



ارائه الگوی پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری

دانشجوی دکتری گروه روانشناسی، واحد رودهن، دانشگاه آزاد اسلامی، رودهن، ایران
استادیار گروه روانشناسی، واحد رودهن، دانشگاه آزاد اسلامی، رودهن، ایران
دانشیار گروه روانشناسی، واحد رودهن، دانشگاه آزاد اسلامی، رودهن، ایران

مریم اینانلو ^{id}

سیمین بشردوست* ^{id}

خدیجه ابوالمعالی الحسینی ^{id}

دریافت: ۱۴۰۰/۰۴/۱۳

پذیرش: ۱۴۰۰/۱۰/۲۲

ایمیل نویسنده مسئول:

sibashardoust@yahoo.com

چکیده

هدف: هدف این پژوهش بررسی ارائه الگوی پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری بود. **روش پژوهش:** این پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری پژوهش حاضر را دانش‌آموزان دختر دوره دوم متوسطه شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ به تعداد ۱۲۵۱۱۰ نفر دختر بود. حجم نمونه ۴۰۰ نفر از این افراد بر اساس دیدگاه کلاین (۲۰۱۶) و به شیوه نمونه‌گیری غیرتصادفی در دسترس (شیوه آنلاین) انتخاب و به سیاهه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، سیاهه شخصیت هگزاکودی و رایز (۲۰۱۳)، سیاهه کیفیت رابطه والد-فرزندی فاین و همکاران (۱۹۸۳) و مقیاس تکانشگری بارات پاتون و همکاران (۱۹۹۵) پاسخ دادند. الگوی پیشنهادی از طریق مدل معادلات ساختاری با استفاده از SPSS و AMOS نسخه ۲۴ تحلیل شد. **یافته‌ها:** نتایج نشان داد ضرایب مسیرهای مستقیم صداقت-فروتنی ($\beta = -0/560$ و $P = 0/001$)، هیجان‌پذیری ($\beta = 0/205$ و $P = 0/001$)، برون‌گرایی ($\beta = -0/507$ و $P = 0/001$)، توافق ($\beta = -0/621$ و $P = 0/001$) و باز بودن نسبت به تجربه ($\beta = -0/717$ و $P = 0/001$) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود. ضریب تاثیر وظیفه‌شناسی ($\beta = -0/155$ و $P = 0/490$) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار نبود. ضریب مسیرهای مستقیم رابطه مادر-فرزند ($\beta = -0/318$ و $P = 0/001$) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود. ضریب تاثیر رابطه پدر-فرزند ($\beta = -0/256$ و $P = 0/291$) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار نبود. ضریب مسیر مستقیم تکانشگری ($\beta = 0/571$ و $P = 0/028$) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود؛ همچنین اثرات غیرمستقیم ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند از طریق نقش میانجی تکانشگری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود ($P = 0/05$). **نتیجه‌گیری:** مدل ساختاری اصلاح شده پژوهش برازش مطلوب و قابل قبول با داده‌های پژوهشی داشت و این گام مهمی در جهت شناخت عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان است.

کلیدواژه‌ها: اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو، رابطه والد-فرزند، تکانشگری

فصلنامه علمی پژوهشی خانواده درمانی کاربردی

شاپا (الکترونیکی) ۲۴۳۰-۲۷۱۷

<http://Aftj.ir>

دوره ۳ | شماره ۱ | پیاپی ۱۰ | ۲۸۵-۳۱۰

بهار ۱۴۰۱

نوع مقاله: پژوهشی

به این مقاله به شکل زیر استناد کنید:

درون متن:

(اینانلو، بشردوست و ابوالمعالی الحسینی،

۱۴۰۱)

در فهرست منابع:

اینانلو، مریم، بشردوست، سیمین، و ابوالمعالی الحسینی، خدیجه. (۱۴۰۱). ارائه الگوی پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری. *فصلنامه خانواده‌درمانی کاربردی*، ۳(۱) پیاپی ۱۰: ۲۸۵-۳۱۰.

مقدمه

انجام بازی در رشد کودکان و نوجوانان مهم است (ژو، لی، ژو، نای و ژاو، ۲۰۲۰). در گذشته، کودکان به طور مکرر با دوستان و همسالان خود در فضاهای آزاد ارتباط برقرار می‌کردند، اما به دلیل پیشرفت فناوری‌ها، اکنون بازی‌ها از طریق رایانه، آنلاین و با افراد مجازی انجام می‌شود (کاراسا، کاراکوک، اورکان، اونان و بارلاس، ۲۰۲۰). اعتیاد به بازی‌های آنلاین^۱ به عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از آنها تعریف شده است که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می‌شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست (زندپیام و میرزائی دوستان، ۱۳۹۸). برخلاف نام اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی^۲، برای اطلاق این اختلال به یک فرد، نیاز نیست که او تنها نشانه‌های اعتیاد به بازی‌های ویدئویی اینترنتی را نشان دهد (یه، وانگ، یانگ، دونگ و دانگ، ۲۰۲۰). استفاده مشکل‌زا از این بازی‌ها در هر دو حالت «آنلاین^۳» و «آفلاین^۴» می‌تواند انجام شود (بودی و همکاران، ۲۰۲۰). هرچند بیشتر پژوهش‌ها درباره اعتیاد به بازی‌های ویدئویی نوع آنلاین آن است که کاربران، همزمان می‌توانند باهم رقابت کنند (دونادون، چاگاس، آپولاریناریو-داسیلوا، اوکینو، و همکاران، ۲۰۲۰). یکی از مهمترین ویژگی‌هایی که می‌تواند فرد به سمت بازی‌های آنلاین و اعتیاد به آن سوق دهد ویژگی‌های شخصیتی است (شارما، آناند و مورثی، ۲۰۲۰). ویژگی‌های شخصیتی به مجموع ویژگی‌هایی که در وجود یک فرد تقریباً به طور دائم وجود دارند و موجب تمایز وی از سایرین می‌باشد (مک‌کری و کاستا، ۲۰۲۰).

در نظریه شخصیتی هگزاکو به بررسی شش عامل صداقت-فروتنی^۵، هیجان‌پذیری^۶، برون‌گرایی^۷، توافق^۸، وظیفه‌شناسی^۹ و باز بودن نسبت به تجربه^{۱۰} پرداخته شده است (اشتون و لی، ۲۰۱۹) که این ویژگی‌ها نقش مهمی در تبیین استفاده آسیب‌زا از اینترنت و بازی‌های آنلاین دارند (مارنگو، سیندرمن، هاگل، ستانی، الهائی و مونتگ، ۲۰۲۰). به طوری که ویژگی شخصیتی روان رنجورخویی افراد را به سوی استفاده آسیب‌زا از اینترنت و بازی‌های آنلاین سوق می‌دهد (بالتا، امیرتکین، کیرکابورون و گریفیتش، ۲۰۲۰) و ویژگی‌هایی مانند برون‌گرایی، گشودگی نسبت به تجربه، مقبولیت و وظیفه‌شناسی استفاده بهنجار از اینترنت و بازی‌های آنلاین در افراد می‌شود (آلونسو و رومرو، ۲۰۲۰). همچنین یک پژوهش نشان داده است که ویژگی‌های شخصیتی باعث می‌شوند افراد استعداد بیشتری برای اعتیاد به بازی‌های آنلاین از خود نشان دهند و این ویژگی‌ها در روند اعتیاد رفتاری اولیه به بازی آنلاین دخیل هستند (دیریس-هیرچه، پایه، ویلدت، کهپایان، ایچ و همکاران، ۲۰۲۰). افزون بر ویژگی‌های شخصیتی که نقش مهمی در تبیین اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارند، یکی دیگر از متغیرهای تبیین‌کننده، رابطه والد-فرزند است (گائو، سان، فو، جیا و ژیانگ، ۲۰۲۰).

1. online game addiction
2. internet gaming disorder
3. Online
4. Off line
5. honesty- humility
6. emotionality
7. extraversion
8. agreeableness
9. conscientiousness
10. openness to experience

یکی از مشکلات نوجوانان پایین بودن سطح کیفیت رابطه والد-فرزند^۱ است (دیکسترا، ویلوگی و اوانس، ۲۰۲۰). خانواده نخستین محیط اجتماعی است که کودک در آن قدم می‌گذارد و نخستین ارتباط در دنیای ارتباطی کودک، ارتباط والد-فرزند است (عطایی فر و امیری، ۱۳۹۵). احساس عشق و صمیمیت و امنیت مستقیماً ریشه در این ارتباطات دارد (کارنز-هالت، ۲۰۱۲). به طوری که فقدان ارتباط سازنده فرزندان با والدین، به فعل و انفعالات والد فرزندی ضعیف‌تر و سطحی‌تر منجر خواهد شد که سبب بروز مشکلات پیچیده در آینده فرزندان می‌شود (رانکن، ۲۰۱۲). رابطه والد-فرزند به این معنی است که فرزندان ارتباط با دیگران، تفسیر رفتارهای دیگران، تجربه احساسات و فعالیت‌های ارتباطی با دیگران را یاد بگیرند و این رابطه والد-فرزند بسیار مهم و حائز اهمیت است و نقش مهمی در بهبود مشکلات بین والدین و فرزندان ایفا می‌کنند (هیکی، هارتلی و پارپ، ۲۰۱۹). رابطه والد-فرزند نخستین معرف دنیای ارتباطات فرزندان و یک رابطه مهم و حیاتی برای ایجاد امنیت و عشق است که متشکل از ترکیبی از رفتارها، احساسات، هیجانان و انتظاراتی است که منحصر به پدر و مادر خاص و یک کودک خاص است در خصوص اهمیت آن می‌توان گفت که عامل خانواده و مخصوصاً رفتار والدین در دوران کودکی نقش مهمی در بروز مشکلات رفتاری فرزندان در مراحل بعدی رشد آنها دارد (میرزائی کوتنایی، شاکری نیا و اصغری، ۱۳۹۴).

رابطه والد-فرزند می‌تواند بر روی زندگی زناشویی فرزندان در آینده تاثیرگذار باشد و روابط عاشقانه فرزندان در زندگی زناشویی آنها را تحت تاثیر قرار دهد (پوپ و روسو، ۲۰۱۹). بر اساس نتایج یک تحقیق، زمانی که ارتباط والد-فرزند ضعیف شود، این تعارض در ارتباطات آنان می‌تواند سطح شادکامی^۲ و میزان خوشبختی از زندگی در کودکان و نوجوانان را دچار آسیب سازد (لوپز-پرز و ویلسون، ۲۰۱۵). بر اساس پیشینه پژوهش هرچه رابطه والد-فرزند مثبت‌تر و همچنین رابطه معلم-دانش‌آموز سازنده‌تر باشند فرزندان و دانش‌آموزان کمتر درگیر رفتارهای اعتیاد از جمله اعتیاد به بازی‌های اینترنتی و آنلاین می‌شوند (یانگ، ژانگ، ژیانگ، مو، سائی و همکاران، ۲۰۲۰). به طوری که یک پژوهش دیگر نشان داده است تعارض بین والد-فرزند و همچنین دلبستگی ضعیف والدین با فرزندان منجر درگیر فرزندان در رفتارهای اعتیادآور همچون اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین می‌شود (وی، چن، ژین، لیو، یو و ژئو، ۲۰۲۰).

بر اساس آنچه گفته شد ویژگی‌های شخصیتی (بالتا و همکاران، ۲۰۲۰) و رابطه والد-فرزند (سون، گائو، ژیانگ، چن، لیو و چن، ۲۰۲۰) می‌توانند بر روی اعتیاد به بازی‌های آنلاین تاثیرگذار باشند؛ اما آنچه می‌تواند روابط آنها (ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند) را بر اعتیاد به بازی‌های آنان تحت تاثیر نقش میانجی خود قرار دهد، تکانشگری^۳ است، چرا که در پیشینه پژوهش نشان داده شده است که تکانشگری از ویژگی‌های شخصیتی (گومز-بوجدو، لوزانو، پرز-مورنو، لورکا-مارین و همکاران، ۲۰۲۰) و رابطه والد-فرزند (وانگ و وانگ، ۲۰۲۰) تاثیر پذیرد و خود نیز بر روی اعتیاد به بازی‌های اینترنتی و آنلاین تاثیرگذار است (کادو، ووجتاسینیکسی، توزینک، گیریفیس و زابیلسکا-مندیک، ۲۰۲۰؛ جئونگ، لی، کیم، پارک وون و همکاران، ۲۰۲۰). لذا تکانشگری یک متغیر میانجی مناسب در رابطه بین ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند باشد. تکانشگری به عنوان تمایل به پاسخگویی بدون

1. parent-child relationships
2. happiness
3. impulsivity

دوراندیشی و اندیشه‌ورزی قبلی پایین تعریف شده است (شهاب و کیانی چلمردی، ۱۳۹۹). تکانشگری و رفتارهای تکانشی با پرخاشگری، مصرف مواد و آسیب‌های جسمی و روانی همراه است (دی ویت، ۲۰۰۹؛ به نقل از براتی، عریضی و شهیر، ۱۳۹۹). بر اساس نتایج یک پژوهش تکانشگری نقش مهمی در بروز و ایجاد اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند داشته باشد (جو و سون، ۲۰۱۹). در مجموع می‌توان گفت ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو، رابطه والد-فرزند و تکانشگری می‌توانند از لحاظ تئوری با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در ارتباط باشند، اما کمتری پژوهشی به بررسی روابط این متغیرها در قالب یک مدل پژوهشی پرداخته است. لذا پژوهش حاضر، به این سوال پاسخ خواهد داد:

۱. آیا مدل اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری پیش‌بینی می‌شود؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری پژوهش حاضر را دانش‌آموزان دختر دوره دوم متوسطه شهر تهران در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ به تعداد ۱۲۵۱۱۰ نفر دختر بود. منبع تعداد دانش‌آموزان اداره آموزش سازمان آموزش و پرورش شهر تهران بود. بر اساس مدل کلاین (۲۰۱۶) و با احتمال ریزش برخی پرسشنامه‌ها به علت ناقص بودن پاسخنامه‌ها و در جهت کاهش خطا و افزایش تعمیم‌پذیری بیشتر حجم نمونه ۴۰۰ نفر انتخاب شد. روش نمونه‌گیری این پژوهش از نوع به دلیل مجازی اجرا کردن پرسشنامه‌ها در دسترس (داوطلبانه) بود. رضایت آگاهانه افراد آزمودنی برای شرکت در پژوهش از ملاک‌های ورود و ناقص بودن پاسخنامه از ملاک‌های خروج بود.

ابزار پژوهش

۱. سیاهه اعتیاد به بازی‌های آنلاین^۱ (OGAI) وانگ و چانگ (۲۰۰۲). این سیاهه شامل ۲۰ سوال است و این سیاهه توسط زندگی‌پیام و میرزایی دوستان (۱۳۹۴) استاندارد سازی و اعتباریابی شده است. نمره‌گذاری آن در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای می‌باشد به این صورت که به ندرت ۱ نمره، گهگاه ۲ نمره، مکرراً ۳ نمره، اغلب ۴ نمره و همیشه ۵ نمره تعلق می‌گیرد (زندگی‌پیام و میرزایی دوستان، ۱۳۹۴). دامنه نمرات حاصل از این سیاهه بین ۲۰ تا ۱۰۰ است و نمره بیشتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. تحلیل نمرات افراد به این صورت است که نمرات بین ۲۰ تا ۴۹ کاربران متوسط را معرفی می‌کند که برخی مواقع وقت زیادی را صرف انجام بازی‌های آنلاین می‌کنند؛ اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند. نمرات ۵۰ تا ۷۹ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی‌های آنلاین دچار مشکل می‌شوند و نمرات ۸۰ تا ۱۰۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از اندازه از بازی‌های آنلاین مشکلات جدی را در زندگی آنان ایجاد کرده است و آنها باید تأثیر بازی‌های آنلاین را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی باشند. به طور کلی، نمره بیش از ۵۳ نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی بیندیشند که میزان استفاده از بازی‌های آنلاین را در خود کنترل کنند (زندگی‌پیام و میرزایی

1. Online Game Addiction Inventory (OGAI)

دوستان، ۱۳۹۸). در داخل ایران روایی همگرایی سیاهه مورد نظر با آزمون اعتیاد به اینترنت^۱ (IAT) یانگ (۱۹۹۸) بررسی و ضریب همبستگی ۰/۷۱ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است که نشان دهنده روایی همگرایی آن است (زندگی پیام و میرزائی دوستان، ۱۳۹۸). همچنین پایایی سیاهه به روش آلفای کرونباخ بررسی و ضریب ۰/۹۵ به دست آمده است (زندگی پیام و همکاران، ۱۳۹۴). در پژوهش حاضر پایایی به دو روش آلفای کرونباخ و تنصیف محاسبه شد که ضریب آلفای کرونباخ کل ۰/۸۵ و ضریب همبستگی برای تنصیف ۰/۶۵۱ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمد.

۲. سیاهه شخصیت هگزاکو^۲ (24-BHI) دی ورایز (۲۰۱۳). این سیاهه شامل ۲۴ سوال است و توسط بشرپور و همکاران (۱۳۹۸) بر روی دانشجویان محقق اردبیلی استاندارد سازی و اعتباریابی شده است و شش مولفه صداقت-فروتنی با سوالات ۶، ۱۲، ۱۸ و ۲۴؛ هیجان پذیری با سوالات ۵، ۱۱، ۱۷ و ۲۳؛ برون‌گرایی با سوالات ۴، ۱۰، ۱۶ و ۲۲؛ توافق با سوالات ۳، ۹، ۱۵ و ۲۱؛ وظیفه‌شناسی با سوالات ۵، ۸، ۱۴ و ۲۰؛ باز بودن نسبت به تجربه با سوالات ۱، ۷، ۱۳ و ۱۹ را اندازه‌گیری می‌کند. نمره‌گذاری سیاهه به صورت ۵ درجه‌ای لیکرت می‌باشد (مک‌لنیس، بوس و بورداگ، ۲۰۲۰). به این صورت که کاملاً مخالفم نمره ۱، مخالف نمره ۲، نظری ندارم نمره ۳، موافق نمره ۴ و کاملاً موافقم نمره ۵ نمره‌گذاری می‌شود. سوالات ۳، ۴، ۷، ۸، ۹، ۱۱، ۱۲، ۱۷، ۲۰، ۲۲ و ۲۴، به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌گردد. به این صورت که به گزینه کاملاً مخالفم نمره ۵، مخالف نمره ۴، نظری ندارم نمره ۳، موافق نمره ۲ و کاملاً موافقم نمره ۱ تعلق می‌گیرد (بشرپور و همکاران، ۱۳۹۸). سازنده سیاهه ویژگی‌های شخصیتی نسخه ۲۴ سوالی برای بررسی پایایی سیاهه از آلفای کرونباخ استفاده کرده است که ضرایب برای صداقت-فروتنی ۰/۵۵، هیجان‌پذیری ۰/۵۴، برون‌گرایی ۰/۶۹، توافق ۰/۵۳، وظیفه‌شناسی ۰/۶۱ و باز بودن نسبت به تجربه ۰/۶۰ به دست آورده است (دی ورایز، ۲۰۱۳). در داخل ایران برای بررسی پایایی سیاهه از آلفای کرونباخ استفاده کرده است که ضرایب برای صداقت-فروتنی ۰/۷۹، هیجان‌پذیری ۰/۸۷، برون‌گرایی ۰/۷۴، توافق ۰/۸۸، وظیفه‌شناسی ۰/۸۸ و باز بودن نسبت به تجربه ۰/۶۳ به دست آورده است (بشرپور و همکاران، ۱۳۹۸). همچنین در داخل ایران روایی عاملی آن بر روی دانشجویان دانشگاه محقق اردبیلی بررسی و شاخص خطای ریشه مجذور میانگین تقریب (RMSEA) ۰/۰۷ به دست آمده است که نشان دهنده روایی عاملی سیاهه است (بشرپور و همکاران، ۱۳۹۸). در خارج از کشور برای بررسی پایایی سیاهه از روایی عاملی استفاده شده است که شاخص RMSEA ۰/۰۵ به دست آمده است (دینک، ۲۰۱۸). در پژوهش حاضر پایایی به دو روش آلفای کرونباخ و تنصیف محاسبه شد که ضریب آلفای کرونباخ کل ۰/۹۱ و ضریب همبستگی برای تنصیف ۰/۶۵۸ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمد.

۳. سیاهه کیفیت رابطه والد-فرزندی^۳ (PCRI) فاین و همکاران (۱۹۸۳). سیاهه رابطه والد-فرزندی در دو فرم پدر و مادر تهیه شده است و هر فرم شامل ۲۴ گویه است که مولفه‌های فرم مادر شامل عاطفه

1. Internet Addiction Test (IAT)
2. 24-item Brief HEXACO Inventory (24-BHI)
3. Parent-Child Relationship Inventory (PCRI)

مثبت^۱ با گویه‌های ۳، ۱۳، ۱۴، ۱۸، ۱۹، ۲۰، ۲۱، ۲۲، ۲۳ و ۲۴؛ مشارکت^۲ مادر (رابطه والد با فرزند و مشارکت والد در فعالیت‌های مورد علاقه فرزند و اختصاص وقت بیشتر برای تربیت فرزند) با گویه‌های ۱، ۲، ۵، ۶، ۹، ۱۰ و ۱۶؛ رابطه/گفت و شنود^۳ با گویه‌های ۴، ۷، ۸، ۱۱، ۱۲، ۱۵ و ۱۷ هستند. مولفه‌های فرم پدر شامل عاطفه مثبت با گویه‌های ۳، ۱۳، ۱۴، ۱۸، ۱۹، ۲۰، ۲۱، ۲۲، ۲۳ و ۲۴؛ مشارکت پدر با گویه‌های ۱، ۲، ۵، ۶، ۹، ۱۰ و ۱۶؛ رابطه/گفت و شنود با گویه‌های ۴، ۷، ۸، ۱۱، ۱۲، ۱۵ و ۱۷ هستند (لیته و همکاران، ۲۰۱۸). نمره‌گذاری سیاهه به صورت طیف لیکرت ۷ درجه‌ای می‌باشد. به این صورت که تقریباً هیچ ۰ نمره، هیچ ۱ نمره، کمی ۲ نمره، خیلی کم ۳ نمره تا حدودی ۴ نمره، زیاد ۵ نمره و خیلی زیاد ۶ نمره داده می‌شود. در فرم پدر سوالات ۹، ۱۳ و ۱۴ و در فرم مادر سوالات ۹، ۱۳ و ۱۴ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. به این صورت که به تقریباً هیچ ۶ نمره، هیچ ۵ نمره، کمی ۴ نمره، خیلی کم ۳ نمره تا حدودی ۲ نمره، زیاد ۱ نمره و خیلی زیاد ۰ نمره تعلق می‌گیرد. حد بالای نقطه برش سیاهه ۱۰۰ به کار رفته است به این صورت که نمرات بالاتر از ۱۱۹ نشان دهنده کیفیت بهتر روابط والد-فرزندی و نمرات پایین‌تر از ۱۰۰ نشان دهنده کیفیت نامطلوب روابط والد-فرزندی است (زارع بهرام‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۲). ضریب آلفای کرونباخ برای کل سوالات ۰/۹۶ و برای خرده مقیاس‌های آن بین ۰/۶۱ تا ۰/۹۴ به دست آمده است (زارع بهرام‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۲). ضرایب آلفای کرونباخ برای نسخه پدر ۰/۸۹ تا ۰/۹۴ و برای زیر مقیاس‌های آن ۰/۹۶ محاسبه شده است. در مورد نسخه مادر نیز ضرایب آلفای کرونباخ ۰/۶۱ تا ۰/۹۴ و برای زیر مقیاس‌ها ۰/۹۶ به دست آمده است که مبین همسانی درونی مناسب این سیاهه است (محمدی مصیری و همکاران، ۱۳۹۱). در داخل ایران روایی همگرایی سیاهه با استفاده از ضریب همبستگی پیرسون با سیاهه هویت اجتماعی ۰/۲۶۶ و معنی‌داری در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است که نشان دهنده روایی همگرایی سیاهه می‌باشد (کازمینان و کریمی، ۱۳۹۷). در خارج کشور برای بررسی همسانی درونی سیاهه از آلفای کرونباخ استفاده شده است که ضریب آلفای کرونباخ کل سوالات ۰/۹۰ به دست آمده است که نشان دهنده اعتبار مطلوب سیاهه کیفیت رابطه والد-فرزندی است (هولدن و همکاران، ۲۰۱۷). در یک پژوهش دیگر همسانی درونی سیاهه با آلفای کرونباخ ضرایب بین ۰/۷۰ تا ۰/۸۰ به دست آمده است (استرت-هونگ و همکاران، ۲۰۱۸). در پژوهش حاضر پایایی به دو روش آلفای کرونباخ و تنصیف محاسبه شد که ضریب آلفای کرونباخ کل ۰/۹۰ و ضریب همبستگی برای تنصیف ۰/۶۸۷ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمد.

۴. **مقیاس تکانشگری بارزات^۴ (BIS) پاتون و همکاران (۱۹۹۵)**. این مقیاس ۳۰ سوال دارد که در ایران توسط اختیاری و همکاران (۱۳۸۷) بر روی افراد سالم و مصرف‌کنندگان مواد افیونی استاندارد سازی و اعتباریابی شده است و سه مولفه بی‌برنامه‌گی (به صورت جهت‌یابی آنی یا فقدان آینده نگری مشخص می‌شود) با سوالات ۱، ۵، ۸، ۱۰، ۱۱، ۱۳، ۱۹، ۲۲ و ۳۰، تکانشگری حرکتی (عمل کردن بدون فکر و تامل) با سوالات ۲، ۳، ۹، ۱۲، ۱۴، ۱۵، ۱۸، ۲۱، ۲۴، ۲۵، ۲۶ و ۲۸ و تکانشگری شناختی (گرفتن تصمیم‌گیری سریع) با سوالات ۴، ۷، ۱۶ و ۲۷ را اندازه‌گیری می‌کند. نمره‌گذاری پرسشنامه در طیف لیکرت ۴ درجه‌ای

1. positive affective
2. involvement
3. communication
4. Barratt impulsivity scale (BIS)

می‌باشد به این صورت که هیچ گاه/به ندرت ۱ نمره، گاهی اوقات ۲ نمره، اغلب ۳ نمره و اکثر اوقات/همیشه ۴ نمره تعلق می‌گیرد (ین و همکاران، ۲۰۲۰). ساختار پرسش‌های گردآوری شده، نشان دهنده‌ی ابعادی از تصمیم‌گیری شتاب زده و فقدان دوراندیشی است و بالاترین نمره ۱۲۰ است سوالات ۶، ۱۷، ۲۰، ۲۳ و ۲۹ به دلیل دارا بودن بار عاملی مشترک و یا کمتر از ۰/۳۰ از فهرست سوالات حذف شده‌اند (جاوید و همکاران، ۱۳۹۱). در داخل ایران در یک پژوهش پایایی مقیاس ۰/۸۳ به دست آمده است (حاتمی و همکاران، ۱۳۹۴) و روایی مقیاس با روایی سازه بررسی و ضرایب همبستگی آن با نمره کل برای بی برنامه‌گی ۰/۷۴، تکانشگری حرکتی ۰/۸۰ و تکانشگری شناختی ۰/۴۷ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است (داداشی و همکاران، ۱۳۹۷). در خارج از کشور برای بررسی پایایی پرسشنامه از آلفای کرونباخ استفاده شده است که ضریب ۰/۷۰ به دست آمده است (کاهن و همکاران، ۲۰۱۹). در پژوهش حاضر پایایی به دو روش آلفای کرونباخ و تنصیف محاسبه شد که ضریب آلفای کرونباخ کل ۰/۹۰ و ضریب همبستگی برای تنصیف ۰/۷۲۱ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمد.

شیوه اجرا. برای بررسی موارد پرت در پژوهش حاضر از دستور Explore در برنامه SPSS استفاده شد؛ نتایج بررسی موارد پرت در متغیرهای پژوهش حاضر نشان داد که در هیچ یک از متغیرهای پژوهش موارد پرت وجود نداشت. شرکت آزادانه و داوطلبانه، محرمانه ماندن پاسخ‌ها و در اختیار قرار دادن نتایج در صورت تمایل به افراد از اصول اخلاقی رعایت شده در این پژوهش بود. جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها در سطح توصیفی و استنباطی عمل شد. در سطح توصیفی جهت سنجش متغیرهای پژوهش از میانگین و انحراف معیار استفاده شد. در سطح استنباطی جهت بررسی روابط بین متغیرها از ضریب همبستگی پیرسون و مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. نرم افزار تحلیل داده‌ها برنامه SPSS و AMOS نسخه ۲۴ بود.

یافته‌ها

بر اساس نتایج ۱۸۴ نفر (۴۶ درصد) ۱۶ ساله، ۱۷۶ نفر (۴۴ درصد) ۱۷ ساله و ۴۰ نفر (۱۰ درصد) ۱۸ ساله بودند. میانگین سن افراد نمونه ۱۶/۶۴ سال و انحراف معیار سن، ۰/۶۵۷ بود.

جدول ۱. تعداد، کمینه، بیشینه، میانگین و انحراف معیار متغیرهای پژوهش

متغیرهای پژوهش	میانگین	انحراف استاندارد	چولگی	کشیدگی	آماره KS	معناداری
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۴۸/۷۲	۲۲/۳۱۲	-۰/۷۶	-۱/۱۷۳	۰/۹۳۹	۰/۱۵۹
صداقت-فروتنی	۱۱/۹۷	۴/۴۱۵	-۰/۰۲۶	-۱/۲۴۹	۰/۹۳۳	۰/۲۰۱
هیجان‌پذیری	۱۲/۰۰	۳/۸۷۷	۰/۰۵۲	-۱/۲۳۳	۰/۹۳۰	۰/۱۳۶
برون‌گرایی	۱۱/۴۴	۵/۰۲۶	-۰/۰۲۸	-۱/۱۴۷	۰/۹۴۱	۰/۱۶۹
توافق	۱۲/۶۹	۴/۰۶۹	-۰/۱۳۱	-۱/۰۳۴	۰/۹۲۱	۰/۰۸۲
وظیفه‌شناسی	۱۲/۵۵	۴/۷۸۲	-۰/۲۴۳	-۰/۸۱۱	۰/۹۳۶	۰/۱۰۹
باز بودن نسبت به تجربه	۱۲/۵۶	۳/۵۸۰	-۰/۰۰۴	-۱/۰۰۰	۰/۹۵۷	۰/۲۰۲
عاطفه مثبت مادر	۲۳/۷۸	۱۷/۹۷۸	-۰/۶۵۷	-۰/۴۴۳	۰/۹۱۳	۰/۱۲۱

۰/۱۱۶	۰/۹۴۴	-۰/۵۷۳	-۰/۴۰۸	۸/۵۳۸	۱۶/۸۷	مشارکت مادر
۰/۱۳۱	۰/۹۵۲	-۱/۰۲۵	۰/۱۵۰	۶/۲۸۵	۱۶/۳۹	رابطه/گفت و شنود مادر
۰/۱۰۹	۰/۹۰۵	-۱/۳۵۷	۰/۲۰۰	۳۰/۶۴۹	۵۷/۰۴	نمره کل رابطه مادر-فرزند
۰/۱۵۶	۰/۹۴۷	-۰/۷۳۸	۰/۳۰۴	۱۶/۳۸۹	۲۳/۷۱	عاطفه مثبت پدر
۰/۱۷۲	۰/۹۵۶	-۰/۸۳۵	۰/۲۲۵	۷/۴۴۰	۱۵/۴۴	مشارکت پدر
۰/۱۹۱	۰/۹۴۴	-۰/۹۵۸	-۰/۲۷۶	۵/۰۷۲	۱۳/۶۰	رابطه/گفت و شنود پدر
۰/۱۸۵	۰/۹۱۸	-۰/۱۳۵	۰/۶۵۰	۲۸/۵۱۵	۵۲/۷۵	نمره کل رابطه پدر-فرزند
۰/۱۱۳	۰/۹۳۳	-۱/۱۳۱	۰/۲۳۳	۹/۷۴۲	۲۴/۷۴	بی‌برنامه‌گی
۰/۱۴۲	۰/۹۴۰	-۱/۱۲۶	۰/۲۸۲	۱۰/۳۴۶	۲۸/۵۲	تکانشگری حرکتی
۰/۱۱۵	۰/۹۴۳	-۱/۰۹۷	۰/۲۲۹	۳/۷۹۴	۹/۷۰	تکانشگری شناختی
۰/۱۰۲	۰/۸۵۴	-۱/۴۰۰	۰/۶۰۱	۲۲/۸۵۲	۶۲/۹۵	نمره کل تکانشگری

جدول فوق تعداد، کمینه، بیشینه، میانگین و انحراف معیار اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو، رابطه والد-فرزندی و تکانشگری را نشان می‌دهد. تعداد آزمودنی‌ها ۴۰۰ نفر بودند. همچنین از آنجایی سطوح معناداری آماره‌های نرمال بودن کلموگروف اسمیرنوف بزرگ‌تر از ۰/۰۵ هستند ($P < 0.05$)، لذا توزیع نرمات دارای توزیع نرمال می‌باشند. مقدار چولگی و کشیدگی متغیرهای پژوهش در بازه (۲- تا معادلات ساختاری وجود روابط همبستگی معنادار بین متغیرهاست در جدول ۲، ماتریس همبستگی متغیرهای پژوهش آمده است.

جدول ۲. ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش

متغیر	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
۱	۱									
۲	۰/۵۴**	۱								
۳	۰/۴۹**	۰/۲۷**	۱							
۴	۰/۷۸**	۰/۴۴**	۰/۳۹**	۱						
۵	۰/۷۵**	۰/۴۲**	۰/۴۳**	۰/۷۶**	۱					
۶	۰/۷۶**	۰/۴۳**	۰/۴۱**	۰/۷۷**	۰/۸۱**	۱				
۷	۰/۶۷**	۰/۴۷**	۰/۲۷**	۰/۷۰**	۰/۷۴**	۰/۷۵**	۱			
۸	۰/۸۰**	۰/۵۵**	۰/۳۶**	۰/۷۵**	۰/۶۳**	۰/۶۸**	۰/۵۷**	۱		
۹	۰/۸۳**	۰/۴۸**	۰/۳۹**	۰/۷۷**	۰/۶۹**	۰/۷۵**	۰/۶۳**	۰/۸۵**	۱	
۱۰	۰/۷۴**	۰/۴۷**	۰/۳۲**	۰/۷۱**	۰/۵۶**	۰/۵۹**	۰/۴۴**	۰/۸۷**	۰/۸۵**	۱

۱. اعتیاد به بازی؛ ۲. صداقت-فروتنی؛ ۳. هیجان‌پذیری؛ ۴. برون‌گرایی؛ ۵. توافق؛ ۶. وظیفه‌شناسی؛ ۷. باز بودن به تجربه؛ ۸. رابطه مادر-فرزند؛ ۹. رابطه پدر-فرزند؛ ۱۰. تکانشگری

** معنادار در سطح ۰/۰۱

جدول فوق ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. بین صداقت-فروتنی ($p < 0/01$)، $r = -0/544$ ، برون‌گرایی ($p < 0/01$)، $r = -0/782$ ، توافق ($p < 0/01$)، $r = -0/756$ ، وظیفه‌شناسی ($p < 0/01$)، $r = -0/802$ ، $r = -0/761$ ، باز بودن نسبت به تجربه ($p < 0/01$)، $r = -0/762$ ، رابطه مادر-فرزندی ($p < 0/01$)، $r = -0/833$ ، $r = -0/749$ ، $p < 0/01$ با اعتیاد بازی‌های آنلاین وجود دارد. بین هیجان‌پذیری ($p < 0/01$)، $r = 0/499$ و تکانشگری ($p < 0/01$)، $r = 0/749$ با اعتیاد بازی‌های آنلاین رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. همان‌طور که در جدول ۲ نشان داده شد، همبستگی بین متغیرها معنادار است از این رو، امکان بررسی مدل پژوهش فراهم گردید که نتایج ضرایب مستقیم، غیرمستقیم و برازش مدل در ادامه آمده است.

جدول ۳. ضرایب مسیرهای مستقیم ویژگی‌های شخصیتی، رابطه والد-فرزندی و تکانشگری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین

معناداری	C.R.	S.E	Beta	مسیرهای مستقیم
0/001	-6/251	0/090	-0/560	صداقت-فروتنی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/001	11/007	0/109	0/205	هیجان‌پذیری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/001	-3/600	0/141	-0/507	برون‌گرایی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/001	-6/915	0/148	-0/621	توافق ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/490	-0/691	0/225	-0/155	وظیفه‌شناسی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/001	-3/600	0/162	-0/717	باز بودن نسبت به تجربه ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/001	-6/110	0/216	-0/318	رابطه مادر-فرزند ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/291	-1/057	0/243	-0/256	رابطه پدر-فرزند ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
0/028	2/191	0/261	0/571	تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین

همان‌طور که در جدول ۳ مشاهده می‌شود ضرایب مسیرهای مستقیم صداقت-فروتنی ($\beta = -0/560$) و $\beta = 0/205$ ، $\text{sig} = 0/001$ ، هیجان‌پذیری ($\beta = 0/205$)، $\text{sig} = 0/001$ ، برون‌گرایی ($\beta = -0/507$)، $\text{sig} = 0/001$ ، توافق ($\beta = -0/621$) و $\text{sig} = 0/001$ و باز بودن نسبت به تجربه ($\beta = -0/717$) و $\text{sig} = 0/001$ بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود. ضریب تاثیر وظیفه‌شناسی ($\beta = -0/155$) و $\text{sig} = 0/490$ بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار نبود. ضریب مسیرهای مستقیم رابطه مادر-فرزند ($\beta = -0/318$) و $\text{sig} = 0/001$ بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود. ضریب تاثیر رابطه پدر-فرزند ($\beta = -0/256$) و $\text{sig} = 0/291$ بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار نبود. ضریب مسیر مستقیم تکانشگری ($\beta = 0/571$) و $\text{sig} = 0/028$ بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنادار بود. در ادامه جهت بررسی رابطه غیرمستقیم مدل پیشنهادی از روش بوت استروپ در دستور کامپیوتری پریچر و هیز^۱ (۲۰۰۴) استفاده شده است. نتایج روش بوت استروپ برای بررسی مسیرهای واسطه‌ای غیرمستقیم در جدول ۴ ارائه شده است.

جدول ۴. نتایج بوت استروپ شخصیت و رابطه والد-فرزندی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری

مقدار احتمال	سطح اطمینان ۰/۹۵		مسیرهای غیرمستقیم
	حد بالا	حد پایین	
۰/۰۰۱	-۰/۳۵۲	-۰/۲۵۱	صداقت-فروتنی ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	۰/۲۱۷	۰/۱۲۵	هیجان‌پذیری ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	-۰/۲۵۷	-۰/۱۳۷	برون‌گرایی ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	-۰/۳۱۰	-۰/۲۰۵	توافق ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	-۰/۵۳۱	-۰/۴۲۱	وظیفه‌شناسی ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	-۰/۴۲۱	-۰/۱۴۲	باز بودن نسبت به تجربه ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
آنلاین			
۰/۰۰۱	-۰/۷۱۱	-۰/۵۱۶	رابطه مادر-فرزندی ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین
۰/۰۰۱	-۰/۸۱۹	-۰/۷۱۲	رابطه پدر-فرزندی ← تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین

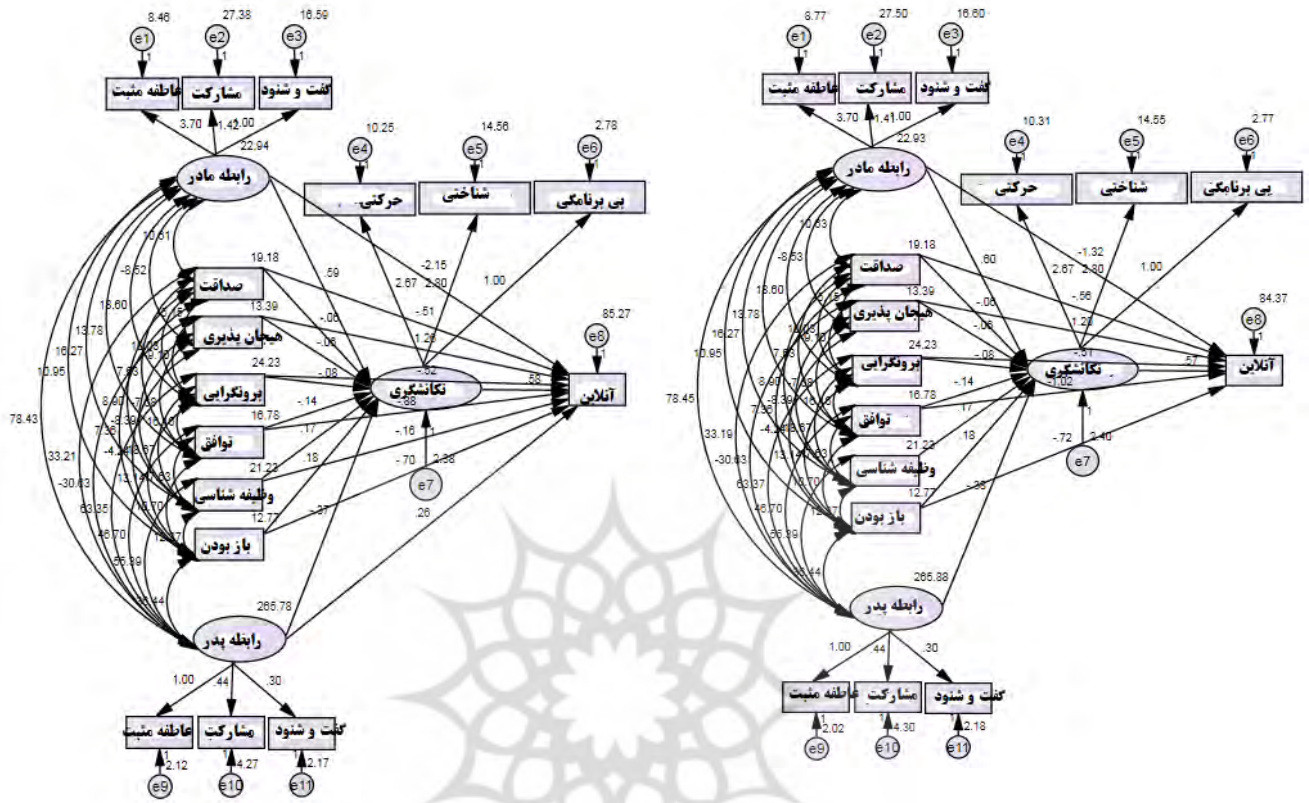
یک فرض زیربنایی الگوی پیشنهادی پژوهش حاضر وجود مسیر غیرمستقیم است. زمانی که تعداد نمونه چندان زیاد نباشد، بوت استروپ قدرتمندترین و منطقی‌ترین روش برای دستیابی به اثرات غیرمستقیم را فراهم می‌آورد. سطح اطمینان ۰/۹۵ و تعداد نمونه‌گیری مجدد بوت استروپ، ۱۰۰۰ است. برای تعیین معنی‌داری ویژگی‌های شخصیتی و رابطه والد-فرزندی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق نقش میانجی تکانشگری از روش بوت استروپ در برنامه ماکرو آزمون پریچر و هیز (۲۰۰۸) استفاده شد. بر اساس نتایج بوت استروپ آمده است. در این روش چنانچه حد بالا و پایین این آزمون هر دو مثبت یا هر دو منفی باشند و صفر مابین این دو حد قرار نگیرد در آن صورت مسیر علی غیرمستقیم معنی‌دار خواهد بود. مطابق نتایج این قاعده در مورد ویژگی‌های شخصیتی و رابطه والد-فرزندی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری صدق می‌کند و مدل علی معنادار است. در جدول ۵ شاخص‌های برازندگی مدل پژوهش آمده است.

جدول ۵. شاخص‌های برازندگی مدل پیشنهادی و اصلاح شده پژوهش

مدل	شاخص‌ها	مقدار به دست آمده	مقدار قابل قبول
	نسبت کای اسکور به درجه آزادی X^2/df یا $CMIN/df$	۴۵/۵۲۶	-
	سطح معناداری (P)	۰/۰۰۱	-
مدل پیشنهادی پژوهش	خطای ریشه‌ی مجذور میانگین تقریب (RMSEA)	۰/۲۳۶	کمتر از ۰/۰۸
	شاخص تقریب برازندگی (PCLOSE)	۰/۰۰۱	-
	شاخص برازش مقایسه‌ای (CFI)	۰/۸۶۰	بیشتر از ۰/۹۰
	شاخص نیکویی برازش تعدیل شده یا انطباقی (AGFI)	۰/۴۵۹	بیشتر از ۰/۹۰

بیشتر از ۰/۶۰	۰/۴۷۳	شاخص برازش مقتصد (PCFI)	مدل اصلاح شده پژوهش
بیشتر از ۰/۶۰	۰/۴۷۲	شاخص برازش هنجار شده مقتصد (PNFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۸۶۰	شاخص برازندگی افزایشی (IFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۷۳۷	شاخص نیکویی برازش (GFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۸۵۷	شاخص برازش هنجار شده (NFI)	
-	۴۴/۲۱۱	نسبت کای اسکوئر به درجه آزادی X^2/df یا CMIN/df	
-	۰/۰۰۱	سطح معناداری (P)	
کمتر از ۰/۰۸	۰/۰۳۳	خطای ریشه‌ی مجذور میانگین تقریب (RMSEA)	
-	۰/۰۰۱	شاخص تقریب برازندگی (PCLOSE)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۹۰۱	شاخص برازش مقایسه‌ای (CFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۹۱۴	شاخص نیکویی برازش تعدیل شده یا انطباقی (AGFI)	
بیشتر از ۰/۶۰	۰/۶۸۷	شاخص برازش مقتصد (PCFI)	
بیشتر از ۰/۶۰	۰/۶۵۱	شاخص برازش هنجار شده مقتصد (PNFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۹۰۳	شاخص برازندگی افزایشی (IFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۹۳۷	شاخص نیکویی برازش (GFI)	
بیشتر از ۰/۹۰	۰/۹۱۱	شاخص برازش هنجار شده (NFI)	

برای تعیین برازش کلی مدل، شاخص‌های برازندگی در جدول ۵- مدنظر قرار گرفت. با هدف دستیابی به برازش بهتر، مسیر غیر معنی‌دار (رابطه مستقیم وظیفه شناسی و رابطه پدر-فرزندی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین) حذف شد. شاخص‌های برازندگی پس از حذف مسیر غیرمعنادار، حاکی از برازش مطلوب مدل بود. اگر مقدار به دست آمده از شاخص خطای ریشه‌ی مجذور میانگین تقریب (RMSEA) کمتر از ۰/۰۸ باشد نشان دهنده برازش مدل است (شرملة انگل و همکاران، ۲۰۰۳) که در این پژوهش مقدار RMSEA در مدل اصلاح شده برابر ۰/۰۳۳ می‌باشد که بر اساس مدل کلاین (۲۰۱۶) نشان دهنده برازش مدل می‌باشد. لذا فرض پژوهش تایید شد.



نمودار ۲. مدل اصلاح شده پژوهش

نمودار ۱. مدل پیشنهادی پژوهش

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از این پژوهش بررسی ارائه الگوی پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی هگزاکو و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری بود. نتایج نشان داد که ویژگی‌های شخصیتی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر غیرمستقیم دارند. در نهایت می‌توان گفت که فرضیه چهارم مبنی بر اینکه ویژگی‌های شخصیتی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با میانجی‌گری تکانشگری تاثیر غیرمستقیم دارد تایید شد. این نتیجه به دست آمده با نتایج تحقیقات زندی‌پیم و میرزائی دوستان (۱۳۹۸)، شارما و همکاران (۲۰۲۰)، دیریس-هیچره و همکاران (۲۰۲۰)، آلونسو و رومرو (۲۰۲۰) و آگباریا و بدیر (۲۰۱۹) همسویی و همخوانی دارد. در تبیین تاثیر غیرمستقیم ویژگی‌های شخصیتی صداقت و فروتنی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که در نظریه شش عاملی شخصیت هگزاکو صفت صداقت-فروتنی جلوه‌ای از صفت انصاف را در تعاملات اجتماعی به تصویر کشیده شده است که در رفتار جوانمردانه و همکاری با دیگران حتی زمانی که شخص توانایی بهره‌کشی از دیگران بدون ترس از انتقام را دارد، نمود پیدا می‌کند (اشتون و لی، ۲۰۰۷). ضعف در رفتار جوانمردانه و انصاف در تعاملات اجتماعی منجر به پرخاشگری و

تکانشگری نوجوانان می‌شود (مک دونالد و ویلوقبی، ۲۰۲۰). تکانشگری ممکن است به معنی عمل نمودن با کمترین تفکر نسبت به رفتارهای آینده یا عملکردن بر پایه افکاری که بهترین گزینه فرد یا دیگران نمی‌باشند در نظر گرفته شود (استریکلند و جانسون، ۲۰۲۱). وجود رفتار پرخاشگرانه و تکانشگرانه در فرد که می‌تواند تحت تاثیرات ضعیف بودن صداقت-فروتنی باشد نقش مهمی در گرایش نوجوانان به سمت اعتیادهای رفتارهای را دارد.

به عبارتی دیگر می‌توان گفت یافته‌های تکانشگری در بعد بی‌برنامگی در کنار تکانشگری در بعد حرکتی درک بهتری از نحوه عمل تکانشگری به دست می‌دهد. اقدام بدون نقشه قبلی (تکانشگری حرکتی) و ناتوانی در برنامه‌ریزی و تفکر دقیق (تکانشگری بی‌برنامگی) وقتی با برنامه‌هایی که خاصیت تقویت‌کنندگی شدیدی دارند، همراه شود می‌تواند با اعتیاد به اینترنت و فعالیت‌های آنلاین همراه شود. اینترنت و فضای آنلاین سبب دسترسی گسترده به برنامه‌ها و خدمات می‌شود که منفعت‌های مستقیم و غیرمستقیم برای کاربر به همراه دارد یا سرویس‌های سرگرمی آنلاین (موزیک، ویدئو، بازی‌های اینترنتی) در اختیار فرد می‌گذارد (تاجیک و همکاران، ۱۳۹۶). اینترنت قادر است که توجه افراد را به خود جلب کند و بر اساس اصول رفتارگرایی موجبات سرسختی رفتار شده و وابستگی آن را تشدید و تثبیت نماید. البته این بدان معنا نیست که کاربران با هدف قبلی به استفاده از برنامه‌ها و خدمات اینترنتی می‌پردازند، بلکه برعکس، از آنجا که آنها بدون نقشه قبلی اقدام به رفتار گشت و گذار در اینترنت می‌کنند، احتمالاً جذب برنامه‌هایی مانند بازی‌های آنلاین شده که خاصیت تقویت‌کنندگی شدیدی دارند. لذا منطقی است که گفته شود صداقت-فروتنی که نقش مهمی در پایین آوردن سطح تکانشگری افراد نوجوان دارند بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم داشته باشد.

در تبیین تاثیر غیرمستقیم هیجان‌پذیری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که هیجان‌پذیری به عنوان استرس، ترس، اضطراب، عاطفی بودن در برابر اعتماد به نفس، شجاعت و پایداری توصیف شده است که این استرس، ترس و اضطراب می‌تواند به تکانشی‌تر شدن فرد کمک کند. چنین وضعیتی یعنی هیجان‌پذیر بودن که تکانشگر بودن فرد به آن دامن زده و شدت تهییج‌پذیری فرد در برابر موقعیت‌ها و شرایط مختلف بالا می‌رود هم شامل ویژگی‌هایی است که از نظر اجتماعی پسندیده است، مانند احساساتی بودن و هم شامل ویژگی‌هایی که جامعه پسند نیست، مانند اضطراب (زمانی فروشانی و همکاران، ۱۳۹۵). به طوری که افراد هیجان‌پذیر ترجیح می‌دهند مدام فعالیت‌های خود را تغییر دهند و از راه تجربه‌های مهیج انگیزندگی خود را افزایش دهند. یکی از این فعالیت‌ها استفاده از اینترنت و بازی‌های آنلاین است که دنیای متنوع‌تری را در برابر فرد قرار می‌دهد و فرد با تجربه‌های مهیج مانند بازی‌های فکری، بازی‌های هیجانی و پرخاشگرانه، انگیزندگی خود را بالا می‌برد. لذا منطقی است که گفته شود هیجان‌پذیری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم دارد.

در تبیین تاثیر غیرمستقیم برونگرایی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که افراد با برونگرایی چون سابقه‌ی درخشانی در برخورد با موقعیت‌های گوناگون را دارند از اینرو توانایی تنظیم و ابراز صحیح احساسات در شرایط استرس که به منزله رها شدن از بار سنگین هیجانهای منفی می‌باشد را دارند. افراد با برونگرایی بالا با آسودگی و آرامش خیال بیشتری به جوانب موقعیت‌ها توجه می‌کنند؛ و از اطلاعات به دست آمده برای حل مشکلات استفاده نموده و برای کاهش استرس‌ها برنامه‌ریزی می‌کنند، این افراد می‌توانند از دانش خود

در زمینه احساسات، بهره بگیرند؛ و در برخورد با مشکلات و حوادث استرس‌زا با پذیرش نقش خود به ارزیابی و حل مسئله می‌پردازند و به تلاش برای اصلاح موقعیت در برابر مسئله ایستادگی می‌کنند (حافظی و همکاران، ۱۳۹۸) و کمتر بدون تفکر عمل می‌کنند و تکانشی اقدامی را انجام نمی‌دهند. در این میان نکته مهم در بررسی تکانشگری متاثر از برونگرایی، تنوع عللی است که می‌تواند منجر به بروز یک رفتار در قالب تعریف تکانشگری شود. برای مثال فرد نوجوانی که از بازی‌های آنلاین اعتیادزا استفاده می‌کند (نمونه‌ای از یک رفتار تکانشی) ممکن است به علت توجه زیاد به پاداش‌های ناشی از بازی کردن و عدم توجه به آسیب‌های بازی آنلاین، علاقه به تجربه چیزهای جدید (نوجویی) و یا دهه‌ها ویژگی روانشناختی دیگر چنین رفتارهای تکانشی را انجام بدهد؛ بنابراین وقتی فرد برون‌گرا باشد آسودگی و آرامش خیال بیشتری به جوانب موقعیت‌ها توجه کرده و کمتر بدون فکر عمل می‌کند و در برابر آسیب‌های ناشی از بازی‌های آنلاین ارزیابی و پردازش حل مسئله‌ای بهتری نسبت به سایر افراد درونگرا دارند. لذا منطقی است که گفته شود برونگرایی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم دارد.

در تبیین تاثیر غیرمستقیم توافق بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که دل‌پذیری، صمیمیت، تحرک و انتقادگری از ویژگی‌های افراد مقبول یا افراد دارای شخصیت توافق‌پذیر است. همچنین توافق‌پذیری به عنوان به گرایش افراد به همسان بودن با دیگران است. چنین افراد به دلیل صمیمیت و دلپذیری بودن کمتر درگیر رفتارهای تکانشی می‌شود. افزایش تکانشگری به طور عمده منجر به بازداری زدایی رفتار یا رفتارهایی می‌شود که فرد سعی در کنترل آن دارد. از آنجایی که بازی‌های آنلاین زمان و وقت زیادی را فرد می‌گیرد و تکانشگر بودن فرد بر شدت استفاده از آن می‌افزاید. به صورتی که فرد درگیر بازی‌های آنلاین مدیریت زمان مناسبی برای استفاده از این بازی‌ها ندارد و با فراخوان محرک‌های درونی و بیرونی برای بازی کردن سریع و بدون برنامه به این محرک‌ها پاسخ می‌دهد و مشغول بازی‌های آنلاین می‌شود. لذا پاسخ دادن و واکنش نشان دادن به این محرک‌ها و بی‌توجهی به پیامدهای منفی آن می‌تواند فرد را به بازی‌های آنلاین دچار اعتیاد بیشتری کند. لذا منطقی است که گفته شود توافق بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم دارد. در تبیین تاثیر غیرمستقیم وظیفه‌شناسی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که وظیفه‌شناسی را می‌توان به عنوان یک ویژگی شخصیتی مثبت نگاه کرد که برای افراد پیشرفت و ترقی را به ارمغان می‌آورد و دارای زیربناهای کمال‌گرایی، هدف‌گرایی، انگیزش پیشرفت بالا، برنامه‌مداری و نظم برای وظایف و مسئولیت‌ها و کوشش مداوم است (کونگر و همکاران، ۲۰۲۱). افراد دارای نمره بالا در وظیفه‌شناسی برنامه‌های خود را با هدف، نظم و پشتکار به پیش می‌برند و به همین دلیل بدون فکر و بدون برنامه عمل نمی‌کند که درگیر رفتارهای تکانشی شود. لذا تکانشگری که به عنوان زمینه‌ساز واکنش‌های بدون برنامه و سریع به محرک‌های مختلف توصیف شده با وظیفه‌شناس بودن فرد در تناقض است و فرد وظیفه‌شناس بدون برنامه و سریع به محرک‌های مختلف من بازی‌های متعدد آنلاین و اینترنتی واکنش و پاسخ نمی‌دهد. لذا منطقی است که گفته شود وظیفه‌شناسی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم دارد.

در تبیین تاثیر غیرمستقیم باز بودن نسبت به تجربه بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت که باز بودن نسبت به تجربه با ویژگی‌های از جمله تخیل فعال، حساسیت نسبت به زیبایی، توجه به احساسات درونی،

ترجیح تنوع و کنجکاوای فردی توصیف شده است که همه این ویژگی‌ها و صفات در فرد مورد نظر باعث می‌گردد که فرد رفتارهای تکانشگرایی کمتری از خود بروز دهد. چرا که درک زیباشناختی و باز بودن در برابر تجربیات حسی سبب می‌گردد فرد در برابر محرک‌ها، موقعیت‌ها و شرایط مختلف بدون فکر، بدون برنامه و عجولانه واکنش نشان ندهند. همه این ویژگی‌ها باعث پایین آمدن سطح تکانشگری در فرد نوجوان می‌شود و فرد نوجوان به جای سرگرم شدن تمام وقت در بازی‌های آنلاین و اینترنتی می‌تواند زمان‌های خود را مدیریت کند و علاوه بر بازی آنلاین مدیریت شده به امور مهم دیگر زندگی خود نیز توجه کند. لذا منطقی است که گفته شود باز بودن نسبت به تجربه (گشودگی در برابر تجربه) بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر مستقیم دارد.

همچنین نتایج نشان داد که رابطه والد-فرزند بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان با نقش میانجی تکانشگری تاثیر غیرمستقیم دارد. در نهایت می‌توان گفت که فرضیه پنجم مبنی بر اینکه رابطه والد-فرزند بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با میانجی‌گری تکانشگری تاثیر غیرمستقیم دارد تایید شد. این نتیجه به دست آمده با نتایج تحقیقات گائو و همکاران (۲۰۲۰)، سون و همکاران (۲۰۲۰)، هوانگ و همکاران (۲۰۱۹) و کینگ و دلفابرو (۲۰۱۷) همسویی و همخوانی دارد. در تبیین تاثیر غیرمستقیم رابطه والد-فرزند بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری می‌توان گفت که رابطه والد-فرزند یک رابطه مهم و حیاتی برای ایجاد امنیت و عشق است. رابطه بین والدین و فرزندان نخستین معرف دنیای ارتباطات برای کودک است. احساس عشق، صمیمیت و امنیت به طور مستقیم ریشه در این روابط دارد (زارع بهرام‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۲). روابط والدین و فرزندان و کیفیت زندگی خانواده، اصلی اساسی برای سلامت فرزندان در زمینه‌های مختلف تحصیلی و غیرتحصیلی است، در صورتی که کانون خانواده‌ها و روابط بین والدین و فرزندان معیوب باشد فرزندان در معرض مشکلاتی مختلف مانند رفتارهای تکانشی ممکن است قرار گیرند. رفتار مخاطره-جویانه یا تکانشگرانه و یا به عبارتی تصمیم بدون تفکر و عکس‌العمل در برابر انواع محرک‌ها بدون توجه به نتیجه منفی آن انجام می‌پذیرد. رفتار تکانشی در بعضی توصیف‌ها دارای وجوه اشتراک و بعضی مواقع هم متناقض تشریح شده‌اند. بعضی از این توصیف‌ها شامل «رفتار بدون فکر کافی»، «عمل به غریزه بدون مهار ایگو» و «عمل سریع، ذهن بدون عاقبت اندیشی» می‌باشند. از این رو رفتار تکانشگرانه دارای ویژگی‌های اساسی مانند رفتار شتاب‌زده، رفتار برنامه‌ریزی نشده و رفتار بدون فکر و مستعد اشتباه است (سوان و هالندر، ۲۰۰۷؛ به نقل از صالح میرحسینی و همکاران، ۱۳۹۹).

لذا رفتار تکانشی که در فرزندان در نتیجه روابط والد-فرزند ضعیف شکل گرفته است می‌تواند نقطه عطف بسیاری از اختلالات و آسیب‌های اجتماعی مثل خشونت، قمارهای بیمارگونه، سوءمصرف مواد، اعتیادهای رفتاری مانند اعتیاد به بازی‌های آنلاین باشد. لذا برای نوجوانانی که مشکل مهار رفتاری دارند اینترنت، گشت و گذار در شبکه‌های اجتماعی، بازی‌های آنلاین به عنوان تقویت کننده در کوتاه مدت می‌تواند رضایت خاطر آنها را فراهم آورد؛ به عبارت دیگر، تکانشگری به معنای عدم بازداری پاسخ یا جلوگیری از بازداری عملکرد اجرایی است که با اختلال در لوب پیشانی ارتباط دارد و به عنوان نوعی اختلال تکانه قلمداد می‌گردد. لذا افرادی که اعتیاد به اینترنت، فضای آنلاین و همچنین بازی‌های آنلاین دارند تکانشی‌تر عمل می‌نمایند. از سوی دیگر ابعاد رفتار تکانشگرانه فوریت یعنی تمایل به عمل شتاب‌زده در پاسخ به آشفنگی در برابر بعد تکانشگری نوروگرایبی، هیجان‌خواهی یعنی تمایل به جستجوی تجربیات جدید و هیجان‌انگیز، فقدان قصد

قبله و تامل یعنی تمایل به عمل بدون فکر و فقدان پایداری در عمل و پشتکار به معنای عدم توانایی در متمرکز ماندن روی یک کار به عنوان زمینه بسیاری از آسیب‌های روانی به شمار می‌آیند (جدیدی و شریفی، ۱۳۹۷). لذا می‌توان گفت که بازی‌های آنلاین تقویت فوری را به همراه دارد، هیجان خواهی کاربران را تا حدود زیادی ارضاء می‌کند، این افراد بدون در نظر گرفتن پیامد کارها اقدام به عمل می‌نمایند و فاقد صفت خود انضباطی هستند. به همین دلیل تکانشگری عاملی مهمی در استفاده بی‌رویه و آسیب‌زا و اعتیادآور از بازی‌های آنلاین به شمار می‌شود. لذا منطقی است که گفته شود رابطه والد-فرزند بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجی تکانشگری تاثیر غیرمستقیم داشته باشد. در استفاده از نتایج باید دقت داشت که یافته‌های این تحقیق، محدود به دانش‌آموزان دختر متوسطه شهر تهران بوده است، بنابراین در تعمیم نتایج به دانش‌آموزان در دیگر شهرها به ویژه در دانش‌آموزان باید محتاطانه عمل کرد. یافته‌های پژوهش حاضر، در یک طرح توصیفی از نوع همبستگی به دست آمده‌اند و استنباط علی از آنها امکان‌پذیر نیست؛ در واقع پیش‌بینی‌کننده‌ها در بهترین حالت، همبسته‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین هستند نه علت آن. این پژوهش می‌توانست هم به صورت کمی و کیفی (ترکیبی) انجام شود، اما به دلیل نبود شرایط مصاحبه این امکان در پژوهش حاضر مهیا نبود و یکی از موانع و محدودیت‌های پژوهش این مورد بود. این پژوهش مصادف بود با شیوع کرونا و ویروس (کووید-۱۹) و لذا امکان اجرای میدانی و حضوری پرسشنامه‌ها بر روی دانش‌آموزان نبود. این محدودیت وجود داشت که تنها دانش‌آموزانی دسترسی به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی داشتند قادر بودند در پژوهش شرکت کنند و به سوالات به صورت آنلاین پاسخ دهند و پاسخنامه خود را برای پژوهشگر ارسال کنند. در این پژوهش از پرسشنامه خودسنجی استفاده شده است و ممکن است در روند جمع‌آوری اطلاعات خطایی رخ داده باشد که این خطا ممکن است ناشی از پاسخگویی با صرف زمان اندک‌تر و یا پاسخگویی غلط و با سوگیری باشد و در نهایت موجب انحراف نتایج مطالعه شود که البته این محدودیت‌ها می‌تواند خارج از اختیار پژوهشگر محسوب شوند.

برای تعمیم‌پذیری بیشتر نتایج پیشنهاد می‌شود دانشجویان و پژوهشگران چنین پژوهش‌هایی را در سایر شهرها تکرار کنند تا شواهدی از روابط به دست آمده فراهم شود. پیشنهاد می‌شود که مدل پژوهش حاضر یعنی تبیین اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ویژگی‌های شخصیتی و رابطه والد-فرزند با نقش میانجی تکانشگری را در دانش‌آموزان متوسطه پسر نیز مورد بررسی قرار دهند. استفاده از مطالعات طولی و سایر روش‌های تحقیق (ترکیبی شامل کیفی و کمی) می‌تواند برای بررسی این مطالعه سودمندتر باشد. به این صورت که پیشنهاد می‌گردد با استفاده از یک مطالعه کیفی (مطالعات تجربه زیسته و پدیدارشناسی توصیفی) به بررسی عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه پرداخته شود. از آنجایی که این پژوهش محدود به بازی‌های آنلاین خاصی نبود پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های بعد صرفاً محدود به یک بازی شود و نقش بازی‌های آنلاین به تفکیک مورد بررسی قرار گیرد. نتایج پژوهش بیانگر آن بود که ویژگی‌های شخصیتی و رابطه والد-فرزند با میانجی‌گری تکانشگری بر روی اعتیاد به بازی‌های آنلاین تاثیر دارند. دستاوردها و پیامدهای این پژوهش را می‌توان در دو سطح نظری و عملی مطرح کرد. در سطح نظری، یافته‌های پژوهش می‌توانند با تبیین نحوه اثرگذاری متغیرهای ویژگی‌های شخصیتی، رابطه والد-فرزند و تکانشگری به گسترش دانش، مفاهیم و مدل‌های موجود در زمینه اعتیاد

به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان دختر کمک کنند. همچنین، نتایج پژوهش حاضر می‌تواند راهگشای پژوهش‌های جدیدتر به منظور گسترش دانش هیجانی و روانشناختی در زمینه عوامل مؤثر بر شکل‌گیری اعتیاد به اینترنت، شبکه‌های اجتماعی مجازی و بازی‌های آنلاین و اینترنتی در این افراد شود. اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمله مشکلات رایج در میان نوجوانان است که در سال‌های اخیر توجه متخصصان را به خود جلب کرده است. لذا در سطح عملی، از یافته‌های این پژوهش می‌توان در مراکز مشاوره و خدمات روانشناختی، سازمان‌هایی مانند آموزش و پرورش در جهت تدوین برنامه‌ها و مداخلات و کارگاه‌های آموزشی مانند آموزش سبک‌های فرزندپروری و آموزش روابط والد-فرزندی، الگوهای خانوادگی ارتباطی کارآمد به دانش‌آموزان در بهبود و کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین آنان کمک کنند. لذا مشاوران تحصیلی و روانشناسان تربیتی می‌توانند بر این اساس از نتایج این پژوهش استفاده کنند. همچنین نتایج این پژوهش می‌تواند برای متخصصان فعال در حوزه مشاوره تحصیلی، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی در دانش‌آموزان دختر قابل استفاده باشد. بدین صورت که شناسایی متغیرهای ایستا و پویای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور مانند ویژگی‌های شخصیتی، رابطه والد-فرزندی و تکنشگری تمرکز و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر می‌تواند به ارائه خدمات مؤثرتر به دانش‌آموزان برای بهبود رفتارهای اعتیادی آنان در فضای آنلاین و مجازی منجر شود. علاوه بر این ارائه فراهم‌شدن اطلاعاتی در زمینه انگیزه‌های دانش‌آموزان دختر و سایر نوجوانان برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در شناخت هرچه بیشتر متخصصان از رفتار بازی‌کردن، سودمند واقع شود. همچنین نتایج حاصل می‌تواند برای نهادهای مسئول مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ورزش و جوانان در حوزه سلامت کودکان و نوجوانان نیز مؤثر باشد و آنها را به سمتی سوق دهد که با توجه به واقعیت‌های موجود، تدابیر لازم را برای پیشگیری از آسیب‌های استفاده نادرست از بازی‌های آنلاین در نظر بگیرند.

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، شرکت‌کنندگان در مورد خروج از پژوهش مختار بودند. به آن‌ها اطمینان داده شد که اطلاعات محرمانه می‌ماند و این امر نیز کاملاً رعایت شد؛ پس از اتمام پژوهش گروه گواه نیز تحت مداخله قرار گرفتند.

سپاسگزاری

از مدیران و کارکنان اداره آموزش سازمان آموزش و پرورش شهر تهران و کسانی که در اجرای این پژوهش همکاری داشتند؛ تشکر و قدردانی می‌شود.

تعارض منافع

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

منابع

- اختیاری، حامد، صفایی، هومن، اسماعیلی جاوید، غلامرضا، عاطف‌وحید، محمدکاظم، عدالتی، هانیه، و مکرری، آذرخش. (۱۳۸۷). روایی و پایایی نسخه‌های فارسی پرسش‌نامه‌های آیزنک، بارت، دیکمن و زاکرمن در تعیین رفتارهای مخاطره‌جویانه و تکانشگری. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۱۴(۳): ۳۳۶-۳۲۶.
- براتی، هاجر، عریضی، حمیدرضا، و شهیر، ابراهیم. (۱۳۹۹). همبستگی ویژگی‌های کار با مولفه‌های مثبت (خوش‌بینی، سرزندگی و عاطفه مثبت) و منفی (تنش و تکانش) بهزیستی روانشناختی در بین کارکنان شرکت انتقال گاز استان اصفهان. *فصلنامه مدیریت ارتقای سلامت*، ۹(۲): ۸۰-۶۷.
- بشریپور، سجاد، طاهری فرد، مینا، و محمدی، گلاویژ. (۱۳۹۸). ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی فرم کوتاه پرسشنامه شخصیتی هگزاکو-۲۴ سوالی در دانشجویان. *فصلنامه علمی و پژوهشی اندازه‌گیری تربیتی*، ۹(۳۶): ۸۹-۶۵.
- تاجیک، حسین، طالع پسند، سیاوش، و رحیمیان بوگر، اسحق. (۱۳۹۶). رابطه ساده و چندگانه تکانشگری، استرس ادراک‌شده و شادکامی با اعتیاد به اینترنت در کاربران ایرانی ۱۵ تا ۲۸ ساله فیس‌بوک. *دو فصلنامه روانشناسی بالینی و شخصیت*، ۱۵(۱): ۱۵۶-۱۴۵.
- جاوید، محبوبه، محمدی، نوراله، و رحیمی، چنگیز. (۱۳۹۱). ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی یازدهمین ویرایش مقیاس تکانشگری بارت. *فصلنامه روش‌ها و مدل‌های روانشناختی*، ۲(۸): ۳۴-۲۳.
- جدیدی، محسن، و شریفی، مهدی. (۱۳۹۷). مقایسه تکانشگری و حساسیت بین فردی در نوجوانان مبتلا به اعتیاد به اینترنت و نوجوانان عادی. *فصلنامه ایده‌های نوین روانشناسی*، ۲(۶): ۱۵-۱.
- حاتمی، محمد، صادقی‌راد، سعید، و حسنی، جعفر. (۱۳۹۴). اثربخشی آموزش مهارت‌های ارتباطی در تکانشگری نوجوانان دختر دارای علائم اختلال سلوک. *نشریه پژوهش در نظام‌های آموزشی*، ۹(۳۱): ۲۵۴-۲۲۷.
- حافظی، فریبا، اسماعیلی، سمیه، و فراشبندی، افسانه. (۱۳۹۸). رابطه برون‌گرایی و کارآمدی فردی با سبک‌های مقابله با استرس در دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد اهواز. *نشریه علمی روانشناسی اجتماعی*، ۷(۵۳): ۹۰-۸۱.
- داداشی، سیامک، احمدی، عزت‌اله، و بافنده قراملکی، حسن. (۱۳۹۷). نقش انعطاف‌پذیری شناختی، حافظه کاری دیداری فضایی و تکانشگری در پیش‌بینی نقص نظریه ذهن در افراد با رگه‌های اختلال شخصیت مرزی. *فصلنامه مطالعات روانشناختی*، ۱۴(۱۳): ۲۴-۸.
- زارع بهرام آبادی، مهدی، زهراکار، کیانوش، صلحیان بروجردی، حانیه، و محمدی‌فر، محمدعلی. (۱۳۹۲). اثربخشی برنامه بهبود بخشی رابطه بر کیفیت رابطه والد-فرزند در نوجوانان دختر خانواده‌های تک‌والدینی مادر سرپرست. *مجله روانشناسی بالینی*، ۵(۲): ۲۴-۱۴.
- زمانی فروشانی، شهلا، فنواتی، سارا، نجفلوی ترکمانی، زهرا، و شریفی، طیبه. (۱۳۹۵). الگوی ساختاری رابطه متغیرهای شخصیتی هگزاکو و شادکامی: بررسی نقش واسطه‌ای سبک‌های اسنادی. *فصلنامه روش‌ها و مدل‌های روانشناختی*، ۷(۲۴): ۹۱-۷۱.
- زندپیام، آرش، داوودی، ایران، و مهرابی‌زاده هنرمند، مهناز. (۱۳۹۴). هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۲۱(۴): ۳۶۱-۳۵۱.

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

شهاب، مریم. و کیانی چلمردی، احمدرضا. (۱۳۹۹). پیش‌بینی اعتیاد، اضطراب و تکانش‌گری بر مبنای تجربیات ناگوار کودکی، افسردگی، ناامیدی و سلامت والدینی در دختران نوجوان. *فصلنامه زن و جامعه*، ۱۱ (۴۱): ۲۶۱-۲۷۸.

صالح میرحسینی، وحیده.، رفیعی‌پور، امین.، و گنجه‌آبادی، زهرا. (۱۳۹۹). نقش واسطه‌ای خودشناسی و به‌شیری در رابطه بین نظم‌جویی هیجانی و تکانش‌گری در یک واحد نظامی. *فصلنامه روانشناسی نظامی*، ۱۱ (۴۳): ۷۵-۸۹.

عطایی فر، ربابه. و امیری، شعله. (۱۳۹۵). آزمون مدل علی رابطه ارتباط مؤثر همسران و رابطه والد-فرزندی برای آموزش والدین دانش‌آموزان دوره ابتدایی. *فصلنامه علمی- پژوهشی خانواده و پژوهش*، ۱۳(۱): ۷-۳۸. کاظمینان، سمیه. و کریمی، مریم. (۱۳۹۷). رابطه هویت اجتماعی با کیفیت روابط والد فرزندی در بین دانش‌آموزان دختر دوره دوم دبیرستان: بررسی مقایسه‌ای نقش پدران و مادران. *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۹(۳۴): ۱۱۸-۱۰۳.

محمدی‌مصیری، فرهاد.، شفیعی‌فرد، یعقوب.، داوری، مزده. و بشارت، محمدعلی. (۱۳۹۱). نقش خودمهارگری، کیفیت رابطه با والدین و محیط مدرسه در سلامت روانی و رفتارهای ضداجتماعی نوجوانان. *روانشناسی تحولی (روانشناسان ایرانی)*، ۸(۳۲): ۳۹۷-۴۰۴.

میرزائی کوتنایی، فرشته.، شاکری نیا، ایرج.، و اصغری، فرهاد. (۱۳۹۴). رابطه تعامل والد- فرزند با سطح رفتارهای پرخاشگرانه دانش‌آموزان. *فصلنامه سلامت روانی کودک*، ۲ (۴): ۲۱-۳۶.

References

- Agbaria, Q., & Bdier, D. (2019). The association of Big Five personality traits and religiosity on Internet addiction among Israeli-Palestinian Muslim college students in Israel. *Mental Health, Religion & Culture*, 22(9), 956-971.
- Alonso, C., & Romero, E. (2020). Study of the domains and facets of the five-factor model of personality in problematic Internet use in adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18 (2), 293-304.
- Ashton, M. C., & Lee, K. (2007). Empirical, theoretical, and practical advantages of the HEXACO model of personality structure. *Personality and social psychology review*, 11(2), 150-166.
- Ashton, M. C., & Lee, K. (2019). Religiousness and the HEXACO personality factors and facets in a large online sample. *Journal of personality*, 87(6), 1103-1118.
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). Neuroticism, trait fear of missing out, and phubbing: The mediating role of state fear of missing out and problematic Instagram use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18 (3), 628-639.
- Bodi, G., Maintenant, C., & Pennequin, V. (2020). The role of maladaptive cognitions in gaming disorder: Differences between online and offline gaming types. *Addictive Behaviors*, 112(1), 1-10.
- Carnes-Holt, K. (2012). Child-parent relationship therapy for adoptive families. *The Family Journal*, 20(4), 419-426.

- Conger, R. D., Martin, M. J., & Masarik, A. S. (2021). Dynamic associations among socioeconomic status (SES), parenting investments, and conscientiousness across time and generations. *Developmental psychology*, 57(2), 147-156.
- Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Griffiths, M. D., & Zabielska-Mendyk, E. (2020). Problematic Facebook use and problematic video gaming as mediators of relationship between impulsivity and life satisfaction among female and male gamers. *PloS one*, 15(8), 23-35.
- De Vries, R. E. (2013). The 24-item brief HEXACO inventory (BHI). *Journal of Research in Personality*, 47(6), 871-880.
- Dieris-Hirche, J., Pape, M., Wildt, B. T., Kehyayan, A., Esch, M., Aicha, S., & Bottel, L. (2020). Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Computers in Human Behavior*, 106(5), 5-21.
- Dinić, B. (2018). Comparison of three short six-factor personality instruments. *Primenjena psihologija*, 11(2), 189-206.
- Donadon, M. F., Chagas, M. H., Apolinário-da-Silva, T. D., Okino, E. T., Hallak, J. E., Nicoletti, Ê. A., & Simei, J. L. (2020). Cross-cultural adaptation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) to the Brazilian context. *Trends in Psychiatry and Psychotherapy*, 5(12), 5-21.
- Dykstra, V. W., Willoughby, T., & Evans, A. D. (2020). A longitudinal examination of the relation between lie-telling, secrecy, parent–child relationship quality, and depressive symptoms in late-childhood and adolescence. *Journal of youth and adolescence*, 49(2), 438-448.
- Fine, M. A., Moreland, J. R., & Schwebel, A. I. (1983). Long-term effects of divorce on parent–child relationships. *Developmental Psychology*, 19(5), 703-712.
- Gao, Q., Sun, R., Fu, E., Jia, G., & Xiang, Y. (2020). Parent–child relationship and smartphone use disorder among Chinese adolescents: The mediating role of quality of life and the moderating role of educational level. *Addictive behaviors*, 101(5), 5-12.
- Gómez-Bujedo, J., Lozano, Ó. M., Pérez-Moreno, P. J., Lorca-Marín, J. A., Fernández-Calderón, F., Diaz-Batanero, C., & Moraleda-Barreno, E. (2020). Personality Traits and Impulsivity Tasks Among Substance Use Disorder Patients: Their Relations and Links With Retention in Treatment. *Frontiers in Psychiatry*, 11(5), 930-941
- Hickey, E. J., Hartley, S. L., & Papp, L. (2019). Psychological Well Being and Parent Child Relationship Quality in Relation to Child Autism: An Actor Partner Modeling Approach. *Family process*, 1(1), 1-15.
- Holden, G. W., Hawk, C. K., Smith, M. M., Singh, J. P., & Ashraf, R. (2017). Disciplinary practices, metaparenting, and the quality of parent–child relationships in African-American, Mexican-American, and European-American mothers. *International journal of behavioral development*, 41(4), 482-490.
- Huang, S., Hu, Y., Ni, Q., Qin, Y., & Lü, W. (2019). Parent-children relationship and internet addiction of adolescents: The mediating role of self-concept. *Current Psychology*, 5(2), 1-8.
- Jeong, B., Lee, J. Y., Kim, B. M., Park, E., Kwon, J. G., Kim, D. J., & Lee, D. (2020). Associations of personality and clinical characteristics with excessive Internet and smartphone use in adolescents: A structural equation modeling approach. *Addictive behaviors*, 110(1), 1-10.
- Joo, M., & Son, C. (2019). Effects of Neurofeedback Training on EEG, Impulsivity, Sensation Seeking, Game Addiction Symptoms, and Game Craving in University Students with Game Addiction. *Journal of Digital Convergence*, 17(9), 479-486.

- Kahn, J. P., Cohen, R. F., Etain, B., Aubin, V., Bellivier, F., Belzeaux, R., & Henry, C. (2019). Reconsideration of the factorial structure of the Barratt Impulsiveness Scale (BIS-11): Assessment of impulsivity in a large population of euthymic bipolar patients. *Journal of affective disorders, 253*(2), 203-209.
- Karaca, S., Karakoc, A., Gurkan, O. C., Onan, N., & Barlas, G. U. (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*(1), 830-838.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction, 15*(6), 1270-1283.
- Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th Ed.), New York: The Guilford Press.
- Leite, J., Gomes, H. S., De Castro-Rodrigues, A., Gonçalves, R. A., & Cunha, O. (2018). Psychometric properties of the "parent-child relationship inventory" (PCRI) in a portuguese forensic sample. *Journal of Child Custody, 15*(2), 116-135.
- López-Pérez, B., & Wilson, E. L. (2015). Parent-child discrepancies in the assessment of children's and adolescents' happiness. *Journal of experimental child psychology, 139*(2), 249-255.
- MacDonell, E. T., & Willoughby, T. (2020). Investigating honesty humility and impulsivity as predictors of aggression in children and youth. *Aggressive behavior, 46*(1), 97-106.
- Marengo, D., Sindermann, C., Häckel, D., Settanni, M., Elhai, J. D., & Montag, C. (2020). The association between the Big Five personality traits and smartphone use disorder: A meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions, 1*(1), 1-12.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (2020). Understanding persons: From Stern's personalistics to Five-Factor Theory. *Personality and Individual Differences, 169*(1), 1-11.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical psychology, 51* (6), 768-774.
- Pop, M. V., & Rusu, A. S. (2019). Couple Relationship and Parent-Child Relationship Quality: Factors Relevant to Parent-Child Communication on Sexuality in Romania. *Journal of clinical medicine, 8* (3), 386-399.
- Runcan, P. L. (2012). The time factor: does it influence the parent-child relationship?!. *Procedia-social and behavioral sciences, 33*(2), 11-14.
- Sharma, M., Anand, N., & Murthy, K. (2020). Personality characteristics of online gamers. *Indian Journal of Psychiatry, 62*(4), 453-453.
- Sterrett-Hong, E., Antle, B., Nalley, B., & Adams, M. (2018). Changes in Couple Relationship Dynamics among Low-Income Parents in a Relationship Education Program Are Associated with Decreases in Their Children's Mental Health Symptoms. *Children (Basel, Switzerland), 5*(7), 90-101.
- Strickland, J. C., & Johnson, M. W. (2021). Rejecting impulsivity as a psychological construct: A theoretical, empirical, and sociocultural argument. *Psychological review, 128*(2), 336-441.
- Sun, R., Gao, Q., Xiang, Y., Chen, T., Liu, T., & Chen, Q. (2020). Parent-child relationships and mobile phone addiction tendency among Chinese adolescents: the mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of peer relationships. *Children and Youth Services Review, 116*(2), 51-62.
- Wei, C., Chen, P., Xin, M., Liu, H., Yu, C., & Zou, Q. (2020). Interparental conflict, parent-adolescent attachment, and adolescent Internet addiction: The moderating role of

- adolescent self-control. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 48(9), 1-13.
- Whang, L. S., & Chang, G. Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Proc Hum Comput Interact*, 2(2), 81-90.
- Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K. H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T. F. (2020). Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among Chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 579-586.
- Ye, S., Wang, M., Yang, Q., Dong, H., & Dong, G. H. (2020). The neural features in the precentral gyrus predict the severity of internet game disorder: results from the multi-voxel pattern analyses. *bioRxiv*. 1(1), 1-10.
- Yin, H., Galfalvy, H., Zhang, B., Tang, W., Xin, Q., Li, E., & Mann, J. J. (2020). Interactions of the GABRG2 polymorphisms and childhood trauma on suicide attempt and related traits in depressed patients. *Journal of affective disorders*, 266(2), 447-455.
- Young, K. S. (1998). Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction - and a winning strategy for recovering. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Zhao, H., Li, X., Zhou, J., Nie, Q., & Zhou, J. (2020). The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents: The potential role of meaning in life and gender differences. *Children and Youth Services Review*, 116(2), 5-12.

سیاهه اعتیاد به بازی های آنلاین

ردیف	سوالات	به ندرت	گاهیگاه	مکررا	اغلب	همیشه
۱	زمان آنلاین بودن	۱	۲	۳	۴	۵
۲	زمان در کنار اعضای خانواده بودن	۱	۲	۳	۴	۵
۳	احساس نزدیکی با دوستان آنلاین	۱	۲	۳	۴	۵
۴	گسترش روابط با کاربران بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۵	سرزنش شدن به خاطر زمان صرف شده در بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۶	اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی به خاطر بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۷	اختلال در انجام کارهای روزانه	۱	۲	۳	۴	۵
۸	اختلال در بازده شغلی	۱	۲	۳	۴	۵
۹	دروغ گویی برای پنهان کردن زمان واقعی انجام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۰	احساس راحتی و آرامش با انجام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۱	انتظار برای بدست آوردن فرصت بازی کردن	۱	۲	۳	۴	۵
۱۲	ترس از کسالت آور بودن زندگی بدون بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۳	ناراحت شدن در صورت ایجاد مزاحمت توسط دیگری در هنگام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۴	کم خوابی به علت انجام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۵	اشتغال ذهنی بسیار به بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۶	گفتن جمله «فقط چند دقیقه» الان تمام می کنم	۱	۲	۳	۴	۵
۱۷	ناتوانی در کاهش زمان انجام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۸	سعی در مخفی کردن زمان انجام بازی	۱	۲	۳	۴	۵
۱۹	ترجیح انجام بازی به کنار دیگران بودن	۱	۲	۳	۴	۵
۲۰	افسردگی و بدخلقی هنگام آنلاین نبودن و احساس راحتی در هنگام آنلاین بودن	۱	۲	۳	۴	۵

سیاهه شخصیت هگزاکو

ردیف	سوالات	كاملا موافقم	كاملا مخالفم	نظری ندارم	مخال فم	كاملا مخالفم
۱	برای مدت زمان طولانی می‌توانم به نقاشی نگاه کنم.	۱	۵	۳	۴	۵
۲	باید مطمئن شوم که اشیاء در مکان درستی قرار گیرند.	۱	۵	۳	۴	۵
۳	من با اشخاصی که نسبت به من معتدل و میانه رو هستند، غیر دوستانه باقی می‌مانم.	۱	۵	۲	۴	۵
۴	هیچ کس دوست ندارد که با من صحبت کند.	۱	۵	۲	۴	۵
۵	از احساس درد می‌ترسم.	۱	۵	۲	۴	۵
۶	دریافتم که دروغ گفتن دشوار است.	۱	۵	۲	۴	۵
۷	فکر می‌کنم که علم خسته کننده است.	۱	۵	۲	۴	۵
۸	کارهای پیچیده را تا زمانی که امکان پذیر است به تأخیر می‌اندازم.	۱	۵	۲	۴	۵
۹	اغلب، انتقاد را بیان می‌کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۰	به راحتی به غریبه‌ها نزدیک می‌شوم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۱	کمتر از دیگران نگران هستم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۲	دوست دارم بدانم چگونه می‌توان شیوه‌ای تقلب‌آمیز مقدار زیادی اسکناس درست کرد.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۳	تخیلات زیادی دارم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۴	خیلی دقیق کار می‌کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۵	تمایل دارم که به سرعت با دیگران موافقت کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۶	دوست دارم که با دیگران صحبت کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۷	به راحتی می‌توانم بر مشکلات مربوط به خودم غلبه کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۸	می‌خواهم که معروف شوم.	۱	۵	۲	۴	۵
۱۹	افرادی که عقاید عجیب و غریب دارند را دوست دارم.	۱	۵	۲	۴	۵
۲۰	اغلب کارها را بدون اینکه واقعا به آنها فکر کنم، انجام می‌دهم.	۱	۵	۲	۴	۵
۲۱	حتی زمانی که با من بدرفتاری می‌شود، آرام باقی می‌مانم.	۱	۵	۲	۴	۵
۲۲	به ندرت شاد می‌شوم.	۱	۵	۲	۴	۵
۲۳	هنگام مشاهده فیلم‌های غم انگیز و عاشقانه گریه می‌کنم.	۱	۵	۲	۴	۵
۲۴	من مستحق کارهای خاص و ویژه هستم.	۱	۵	۲	۴	۵

سیاهه رابطه والد فرزنددی

فرم مادر

ردیف	سوالات	هیچ تقریبا هیچ	هیچ کمی	خیلی کم	تا حدودی	زیاد	خیلی زیاد
۱	احساس می‌کنید چه مدت زمانی را با مادرتان سپری می‌کنید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۲	آیا احساس می‌کنید می‌توانید یک رابطه قوی با مادرتان داشته باشید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۳	تا چه اندازه به مادرتان اطمینان دارید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۴	چقدر مطمئن هستید که وقتی با مادرتان راجع به یک مسأله صحبت می‌کنید، او شما را جدی می‌گیرد و دست نمی‌اندازد؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۵	چقدر مطمئن هستید که وقتی مشکلی برای شما پیش می‌آید، مادرتان به شما کمک می‌کند؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۶	چقدر به مادرتان احساس نزدیکی می‌کنید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۷	تا چه اندازه وقتی یک مسأله عاطفی را با مادرتان در میان می‌گذارید با او راحت هستید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۸	چقدر با مادرتان در مورد مسئله‌ای که در مدرسه پیش آمده راحت صحبت می‌کنید؟	۰	۱	۲	۳	۴	۵

۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	تا چه اندازه در مورد نقش دقیق مادران که باید در زندگی‌تان داشته باشید ابهام دارید؟	۹
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر مطمئن هستید که احساسات، افکار و رفتارهای مادران را درک می‌کنید؟	۱۰
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر به آسانی ضعف‌های مادر خود را می‌پذیرید؟	۱۱
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر فکر می‌کنید مادران بزرگسالی است که زندگی خودش را دارد یا کاملاً مادر شما است؟	۱۲
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر از دست مادران عصبانی می‌شوید؟	۱۳
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	در مجموع، چقدر از مادران دلخور و رنجیده خاطر می‌شوید؟	۱۴
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر به خوبی با مادران رابطه برقرار می‌کنید؟	۱۵
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	مادران چقدر به خوبی احساسات، افکار و رفتارهای شما را درک می‌کند؟	۱۶
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	مادران چقدر به خوبی به شما گوش می‌دهد؟	۱۷
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر از مادران مراقبت می‌کنید؟	۱۸
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	وقتی از خانه دور می‌شوید، چقدر دلتان برای مادر تنگ می‌شود؟	۱۹
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر به مادران احترام می‌گذارید؟	۲۰
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر برای عقاید مادران ارزش قائل هستید؟	۲۱
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر مادران را تحسین می‌کنید؟	۲۲
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر دوست دارید شبیه مادران شوید؟	۲۳
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر راضی هستید که سبک زندگی مادران را به عنوان سبک زندگی خودتان انتخاب کنید؟	۲۴

فرم پدر

ردیف	تقریباً هیچ	هیچ	کمی	خیلی کمی	تا حدودی	زیاد	خیلی زیاد	
۱	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	احساس می‌کنید چه مدت زمانی را با پدرتان سپری می‌کنید؟
۲	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	آیا احساس می‌کنید می‌توانید یک رابطه قوی با پدرتان داشته باشید؟
۳	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	تا چه اندازه به پدرتان اطمینان دارید؟
۴	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر مطمئن هستید که وقتی با پدرتان راجع به یک مسأله صحبت می‌کنید، او شما را جدی می‌گیرد و دست نمی‌اندازد؟
۵	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر مطمئن هستید که وقتی مشکلی برای شما پیش می‌آید، پدرتان به شما کمک می‌کند؟
۶	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر به پدرتان احساس نزدیکی می‌کنید؟
۷	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	تا چه اندازه وقتی یک مسأله عاطفی را با پدرتان در میان می‌گذارید با او راحت هستید؟
۸	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر با پدرتان در مورد مسئله‌ای که در مدرسه پیش آمده راحت صحبت می‌کنید؟
۹	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	تا چه اندازه در مورد نقش دقیق پدرتان که باید در زندگی‌تان داشته باشید ابهام دارید؟
۱۰	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر مطمئن هستید که احساسات، افکار و رفتارهای پدرتان را درک می‌کنید؟
۱۱	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر به آسانی ضعف‌های پدر خود را می‌پذیرید؟
۱۲	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر فکر می‌کنید پدرتان بزرگسالی است که زندگی خودش را دارد یا کاملاً پدر شما است؟
۱۳	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	چقدر از دست پدرتان عصبانی می‌شوید؟
۱۴	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	در مجموع، چقدر از پدرتان دلخور و رنجیده خاطر می‌شوید؟

۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر به خوبی با پدرتان رابطه برقرار می‌کنید؟	۱۵
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	پدرتان چقدر به خوبی احساسات، افکار و رفتارهای شما را درک می‌کند؟	۱۶
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	پدرتان چقدر به خوبی به شما گوش می‌دهد؟	۱۷
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر از پدرتان مراقبت می‌کنید؟	۱۸
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	وقتی از خانه دور می‌شوید، چقدر دلتان برای پدر تنگ می‌شود؟	۱۹
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر به پدرتان احترام می‌گذارید؟	۲۰
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر برای عقاید پدرتان ارزش قائل هستید؟	۲۱
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر پدرتان را تحسین می‌کنید؟	۲۲
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر دوست دارید شبیه پدرتان شوید؟	۲۳
۶	۵	۴	۳	۲	۱	۰	چقدر راضی هستید که سبک زندگی پدرتان را به عنوان سبک زندگی خودتان انتخاب کنید؟	۲۴

مقیاس تکانشگری بارات

ردیف	سوالات	هیچگاه	گاهی اوقات	اغلب	اکثر اوقات
۱	من برای کارهایم با دقت برنامه‌ریزی می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۲	من بعضی کارها را بدون فکر انجام می‌دهم.	۱	۲	۳	۴
۳	من سریع تصمیم می‌گیرم.	۱	۲	۳	۴
۴	به نظر من هرچه پیش آید خوش آید.	۱	۲	۳	۴
۵	من آدم کم توجهی هستم.	۱	۲	۳	۴
۶	افکار مختلف در ذهنم به سرعت می‌روند و می‌آیند.	۱	۲	۳	۴
۷	قبل از مسافرت‌هایم زمان مناسبی را صرف برنامه‌ریزی می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۸	من آدم خودداری هستم.	۱	۲	۳	۴
۹	من براحتی حواسم را جمع می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۱۰	من به طور منظم پس انداز می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۱۱	سر نمایش‌ها یا سخنرانی‌ها بی‌تابم و دایم پیچ و تاب می‌خورم.	۱	۲	۳	۴
۱۲	من در مورد مسایل مختلف به دقت فکر می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۱۳	من به فکر حفظ شغل خود هستم.	۱	۲	۳	۴
۱۴	من بدون فکر حرف می‌زنم.	۱	۲	۳	۴
۱۵	دوست دارم راجع به مسایل پیچیده فکر کنم.	۱	۲	۳	۴
۱۶	من دوست دارم شغلم را مرتب عوض کنم.	۱	۲	۳	۴
۱۷	من با کوچکترین جرقه فکری مرا زند خسته می‌کند.	۱	۲	۳	۴
۱۸	پرداختن به مسایل فکری مرا زود خسته می‌کند.	۱	۲	۳	۴
۱۹	من بدون فکر قبلی و در لحظه عمل می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۰	من افکار پیوسته و منظمی دارم.	۱	۲	۳	۴
۲۱	من دوست دارم محل زندگیم را مرتب عوض کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۲	من بدون تأمل خرید می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۳	من در آن واحد می‌توانم فقط به یک موضوع فکر کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۴	من سرگرم‌هایم را مرتب تغییر می‌دهم.	۱	۲	۳	۴
۲۵	بیشتر از آنچه درآمد دارم، خرج می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۶	وقتی به موضوعی فکر می‌کنم افکار مزاحمی به فکرم می‌آیند.	۱	۲	۳	۴
۲۷	بیشتر به حال علاقه دارم.	۱	۲	۳	۴
۲۸	در هنگام سخنرانی‌ها احساس بی‌قراری می‌کنم.	۱	۲	۳	۴
۲۹	من معما حل کردن را دوست دارم.	۱	۲	۳	۴
۳۰	من برای آینده برنامه‌ریزی می‌کنم.	۱	۲	۳	۴

Providing a Model for Predicting Online Game Addiction based on HEXACO Personality Traits and the Parent-Child Relationship Mediated by Impulsiveness

Maryam. Inanloo¹, Simin. Bashardoust^{*2} & Khadijeh. Abolmaali Alhosseini³

Abstract

Aim: The present study aimed to examine the model of predicting online game addiction based on HEXACO personality traits, and the parent-child relationship mediated by impulsiveness. **Methods:** The present research was descriptive and correlational and its statistical population consisted of 125110 female students in the second grade of high school in Tehran in the academic year of 2020-2021. The sample size of 400 was selected based on Klein's view (2016) using the non-random convenience sampling method (online method). The samples responded to the online game addiction inventory by Wong and Chang (2002), the HEXACO personality trait inventory by De Vries (2013), the Parent-Child Relationship Quality Inventory by Fine et al. (1983), and Barratt Impulsiveness Scale (BIS) by Patton et al. (1995). The proposed model was analyzed by structural equation modeling using SPSS and AMOS24. **Results:** The coefficients of direct paths of honesty-humility ($\beta=-0.560$, $P=0.001$), excitability ($\beta=0.205$, $P=0.001$), extraversion ($\beta=-0.550$, $P=0.001$), agreeableness ($\beta=-6.26$, $P=0.001$), and openness to experience ($\beta=-0.717$, $P=0.001$) on addiction to online games were not significant. The effect of conscientiousness ($\beta=-0.155$, $P=0.490$) was not significant on online game addiction. The coefficient of direct paths of mother-child relationship ($\beta=-0.318$, $P=0.001$) was significant on online game addiction. The effect of the father-child relationship ($\beta=0.256$, $P=0.291$) was not significant on online game addiction. The coefficient of direct impulsiveness path ($\beta=0.571$, $P=0.028$) was significant on online game addiction. The indirect effects of HEXACO personality traits and parent-child relationship mediated by impulsiveness were significant on online game addiction ($P=0.05$). **Conclusion:** The modified structural model of the research had a good fit with the research data and it was an important step in identifying determinants of online game addiction in students.

Keywords: Online game addiction; HEXACO personality traits; Parent-child relationship; Impulsiveness

1. PhD Student, Department of Psychology, Roudehen Branch, Islamic Azad University, Roudehen, Iran

2. *Corresponding Author: Assistant Professor, Department of Psychology, Roudehen Branch, Islamic Azad University, Roudehen, Iran
Email: sibashardoust@yahoo.com

3. Associate Professor, Department of Psychology, Roudehen Branch, Islamic Azad University, Roudehen, Iran