

بررسی نقش شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران

زهرا بالازاده^۱

فصلنامه مدیریت و چشم‌انداز آموزش

دوره ۲، شماره ۲، پیاپی ۴، تابستان ۹۹

تاریخ دریافت: ۹۹/۴/۱۱

تاریخ پذیرش: ۹۹/۶/۳۰

چکیده

مطالعه حاضر با هدف تعیین نقش شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران انجام شد. روش مطالعه حاضر توصیفی - همبستگی بود. جامعه آماری این مطالعه شامل دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ بودند. حجم نمونه بر اساس جدول کرجسی و مورگان ۳۴۷ نفر تعیین شد که براساس روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده‌ها تلفیق و تلخیصی از پرسشنامه‌های استاندارد و محقق ساخته بود. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش معادلات ساختاری نشان داد استفاده از شبکه‌های اجتماعی بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان تأثیر منفی و معناداری دارد ($p < 0/05$). استفاده از بازی‌های کامپیوتری بر میزان اضطراب تحصیلی دانش آموزان تأثیر مثبت و معناداری دارد ($p < 0/05$). پیشنهاد می‌شود استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی در خدمت اهداف آموزشی دوره دبستان مورد توجه قرار گیرد...

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد، مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال، ایران.

کلیدواژه‌ها: نقش شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های کامپیوتری، پرخاشگری، اضطراب تحصیلی.

مقدمه

یکی از مشکلات دانش‌آموزان در فرایندهای یادگیری، اضطراب تحصیلی است. اضطراب^۱ از جمله هیجانات منفی است که نقش اصلی را در زندگی دانش‌آموزان بازی می‌کند و از شایع‌ترین اختلالات در بین نوجوانان است (Makarova, E. A., & Makarova, E. L., 2017). اضطراب تحصیلی^۲ نوعی اشتغال به خود است که با خودکم‌انگاری و تردید درباره توانایی‌های فردی مشخص می‌شود و غالباً به ارزیابی شناختی منفی، عدم تمرکز حواس، واکنش فیزیولوژیک نامطلوب مثل بالا رفتن ضربان قلب، سردی انگشتان و آفت فشارخون و آفت تحصیلی فرد منجر می‌گردد (Keogh, E. et al., 2006). از سویی دیگر، پرخاشگری نیز در میان کودکان و نوجوانان یک مشکل اجتماعی جدی است که در سال‌های اخیر به سرعت گسترش یافته است (World Health Organization, 2015)؛ به طوری که ناکامی‌ها و تنش‌های مکرر (همچون اضطراب تحصیلی) می‌توانند باعث بروز واکنش‌های نامناسب مانند پرخاشگری شوند (Hahn, A. M, et al., 2019). پرخاشگری^۳ رفتارهای فیزیکی و کلامی تخریب‌کننده اشیاء یا آسیب رساندن به افرادی است که به دنبال فرار یا اجتناب از آن هستند (Rohlf, H., et al., 2016). پرخاشگری و خشونت از سنین خردسالی وجود داشته و در طول زمان تداوم یافته و در نوجوانی و بزرگسالی ادامه می‌یابد؛ به طوری که بیشترین بروز و ظهور پرخاشگری در سنین نوجوانی است (Shakeri, M, et al., 2019). پرخاشگری باعث ضعف در تنظیم و مدیریت هیجان‌ها، ابراز رفتارها و هیجان‌ها به صورت نامناسب، کاهش سرعت پردازش‌های ذهنی و تصمیم‌گیری‌های عجولانه و نامناسب می‌شود (Jalil, R, et al., 2017). از جمله عوامل مؤثر بر پرخاشگری و اضطراب تحصیلی، بازی‌های کامپیوتری است (Mohamedi, R, et al., 2016).

1. anxiety

2. academic anxiety

3. aggression

بازی های کامپیوتری^۱ شامل بازی های ویدیویی، بازی هایی که روی دستگاه های جیبی اجرا می شوند، بازی های تلفن همراه و بازی های اینترنتی هستند (Fang, X, et al., 2013). بازیکنان بازی های کامپیوتری، بخش قابل توجهی از زمان خود را صرف انجام این نوع بازی ها کرده و در آن زمان تعهدات و دیگر وظایف خود را فراموش می کنند (Nah, F. F. H, et al., 2014). بازی های کامپیوتری بیشترین درصد استفاده از کامپیوترهای شخصی در منازل را به خود اختصاص داده است (Mirgol, A, et al., 2019)؛ اما به دلایلی مانند معرفی بازی های کامپیوتری و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و مانند این ها، اهداف بازی های کامپیوتری به درستی شناخته نشده است و کودکان در عمل به سمت بازی هایی سوق داده شده اند که اثرات زیان باری دارند. بازی های غیراستاندارد کامپیوتری در ایجاد و بروز پرخاشگری بسیار مؤثر است و می توانند پرخاشگری را در دانش آموزان بالا ببرند. این گونه بازی ها می تواند در بروز رفتارهای ضداجتماعی و ناسازگاری مؤثر باشند و موجب اضطراب فرد گردند. چنین بازی هایی باعث وسواس، رفتارهای اعتیاد گونه، غیرانسانی شدن بازی کنندگان، رشد رفتارهای ضداجتماعی، خالی شدن عواطف و مشکلات سلامتی می شوند. بسیاری از تحقیقات حاکی از آن است که پرداختن به این بازی ها و پاداشی که رفتارهای پرخاشگرانه در طی بازی دریافت می دارند سبب می شود کودکان انجام این رفتارها را پیشه خود ساخته و در طی زمان حساسیت خود را به مسئله خشونت از دست بدهند (Shaffer, D., 2008). این بازی ها همچنین کودکان را دچار افت تحصیلی می کنند (Peikanpour, N., 2015). وiliامز و اسکوریک^۲ (2005) معتقدند که یادگیری پرخاشگری در زمان بازی می تواند از طریق یادگیری مشاهده ای روی دهد. تحقیقات بندورا^۳ نیز نشان داده است که پرخاشگری کاملاً جنبه تقلیدی دارد و از راه مشاهده کسب می شود.

1. computer games
2. Williams, D., & Skoric, M.
3. Bandura

(Karimi, Y., 2019). براساس مدل تحلیل شناختی نوداعی نگری^۱ برکویتز (۱۹۸۴)، قرار گرفتن در معرض نشانه‌های موقعیتی (مانند اسلحه) ایده‌هایی بامعنی‌های مشابه با آن نشانه را فعال می‌کند (مانند تیراندازی و گلوله) و این ایده‌ها نشانه‌های دیگری را که مرتبط با پرخاشگری است از نظر معنایی فعال نموده (مانند قتل و کشتار) و در نهایت رفتار به سمت پرخاشگری سوق می‌یابد. (Karimi, Y. 2019). از سویی دیگر، شبکه‌های اجتماعی نیز در پرخاشگری و اضطراب تحصیلی نقش دارند (Kheyri, F, et al., 2019; Shakerinasab, M., et al., 2018; Martinez-Ferrer, B, et al., 2018). شبکه‌های اجتماعی مجازی^۲، گونه‌ای از وب سایت‌های اینترنتی هستند که افراد، گروه‌ها و سازمان‌ها پیرامون یک یا چند ویژگی مشترک گرد هم می‌آیند تا اطلاعات، مطالب و محتواهای خود را با یکدیگر به اشتراک بگذارند و در زمره جدیدترین فناوری‌های ارتباطی‌اند که به کاربران برای حفظ روابط اجتماعی موجود، پیدا کردن دوستان جدید و سهیم شدن در تجربه‌ها کمک می‌کنند و زمینه عضویت، فعالیت و مشارکت هدفمند آن‌ها را فراهم می‌آورند (Mohammadi, J, et al., 2017). دنیای مجازی با ارائه منابع متعدد بازخورد فوری و امکان به اشتراک گذاری اطلاعات، قادر است به مردم کمک کند تا اطلاعات و دانشی که به آن نیاز دارند را به سرعت به دست آورند و از برنامه‌های کاربردی متنوعی حمایت می‌کند که سبب تسهیل تعامل و ارتباط افراد و به اشتراک گذاری مطالب می‌شود (Wu, T. T, 2014). بدین‌سان، دنیای مجازی فرصتی برای ارتقای سواد اطلاعاتی^۳ و آماده‌سازی افراد برای خودآموزی مادام‌العمر در محیط جهانی و الکترونیک، فراتر از کتابخانه فراهم می‌آورد (Khajeh Ali Jahanteghi, Z, 2020). بر اساس نظریه نیاز، نوجوان از نظر روان‌شناختی، معنوی، جسمی و مادی، به فراغت و آسایش نیاز دارد و از نگرانی‌گريزان است. شبکه‌های اجتماعی مجازی با قابلیت بالای خود در جذابیت و ایجاد

-
1. cognitive-neoassociation analysis
 2. virtual social networks
 3. information literacy

شور و هیجان، او را در پی رسیدن به نشاط و فرح درونی، به سمت خود می کشانند (Hoseini, S. A, 2014). نظریه نیازهای مزلو^۱ (۱۹۸۰-۱۹۷۰) نیز بیان می دارد هر فرد دارای تعدادی نیازهای ذاتی است که فعال کننده و هدایت کننده رفتارهای اوست. این نیازها غریزی اند یعنی فرد با آن ها به دنیا می آید؛ اما رفتارهایی که برای ارضای آن ها به کار می برد، اکتسابی هستند (Karimi, Y, 2015). نیازهای اجتماعی که شامل وابستگی، تعلق خاطر، عشق و عاطفه است و نیاز به عزت نفس و مورد احترام واقع شدن فرد را به عضویت در گروه های اجتماعی ترغیب می کند.

بر اساس اطلاعات مندرج در وبسایت آمار جهانی اینترنت^۲، ضریب نفوذ کاربران اینترنت در ایران تا سپتامبر ۲۰۰۹، ۴۸/۵ درصد بوده است در حالی که ضریب نفوذ کاربران در پایان سال ۲۰۱۳، ۴۹/۳ درصد و در سال ۲۰۱۴ به ۵۳/۲۹ درصد رسیده است (Khajehmadi, M, et al., 2017). ظهور شبکه های اجتماعی نیاز به تغییرات در اهداف آموزش و پرورش را ضروری ساخته است؛ زیرا استفاده دانش آموزان از شبکه های اجتماعی و بازی های کامپیوتری روز به روز افزایش یافته است و عملکرد تحصیلی آنان را دستخوش تغییر کرده است. از این رو به نظر می رسد مدرسه های آرمانی باشد که در آن انسانیت و قدرت فناوری دست در دست هم داده تا یادگیرندگان را افرادی موفق، خود ارزیاب، خود راهبر و برطرف کننده مشکلات شخصی همچون پرخاشگری و اضطراب تحصیلی بار آورد. فناوری می تواند در جهت تکمیل فعالیت های آموزشی به کار رفته و به جای کاهش عملکرد تحصیلی و بروز مشکلات رفتاری در دانش آموزان، فرصت های بی مانندی برای یادگیری فراهم کند. از این رو پژوهش حاضر با هدف تعیین نقش شبکه های اجتماعی و بازی های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران انجام می شود.

1. Maslow, A.

2. internet world stats

پیشینه پژوهش:

خیری و همکاران (2019) در مطالعه‌ای با عنوان «بررسی رابطه وابستگی به اینترنت با اضطراب و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دبیرستانی» نشان دادند از یک سو، نتایج حاکی از شیوع بالای وابستگی به اینترنت و رابطه معنادار آن با اضطراب و عملکرد تحصیلی در دانش آموزان و از طرف دیگر تأثیر منفی وابستگی به اینترنت بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان است؛ بنابراین، لازم است برخی از برنامه‌های مداخله‌ای طراحی شود تا از آسیب دیدن دانش آموزانی که به‌طور فزاینده با اینترنت در تعامل هستند، جلوگیری کند (Kheyri, F. et al., 2019).

ماکاروا و همکاران (2019) در مطالعه‌ای با عنوان «رفتار پرخاشگرانه در بازی‌های آنلاین و قربانی سایبری نوجوانان و جوانان» نتیجه گرفتند که سوءاستفاده‌های سایبری در بازی‌های آنلاین یک مشکل جدی و نیازمند اقدامات فوری است زیرا نوجوانان و جوانان امروزی همواره در معرض تهدیدات آنلاین، ارباب و انواع دیگر پرخاشگری‌ها قرار دارند (Morosanova, V. I., & Fomina, T. G. 2019).

شاکری نسب و همکاران (2018) در مطالعه‌ای با عنوان «تأثیر استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی بر اضطراب اجتماعی و خودکارآمدی تحصیلی دانش آموزان» نشان دادند در مجموع ۱۷٪ درصد از تغییرات استفاده از فضای مجازی به متغیرهای اضطراب اجتماعی و خودکارآمدی تحصیلی مربوط بوده و تمامی این تغییرات با توجه به مقدار احتمال آزمون رگرسیون معنادار بود؛ یعنی بین استفاده از فضای مجازی و اضطراب اجتماعی و خودکارآمدی تحصیلی رابطه وجود دارد (Shakeri, M. et al, 2018).

مارتینز - فر و همکاران (2018) در مطالعه‌ای با عنوان «آیا نوجوانان درگیر استفاده مشکلی از سایت‌های شبکه‌های اجتماعی درگیر در پرخاشگری و قربانی کردن همسالان هستند؟» نشان دادند که دختران و نوجوان ۱۴ تا ۱۶ درگیر استفاده مشکل‌زا از سایت‌های شبکه‌های اجتماعی آنلاین بودند. علاوه بر این، نوجوانان با استفاده مشکل‌زا از سایت‌های

شبکه های اجتماعی آنلاین، بیشتر درگیر رفتارهای پرخاشگرانه واکنشی و ابزاری بودند و خودآگاهی بیشتری نسبت به رفتارهای آشکار و کلامی مربوط به قربانی بودن داشتند. پسران سطح بالاتری از انواع قربانی را نشان می دادند (Martinez-Ferrer, B. et al, 2018).

علیزاده درخشی (2015) در مطالعه ای با عنوان «بررسی رابطه میزان استفاده از شبکه های اجتماعی مجازی با اهمال کاری و اضطراب تحصیلی دانشجویان خوابگاهی دانشگاه علامه طباطبائی» نشان دادند میزان استفاده از شبکه های اجتماعی مجازی با اهمال کاری تحصیلی و اضطراب امتحان رابطه مثبت و معنی داری دارد (Alizadeh Derakhshi, S. 2015).

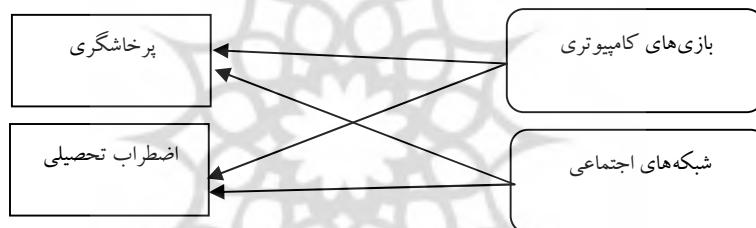
انگلهارت و همکاران (2015) در مطالعه ای با عنوان «قرار گرفتن در معرض حاد بازی های ویدیویی دشوار (اما نه خشن) کنترل شناختی را تنظیم می کند» دریافتند پسرانی که به بازی های ویدیویی با محتوای پرخاشگرانه پرداخته بودند، هنگام بازی های دیگر نیز به گونه معنادار، پرخاشگری بیشتری را به اشیاء بروز می دادند و در رویارویی با موقعیتی ناکام کننده نیز پرخاشگری میان فردی بیشتری نشان می دادند (Engelhardt, C. R. et al, 2015).

سامری و همکاران (2014) در مطالعه ای با عنوان «بررسی رابطه بازی های رایانه ای با پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دوره اول متوسطه» نشان دادند که بین میزان پرخاشگری و میزان انجام بازی های کامپیوتری رابطه مثبت و معنادار وجود دارد به عبارت دیگر هرچقدر میزان زمان بازی افزایش می یابد میزان پرخاشگری نیز افزایش می یابد. بین انجام بازی های کامپیوتری خشن و پیشرفت تحصیلی رابطه معکوس و معنی دار وجود دارد؛ یعنی هرچقدر میزان انجام بازی کامپیوتری افزایش می یابد پیشرفت تحصیلی کم می شود. همچنین بین سن دانش آموزان و پرخاشگری آنان رابطه وجود دارد و میزان پرخاشگری در بین دو گروه دانش آموزان دختر و پسر متفاوت است (Sameri, M.. et al, 2014).

اولدسون و همکاران (2012) در تحقیقی با عنوان «تأثیر بازی های ویدیویی خشن مشارکتی یا رقابتی بر رفتار مشارکتی بعدی» به این نتیجه رسیدند که رفتارهایی که دختران و پسران

هنگامی بازی‌های خشونت‌آمیز کامپیوتری از خود بروز می‌دهند، سبک بازی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد و باعث پرخاشگری و خشونت در رفتار آن‌ها می‌شود. به‌منظور تدوین مدل مفهومی پژوهش، از پیشینه تجربی پژوهش و مبنای نظری متغیرها و نظریه‌های مربوط بهره گرفته شد (Ewoldsen, D. R., et al, 2012).

قیطریفی و رشید (2006) در مطالعه‌ای با عنوان «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران» نشان دادند بین سلامت روانی دانش‌آموزانی که به بازی‌های رایانه‌ای نمی‌پردازند و آن‌هایی که زیاد به این بازی‌ها می‌پردازند تفاوت معناداری وجود دارد (Gheytaarifi, M., Rashid, K. 2006).



نمودار ۱. مدل مفهومی پژوهش (محقق ساخته)

روش پژوهش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف کاربردی، از لحاظ افق زمانی، مقطعی، از لحاظ شیوه گردآوری اطلاعات، توصیفی-پیمایشی و از لحاظ روش اجرا، از نوع همبستگی بود. جامعه پژوهش حاضر را دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ تشکیل دادند. حجم نمونه بر اساس جدول کرجسی و مورگان ۳۴۷ نفر تعیین شد. نمونه موردنظر با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی انتخاب شد؛ بدین ترتیب که با مراجعه به اداره آموزش و پرورش شهر تهران، فهرست مدارس متوسطه در اختیار محقق قرار گرفت. سپس این منطقه به‌طور فرضی به چهار بخش شمال، جنوب، شرق و غرب



تقسیم شد و از هر منطقه به طور تصادفی انتخاب صورت گرفت. مرحله بعدی نمونه گیری، مشخص کردن نواحی از بخش های انتخاب شده بود. سپس از هر ناحیه از میان مدارس مقطع متوسطه دست به انتخاب تصادفی زده شد.

ابزار گردآوری داده ها تلفیق و تلخیصی از پرسشنامه های استاندارد و محقق ساخته شامل پرسشنامه محقق ساخته شبکه های اجتماعی، مقیاس استاندارد اعتیاد به بازی های کامپیوتری (Phillips, B., Lemmens, et al., 2009)، پرسشنامه استاندارد اضطراب مدرسه فیلیپس (Phillips, B., N.1978) و پرسشنامه استاندارد پرخاشگری بآس و پری (Buss, A. H., & Perry, M.1999) بود. بر اساس پرسشنامه های استاندارد ذکر شده و با توجه به نظر استاد راهنما، تعداد سؤالات کاهش و به شرح ذیل تعیین گردید. خرده مقیاس شبکه های اجتماعی شامل دو مؤلفه هدف استفاده (جملات ۱ تا ۴) و اطلاع رسانی و ارتباط آسان (جملات ۵ تا ۸) است. خرده مقیاس بازی های رایانه ای فاقد مؤلفه بوده و ۶ گویه را شامل می شود. خرده مقیاس اضطراب تحصیلی نیز فاقد مؤلفه بوده و ۷ گویه را شامل می شود. خرده مقیاس پرخاشگری شامل چهار مؤلفه خشم (جملات ۱ تا ۴)، پرخاشگری بدنی و کلامی (جملات ۵ تا ۸)، رنجش (جملات ۹ تا ۱۲) و بدگمانی یا خصومت (جملات ۱۳ تا ۱۶) است. برای تأیید پایایی و روایی پرسشنامه ها از روش تحلیل عاملی تأییدی استفاده شد. بارهای عاملی همه متغیرهای پرسشنامه ها بالا ۰/۴ به دست آمد که با توجه به اینکه اعداد آلفای کرونباخ، پایایی مرکب (سازگاری درونی) و AVE همگی در بازه مربوطه قرار داشتند، مناسب بودن وضعیت پایایی و روایی همگرای پرسشنامه ها مورد تأیید قرار گرفت.

جدول ۱. نتایج تحلیل عاملی تأییدی پرسشنامه‌های پژوهش

متغیر	آلفای کرونباخ	AVE	پایایی مرکب
هدف از استفاده	۰/۷۹۰	۰/۶۱۴	۰/۸۶۴
اطلاع‌رسانی و ارتباط آسان	۰/۷۴۰	۰/۵۱۵	۰/۸۰۹
استفاده از بازی‌های کامپیوتری	۰/۸۳۶	۰/۵۱۲	۰/۸۶۲
اضطراب تحصیلی	۰/۹۰۳	۰/۶۷۶	۰/۹۲۶
خشم	۰/۹۰۱	۰/۷۷۲	۰/۹۳۱
پرخاشگری بدنی و کلامی	۰/۸۶۷	۰/۷۱۵	۰/۹۰۹
رنجش	۰/۹۳۸	۰/۸۴۴	۰/۹۵۶
خصوصیت	۰/۷۹۲	۰/۷۹۰	۰/۷۷۰

تحلیل داده‌ها و آزمون فرضیه تحقیق با استفاده از مدل یابی معادلات ساختاری و با کمک نرم‌افزار smartPLS انجام شد.

یافته‌های تحقیق

یافته‌های توصیفی متغیرهای پژوهش (شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های کامپیوتری، پرخاشگری و اضطراب تحصیلی) در جدول شماره ۲ نمایش داده شده است.

جدول ۲. شاخص‌های توزیع مشاهدات متغیرهای پژوهش ($n=347$)

متغیرها	انحراف معیار	جولگی	خطای استاندارد جولگی	کشیدگی
هدف استفاده	۰/۶۴	-۰/۵۹۵	۰/۱۳۱	۰/۵۹۴
اطلاع‌رسانی و ارتباط آسان	۰/۷۰	-۰/۲۲۱	۰/۱۳۱	-۰/۲۱۵
شبکه‌های اجتماعی	۰/۵۲	-۰/۳۱۲	۰/۱۳۱	۰/۲۳۹
بازی‌های کامپیوتری	۰/۷۰۷	۰/۴۶۳	۰/۱۳۱	-۰/۱۱۷
اضطراب تحصیلی	۰/۶۱	-۰/۸۵۵	۰/۱۳۱	۰/۴۱۹
خشم	۰/۹۵	-۰/۸۶۴	۰/۱۳۱	۰/۵۸۶
پرخاشگری بدنی	۰/۷۵	-۰/۱۱۳	۰/۱۳۱	-۰/۱۱۰
رنجش	۰/۷۴	-۱/۳۶۴	۰/۱۳۱	۰/۶۲۱

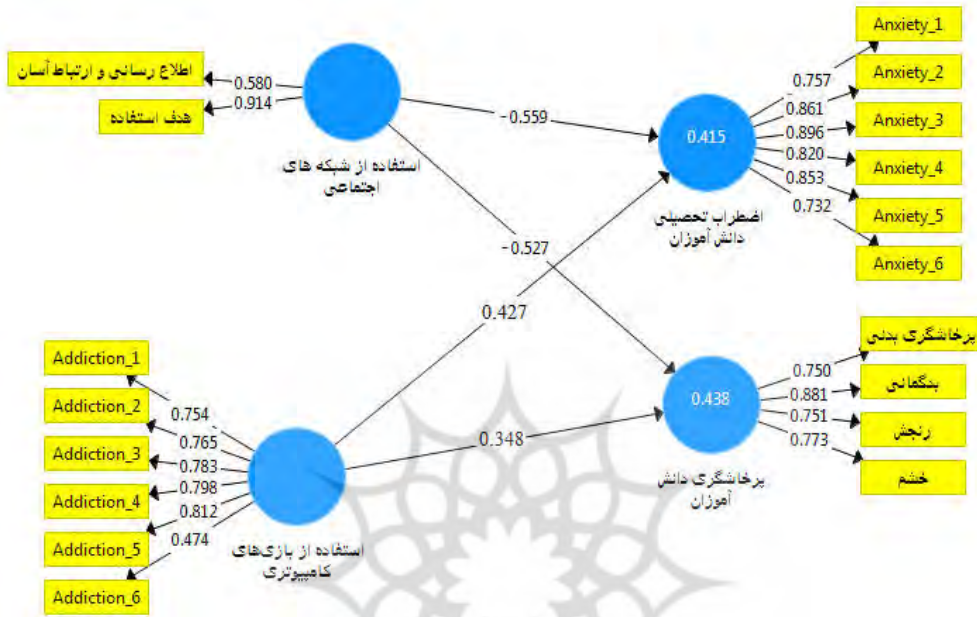


۰/۵۲۰	۰/۱۳۱	-۰/۲۵۵	۰/۵۳	بدگمانی
۰/۶۵۷	۰/۱۳۱	-۰/۵۷۶	۰/۵۸	پرخاشگری

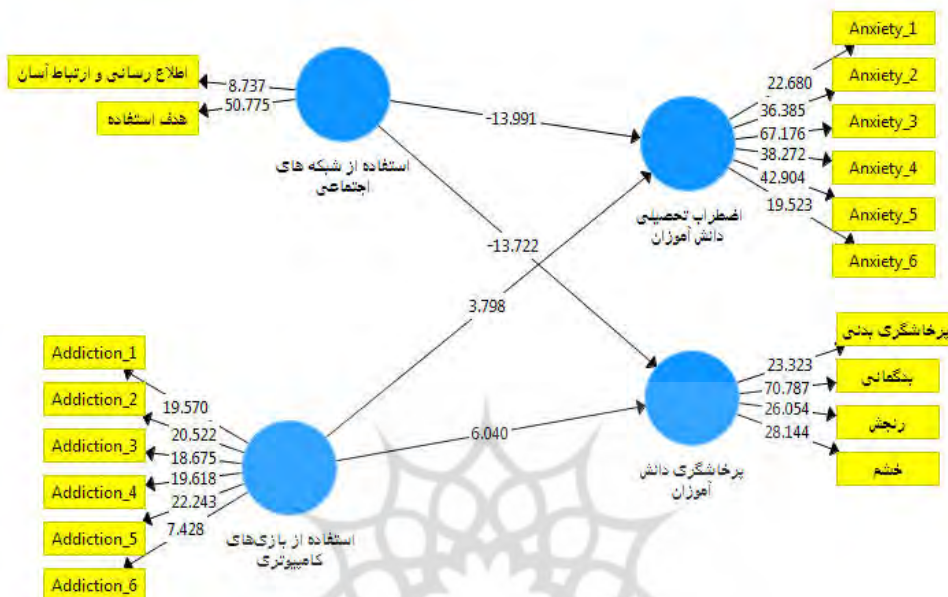
اطلاعات جدول شماره ۲ نشان می دهد بیشترین انحراف معیار مربوط به مؤلفه خشم از متغیر پرخاشگری است که نشان از پراکندگی بیشتر این مؤلفه نسبت به سایر مؤلفه ها دارد. کمترین مقدار انحراف معیار مربوط به متغیر شبکه های اجتماعی است نشان دهنده کمترین مقدار پراکندگی در این متغیر است.

همان طور که اطلاعات جدول شماره ۲ نشان می دهد، شاخص های کجی و کشیدگی متغیرهای تحقیق نشان دهنده دامنه چولگی (۳- و ۳) و کشیدگی (۵- و ۵) قابل قبول است؛ بنابراین توزیع متغیرها نرمال است و استفاده از آمار پارامتریک مجاز است.

فرضیه پژوهش: شبکه های اجتماعی و بازی های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران نقش دارند.



نمودار ۲. ضرایب استاندارد مدل فرضیه پژوهش



نمودار ۳. ضرایب معناداری (t-value) مدل فرضیه پژوهش

بررسی فرضیه پژوهش نشان داد استفاده از شبکه های اجتماعی با ضریب -0.527 و به بیان دیگر به اندازه ۵۲ درصد بر میزان پر خاشگری دانش آموزان و با ضریب -0.559 و به بیان دیگر به اندازه ۵۵ درصد بر میزان اضطراب تحصیلی دانش آموزان تأثیر دارد؛ بنابراین در سطح اطمینان 0.95 با توجه به مقدار ضرایب معناداری (t-value) به دست آمده که همگی بیشتر از قدر مطلق $1/96$ هستند، می توان گفت استفاده از شبکه های اجتماعی بر میزان پر خاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان تأثیر منفی و معناداری دارد.

همچنین استفاده از بازی های کامپیوتری با ضریب 0.348 و به بیان دیگر به اندازه ۳۴ درصد بر میزان پر خاشگری دانش آموزان و با ضریب 0.427 و به بیان دیگر به اندازه ۴۲ درصد بر میزان اضطراب تحصیلی دانش آموزان تأثیر دارد؛ بنابراین در سطح اطمینان 0.95 با توجه به مقدار ضرایب معناداری (t-value) به دست آمده که همگی بیشتر از قدر مطلق $1/96$ هستند، می توان

گفت استفاده از بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر مثبت و معناداری دارد.

بحث و نتیجه‌گیری

مطالعه حاضر با هدف تعیین نقش شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه ۸ شهر تهران انجام شد.

یافته مطالعه حاضر نشان داد استفاده از شبکه‌های اجتماعی با ضریب $0/527-$ و به بیان دیگر به اندازه ۵۲ درصد بر میزان پرخاشگری دانش‌آموزان تأثیر دارد. این یافته از این نظر که نشان داد بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی با میزان پرخاشگری رابطه دارد همسو با مطالعه (Martinez-Ferrer, B. et al. 2018) بود؛ اما این محققان نشان دادند نوجوانان با استفاده مشکل‌زا از سایت‌های شبکه‌های اجتماعی آنلاین، بیشتر درگیر رفتارهای پرخاشگرانه و اکنشی و ابزاری می‌شوند. با توجه به اینکه در مطالعه حاضر بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی با میزان پرخاشگری رابطه منفی مشاهده شد می‌توان گفت با یافته مطالعه (Martinez-Ferrer, B. et al. 2018) ناهم‌سو است. در تبیین این یافته می‌توان گفت در مطالعه حاضر پرسشنامه شبکه‌های اجتماعی، به سنجش استفاده مطلوب از اینترنت اشاره دارد. آنچه در مطالعه حاضر بررسی شده است این بود که دانش‌آموزان از شبکه‌های اجتماعی به منظور اهداف علمی و ارتباط با معلمان و همکلاسی‌ها می‌پردازند. همچنین بر اساس نظریه نیاز، الزامات موقعیتی همچون انجام تکالیف مدرسه و پرسش و پاسخ پیرامون مسائل مطرح‌شده در کلاس دانش‌آموزان را به استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی ملزم می‌کند.

یافته مطالعه حاضر نشان داد استفاده از شبکه‌های اجتماعی با ضریب $0/559-$ و به بیان دیگر به اندازه ۵۵ درصد بر میزان اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر دارد. این یافته از این نظر که به رابطه بین استفاده از شبکه‌های اجتماعی و اضطراب تحصیلی اشاره دارد با نتایج مطالعات



(Kheyri, F. et al. 2019; Shakeri, M. et al. 2018; Alizadeh Derakhshi, S.) همخوان است؛ اما از سویی دیگر، مطالعه حاضر رابطه معکوس بین استفاده از شبکه های اجتماعی و اضطراب تحصیلی را نشان می دهد؛ بدین معنی که با افزایش استفاده از شبکه های اجتماعی مجازی، میزان اضطراب تحصیلی کاهش می یابد. چنانکه پیش ازین نیز بحث شد، منظور از استفاده از شبکه های اجتماعی مجازی، کاربرد آن در زمینه امور تحصیلی و اهداف علمی است. در صورتی که دانش آموزان بتوانند از فناوری و شبکه های اجتماعی در راستای انجام تکالیف درسی و پرسش و پاسخ پیرامون مسائل مطرح شده در کلاس استفاده کنند، نه تنها موجب پیشرفت تحصیلی و بهبود عملکرد تحصیلی می شود، بلکه اضطراب تحصیلی را نیز کاهش می دهد. چنانکه در شرایط موجود و اپیدمی بیماری کرونا مشاهده می شود، عدم امکان حضور در کلاس های درس برای معلمان و دانش آموزان، استفاده از ابزارهای فناوری را در جهت گسترش ارتباط مجازی برای اهداف تحصیلی رواج داده است؛ بنابراین استفاده از ارتباطات مجازی برای دانش آموزان در جهت جبران کمبودهای درسی و در نتیجه کاهش نگرانی های و اضطراب تحصیلی مفید است.

یافته مطالعه حاضر نشان داد استفاده از بازی های کامپیوتری با ضریب $0/348$ و به بیان دیگر به اندازه ۳۴ درصد بر میزان پرخاشگری دانش آموزان تأثیر دارد. این یافته با نتیجه مطالعه (Morosanova, V. I., & Fomina, T. G. 2019) همخوان است که نشان دادند سوء استفاده های سایبری در بازی های آنلاین نوجوانان را در معرض تهدیدات آنلاین، ارباب و انواع دیگر پرخاشگری ها قرار می دهد. همچنین در راستای مطالعه (Engelhardt, C. R. et al. 2015) است مبنی بر اینکه پسرانی که به بازی های ویدیویی با محتوای پرخاشگرانه پرداخته بودند، هنگام بازی های دیگر نیز به گونه معنادار، پرخاشگری بیشتری را به اشیاء بروز می دادند و در رویارویی با موقعیتی ناکام کننده نیز پرخاشگری میان فردی بیشتری نشان می دادند. براساس مدل تحلیل شناختی نوتداعی نگری بر کویتز (۱۹۸۴)، قرار گرفتن در معرض بازی های کامپیوتری خشن، ایده هایی بامعنی های مشابه با نشانه های پرخاشگری مانند تیراندازی و گلوله

را فعال می‌کند و این ایده‌ها نشانه‌های دیگری را که مرتبط با پرخاشگری است از نظر معنایی فعال نموده و در نهایت رفتار پرخاشگری بروز می‌یابد. همچنین ویلیامز و اسکوریک (2005) معتقدند که یادگیری پرخاشگری در زمان بازی می‌تواند از طریق یادگیری مشاهده‌ای روی دهد. این یافته از این نظر با مطالعه (Ewoldsen, D. R. et al. 2012) نیز همخوان است که نشان دادند رفتارهایی که دختران و پسران هنگامی بازی‌های خشونت‌آمیز کامپیوتری از خود بروز می‌دهند، سبک بازی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد و باعث پرخاشگری و خشونت در رفتار آن‌ها می‌شود.

یافته مطالعه حاضر نشان داد استفاده از بازی‌های کامپیوتری و با ضریب $0/427$ و به بیان دیگر به اندازه ۴۲ درصد بر میزان اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر دارد. این یافته همسو با مطالعه (Sameri, M. et al. 2014) است مبنی بر اینکه بین انجام بازی‌های کامپیوتری خشن و پیشرفت تحصیلی رابطه معکوس و معنی‌دار وجود دارد و انجام بازی‌های کامپیوتری پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان را کاهش می‌دهد. در واقع مشغولیت مداوم به بازی‌های کامپیوتری موجب غافل ماندن از امور تحصیل شده عملکرد تحصیلی را کاهش می‌دهد. این مسئله، نگرانی پیرامون انجام تکالیف درسی و موفقیت در امتحانات را افزایش و موجب اضطراب تحصیلی می‌شود. این یافته از این نظر با مطالعه (Gheytafifi, M., Rashid, K. 2006) همخوان است که نشان دادند بین سلامت روانی دانش‌آموزانی که به بازی‌های رایانه‌ای نمی‌پردازند و آن‌هایی که زیاد به این بازی‌ها می‌پردازند تفاوت معناداری وجود دارد. این یافته همچون هر مطالعه دیگری با محدودیت‌هایی مواجه بود؛ از جمله اینکه ابزار استاندارد که مناسب سنجش میزان استفاده از بازی‌های کامپیوتری و شبکه‌های اجتماعی مجازی در دانش‌آموزان باشد وجود نداشت. پیشنهاد می‌شود در مطالعات کیفی آینده نسبت به تدوین ابزاری مناسب در این زمینه اقدام شود. همچنین پیشنهاد می‌شود مطالعاتی پیرامون نیازسنجی استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی در خدمت اهداف آموزشی دوره دبستان انجام گرفته و حتی مدارسی با رویکرد آموزش آنلاین بنیان‌گذاری شود.



Reference

- Alizadeh Derakhshi, S. (2015). *Investigating the relation between the use of virtual social networks with procrastination and academic anxiety among dormitory students of Allameh Tabatabai University*. Master's Thesis. Tehran: Allameh Tabatabai University. (In Persian)
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Engelhardt, C. R., Hilgard, J., & Bartholow, B. D. (2015). Acute exposure to difficult (but not violent) video games dysregulates cognitive control. *Computers in Human Behavior*, 45, 85-92.
- 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.
- Fang, X., Zhang, J., & Chan, S. S. (2013). Development of an instrument for studying flow in computer game play. *International journal of human-computer interaction*, 29(7), 456-470.
- Gheytrifi, M., Rashid, K. (2006). Studying the effects of video games on mental health and scholastic performance of guidance school students of Tehran city. *Educational Psychology*, 2(3), 11-28. (In Persian)
- Hahn, A. M., Simons, R. M., Simons, J. S., & Welker, L. E. (2019). Prediction of verbal and physical aggression among young adults: A path analysis of alexithymia, impulsivity, and aggression. *Psychiatry research*, 273, 653-656.
- Hoseini, S. A. (2014). Analyzing youth behavior in virtual social networks and the role of the media in guiding and supporting them. *Journal of Young and Media Studies*, 4(13), 87-112. (In Persian)
- Jalil, R., Huber, J. W., Sixsmith, J., & Dickens, G. L. (2017). Mental health nurses' emotions, exposure to patient aggression, attitudes to and use of coercive measures: Cross sectional questionnaire survey. *International journal of nursing studies*, 75, 130-138.
- Karimi, Y. (2015). *Personality Psychology*. Tehran: Virayesh. (In Persian)

- Karimi, Y. (2019). *Social Psychology (Theories, Concepts and Applications)*. Tehran: Arasbaran. (In Persian)
- Keogh, E., Bond, F. W., & Flaxman, P. E. (2006). Improving academic performance and mental health through a stress management intervention: Outcomes and mediators of change. *Behaviour research and therapy*, 44(3), 339-357.
- Khajehmadi, M., Pooladi, S. & Bahreini, M. (2017). Design and Assessment of Psychometric Properties of the Addiction to Mobile Questionnaire Based on Social Networks. *Iranian Journal of Psychiatric Nursing*, 4(4), 43-51. (In Persian)
- Khajeh Ali Jahanteghi, Z. (2020). The relationship between information literacy and the field of study of students of Marvdasht Branch of Azad University. *Management and Educational Perspective*, 1(2), 55-69. doi: [10.22034/jmep.2020.226555.1004](https://doi.org/10.22034/jmep.2020.226555.1004). (In Persian)
- Kheyri, F., Azizifar, A., Valizadeh, R., Veisani, Y., Aibod, S., Cheraghi, F., & Mohamadian, F. (2019). Investigation the relationship between internet dependence with anxiety and educational performance of high school students. *Journal of Education and Health Promotion*, 8(213).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Makarova, E. A., & Makarova, E. L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157-165.
- Martinez-Ferrer, B., Moreno, D., & Musitu, G. (2018). Are adolescents engaged in the problematic use of social networking sites more involved in peer aggression and victimization?. *Frontiers in psychology*, 9, 801.
- Mirgol, A., Mohseni, S., Alisoufi, A., & Sheikhveisi, H. (2019). Investigating the relationship between computer games addiction and academic failure in high school students in Zahedan. *Journal of New Advances in Behavioral Sciences*, 4(30), 1-12. (In Persian)



- Mohamedi, R., Sabouri, H., & Mahmoudi, R. (2016, November 10th). Investigating the relation between Internet games and social networks with aggression of elementary students from the parents' point of view in Parsian city. *National Conference on Recent Innovation in Psychology, Counseling and Behavioral Science*. Tehran, Iran: Tarbiat Modares University. (In Persian)
- Mohammadi, J., Khalegh Panah, K., & Gholami, E. (2017). Consuming Social Networks: A Study on BeeTalk Network. *Journal of Iran Cultural Research*, 9(4), 59-88. (In Persian)
- Morosanova, V. I., & Fomina, T. G. (2017). Self-regulation as a Mediator in the Relationship between Anxiety and Academic Examination Performance. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 1066-1070.
- Nah, F. F. H., Eschenbrenner, B., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., & Sepehr, S. (2014). Flow in gaming: literature synthesis and framework development. *International Journal of Information Systems and Management*, 1(1-2), 83-124.
- Peikanpour, N., & Nourmohamadi, R. (2015, December 14th). Investigating the positive and negative effects of computer games and strategies for reducing the negative effects. *International Conference on Research in Science and Technology*. Kuala Lumpur, Malaysia. (In Persian)
- Phillips, B. N. (1978). *School stress and anxiety: Theory, research, and intervention*. Human Sciences Press.
- Rohlf, H., Krahé, B., & Busching, R. (2016). The socializing effect of classroom aggression on the development of aggression and social rejection: A two-wave multilevel analysis. *Journal of school psychology*, 58, 57-72.
- Sameri, M., Sarkhosh, H., & Kouhi, F. (2014, January, 22nd and 23rd). Investigating the relation between computer games, aggression and academic achievement of high school students. *National E-Conference on Applied and Research Approaches in Humanities and Management*. (In Persian)
- Shaffer, D. R. (2008). *Social and personality development*. Nelson Education.

- Shakeri, M., Barzgar bafrouee, K., & Mohamadi, A. (2019). Effectiveness of Training Self-control Ethics on Reducing Aggression of Male Students. *Journal of Ethics in Science and Technology*, 14(2), 39-47. (In Persian)
- Shakerinasab, M., Ghalenoi, Z., & Kazemabadi, Z. (2018, November 13th). The effect of using virtual social networks on social anxiety and students' academic self-efficacy. *1st National Congress on Prevention of Social Harms*. Esfarāyen, Iran. (In Persian)
- World Health Organization (2015). *Adolescent mental health*. Available at: http://www.who.int/topics/adolescent_health/en. Accessed: June 12, 2017.
- Wu, T. T. (2014). Using smart mobile devices in social-network-based health education practice: a learning behavior analysis. *Nurse education today*, 34(6), 958-963.

