



The mediating role of Islamic quality of life in the relationship between basic psychological needs and addiction to online games in high school students

Zahra Sadat. Jalalian^{*1}, Jamal. Sadeghi², Maryam. Shaban Nejad Shani³ & Zahra. Mahdavi Hamzekolaei⁴

1. Department of Psychology, Babol Branch, Islamic Azad University, Babol, Iran

2. *Corresponding Author: Assistant Professor, Department of Psychology, Babol Branch, Islamic Azad University, Babol, Iran

3. Department of Psychology, Babol Branch, Islamic Azad University, Babol, Iran

4. Department of Psychology, Babol Branch, Islamic Azad University, Babol, Iran

ARTICLE INFORMATION	ABSTRACT
Article type Original research Pages: 11-23	Background and Aim: This research was conducted with the aim of investigating the mediating role of Islamic quality of life in the relationship between basic psychological needs and addiction to online games in high school students. Methods: It was a descriptive correlational research based on the structural equation modeling method. The statistical population of the research was made up of all 658 male students of the first secondary school of the ninth grade in 5 public schools of Babol city in the academic year of 2023. In this research, to determine the sample size according to the number of observed variables and assigning a coefficient of 30 (9 observed variables in the model), and taking into account the possibility of incomplete questionnaires, 300 people were selected as the sample size using the available method. The research tools included online game addiction questionnaire of Whang, & Chang (2002), basic psychological needs questionnaire of Deci & Ryan (2000) and quality of life questionnaire of Islaminejad Mohammadnamaghi et al.'s (2014). Data analysis was done by structural equation method based on regression equations. Results: The findings showed that there is a significant relationship between basic psychological needs and the quality of Islamic life with addiction to online games in first secondary school students, and the research model was confirmed, and in general, 41% of addiction to online games is caused by basic psychological needs. knowledge and quality of Islamic life in first secondary students. Also, the variables of basic psychological needs and quality of Islamic life have a significant direct effect on addiction to online games in first secondary school students, and the indirect path of basic psychological needs with the mediation of quality of Islamic life on addiction to online games in first secondary school students is confirmed. Conclusion: This research provides practical implications for psychologists and counselors regarding the role of cognitive and religious factors in students' tendency to become addicted to online games.
Corresponding Author's Info Email: Jalalian.zahrasadat@gmail.com	
Article history: Received: 2022/09/10 Revised: 2023/02/17 Accepted: 2023/02/24 Published online: 2023/06/26	
Keywords: <i>quality of Islamic life, basic psychological needs, addiction to online games, students.</i>	



This work is published under CC BY-NC 4.0 licence.

© 2023 The Authors.

How to Cite This Article:

Jalalian, Z. S., Sadeghi, J., Shaban Nejad Shani, M., & Mahdavi Hamzekolaei, Z. (2023). The mediating role of Islamic quality of life in the relationship between basic psychological needs and addiction to online games in high school students. *Jayps*, 4(4): 11-23.



نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی در رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول

زهرا سادات جلالیان^{۱*}، جمال صادقی^۲، مریم شعبان نژاد شانی^۳ و زهرا مهدوی حمزه کلایی^۴

۱. گروه روانشناسی، واحد بابل، دانشگاه آزاد اسلامی، بابل، ایران

۲. استادیار، گروه روانشناسی، واحد بابل، دانشگاه آزاد اسلامی، بابل، ایران

۳. گروه روانشناسی، واحد بابل، دانشگاه آزاد اسلامی، بابل، ایران

۴. گروه روانشناسی، واحد بابل، دانشگاه آزاد اسلامی، بابل، ایران

چکیده

اطلاعات مقاله

زمینه و هدف: اعتیاد به بازی‌های آنلاین، به عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیر قابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب، در نظر گرفته شده است؛ از این رو، هدف این پژوهش تعیین نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی در رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول بود. روش پژوهش: پژوهش توصیفی از نوع همبستگی مبتنی بر روش مدل یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری پژوهش را تمامی ۶۵۸ دانش آموز پسر متوسطه اول پایه نهم در ۵ مدرسه دولتی شهر بابل در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ تشکیل دادند. در این پژوهش برای تعیین حجم نمونه با توجه به تعداد متغیرهای مشاهده شده و تخصیص ضریب ۳۰ (۹ متغیر مشاهده شده در مدل)، و با احتساب احتمال وجود پرسشنامه‌های ناقص ۳۰۰ نفر به عنوان حجم نمونه به روش دردسترس انتخاب گردید. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، پرسشنامه نیازهای بنیادین روانشناختی دسی و رایان (۲۰۰۰) و پرسشنامه کیفیت زندگی اسلامی نژاد محمدنامقی و همکاران (۱۳۹۴) بود. تجزیه و تحلیل داده‌ها با روش معادلات ساختاری مبتنی بر معادلات رگرسیون انجام شد. یافته‌ها: نتایج نشان داد روابط معنا داری بین نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول وجود دارد و مدل پژوهش تایید شد و به طور کلی ۴۱ درصد از اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی در دانش آموزان متوسطه اول قابل تبیین می‌باشد. همچنین متغیرهای نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول اثر مستقیم معنادار دارند ($P=0/05$) و مسیر غیر مستقیم نیازهای بنیادین روان شناختی با میانجی‌گری کیفیت زندگی اسلامی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول تایید گردیده شد ($P=0/05$). نتیجه گیری: این پژوهش تلویحات کاربردی در جهت نقش عوامل شناختی و مذهبی در گرایش به اعتیاد به بازی‌های آنلاین دانش آموزان برای روانشناسان و مشاوران ارایه می‌دهد.

نوع مقاله: پژوهشی

صفحات: ۲۳-۱۱

اطلاعات نویسنده مسئول

ایمیل:

Jalalian.zahrasadat@gmail.com

سابقه مقاله

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۶/۱۹

تاریخ اصلاح مقاله: ۱۴۰۱/۱۱/۲۸

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۱۲/۰۵

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۴/۰۵

واژگان کلیدی

کیفیت زندگی اسلامی، نیازهای بنیادین روان شناختی، اعتیاد به بازی‌های آنلاین، دانش آموزان.

انتشار این مقاله به‌صورت دسترسی آزاد مطابق با CC BY-NC 4.0 صورت گرفته است.

تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است.



شیوه استناد به این مقاله

جلالیان، زهرا سادات؛ صادقی، جمال؛ شعبان نژاد شانی، مریم؛ و حمزه کلایی، زهرا. (۱۴۰۲). نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی در رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول. *مطالعات روانشناختی نوجوان و جوان*. ۴(۴): ۲۳-۱۱.

مقدمه

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های اینترنتی است که با توجه به افزایش آشنایی مردم مخصوصاً قشر جوان با اینترنت و افزایش سرعت اینترنت فراگیر شده است (پارک و همکاران^۱، ۲۰۱۷) اعتیاد به بازی‌های آنلاین، به عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیر قابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب، در نظر گرفته شده است (پن و همکاران^۲، ۲۰۱۸). اعتیاد به بازی‌های آنلاین شامل استفاده افراطی و تکانشی از بازی‌های آنلاین به صورتی که منجر به مشکلات اجتماعی و عاطفی می‌شود (وانگ و همکاران^۳، ۲۰۲۱). از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد عبارت است از: الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتالی یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت‌دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است؛ به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد (کاراکا و همکاران^۴، ۲۰۲۰). ویژگی‌های بازی آنلاین مثل سرگرم کننده بودن، تعاملی بودن و آنلاین بودن، این بازی‌ها را تبدیل به یکی از پرطرفدارترین برنامه‌های کاربردی اینترنت کرده است، که باعث صرف وقت زیاد برای انجام این بازی‌ها به ویژه در قشر نوجوان می‌گردد (لی و همکاران^۵، ۲۰۱۹). اعتیاد به بازی‌های آنلاین در DSM-5 در قسمت موضوعات نیازمند پژوهش بیشتر قرار دارد، که باعث اختلال جدی در عملکرد افراد می‌شود و تأثیرات مخربی بر روابط اجتماعی آنها دارد (انجمن روانشناسی آمریکا^۶، ۲۰۱۳). پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین را می‌توان در سه طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد فیزیکی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده یا مشارکت اجتماعی کم) و مشکلات حرفه‌ای و علمی (از دست‌دادن کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (ون رویج و

همکاران^۷، ۲۰۱۱). تحقیقات نشان می‌دهند افراد معتاد به بازی‌های آنلاین در مقایسه با افراد عادی بیشتر درون‌گرا هستند، بیشتر نگران هویتشان هستند و در رابطه با همسالان ناامن‌تر هستند (ژو و همکاران^۸، ۲۰۱۲). این نگرانی‌ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی‌های درونی آنها، می‌تواند این نوجوانان را برای اجتناب از فعالیت‌های چهره‌به‌چهره هدایت کند (لیو کیم^۹، ۲۰۱۷). جذابیت زیاد این بازی‌ها باعث می‌شود که افراد معتاد به بازی، چنان به نقش‌های خود در این بازی‌ها وابسته شوند که تصور کنند در جهان واقعی هم این نقش‌ها ادامه دارد به نحوی که سیستم فعالیت مغزی افراد دچار سردرگمی بین واقعیت و اتفاقات مجازی می‌شود که می‌تواند فعالیت سیستم مغزی رفتارهای افراد را دچار تغییرات نماید (لرنر و همکاران^{۱۰}، ۲۰۱۸). به طور کلی شواهد مبنی بر این است که استفاده بیش از حد از گوشی موبایل و کامپیوتر در این نسل به خصوص پرداختن به بازی‌های کامپیوتری می‌تواند باعث از دست دادن فرصت یادگیری مهارت‌های مقابله‌ای در مواجهه با شرایط دشوار شود. همچنین می‌تواند منجر به بروز مشکلات در انواع وظایف در زندگی شود (پارساکیا^{۱۱} و همکاران^{۱۲}، ۲۰۲۳).

اعتیاد افراد می‌تواند در نتیجه نقص عملکرد شناختی و کاهش نیازهای بنیادین روان‌شناختی مانند تعلق و شایستگی روی دهد (یانگ و همکاران^{۱۳}، ۲۰۱۵). نیازهای بنیادین روان‌شناختی^{۱۴} توسط دسی و رایان^{۱۵} در سال ۲۰۰۰ تحت عنوان نظریه خود تعیین‌گری مطرح شد. بر اساس این نظریه: سه نیاز ذاتی روان‌شناختی عبارتند از، خودمختاری، شایستگی و توانایی ارتباط (باکر و همکاران^{۱۶}، ۲۰۱۹). نیازهای بنیادین روان‌شناختی، شامل

7. Van Rooij, et al
8. Xu, et al
9. Lee, & Kim
10. Lerner, et al
11. Parsakia
12. Yang, Chen, & Wang
13. basic psychological needs
14. Deci, & Ryan
15. Bowker, et al

1. Park, et al
2. Pan, et al
3. Wang, et al
4. Karaca, et al
5. Lee, et al
6. American Psychiatric Association

دادن توانایی‌های خود به صورت آزادانه، بدون انتقاد و بازخورد کنترلی، به بیان افکار و احساسات داشته باشند (ریو و لی^۹، ۲۰۱۹).

عدم ارضاء مناسب نیازهای بنیادین روان‌شناختی در شرایط تحصیلی در ابعاد متفاوت فردی، اجتماعی، شناختی و رفتاری سبب کاهش کیفیت زندگی شده (پورحیدر و اسکندری، ۱۴۰۱) و یکی از ابعاد اساسی کیفیت زندگی فارغ از بعد شناختی، اقتصادی، محیطی، بعد معنوی و اسلامی می‌باشد، جوادی آملی (۱۳۸۹) کیفیت زندگی اسلامی^{۱۰} را این گونه تعریف می‌نماید که، محیط پرورش آدمی در صلح و سلامت با خداوند خود، با درون خود، با هموعان خود و با طبیعت پیرامون خود باشد و بیان می‌دارد مراد از حیات طیب زندگی پاکیزه در جهان آخرت نیست؛ بلکه در همین دنیای طبیعی است که افراد با یکدیگر حشر و نشر داشته باشند. یکی از ابعاد اساسی کیفیت زندگی بعد معنوی می‌باشد (نژاد محمد نامقی و همکاران، ۱۳۹۳)، به این صورت که محیط پرورش آدمی در صلح و سلامت با خداوند خود، با درون خود، با هموعان خود و با طبیعت پیرامون خود باشد و مراد از حیات طیب زندگی پاکیزه در جهان آخرت نیست؛ بلکه در همین دنیای طبیعی است که افراد با یکدیگر حشر و نشر داشته باشند (جوادی آملی، ۱۳۸۹)، یکی از اساسی‌ترین محورهای این کیفیت زندگی مبحث معنویت و روابط الهی می‌باشد (نژاد محمد نامقی و همکاران، ۱۳۹۴). کیفیت زندگی، حقایق مثبت و منفی زندگی را در کنار یکدیگر در نظر می‌گیرد (تریبوسینسکا و ساراسن^{۱۱}، ۲۰۱۹) و مفهوم آن همواره ۵ بعد فیزیکی، روانی، اجتماعی، روحی و علایم مربوط به بیماری یا تغییرات مربوط به درمان را در بردارد (پارو و همکاران^{۱۲}، ۲۰۱۴). کیفیت زندگی به لحاظ فردی بودن ابعاد مختلف سلامت و آسایش روانی و اجتماعی زندگی افراد را در بر داشته است (اوسلیوان و همکاران^{۱۳}، ۲۰۱۷). کیفیت زندگی، تحت تأثیر عواملی است که به زندگی ارزش داده

نیازهایی هستند که شرایط لازم را برای رشد روان‌شناختی، انسجام‌یافتگی و بهزیستی شخص فراهم و زیربنای گسترده‌ای از رفتارهای انسان‌ها را تبیین می‌کند (هونگ و همکاران^۱، ۲۰۱۹). ارضاء سه نیازهای بنیادین روان‌شناختی تا حد زیادی بستگی به محیطی دارد که در آن فعالیت انجام می‌شود و نظریه خود تعیین‌گری بین دو نوع از محیط‌های بین شخصی تمایز قائل می‌شود (روک و همکاران^۲، ۲۰۱۸). محیطی که گفته می‌شود حامی خود تعیین‌گری است و آن موقعی است که دیگران با استفاده از یک زبان غیر تحکم‌آمیز در یک تبادل اطلاعات فرد رابه انتخاب کردن و شرکت در فرآیند تصمیم‌گیری تشویق می‌کنند (جیانگ و همکاران^۳، ۲۰۲۱). هنگامی می‌توان گفت که فردی از خودپیروی برخوردار است که خود تعیین‌کننده رفتارش باشد، به عبارت دیگر، این افراد تحت کنترل نیستند (هلواری و همکاران^۴، ۲۰۱۹). شایستگی، اشاره به درک چگونگی دستیابی به نتایج دلخواه و برخورداری از خودکارآمدی در انجام فعالیت‌های لازم در زمینه‌ای خاص دارد (ونستیکستی و همکاران^۵، ۲۰۲۰). نیازهای بنیادین روان‌شناختی، پیامدهای مثبت متعدد مثل بهزیستی، بهبود عملکرد و افزایش پشتکار و خودکارآمدی دارد و از پیامدهای منفی مثل ناامیدی، بی‌انگیزگی، اهمال‌کاری و احساس درماندگی جلوگیری می‌کند (تانگ و همکاران^۶، ۲۰۲۰). ادراک دانش آموزان از ارضای نیازهای بنیادین روان‌شناختی می‌تواند ملاک مناسبی برای پیش‌بینی علاقه‌یادگیرندگان به تداوم یادگیری است (کاجانوف و همکاران^۷، ۲۰۲۰). چرا که ارضای نیازهای انگیزشی با افزایش علاقه درونی برای انجام تکلیف موردنظر همراه است (لیانگ و همکاران^۸، ۲۰۲۱) و زمانی شرایط حامی نیازهای انگیزشی تضمین می‌شود که افراد فضایی برای انتخاب، کار کردن به صورت مستقل، ابتکار عمل، نشان

1. Hong, et al
2. Roks, et al
3. Jiang, et al
4. Halvari, et al
5. Vansteenkiste, et al
6. Tang, et al
7. Kachanoff, et al
8. Liang, et al

9. Reeve & Lee
10. Islamic quality of life
11. Trybusińska, & Saracen
12. Paro, et al
13. O'Sullivan, et al

رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین دانش آموزان متوسطه اول نقش واسطه‌ای دارد؟

روش پژوهش

این پژوهش با توجه به هدف آن از نوع پژوهش‌های بنیادی و از لحاظ شیوه گردآوری داده‌ها به صورت مقطعی و تحلیل آنها به روش توصیفی و از نوع پژوهش‌های همبستگی مبتنی بر روش مدل‌یابی معادلات ساختاری می‌باشد. جامعه آماری پژوهش را تمامی ۶۵۸ دانش آموز پسر متوسطه اول پایه نهم در ۵ مدرسه دولتی شهر بابل در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ تشکیل دادند. برای سازگاری با الگوی معادلات ساختاری تعداد نمونه مشروط بر بدست آمدن تعداد بیشتر از ۲۰۰ نمونه باید بر اساس حداقل ضریب ۱۵ و حداکثر ضریب ۳۰ برای تعداد متغیرهای مشاهده شده باشد (استیونس، ۱۹۹۴، به نقل از هومن، ۱۳۹۳)، در این پژوهش برای تعیین حجم نمونه با توجه به تعداد متغیرهای مشاهده شده و تخصیص ضریب ۳۰ (۹ متغیر مشاهده شده در مدل)، و با احتساب احتمال وجود پرسشنامه‌های ناقص ۳۰۰ نفر به عنوان حجم نمونه به روش دردسترس انتخاب گردید.

ابزار پژوهش

۱. پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲): پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط وانگ و چانگ در سال (۲۰۰۲) با ۲۰ سوال ساخته شد. هر سوال روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به-ندرت = ۱، گاه-گاهی = ۲، مکرراً = ۳، اغلب = ۴، همیشه = ۵) نمره گذاری می‌شود. نمره فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمع نمرات کل ماده‌ها به دست می‌آید. چرخش واریمکس نشان می‌دهد. به ترتیب شامل عامل یک: مشکلات اجتماعی و خلقی شامل سؤالات ۳، ۴، ۹، ۱۰، ۱۲، ۱۳، ۱۵، ۱۸، ۱۹ و ۲۰. عامل دو: مشکلات مربوط به عملکرد تحصیلی و شغلی شامل سؤالات ۱، ۲، ۵، ۶، ۷، ۸، ۱۱، ۱۴، ۱۶ و ۱۷ بودند. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. به

و به ایجاد تجارب مثبت کمک می‌کند و برای افراد مختلف، معانی متفاوتی دارد (جوادی و همکاران، ۱۳۹۲). کیفیت زندگی ارتباط تنگاتنگی با وضعیت جسمی، روانی، اعتقادات شخصی، میزان خود اتکایی، ارتباطات اجتماعی و محیط زیست دارد (مجید^۱، ۲۰۱۸). عوامل دیگری که می‌توانند روی جنبه‌های مختلف کیفیت زندگی اسلامی تأثیر داشته باشند شامل سازگاری، ارتباطات اجتماعی و عملکرد شناختی مناسب می‌باشند (مولر و همکاران^۲، ۲۰۱۶) و احساس ارتقای کیفیت زندگی، متناسب با خوداندگاره‌ی مثبت و میزان تحمل آشفتگی فرد در شرایط پرفشار می‌باشند (پورحیدر و اسکندری، ۱۴۰۱).

در همین راستا جعفری (۱۴۰۱) نشان داد که بین کیفیت زندگی و اعتیاد به اینترنت دانش آموزان دختر دوره متوسطه رابطه وجود دارد. یعقوبی و همکاران (۱۴۰۱) دریافت که اعتیاد به بازی آنلاین در رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی و رفتار جامعه‌پسند نقش واسطه‌ای معناداری دارد. برانوی و همکاران^۳ (۲۰۲۰) و نوک و همکاران^۴ (۲۰۲۱) نشان داد که بین کیفیت زندگی و اعتیاد به بازی آنلاین رابطه دوسویه و معنی داری وجود دارد. چامارو و همکاران^۵ (۲۰۲۰) و وانگ و همکاران^۶ (۲۰۲۱) نشان داد که بین نیازهای بنیادین روان شناختی و اعتیاد به بازی آنلاین رابطه دوسویه و معنی داری وجود دارد. با توجه به مطالب ارایه شده و الزام بررسی اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول به صورت همه جانبه می‌تواند شناسایی دقیقی از وضعیت فعلی تاثیرات عوامل شناختی، رفتاری و ارتباطی و حتی دینی ارایه دهد. همچنین با توجه به آن که به نظر می‌رسد تاکنون پژوهشی به بررسی دقیق مدل اعتیاد به بازی‌های آنلاینی در دانش آموزان متوسطه اول بر اساس نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی انجام نگردیده، پژوهش حاضر درصدد این است تا به این سوال پاسخ دهد که آیا کیفیت زندگی اسلامی در

1. Majeed
2. Muller, et al
3. Beranuy, et al
4. Kwok, et al
5. Chamarro, et al
6. Wang, et al

همکاران (۱۳۹۴) ساخته شده است. این پرسشنامه دارای ۶۲ سوال می‌باشد که به صورت طیف لیکرت از فوق العاده موافقم تا فوق العاده مخالفم و به صورت ۰ تا ۴ نمره گذار می‌شود. کسب نمره بیشتر، نشان دهنده کیفیت زندگی اسلامی بیشتر است. سوال ۱ تا ۱۴ عامل دیگران — سوال ۱۵ تا ۲۶ عامل خداوند — سوالات ۲۷ تا ۴۵ عامل خود — سوالات ۴۶ تا ۶۲ عامل طبیعت. روایی محتوا و سازه تایید شد و برای بررسی پایایی برای کل پرسشنامه بر اساس آلفای کرونباخ ۰/۸۹ بدست آمد و با استفاده از روش دو نیمه کردن معادل ۰/۶۳ می‌باشد.

روش اجرا

در ابتدا توضیحات مقدماتی در خصوص هدف پژوهش و نحوه ی همکاری و تکمیل ابزارها به دانش آموزان متوسطه اول در کلاس داده شده و پس از کسب رضایت آگاهانه در خصوص اجرا طرح، پرسشنامه‌ها در اختیار دانش‌آموزان گروه نمونه قرار گرفت. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها در آمار توصیفی از میانگین و انحراف استاندارد و در سطح آمار استنباطی از مدل یابی معادلات ساختاری با نرم افزارهای SPSS ۱۸ و Amos ۲۳ استفاده شد.

یافته‌ها

از لحاظ متغیرهای جمعیت شناختی یافته‌ها نشان داد که دانش آموزان پایه نهم شرکت کننده در این پژوهش با میانگین و انحراف سنی ۱۵/۴۴ (۳/۷۳) سال بودند؛ در ادامه و با بررسی مقیاس ابزار اندازه‌گیری که فاصله‌ای می‌باشد و پیش فرض‌های آماری با استفاده از آزمون‌های، کشیدگی و چولگی، کولموگروف-اسمیرنوف نرمالی داده‌ها تایید شد.

طور کلی، نمره بالای ۵۳، نشان دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است. وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، روایی سازه و محتوا را تایید نمودند و ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹۶ گزارش داد. روایی سازه و همزمان توسط زندگی پیام و همکاران (۱۳۹۴) تایید و پایایی به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ بدست آمد.

۲. پرسشنامه نیازهای بنیادین روانشناختی دسی و

ریان (۲۰۰۰): پرسشنامه نیازهای روانشناختی توسط دسی و رایان در سال ۲۰۰۰ به منظور ارزیابی ارضاء نیازهای روانی ساخته شد. این پرسشنامه شامل ۲۱ سوال و ۳ خرده آزمون است. خرده آزمون‌ها عبارتند از: نیاز برای شایستگی دارای ۶ عبارت (۳-۵-۱۰-۱۳-۱۵-۱۹)، نیاز برای تعلق دارای ۸ عبارت (۲-۶-۷-۹-۱۲-۱۶-۱۸-۲۱) و نیاز برای خودپیروی شامل ۷ عبارت (۱-۴-۸-۱۱-۱۴-۱۷-۲۰). نمره گذاری به صورت طیف لیکرت ۵ درجه‌ای خیلی زیاد=۵، زیاد=۴، نظری ندارم=۳، کم=۲، خیلی کم=۱، تنظیم شده است. هرچه نمره‌ی فرد بیشتر باشد نشان دهنده‌ی وضعیت بهتر می‌باشد. روایی سازه و محتوا توسط سازنده تایید شد و پایایی به روش آلفای کرونباخ پرسشنامه ۰/۸۹ و برای زیرمقیاس‌ها بین ۰/۸۰ تا ۰/۸۶ بدست آمده است. در ایران توسط حاجی تبار بشارت (۱۳۹۲) روایی سازه و همزمان تایید شد و پایایی با استفاده از آلفای کرونباخ ۰/۷۹ بدست آمد.

۳. پرسشنامه کیفیت زندگی اسلامی نژاد

محمدنامقی و همکاران (۱۳۹۴): این پرسشنامه کیفیت زندگی اسلامی بر مبنای کتابهای آیت الله جوادی آملی تا سال ۱۳۸۸ توسط نژاد محمدنامقی و

متغیر	میانگین	انحراف استاندارد	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲
شایستگی	۱۳/۲۵	۱/۷۵	۱											
تعلق	۱۷/۰۲	۲/۳۴	۰/۷۷**	۱										
خودپیروی	۱۵/۶۹	۲/۰۱	۰/۷۲**	۰/۶۹**	۱									
نیازهای بنیادین روان شناختی	۴۵/۹۶	۴/۶۲	۰/۸۳**	۰/۸۶**	۰/۸۱**	۱								
دیگران	۲۱/۳۷	۲/۱۹	۰/۲۱**	۰/۱۹**	۰/۲۱**	۰/۲۳**	۱							
خداوند	۱۹/۵۲	۲/۰۸	۰/۲۳**	۰/۲۰**	۰/۱۶**	۰/۲۵**	۰/۲۴**	۱						
خود	۲۸/۷۹	۳/۲۰	۰/۱۷**	۰/۱۸**	۰/۲۱**	۰/۲۰**	۰/۶۶**	۰/۷۴**	۱					

جدول ۱. ماتریس همبستگی خرده آزمون‌های نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین

متغیر	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳
طبیعت	۱												
کیفیت زندگی اسلامی	.۸۱**	۱											
اجتماعی و خلقی	-.۲۳**	-.۱۸**	۱										
تحصیلی و شغلی	.۸۵**	-.۲۴**	-.۲۱**	۱									
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	.۹۰**	.۸۹**	-.۲۶**	-.۲۳**	-.۲۵**	۱							

*در سطح ۰/۰۱ معنی داری است. *در سطح ۰/۰۵ معنی داری است

روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه منفی معنادار مشاهده می‌گردد. بین خرده مقیاس‌های کیفیت زندگی اسلامی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه مثبت معنادار مشاهده می‌گردد.

نتایج مندرج در جدول (۱) همبستگی معناداری بین خرده مقیاس‌های نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. بین خرده مقیاس‌های نیازهای بنیادین

جدول ۲. برآورد مستقیم مدل به روش حداکثر درست نمایی (ML)

متغیر	b	β	R ²	t	P
نیازهای بنیادین روان شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-.۰۳۲۷	-.۰۲۶۱	۰/۰۸۵	۳/۱۱۴	۰/۰۱
کیفیت زندگی اسلامی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-.۰۲۹۴	-.۰۲۳۰	۰/۰۶۷	۲/۹۲۳	۰/۰۱

با توجه به جدول (۲) تمامی مسیرهای نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی به طور مشخص بازی‌های آنلاین را تبیین می‌کنند. از واریانس مشترک اعتیاد به

نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی به طور مشخص بازی‌های آنلاین را تبیین می‌کنند.

جدول ۳. برآورد غیر مستقیم مدل با استفاده از روش بوت استرپ

متغیر	β	R ²	حد پایین	حد بالا	معنی داری
نیازهای بنیادین روان شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی کیفیت زندگی اسلامی	-.۰۴۸۵	۰/۴۱۲	-.۰۵۷۹	-.۰۳۶۵	۰/۰۱

که ۴۱ درصد از این متغیر درون زا توسط این متغیرها قابل تبیین می‌باشد، و ۵۹ درصد از متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط دیگر متغیرهای خارج از پژوهش تبیین می‌گردد.

با توجه به جدول (۳)، مسیر غیر مستقیم نیازهای بنیادین روان شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با میانجی گری کیفیت زندگی اسلامی مشاهده می‌شود و به طور کلی مسیر به طور مجزا توان پیش بینی ($R^2=0/41$) از متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین را دارند

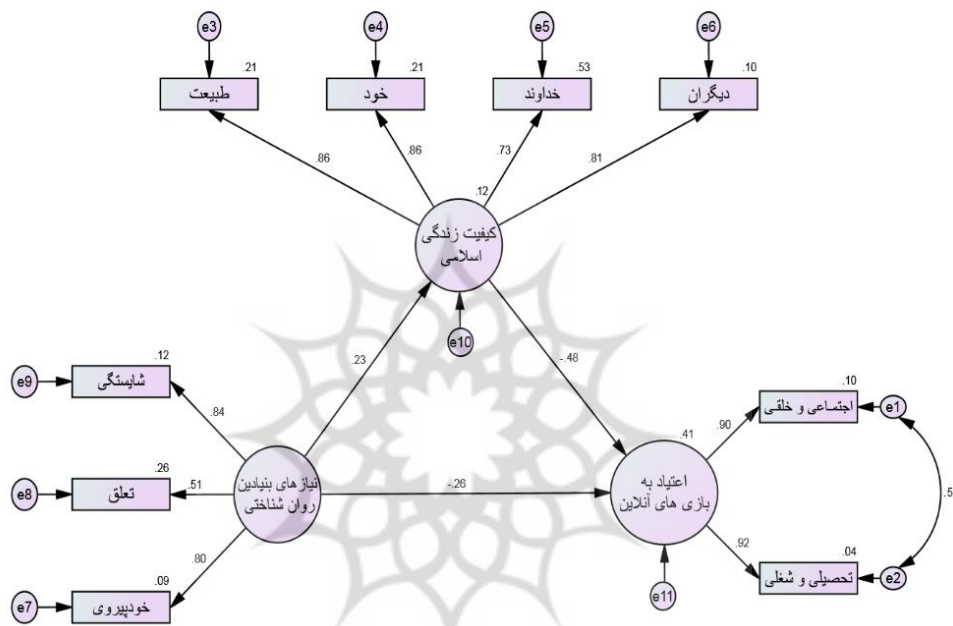
جدول ۴. شاخص‌های برازش حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌ها و متغیرها پس از یک گام تصحیح

نام آزمون	توضیحات	مقادیر قابل قبول	مقدار به دست آمده
χ^2/df	کای اسکوئر نسبی	< ۳	۲/۵۱۱
RMSEA	ریشه میانگین توان دوم خطای تقریب	< ۰/۱	۰/۰۳۸
GFI	شاخص برازندگی تعدیل یافته	> ۰/۹	۰/۹۹۹

NFI	شاخص برازش نرم	> ۰/۹	۰/۹۹۹
CFI	شاخص برازش مقایسه‌ای	> ۰/۹	۰/۹۹۹
DF			۲۲۸

CFI و NFI نیز تقریباً برابر و بزرگتر از ۰/۹ می‌باشد که نشان می‌دهند مدل اندازه‌گیری متغیرهای پژوهش، مدلی، مناسب است.

مقدار RMSEA برابر با ۰/۰۳۸ می‌باشد لذا این مقدار کمتر از ۰/۱ است که نشان دهنده این است که میانگین مجذور خطاهای مدل مناسب است و مدل قابل قبول می‌باشد. همچنین مقدار کای دو به درجه آزادی (۲/۵۱۱) بین ۱ و ۳ می‌باشد و میزان شاخص GFI،



نمودار ۱: مدل نهایی آزمون شده به همراه آماره‌های پیش‌بینی استاندارد شده

و نوک و همکاران (۲۰۲۱)، چامارو و همکاران (۲۰۲۰) و وانگ و همکاران (۲۰۲۱) همسو می‌باشد. در علت همسویی در نتایج بدست آمده می‌توان نکات مشترک نشانه‌های شناختی در ابتلا به اعتیاد به بازی‌های آنلاین اشاره نمود با توجه به مبانی نظری شناختی و معنوی به عنوان یک عامل مهم در بروز علایم مشترک اعتیاد به بازی‌های آنلاین است، بنابراین هر چند که در این پژوهش‌های گذشته به نسبت پژوهش حاضر تفاوت‌هایی در ابزار استفاده شده و موقعیت زمانی و مکانی وجود دارد اما با توجه به منطق مبانی شناختی و معنوی در متغیرهای مورد مطالعه همسویی بدست آمده قابل تایید است.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی در رابطه بین نیازهای بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش آموزان متوسطه اول مورد بررسی قرار داد. نتایج نشان داد که نیازهای بنیادین روان شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر مستقیم معنادار دارند؛ و نیازهای بنیادین روان شناختی با نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی اثر غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارند. همچنین مدل پژوهش تایید شد و به طور کلی ۴۱ درصد از اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط نیازهای بنیادین روان شناختی و کیفیت زندگی اسلامی قابل تبیین است. این نتایج با یافته‌های جعفری (۱۴۰۱)، یعقوبی و همکاران (۱۴۰۱)، برانوی و همکاران (۲۰۲۰)

مبتنی بر ایمان و اعتقادات مشترک، به فرد احساس ارتباط با خداوند و جامعه می‌دهد. این ارتباط می‌تواند به تأمین نیاز به ارتباطات اجتماعی و احترام به خود کمک کند و در نتیجه به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین منجر شود (ریو و لی، ۲۰۱۹). اسلام به عنوان یک دین مبتنی بر خرد و عقلانیت، به فرد آموزش می‌دهد که با دانستن درباره جهان و خالق آن، به خود احترام بگذارد. این احترام به خود می‌تواند نیاز به خود اظهاری را تأمین کند (نژاد محمد نامقی و همکاران، ۱۳۹۳) و در نتیجه به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند. بنابراین، می‌توان گفت که کیفیت زندگی اسلامی، به عنوان یک عامل میانجی، می‌تواند در کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین و تأمین نیازهای بنیادین روانی کمک کند. در نهایت، نقش میانجی کیفیت زندگی اسلامی در رابطه نیازی‌های بنیادین روان شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند به عنوان یک الگوی مؤثر برای کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین در فرد و تأمین نیازهای بنیادین روانی و کیفیت زندگی استفاده شود.

از محدودیت‌های پژوهش حاضر می‌توان به محدود بودن ابزار اندازه‌گیری به پرسشنامه و عدم استفاده از سایر ابزارها است. نتایج حاصله در این پژوهش در مجموع توانستند بخشی از واریانس را تبیین نمایند؛ لذا پیشنهاد می‌شود به منظور تبیین واریانس باقیمانده، پژوهش‌هایی با تمرکز بر سایر عوامل فردی و اجتماعی مؤثر در این زمینه و متغیرهای دیگر صورت گیرد. همچنین پیشنهاد می‌شود در تحقیقات مشابه بعدی از روش‌های دیگری نظیر مصاحبه نیز استفاده شود و این پژوهش را روی افراد و گروه‌های سنین و موقعیت‌های مکانی مختلف اجرا شود تا نتایج تعمیم‌پذیری بیشتری داشته باشد. به طور کلی پیشنهاد می‌گردد که جهت کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین به در فرایند تحصیلی توسط مشاوران و روانشناسان مدارس به نقش عوامل شناختی مانند نیازهای بنیادین روان شناختی افراد با زمینه بهره‌گیری از باورهای دینی و مذهبی به عنوان عاملی کنترلی جهت بهبود کیفیت زندگی اسلامی در دانش آموزان متوسطه اول توجه ویژه شود به این دلیل که با ایجاد تغییرات در میزان نیازهای بنیادین روان شناختی دانش آموزان

در تبیین این نتایج می‌توان بیان نمود که نیازهای بنیادین روان شناختی، مانند نیاز به ارتباطات اجتماعی، خودمختاری و شایستگی، برای هر فردی بسیار حائز اهمیت است و رابطه ی قوی با کیفیت زندگی دارد (روک و همکاران، ۲۰۱۸). این نیازهای روان شناختی ممکن است در فردی که به بازی‌های آنلاین اعتیاد دارد تحت تأثیر قرار گیرند. اسلام به عنوان یک دین مبتنی بر ایمان و اعتقادات مشترک، به فرد احساس ارتباط با خداوند و جامعه می‌دهد (هونگ و همکاران، ۲۰۱۹). این احساس ارتباط می‌تواند نیاز به ارتباطات اجتماعی را در فرد تأمین کند و به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند (تانگ و همکاران، ۲۰۲۰). همچنین، در اسلام، کیفیت زندگی به عنوان هدف اصلی تلاش برای رسیدن به خرد و معرفت در مسیر خداوند است (جوادی و همکاران، ۱۳۹۲). از این رو، نقش واسطه‌ای کیفیت زندگی اسلامی در رابطه بین نیازهای روان شناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین بسیار مهم است. اسلام به عنوان یک دین متکی به عبادت و تقوا، به انسان اجازه می‌دهد که بر روی خودش مسئولیت بگیرد و برای کنترل اعتیاد به بازی‌های آنلاین اقداماتی انجام دهد (مجید، ۲۰۱۸). همچنین، اسلام به عنوان یک دینی که به سلامت جسمانی و روانی اهمیت می‌دهد، تأکید بر سبک زندگی سالم دارد. اسلام به عنوان یک دین مبتنی بر خرد و عقلانیت، به فرد آموزش می‌دهد که با دانستن درباره جهان و خالق آن، به خود احترام بگذارد (جوادی و همکاران، ۱۳۹۲). این احترام به خود ممکن است نیاز به خود اظهاری را در فرد تأمین کند و به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند. نیازهای بنیادین روان شناختی، مانند نیاز به اعتماد به نفس، ارتباطات اجتماعی، خود اظهاری و احترام به خود، برای هر فردی بسیار حائز اهمیت است (مولر و همکاران، ۲۰۱۶). در صورتی که این نیازها تأمین نشوند، فرد به دنبال راهکارهایی مثل بازی‌های آنلاین ممکن است برای پر کردن خالی شده این نیازها به سمت اعتیاد به بازی‌های آنلاین برود. در صورتی که این نیازها تأمین نشوند، فرد به دنبال راهکارهایی مثل بازی‌های آنلاین ممکن است برای پر کردن خالی شده این نیازها به سمت اعتیاد به بازی‌های آنلاین برود. اسلام به عنوان یک دین

مسئله مدار و پذیرش خود. *مجله مطالعات روانشناسی تربیتی*، ۱۶(۳۴)، ۵۹-۷۶.

زندگی پیام، آرش؛ داودی، ایران؛ مهرابی زاده هنرمند، مهناز (۱۳۹۴). هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*. ۲۱ (۴): ۳۵۱-۳۶۱.

زندگی پیام، آرش؛ میرزائی دوستان، زینب (۱۳۹۸). پیش‌بینی اعتیاد به بازی آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در دانش‌آموزان. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*. ۲۵(۱): ۷۲-۸۳.

نژاد محمد نامقی، عاطفه؛ اسمعیلی، معصومه؛ باقری، فریبرز؛ برجعلی، احمد و شفیق آبادی، عبدالله (۱۳۹۳). ساختار و الگوی کیفیت زندگی اسلامی مبتنی بر دیدگاه آیت الله جوادی آملی، *مجله پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی*، ۲۲(۲۲): ۲۶-۷.

نژاد محمد نامقی، عاطفه؛ برجعلی، احمد؛ اسمعیلی، معصومه؛ شفیق آبادی، عبدالله؛ باقری، فریبرز (۱۳۹۴). ساختار و اعتباریابی پرسشنامه کیفیت زندگی مبتنی بر آراء آیت الله جوادی آملی، *مجله روشها و مدل‌های روانشناختی*، ۲۰(۲): ۱۱۴-۱۰۳.

هومن، حیدر علی (۱۳۹۳). مدل یابی معادلات ساختاری با کاربرد نرم افزار لیزرل. تهران: سمت، چاپ اول.

یعقوبی، ابوالقاسم؛ محمدی، سحر؛ آسوده، مریم (۱۴۰۱). تدوین مدل رفتارهای جامعه پسند بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی با نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی‌های آنلاین. *شناخت اجتماعی*، ۱۱(۱)، ۳۲-۱۳.

American Psychiatric Association, D. S., & American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (Vol. 5). Washington, DC: American psychiatric association.

Beranuy, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish validation of the internet gaming disorder scale-short form (IGDS9-SF): Prevalence and relationship with online gambling and quality of life. *International Journal of*

می‌توان شاهد تغییر در کیفیت زندگی تجربه شده آنان در فرایند تحصیلی آنان بود و نهایتاً می‌توان منجر به ایجاد تغییرات در سطح اعتیاد به بازی‌های آنلاین گردد.

موازن اخلاقی

در این پژوهش موازن اخلاقی شامل اخذ رضایت آگاهانه، تضمین حریم خصوصی و رازداری رعایت شد. با توجه به شرایط و زمان تکمیل پرسشنامه‌ها ضمن تأکید به تکمیل تمامی سؤال‌ها، شرکت کنندگان در مورد خروج از پژوهش مختار بودند.

تشکر و قدردانی

نویسندگان پژوهش حاضر بر خود لازم دانستند که از کلیه افرادی که در پژوهش شرکت نمودند، کمال تشکر و سپاس خود را ابراز نماید.

مشارکت نویسندگان

همه نویسندگان این پژوهش در طراحی، مفهوم‌سازی، روش شناسی، گردآوری داده‌ها، تحلیل آماری داده‌ها، پیش نویس، ویراستاری و نهایی‌سازی نقش یکسانی داشتند.

تعارض منافع

بنا بر اظهار نویسندگان، این مقاله حامی مالی و تعارض منافع ندارد.

References

- پورحیدر، ام البنین؛ اسکندری، فرانک (۱۴۰۱). نقش سبک زندگی اسلامی در کیفیت زندگی دانش‌آموزان (مطالعه موردی مدارس مقطع متوسطه ورزقان)، پنجمین کنفرانس بین‌المللی حقوق، روانشناسی، علوم تربیتی و رفتاری، تهران.
- جعفری، عاطفه (۱۴۰۱). بررسی رابطه‌ی کیفیت زندگی و اعتیاد به اینترنت دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه دوم زنجان سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲، *ولین کنفرانس ملی تازه‌های روانشناسی تکاملی و تربیتی*، بندرعباس.
- جوادی آملی، عبدالله (۱۳۸۹). *تسنیم*، قم، انتشارات اسراء
- جوادی آملی، عبدالله (۱۳۸۹). *انتظار بشر از دین*، قم، انتشارات اسراء
- حاجی تبار فیروزجایی، محسن؛ شیخ‌الاسلامی، علی؛ طالبی، مریم؛ برقی، عیسی (۱۳۹۸). تأثیر معنای زندگی بر سازگاری مدرسه دانش‌آموزان با میانجی‌گری مقابله

- conference on developmental and educational psychology news, Bandar Abbas.
- Javadi Amoli, A. (2010). Human expectation from religion, Qom, Esra Publications
- Javadi Amoli, A. (2010). Tasnim, Qom, Esra Publications
- Jiang, S., Jiang, C., Ren, Q., & Wang, L. (2021). Cyber victimization and psychological well-being among Chinese adolescents: Mediating role of basic psychological needs satisfaction and moderating role of positive parenting. *Children and Youth Services Review*, 130, 106248.
- Kachanoff, F. J., Wohl, M. J., Koestner, R., & Taylor, D. M. (2020). Them, us, and I: How group contexts influence basic psychological needs. *Current Directions in Psychological Science*, 29(1), 47-54.
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the online game addiction level, sociodemographic characteristics and social anxiety as risk factors for online game addiction in middle school students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830-838.
- Kwok, C., Leung, P. Y., Poon, K. Y., & Fung, X. C. (2021). The effects of internet gaming and social media use on physical activity, sleep, quality of life, and academic performance among university students in Hong Kong: A preliminary study. *Asian Journal of Social Health and Behavior*, 4(1), 36.
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66.
- Lee, J. Y., Ko, D. W., & Lee, H. (2019). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction: A moderated mediation model. *Internet Research*.
- Lerner, D. A., Hatak, I., & Rauch, A. (2018). Deep roots? Behavioral inhibition and behavioral activation system (BIS/BAS) sensitivity and entrepreneurship. *Journal of Business Venturing Insights*, 9, 107-115.
- Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1562.
- Bowker, J. C., Santo, J. B., & Adams, R. E. (2019). A dynamic examination of the associations between shyness, psychological difficulties, and stressful life events during early adolescence. *Journal of abnormal child psychology*, 47(7), 1183-1195.
- Chamarro, A., Oberst, U., Cladellas, R., & Fuster, H. (2020). Effect of the frustration of psychological needs on addictive behaviors in mobile videogamers—the mediating role of use expectancies and time spent gaming. *International journal of environmental research and public health*, 17(17), 6429.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits :Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.
- Haji Tabar Firouzjaei, M., Sheikhol-Islami, A., Talebi, M., & Barqi, I. (2019). The effect of the meaning of life on school adaptation of students with the mediation of problem-oriented coping and self-acceptance. *Journal of Educational Psychology Studies*, 16(34), 59-76.
- Halvari, A. E. M., Halvari, H., & Deci, E. L. (2019). Dental anxiety, oral health-related quality of life, and general well-being: A self-determination theory perspective. *Journal of Applied Social Psychology*, 49(5), 295-306.
- Homan, H. A. (2014). Modeling of structural equations using Lisrel software. Tehran: Samit, first edition.
- Hong, W., Liu, R. D., Oei, T. P., Zhen, R., Jiang, S., & Sheng, X. (2019). The mediating and moderating roles of social anxiety and relatedness need satisfaction on the relationship between shyness and problematic mobile phone use among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 93, 301-308.
- Jafari, A. (2022). Investigating the relationship between quality of life and internet addiction among female students of the second secondary school in Zanjan, academic year 2022-2023, the first national

- quality of life and burnout?. *PloS one*, 9(4), 1-10.
- Parsakia, K., Rostami, M., Darbani, S. A., Saadati, N., & Navabinejad, S. (2023). Explanation of the concept of generation disjunction in studying generation z. *Journal of Adolescent and Youth Psychological Studies*, 4(2), 136-142.
- Pourhaider, O., & Eskandari, F. (2022). The role of Islamic lifestyle in the quality of life of students (a case study of Varzaghan secondary schools), the 5th International Conference on Law, Psychology, Educational and Behavioral Sciences, Tehran.
- Reeve, J., & Lee, W. (2019). A neuroscientific perspective on basic psychological needs. *Journal of personality*, 87(1), 102-114.
- Roks, K. C., Meral, E. O., & van Beest, I. (2018). The Effect of Shyness and Condition on Need Satisfaction.
- Tang, M., Wang, D., & Guerrien, A. (2020). A systematic review and meta-analysis on basic psychological need satisfaction, motivation, and well-being in later life: Contributions of self-determination theory. *PsyCh journal*, 9(1), 5-33.
- Trybusińska, D., & Saracen, A. (2019). Loneliness in the context of quality of life of nursing home residents. *Open Medicine*, 14(1), 354-361.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205-212.
- Vansteenkiste, M., Ryan, R. M., & Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Advancements, critical themes, and future directions. *Motivation and emotion*, 44, 1-31.
- 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.
- Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming
- Liang, Q., Yu, C., Xing, Q., Liu, Q., & Chen, P. (2021). The influence of parental knowledge and basic psychological needs satisfaction on peer victimization and internet gaming disorder among Chinese adolescents: a mediated moderation model. *International journal of environmental research and public health*, 18(5), 2397.
- Majeed, M. T. (2018). Quality of life and globalization: Evidence from Islamic countries. *Applied Research in Quality of Life*, 13, 709-725.
- Muller, A. E., Skurtveit, S., & Clausen, T. (2016). Many correlates of poor quality of life among substance users entering treatment are not addiction-specific. *Health and quality of life outcomes*, 14(1), 39.
- Nejad Mohammad Namaghi, A., Borjali, A., Esmaili, M., Shafiabadi, A., & Bagheri, F. (2015). Construction and validation of the quality of life questionnaire based on the opinions of Ayatollah Javadi Amoli, *Journal of Psychological Methods and Models*, 6(20): 103-114.
- Nejad Mohammad Namaghi, A., Esmaili, M., Bagheri, F., Borjali, A., & Shafiabadi, A. (2014). The structure and pattern of the quality of Islamic life based on the view of Ayatollah Javadi Amoli, *Journal of Research in Islamic Education and Training*, 22(22): 7-26.
- O'Sullivan, D., Xiao, Y., & Watts, J. R. (2017). Recovery Capital and Quality of Life in Stable Recovery From Addiction. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 0034355217730395.
- Pan, N., Yang, Y., Du, X., Qi, X., Du, G., Zhang, Y.,... & Zhang, Q. (2018). Brain structures associated with internet addiction tendency in adolescent online game players. *Frontiers in psychiatry*, 67.
- Park, C. H., Chun, J. W., Cho, H., Jung, Y. C., Choi, J., & Kim, D. J. (2017). Is the I nternet gaming-addicted brain close to be in a pathological state?. *Addiction Biology*, 22(1), 196-205.
- Paro, H. B., Silveira, P. S., Perotta, B., Gannam, S., Enns, S. C., Giaxa, R. R., & Tempiski, P. Z. (2014). Empathy among medical students: is there a relation with

- motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 113512.
- Whang, L. S., & Chang, G. Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Proc Hum Comput Interact*, 2, 81-90.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European journal of information systems*, 21(3), 321-340.
- Yang, F., Chen, X., & Wang, L. (2015). Shyness-sensitivity and social, school, and psychological adjustment in urban Chinese children: A four-wave longitudinal study. *Child Development*, 86(6), 1848-1864.
- Yaqhoubi, A., Mohammadi, S., Asoudeh, M. (2022). Developing a model of prosocial behaviors based on basic psychological needs with the mediating role of online game addiction. *Social Cognition*, 11(1), 13-32.
- Zandi Payam, A., & Mirzaei Dostan, Z. (2019). Prediction of online game addiction according to cognitive distortion, parenting style and narcissistic personality trait in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*. 25 (1): 72-83.
- Zandi Payam, A., Davodi, I., & Mehrbizadeh Honarmand, M. (2015). Normization and investigation of the psychometric properties of the Persian version of the online game addiction questionnaire. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*. 21 (4):351-361.

