

پیش بینی اعتیاد به بازی های آنلاین بر اساس شیوه های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها

مونا دادفر^۱، مهدی شاه نظری^۲، زهره استوار^۳

^۱ کارشناس ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد البرز- ایران (نویسنده مسئول)

^۲ دکتری روانشناسی تخصصی عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد البرز- ایران

^۳ دکتری روان شناسی تخصصی و مشاوره، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد البرز - ایران

چکیده

پژوهش حاضر با هدف، پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس طرحواره‌ها و سبک های فرزند پروری ادراک شده در نوجوانان پسر دبیرستانی انجام گرفت. تحقیق حاضر از نوع کمی و همبستگی بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان پسر پایه دوازدهم منطقه ۱ شهر کرج بود که از جامعه مذکور ۱۳۰ نفر به روش نمونه‌گیری در دسترس و با استفاده از فرمول پلنت انتخاب و در تحقیق شرکت داده شدند. پرسشنامه‌های مورد استفاده در این پژوهش شامل ۳ پرسشنامه سبک های فرزند پروری ادراک شده (۱۹۷۳)، پرسشنامه طرحواره‌های سازش‌نا یافته یانگ (۱۹۹۸)، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲) بود. برای تحلیل نتایج از آمار توصیفی و سپس ضریب همبستگی پیرسون و رگرسیون چند متغیره استفاده شد نتایج نشان داد بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و سبک فرزند پروری آزاد گذار (کنترل کم- محبت زیاد) و سبک فرزند پروری استبدادی (کنترل زیاد- محبت کم) رابطه مثبت و معنادار و بین سبک فرزند پروری مقتدرانه (کنترل زیاد- محبت زیاد) با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه منفی و معنادار وجود داشت. ($P < 0/01$). همچنین بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و طرحواره‌های ناسازگار اولیه رابطه منفی و معنادار وجود داشت. ($P < 0/01$). نتایج حاصل از رگرسیون چند متغیری نشان داد که سبک های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها قادر به پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان هستند. از نتایج این پژوهش در تشخیص ها، آموزش ها و برنامه ریزی هایی جهت توجه ویژه و ارائه خدمات به خانواده برای ایجاد جو عاطفی سالم در خانواده استفاده کرد و از این طریق طرحواره های ناسازگار را اصلاح کرد.

واژه‌های کلیدی: اعتیاد به بازی های آنلاین، سبک های فرزند، پروری ادراک شده، طرحواره ها.

مقدمه

بازی های رایانه ای یکی از هیجان انگیزترین فعالیت های بشر در قرن بیست و یکم محسوب می شود، به طوری که عده کثیری از کودکان و نوجوانان ساعات زیادی از شبانه روز را به آنها می پردازند و جذابیت این بازی ها و استقبال کودکان و نوجوانان از آنها باعث شده است که جایگاه خاصی در میان سایر وسایل بازی پیدا کنند. در عین حال، دیدگاههای متفاوت و گاه متعارضی در مورد بازی های رایانه ای وجود دارد. برخی نگرشی حمایت کننده و مثبت نسبت به بازی های رایانه ای دارند، زیرا معتقدند این بازی ها به روش های مختلفی انگیزش برای یادگیری را در کودکان و نوجوانان ایجاد کرده و افزایش می دهند و برخی بر تاثیر منفی بازی های رایانه ای تاکید می کنند و معتقدند که این بازی ها، نه تنها پرخاشگری و خشونت را در کودکان و نوجوانان افزایش می دهد، بلکه باعث وابستگی و حتی اعتیاد آنان به این بازی ها می شوند، به طوری که عده زیادی از کودکان و نوجوانان بخش در خور توجهی از اوقات فراغت خود را به این بازی ها اختصاص می دهند (کیم، هان، لی و رنشا، ۲۰۱۴). گسترش روز افزون بازی های رایانه ای و زمان قابل توجهی که کودکان و نوجوانان صرف این بازی ها می کنند در دهه های اخیر از منابع عمده نگرانی والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت است. مطالعات مختلف نشان داده اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی های رایانه ای استفاده می کنند (والانیوس، ریمپل، پونامکی، لنتون، ۲۰۱۳). اگر چه این بازی ها ویژگی های مثبتی چون آموزشی بودن و پر کردن اوقات فراغت برخوردار هستند. اما آسیب های متعددی نیز برای آنها معرفی شده است. پرخاشگری و خشونت، چاقی و کم تحرکی، انزوا و تنهایی و آسیب های جسمانی از جمله پی آمدهای بازی کردن بیش از حد هستند که در ادبیات پژوهشی تحت عنوان اعتیاد مورد بحث قرار می گیرد (امینی منش، نظری و فرزاد، ۱۳۹۶). اعتیاد به بازی های رایانه ای به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که به ایجاد اختلال در چرخه زندگی طبیعی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می انجامد. اعتیاد به بازی ها نیز همانند سایر انواع اعتیاد، دارای مولفه های اساسی تحمل، عود، تغییر رفتار و نظایر آن است. از این دیدگاه فرد معتاد به بازی در زمان عدم دسترسی دچار مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می شود. افرادی که مدت طولانی تری به بازی های رایانه ای می پردازند، رفته رفته میزان حضورشان در فضای بازی های آنلاین بیشتر شده و فعالیت های آنها در اجتماع غیر مجازی کمتر می شود. استفاده از بازی های آنلاین و وابستگی شدید به آن منجر به کاهش روابط اجتماعی و شرکت در جمع خانواده و ایجاد مشکلات هیجانی نظیر افسردگی و احساس تنهایی می شود. تحقیقات نشان می دهند که به ازای هر ساعت استفاده از اینترنت در خانه نیم ساعت از ارتباط مستقیم نوجوان با اعضای خانواده کاسته می شود و این باعث گریختن به جامعه باز و شبکه ای باعث کناره گیری او از اجتماعی می شوند (ویدیانتو، ۲۰۱۶). استفاده زیاد نوجوان از بازی های رایانه ای حاکی از وجود فاکتورهای منفی در خانواده نظیر عدم رضایت از خانواده استفاده والدین از مخدر و درگیری در خانواده است (ین، ۲۰۱۴). خانواده نیز مانند هر نظام اجتماعی دارای نیازهای اولیه است. از جمله این نیازها در ابعاد روانی اجتماعی می توان به احساس ارزشمندی، امنیت فیزیکی، صمیمیت، تعلق و وابستگی، احساس مسئولیت، نیاز به انگیزه و تأیید دیگران، نیاز به شادی و موفقیت و نیازهای معنوی اشاره کرد (نوابی نژاد، ۱۳۹۵). یکی از عوامل تأثیرگذار بر رفتار و شخصیت فرزندان، فضای عاطفی خانواده و شیوه های فرزند پروری است که در صورت توجه کردن به نیازهای روانی و زیستی فرزندان، مشکلات رفتاری کمتر و شخصیت منعطف تری در زندگی خواهند داشت و فرزندان بحران های رشدی و روانی کمتری را تجربه خواهند کرد (کیزنر، کر، ۲۰۱۶). خانواده به عنوان یک سیستم اجتماعی-فرهنگی کدائما با تقاضای تغییر مواجه است و آنچه به این تقاضا دامن می

^۱. Kim, Han, Lee YS, Renshaw

^۲. Wallenius M, Rimpela A, Punamaki R, Lintonen T

^۳. Widyanto, K

^۴. Yan, J

^۵. Kiesner, L & Kerr, M

زندگی تغییرات زیستی- روانی- اجتماعی اعضای خانواده و تغییرات ناشی از سیستم اجتماعی است که خانواده در بستر آن قرار دارد. یکی از تغییرات موثر بر خانواده تکنولوژی های ارتباطی است. اینترنت به سرعت به یکی از ابزارهای مهم در زندگی بشر تبدیل شده (فالکنر و کولین^۷، ۲۰۰۵) و یکی از نگرانی ها در این حوزه مربوط به افرادی است که مبتلا به اعتیاد به بازی های آنلاین بوده و از آن به صورت لجام گسیخته استفاده می شود (لو ، واتانا ، لیو، یوجی، شونو و کیتامورا^۸؛ ۲۰۱۱). اعتیاد به بازی های رایانه ای به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که به ایجاد اختلال در چرخه طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می انجامد. اعتیاد به بازی ها نیز مانند سایر انواع اعتیاد، دارای مولفه های اساسی تحمل، عود، تغییر رفتار و نظایر آن است. از این دیدگاه فرد معتاد به بازی در زمان عدم دسترسی، دچار مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می شود (نظری، امینی منش، مرادی و فرزاد، ۱۳۹۳). تحقیقات انجام شده توسط تایلر و کیتیر^۹ (۲۰۱۴) نشان می دهد که اعتیاد به بازی های رایانه ای و اینترنت دامنه وسیعتری از رفتارهای کودکان و نوجوانان را در بر می گیرد و سبب آسیب های جدی به خانواده ها می شود. از سوی دیگر، اعتیاد به بازی های رایانه ای سبب به خطر افتادن سلامت فیزیکی و روانی، کاهش مهارت های اجتماعی، انزوا و درخود رفتگی دانش آموزان می شود (زراعت حرفه، خضری مقدم، ۱۳۹۶). اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان و جوانان از اهمیت بسزایی برخوردار است چرا که بیش از نیمی از نیروهای مولد جامعه را نوجوانان و جوانان تشکیل می دهند. در واقع شیوع اعتیاد به بازی های رایانه ای در بین نوجوانان و جوانان به منزله کنار گذاردن بیش از نیمی از نیروی کار محسوب می شود (محمدی، ۱۳۹۴). دوره نوجوانی زمان تجربه کردن و انتخاب های شخصی است و هویت شخص در این زمان شکل می گیرد، به همین دلیل نوجوانان و جوانان در برار رفتارهای پرخطر بسیار آسیب پذیر هستند (سلم آبادی، سلیمی بجستانی، خیامی آبیژ و جوان، ۱۳۹۴). عوامل متعددی در گرایش به اعتیاد به بازی های آنلاین وجود دارد که یکی از عوامل مؤثر در تمایل و آمادگی به اعتیاد، جو عاطفی خانواده و میزان ارتباط مطلوب فرد با والدین است (عسگری، صفر زاده و قاسمی مفرد، ۱۳۹۰). تعامل های روزمره بین کودکان با والدین خود موجب رشد جسمانی، هیجانی و شناختی آنها می شود. زمانی که والدین نسبت به مشکلات کودکان خود حساس و پاسخگو هستند، در آنها اعتماد به نفس را پرورش می دهند. این تعامل ها موجب می شود تا کودکان رشد و تحول بهتری داشته باشند. از طرفی با فرض با این که استرس ها و عوامل تضعیف کننده پیشرفت فردی، عمیقاً ریشه در شناخت دارد، به نظر می رسد طرحواره های سازش نیافته اولیه در تشکیل و ساخت این استرس دهنده ها نقشی محوری داشته باشد. در واقع بسته به این که خانواده از چه ساختاری برخوردار باشد، نحوه شکل گرفتن رفتار و ویژگی های شخصیتی کودک نیز متفاوت خواهد بود. گرمی، تعلق، پذیرش، وابستگی شدید، آزادی، سختگیری، مداخله و انتظارهای والدین از کودکان در کیفیت این ساختار تأثیر گذارند. یکی از متغیرهای مهمی که نقشی بسیار اساسی در تربیت و رشد کودکان و عملکردهای آتی آنها دارد، طرحواره های ناسازگار اولیه است. در واقع، طرحواره های ناسازگار اولیه الگوهای شناختی، هیجانی و واکنش های جسمی خود ویرانگری هستند که در دوره های اولیه کودکی شکل می گیرند و در طول زندگی تکرار می شوند (یانگ، ۲۰۰۶). امروزه مسئله اعتیاد به بازی های رایانه ای به یکی از مسائل بزرگ جهانی تبدیل شده و گستره جهانی دارد. بحران اعتیاد به فضای مجازی و اینترنت بزرگ ترین شوک هزاره سوم می باشد که کشورهای زیادی با این بحران دست و پنجه نرم می کنند. اعتیاد به بازی های آنلاین یکی از مهمترین چالش های جهان امروز خانواده های زیادی را گرفتار خود کرده است. خانواده و جو عاطفی آن با اعتیاد به بازی های آنلاین رابطه مستقیمی دارد، خانواده و جایگاه آن از دیرباز نقش حیاتی در رشد و پیشرفت آدمی داشته اند. در خانواده های ناکارآمد و نابسامان زمینه

^۶. Cultural-social

^۷. Faulkner, & Culwin

^۸. Lu, Watanabe, Liu, Uji, Shono, & Kitamura

^۹. Tyler & Peter

^{۱۰}: Young, JE

رشد ناسالم و نابهنجار را برای فرد به وجود می‌آورد (یلاند، ۲۰۰۱؛ جودی، حیدری، آل یاسین، ۱۳۹۶). خانواده کوچک ترین واحد اجتماع و نخستین محیط اجتماعی است که کودک را تحت مراقبت و سرپرستی خود قرار می دهد (شکر کن، نیسی و سپه وند، ۱۳۹۵). خانواده محیط مهمی است که با طیف وسیعی از رفتارهای اجتماعی و هیجانی فرزندان ارتباط دارد (ماینر^{۱۲} و همکاران، ۲۰۱۴). توجه کردن به نیازهای روانی و زیستی فرزندان در فضای خانواده باعث کاهش مشکلات رفتاری و بحران های رشدی و روانی در آنان می شود. جو عاطفی خانواده یعنی چگونگی ارتباط و طرز برخورد و نظر افراد خانواده نسبت به هم ، احساس ها و علاقه آن ها به یکدیگر و چگونگی دخالت یا عدم دخالتشان در کارهای اعضای دیگر و رقابت و همکاری آن ها با یکدیگر ، می تواند در سلامت روان فرزندان موثر باشد (شریعتمداری، ۱۳۹۳).

به طور کلی روانشناسان در تحقیقات خود به این نتیجه رسیده اند که خانواده مطلوب، خانواده ای است که امنیت عاطفی، احساس ارزشمندی، باور تعلق و مورد عشق و علاقه بودن را تامین کند. در این خانواده ها افراد فرصت بیشتری برای رسیدن به استقلال و مسئولیت پذیری خواهند داشت و فرزندان، سازگاری مناسب تری دارند (نوابی نژاد، ۱۳۹۰). روابط عاطفی ضعیف بین اعضای خانواده، بی تفاوتی یا عدم نظارت والدین به کارهای فرزندان و اختلافات خانوادگی، عواملی هستند که می توانند در گرایش فرزندان به اعتیاد موثر باشند (شهریاری، دستجردی، حجت زاده، کیخانی و رضانی، ۱۳۹۳؛ الهیاس^۳ و همکاران، ۲۰۱۵؛ پارسای وی سینی، ماسیجیلیا، کولیس و نییری، ۲۰۰۹). اگر فضای عاطفی بین اعضای خانواده حالتی سرد، بی تفاوت و بسته داشته باشد به ایجاد رفتارهای مخاطره آمیز یا اعتیاد به بازی های آنلاین منجر می شود. در خانواده هایی که روابط رضایت بخش و صمیمی وجود دارد، اعتیاد به بازی های آنلاین با احتمال کمتری رخ می دهد. طرد فرزندان توسط والدین در گرایش فرزندان به گروه های منحرف هم سن و گرایش به بازی های آنلاین از اهمیت ویژه ای برخوردار است (زراعت حرفه، خضری مقدم، ۱۳۹۶). یکی از متغیرهای مهمی که نقشی بسیار اساسی در تربیت و رشد کودکان و عملکردهای آتی آنها دارد، طرحواره های سازش نیافته اولیه است. طرحواره ها، باورها و احساسات مهمی در مورد خود و محیط هستند که افراد آن را بدون چون و چرا پذیرفته اند، طرحواره ها قدیمی ترین مولفه های شناختی محسوب می شوند که می توانند مثبت یا منفی ، سازگار یا ناسازگار باشند، یانگ^۵ (۱۹۹۴) نظریه ای را مطرح میکند که بر محور عمیق ترین شناخت ها یعنی طرحواره ها قرار دارد. طرحواره ها، الگوهای ثابت و دراز مدتی هستند که در دوران کودکی به وجود آمده و تا زندگی بزرگسالی نیز ادامه یافته اند، ما از طریق طرحواره ها به جهان نگاه می کنیم. طرحواره های ناسازگار الگوها یا درون مایه های عمیق و فراگیری هستند، از خاطرات، هیجان ها، شناخت واره ها و احساسات بدنی تشکیل شده اند، در دوران کودکی یا نوجوانی شکل گرفته اند، در سیر زندگی تداوم دارند، درباره خود و رابطه با دیگران هستند و به شدت ناکارآمدند (یانگ و کلوکسو^۶، ۲۰۱۰). طرح واره رهاشدگی / بی ثباتی ، محرومیت هیجانی، نقص و شرم و انزوای اجتماعی / بیگانگی در میان معتادان اینترنتی وجود دارد که همگی مربوط به حیطة بریدگی و طردند. به باور یانگ، طرح واره های این حیطة در خانواده های سرد و بی عاطفه و طرد کننده و منزوی به وجود می آید (یانگ و همکاران، ۲۰۱۰^{۱۲}). خانواده بنیادی ترین شکل اجتماعی است. دستیابی به جامعه

^{۱۱} Yeland, E

^{۱۲} Meunier

^{۱۳} Alhyas.

^{۱۴} Parsai, Voisine, Marsiglia, Kulis & Nieri

^{۱۵} Young

^{۱۶} Young, Klosko,.

^{۱۷} Young et al

سالم در گرو خانواده و تحقق خانواده‌ی سالم مشروط به برخورداری افراد از سلامت روانی و داشتن ارتباط مطلوب با یکدیگر است (پورافکاری، ۱۳۹۶). خانواده از مهمترین نهاد و از نیرومندترین ارگان‌های اجتماعی است زیرا پایه‌های خوشبختی و بدبختی انسان در آنجا به وجود می‌آید. انسانیت و اخلاق آدمی در محیط خانواده شکل می‌گیرد و عواطف نیک و بد در آنجا به وجود می‌آید. وقتی سخن از خانواده به میان می‌آید بحث از محیطی است که در آن دو کانون مهر و انضباط، دو انسان یا دو مسئولیت و شیوه رفتار و خلق و خوی جداگانه آغوش گشوده و فرزند را در کنار خود گرفته‌اند. سخن از دامن‌های پاک است که نسلی را در خود می‌پروراند و آنها را برای حیات شرافتمندانه آماده می‌سازد (رسولی، ۱۳۹۶). روابط بین کودکان و والدین و سایر اعضای خانواده را می‌توان به عنوان نظام یا شبکه‌ای از بخش‌هایی دانست که در کنش متقابل با یکدیگر هستند. کودکان، زبان، مهارت‌ها و ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی خود را در خانواده یاد می‌گیرند خانواده محل شکل‌گیری هویت فرد و خاستگاه هویت انسان است. در شکل‌گیری رفتار و دیدگاه‌های اجتماعی کودک، جنبه‌های عاطفی روابط والدین و فرزندان نقش مهمی دارد، در خانواده‌هایی که والدین رفتارهای محبت‌آمیز دارند، معمولاً کودکان نیز با رفتارهای اخلاقی مثبت و احترام به دیگران و انگیزه پیشرفت رشد می‌یابند. تأثیر و نفوذ خانواده بر ابعاد مختلف رشد اجتماعی کودکان بی‌شمار است. احساس ارزشمندی خود در حال شکل‌گیری کودکان به شدت از نگرش‌های اعضای خانواده به خصوص پدر و مادر نسبت به او تأثیر می‌پذیرد. همچنین میزان پذیرش اجتماعی کودک از سوی همسالان و توانایی برقراری روابط صمیمانه با آنها از محیط خانوادگی او نشأت می‌گیرد، اگر والدین صادقانه به کودک محبت کنند و به وی اعتماد کنند، او نیز دوست داشتن دیگران و مورد علاقه دیگران بودن را یاد می‌کند و در خانواده‌هایی که فضای روانی ناسالم است، اعضای آن پیوسته در نزاع و کشمکش به سر می‌برند، کودکان و نوجوانان قربانیان اصلی چنین شرایطی محسوب می‌شوند (نوابی‌نژاد، ۱۳۹۵). همچنین پیشرفت علم و فناوری در کنار مزایایی که برای بشر فراهم کرده جنبه‌های منفی هم دارد، که این جنبه‌های منفی در سال‌های اخیر روند رو به رشد داشته مانند استفاده بیش از حد از تلفن همراه و بازی‌های آنلاین منجر به اثرات مخرب بر روابط بین خانواده و سردی جو عاطفی بین آنان می‌شود. در واقع این گونه می‌توان استنباط کرد نوجوانانی که به طور گسترده از بازی‌های آنلاین و شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، به دنبال مشوق‌هایی هستند که در زندگی واقعی و در روابط با اعضای خانواده و دوستان به آنها دست نیافته‌اند (نوابخش، مهرداد؛ فتحی، سروش ۱۳۹۰) افرادی که طرح‌واره‌ها شدگی / بی‌ثباتی و محرومیت هیجانی دارند به دریافت محبت و برقراری ارتباط با اطرافیان به شیوه ارضا کننده، بی‌اعتمادند و همین امر، باعث شکل‌گیری این باور در آن‌ها می‌شود که نباید به دیگران اعتماد کرد و این بی‌اعتمادی موجب می‌شود که روابط اجتماعی خود را کم کند، ولی از طرف دیگر، او نیاز ذاتی به برقراری ارتباط دارد (یانگ و کلوکسو، ۲۰۱۰) که یکی از راه‌های حل این مشکل، روی آوردن به فضای مجازی اینترنت است؛ چون تهدید در آن کم‌تر از دنیای واقعی است و همین تهدید، کم‌تر باعث تقویت حضور بیشتر او در اینترنت می‌شود (دیویس^۸ ۲۰۱۲). از این‌رو گرایش روز افزون به بازی‌های آنلاین یکی از مشکلات بزرگ اجتماعی است، به ویژه با کاهش سن گرایش به بازی‌های آنلاین و رواج آن در میان جوانان، ضرورت چاره‌اندیشی بیشتر احساس می‌شود. امروزه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و پیامدهای ناخوشایند ناشی از آن یکی از مهمترین مشکلات سلامت عمومی در سراسر جهان به شمار می‌رود. کشور ما نیز بنابر دلایل فرهنگی، باورهای اشتباه و موقعیت جغرافیایی خاص، وضعیت مناسب برای روی آوردن نوجوانان به اعتیاد به بازی‌های آنلاین را دارد، بنابراین اهمیت انجام این پژوهش بررسی پیامدهای استفاده نادرست از اینترنت و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان می‌باشد، تا بتوان با ارائه راهکارهای مناسب، آسیب‌هایی را که این وسیله نوین ارتباط جمعی برای نوجوانان به همراه دارد را محو و یا کاهش داد. از این‌رو بررسی انجام این پژوهش از اهمیت و ضرورت برخوردار است. از آنجا که اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان بر بهداشت روانی فرد و خانواده وی و کیفیت روابط بین فردی و همچنین عملکرد تحصیلی تأثیر می‌گذارد، و به عنوان یک اختلال، فضای جدیدی را برای انجام تحقیقات ایجاد کرده است.

^۸Davis

و بر اساس نظریه شناختی، اعتیاد به بازی های آنلاین به علت شناخت های معیوب و پردازش شناختی معیوب ایجاد می شود، از این رو پژوهش حاضر تلاشی برای پاسخ دادن به این سوال است که:

"آیا سبک فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها توانایی پیش بینی اعتیاد به بازی های آنلاین را دارند؟"

روش پژوهش

این پژوهش از لحاظ شیوه جمع آوری داده ها از نوع پژوهش های توصیفی (غیر آزمایشی) و از لحاظ اینکه به بررسی رابطه بین متغیرها می پردازد از نوع پژوهش های همبستگی است. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش آموزان پسر پایه دوازدهم دوره متوسطه در مدارس متوسطه دوم منطقه ۱ شهر کرج که در نیمسال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۸ مشغول به تحصیل بودند، تشکیل داد. نمونه پژوهش با روش نمونه گیری در دسترس از بین دانش آموزان پسر پایه دوازدهم دوره متوسطه در منطقه ۱ شهر کرج انتخاب شدند. و از آنجا که نوع تحقیق همبستگی است، حجم نمونه باید بر اساس فرمول های پلنت ($N > 50 + 8x$) (تاباخنیک، فیدل، ۲۰۰۷) و با توجه به تعداد متغیرهای پژوهش تعیین گردید، از این رو حجم نمونه لازم از فرمول پلنت بصورت زیر محاسبه شد: تعداد نمونه $< 50 + (8 \times X)$. با توجه به این که تعداد متغیرهای مستقل و زیر مقیاس آنها در این پژوهش جمعا ۱۱ مورد می باشد حجم نمونه باید بیشتر از ۱۳۸ نفر باشد (تاباخنیک، فیدل، ۲۰۰۷). از این رو دانش آموزان پایه دوازدهم این ۳ آموزشگاه (دهخدا، علی ابن ابیطالب، قائم) به عنوان نمونه در زمستان ۱۳۹۸ انتخاب شدند.

$$n = 50 + 8(11) = n = 138$$

ابزار پژوهش

پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین:

این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ در سال ۲۰۰۲ ساخته شد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ ساخته شده است. وانگ و چانگ، ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹ گزارش داد. یون و همکاران، به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره های این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی $r = 0/71$ را بین دو ابزار گزارش دادند. و پایایی برای این آزمون را ۰/۸۸ گزارش کرده اند. در مطالعه نظری و همکاران (۱۳۹۴) آلفای کرونباخ ۰/۸۵ بدست آمد که نشان می دهد ابزار از همسانی درونی قابل قبولی برخوردار است. در پژوهش نظری برای بررسی روایی همزمان پرسشنامه از بررسی همبستگی نمره کل حاصل از آن و متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی استفاده شد که نتایج آن نشان داد که همبستگی نمره کل اعتیاد به بازی های رایانه ای با متغیرهای اضطراب، افسردگی و تعداد ساعات بازی در هفته مثبت و معنادار است که نشان دهنده روایی همگرایی مناسب ابزار است

پرسشنامه سبک فرزند پروری ادراک شده دایانا بامریند:^۲

این ابزار اقتباسی از نظریه اقتدار والدین که براساس نظریه بامریند از سه الگوی آزاد گذاری، استبدادی، و اقتدار منطقی والدین جهت بررسی مدل های نفوذی و شیوه های فرزند پروری ساخته شد است. فرم اولیه این پرسشنامه دارای ۳۰ گویه است که توسط دایانا بامریند^۱ در سال (۱۹۷۳) طراحی و ساخته شد. پایایی آن توسط بامریند (۱۹۷۳) با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای کل آزمون ۰/۷۴ گزارش شده است. نتایج تحلیل عاملی نیز از ساختار درونی پرسشنامه حمایت می کنند اسفندیاری پایایی باز آزمایی این پرسشنامه را برای آزاد گذاری ۰/۶۹، برای استبدادی ۰/۷۷، و اقتدار منطقی ۰/۷۳ گزارش

^۱ Tabakhnick & Fidell

^۲ Diana Bamrind Child Development Practices Questionnaire

^۳ Diana Bamrind

کرده است. میزان پایایی این پرسشنامه به روش باز آزمایی ۰/۸۱، برای آزاد گذاری ۰/۸۵، برای استبدادی ۰/۹۲ برای اقتدار پدران گزارش شده است. همچنین وی در مورد اعتبار پرسشنامه نتایج زیر را گزارش کرده است: مستبد بودن پدر رابطه معکوس با آزاد گذاری (-۰/۸۳) و اقتدار منطقی (-۰/۴۸) دارد، مستبد بودن پدر رابطه معکوس با آزاد گذاری (-۰/۵۰) و اقتدار منطقی (-۰/۵۲) او دارد. این پرسشنامه قبلاً توسط اسفندیاری (۱۳۸۴) و بینم (۱۳۸۲) مورد استفاده قرار گرفته است.

پرسشنامه طرحواره یانگ (YAQ-SF):

نسخه اصلی پرسشنامه طرحواره ها (YSQ)، توسط یانگ (۱۹۹۴) برای اندازه گیری طرحواره های ناسازگار اولیه ساخته شده است. همچنین شکل کوتاه پرسشنامه طرح واره ها (YSQ-SF) برای اندازه گیری ۱۵ طرحواره ی ناسازگار اولیه (یانگ، ۱۹۹۸) بر اساس فرم اصلی تهیه شده است. اولین پژوهش جامع راجع به ویژگی های روان سنجی این پرسشنامه توسط اسمیت، جوینر، یانگ و تلچ (۱۹۹۵)، به نقل از یانگ و همکاران) انجام شد. نتایج نشان داد که اعتبار این مقیاس به وسیله آلفای کرونباخ برای کل آزمون ۰/۹۶ بود و برای خرده مقیاس ها بالاتر از ۰/۸۰ دست آمد. و ضریب آزمون-باز آزمون در جمعیت غیر بالینی بین ۰/۵۰ تا ۰/۸۲ بود. یانگ روایی سازه فرم کوتاه را با استفاده از تحلیل رگرسیون و همبستگی بین خرده مقیاس های SQ-SF و خرده مقیاس SCL-25 در سطح $P < 0/01$ و $P < 0/05$ معنادار بودند، یعنی این پرسشنامه دارای روایی و سازه بالایی می باشد. پایایی آن به کمک آلفای کرونباخ برای همه طرح واره ها از ۰/۶۷ تا ۰/۳۹ به دست آمد. نتایج تحلیل عاملی نیز از ساختار درونی پرسشنامه حمایت می کنند.

روش اجرای پژوهش

روش گردآوری اطلاعات در این پژوهش به صورت میدانی و کتابخانه ای بود. ابتدا مبانی نظری و پیشینه های پژوهشی از طریق مقالات موجود در سایت های مختلف، کتب و ... جمع آوری شد. سپس هماهنگی های لازم برای جمع آوری اطلاعات به صورت میدانی انجام و برای گردآوری اطلاعات و داده های عملی دقیق مورد نیاز از مدارس مورد هدف، با مراجعه حضوری به مدارس در زمستان ۱۳۹۸ و هماهنگی با مدیر محترم، توضیحات لازم در مورد ماهیت هدف تحقیق، پرسشنامه ها و نحوه توزیع و جمع آوری آنها ارائه شد و آمادگی لازم برای همکاری فراهم گردید. بنا به ضرورت لحاظ شرایط یکسان اجرای آزمون، روش توزیع در کلاس و تکمیل هر ۳ پرسشنامه در محیطی آرام، در محل آموزشگاه انتخاب گردید تا نتایج، متاثر از دخالت عواملی چون اعمال نظر والدین و بزرگترها نباشد. مرحله توزیع پرسشنامه با حضور مجری و معاون مدرسه در کلاس صورت گرفت.

تجزیه و تحلیل آماری

به منظور تجزیه و تحلیل اطلاعات و پردازش داده های تحقیق از نرم افزار SPSS نسخه ۲۲ استفاده شد. در این پژوهش با استفاده از آمار توصیفی که شامل شاخص مرکزی (میانگین) و شاخص های پراکندگی (انحراف معیار) و همچنین نمودار و جداول به توصیف داده های پژوهش پرداخته و در آمار استنباطی برای بررسی فرضیه های پژوهش از روش آماری همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون چند متغیره استفاده شد.

یافته ها

توصیف داده ها

به منظور شناخت بهتر ماهیت گروهی که در این پژوهش مورد مطالعه قرار گرفته و آشنایی بیشتر با متغیرهای این پژوهش، قبل از آنکه داده های تجربی مورد تجزیه و تحلیل آماری قرار بگیرد لازم است این داده ها توصیف شوند. در پژوهش حاضر ۱۳۸ نفر از دانش آموزان پسر متوسطه دوم با هدف پیش بینی اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان بر اساس شیوه های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره های ناسازگار اولیه مورد بررسی قرار گرفته اند. ۸ پرسشنامه به دلیل مخدوش بودن کنار گذاشته شد. نتایج به صورت جداول زیر ارائه می گردد.

جدول ۱: توزیع فراوانی و درصد گروه نمونه به تفکیک رشته های تحصیلی

گروه	فراوانی	درصد
تجربی	۶۰	٪۴۱٫۸
ریاضی	۳۰	٪۲۵٫۱
انسانی	۴۰	٪۳۳٫۱
کل	۱۳۰	٪۱۰۰

همانطور که از جدول ۱ مشاهده می شود از کل ۱۳۰ آزمودنی در این پژوهش، ۶۰ نفر رشته تجربی (۴۱٫۸ درصد) و ۳۰ نفر رشته ریاضی (۲۵٫۱ درصد) و ۴۰ نفر رشته انسانی (۳۳٫۱ درصد) تشکیل داده اند.

جدول ۲: شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی شیوه های فرزند پروری ادراک شده

شیوه فرزند پروری	میانگین	واریانس	انحراف استاندارد	کجی	ضریب کشیدگی
آزاد گذار	۲۶/۵۶	۲۴/۸۶	۴/۹۹	-۰/۳۱	۰/۱۹
استبدادی	۲۶/۴۶	۲۲/۱۳	۴/۷	-۰/۴۱	۰/۱۵
اقتدار منطقی	۳۲/۱۶	۳۴/۳۴	۵/۸۶	-۰/۳۸	۰/۳۰

جدول ۲ نشان دهنده شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی شیوه های فرزند پروری ادراک شده است. همانطور که در جدول ملاحظه می شود، گروه مورد مطالعه در مقیاس اقتدار منطقی (۳۲٫۱۶) بالاترین میانگین و در مقیاس استبدادی (۲۶٫۴۶) پایین ترین میانگین کسب کرده اند

جدول ۳: شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی متغیر طرحواره های ناسازگار اولیه

خرده مقیاس	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس	کجی	ضریب کشیدگی
بریدگی و طرد	۱۸/۰۳	۳/۹۲	۱۵/۴۰	۰/۲۲	۰/۱۲
خودگردانی و عملکرد مختل	۱۵/۱۶	۴/۰۱	۱۶/۰۷	۰/۰۵	۰/۱۵
محدودیت های مختل	۱۷/۴۶	۲/۶۱	۶/۸۳	-۰/۰۹	۰/۲۳
دیگر جهت مندی	۱۹/۳۹	۳/۳۶	۱۱/۲۹	۰/۲۳	۰/۱۶
گوش به زنگی بیش از حد	۱۹/۵۵	۲/۳۷	۵/۶۶	۰/۸	-۰/۱۷

جدول ۳ نشان دهنده شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی متغیر طرحواره های ناسازگار اولیه است. همانطور که در جدول ملاحظه می شود، گروه مورد مطالعه در مقیاس گوش به زنگی بیش از حد (۱۹/۵۵) بالاترین میانگین و در مقیاس خودگردانی و عملکرد مختل (۱۵/۱۶) پایین ترین میانگین کسب کرده اند.

جدول ۴: شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی متغیر طرحواره های ناسازگار اولیه

خرده مقیاس	میانگین	انحراف استاندارد	واریانس	کجی	ضریب کشیدگی
------------	---------	------------------	---------	-----	-------------

۰/۱۲	۰/۲۲	۱۵/۴۰	۳/۹۲	۱۸/۰۳	بریدگی و طرد
۰/۱۵	۰/۰۵	۱۶/۰۷	۴/۰۱	۱۵/۱۶	خودگردانی و عملکرد مختل
۰/۲۳	-۰/۰۹	۶/۸۳	۲/۶۱	۱۷/۴۶	محدودیت های مختل
۰/۱۶	۰/۲۳	۱۱/۲۹	۳/۳۶	۱۹/۳۹	دیگر جهت مندی
-۰/۱۷	۰/۸	۵/۶۶	۲/۳۷	۱۹/۵۵	گوش به زنگی بیش از حد

جدول ۴ نشان دهنده شاخص های گرایش به مرکز و پراکندگی متغیر طرحواره های ناسازگار اولیه است. همانطور که در جدول ملاحظه می شود، گروه مورد مطالعه در مقیاس گوش به زنگی بیش از حد (۱۹/۵۵) بالاترین میانگین و در مقیاس خودگردانی و عملکرد مختل (۱۵/۱۶) پایین ترین میانگین کسب کرده اند.

تحلیل داده ها

با توجه به نتایج داده های استخراج شده از پرسشنامه ها و نتایج توصیفی حاصل از آنها جهت بررسی و آزمودن فرضیه های پژوهش از آزمون های آماری هبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون همزمان استفاده شده است. بنابراین، با استفاده از آزمون های مذکور تحلیل های مربوط به هر یک از فرضیه ها به صورت تفکیکی ذیلاً ارائه شده است.

بررسی نرمال بودن داده ها

ابتدا آزمون های کولموگروف اسمیرنوف برای جهت بررسی نرمال بودن توزیع فراوانی هر یک از موارد محاسبه شده و در جدول زیر ارائه شده است. سپس به بررسی هر یک از فرضیه های پژوهشی پرداخته شده است.

جدول ۵: نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف جهت بررسی نرمال بودن متغیرهای پژوهش

معناداری (P)	کولموگروف-اسمیرنوف	متغیرهای پژوهش
۰/۳۷	۰/۹۱	سبک آزاد گذار
۰/۷۸	۰/۶۵	سبک مستبدانه
۰/۵۰	۰/۸۲	سبک مقتدرانه
۰/۵۲	۰/۸۱	بریدگی و طرد
۰/۲۴	۰/۹۵	خودگردانی و عملکرد مختل
۰/۱۳	۰/۹۹	محدودیت های مختل
۰/۴۹	۰/۸۳	دیگر جهت مندی
۰/۳۲	۰/۷۲	گوش به زنگی بیش از حد
۰/۲۱	۰/۵۵	اعتیاد به بازی آنلاین

همانطور که در جدول ۵ مشاهده می شود با توجه به معنی دار نبودن مقدار F و نیز سطح معنی داری بالاتر از ۰/۰۵ داده های متغیرهای حاضر نرمال هستند. لذا می توان از آزمون های پارامتریک مناسب برای تحلیل داده ها استفاده کرد. پیش فرض های پژوهش

فرضیه اصلی: سبک های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها، اعتیاد به بازی های آنلاین را در نوجوانان پیش بینی می کنند.

برای بیان رابطه بین سبک های فرزند پروری ادراک شده، طرحواره ها با اعتیاد به بازی های آنلاین از ماتریس همبستگی و برای بررسی این فرضیه که کدامیک از سبک های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها پیش بینی کننده بهتری برای اعتیاد به بازی های آنلاین دانش آموزان است از روش تحلیل رگرسیون چند متغیری استفاده شد.

جدول ۶: خلاصه نتایج ماتریس همبستگی بین سبک های فرزند پروری ادراک شده، طرحواره ها، اعتیاد به بازی های آنلاین

متغیرها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
۱- بریدگی و طرد	-								
۲- عملکرد مختل	**۰/۷۴	-							
۳- محدودیت های مختل	*۰/۵۲	*۰/۴۵	-						
۴- دیگر جهت مندی	*۰/۵۴	*۰/۶۲	**۰/۴۵	-					
۵- گوش به زنگی	*۰/۴۹	*۰/۴۶	*۰/۵۴	**۰/۵۶	-				
۶- سبک آزاد گذار	**۰/۱۲	*-۰/۱۱	*-۰/۱۰	*-۰/۱۱	**۰/۱۰	-			
۷- سبک مقتدرانه	**۰/۲۱	**۰/۲۰	*-۰/۱۵	**۰/۱۸	*-۰/۱۱	**۰/۳۲	-		
۸- سبک استبدادی	*۰/۱۹	*۰/۱۷	*۰/۱۷	*۰/۱۶	**۰/۳۲	*-۰/۲۸	**۰/۳۵	-	
۹- اعتیاد به بازی های آنلاین	**۰/۳۲	*۰/۱۲	*۰/۱۴	*۰/۱۸	**۰/۳۵	*-۰/۵۷	*-۰/۲۹	*۰/۱۴	-

$P < 0.05^*$

$p < 0.01^{**}$

نتایج ماتریس همبستگی ۶ نشان می دهد که بین شیوه های فرزند پروری ادراک شده، طرحواره های ناسازگار اولیه و اعتیاد به بازی های آنلاین در دانش آموزان مقطع متوسطه دوم رابطه معنی دار وجود دارد. در ادامه به منظور آزمون فرضیه فوق و به منظور بررسی تبیین اعتیاد به بازی های آنلاین در دانش آموزان بر اساس شیوه های والدگری، طرحواره های ناسازگار اولیه از تحلیل رگرسیون چند متغیره استفاده گردید. در این روش اعتیاد به بازی های آنلاین در دانش آموزان به عنوان متغیر پیش بین و شیوه های والدگری و طرحواره های ناسازگار اولیه به عنوان متغیر ملاک وارد معادله رگرسیون شدند. نتایج این تحلیل در جداول بعد گزارش شده است. اما در ابتدا مفروضه های تحلیل رگرسیون چند متغیری مورد بررسی قرار گرفت.

هم خطی، استقلال خطاها

به منظور ارزیابی مفروضه همخطی بودن عامل تورم واریانس^۲ (VIF) و ضریب تحمل^۳، به منظور آزمون استقلال خطاها در بین متغیرهای پیش بین، ارزش شاخص دوربین واتسون (خود همبستگی) استفاده شد. جدول ۴-۷ ضریب تحمل و تورم واریانس (VIF) و دوربین واتسون متغیرهای پژوهش را نشان می دهد.

^۲Variance inflation factor

جدول ۷ ضریب تحمل و تورم واریانس و شاخص دوربین واتسون متغیرهای پژوهش

متغیرهای تحقیق	ضریب تحمل	تورم واریانس VIF	دوربین واتسون
اعتماد به بازی های آنلاین	متغیر ملاک	متغیر ملاک	متغیر ملاک
آزاد گذار (X1)	۰/۸۹	۱/۱۲	
استبدادی (X2)	۰/۸۹	۱/۱۲	
اقتدار منطقی (X3)	۰/۸۹	۱/۱۲	
بریدگی و طرد (X4)	۰/۸۹	۱/۱۲	۱/۳۹
خودگرانی (X5)	۰/۸۹	۱/۱۲	
محدودیت های مختل (X6)	۰/۸۹	۱/۱۲	
دیگر جهت مندی	۰/۸۹	۱/۱۲	
گوش به زنگی بیش از حد	۰/۸۹	۱/۱۲	

نتایج جدول ۷ نشان می دهد که شاخص ضریب تحمل و تورم واریانس متغیرهای پژوهش به ترتیب بزرگتر از ۰/۱ و کوچکتر از ۱۰ است. این مطلب نشان دهنده آن است که پدیده همخطی بودن در متغیرهای پژوهش وجود ندارد. براساس دیدگاه مایر، گامست و گوارینو (۲۰۰۶) ارزش عامل تورم واریانس بالاتر از ۱۰ و ارزش ضریب تحمل کمتر از ۰/۱ باشد نشان دهنده هم خطی بودن است. همانطور که بیان شد به منظور آزمون استقلال خطاها در بین متغیرهای پیش بین، ارزش شاخص دوربین واتسون مورد بررسی قرار گرفت، ارزش شاخص مذکور ۱/۳۹ بود. فایلد (۲۰۰۶) اعتقاد دارد که ارزش شاخص دوربین واتسون بالاتر از ۲ نشان دهنده عدم استقلال خطاهاست. بر این اساس با توجه به ارزش شاخص دوربین واتسون محاسبه شده، می توان گفت مفروضه استقلال خطاها نیز در بین داده های پژوهش برقرار است. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل رگرسیون چند متغیری با استفاده از روش همزمان در جدول ۸ ارائه شده است.

جدول ۸: ضریب همبستگی چندگانه (ضریب رگرسیون) از طریق شیوه های والدگری، طرحواره های ناسازگار اولیه برای پیش بینی اعتماد به بازی های آنلاین در دانش آموزان

مدل	R	R ²	خطای معیار برآورد
۱	۰/۶	۰/۳۶	۲۴/۶۱

جدول ۸ مقادیر R، R² مشاهده می گردد. میزان ضریب تبیین R² برای پیش بینی اعتماد به بازی های آنلاین دانش آموزان برابر با ۰/۳۶ می باشد که نشان می دهد ۳۶ درصد تغییرات اعتماد به بازی های آنلاین دانش آموزان به متغیرهای شیوه های والدگری و طرحواره های ناسازگار اولیه وابسته می باشد. و بقیه واریانس وابسته به عوامل دیگری است که در این تحقیق مد نظر قرار نگرفته است و یا ناشناخته می باشد. و به عبارت دیگر بقیه به متغیرهایی مربوط می شود که در واریانس اعتماد به بازی های آنلاین سهم دارند ولی در این مطالعه به آنها پرداخته نشده است.

جدول ۹: نتایج تحلیل رگرسیون چند متغیره به روش همزمان برای تبیین اعتماد به بازی های آنلاین بر اساس شیوه های فرزند پروری و طرحواره های ناسازگار اولیه

شاخص آماری	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری
رگرسیون	۱۸۹،۳۴	۸	۲۳،۶۶	۱۴/۱۶	۰/۰۰۲

Tolerance

باقیمانده	۲۰۲,۳۲	۱۲۱	۱,۶۷
مجموع	۳۹۱,۶۶	۱۲۹	

در جدول ۹ بالا ANOVA گزارش شده که آن مقدار اعتبار آماری مدل را ارزیابی می کند. با توجه به اینکه سطح معناداری در این جدول جهت متغیرهای شیوه های فرزند پروری ادراک شده (استبدادی، مقتدرانه، آزادگذار) و طرحواره های ناسازگار اولیه کمتر از ۰/۰۱ می باشد می توان تأثیر متغیرهای پیش بین در متغیر ملاک را از لحاظ آماری پذیرفت.

جدول ۱۰: ضرایب رگرسیونی متغیرهای مورد ارزیابی

سطح معنی داری	t	ضرایب استاندارد		مدل	۲
		Beta	Std. Error		
۰/۰۰	۱۲/۸۵	---	۵/۸۶	۸۱/۵۳	مقدار ثابت
۰/۰۰۲	۳/۰۹	۰/۱۸	۰/۳۵	۱/۲۶	آزاد گذار
۰/۰۳	-۲/۲۵	۰/۱۳	۰/۹۸	-۱/۰۰۲	اقتدار منطقی
۰/۰۴	۱/۱۸	۰/۱۱	۰/۴۵	۰/۴۸	استبدادی
۰/۰۲	۲/۹۹	۰/۱۵	۰/۵۴	۰/۱۳	بریدگی و طرد
۰/۱۴	۱/۴۶	۰/۰۸	۰/۴۵	۰/۱۷	عملکرد مختل
۰/۰۵	۱/۲۳	۰/۱۰	۰/۳۲	۰/۱۳	محدودیت مختل
۰/۲۳	۱/۱۹	۰/۰۹	۰/۲۳	۰/۱۰	دیگر جهت مندی
۰/۰۲	۳/۰۲	۰/۱۶	۰/۲۸	۰/۱۱	گوش به زنگی

متغیر وابسته: اعتیاد به بازی های آنلاین (Y)

حال از آنجا که مقدار ضریب رگرسیون معنادار می باشد می توان به وسیله جدول ضرایب رگرسیون میزان اهمیت و معناداری مؤلفه پیش بین را در تعیین متغیر ملاک را مشخص نمود. بر اساس نتایج جدول ۴-۱۰ و با توجه به سطوح معناداری، متغیرهای شیوه های فرزند پروری ادراک شده آزادگذار با بتای (۰/۱۸) و اقتدار منطقی با بتای (۰/۱۳)، استبدادی با بتای (۰/۱۱) و بریدگی و طرد با بتای (۰/۱۵)، محدودیت مختل با بتای (۰/۱۰) و گوش به زنگی با بتای (۰/۱۶) می توانند اعتیاد به بازی آنلاین دانش آموزان را پیش بینی کنند. بیشترین سهم مربوط به مقیاس آزادگذار است. معادله پیش بینی اعتیاد به بازی های آنلاین به شرح زیر است: اعتیاد به بازی های آنلاین = آزادگذار (Z ۰/۱۸) + اقتدار منطقی (Z ۰/۱۳) + استبدادی (Z ۰/۱۱) + بریدگی و طرد (Z ۰/۱۵) + محدودیت مختل (Z ۰/۱۰) + گوش به زنگی (Z ۰/۱۸).

یافته های فرعی

فرضیه ۱: بین سبک های فرزند پروری ادراک شده و اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان رابطه وجود دارد.

جدول ۱۱: خلاصه نتایج ماتریس همبستگی بین شیوه‌های فرزند پروری ادراک شده و اعتیاد به بازی‌های آنلاین

متغیرها	۱	۲	۳	۴
۱- سبک آزاد گذار	-			
۲- سبک مقتدرانه	**۰/۳۲	-		
۳- سبک استبدادی	**۰/۲۸	**۰/۳۵	-	
۴- اعتیاد به بازی های آنلاین	**۰/۵۷	**۰/۲۹	**۰/۱۴	-

P<0/05* p<0.01**

با توجه به جدول ۱۱ مشاهده می‌شود رابطه بین شیوه‌های فرزند پروری ادراک شده (آزاد گذار، مقتدرانه، آزاد گذار) با اعتیاد به بازی‌های آنلاین با استفاده از ضریب همبستگی گشتاوری پیرسون بررسی شد، سبک آزاد گذار دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($r = 0/57, n = 130, p < 0/01$) بود. سبک مقتدرانه دارای همبستگی منفی معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($r = -0/29, n = 130, p < 0/01$) بود. و سبک استبدادی دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($r = 0/14, n = 130, p < 0/05$) بود. در نتیجه هر چه شیوه‌های فرزند پروری آزاد گذارتر باشد در نوجوانان اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیشتر مشاهده می‌شود.

فرضیه ۲: بین طرحواره ها و اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان رابطه وجود دارد

جدول ۱۲: خلاصه نتایج ماتریس همبستگی طرحواره های ناسازگار اولیه و اعتیاد به بازی‌های آنلاین

متغیرها	۱	۲	۳	۴	۵	۶
۱- بریدگی و طرد	-					
۲- عملکرد مختل	**۰/۷۴	-				
۳- محدودیت‌های مختل	**۰/۵۲	**۰/۴۵	-			
۴- دیگر جهت مندی	**۰/۵۴	**۰/۶۲	**۰/۴۵	-		
۵- گوش به زنگی	**۰/۴۹	**۰/۴۶	**۰/۵۴	**۰/۵۶	-	
۶- اعتیاد به بازی های آنلاین	**۰/۳۲	**۰/۱۲	**۰/۱۴	**۰/۱۸	**۰/۳۵	-

P<0/05* p<0.01**

با توجه به جدول ۱۲ مشاهده می شود رابطه بین طرحواره های ناسازگار اولیه با اعتیاد به بازی های آنلاین با استفاده از ضریب همبستگی گشتاوری پیرسون بررسی شد، مؤلفه بریدگی و طرد دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین ($r = 0/32, n = 130, p < 0/01$)، عملکرد مختل دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین ($r = 0/12, n = 130, p < 0/05$)، محدودیت های مختل دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین ($r = 0/14, n = 130, p < 0/05$)، دیگر جهت مندی دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین ($r = 0/14, n = 130, p < 0/05$) و گوش به زنگی دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین ($r = 0/35, n = 130, p < 0/01$) بود. بنابراین، با افزایش نمرات طرحواره های ناسازگار اولیه در نوجوانان، نمرات در اعتیاد به بازی های آنلاین این نوجوانان نیز افزایش می یابد، و برعکس. در نتیجه هر چه نوجوانان پسر از طرحواره طرد و بریدگی و گوش به زنگی بالاتری برخوردار باشند در آنها اعتیاد به بازی های آنلاین بیشتر مشاهده می شود.

فرضیه ۳: بین سبک های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره ها در نوجوانان رابطه وجود دارد

جدول ۱۳: خلاصه نتایج ماتریس همبستگی بین شیوه های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره های ناسازگار اولیه

متغیرها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸
۱- بریدگی و طرد	-							
۲- عملکرد مختل	**0/74	-						
۳- محدودیت های مختل	*0/52	*0/45	-					
۴- دیگر جهت مندی	*0/54	*0/62	**0/45	-				
۵- گوش به زنگی	*0/49	*0/46	*0/54	**0/56	-			
۶- سبک آزاد گذار	**0/12	*0/11	*0/10	*0/11	**0/10	-		
۷- سبک مقتدرانه	**0/21	-0/20	*0/15	*0/18	*0/11	**0/32	-	
۸- سبک استبدادی	*0/19	*0/17	*0/17	*0/16	*0/32	*0/28	**0/35	-

** p < 0.01, * p < 0.05

با توجه به جدول ۱۳ مشاهده می شود رابطه بین شیوه های والدگری و طرحواره های ناسازگار اولیه با استفاده از ضریب همبستگی گشتاوری پیرسون بررسی شد، مؤلفه بریدگی با خود دارای همبستگی مثبت معناداری با سبک آزاد گذار ($p < 0/01$)، سبک استبدادی ($r = 0/12, n = 130, p < 0/05$)، و دارای همبستگی منفی معناداری با سبک مقتدرانه ($r = -0/21, n = 130, p < 0/01$) بود. مؤلفه عملکرد مختل با خود دارای همبستگی مثبت معناداری با سبک آزاد گذار ($r = 0/11, n = 310, p < 0/01$)، سبک استبدادی ($r = 0/20, n = 130, p < 0/05$) و دارای همبستگی منفی معناداری با سبک مقتدرانه ($r = -0/17, n = 130, p < 0/01$) بود. مؤلفه محدودیت های مختل با خود دارای همبستگی مثبت معناداری با سبک آزاد گذار ($r = 0/10, n = 130, p < 0/01$)، سبک استبدادی ($r = 0/17, n = 310, p < 0/05$) و

دارای همبستگی منفی معناداری با سبک مقتدرانه ($r = -0/15, n = 130, p < 0/01$) بود. مؤلفه دیگر جهت‌مندی با خود دارای همبستگی مثبت معناداری با سبک آزادگذار ($r = 0/11, n = 130, p < 0/01$)، سبک استبدادی ($r = 0/05, n = 130, p < 0/01$) و دارای همبستگی منفی معناداری با سبک مقتدرانه ($r = -0/18, n = 130, p < 0/01$) بود. مؤلفه گوش به زندگی با خود دارای همبستگی مثبت معناداری با سبک آزادگذار ($r = 0/10, n = 130, p < 0/01$)، سبک استبدادی ($r = 0/32, n = 310, p < 0/05$) و دارای همبستگی منفی معناداری با سبک مقتدرانه ($r = -0/13, n = 130, p < 0/01$) بود. در نتیجه هرچه شیوه فرزند پروری والدین مستبدانه و آزاد گذار باشد طرحواره‌های ناسازگار اولیه در نوجوانان بیشتر دیده می‌شود.

بحث

پژوهش حاضر با هدف پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان بر اساس شیوه‌های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره‌ها در مدارس منطقه ۲ متوسطه شهر کرج انجام شد. بدین منظور بر اساس روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. ۱۳۸ نفر نمونه به روش نمونه‌گیری در دسترس بر اساس روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. و به پرسشنامه شیوه‌های فرزندپروری ادراک شده، پرسشنامه طرحواره‌های ناسازگار اولیه، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین پاسخ دادند. و ۸ پرسشنامه به علت مخدوش بودن از تحلیل کنار گذاشته شدند. و برای تحلیل داده‌ها از روش آماری ضریب همبستگی پیرسون و رگرسیون چند متغیره استفاده شد.

ضرایب همبستگی محاسبه شده بین سبک‌های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره‌ها، با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در سطح ۰/۰۵ و ۰/۰۱ معنادار بود. به طور کلی می‌توان نتیجه گرفت که هرچه فرزند پروری والدین آزادگذار و مستبدانه باشد اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان افزایش می‌یابد و بالعکس. هرچه شیوه والدگری والدین مقتدرانه باشد اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان کاهش می‌یابد. همچنین هر چه نمرات طرحواره‌های ناسازگار اولیه در نوجوانان افزایش یابد، نمرات اعتیاد به بازی‌های آنلاین در آنها افزایش می‌یابد و بالعکس. بررسی سهم هر یک از متغیرهای شیوه‌های والدگری (آزادگذار، مستبدانه، مقتدرانه) و طرحواره‌های ناسازگار اولیه (بریدگی و طرد، عملکرد مختل، محدودیت‌های مختل، دیگر جهت‌مندی، گوش به زنگی) با استفاده از تحلیل رگرسیون چند متغیره نشان داد که (سبک‌های فرزند پروری ادراک شده، طرحواره‌های ناسازگار اولیه) پیش‌بینی کننده اعتیاد به بازی‌های آنلاین نوجوانان هستند، و با هم ۳۶ درصد واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تبیین کردند. بیشترین سهم مربوط به سبک آزاد گذار و کمترین سهم مربوط به محدودیت مختل بود. با توجه به ادبیات پژوهش شواهد تجربی که یافته‌های این پژوهش به طور مشخص با آنها قابل بررسی باشد به دست نیامده است، اما به طور ضمنی این پژوهش با یافته‌های زمانی، عابدینی (۱۳۹۶)، جودی، حیدری و آل‌یاسین (۱۳۹۶)، تبرسائی، باقرزاده، بازگیر (۱۳۹۶)، بهشتیان (۱۳۹۵)، قدسی، صریحی، آقاییوسفی (۱۳۹۳)، لی، گارلند و هوارد (۲۰۱۴)، برناردی، پالانتی (۲۰۱۲) همسو است. در تبیین یافته‌های این پژوهش می‌توان گفت احتمالاً والدین قاطع با پاسخ‌دهی بموقع (لازم و کافی) به نیازهای فرزندان خود و اعمال قوانین مشخص و تعریف شده در محیط خانواده، ایجاد روابط گرم و صمیمانه و استفاده از شیوه‌های استدلالی، به رشد قدرت خود کنترلی، خود تنظیمی، عزت نفس و استقلال فرزندان خود کمک کرده و این امر به نوبه خود باعث می‌شود که این فرزندان بتوانند روی مدت زمان صرف شده برای بازی‌های رایانه‌ای خود، نظارت، کنترل و مدیریت شخصی داشته و وابستگی کمتری به این بازی‌ها پیدا کرده و در نتیجه بتوانند برای انجام تکالیف و امور درسی و تحصیلی خود نیز برنامه‌ریزی کنند و بر آن نظارت و کنترل داشته باشند. از طرفی نوجوانان با والدین بی‌توجه، اعتیاد بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای داشتند. در شیوه والدگری مستبدانه، والدین تنبیه کننده، محدود کننده، ناراضی، انعطاف‌ناپذیر، کنترل‌گر، متوقع و صریح هستند، و به نیاز فرزندان در حداقل میزان خود پاسخ می‌دهند، و در رفتار خود با فرزندان کنترل زیادی اعمال می‌نمایند و هیچ‌گونه استدلالی برای محدودیت‌هایشان ارائه نمی‌دهند در نتیجه فرزندان والدین مستبد ناخشنود و معمولاً ناراضی هستند و به دلیل فشار و کنترل شدیدی که از جانب والدین بر آنها اعمال می‌شود رابطه نزدیک و صمیمی با والدین خود ندارند که این روابط سرد میان والدین و فرزندان با افزایش اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه مستقیم و معنادار دارد. بنابراین هر چه شیوه والدگری

والدین نامناسب تر باشد، به احتمال بیشتری نوجوانان آنان در معرض اعتیاد به فضای مجازی و اعتیاد به بازی های آنلاین قرار می گیرند (زمانی و همکاران، ۱۳۹۶). همچنین طرحواره های ناسازگار رهاشدگی، بی ثباتی، محرومیت هیجانی، نقص و شرم، انزوای اجتماعی، بیگانگی، خویشن داری و خود انضباطی ناکافی، می تواند در گرایش به اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان نقش مهمی داشته باشد. همچنین، یافته های پژوهش تأییدی بر نظریه طرحواره های ناسازگار اولیه یانگ و مدل درمان شناختی - رفتاری طرحواره محور هستند. در این نظریه ها، فرض بر این است که رفتارهایی مانند اعتیاد به منظور کاهش هیجان های منفی ناشی از فعالیت طرحواره های ناسازگار به وجود می آیند. بالا بودن نمرات طرحواره های ناسازگار اولیه در نوجوانانی که معتاد به بازی های آنلاین هستند احتمالاً نشان دهنده آن است که این افراد تجارب آسیب زایی در دوران کودکی و نوجوانی خود تجربه کرده اند، تجاربی که باعث به وجود آمدن دیدگاهی منفی و ناسازگارانه نسبت به خود و جهان پیرامون شده است. بالا بودن نمرات نوجوانان وابسته به بازی های آنلاین در حوزه بریدگی و طرد که شامل طرحواره های ناسازگار رهاشدگی/بی-ثباتی، بی اعتمادی/بدرفتاری، محرومیت هیجانی، نقص/شرم و انزوای اجتماعی/بیگانگی است نشان می دهد که این نوجوانان باورهای ناسازگارانه ای در زمینه عدم دریافت و راهنمایی از سوی افراد مهم زندگی، عدم اعتماد به دیگران و بدبینی افراطی نسبت به اطرافیان، ترک شدن و عدم مطلوبیت خود و احساس بیگانگی از دیگران را تجربه می کنند. بالا بودن نمره طرحواره های ناسازگار حوزه گوش به زنگی بیش از حد و بازداری در نوجوانانی که بازی های آنلاین زیاد انجام می دهند، نشان دهنده این است که این افراد احتمالاً تمایلی نهفته نسبت به بدبینی و نگرانی دارند و باورهای ناسازگارانه ای در زمینه وظیفه شناسی و اجتناب از اشتباه دارند، به طوری که به منظور اجتناب از طرد دیگران، احساس شرمندگی و از دست دادن کنترل بر تکانه های شخصی، اعمال و احساسات و ارتباطات خود انگیخته خود را به طور افراطی بازداری می کنند (یانگ، کلوسکو و ویشار، ۲۰۱۵؛ حمیدپور، اندوز، ۱۳۹۵). از این رو برای جبران این ناسازگاری ها به فضای مجازی و بازی های آنلاین رو می آورند. ضرایب همبستگی محاسبه شده بین شیوه های فرزند پروری ادراک شده، با اعتیاد به بازی های آنلاین در سطح ۰/۰۱ و ۰/۰۵ معنادار بود. سبک آزاد گذار دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین بود. سبک مقتدرانه دارای همبستگی منفی معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین بود. و سبک استبدادی دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین بود. بنابراین می توان اظهار داشت هر اندازه شیوه والدگری والدین مقتدرانه و مناسب باشد به احتمال زیاد فرزندان کمتر به سمت بازی های آنلاین و شبکه های مجازی کشیده می شوند. یافته های این پژوهش با یافته های زمانی، عابدینی (۱۳۹۶)، تبرسایی و همکاران (۱۳۹۶)، ایمانی (۱۳۹۴)، برناردی، پالانتی (۲۰۱۲) همسو است. در تبیین یافته های این پژوهش می توان گفت که در شیوه مقتدرانه، والدین، فرزندان را به استقلال تشویق می کنند و بین میزان پاسخدهی و میزان کنترل توقع آنها تعادل وجود دارد. فرزندان والدین مقتدر، شاد و سرحال هستند اما دانش آموزان دارای والدین مستنبد ناخشنود و معمولاً ناراضی هستند. فرزندان دارای والدین مقتدر، گرم و پذیرا هستند و جوی صمیمانه را در خانواده به وجود می آورند. ارتباط های نزدیکی میان فرزند و والدین وجود دارد، آنها از فرزند خود انتظار دارند که قاطع، دارای حس مسئولیت پذیری اجتماعی، خود نظم جو و مشارکت کننده باشند. این فرزندان افرادی مستقل بار می آیند، که اغلب رفتار اجتماعی شایسته ای دارند، بر رفتارهای خود کنترل داشته و با دوستان و همسالان خود رفتار دوستانه ای دارند و از اعتیاد به بازی های آنلاین پایین تری برخوردارند. والدین متعلق به جایگاه اجتماعی - اقتصادی بالا از رایانه و بازی های رایانه ای به عنوان ابزاری برای تشویق فرزندان خود برای کسب نمره های درسی بهتر و مطالعه بیشتر استفاده می کنند، خصوصاً والدینی که شیوه والدگری آنها قاطعانه بوده، نظارت و کنترل لازم بر رفتار بازی کردن کودکان خویش دارند، لذا فرزندان این خانواده ها علی رغم بازی های رایانه ای، از نظر تحصیلی نیز پیشرفت لازم را دارا هستند (جودی، حیدری، آل یاسین، ۱۳۹۶). آنیوتاورن^۴ (۲۰۱۶) نیز در پژوهشی رابطه شیوه های والدگری و اعتیاد به بازی های رایانه ای را در دانش آموزان تایلندی بررسی و مشاهده کرد که بین شیوه های والدگری قاطعانه و مستبدانه با اعتیاد به بازی های رایانه ای رابطه ای منفی و معنادار و بین شیوه های والدگری سهل

^۴Anuthawarn

گیرانه و بی توجه با اعتیاد به بازی های رایانه ای رابطه ای مثبت و معنادار وجود دارد. به طور کلی خانواده نقش بسیار مهمی در رشد و سلامت روحی و روانی کودک ایفا می کند، در این بین شیوه والدگری مقتدرانه یکی از مهمترین و مؤثرترین ارکان خانواده در تربیت و رشد روانی نوجوان است. عدم توجه والدین به سالم سازی محیط روانی و عاطفی کودکان نوجوانان و فقدان روابط مناسب در بیشتر موارد آنان را با کمبودهای عاطفی و انگیزش و مشکلات از جمله اعتیاد به فضای مجازی و بازی های آنلاین روبرو می سازد. نوجوانان سالم در مقایسه با نوجوانان دارای اعتیاد به بازی های آنلاین از محبت، نوازش، تأیید کردن، تجربه مشترک، هدیه دادن، تشویق کردن، اعتماد، و احساس امنیت بیشتری برخوردارند. والدین می توانند با بکارگیری و فراهم آوردن محیطی غنی از محبت و عواطف سلامت روانی حال و آینده فرزندان خود را تضمین کرده و از بروز بسیاری از مشکلات از جمله اعتیاد به فضای مجازی و بازی های آنلاین پیشگیری به عمل آورند. نوجوانان دارای اعتیاد به بازی های آنلاین در مقایسه با نوجوانان عادی جو خانوادگی بدتری داشته و احساس می کنند والدین محبت کمتری نسبت به آنها ابراز کرده و رضایت ادراک شده کمتری از خانواده نشان می دهند. بر این اساس می توان نتیجه گرفت که والدین با شیوه والدگری قاطعانه از طریق ایجاد و توسعه مهارت های خود کنترلی و مدیریت زمان در فرزندان خود، احتمال وابستگی آنان به بازی های رایانه ای را کاهش می دهند (شهریاری و همکاران، ۱۳۹۲). ضرایب همبستگی محاسبه شده بین طرحواره ها با اعتیاد به بازی های آنلاین در سطح ۰/۰۱ و ۰/۰۵ معنادار بود. مولفه بریدگی و طرد دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین، عملکرد مختل دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین، محدودیت های مختل دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین، دیگر جهت مندی دارای همبستگی مثبت معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین و گوش به زنگی دارای همبستگی مثبت و معناداری با مقیاس اعتیاد به بازی های آنلاین بود. بنابراین، با افزایش نمرات طرحواره های ناسازگار اولیه در نوجوانان، نمرات در اعتیاد به بازی های آنلاین این نوجوانان نیز افزایش می یابد، و برعکس. در نتیجه هرچه نوجوانان پسر از طرحواره طرد و بریدگی و گوش به زنگی بالاتری برخوردار باشند در آنها اعتیاد به بازی های آنلاین بیشتر مشاهده می شود. با توجه به ادبیات پژوهش شواهد تجربی که یافته های این پژوهش به طور مشخص با آنها قابل بررسی باشد به دست نیامده است، اما به طور ضمنی این پژوهش با یافته های بهشتیان (۱۳۹۵)، امیری و همکاران (۱۳۹۴) همسو است. در تبیین یافته های این پژوهش می توان گفت طرحواره های ناسازگار اولیه اساس ساخت های شناختی فرد را تشکیل داده و با حوادث منفی و فشارهای روانی زندگی تعامل دارند. ژرف ترین ساختارهای شناختی طرحواره ها، وقتی برانگیخته می شوند سطوحی از هیجان منتشر می شود و مستقیم یا غیر مستقیم منجر به اشکال مختلفی از آشفتگی های روان شناختی نظیر افسردگی، اضطراب، تعارضات بین فردی و مانند آن می شود. با افزایش شیوع طرحواره های شناختی ناسازگار، شیوع برخی از اختلال های افزایش می یابد. شیوع بالای اضطراب، افسردگی و سایر مشکلات هیجانی و تأثیر این مشکلات روی عملکرد کلی فرد موجب شده است که برخی از محققین، عوامل مرتبط با این مشکلات را مورد توجه قرار دهند. از جمله یکی از عوامل، اعتیاد به فضای مجازی و بازی های آنلاین ذکر شده است (پیروی، بهرامی، ۱۳۹۶). نوجوانان وابسته به بازی های آنلاین در طرحواره های حوزه طرد و بریدگی نمرات بالایی دریافت کردند. علت این امر آن است که آنان طرد بی عاطفه، سرد، مضایقه گر، منزوی، تندخو، غیر قابل پیش بینی یا بد رفتار هستند. نمی توانند دلبستگی های ایمن و رضایت بخشی با دیگران برقرار کنند. چنین افرادی معتقدند که نیاز آنها به ثبات، امنیت، محبت، عشق و تعلق خاطر در زندگی زناشویی برآورده نخواهد شد و بنابراین به سمت فضاهای مجازی کشیده می شوند. همچنین نوجوانان دارای طرحواره خودگردانی مختل و عملکرد مختل اعتماد به نفس پایین دارند و از آنجایی که از کودکی بیش از حد محافظت شده اند نمی توانند مسئولیت های روزمره (مثل مراقبت از دیگران، حل مشکلات روزانه، قضاوت درست و تصمیم گیری صحیح و...) را بدون کمک قابل ملاحظه دیگران در حد قابل قبولی انجام دهد که همین امر باعث عدم تعهد آنان در زندگی و رضایت از زندگی و لذت بردن از زندگی می شود و برای جبران این کاستی ها به فضای مجازی و بازی های آنلاین علاقمند می شوند. و نوجوانان دارای طرحواره محدودیت های مختل سهل انگاری افراطی، سردرگمی، یا حس برتری دارند که منجر به بروز مشکلاتی در رابطه با رعایت حقوق دیگران، همکاری با دیگران، یا هدف گزینی و رسیدن به اهداف واقع بینانه می شود. رفتار افراد دارای طرحواره

دیگر جهت مندی اغلب به صورت اطاعت افراطی همراه با حساسیت بیش از حد نسبت به احساسات دیگران تجلی می یابد. این طرحواره منجر به خشمی فرو خورده شده که خود را در قالب یک سری رفتارهای ناسازگارانه مثل پرخاشگری منفعل، طغیان- های عاطفی کنترل نشده، علایم روان تنی، کناره گیری از عواطف، برون ریزی و سوء مصرف مواد و در نهایت عدم رضایت از زندگی و تمایل بسیار زیاد به بازی های کامپیوتری و فضای مجازی می شد. ضرایب همبستگی محاسبه شده بین سبک های فرزند پروری ادراک شده و طرحواره های ناسازگار اولیه در سطح $0/01$ و $0/05$ معنادار بود. در نتیجه هر چه شیوه والدگری والدین مستبدانه و آزادگذار باشد طرحواره های ناسازگار اولیه در نوجوانان بیشتر دیده می شود. یافته های این پژوهش با یافته های قدسی، صریحی، آقاییوسفی (۱۳۹۳)، تستتیسکا، کریسلیس (۲۰۱۴)، همسو است. در تبیین یافته های این پژوهش می توان گفت طرحواره های ناسازگار اولیه اساس ساخت های شناختی فرد را تشکیل داده و با حوادث منفی و فشارهای روانی زندگی تعامل دارند. ژرف ترین ساختارهای شناختی طرحواره ها، وقتی برانگیخته می شوند سطوحی از هیجان منتشر می شود و مستقیم یا غیر مستقیم منجر به اشکال مختلفی از آشفتگی های روان شناختی نظیر افسردگی، اضطراب، تعارضات بین فردی و مانند آن می شود. با افزایش شیوع طرحواره های شناختی ناسازگار، شیوع برخی از اختلال ها افزایش می یابد. شیوع بالای اضطراب، افسردگی و سایر مشکلات هیجانی و تأثیر این مشکلات روی عملکرد کلی فرد موجب شده است که برخی از محققین، عوامل مرتبط با این مشکلات را مورد توجه قرار دهند. از جمله یکی از عوامل، جو عاطفی خانواده ذکر شده است (پیروی، بهرامی، ۱۳۹۶). اگر والدین احساس امنیت و نیازهای عاطفی فرزند خود را در حد معقول در خانواده فراهم کنند، شاهد پیشرفت فرزندان شان در آینده خواهند بود. عدم توجه به نیازهای عاطفی فرزندان و نپذیرفتن آنها توسط والدین، استفاده از شیوه تربیتی ناسب، برخورد نامناسب با آنها باعث بوجود آمدن طرحواره های سازش نایافته اولیه در آنها می شود. طرحواره های سازش نایافته اولیه حتی می تواند با اختلال هایی چون جامعه ستیزی ارتباط داشته باشد چرا که عقاید هسته ای ناسازگار موجب بروز و رشد اختلال های شخصیتی می شود (ریوز و تیلور، ۲۰۱۵). طبق پژوهش حاضر نیز افرادی که دارای طرحواره بریدگی - طرد هستند دل بستگی ایمن و رضایت بخش ندارند و با دنیای اطراف ارتباط برقرار نمی کنند، احساس رها شدگی دارند. به اعتقاد یانگ (۲۰۱۰) طرحواره های رها شدگی / بی ثباتی در حوزه بریدگی طرد در خانواده های سرد، بی عاطفه، مضایقه گر، تندخو و غیرقابل پیش بینی بوجود می آید. این افراد نمی توانند با محیط اطراف خود و دیگران تعامل خوبی داشته باشند و با وجود این ساخت شناخت و این گونه تفکرات که ناشی از طرحواره های ناسازگار اولیه است نمی توانند به فکر پیشرفت و رشد خود باشند زیرا این مسائل تمام انرژی روانی فرد را اشغال می کند، همچنین (قدسی و همکاران، ۱۳۹۳). از این رو می توان از طریق محبت، نوازش، تجربه های مشترک، تشویق و ایجاد احساس امنیت می توان پیشرفت بیشتری را در دانش آموزان محقق کرد. و از طرفی فضای عاطفی و طرحواره ها تحت تأثیر رفتار کنونی افراد با والدین شان دچار سوگیری نخواهد شد.

نتیجه گیری

خانواده مهمترین عامل اجتماعی شدن در زندگی هر انسان است. فضای خانواده آکنده از مهر و محبت، فداکاری و گذشت، صمیمت و گرمی یا توأم با حسادت و رشک، دشمنی، کینه توزی، نفرت و خشم است. اما ماهیت روابط خانوادگی در دوران نوجوانی کیفیت خاصی پیدا می کند. در دنیای معاصر، وقتی از نوجوان و خانواده صحبت می شود، تصویر بخصوصی در ذهن اکثر مردم تداعی می شود. مثلاً اینکه نوجوان بیشترین اوقات خود را با دوستان سپری می کند، در مقابل خواسته های والدین مقاومت می ورزند و هر نوع مداخله والدین در امور زندگی خویش را تهدیدی برای استقلال خود می بیند. از سوی دیگر با مدرن تر شدن عصر حاضر و بروز تغییرات اجتماعی، اقتصادی منبعت از آن، می توان گفت که موضوع نوجوانان به یک مسئله یا مشکل اجتماعی تبدیل شده است. به طوری که سن استخدام افراد بالاتر رفته و در نتیجه سن ازداج افزایش یافته و این امر منجر به افزایش وابستگی جوانان به خانواده گردیده است. همچنین گذراندن دوره های آموزشی و تحصیلی بلند مدت، به تدریج

^{۲۰}Reeves, M., & Taylor, J

^{۲۱}Yang, C

از کنترل خانواده‌ها بر نوجوانان و جوانان خود کاسته است. مفهوم شکاف نسل بر مفاهیم عصر حاضر اضافه شده است و بسیاری موضوعات دیگر، که تقریباً همه جوامع بشری با آنها دست و پنجه نرم می‌کنند. این رویداد نقش والدین در ایجاد جو عاطفی مساعد برای فرزندان و در نتیجه کاهش آسیب‌های روانی و اجتماعی آنها را بیشتر نمایان می‌سازد. و در آخر می‌توان گفت که هر اندازه، خانواده از محیط و جو عاطفی سالم و در نتیجه رفتارها و تعاملات سالم‌تری بهره‌مند باشد، و به عبارتی صداقت، صمیمیت، یکدلی، یکرنگی، ملاحظت، مهربانی و عشق بر فضای خانواده و روابط والدین با فرزندان مستولی گردد، به همان میزان نیز فرزندان در کسب هویت، افزایش عزت نفس و داشتن خود پنداره مثبت، موفق‌تر بوده و در نتیجه با وقایع زندگی و اطرافیان، سازگارانه‌تر برخورد خواهند نمود.

منابع

- امیری؛ س، سپهریان؛ ف، ناصری؛ ک. (۱۳۹۴). نقش راهبردهای نظم‌جویی شناختی هیجان، تکانش‌گری و برون‌گرایی در گرایش اعتیاد به اینترنت دانشجویان دانشگاه ارومیه. مجله علمی پژوهان، (۱۰۱)، ۱-۱۱.
- امینی‌منش؛ س، نظری؛ ع، م، فرزاد؛ و، خانزاده؛ م. (۱۳۹۷). نقش انگیزه‌های روانشناختی در اعتیاد نوجوانان به بازی‌های آنلاین. مجله سلامت و مراقبت، ۱۹ (۳)، ۲۸-۳۲.
- بهشتیان، م. (۱۳۹۵). مقایسه طرحواره‌های ناسازگار اولیه دانشجویان دختر معتاد به اینترنت و غیر معتاد. پژوهش‌نامه زنان، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی. سال چهارم، شماره دوم، پاییز و زمستان ۱۳۹۴، ۷۱-۶۱.
- پیروی، مریم؛ بهرامی، هادی. (۱۳۹۶). بررسی رابطه طرحواره‌های ناسازگار اولیه زوجین و سازگاری زناشویی در دانشجویان متأهل واحد علوم تحقیقات تهران. رویش روان‌شناسی، دوره ۶، شماره ۱، پیاپی ۱۸، ۱۵۸-۱۳۱.
- جودی؛ ز، حیدری؛ آل‌یاسین؛ ع. (۱۳۹۶). پیش‌بینی اعتیاد به فضای مجازی بر اساس سبک‌های فرزندپروری، جو عاطفی خانواده، اضطراب اجتماعی در دانش‌آموزان دبیرستانی شهر قم. مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره دوم، شماره هشتم، ۲۷-۱۷.
- زراعت‌حرفه؛ ف، خضری‌مقدم؛ ا. (۱۳۹۶). نقش جو عاطفی خانواده و رضایت از زندگی در پیش‌بینی گرایش به اعتیاد به اینترنت. فصلنامه سلامت اجتماعی و اعتیاد، سال ۴، شماره ۱۴، تابستان ۱۳۹۶، ۶۵-۵۵.
- زمانی؛ ب، ع، عابدینی؛ ی. (۱۳۹۸). الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزند پروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان پسر. رویکردهای نوین آموزشی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه اصفهان. سال هشتم، شماره ۲، شماره پیاپی ۱۸، پاییز و زمستان ۱۳۹۵. ۱۵۶-۱۳۳.
- سلم‌آبادی، م، سلیمی‌بجستان، ح، خیامی‌آبیز، ح؛ جوان، ر. (۱۳۹۴). سهم ابعاد فرسودگی تحصیلی، تاب‌آوری و استرس ادراک شده در پیش‌بینی گرایش به اعتیاد دانش‌آموزان. فصلنامه اعتیاد پژوهی، ۹ (۳۳)، ۲۱-۳۹.
- شریعتمداری؛ ع. (۱۳۹۶). روان‌شناسی تربیتی. تهران: انتشارات امیرکبیر.
- شکرکن، ح، نیسی، ع، سپه‌وند، ا. (۱۳۹۵). مقایسه هیجان‌خواهی، عزت نفس، جو عاطفی خانواده و وضعیت اجتماعی-اقتصادی در نوجوانان پسر بزه‌کار و عادی. مجله دست‌آوردهای روان‌شناختی، ۱۶ (۱)، ۱۰۷-۱۲۴.
- شهریاری؛ ش، دستجردی؛ ر، حجت‌زاده؛ ن، کیخایی؛ ر، رضانی؛ ع. (۱۳۹۲). نقش و کارکرد خانواده در گرایش دانشجویان به اعتیاد به اینترنت. پایان‌نامه کارشناسی ارشد تربیتی. دانشگاه زابل.
- عسگری، پ، صفرزاده، س، قاسمی‌مفرد، م. (۱۳۹۰). رابطه جو عاطفی خانواده و جهت‌گیری مذهبی با گرایش به اعتیاد. فصلنامه مطالعات اسلام و روانشناسی، ۵ (۸)، ۷-۲۶.
- قدسی؛ احمد، صریحی؛ ن، آقا یوسفی؛ س. (۱۳۹۳). رابطه انگیزه پیشرفت با طرحواره‌های ناسازگار اولیه و جو عاطفی خانواده. فصلنامه روان‌شناسی کاربردی، سال ۸، شماره ۴ (۳۲)، زمستان ۱۳۹۳، ۱۳۱-۱۱۱.
- محمدی، ک. (۱۳۹۴). اعتیاد به اینترنت و انواع آن، سبب‌شناسی و پیشگیری، اصفهان: هنرهای زیبا.
- نظری؛ م، امینی‌منش؛ س، مرادی؛ ع، فرزاد؛ و. (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین. مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزوار، دوره ۲۲، شماره ۴، مهر و آبان ماه ۱۳۹۴.
- نوابخش، مهرداد؛ فتحی، سروش. (۱۳۹۰). شیوه‌های فرزند پروری و سازگاری اجتماعی فرزندان. مجله پژوهش‌دینی. ۶۴-۳۴.

- نوابی نژاد؛ ش. (۱۳۹۵). رفتار بهنجار و نابهنجار کودکان و نوجوانان و راههای پیشگیری و درمان ناهنجاریها. تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان.
- یانگ، ج؛ کلوسکو، ژ. (۲۰۱۵). طرحواره درمانی: راهنمای کاربردی برای متخصصان بالینی. ترجمه: حمیدپور، حسن؛ اندوز، زهرا. (۱۳۹۵). تهران: انتشارات ارجمند.
- Bender, D.S. (Eds.), (2017). *The American psychiatric publishing textbook of personality disorders*. Washington DC: American Psychiatry Publishing Inc. pp. 289-306
- Davis, R. A. (2012). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior*, 17(2), 187-195.
- Faulkner, X. & Culwin, F. (2005). When fingers do the talking: A study of text messaging. *Interacting with Computers*, (17), 167-185.
- Friese, M, Hofmann, W. (2011). Control me or I will control you: Impulses, trait self-control, and the guidance of behavior. *J Res Pers*. 2011;43(5):795-805.
- Kim SM, Han DH, Lee YS, Renshaw PF. (۲۰۱۴). بروبونین برای درمان ناهنجاریهای رفتاری در نوجوانان با اختلال افسردگی بزرگسال. *Compute HumBehavior*. 2014,(28), 1954-59.
- Kuss D, Griffiths M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int j men health*. 2012; 10(2), 278-296.
- Li, W. Garland, E.L., & Howard, M. (2018). Family factors in Internet addiction among Chinese youth: a review of English and Chinese-language studies. *Computer in Human Behavior*, (31), 393-411.
- Liu Y. (2013). Internet Addiction And Family Achievement, Control, Organization. *Ment Health*. ۲۰۱۳:۲۱:۲۴۴-۶.
- Liu, Y. (2013). Psycho-social related factors of junior high school students with Internet addiction disorder. *Chin J Clin Psychol*. 2013;15(4):422.
- Lopez-Fernandez, O, Honrubia-Serrano, ML, Gibson, W, Griffiths, MD. (2014). Problematic Internet use in British adolescents: An exploration of the addictive symptomatology. *Compute Hum Behav*. ۲۰۱۴:۳۵:۲۲۴۳۳.
- Lu, X., Watanabe, J., Liu, Q., Uji, M., Shono, M., & Kitamura, T. (2011). Internet and mobile phone text-messaging dependency: factor structure and correlation with dysphonic mood among Japanese adults. *Computer in Human Behavior*, (27), 1702-1709.
- Luo, H, Peng, Y. (2011). Relationship of Internet addiction and family environment and attachment of the youth. *Chin J Clin Psychol*. 2011;16(3):319-21.
- Martin, R., & Young, J. (2010). Schema Therapy. In k.S.Doboson. (Ed). *Handbook of Cognitive Behavioral Therapies*, p.p.317-346. London.Guilford press.
- Meunier, J. C., Roskam, I., Stievenart, M., van de Moortele, G., Browne, D. T & Kumar, A. (2014). Externalizing behavior trajectories: The role of parenting, sibling relationships and child personality. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 32(1), 20-33
- Reeves, M., & Taylor, J. (2015). Specific relationship between core beliefs and personality disorder symptoms in a non-clinical sample, *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 14, 96-104.
- Tsitsika, A., Critselis, E., Louizou, A., Janikian, M., Freskou, A., Marangou, E., et al. (2017). Determinants of Internet addiction among adolescents: A case-control study. *The Scientific World Journal*, (11), 866-874.
- Wallenius M, Rimpela A, Punamaki R, Lintonen T. (2013). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *J Appl Dev Psych* 30: 463-74.
- Young, J. E. (1994). *Schema Therapy*. Translated By: Hamid pour H, Andooz Z. Tehran: Arjmand.
- Young, J.E., & Klosko, J.S. (2010). Schema therapy. In *Oldham, J.M., Skodol, A.E.*

- Young, J.E., Klosko, J.S., & Weishaar, M.E. (2010). Schema therapy. *A practitioner's guide*. New York: *The Guilford Press*.25-35.
- Yu, Z, Sun, P, Huang, J. (2014). Internet game addiction and inflectional factors of middle school students in Guangzhou. *Chin J Clin Psychol*. 2014;17:473-5.

Predicting online game addiction based on perceived parenting practices and schemas

(Author: Mena Dadfar: Master of General Psychology, Islamic Azad University, Alborz Branch, Iran;

Mona_dadfar64@yahoo.com

Second Author: Mehdi Shahnazari: PhD in Psychology, Member of the Faculty of Islamic Azad University, Alborz Branch - Iran

Shahnazari_psy@yahoo.com

Third Author: Zohreh Ostovar: PhD in Specialized Psychology and Counseling, Faculty Member, Islamic Azad University, Alborz Branch - Iran

Z_ostovar@yahoo.com

Abstract

The aim of this study was to predict online game addiction based on perceived schemas and parenting styles in high school male adolescents. The present study was of quantitative and correlational type. The statistical population included all 12th grade male students in District 1 of Karaj city.. The aim of this study was to predict online game addiction based on perceived schemas and parenting styles in high school male adolescents. The present study was of quantitative and correlational type. The statistical population included all 12th grade male students in District 1 of Karaj city. 130 people from the mentioned community were selected by available sampling method and using the plant formula and participated in the research. The questionnaires used in this study included 3 questionnaires of perceived parenting styles (1973), Young Adapted Schemas Questionnaire (1998), Wang and Chang Online Games Addiction Questionnaire (2002). Descriptive statistics were used to analyze the results and then Pearson correlation coefficient and multivariate regression were used.) There was a positive and significant relationship between the authoritative parenting style (high control - high love) and addiction to online games. ($P < 0/01$). There was also a significant negative relationship between online game addiction and early maladaptive schemas. ($P < 0/01$). The results of multivariate regression showed that perceived parenting styles and schemas are able to predict online gambling addiction in adolescents. **Conclusion:** She used the results of this research in diagnoses, trainings and programs to pay special attention to and provide services to the family to create a healthy emotional atmosphere in the family, and thus corrected maladaptive schemas.

Keyword: Keyword: Addiction to online games, Perceived parenting styles, Schemas.