰	۳/۱۶	۳-۱۵	۲۱
اصلاح حالت	۵/۹۳	۳/۱۶	۳-۱۵	۲۴
عود	۶/۰۶	۳/۰۳	۳-۱۵	۲۵
برداشت از حساب	۵/۰۸	۳/۱۷	۳-۱۵	۱۷
درگیری	۴/۷۵	۲/۷۳	۳-۱۵	۱۴
مشکل	۷/۰۳	۲/۷۷	۳-۱۵	۳۳
نمره کل اعتیاد به بازی	۳۹/۴۱	۱۵/۴۸	۲۱-۱۰۵	۲۱

جدول ۳: تعیین همبستگی بین اعتیاد به بازی رایانه ای و ابعاد احساس تنهایی در دانش آموزان

متغیرها	۱	۲	۳	۴	۵
۱. اعتیاد به بازی رایانه ای	۱				
۲. احساس تنهای بعد دوستان	۰/۰۲۵	۱			
۳. احساس تنهای بعد خانواده	*۰/۱۰۱	**۰/۲۷۰	۱		
۴. احساس تنهای بعد عاطفی	۰/۰۵۷	**۰/۱۶۶	**۰/۵۰۷	۱	
۵. احساس تنهایی	۰/۰۸۷	**۰/۶۴۰	**۰/۸۴۷	**۰/۷۱۵	۱

* معنی داری در سطح ۰/۰۵

** معنی داری در سطح ۰/۰۱

جدول ۴: آنالیز رگرسیون خطی برای پیش بینی احساس تنهایی در دانش آموزان (Adjusted R^2=۰/۲۱۴)

متغیر	β	B	S.E	فاصله اطمینان ۹۵٪		P_{value}
				حد پایین	حد بالا	
سن دانش آموز	-۰/۰۱	-۰/۲۲	۱/۱۴	-۲/۴۷	۲/۰۲	۰/۸۴۲
سن پدر	-۰/۰۷	-۰/۱۹	۰/۲۸	-۰/۷۵	۰/۳۷	۰/۵۰۷
سن مادر	۰/۰۴	۰/۱۲	۰/۳۰	-۰/۴۷	۰/۷۱	۰/۶۹۰
بعد خانوار	۰/۰۴	۰/۸۷	۰/۸۸	-۰/۸۶	۲/۶۲	۰/۳۲۳
معدل تحصیلی	-۰/۰۳	-۰/۳۲	۰/۴۹	-۱/۲۹	۰/۶۵	۰/۵۲۰
جنسیت	-۰/۲۲	-۰/۷۵	۰/۹۸	-۱۱/۶۴	-۳/۸۵	۰/۰۶۱
پایه تحصیلی	-۰/۰۸	-۱/۴۵	۱/۵۴	-۴/۴۸	۱/۵۷	۰/۳۴۶
سطح تحصیلات پدر	۰/۰۱	۰/۱۴	۰/۸۶	-۱/۵۶	۱/۸۴	۰/۸۷۲
سطح تحصیلات مادر	۰/۰۴	۰/۷۲	۰/۸۹	-۱/۰۳	۲/۴۸	۰/۴۲۰
شغل پدر	-۰/۰۷	-۱/۰۱	۰/۷۱	-۲/۴۱	۰/۳۷۹	۰/۱۵۳
شغل مادر	-۰/۰۱	-۰/۱۱	۲/۴۱	-۴/۸۶	۴/۶۳	۰/۹۶۳
میزان استفاده از بازی رایانه ای	۰/۳۶	۵/۲۴	۰/۶۹	۳/۸۸	۶/۶۱	۰/۰۰۱

بحث

در این پژوهش ۳۸۴ نفر از دانش آموزان از نظر استفاده از بازی رایانه ای و احساس تنهایی مورد بررسی قرار گرفتند. یافته های این مطالعه نشان داد که دامنه مدت زمان استفاده از بازی رایانه ای کمتر از ۲ ساعت در طول یک شبانه روز بود.

در همین راستا نتایج مطالعه براتی و همکاران نشان داد که ۶۳/۴ درصد از دانشجویان تا ۵ ساعت از اینترنت استفاده می کردند [۱۵].

نتایج مطالعه نشان داد که بین اعتیاد به بازی با احساس تنهایی ارتباط آماری معنی دار وجود دارد. در مطالعات دیگر

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

صورت گرفته در زمینه اعتیاد به اینترنت و بازی رایانه ای نشان داد که نوجوانان دارای اعتیاد به این نوع بازی ها رضایت کمتری از رابطه با والدین داشته و تعارضات بین فردی زیادی بین فرزند و والدین وجود دارد و در روابط، والدین میزان کمتری از اعتماد را گزارش کرده اند [۱۴]. به طوری که حمایت هایی که والدین از نوجوانان انجام می دهند موجب می شود که فرزندان که گرایش به رفتارهای مشکل آفرین اعتیادی اعم از بازی های رایانه ای دارند، کمتر این مورد را انجام دهند.

میزان محدودیت از سوی والدین بر فرزندان مشخص می کند که کسانی که کمتر بازی می کنند، بیشتر از سوی والدینشان محدود می شوند و برعکس. در یک مطالعه نشان داد کسانی که به بازی رایانه ای علاقمند هستند در مدارس بیشتر بوده که به علت تاثیر همسالان و دوستان می باشد که در این مکان بیشترین وقت را باهم می گذارنند. به طور کلی دانش آموزان بیشتر با دوستانشان به انجام بازی های رایانه ای می پردازند تا والدینشان. در نتیجه، این پژوهش ها را می توان با توجه به نظریه بندورا تبیین کرد که بازی های رایانه ای گونه ای الگوبرداری مشارکتی به دنبال دارد که در آن بازیکن با کنترل شخصیت بازی بر پرده نمایش در جریان بازی رایانه ای به نحوی همان شخصیت می شود [۱۹-۱۶].

در نهایت، از محدودیت های مطالعه حاضر می توان به خودگزارش دهی مطالعه اشاره کرد، به طوری که کاربرد ابزارهای خودگزارشی با این مشکل همراه است که ممکن است آزمودنی ها در پاسخ به پرسشنامه ها صداقت کامل نداشته باشند.

نتیجه‌گیری

برآورد کلی یافته های مطالعه‌ی حاضر نشان داد که هر چه استفاده از بازی های رایانه ای بیشتر باشد احساس تنهایی در دانش آموزان بیشتر است. با توجه به نتایج این پژوهش برای پیشگیری از احساس تنهایی در دانش آموزان و استفاده کمتر از بازی های رایانه ای راهکارهایی نظیر امکانات ورزشی و آموزشی، توصیه افراد در جهت فعالیت بدنی و فرهنگ سازی در جهت استفاده درست و به موقع با رویکرد آموزشی و سلامت محور بازی ها بخصوص در گروه های در معرض خطر جهت نشاط بیشتر دانش آموزان و اجتماعی شدن آنان استفاده نمود.

تشکر و قدردانی

این مقاله برگرفته از طرح تحقیقاتی مصوب دانشگاه علوم پزشکی همدان می باشد (کد طرح: ۹۸۰۴۱۸۲۸۶۳). نویسندگان از معاونت محترم تحقیقات و فنآوری دانشگاه برای حمایت مالی قدردانی می نمایند. همچنین از همکاری کلیه دانش آموزانی که محققین را در انجام این مطالعه یاری نمودند، کمال تشکر را ابراز می دارند.

تضاد منافع

این مطالعه برای نویسندگان هیچ‌گونه تضاد منافعی نداشته است.

ملاحظات اخلاقی

پژوهش حاضر، پس از دریافت کد اخلاق (IR.UMSHA.REC.1398.090) از کمیته اخلاق معاونت پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی ابن سینا همدان، به مرحله اجرا در آمد.

سهم نویسندگان

مجید براتی، طراحی پژوهش و نگارش مقاله را انجام داده است. سروه احمدنژاد و مرضیه کریم پور جمع آوری داده ها و نگارش مقاله را انجام داده است. مریم افشاری طراحی پژوهش و نگارش مقاله را انجام داده است. امین دوستی ایرانی تجزیه و تحلیل داده ها و و نگارش مقاله را انجام داده است.

حمایت مالی

این پژوهش تحت حمایت مالی معاونت تحقیقات و فناوری دانشگاه علوم پزشکی همدان انجام گرفته است.

REFERENCES

1. Shoaa Kazemi M, Shahabinezhad Z. Comparison of the Amount of Time Spent on Computer Games and Aggressive Behavior in Male Middle School Students of Tehran. J Educ Community Health. 2016;3(3):24-9.
2. Fallah V, Mahmoudi G, Kazemi S. The Effects Of Non-Native Computer Games On Students' Identity. Information And Communication Technology in Educational Sciences. 2013;3(4):59-83.
3. Shojaei S, Dehdari T, Jelyani K, Dowran B. A Survey of the Predictors of Amount of Aggression in the Adolescent Users of Violent Video Games in Qom City, 2012, Iran. Qom Univ Med Sci J. 2013;7(3):71-9.
4. Zandovanyan A, Heidari M, Bagheri R, Atarzadeh F. Cyberspace Damage Between Female Students.Culture-Communication Studies. CultureJCommunication Studies. 2013;23(14):195-216
5. Kiamarsi A, Aryapooran S. Prevalance Of Internet Addiction And It Relationship with Academic Procrastintion And Aggression In Students. Journal of School Psychology. 2015;3(4):67-85.
6. Hojjati H, Koochaki G, Sanagoo A. The relationship between loneliness and life satisfaction of the elderly in Gorgan and Gonbad cities. Journal of Gorgan Bouyeh Faculty of Nursing & Midwifery. 2012;1(9):8-61.
7. Tirgar H, Meybodi FB, Hassani M. The relationship of playing computer games with aggression and academic achievement: a study on Kerman students. Journal of Health and Development. 2015;4(1):65-75.
8. Farmanbar R, Tavana Z, Estebsari F, Atrkar Roshan Z. The relationship between playing computer games with Aggression among middle school students in the city ofRasht in 2013. Journal of health Education And Health Promotion. 2013;1(3):57-66.
9. Rashidi A, Jafari T, Hojatkhah M, Mohammadi F,

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]

Mahboobi M, Zahedi A, et al. The Relationship between Personality Traits, Loneliness, and Identity Styles and Dependence on Mobile Phone in Students, 2014. Sadra Med Sci J. 2017;4(1):43-50.
10. Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. Cyberpsychology, behavior, and social networking. 2010;13(3):313-6.
11. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. The effects of pathological gaming on aggressive behavior. Journal of youth and adolescence. 2011;40(1):38-47.
12. Dehshiri Q, Borjali A, Sheykhi M, Habibi Asgarabad M. Construcaion and Validation of Loneliness Scale Among Students. Journal of Psychology. 2008;3(47):96-282.
13. Young KS. Caught in the Net: How to recognize Internet addiction and awinning strategy for recovery. NY: John Wiley & Sons, Inc. 1998.
14. Farmanbar R, Tavana Z, Estebsari F, Roushan Z. The Relationship between Playing Computer Games with Aggression among Middle School Students in the City Of Rasht in 2013. Iran J Health Educ Health Promot. 2013; 1(3):57-66. (Persian)
15. Barati M, et al. The Motives of Usage Mobile Social Networking and its Related Social Capital among Students of Hamadan University of Medical Sciences [unpublished research report]. Hamadan: Hamadan University of Medical Sciences, 2017.
16. Lei L, W Y. Adolescents' paternal attachment and internet use. CyberPsychology and Behavior, 2077;10(5): 633–639.
17. Li W, Garland EL, Howard M. Family factors in Internet addiction among Chinese youth: a review of English- and Chinese-language studies. Computer in Human Behavior, 2014;31: 393-411.
18. Ko CH, Yen JY, Liu SC, Huang CF, Yen CF. The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents. Journal of Adolescent Health, 2009;44(6): 598–605.
19. Shaverdi T, Shaverdi Sh. Children, Adult and Mothers' View about the Social Impacts of Computer Games. Iranian Journal of Cultural Research 2009; 2(7):47-76. (Persian)
20. Alipur A, Agah hreise M. The effect of different kinds of computer games with violent content of basal body temperature in young Iranian. Journal of Psychology Research of University Tabriz 2008; 2(7):103-123. (Persian)

[Downloaded from psj.umsha.ac.ir on 2026-11-22]

[DOI: 10.52547/psj.19.1.9]