

Research Paper

The Relationship between Dark Triad Traits and Harmful Online Games of Teens at the National Level: Mediating Role of Game Motivation and TypeElham Heydari Mofrad², Iman Safaei³

1. Master of Physical Education, Department of Physical Education, Birjand Branch, Islamic Azad University, Birjand, Iran

2. Assistant Professor, Department of Physical Education, Birjand Branch, Islamic Azad University, Birjand, Iran. (Corresponding Author)

Received:

25 Jan 2022

Accepted:

22 May 2022

Keywords:

Dark Triad Traits, Harmful Online Game, Game Motivation, Teens

Abstract

Nowadays, the popularity of online gaming is one of the most crucial social challenges, which sometimes leads to an obsessive-compulsive disorder and causes interpersonal and professional problems. These games may be the best way to satisfy the emotional needs of users who cannot easily replace the emotional connection created by the connection of online games with other activities. As a result, users with high levels of these emotions are more likely to promote harmful online gaming. Online games enable users to create a sense of enjoyment and escape from real-life problems by immersing themselves in the world of fantasy games. These rewards gradually turn users into a pleasant feeling of attachment and dependence on online games. Therefore, problematic online gaming can have serious adverse effects on people's mental and physical health, including fatigue, sleep problems, depression, and anxiety.

Extended Abstract background and Purpose

Nowadays, the popularity of online gaming is one of the most crucial social challenges, which sometimes leads to an obsessive-compulsive

disorder and causes interpersonal and professional problems. These games may be the best way to satisfy the emotional needs of users who cannot easily replace the emotional connection created by

1. Email: eh3209095@gmail.com

2. Email: safaei@iaubir.ac.ir

2. Email: eh3209095@gmail.com

3. Email: safaei@iaubir.ac.ir



the connection of online games with other activities. As a result, users with high levels of these emotions are more likely to promote harmful online gaming. Online games enable users to create a sense of enjoyment and escape from real-life problems by immersing themselves in the world of fantasy games. These rewards gradually turn users into a pleasant feeling of attachment and dependence on online games. Therefore, problematic online gaming can have serious adverse effects on people's mental and physical health, including fatigue, sleep problems, depression, and anxiety.

Materials and Methods

The present study was a descriptive-correlational study. In this case, the statistical population included all adolescent students aged from 12 to 17 years with experience in participating in computer games until the year 1400 (Iranian calendar). Thus, the cluster random sampling technique was employed to choose six provinces of Iran country and then two cities from each province. In this regard, 500 electronic questionnaires were provided to the subjects through a questionnaire link. Among them, 458 questionnaires had the necessary criteria for statistical analysis. In addition, four tools were considered to measure the four

variables of the study. These tools are as follows:

- (I) The problematic online game questionnaire, including the dimensions of busyness, immersion (drowning in the game), isolation, overuse, interpersonal conflict, and social isolation.
- (II) The standard dark personality triad questionnaire, which contains the dimensions of Machiavellian characteristics (four items), psychopathy (four items), and narcissism (four items).
- (III) The game motivation questionnaire, including 20 items graded on the five-option Likert scale.
- (IV) The game type questionnaire, including six items graded on the five-option Likert scale.

Findings

The principal hypothesis examination showed that the motivation of online games mediated the relationship between the dark triangle of personality and harmful online games in adolescent athletes in Iran. Besides, the extracted mean-variance index was utilized to assess the convergent validity. This index was greater than 0.5 for all variables and components and confirmed convergent validity in the model. Besides, two reliability indices and Cronbach's alpha were considered for reliability evaluation. The Cronbach's alpha value and the



composite reliability were greater than 0.7 for all study variables, indicating the reliability of the measurement tool. After measuring the validity and reliability of the measurement model, the structural equation model was examined by determining the relationships between variables. In addition, the measurement model quality was calculated by the cross-validity subscription and redundancy cross-validity indexes. The results demonstrated that all variables were positive for this index. In addition, the compatibility between the structural model quality and measurement model was evaluated through the goodness of fit index. The result showed high goodness of fit index. The fit index value was 0.46, which was greater than 0.4, indicating a suitable model fit. The main hypothesis of the study states that a mediating role of online game motivation in the relationship between the dark triangle of personality and harmful online games has a significant value of 3.95. This value is significant at the 95% confidence level (greater than 1.96). Therefore, the author's claim is confirmed with a 95% probability.

Discussion and Conclusion

The results showed that the motivation of online gaming mediated the relationship between the dark triangle of character and

harmful online games. Besides, the psychological motivations of addiction to harmful online games are explained based on the theory of use and satisfaction. In this regard, it is essential to mention that differences in personality, satisfaction, and motivation to use specific media can facilitate harmful use of media by individuals. On the other hand, people's personality considerably affects their desire to play online games, so teenagers with dark personalities who have Machiavellian motives always try to attract others with deceptive behaviors, excessive benefits, and self-centeredness. Moreover, it is possible to consider and implement these behavioral rules in the type of game they choose. Therefore, paying attention to adolescents' motivations in playing allows parents and professionals to understand and communicate with players. Also, this situation enables playmakers to produce games that meet the psychological needs of players. Indeed, the teenagers' motivation encourages them to use it extensively and spend considerable time, leading to material and psychological investment in the game. It is suggested that parents play a pivotal role in their adolescents' control by controlling their adolescent's online game and proper shaping of their personality.



In other words, the use of games that are reminiscent of violence and ugliness can be more dangerous and harmful for a teenager.

Keywords: Dark Triad Traits, Harmful Online Game, Game Motivation, Teens

References

1. Gong, X., Zhang, K., Chongyang, Ch., Cheung, Ch., & Lee, M. (2019). Antecedents and consequences of excessive online social gaming: a social learning perspective. *Information Technology & People. ahead-of-print*. 33(2): 657-688.
2. Gong, X., Chen, C., & Lee, M. K. (2020). What drives problematic online gaming? The role of IT identity, maladaptive cognitions, and maladaptive emotions. *Computers in Human Behavior*, 110, (106386): 1-11.
3. Kircaburuna Kagan, Jonason Peter K., & Griffiths M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135: 298–303.
4. Trahair, C., Baran, L., Flakus, M., Kowalski, C. M., & Rogoza, R. (2020). The structure of the Dark Triad traits: A network analysis. *Personality and Individual Differences*, 167(110265): 1-10.



مقاله پژوهشی

ارتباط سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا نوجوانان در سطح ملی: نقش میانجی انگیزه و نوع بازی

الهام حیدری مفرد^۱، ایمان صفائی^۲

۱. کارشناسی ارشد تربیت بدنی، گروه تربیت بدنی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران.
۲. استادیار، گروه تربیت بدنی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران (نویسنده مسئول).

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی ارتباط سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا نوجوانان در سطح ملی با نقش میانجی انگیزه و نوع بازی انجام شد. جامعه آماری از نوجوانان رده سنی ۱۲ الی ۱۷ سال کشور انتخاب شد. نمونه آماری ۴۵۸ نفری (۲۹۰ پسر و ۱۶۸ دختر) با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی انتخاب شدند. گردآوری داده‌ها از طریق پرسشنامه بازی‌های آنلاین مشکل‌ساز، سه‌گانه تاریک شخصیت، انگیزه بازی و نوع بازی بود. به منظور تحلیل داده‌ها از روش ضریب همبستگی پیرسون و مدلیابی با رویکرد تحلیل مسیر استفاده شد. نتایج نشان داد انگیزه بازی آنلاین در ارتباط بین سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا در نوجوانان در سطح ملی نقش میانجی دارد. همچنین شاخص برازش مدل نیز حاکی از برازش مطلوب مدل پژوهش داشت. بر اساس نتایج این پژوهش پیشنهاد می‌شود با توجه به اینکه بازی‌های آنلاین ابزاری مهم برای گذراندن اوقات فراغت نوجوانان بشمار می‌رود، والدین باید به رشد ویژگی‌های شخصیتی و انگیزه آنان با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا را مدنظر قرار دهند.

تاریخ دریافت:

۱۴۰۰/۱۱/۰۵

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۱/۰۳/۰۱

واژگان کلیدی:

انگیزه بازی، بازی آنلاین آسیب‌زا، سه‌گانه تاریک شخصیت، نوجوانان.

مقدمه

عصاره فناوری‌های ارتباطی جهان مطرح و از فراگیری بسیار زیادی برخوردار گردیده است (آزادگان و همکاران، ۲۰۲۱). در همین راستا جمعیت مشتاق و اقتصاد بازی‌های آنلاین به سرعت در حال افزایش است. بازار بازی‌های آنلاین جهان بیش از ۲۳۰ میلیون کاربر فعال دارد و بیش از دو میلیون دلار ارزش دارد. یکی از چالش‌های مهم اجتماعی، محبوبیت بازی

ورزش در قرن ۲۱ جایگاه مهمی را به خود اختصاص داده است. پول، زمان و انرژی که در رسانه‌ها و زندگی روزمره به ورزش اختصاص یافته باعث شده تا تلاش‌های ورزشکاران موضوع مورد توجه و هیجان انگیزی میان همه باشد (سبزان و صفائی، ۲۰۲۱). در دهه اخیر، اینترنت با ارائه خدمات چند رسانه‌ای به مثابه

1. Email: eh3209095@gmail.com

2. Email: safaei@iaubir.ac.ir



رضایتمندی و تحریک کاربران برای استفاده از نوع خاصی از بازی می‌گردد که سبب می‌شود تا پرداختن مشکل‌ساز به این بازی‌ها را تسهیل سازد (برولوفسکیا، تیسمن و ماراگراف^۴، ۲۰۱۹). علیرغم وجود پژوهش‌هایی در خصوص پیش‌بینی کننده‌های شخصیت بازی‌های آنلاین مشکل‌ساز، روابط بین ابعاد ویژگی‌های تاریک شخصیتی (مانند ماکیاولیسم، روان‌پریشی و خودشیفتگی) و بازی‌های آنلاین مشکل‌دار به‌طور کامل مورد بررسی قرار نگرفتند، هرچند که در یک مطالعه پیشنهاد شد که رابطه مستقیم مثبتی بین ویژگی‌های خودشیفتگی و بازی‌های آنلاین مشکل‌دار وجود دارد (هسله، رازگانجوک، سیندرمن، پونتس و مونتگ^۵، ۲۰۲۰). سه‌گانه‌ی تاریک شخصیتی^۶، نشانگر گروه‌هایی مانند ماکیاولیسم، خودشیفتگی و روان‌پریشی است. این صفات با انبوهی از نتایج ناسازگار شامل موضوعات جنسیتی، مشکلات بین فردی و قضاوت‌های اخلاقی غیرعادی و تصمیم‌گیری‌های متغیر مرتبط است. همچنین این صفات (سه‌گانه‌ی تاریک) با نگرانی اخلاقی و قصد آسیب رساندن به دیگران مرتبط است و به‌طور کلی عقیده بر این است که وجدان غیر اخلاقی و یا فاقد اخلاق را نشان می‌دهد (والمر، کاج و والف^۷، ۲۰۱۹). سه‌گانه‌ی تاریک که به افراد با ویژگی شخصیتی اجتماعی بی‌پروا مرتبط است، ترکیب سه صفت مفهومی مجزاست که از نظر تجربی با یکدیگر همپوشانی دارند، همچنین ماکیاولیسم با ویژگی‌هایی مثل فریبکاری، مادی‌گرایی، بی‌احساسی و خودخواهی شناخته می‌شود (اسچربر و مارکوس^۸، ۲۰۲۰).

آنلاین است که در برخی موارد الگوی وسواس گونه‌ای را به همراه داشته و سبب بروز مشکلات بین فردی و حرفه‌ای می‌گردد (جونگ، ژانگ، چانگیانگ، چنگ و لی^۱، ۲۰۱۹). بازی‌های آنلاین ممکن است بهترین راه برای ارضای نیازهای احساسی کاربرانی باشد که نمی‌توانند به‌راحتی این پیوند احساسی به وجود آمده از ارتباط بازی‌های آنلاین را با فعالیت‌های دیگر جایگزین کنند، در نتیجه کاربرانی که سطوح بالایی از این احساسات را دارند، به‌احتمال‌زیاد بازی آنلاین آسیب‌زا را ترویج می‌کنند. در واقع بازی‌های آنلاین به کاربران این امکان را می‌دهد تا احساس لذت و گریز از مشکلات زندگی واقعی را با فروبردن خود در دنیای بازی‌های فانتزی ایجاد کنند. این پاداش‌ها در کاربران، به‌تدریج به احساس خوشایند و دل‌بستگی و وابستگی به بازی‌های آنلاین تبدیل می‌شود. از طرف دیگر بازی‌های آنلاین مشکل‌ساز، می‌توانند تأثیرات منفی جدی بر سلامت روان و جسم افراد از جمله خستگی، مشکلات خواب، افسردگی و اضطراب داشته باشند (جونگ، چن و لی^۲، ۲۰۲۰). از این رو استفاده از تکنولوژی‌های مشکل‌ساز خصوصاً بازی آنلاین، توجه فزاینده‌ای را در پژوهش‌ها به خود جلب کرده است (الای، لوین، الغرایبه، الافنین، الدریش و هال^۳، ۲۰۱۸).

در همین راستا از جمله عواملی که می‌تواند در گرایش به بازی‌های آنلاین آسیب‌زا تأثیرگذار باشد، می‌توان به سه‌گانه تاریک شخصیت (ماکیاولیسم، روان‌پریشی و خودشیفتگی) اشاره نمود. نکته حائز اهمیت این است که تفاوت‌های شخصیتی سبب تفاوت در میزان

5. Hessel, Rozgonjuk, Sindermann, Pontes & Montag
6. Dark personality triangle
7. Volmer, Koch, & Wolff
8. Schreiber & Marcus

1. Gong, Zhang, Chongyang, Cheung & Lee
2. Gong, Chen & Lee
3. Elhai, Levine, Alghraibeh, Alafnan, Aldraiweesh & Hall
4. Brailovskaia, Teismann & Margraf



بازی‌های آسیب‌زا بسیار به هم نزدیک‌اند. چراکه این عامل منجر به یک وضعیت روانی‌ای خواهد شد که به موجب آن اختلال عملکردی و پریشانی بالینی را سبب می‌شود.

بنابراین با توجه به آنچه که در بالا بیان شد می‌توان بیان کرد که انگیزه و نوع بازی می‌تواند به‌عنوان یک متغیر میانجی‌گر در رابطه با ویژگی‌های سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا نقش داشته باشد. در این راستا کودو، میسپرو، گریفیتز و توریج^۵ (۲۰۲۰) گزارش کردند با توجه به خودکنترلی ضعیف، ماهیت تکانشی و حمله‌ای افرادی که دارای نمرات بالاتری در ویژگی‌های سه‌گانه تاریک هستند، ممکن است افراد با صفات شخصیتی تاریک بالاتر، برای گسترش رفتارهای اینترنتی وابسته خود، بیشتر در معرض آسیب باشند، زیرا ممکن است محیط‌ها و بازی‌هایی را انتخاب کنند که در ارضای نیازهای اجتماعی و جنسی آن‌ها مفید باشد. دیاس، کادیم، رودریگز، مارزو، لویز و لویزسانچز^۶ (۲۰۲۰) بیان می‌کنند محرک‌های بازی‌های آنلاین تحت چند بعد، از قبیل اجتماعی، تخیل، پرورش توانایی، رقابت و تفریح دسته‌بندی می‌شوند. لذا می‌توان با توجه به ویژگی‌های متفاوت شخصیتی، محرک‌های شخصی ویژه‌ای را برای استفاده از یک نوع خاص از بازی در افراد پیش‌بینی کرد. لذا از آنجایی که ویژگی‌های سه‌گانه تاریک در ارتباط با کاربرد مشکل‌ساز رسانه‌های اجتماعی هستند می‌تواند سبب بروز رفتارهای آنلاین ضد اجتماعی مانند آزار و اذیت اینترنتی شود (توینج، جوینر، راجرز و مارتین^۷، ۲۰۱۸). برای مثال بازی گریف (گشتن در بازی‌های آنلاین) در ارتباط با تمامی ابعاد ویژگی‌های

خودشیفتگی به احساس غرور داشتن، خودبزرگ‌بینی نسبت به بقیه، حس تحسین دیگران را برانگیختن، خودبینی و کمبود همدلی شناخته می‌شود. روان‌پریشی بیشتر برای معرفی بی‌عاطفگی، کمبود پشیمانی، ضد اجتماعی بودن و رفتارهای ناخودآگاه به کار می‌رود (رگزا و سیچیوج^۱، ۲۰۱۹). اگرچه ماکیاولیسم، خودشیفتگی و روان‌پریشی از نظر طبیعت ناهمگون هستند و جنبه‌هایی از عدم امنیت، آسیب‌پذیری، اضطراب و تحریک‌پذیری را در برمی‌گیرند، اما تمایلاتی مانند وفق‌پذیری پایین‌تر، سردی احساسی، پرخاشگری و خودبزرگ‌بینی در بین آن‌ها مشترک است (تراهیر، باران، فلاکوس، کوالکسی و روگزا^۲، ۲۰۲۰). روگزا و همکاران (۲۰۱۹) دریافتند ویژگی‌های سه‌گانه تاریک شخصیت با نتایج نامطلوب اجتماعی بازی‌های آنلاین از قبیل پرخاشگری درون فردی و ارزش‌های لذت‌طلبانه در ارتباط می‌باشد که ممکن است با توجه به ویژگی‌های شخصیتی افراد به رفتارهای خاص در بازی‌های آنلاین آسیب‌زا تبدیل شود. در همین زمینه در پژوهشی ایورن، ایورن، دالبوداک، تاپکو و کوتلو^۳ (۲۰۲۰) ویژگی‌های شخصیتی ضد اجتماعی (مانند روان‌پریشی خودشیفتگی، ماکیاولیسم) را به‌عنوان پیش‌بینی‌کننده‌های اصلی، محرک‌های بازی‌های آنلاین را به‌عنوان پیش‌بینی‌کننده‌های نزدیک و نوع بازی را به‌عنوان تسهیل‌کننده‌ها برای درک بازی‌های آنلاین بیان کردند. برند و همکاران^۴ (۲۰۱۹) نشان دادند همه ویژگی‌های شخصیتی و انگیزه‌های بازی، به‌طور یکسان می‌تواند زمان صرف بازی را پیش‌بینی می‌کنند. این مهم است، زیرا زمان سپری شده با بروز اختلال در

4. Brand et al
5. Cudo, Misiuro, Griffiths & Torój
6. Dias, Cadime, Rodríguez, Marzo, López, & López-Sánchez
7. Twenge, Joiner, Rogers & Martin

1. Rogoza & Ciecuch
2. Trahair, Baran, Flakus, Kowalski & Rogoza
3. Evren, Evren, Dalbudak, Topçu & Kutlu



انجام دهند، تمایل به تغییر ناگهانی رفتاری که ممکن است پرخاشگری باشد، افزایش می‌یابد. لذا نوجوانان گیم با سطح بالای ویژگی‌های سه‌گانه تاریک، ممکن است نیازهای ضد اجتماعی خودشان در فضاهای مجازی اجتماعی مانند پلتفرم‌های بازی‌های آنلاین را این‌گونه جبران کنند. چراکه آن‌ها نمی‌توانند این نیازها را در زندگی واقعی خود به دست آورند. تولد بازی‌های ویدیویی مختلف بر نوجوانان تأثیر زیادی دارد. امروزه بسیاری از جوانان در انجام بازی‌های ویدیویی آسیب‌زا معتاد شده‌اند و چندین مورد قلدری یا حادثه خشونت‌آمیز ناشی از انجام بازی‌های ویدیویی گزارش شده بود. مطالعات در مورد مشارکت کودکان و نوجوانان در بازی‌های آسیب‌زا باید انجام شود، زیرا این قشر از جامعه به‌طور فعال، در سیستم عامل‌های مختلف بازی‌های ویدیویی را انجام می‌دهند (بلو و پاتارای^۵، ۲۰۲۱). زیاده‌روی در بازی‌های ویدیویی، به بخشی اساسی از برنامه روزمره گیمرها تبدیل شده است. به‌طور خاص، یکی از ویژگی‌های کلیدی بازی ویدیویی این است که باعث ایجاد تعامل فردی می‌شود (توندلو، والچانو، ریتز، وی، آرچی و نیک^۶، ۲۰۱۸). بر این اساس باید اذعان داشت انجام پژوهش حاضر، از آن جهت حائز اهمیت است که بیانگر یک مدل میانجی^۷ با توجه به محدود بودن پژوهش‌ها در زمینه بررسی نقش متغیر میانجی انگیزه بازی‌های آنلاین است. لذا این پژوهش به دنبال آزمودن مکانیسم‌های اساسی ارتباط بین ابعاد سه‌گانه تاریک شخصیت و بازی‌های آنلاین آسیب‌زا از طریق متغیر میانجی انگیزه بازی در نوجوانان است. این مدل یکپارچه نه تنها نحوه ارتباط ابعاد سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های

سه‌گانه تاریک است. گیم‌های خود شیفته بیشتر به بازی‌های ویدیویی معتاد هستند، زیرا که اصرار دارند که توسط دیگر افراد درون بازی شناخته شوند و مورد احترام قرار بگیرند (کراکابوران، جانسون و گریفیتس^۱، ۲۰۱۸). گیم‌هایی با درجه خودشیفتگی بالاتر ارزش‌های ثروت و قدرت درون بازی را همانند آنچه در زندگی واقعی وجود دارد، قبول دارند که ممکن است باعث بازی کردن بیش از حد در آن‌ها شود. سادیسیم فیزیکی با مقدار بازی‌های ویدیویی خشن در ارتباط می‌باشد که ریسک بالا برای بازی کردن بیش از حد را نشان می‌دهد، زیرا گذراندن زمان طولانی‌مدت برای بازی‌های مخصوص، منجر به کاربرد مشکل‌دار می‌شود (چانگ، مرشدی، یونگ و تیان^۲، ۲۰۱۹).

در اهمیت این مسئله باید اذعان داشت که محرک‌های گیم‌های نوجوان برای بازی‌های اینترنتی، ممکن است منجر به بازی‌های اینترنتی آسیب‌زا شود؛ چراکه این‌گونه گیمرها که برای فرار از زندگی واقعی یا رقابت با دیگران یا کنار آمدن با مشکلات خود بازی می‌کنند دارای حد بیشتری از مشکلات بازی‌های آنلاین نسبت به افرادی هستند که بازی را برای محرک‌های مطلوب آن انجام می‌دهند (شانلی^۳، ۲۰۲۰). به علاوه اینکه مدل کاربرد اینترنت جبرانی، اصرار دارد نوجوانان با جبران نیازهای برآورده نشده خودشان در زمینه‌های آنلاین به کاربران مشکل‌دار اینترنتی تبدیل می‌شوند. لذا این موضوع می‌تواند به‌عنوان توضیحی اضافی برای تأثیرات ممکن انتخاب نوع بازی به‌عنوان میانجی‌گر و محرک در بازی‌های آنلاین مورد توجه قرار گیرد (کینگ، دلفابرو، بیلوکس و پوتنزا^۴، ۲۰۲۰). این نوجوانان می‌توانند به‌راحتی به بازی‌ها دسترسی پیدا کنند. هرچه بچه‌ها مدت زمان بیشتری بازی ویدیویی

5. Bello & Pataray
6. Tondello, Valtchanov, Reetz, Wehbe, Orji & Nacke
7. Mediating Model

1. Kircaburun, Jonason, & Griffiths
2. Chung, Morshidi, Yoong, & Thian
3. Shanley
4. King, Delfabbro, Billieux & Potenza



سپرده شود و نوجوانان ساعت زیادی از روز را به بازی رایانه‌ای و بازی‌های خطرآفرین بپردازند. انتخاب نوع بازی و سن می‌تواند راحل مناسب برای پرداختن به اوقات فراغت مناسب برای نوجوانان تبدیل شود و آنان را از دام بسیاری از آسیب‌های اجتماعی و روان‌شناسی نجات دهد. از این رو پرداختن به ابعاد تاریک شخصیت در نوجوانان و ارتباط آن به بازی‌های رایانه‌ای، موضوعی نو در حوزه اوقات فراغت و روانشناسی به شمار می‌رود که با روشن شدن نتایج این پژوهش می‌توان به راه‌حل‌های مناسب در جهت تقویت و پرداختن درست به این بازی‌ها در جهت پرورش صحیح نوجوانان اقدام نمود. از طرفی پرداختن به انگیزه نوجوانان از انجام این نوع بازی‌ها، و طبقه‌بندی انواع بازی‌های رایانه‌ای و خصوصاً آسیب‌زا می‌تواند در کاهش اثرات مخرب آن کمک کند. لذا محققان تحقیق حاضر به دنبال این هستند که ارتباط سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا با نقش میانجی انگیزه و نوع بازی نوجوانان در سطح ملی چگونه است؟

روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش حاضر، شامل کلیه نوجوانان دانش‌آموز رده سنی ۱۲ تا ۱۷ سال کشور دارای سابقه و تجربه شرکت در بازی‌های رایانه‌ای تا سال ۱۴۰۰ بود. بدین ترتیب افراد نمونه پس از لیست کردن استان‌های کشور به‌طور کاملاً تصادفی، شش استان، سپس از هر استان دو شهر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی و در اجرا به‌صورت در دسترس انتخاب شدند. به نظر گیلفورد^۲ حداقل حجم نمونه ۲۰۰ نفر است. در همین راستا کامری^۳ بیان می‌کند گروه نمونه ۱۰۰ نفری ضعیف است، ۲۰۰ نفری نسبتاً مناسب است، ۳۰۰ نفری

آنلاین آسیب‌زا نوجوانان را بیان می‌کند، بلکه نشان‌دهنده چگونگی اعمال این تأثیرات است.

در ضرورت انجام پژوهش حاضر باید گفت نتایج متناقضی از پژوهش‌های پیشین به دست آمده که به دلیل تفاوت‌های ناشی از اثرات متفاوت متغیرهای خودکنترلی، تکانش‌گری و ماهیت ناهمگون پرخاشگرانه افراد دارای سطح بالای سه‌گانه تاریک شخصیت می‌باشد (جانسون و زیگلر هیل^۱، ۲۰۱۸). لذا این پژوهش سعی دارد به بررسی اثرات پایدار در ارتباط ابعاد سه‌گانه تاریک با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا با میانجی انگیزه و نوع بازی بپردازد. از طرفی انگیزه‌های متفاوتی مانند رقابت‌جویی، لذت‌طلبی و رضایت‌مندی در سنین مختلف در گرایش به بازی‌های آنلاین آسیب‌زا تأثیرگذار می‌باشد که ممکن است افراد را با انجام بازی‌های آنلاین در معرض آسیب رساندن به خود قرار دهد که در این خصوص در پژوهش‌های قبلی در مورد آن تردید وجود دارد که این پژوهش به دنبال بررسی دقیق این انگیزه‌ها است. لذا با توجه به حساسیت‌های بالای روحی - روانی و جسمانی دوره نوجوانی، این پژوهش به دنبال درک انگیزه‌های واقعی تأثیرگذار در گرایش نوجوانان در این ارتباط می‌باشد.

بنابراین با توجه به مطالبی که در بالا بیان شد باید گفت از آنجایی که دوره نوجوانی یکی از مهم‌ترین و حساس‌ترین دوره‌های زندگی هر فردی است و به عقیده بسیاری از روانشناسان، این دوره مملو از هیجان و آسیب‌های اجتماعی است که در کمین نوجوانان قرار گرفته و برخورد و رفتار درست با نوجوانان می‌تواند در حل بسیاری از مشکلات آنان کارساز باشد. گرایش روزافزون نوجوانان به سمت بازی‌های رایانه‌ای و رشد بی‌رویه این نوع بازی‌ها در سطح جامعه باعث شده که بسیاری از گزینه‌های قدیمی اوقات فراغت به فراموشی

3. Comrie

1. Jonason & Zeigler-Hill

2. Guilford



خوب، ۵۰۰ نفری خیلی خوب و ۱۰۰۰ نفری عالی است (هومن، ۲۰۱۰). بر این اساس نظر به شیوع بیماری کرونا، تعداد ۵۰۰ پرسش‌نامه الکترونیکی با ارائه لینک پرسشنامه در اختیار آزمودنی‌ها قرار گرفت که از مجموع آن‌ها، تعداد ۴۵۸ پرسش‌نامه ملاک‌های لازم جهت تجزیه و تحلیل آماری را دارا بود. همچنین ملاک‌های ورود و خروج برای افراد نمونه تعیین شد. ملاک‌های ورود شامل: دارا بودن تحصیلات مقطع ششم ابتدایی تا یازدهم متوسطه، دامنه سنی ۱۲ تا ۱۷ سال و همچنین نوجوانان دارای والدین (پدر و مادر) بود. همچنین ملاک‌های خروج شامل همکاری ناقص آزمودنی و عدم تکمیل پرسشنامه بود.

ابزار و شیوه گردآوری داده‌ها

در مجموع چهار ابزار برای سنجش و اندازه‌گیری چهار متغیر مدنظر در این مطالعه استفاده شدند که شرح هر کدام در ذیل می‌آید:

اول - پرسشنامه بازی‌های آنلاین مشکل‌ساز توسط دیمیتروویکس و همکاران^۱ (۲۰۱۲) طراحی شد. این پرسشنامه دارای ابعاد مشغله، غوطه‌ور شدن (غرق شدن در بازی)، گوشه‌گیری، استفاده بیش از حد، تعارض بین فردی و انزوای اجتماعی بود. ۱۲ گویه است که بر اساس مقیاس «به‌ندرت یا هرگز» تا «بیشتر اوقات» در طیف پنج ارزشی لیکرت نمره‌گذاری شد. پایایی خارجی آن در پژوهش کربوران و همکاران (۲۰۱۸) در جامعه آماری نوجوانان با میانگین سنی ۲۰ سال، آلفای کرونباخ ۰/۸۹ گزارش شد. در پژوهش حاضر جهت ترجمه ابتدا پرسشنامه فوق، توسط متخصص کانون زبان به فارسی، سپس دوباره توسط متخصص دیگر نسخه فارسی ترجمه شده به انگلیسی برگردانده شد. در نهایت توسط کارشناس دیگر دو متن انگلیسی با یکدیگر مقایسه گردید و اصلاحاتی در ترجمه نهایی اعمال شد. در پژوهش حاضر برای تعیین

روایی، تحلیل عاملی اکتشافی، تأییدی و برای تعیین اعتبار پرسشنامه، همسانی درونی (ضریب آلفای کرونباخ) ۰/۸۴ به دست آمد و جهت مطابقت با فرهنگ ایرانی به رویت اساتید و کارشناسان علوم ورزشی و روانشناسی رسید.

دوم - پرسشنامه استاندارد سه‌گانه تاریک شخصیت جانسون و وبستر^۲ (۲۰۱۰) که مشتمل بر ۱۲ گویه می‌باشد که به صورت ۱: «اصلاً مرا توصیف نمی‌کند» تا ۳: «کاملاً مرا توصیف می‌کند» نمره‌گذاری می‌شود. این مقیاس یک ابزار خود-گزارشی سه عاملی است که شامل ابعاد ویژگی ماکیاولیستی (چهار گویه)، سایکوپاتی (چهار گویه) و خودشیفتگی (چهار گویه) می‌باشد. پایایی خارجی آن در پژوهش کربوران و همکاران (۲۰۱۸) آلفای کرونباخ ۰/۸۷ گزارش شد. در پژوهش حاضر برای تعیین روایی، تحلیل عاملی اکتشافی، تأییدی و برای تعیین اعتبار پرسشنامه، همسانی درونی (ضریب آلفای کرونباخ) ۰/۷۴ به دست آمد.

سوم - پرسشنامه انگیزه بازی که توسط دیمیتروویکس و همکاران (۲۰۱۱) طراحی شد دارای ۲۰ گویه است که در طیف پنج ارزشی لیکرت درجه‌بندی شده است. پایایی خارجی آن در پژوهش کربوران و همکاران (۲۰۱۸) در جامعه آماری نوجوانان با میانگین سنی ۲۰ سال، آلفای کرونباخ ۰/۹۶ گزارش شد. در پژوهش حاضر جهت ترجمه ابتدا پرسشنامه فوق توسط متخصص کانون زبان به فارسی و دوباره توسط متخصص دیگر، نسخه فارسی ترجمه شده به انگلیسی برگردانده شد. در نهایت توسط کارشناس دیگر دو متن انگلیسی با یکدیگر مقایسه گردید و اصلاحاتی در ترجمه نهایی اعمال شد. در پژوهش حاضر برای تعیین روایی، تحلیل عاملی اکتشافی، تأییدی و برای تعیین اعتبار پرسشنامه، همسانی درونی (ضریب آلفای

1. Demetrovics et al

2. Jonason & Webster



توصیفی و استنباطی انجام شد. در بخش توصیفی، برای بررسی ویژگی‌های جمعیت شناختی آزمودنی‌ها از شاخص‌هایی نظیر میانه، میانگین، درصدها استفاده شد. برای تأیید مدل و آزمون فرضیات و تدوین مدل معادلات ساختاری از روش حداقل مربعات جزئی^۲ از طریق نسخه سه نرم‌افزار اسمارت پی ال اس^۳ و اس پی اس^۴ نسخه ۲۴ برای آمار توصیفی استفاده شد.

یافته‌ها

از مجموع ۴۵۸ پرسشنامه جمع‌آوری شده تعداد ۶۳/۳۱ درصد پاسخگویان پسر (۲۹۰ نفر) و ۳۶/۶۸ درصد دختر (۱۶۸) نفر بودند. دامنه سنی آزمودنی‌ها بین ۱۲ تا ۱۷ سال بود. قبل از تحلیل داده‌های پژوهش مفروضه‌های زیربنایی تحلیل موردبررسی قرار گرفت. برای بررسی مفروضه نرمال بودن داده‌ها از آزمون کلموگروف اسمیرنوف استفاده شد. نتایج حاصل از بررسی فرضیه اصلی این پژوهش نشان داد انگیزه بازی آنلاین ارتباط بین سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا را میانجی‌گری می‌کند.

کرونباخ) ۰/۹۴ به دست آمد و جهت مطابقت با فرهنگ ایرانی به رویت اساتید و کارشناسان علوم ورزشی و روانشناسی رسید.

چهارم - پرسشنامه نوع بازی هومان و گریفیتس^۱ (۲۰۱۲) که دارای شش گویه و در طیف پنج ارزشی لیکرت درجه‌بندی شده است. پایایی خارجی آن، در پژوهش کرابوران و همکاران (۲۰۱۸) در جامعه آماری نوجوانان با میانگین سنی ۲۰ سال، آلفای کرونباخ ۰/۸۰ گزارش شد. در پژوهش حاضر جهت ترجمه ابتدا پرسشنامه فوق توسط متخصص کانون زبان به فارسی برگردانده شد. سپس دوباره توسط متخصص دیگر نسخه فارسی ترجمه شده به انگلیسی برگردانده شد. در نهایت توسط کارشناس دیگر، دو متن انگلیسی با یکدیگر مقایسه گردید و اصلاحاتی در ترجمه نهایی اعمال شد. در پژوهش حاضر برای تعیین روایی، تحلیل عاملی اکتشافی، تأییدی و برای تعیین اعتبار پرسشنامه، همسانی درونی (ضریب آلفای کرونباخ) ۰/۷۰ به دست آمد و جهت مطابقت با فرهنگ ایرانی به رویت اساتید و کارشناسان علوم ورزشی و روانشناسی رسید.

روش پردازش داده‌ها

در این پژوهش تجزیه و تحلیل داده‌ها، به صورت

جدول ۱- ضرایب همبستگی متغیرهای پژوهش

Table 1- Correlation coefficients of research variables

متغیرهای پنهان	ابعاد تاریک شخصیت	انگیزه بازی	بازی‌های آنلاین	نوع بازی
ابعاد تاریک شخصیت	1			
انگیزه بازی	0/60	1		
بازی‌های آنلاین	0/35	0/35	1	
نوع بازی	0/78	0/61	0/30	1
میانگین	1/57	1/53	2/12	1/75
انحراف استاندارد	0/295	0/603	0/574	0/410

3. Smart Pls
4. SPSS

1. Ghuman & Griffiths
2. Partial Least Square

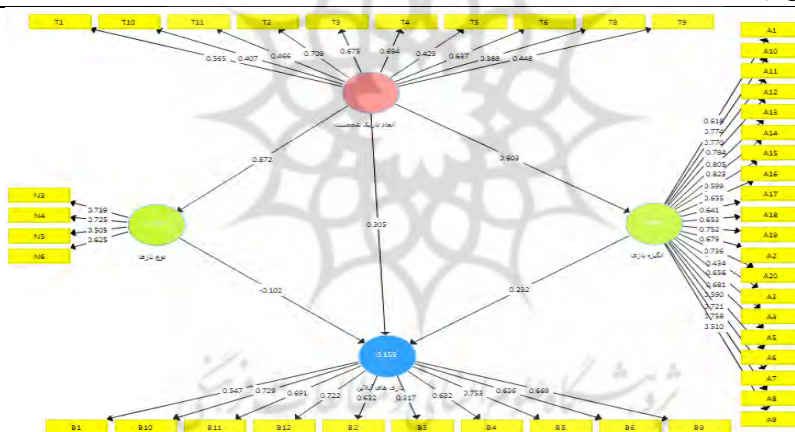


برای بررسی روایی همگرا از شاخص متوسط واریانس استخراج شده استفاده شد. همان‌طور که در جدول مشاهده می‌شود مقدار این متغیر برای تمامی متغیرها و مؤلفه‌ها از ۰/۵ بزرگ‌تر شد و نشان از تأیید روایی همگرا در مدل دارد. برای بررسی پایایی نیز از دو شاخص پایایی ترکیبی و آلفای کرونباخ استفاده شد.

جدول ۲- شاخص‌های روایی و پایایی

Table 2 - Validity and reliability indicators

متغیرهای پنهان	میانگین واریانس مستخرج	پایایی ترکیبی	آلفای کرونباخ	جذر میانگین واریانس مستخرج
ابعاد تاریک شخصیت	0/50	0/80	0/74	70/0
انگیزه بازی	0/54	0/94	0/94	73/0
بازی‌های آنلاین	0/51	0/87	0/84	71/0
نوع بازی	0/52	0/75	0/70	72/0



شکل ۱- ضرایب مسیر مدل ساختاری پژوهش

Figure 1- Path coefficients of the structural model of the research

پس از سنجش روایی و پایایی مدل اندازه‌گیری، بررسی قرار می‌گیرد. مدل ساختاری از طریق روابط بین متغیرها مورد

$$GOF = \sqrt{Communalities * R^2} = \sqrt{0.51 * 0.42} = 0.46$$

1. Average Variance Extracted (AVE)



شاخص اشتراک با روایی متقاطع^۱ و شاخص روایی متقاطع افزونگی^۲ محاسبه شد. نتایج به دست آمده در متقاطع افزونگی^۲ شاخص مثبت است.

جدول ۳- نتایج آزمون کیفیت مدل اندازه‌گیری و ساختاری

Table 3- Results of measurement and structural model quality test

متغیرهای پنهان	شاخص اشتراک با روایی متقاطع	شاخص روایی متقاطع افزونگی
ابعاد تاریک شخصیت	0/15	-
انگیزه بازی	0/39	0/15
بازی‌های آنلاین	0/28	0/05
نوع بازی	0/09	0/30

برای بررسی سازش بین کیفیت مدل ساختاری و مدل اندازه‌گیری شده از شاخص نیکویی برازش^۳ استفاده شد.

جدول ۴- نتایج مدل معادلات ساختاری فرضیه‌های پژوهش

Table 4 - Results of structural equation modeling of research hypotheses

فرضیات پژوهش	بتا	آماره تی	سطح معناداری	وضعیت فرضیه	جهت تأثیر
ویژگی سه‌گانه شخصیت -> بازی‌های آنلاین آسیب‌زا	0/30	3/39	0/001	تائید	+
ویژگی سه‌گانه شخصیت -> انگیزه بازی آنلاین	0/60	9/58	0/002	تائید	+
ویژگی سه‌گانه شخصیت -> نوع بازی	0/87	57/87	0/001	تائید	+
انگیزه بازی آنلاین -> بازی‌های آنلاین آسیب‌زا	0/23	4/65	0/001	تائید	+
نوع بازی آنلاین -> بازی‌های آنلاین آسیب‌زا	-0/10	1/13	0/258	عدم تائید	-
ویژگی سه‌گانه شخصیت -> انگیزه بازی -> بازی‌های آنلاین آسیب‌زا	3/95	3/95	0/001	تائید	+
ویژگی سه‌گانه شخصیت -> نوع بازی -> بازی‌های آنلاین آسیب‌زا	1/12	1/12	0/262	عدم تائید	-

$|t| > 1.96$ Significant at $P < 0.05$, $|t| > 2.58$ Significant at $P < 0.01$

بالا بودن شاخص مقدار نیکویی برازش از ۰/۴ برازش مدل را نشان می‌دهد. مقدار شاخص برازش برابر ۰/۴۶ شده است و از مقدار ۰/۴ بزرگ‌تر شده است و نشان از برازش مناسب مدل دارد.

3. goodness of fit (GOF)

1. Cv Com
2. CV Red



سازش کاری، سبب میل به انجام بیش از حد بازی‌های کامپیوتری گردد. همچنین انگیزه رقابت‌طلبی و ویژگی شخصیتی ماکیاولیسم سبب می‌گردد تا شخص، درک درستی از محیط پیرامون خود نداشته باشد و بدین ترتیب برای رسیدن به هدف به هر قیمت ممکن، با غوطه‌ور شدن در افکار خود موجب افزایش زمان بازی و در نتیجه آسیب‌های روحی و جسمی جبران‌ناپذیر به خود شود (هسله و همکاران، ۲۰۲۰). در نتیجه با افزایش زمان بازی و اعتیاد به آن، انگیزه خشونت در فرد بالاتر می‌رود و متعاقب آن، همدلی و پایبندی به اخلاقیات در فرد کاهش می‌یابد، بازی از حالت عادی خود خارج شده و به شکل آسیب‌زا در فرد اثر می‌گذارد (نیکوگفتار و شباهنگ، ۲۰۲۰).

در همین راستا وانگ و همکاران (۲۰۲۱) دریافتند انگیزه‌های موفقیت و فرار از دنیای واقعی که به دلیل اختلالات روان‌شناختی در فرد به وجود آمده، با مالکیت روان‌شناختی نسبت به یک بازی مجازی ارتباط مثبت دارند. در این حالت، کنترل گیمر بر روی رفتار خود کم شده و سبب افزایش ارتباط او با بازی اینترنتی می‌شود که سبب جدایی او از محیط بیرون از بازی گشته و در نتیجه اهداف بازی در نظر وی، پررنگ‌تر جلوه نموده و از این نقطه به بعد است که اعتیاد به بازی افراطی با آسیب‌های بعدی نمایان می‌شود. همچنین می‌توان گفت اصلی‌ترین انگیزه افراد با اختلالات روان‌شناختی که به بازی‌های رایانه‌ای جذب می‌شوند این است که احساس می‌کنند، این عجز و محو شدن آنان در بازی در هنگام بروز مشکلات روحی می‌تواند باعث ایجاد حس خوب و غلبه بر مشکلات روحی آنان گردد. در واقع سرگرمی، تفریح و اوقات فراغت تنها ظاهر بازی‌های آنلاین است، اما با توجه به اهداف طراحی شده، این بازی‌ها می‌توانند باعث تغییر نگرش

اطمینان ۹۵ درصد معنادار شده است (بزرگ‌تر از ۱/۹۶ شده است)، بنابراین با احتمال ۹۵ درصد ادعای محقق تأیید می‌شود.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی ارتباط سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا، با نقش میانجی انگیزه و نوع بازی نوجوانان در سطح ملی انجام شد. نتایج این پژوهش نشان داد انگیزه بازی آنلاین ارتباط بین سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا را میانجی‌گری می‌کند و با پژوهش دیاس و همکاران (۲۰۲۰)، عباسی، شاه، رحمان، هلاوکس، تینگ و نیسار^۱ (۲۰۲۱) و قادری و زاد افشار (۲۰۲۰) همسو می‌باشد. رابطه بین ویژگی سه‌گانه تاریک شخصیت با انگیزه بازی آنلاین در پژوهش حاضر با نتایج حاصل از وانگ، عبدالحمید و ساندرز^۲ (۲۰۲۱)، کودو و همکاران (۲۰۲۰)، هسله و همکاران (۲۰۲۰) همسو است. رابطه بین انگیزه بازی آنلاین با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا وانگ و همکاران (۲۰۲۱) همسو می‌باشد. همچنین رابطه بین ویژگی سه‌گانه شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا در پژوهش حاضر با نتایج حاصل از عباسی و همکاران (۲۰۲۱)، جابلنسکا و زایدل^۳ (۲۰۲۰)، چونگ و همکاران (۲۰۲۰) همسو می‌باشد. در تبیین نتایج به دست آمده باید گفت یک ارتباط منفی بین مهار و کنترل خود و انگیزه بروز رفتارهای مشکل‌ساز در بین گیمرهای نوجوان وجود دارد که نشأت گرفته از ویژگی و ابعاد شخصیتی آنان می‌باشد (کودو و همکاران، ۲۰۲۰). اختلال در ویژگی‌های شخصیتی در برخی از افراد می‌تواند به دلیل عدم درک درست از شرایط محیطی با ایجاد انگیزه‌هایی مانند انزوای طلبی و گوشه‌گیری، خیال‌پردازی و عدم

2. Wang, Abdelhamid & Sanders
3. Jabłońska & Zajdel

1. Abbasi, Shah, Rehman, Hlavacs,
Ting & Nisar



انگیزه‌های روان‌شناختی اعتیاد به بازی‌های آنلاین آسیب‌زا بر اساس نظریه استفاده و رضایت‌مندی کاتز^۱ (۱۹۵۹) باید اظهار داشت تفاوت‌های شخصیتی، رضایت‌مندی‌ها و انگیزه استفاده از رسانه‌های خاص می‌تواند استفاده آسیب‌زای افراد از رسانه‌ها را تسهیل سازد (کرکابورن و همکاران، ۲۰۱۸). این انگیزه‌ها را باید به‌عنوان یکی از مسائل اساسی در تحلیل گرایش نوجوانان به این بازی‌ها مدنظر قرار داد. توجه به این انگیزه‌ها می‌تواند به درک بهتر این رفتار کمک کند. چراکه محرک‌های بازی‌های آنلاین، رابطه میان نشانه‌های روان‌پریشی و بازی‌های آنلاین مشکل‌دار مخصوصاً محرک‌های رقابت و تخیل را میانجی‌گری می‌کنند (کینگ و همکاران، ۲۰۱۹).

بنابراین می‌توان گفت به‌واسطه این انگیزه‌ها کاربران در بازی‌های آنلاین به‌راحتی به با بازی وابسته می‌شوند و متعاقباً عواقب نامطلوبی مانند افسردگی، اختلال خواب، انزوای اجتماعی، عملکرد ضعیف کار و حتی مرگ را برای آن‌ها در پی خواهد داشت (شیمنتی، اینفانتی، بادود، لایوکس و بیلویکس، ۲۰۱۷). در همین راستا بر اساس مدل استفاده جبرانی از اینترنت^۴ می‌توان ادعان داشت افراد به‌منظور جبران خسارت وارد آمده ناشی از نیازهای ارضاء نشده آنلاین خود در دنیای واقعی، طبق نظریه سلسله مراتب نیازهای هرم مازلو^۵ به کاربران آنلاین مشکل‌ساز در دنیای مجازی تبدیل می‌شوند. از این‌رو گیم‌هایی که تمایلات ضد اجتماعی خود را نمی‌توانند در دنیای واقعی پیاده سازند، جهت جبران این نیازها در محیط‌های مجازی مانند بازی‌های آنلاین، به دنبال جبران کمبودهای خود هستند (بالابو،

کاربران و هویت آن‌ها و ابهامات و تخیلاتی و در مسائلی از قبیل نوع رفتار، ارتباطات با جوامع هدف و رفتارهای اجتماعی، القای آداب رسوم و اعتقادات مختلف، تغییر سبک زندگی و سایر مسائل شود (قادری و زاد افشار، ۲۰۲۰). در واقع هویت بازی‌های اینترنتی بر تفکر نوجوان از طریق سرکوب آن، جایگزینی هیجان و انتظار عاطفی منفی را سبب می‌شود و سرانجام سرکوب افکار و انتظار عاطفی منفی در بازی‌های آنلاین آسیب‌زا را موجب می‌شود.

در همین راستا وجود تحریف شناختی، باعث مختل‌شدن رفتار خودتنظیمی می‌شود و پیامدهای روان‌شناختی مختلفی مانند استرس، اضطراب و ... را به وجود می‌آورد و شخص برای رهایی از این فشار بازی می‌کند. باورهای شناختی مختل، مهارت‌های مقابله‌ای را تضعیف می‌کند، تعاملات شناختی باورهای غیرمنطقی و رفتاری غیر مؤثر ویژه را شکل می‌دهد و زمینه استفاده از بازی‌های آسیب‌زا را فراهم می‌کند (جونگ و همکاران، ۲۰۲۰، ۳). بدین ترتیب افرادی که دارای ویژگی‌های شخصیتی با مشکلات روان‌شناختی هستند به‌طور بالقوه می‌توانند نیازهای ظالمانه خود را از طریق بازی‌های خشن و آسیب‌زا ارضا نمایند (کینگ و همکاران، ۲۰۲۰)؛ بنابراین نوجوانانی که به استفاده از بازی‌های آنلاین به‌عنوان وسیله‌ای برای فرار از مشکلات زندگی واقعی تمایل دارند، بیشتر مستعد اعتیاد به بازی آنلاین آسیب‌زا هستند. لذا مداخلات شناختی خاص و نیز مداخلات رفتاری می‌تواند برای مقابله با باورهای مختل سودمند و مؤثر باشد و می‌تواند با تجهیز افراد به راهبردها و مهارت‌های شناختی مناسب و مؤثر از بروز اعتیاد جلوگیری کرد (جابلسکا و همکاران، ۲۰۲۰). در یک جمع‌بندی کلی و در تبیین

4. Compensatory Use Model of the Internet
5. Maslow's hierarchy of Needs

1. Katz uses and Gratifications Theory
2. King et al
3. Schimmenti, Infanti, Badoud, Laloyaux & Billieux



گریفیث، اوربان، کوارتیرولی، دیمیتروویکس و کرایلی^۱، در واقع یکی از مکانیسم‌های انگیزشی در فرد این است که از طریق بازی می‌تواند با عواطف منفی خود مقابله کرده و با توانمندسازی خود، در یک دنیای فانتزی احساساتش را تایید کند و به آنچه که در دنیای واقعی امکان دستیابی به آن برای او وجود ندارد برسد، زیرا در این حالت است که گیم می‌تواند فردی دیگر باشد و درگیر فعالیت‌هایی از طریق بازی باشد که نمی‌تواند در جای دیگر در آن شرکت کرده و آن را تجربه کند و بدین ترتیب به‌طور موقت از هویت خودشان خارج شده تا مشکلاتشان را پشت سر بگذارند (دی بلاسی و همکاران^۲، ۲۰۱۹).

از سوی دیگر شخصیت فرد نیز تأثیر بسزایی در تمایل او به بازی‌های آنلاین دارد؛ طوری که نوجوانانی با شخصیت تاریک که انگیزه‌های ماکیاولی دارند، همواره در تلاش هستند که با رفتارهای فریبکارانه، منفعت طلبی‌های بی‌اندازه و خودمحوری بودن، دیگران را به خود متوجه نمایند و این باعث می‌شود که در نوع بازی‌ای که انتخاب می‌کنند نیز این قواعد رفتاری را مد نظر خود قرار داده و اجرایی نمایند (تراهیر و همکاران، ۲۰۲۰). نکته قابل تأمل این است که در بازی‌های چندکاربره، بازیکن، شخصیتی را با نقش‌ها و ویژگی‌های متفاوت انتخاب می‌کند و با دیگر بازیکنان در دنیای تخیلی، به رقابت یا همکاری می‌پردازد تا به سطح بالاتری دست یابد یا قدرت بیشتری پیدا کند (کینگ و همکاران، ۲۰۲۰). این بازی‌ها عموماً ماهیت اجتماعی و خشن داشته و شامل بازیکنانی هستند که با یکدیگر تشکیل تیم داده و با استفاده از اسلحه‌هایی از قبیل چاقو، تبر و شمشیر دشمنان خود را می‌کشند (دیاس و همکاران، ۲۰۲۰). در همین راستا بازی‌های اینترنتی چندکاربره آنلاین، می‌تواند به‌عنوان محرکی

برای ارضای نیازهای اجتماعی، برون‌گرایی، موفقیت، رهبری و خودشیفتگی مورد استفاده قرار گیرد. همچنین ویژگی رقابتی بودن، مفرح بودن، ایجاد تخیل و امکان برقراری روابط اجتماعی در این‌گونه بازی‌ها سبب علاقه‌مندی بیشتر افراد به آن و در نتیجه افزایش زمان و هزینه برای این بازی‌ها می‌شود که با ایجاد حالت تکانش‌گری با اعتیاد به بازی از طریق کاهش خودتنظیمی، تکانش‌گری ناکارآمد و عدم تطابق‌پذیری با محیط بیرونی سبب تبدیل بازی از حالت معمول خود به بازی آسیب‌زا خواهد شد (تراهیر و همکاران، ۲۰۲۰). بنابراین توجه به انگیزه‌های نوجوانان برای بازی می‌تواند علاوه بر کمک به والدین و متخصصان در درک بازیکنان و برقراری ارتباط با آن‌ها، برای بازی‌سازان نیز قابل استفاده باشد و به آن‌ها کمک کند بازی‌هایی تولید کنند تا نیازهای روان‌شناختی بازیکنان را ارضاء کنند. چراکه این انگیزه نوجوان است که او را تحریک به کاربرد گسترده و اختصاص زمان قابل توجه می‌کند و منجر به سرمایه‌گذاری مادی و روانی در بازی می‌کند. همچنین به درک این نکته کمک می‌کند که انتخاب بازی توسط بازیکنان بر چه اساس صورت می‌گیرد. در این راستا برای بافتن جایگزین برای بازی‌های آسیب‌زا می‌بایست نیازهایی را که توسط آن‌ها ارضاء می‌شوند، مورد توجه قرار داد (هسله و همکاران، ۲۰۲۰).

در پایان پیشنهاد می‌شود والدین با کنترل میزان پرداختن نوجوان خود به بازی آنلاین و شکل‌دهی مناسب شخصیت آنان نقشی مهم و محوری در تربیت آنان ایفا نمایند. چراکه استفاده از بازی‌هایی که خود، یادآور خشونت و زشتی هستند باعث می‌شود نوجوانی که مستعد شخصیت تاریک است را به فردی بسیار خطرناک‌تر و آسیب‌رسان تبدیل نماید، لذا توجه بسیاری

2. Blasi et al

1. Ballabio, Griffiths, Urbán, Quartiroli, Demetrovics & Király



قوت آن، در جهت گسترش اوقات فراغت نوجوانان و پرورش مطلوب شخصیت آنان بهره گرفت. این پژوهش مانند بسیاری از پژوهش‌ها با محدودیت‌هایی روبرو بوده است؛ شیوع ویروس کرونا سبب سخت‌تر شدن پروسه توزیع و جمع‌آوری پرسشنامه شد. همچنین مشکل در دسترسی به کاربران دختر بازی‌های آنلاین به دلیل ویژگی‌های فرهنگی جامعه و تعداد کمتر آنان، انجام این پژوهش را با مشکلاتی در جمع‌آوری پرسشنامه‌ها مواجه ساخت.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله پژوهشگران این پژوهش از کلیه کسانی که در انجام پژوهش حاضر مشارکت نمودند، تقدیر و تشکر می‌نمایند.

در این موضوع از سوی والدین به نظر ضروری می‌رسد. در این راستا پیشنهاد می‌شود ورزش و فعالیت‌های ورزشی مفرح و حتی بازی‌های الکترونیکی ورزشی که می‌تواند تأثیر زیادی در رشد نوجوان داشته باشد، جایگزین بازی‌های آنلاین آسیب‌زا گردند. در انتها باید یادآور شد در دهه‌های اخیر که بازی‌ها و ورزش‌های الکترونیکی، بخش زیادی از زمان فراغت نوجوانان را تشکیل می‌دهد و باعث شده شاهد ایجاد کسب‌وکارهای زیادی در این حوزه باشیم. متعاقب این امر روز به روز بر تعداد مشتریان آن، که غالباً نوجوان و جوان هستند افزوده می‌شود و این باعث رقابت شدید به وجود آمده بین ورزش مجازی و رقابتی و تفریحی شده است. از این رو شایسته است تا بیشتر بدان توجه شود پو در حفظ آن در مسیر مطلوب و استفاده از نکات

References

1. Abbasi, A. Z., Shah, M. U., Rehman, U., Hlavacs, H., Ting, D. H., & Nisar, S. (2021). The Role of Personality Factors Influencing Consumer Video Game Engagement in Young Adults: A Study on Generic Games. *IEEE Access*, 9: 17392-17410. (Persian).
2. Azadegan, P., Bahrami, SH., & Wesi, K. (2021). Investigating the effect of virtual networks on athletes' mental involvement. *Sports Psychology Studies*. 10 (36): 145-164. (Persian).
3. Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research and Theory*, 25(5), 397-408.
4. Bello, E., & Pataray, M. L. (2021). Personality Traits of Competitive and Cooperative Video Game Players.
5. Brailovskaia, J., Teismann, T., & Margraf, J. (2020). Positive mental health mediates the relationship between Facebook Addiction Disorder and suicide-related outcomes: A longitudinal approach. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23: 346-350.
6. Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Muller, A., Wolfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*: 104, 1-10.



7. Chung, K.L., Morshidi, I., Yoong, L.C., Thian, K.N. (2019). The role of the dark tetrad and impulsivity in social media addiction: Findings from Malaysia, *Personality and Individual Differences*, 143: 62–67.
8. Cudo, A., Misiuro, T., Griffiths, M. D., & Torój, M. (2020). The Relationship Between Problematic Video Gaming, Problematic Facebook Use, and Self-Control Dimensions Among Female and Male Gamers. *Advances in Cognitive Psychology*, 16(3): 248-267.
9. de Hesselde, L. C., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H. M., & Montag, C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, (11048): 1-12.
10. Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Griffiths MD, Pápay O, et al. (2012) The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE* 7(5): 36417-36428.
11. Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., et al. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43: 814–825.
12. Di Blasi, M., Giardina, A., Giordano, C., Lo Coco, G., Tosto, C., & Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*. 8: 25-34.
13. Dias, P. C., Cadime, I., García del Castillo Rodríguez, J. A., Marzo, J. C., García del Castillo López, Á., & López-Sánchez, C. (2020). Problematic Internet and Facebook use and online gaming among university students: An Exploratory Study.
14. Elhai, J. D., Levine, J. C., Alghraibeh, A. M., Alafnan, A. A., Aldraiweesh, A. A., & Hall, B. J. (2018). Fear of missing out: Testing relationships with negative affectivity, online social engagement, and problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 89: 289–298.
15. Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M., & Kutlu, N. (2020). Psychometric validation of the Turkish motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) across university students and video game players. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*.
16. Ghaderi, F., & Zad Afshar, S. (2020). Computer games and psychotherapy. *Developmental Psychology, Rooyesh*, 6 (51): 203-212. (persian). (Persian).
17. Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology, and Learning*, 2(1): 13–29.



18. Gong, X., Chen, C., & Lee, M. K. (2020). What drives problematic online gaming? The role of IT identity, maladaptive cognitions, and maladaptive emotions. *Computers in Human Behavior*, 110, (106386): 1-11.
19. Gong, X., Zhang, K., Chongyang, Ch., Cheung, Ch., & Lee, M. (2019). Antecedents and consequences of excessive online social gaming: a social learning perspective. *Information Technology & People. ahead-of-print*. 33(2): 657-688.
20. Hooman, H. A. (2010). *Analysis of multivariate data in bahavioral research*. Tehran, Peyk Farhang. (persian).
21. Jabłońska, M. R., & Zajdel, R. (2020). The Dark Triad Traits and Problematic Internet Use: Their Structure and Relations. *Polish Sociological Review*, 212(4): 477-495.
22. Jonason, P. K., & Zeigler-Hill, V. (2018). The fundamental social motives that characterize dark personality traits. *Personality and Individual Differences*, 132, 98–107.
23. Jonason, P. K., & Webster, G. D. (2010). The dirty dozen: A concise measure of the dark triad. *Psychological Assessment*, 22(2): 420–432.
24. King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2): 184-186.
25. King, D.L., Delfabbro, P.H., Perales, J.C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E., & Billieux, J. (2019). Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical psychology review*, 73(101777): 1-9.
26. Kircaburuna Kagan, Jonason Peter K., & Griffiths M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135: 298–303.
27. Nik Gofar, M., & Shabahang, R. (2020). Comparison of attitudes toward violence, empathy and moral development in adolescent users of various computer games. *Journal of Educational Psychology Studies*. 17(37): 175–198. (persian)
28. Rogoza, R., & Ciecuch, J. (2019). Structural investigation of the Short Dark Triad questionnaire in Polish population. *Current Psychology*, 38: 756–763.
29. Sabzban, M., & Safaei, I. (2021). Associating Psychological Symptoms and Worshipping National Taekwondo Champions as Celebrities: The Mediating Role of Maladaptive Daydreaming and Desire for Fame. *Sports Psychology Studies*. 10(37): 179-206. (Persian).
30. Schimmenti, A., Infanti, A., Badoud, D., Laloyaux, J., & Billieux, J. (2017). Schizotypal personality traits and problematic use of massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Computers in Human Behavior*, 74: 286–293.



31. Schreiber, A., & Marcus, B. (2020). The place of the “Dark Triad” in general models of personality: Some meta-analytic clarification. *Psychological Bulletin*, 146(11): 1021–1041.
32. Shanley, P. (2020). Gaming usage up 75 percent amid coronavirus outbreak, Verizon reports.
33. Tondello G. F., Valtchanov, D., Reetz, A., R. Wehbe, R., Orji, R., & Nacke, L. E. (2018). Towards a trait model of video game preferences, *Int. J. Hum. Computer Interact.* 34(8): 732-748.
34. Trahair, C., Baran, L., Flakus, M., Kowalski, C. M., & Rogoza, R. (2020). The structure of the Dark Triad traits: A network analysis. *Personality and Individual Differences*, 167(110265): 1-10.
35. Twenge, J. M., Joiner, T. E., Rogers, M. L., & Martin, G. N. (2018). Increases in depressive symptoms, suicide-related outcomes, and suicide rates among US adolescents after 2010 and links to increased new media screen time. *Clinical Psychological Science*, 6(1): 3–17.
36. Volmer, J., Koch, I. K., & Wolff, C. (2019). Illuminating the ‘dark core’: Mapping global versus specific sources of variance across multiple measures of the dark triad. *Personality and Individual Differences*, 145: 97–102.
37. Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144(113512): 1-10.

ارجاع دهی

حیدری مفرد، الهام؛ و صفائی، ایمان. (۱۴۰۱). ارتباط سه‌گانه تاریک شخصیت با بازی‌های آنلاین آسیب‌زا نوجوانان در سطح ملی: نقش میانجی انگیزه و نوع بازی. *مطالعات روان‌شناسی ورزشی*، ۱۱(۴۲)، ۷۸-۱۵۹. شناسه دیجیتال: 10.22089/spsyj.2022.12139.2283

Heydari Mofrad, E; & Safaei, I. (2023). The Relationship between Dark Triad Traits and Harmful Online Games of Teens at the National Level: Mediating Role of Game Motivation and Type. *Sport Psychology Studies*, 11(42), 159-78. In Persian. DOI: 10.22089/spsyj.2022.12139.2283

