

تدوین مدل رفتارهای جامعه‌پسند بر اساس نیازهای بنیادین روانشناختی با نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی‌های آنلاین

ابوالقاسم یعقوبی^{۱*}، سحر محمدی^۲، مریم آسوده^۳

۱. استاد روان‌شناسی، دانشکده علوم اقتصادی و اجتماعی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

۲. دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

۳. دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۱۹

دریافت: ۱۴۰۰/۰۹/۱۸

Developing a model of prosocial behaviors based on basic psychological needs with the mediating role of online game addiction

Abolghasem Yaghoobi^{1*}, Sahar Mohammadi², Maryam Asoodeh³

1. Professor of Psychology, Faculty of Economic and Social Sciences, Bu-Ali Sina University, Hamedan, Iran

2. Ph.D. Student in Educational Psychology, Bu-Ali Sina University, Hamedan, Iran

3. Ph.D. Student in Educational Psychology, Bu-Ali Sina University, Hamedan, Iran

Received: 2021/12/09

Accepted: 2022/03/10

10.30473/sc.2023.66678.2840

Abstract

The current research aimed to test the proposed model of prosocial behaviors based on basic needs with the mediating role of online game addiction. The research method was correlation and path analysis type. The statistical population included the students of Bu Ali-Sina University in Hamadan in the academic year of 2021-2022, and a sample of 388 people was selected using the cluster random method. The research tools included the basic psychological needs of LaGuardia et al. (2000), the prosocial behaviors of Caprara et al. (2005), and addiction to online game addiction of Khazal et al. (2007) scales. To analyze the data, the path analysis method was used using SPSS version 22 and LISREL version 8.8 software. The results showed that the proposed research model had a good fit with the data. The results showed that the direct effect of basic psychological needs on game addiction was negative and significant and on prosocial behaviors was positive and significant ($p < 0.01$). The effect of game addiction on prosocial behaviors was negative and significant ($p < 0.01$). Also, the results showed that game addiction had a significant mediating role in the relationship between basic psychological needs and prosocial behavior ($p < 0.01$). According to the results of the research, basic needs can play a role in reducing addiction to online games, and reducing the amount of reliance on games is effective in improving prosocial behaviors.

Keywords: Prosocial Behaviors, Basic Psychological Needs, Online Games Addiction

چکیده

هدف پژوهش حاضر آزمون مدل پیشنهادی رفتارهای جامعه‌پسند بر اساس نیازهای بنیادین با نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود. روش پژوهش، همبستگی - از نوع تحلیل مسیر بود. جامعه آماری شامل دانشجویان دانشگاه بوعلی‌سینا همدان در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بود که نمونه‌ای به حجم ۳۸۸ نفر با استفاده از روش تصادفی خوشه‌ای انتخاب شد. ابزار پژوهش شامل پرسش‌نامه‌های نیازهای بنیادین لاگوردیا و همکاران (۲۰۰۰)، رفتارهای جامعه‌پسند کاپررا و همکاران (۲۰۰۵) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین خزل و همکاران (۲۰۰۷) بود. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مسیر با استفاده از نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۲۲ و LISREL نسخه ۸/۸ استفاده شد. نتایج پژوهش نشان داد، مدل پژوهش با داده‌ها برازش مناسبی دارد. در بررسی نتایج مشخص شد اثر مستقیم نیازهای بنیادین بر اعتیاد به بازی منفی و معنادار و بر رفتارهای جامعه‌پسند مثبت و معنادار است ($p < 0.01$). اثر اعتیاد به بازی بر رفتارهای جامعه‌پسند منفی و معنادار است ($p < 0.01$). همچنین نتایج نشان داد، اعتیاد به بازی آنلاین در رابطه بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و رفتار جامعه‌پسند نقش واسطه‌ای معناداری دارد ($p < 0.01$). بر اساس نتایج پژوهش حاضر می‌توان بیان کرد نیازهای بنیادین در کاهش اعتیاد به بازی آنلاین نقش داشته و کاهش میزان اعتیاد به بازی در بهبود رفتارهای جامعه‌پسند اثرگذار است.

کلیدواژه‌ها: رفتارهای جامعه‌پسند، نیازهای بنیادین روان‌شناختی، اعتیاد به بازی‌های آنلاین.

مقدمه

بر نحوه درک و تفسیر رویدادها تأثیر می‌گذارد و بر اساس این فرآیند فرد ممکن است در یک موقعیت اجتماعی رفتارهای مثبت اجتماعی مانند کمک کردن و همدلی را نشان دهد (گریتمایر^۷، ۲۰۲۲).

رفتارهای اعتیادگونه به هر روشی از عوامل پیشابندی منفی رفتارهای اجتماعی مثبت هستند. از این رو یکی از متغیرهای مرتبط با رفتارهای جامعه‌پسند در جوانان، اعتیاد به بازی‌های آنلاین است که در چند سال اخیر یکی از موضوعات چالشی مورد نظر روان‌شناسان و پژوهش‌گران بوده و سعی در دستیابی به راه‌های مقابله با آن داشته‌اند (یانگ، لی، فو، کویو^۸، ۲۰۱۶). بازی‌های آنلاین نوعی نرم افزار تعاملی هستند، یعنی انجام این بازی‌ها به صورت فعالیتی تعاملی صورت می‌گیرد و با اهداف از پیش تعیین شده برای درگیری و سرگرمی بازیکن^۹ به وجود آمده‌اند (انجمن نرم‌افزار سرگرمی^{۱۰}، ۲۰۱۸). در کل بازی‌های آنلاین تاریخچه‌ای کوتاه دارند و از جمله فعالیت‌هایی است که با سرعت خیلی زیاد در حال گسترش است. اولین بازی در دهه ۶۰ میلادی توسط تعدادی از دانشجویان به شکلی ساده طراحی شد (زو، دنگ، وانگ، یو و ژانگ^{۱۱}، ۲۰۲۲). در ایران نیز روند نفوذ و گسترش بازی‌های آنلاین، به فاصله‌ی کوتاهی از بازار جهانی جریان یافت. مبتنی بر آمارها، از جمعیت ۸۰ میلیونی کشور، ۲۳ میلیون نفر از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند. طبق آمار و مطالعات مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۳۹۷)، ۲۵ درصد از جمعیت کاربران را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۳ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۶ سال، ۲۹ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، ۱۲ درصد را میانسالان بین سنین ۳۵ تا ۵۹ سال و ۱ درصد را نیز کهنسالان بالای ۶۰ سال تشکیل می‌دهد. پس در نتیجه تعداد بیشتری از کاربران را نوجوانان و جوانان تشکیل می‌دهند که این امر سبب نگرانی والدین و مسئولین حوزه‌ی سلامت روان شده است (شریفی‌فرد، شصت فولادی، ذوقی‌پایدار و بروجردی، ۱۳۹۹). بازیکنان به دلایل فراوانی از جمله تفریح و سرگرمی، مقابله با استرس^{۱۲}، معاشرت و کسب جایگاه و فرار از زندگی واقعی به بازی می‌پردازند (جوتامانی و گاناوان^{۱۳}، ۲۰۲۱).

رفتار جامعه‌پسند^۱، رفتاری اجتماعی و مطلوب است که به شکلی داوطلبانه انجام می‌شود. هدف اصلی این رفتار، رفاه دیگران، مراقبت کردن از دیگران، کمک به دیگران و همچنین به اشتراک‌گذاری اطلاعات و منابع است (ژانگ و کویو^۲، ۲۰۱۲). با وجود تعریف‌های متفاوت برای رفتارهای جامعه‌پسند، یک پایه مشترک بین همه تعاریف وجود دارد و که این رفتارها به عنوان رفتارهایی است که در جهت کمک و نفع رساندن به دیگران انجام می‌شود. این رفتار، غالباً به صورت کمک‌کردن، همکاری کردن، قرض دادن یا سهیم شدن، آرام کردن دیگران، اهدا کردن کالا یا پول، فعالیت‌های داوطلبانه، حمایت از افراد دیگر در شرایط خطر، مراقبت از دیگران، همدلی و همدردی توصیف می‌شوند (زو، ژانگ، کین^۳، ۲۰۲۲). در واقع رفتار جامعه‌پسند، در برگیرنده رفتارهایی همچون یاری به دیگران، توجه همدلانه، مهربانی، همکاری و فعالیت‌های داوطلبانه است (نافو-نوم، اوزفسکی، ایسرال، داویدو و زان-واکسلر^۴، ۲۰۱۵). از آنجایی که بیشتر رفتارهای اجتماعی، در ارتباط با افراد دیگر و شرکت در روابط بین فردی تعریف می‌شوند، از این رو می‌توان اهداف انگیزشی و همچنین عوامل موثر متفاوت بر رفتار جامعه‌پسند را مورد بررسی قرار داد (کادرادو، تابرنرو و استینل^۵، ۲۰۱۶). یکی از دیدگاه‌های نظری مهم در مورد رفتارهای جامعه‌پسند، نظریه شناخت اجتماعی بندورا^۶ (۱۹۸۶) است. وی در نظریه خود اشاره کرده است که افراد نه تنها از تجربه مستقیم بلکه از راه مشاهده دیگران نیز یاد می‌گیرند. بر اساس این نظریه، عوامل محیطی و شناختی بر یادگیری و رفتار انسان تأثیر متقابل دارند. افراد به طور خودکار رفتار یک الگو را تقلید نمی‌کنند بلکه فرآیندهای شناختی در یادگیری رفتار مشاهده شده نقش مهمی دارند. از این رو ممکن است رفتارهای جدید آموخته شوند اما انجام نگیرند زیرا انجام این رفتارها تحت تأثیر متغیرهای دیگری است. بندورا، در توسعه نظریه شناخت اجتماعی اشاره می‌کند که، متغیرهای موقعیتی (مانند قرار گرفتن در معرض یک الگوی اجتماعی) و فردی بر حالت روانشناختی (متشکل از شناخت، عاطفه و برانگیختگی) تأثیر می‌گذارند. این حالت درونی به نوبه خود

7. Greitemeyer

8. Yang, Li, Fu & Kou

9. Gamer

10. The Entertainment Software Association (ESA)

11. Zou, Deng, Wang, Yu & Zhang

12. Coping with stress

13. Juthamane & Gunawan

1. prosocial behavior

2. Zhang & Kou

3. Zhu, Zhang & Qin

4. Knafo-Noam, Uzefovsky, Israel, Davidov & Zahn-Waxler

5. Cuadrado, Taberero & Steinel

6. Bandura

مثال، اعتیاد به بازی آنلاین با مشکلات عاطفی (فرگوسن^۶، ۲۰۱۸)، و کاهش رفتارهای مثبت اجتماعی (شیفرین^۷ و همکاران، ۲۰۲۱) مرتبط است. بنابراین، انتظار می‌رود که رفتار اعتیادآور به بازی، با رفتارهای جامعه‌پسند ارتباط داشته باشد.

عوامل محیطی و شخصی متعددی در یادگیری و برانگیختن رفتارهای انسان نقش دارند. از جمله این عوامل، نیازهای بنیادین هستند که به صورت فطری و همگانی در درون همه افراد وجود داشته و نقش مهمی در هدایت رفتارها ایفا نموده و انگیزش لازم برای درگیری فعال با محیط، عملکرد سالم روان شناختی و پرورش مهارت‌ها را فراهم می‌نماید (رایان و دسی^۸، ۲۰۱۷). رایان و دسی (۲۰۰۰)، در چهارچوب نظریه خود تعیین‌گری نشان دادند که اساس تمامی انگیزه‌های انسانی در سه نیاز همگانی خودمختاری، شایستگی و ارتباط نهفته است. نیاز به خودمختاری یعنی تمایل به انتخاب، آغاز و تنظیم رفتار (لویاکس، ونستینکس، گوسنز و دوریز^۹، ۲۰۰۹) به طوری که فرد احساس کند خودش رفتارش را جهت داده و ارزش‌ها و اهدافش را از روی اراده انتخاب کرده و این‌ها برای او با معنا هستند. نیاز به شایستگی، نشان دهنده تمایل افراد به تسلط بر اعمال خود، محیط اطراف و احساس کارآمدی است (مارتلا، رایان و استیگر^{۱۰}، ۲۰۱۷). نیاز به ارتباط نیز به معنای تمایل افراد به برخورداری از احترام متقابل و احساس تعلق به دیگران، به ویژه دیگران مهم است (لویاکس و همکاران، ۲۰۰۹). ارضاء شدن نیازهای بنیادین برای رشد روان شناختی و بهزیستی ضروری است (رایان و دسی، ۲۰۱۷). از این رو و مرتبط با مطالعه‌ی پیش‌رو، پژوهش کوزان، بال‌اُلو، کسیمی و آرپاسی^{۱۱} (۲۰۱۹)، نشان داد که نیازهای بنیادین روان‌شناختی با استفاده نادرست از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی ارتباط منفی و معنادار دارد. پژوهش‌ها همچنین نشان می‌دهند که استفاده از بازی آنلاین به طور کلی، زمینه‌ای برای ارضاء نیازهای روانی فراهم می‌کند که این وضعیت نشان می‌دهد تاثیر این نیازها بر رفتار اعتیادگونه تاثیرگذار است (گریتمایر، موگی و بولرمن^{۱۲}، ۲۰۱۴).

اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند پیامدهای زیان‌باری

رفتارهای جامعه‌پسند می‌تواند رضایت شخصی و لذت حاصل از کمک به دیگران را در جوانان فراهم کند (محمدی، ۱۴۰۰). ریکوفسکی^۱ (۱۹۸۲) اشاره کرد که انگیزه‌های اجتماعی جوانان را می‌توان به معیارهایی مانند احساس شایستگی و روابط مثبت با دیگران نسبت داد. از نظر تجربی، مطالعات قبلی نشان داده‌اند که رفتار جامعه‌پسند می‌تواند ناشی از تمایل به کسب تایید اجتماعی و احترام دیگران باشد، که احساسات لذت‌بخشی را به همراه دارد (یعقوبی، محمدی، ذوقی‌پایدار، فرهادی، ۱۴۰۰). همچنین، نوجوانانی که به دنبال تجربیات مثبت هستند، تمایل بیشتری به کمک به دیگران نشان می‌دهند و افرادی که با کسب لذت در هنگام کمک به دیگران انگیزه دارند، می‌توانند از چنین رفتارهای کمکی لذت ببرند (کاشانکی، قربانی، حاتمی، ۱۳۹۶). بنابراین، منطقی است که فرض کنیم احساس شایستگی، استقلال و ارتباط، بر رفتار جامعه‌پسند موثر است. با توجه به اینکه رفتار جوانان تحت تاثیر نیازهای اساسی است و از سوی دیگر، جوانانی که به دنبال کسب رضایت هستند ممکن است بیشتر درگیر رفتارهای ناسازگارانه و تکانشی برای رسیدن به لذت فوری باشند (اسپرازا-ریگ، مارتی-ویلار، مرینو-سوتو، گارسیا-کاسیکه^۲، ۲۰۲۲). مطابق با اصل لذت، رفتار اعتیادآور به بازی‌های آنلاین به طور موقت احساسات لذت بخشی ایجاد می‌کند و خلق و خوی منفی را کاهش می‌دهد (موراهان-مارتین^۳، ۲۰۰۵). افرادی که به دنبال لذت هستند می‌توانند به طور بالقوه میل خود را ارضا کنند و از طریق گذراندن وقت برای بازی از مشکلات فرار کنند (یانگ و همکاران، ۲۰۱۶)، و در تلاش برای تقویت تجربه لذت بخش، رفتار اعتیاد آور را شکل دهند بنابراین، جوانانی که به دنبال دستیابی فوری به نیازهای اساسی در زندگی هستند، بیشتر درگیر رفتار اعتیادآور به بازی هستند و افراط در دنیای بازی ممکن است تجربه لذت‌بخش موقتی به همراه داشته باشد، اما بر ایجاد رفتارهای مثبت و اجتماعی موثر نیست، زیرا نه به رشد شخصی جوانان کمک می‌کند و نه باعث ایجاد ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی می‌شود (کینداپ-تپ و آکتاس^۴، ۲۰۱۹). در مقابل، مشخص شده است که رفتار اعتیادآور به بازی عملکردهای روانی جوانان را مختل می‌کند (آلن و اندرسون^۵، ۲۰۱۸). به عنوان

6. Ferguson

7. Schiffrin

8. Ryan & Deci

9. Luyckx, Vansteenkiste, Goossens & Duriez

10. Martela, Ryan, & Steger

11. Kozan, Baloğlu, Kesici & Arpacı

12. Greitemeyer, Mügge & Bollermann

1. Rikofski

2. Esparza-Reig, Martí-Vilar, Merino-Soto & García-Casique

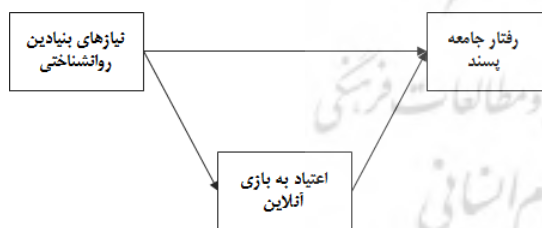
3. Morahan-Martin

4. Kindap-Tepe & Aktaş

5. Allen & Anderson

اجتماعی در یک محیط حامی خودمختاری بیشتر می‌شود زیرا این عوامل حمایتی بر ارضای نیازهای اساسی روانی تأثیر می‌گذارد. بنابراین، همان طور که گانیه (۲۰۰۳) اظهار داشت، حمایت از خودمختاری باید افراد را به سمت توجه بیشتر به دیگران سوق دهد؛ بدین ترتیب احتمال بیشتری برای درگیر شدن در رفتارهای اجتماعی پیدا کرده و کمتر احتمال دارد که به رفتارهای منفی پردازند (هاج و گوسیرادی، ۲۰۱۴).

در مجموع نتایج پژوهش‌ها اشاره می‌کنند که انجام بازی‌های آنلاین برای سرگرمی شروع می‌شوند، اما وقتی پیامدهای منفی در زندگی ایجاد می‌کنند، عنوان آسیب‌شناسی بازی به خود می‌گیرند (سیم، جنتایل، بریکولو، سرپلونی و گولامویدین، ۲۰۱۲). اعتیاد به بازی‌های آنلاین به ایجاد اختلال در چرخه‌ی طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می‌انجامد (نظری، امینی‌منش، مرادی و فرزاد، ۱۳۹۴). بنابراین، با توجه به فراوانی استفاده از بازی‌های آنلاین، و آسیب‌های جدی اعتیاد به آن، بر رفتارهای اجتماعی و سلامت جوانان و همچنین کمبود پژوهش‌های مرتبط با این موضوع در ایران، پژوهش حاضر سعی در بررسی عوامل پیش‌بینی رفتارهای جامعه‌پسند دارد و در صدد پاسخ به این پرسش است که آیا اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند بین نیازهای بنیادین و رفتارهای جامعه‌پسند، نقش میانجی داشته باشد؟



شکل ۱. نمودار مفهومی پژوهش

روش

پژوهش حاضر از نوع طرح‌های همبستگی است که در آن رابطه بین متغیرهای پژوهش با استفاده از روش تحلیل مسیر مورد آزمون قرار گرفت. جامعه آماری پژوهش حاضر، کلیه دانشجویان کارشناسی دانشگاه بوعلی‌سینا در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بود. حجم نمونه با توجه به طرح پژوهش و پارامترهای مدل ۳۸۸ نفر و برای انتخاب آن از روش

بر ابعاد مختلف زندگی و سلامت روان از جمله رفتارهای اجتماعی افراد داشته باشد (شوشانی و کراسکوپ، ۲۰۲۱). بر اساس نظر رایان و دسی (۲۰۰۰) میزان ارضای سه نیاز اساسی، بر میزان درگیر شدن فرد در رفتارهای اجتماعی تأثیر می‌گذارد. در حالی که میزان ناکام شدن (یا خنثی شدن) این نیازها بر میزان درگیر شدن فرد در رفتارهای منفی (مثلاً رفتار ضد اجتماعی) تأثیر می‌گذارد. نظریه نیازهای اساسی روان‌شناختی یکی از رایج‌ترین مدل‌های مورد استفاده برای انگیزش، رشد مطلوب و بهزیستی روان‌شناختی است (واینستین و رایان، ۲۰۱۰). پژوهش‌ها نشان داده است که ارضای این سه نیاز اساسی، با بهزیستی و رفتارهای مثبت اجتماعی در ارتباط است (هاج و گوسیرادی، ۲۰۱۴). رایان و دسی (۲۰۰۰)، استدلال کرده‌اند که انسان‌ها به طور طبیعی به رفتارهای اجتماعی گرایش دارند، افراد در صورت داشتن محیط مناسب (مثلاً یک محیط حامی خودمختاری) رفتارهای اجتماعی را بیشتر انجام می‌دهند. زمانی که فرد فاقد محیط مناسب برای رشد باشد، احتمالاً با دنبال کردن اهدافی (مثلاً پاداش‌های بیرونی) رفتارهای اجتماعی را دنبال نمی‌کند و بیشتر در جهت کسب رفتارهای فردگرایانه و گاهی منفی است (تیان، ژانگ، هابنر، ۲۰۱۸). بنابراین نیازهای اساسی در بروز رفتارهای اجتماعی یا غیر اجتماعی، نقش دارند و در این بین متغیرهایی وجود دارند که می‌توانند اثر این نیازها بر رفتارهای اجتماعی را تعدیل کنند که از جمله این متغیرها رفتارهای منفی و اعتیادگونه به ویژه اعتیاد به بازی است (گائو، لی، ژو، فو، بو، پنگ و همکاران، ۲۰۲۱). فشار وارده به فرد بر اثر نیازهای اساسی چه توسط عوامل بیرونی و چه توسط خود فرد ایجاد شود، مستلزم فرآیندهای خودتنظیمی بالایی است، فشار بیشتر، تنش بیشتری را در پی دارد و می‌تواند منجر به کاهش رفتارهای مثبت و افزایش تکانه‌های متفاوت شود و افراد برای رهایی از تنش به رفتار اعتیادگونه بازی می‌پردازند (شوشانی و کراسکوپ، ۲۰۲۱). از سوی دیگر، پژوهش‌گران استدلال کرده‌اند که انگیزه خودمختاری می‌تواند عاملی تعیین‌کننده برای رفتار اجتماعی باشد (گانیه، ۲۰۰۳) انگیزه برای بروز رفتار

1. Shoshani & Krauskop
2. Weinstein & Ryan
3. Hodge & Gucciardi
4. Tian, Zhang & Huebner
5. Gao, Li, Zhu, Fu, Bu, Peng et al
6. Gagne

است. نمره بین ۴۲ تا ۱۰۵ نشان‌دهنده این است که نیازهای بنیادی روانی متوسط است و نمره بالاتر از ۱۰۵ نشان‌دهنده نیازهای بنیادی روانی زیاد است. لاگوردیا و همکاران اعتبار این مقیاس را با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای سه زیرمقیاس ارتباط، شایستگی و خودمختاری به ترتیب ۰/۸۴، ۰/۷۳، ۰/۷۹ گزارش کرده‌اند و روایی سازه‌ای این مقیاس را از طریق همبستگی مقیاس نیازهای روانی با مقیاس سازگاری روانی، مطلوب گزارش کرده‌اند. میرزایی فندخت و همکاران (۱۳۹۹) نیز در پژوهش خود ضریب آلفای کرونباخ را برای خودمختاری ۰/۶۶، شایستگی ۰/۷۱ و ارتباط ۰/۶۸ گزارش کرده‌اند. همچنین شاخص‌های برازش تحلیل عاملی تأییدی در پژوهش آنها (CFI=۰/۹۲، AGFI=۰/۹۴، GFI=۰/۹۴، RMSEA=۰/۰۵) به دست آمده است که نشانگر روایی مناسب این پرسشنامه است. در پژوهش حاضر پایایی از طریق ضریب آلفای کرونباخ برای ارتباط، شایستگی و خودمختاری به ترتیب ۰/۷۴، ۰/۷۶، ۰/۸۱ بدست آمد.

۳. مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین: این مقیاس توسط خزل و همکاران (۲۰۰۷) تدوین شده و ۷ گویه دارد که شامل اشتغال فکری (جهت سنجش درگیری ذهن فرد در طول روز به بازی)، تحمل (جهت سنجش مدت زمانی که فرد باید بازی کند تا از لحاظ روانی ارضا شود)، تغییر خلق (جهت بررسی این موضوع که آیا فرد به علت فرار از مسائل زندگی بازی می‌کند یا خیر)، بازگشت (تلاش‌های ناموفق برای توقف یا کاهش زمان بازی)، گوشه‌گیری (جهت سنجش میزان ناراحتی و انزوای فرد هنگامی که دسترسی به بازی ندارد)، تعارض (جهت سنجش میزان درگیری و تعارضات فرد پس از بازی)، فقدان انگیزه (به وجود آمدن مشکلات در زمینه‌های تحصیلی، کاری و خانوادگی) می‌باشد (خزل، بریویک، بلیو، زولینو، ترنز، آکاب، جیمیل و کاتون^۳، ۲۰۰۷). نحوه‌ی پاسخ‌دهی آن به وسیله‌ی طیف لیکرت پنج درجه‌ای است که شامل هرگز (۱)، به‌ندرت (۲)، گاهی‌اوقات (۳)، اغلب (۴) و تقریباً همیشه (۵) می‌باشد. کمترین نمره ۷ و بیشترین نمره ۳۵ است. برای محاسبه نقطه برش هر بعد، اگر آزمودنی گزینه ۴ یا ۵ را انتخاب کند در آن بعد نقطه برش را برای اعتیاد بدست آورده و برای محاسبه‌ی نقطه برش کلی که ملاک اعتیاد به بازی

نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای استفاده شد. به این که صورت که ابتدا، ۴ دانشکده به طور تصادفی انتخاب شد، سپس در هر دانشکده به طور تصادفی ۳ کلاس انتخاب و همه دانشجویان آن کلاس‌ها در پژوهش شرکت داده شدند. با هماهنگی مسئولان دانشگاه، پرسشنامه‌ها در دسترس گروه‌های کلاسی دانشجویان قرار گرفت، سپس توضیحات مربوط به پرسش‌نامه و همچنین اطلاعات مورد نیاز جهت پر کردن سوال‌ها به دانشجویان داده شد. ملاحظات اخلاقی از جمله کسب رضایت آگاهانه برای شرکت در پژوهش، اختیاری بودن مشارکت در پژوهش و محرمانه ماندن اطلاعات رعایت شد.

ابزار

۱. مقیاس رفتار جامعه‌پسند: این مقیاس توسط کاپرارا، استکا، زلی و کاپانا^۱ (۲۰۰۵) ساخته شده و دارای ۱۶ گویه است که این مقیاس ۱۶ سوال در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای از هرگز (۱) تا همیشه (۵) دارد. کمترین نمره ۱۶ و بالاترین نمره ۸۰ است. کاپرارا و همکاران (۲۰۰۵) با استفاده از نظریه سوال-پاسخ سوالات پرسشنامه را بررسی کردند و نتایج نشان داد که همه سوالات از قدرت تشخیص و تمیز مناسب برخوردار هستند. در ایران فرحبیجاری (۱۳۸۳) این مقیاس را ترجمه و استفاده کرده است. بر اساس مطالعه مقدماتی در بین گروهی از دانشجویان دانشگاه تهران این مقیاس دارای اعتبار ۰/۹۱ درصدی است و همبستگی سوالات با نمره کل پرسشنامه معادل ۰/۵۹ بود همچنین پایایی به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۱ بدست آمد (فرحبیجاری، ۱۳۹۱). در پژوهش حاضر پایایی از طریق ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۸۸ بدست آمد.

۲. پرسشنامه نیازهای بنیادین روان‌شناختی:

این مقیاس ۲۱ سوالی توسط لاگوردیا، رایان، کوچمن و دسی^۲ (۲۰۰۰) ساخته شده که سه نیاز روان‌شناختی، خودمختاری (۷ گویه)، شایستگی (۷ گویه) و ارتباط (۷ گویه) را بر اساس طیف لیکرت پنج درجه‌ای از کاملاً غلط (۱) تا کاملاً درست (۵) می‌سنجد. پرسش‌های ۳، ۴، ۷، ۱۱، ۱۵، ۱۶، ۱۸، ۱۹ و ۲۰ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. حداقل امتیاز ممکن ۲۱ و حداکثر ۱۴۷ است. نمره بین ۲۱ تا ۴۲ نشان‌دهنده این است که نیازهای بنیادی روانی در فرد کم

همبستگی پیرسون مورد بررسی قرار گرفت که نتایج آن همراه با میانگین و انحراف استاندارد متغیرها در جدول ۱ گزارش شده است.

نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد، بین خودمختاری با اعتیاد به بازی آنلاین ($r = -0/38$ و $P < 0/01$) و رفتار جامعه‌پسند ($r = 0/33$ و $P < 0/01$) رابطه معناداری وجود دارد. بین شایستگی با اعتیاد به بازی آنلاین ($r = -0/49$ و $P < 0/01$) و رفتار رفتار جامعه‌پسند ($r = 0/37$ و $P < 0/01$) رابطه معناداری وجود دارد. بین ارتباط با اعتیاد به بازی آنلاین ($r = -0/42$ و $P < 0/01$) و رفتار جامعه‌پسند ($r = 0/27$ و $P < 0/01$) رابطه معناداری وجود دارد. بین اعتیاد به بازی آنلاین و رفتار جامعه‌پسند نیز ($r = -0/48$ و $P < 0/01$) رابطه منفی و معناداری وجود دارد. برای آزمون روابط بین متغیرهای پژوهش از تحلیل مسیر استفاده شد. در مرحله اول از برازش کلی مدل و در ادامه ضرایب مربوط به روابط مورد تحلیل قرار گرفت.

جهت تعیین برازش کلی مدل، شاخص‌های برازش مدنظر قرار گرفت. شاخص‌های برازش مدل در جدول ۲، ارائه شده است. برای شاخص نسبت مجذور خی به درجه‌آزادی (χ^2/df)، عدد $2/28$ بدست آمد که مقادیر کوچکتر از ۳ مناسب و هرچقدر به صفر نزدیکتر باشد، حاکی از برازش خوب الگو است. برای شاخص نیکویی برازش^۵ $0/95$ ، شاخص برازش افزایشی^۶ $0/97$ ، شاخص برازش تطبیقی^۷ $0/98$ بدست آمد که مقدار نزدیک به $0/90$ و بالاتر به عنوان برازش نیکویی قابل قبول تلقی می‌شود که نشان دهنده خوب بودن مدل است. در ارتباط با شاخص ریشه میانگین مربعات خطاهای تخمین^۸ مقادیر نزدیک به $0/05$ یا کمتر نشان دهنده برازش خوب الگو و مقدار $0/08$ یا کمتر بیانگر خطای منطقی تقریب است؛ مقدار بالاتر از $0/10$ نشان از الزام رد کردن الگو است (هومن، ۱۳۸۶). شاخص‌های برازش ارائه شده در جدول ۲، نشان از برازش مناسب مدل دارد.

در ادامه کلیه اثر مربوط به تمامی مسیرهای مستقیم در مدل بررسی شد. ابتدا اثر مستقیم نیازهای بنیادین بر اعتیاد به بازی آنلاین و رفتار جامعه‌پسند و سپس اثر اعتیاد به بازی آنلاین بر رفتار جامعه‌پسند بررسی شد که نتایج آن در جدول ۳ ارائه شده است.

است مجموع کل امتیازات حاصل از ۷ گویه را به تعداد گویه‌ها که ۷ است تقسیم می‌کنیم و در صورتی که حاصل آن ۴ به بالا شود می‌توان گفت که فرد اعتیاد به بازی دارد (لیمنز، والکنبرگ و پیتر، ۲۰۰۹). در مطالعه حاضر روایی سازه مقیاس به شیوه تحلیل عاملی تاییدی بررسی شد و شاخص‌های برازش ($CFI=0/95$ ، $RMSEA=0/04$ ، $GFI=0/95$ ، $IFI=0/96$) به دست آمد که نشانگر روایی سازه مطلوب این مقیاس است. پایایی نیز در این پژوهش از طریق ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس $0/91$ بدست آمد.

پس از جمع‌آوری داده‌ها، از روش‌های آمار توصیفی از جمله میانگین، انحراف استاندارد برای بررسی و توصیف متغیرها استفاده شد و از روش‌های آماری همبستگی پیرسون، تحلیل مسیر و روش بوت استرپ با استفاده از نرم‌افزارهای Spss نسخه ۲۲ و Lisrel نسخه ۸.۸ نیز جهت بررسی فرضیه‌ها استفاده شد.

یافته‌ها

پژوهش حاضر شامل ۳۸۸ نفر (۲۸۱ زن و ۱۰۷ مرد) بود. میانگین و انحراف استاندارد سن مردان $4/37 \pm 23/45$ و زنان $4/16 \pm 24/13$ سال بود. برای تحلیل داده‌ها از همبستگی پیرسون و تحلیل معادلات ساختاری استفاده شد. قبل از اجرای تحلیل پیش‌فرض‌های تحلیل مسیر شامل طبیعی بودن توزیع، استقلال خطاها و هم‌خطی چندگانه بررسی شد. برای پیش‌فرض طبیعی بودن متغیرهای پژوهش از کجی و کشیدگی توزیع نمرات استفاده شد که نتایج آن نشان داد توزیع نمرات همه متغیرها طبیعی است (دامنه توزیع بین $+1$ و -1). برای بررسی استقلال خطاها از آزمون دوربین-واتسون^۲ استفاده شد که نتایج نشان از عدم همبستگی بین خطاها داشت ($D.W=1/77$)، دامنه بین $1/5$ تا $2/5$ قابل قبول است). برای بررسی هم‌خطی چندگانه بین متغیرهای پیش‌بین از عامل تورم واریانس^۳ و تحمل^۴ استفاده شد که نتایج نشان داد، عدم هم‌خطی بین متغیرها برقرار است (دامنه عامل تورم واریانس کمتر از ۵ و تحمل بالاتر از $0/1$ بدست آمد). پیش‌فرض دیگر برقراری رابطه خطی بین متغیرهای مستقل و وابسته است که با

5. Goodness of Fit Index (GFI)

6. Incremental Fit Index (IFI)

7. Comparative Fit Index (CFI)

8. Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)

1. Lemmens, Valkenburg, Peter

2. Dorbin-Watson

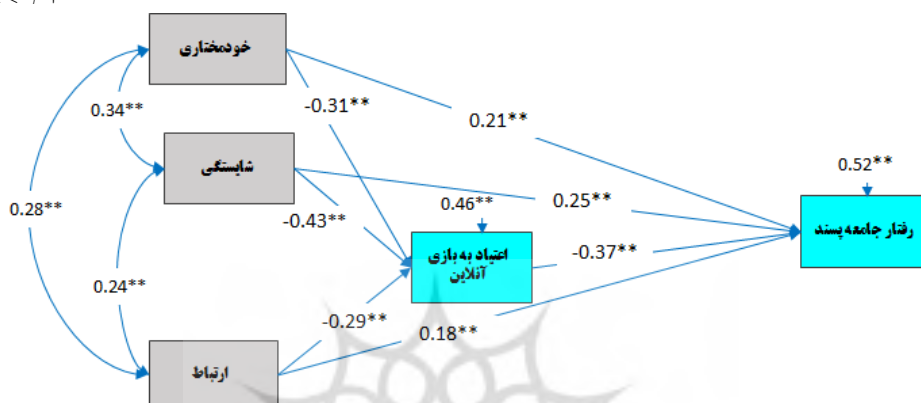
3. Variance Inflation Factor (VIF)

4. Tolerance

جدول ۱. میانگین، انحراف استاندارد و همبستگی بین متغیرهای پژوهش

متغیر	میانگین	انحراف استاندارد	۱	۲	۳	۴	۵
۱- خودمختاری	۲۴/۶۳	۷/۲۵	-				
۲- شایستگی	۲۲/۱۶	۶/۳۳	۰/۴۲**	-			
۳- ارتباط	۲۴/۵۱	۵/۱۷	۰/۳۵**	۰/۳۲**	-		
۴- اعتیاد به بازی آنلاین	۱۵/۳۸	۴/۴۶	-۰/۳۸**	-۰/۴۹**	-۰/۴۲**	-	
۵- رفتار جامعه‌پسند	۵۳/۳۷	۷/۲۸	۰/۳۳**	۰/۳۷**	۰/۲۷**	-۰/۴۸*	-

* $P < 0.05$, ** $P < 0.01$



شکل ۲. ضرایب استاندارد و سطوح معناداری روابط متغیرها در مدل ($p < 0.05$, ** $p < 0.01$)

جدول ۲. شاخص‌های برازندگی برای الگوی تدوین شده

شاخص‌های برازندگی الگو	X ²	df	X ² /df	GFI	IFI	CFI	RMSEA
مقادیر بدست آمده	۱۶۴/۸۶	۷۲	۲/۲۸	۰/۹۵	۰/۹۷	۰/۹۸	۰/۰۵۲

جدول ۳. ضرایب مدل تبیین رفتار جامعه‌پسند بر اساس نیازهای بنیادین، با میانجی‌گری اعتیاد به بازی آنلاین

P	آماره t	ضریب استاندارد	مسیر مستقیم
۰/۰۰۱	-۶/۲۷	-۰/۳۱	اثر خودمختاری بر اعتیاد به بازی آنلاین
۰/۰۰۱	-۱۰/۲۴	-۰/۴۳	اثر شایستگی بر اعتیاد به بازی آنلاین
۰/۰۰۱	-۵/۶۸	-۰/۲۹	اثر ارتباط بر اعتیاد به بازی آنلاین
۰/۰۰۱	۴/۱۲	۰/۲۱	اثر خودمختاری بر رفتار جامعه‌پسند
۰/۰۰۱	۴/۸۳	۰/۲۵	اثر شایستگی بر رفتار جامعه‌پسند
۰/۰۰۱	۳/۷۲	۰/۱۸	اثر ارتباط بر رفتار جامعه‌پسند
۰/۰۰۱	-۹/۳۱	-۰/۳۷	اثر اعتیاد به بازی آنلاین بر رفتار جامعه‌پسند

۲/۹۸ > t در سطح ۰/۰۱ و ۱/۹۶ > t در سطح ۰/۰۵ معنادار است

اعتیاد به بازی آنلاین منفی و معنادار بودند. همچنین نتایج نشان داد که اثر خودمختاری ($\beta = 0.21, p < 0.01$)، شایستگی ($\beta = 0.25, p < 0.01$) و ارتباط ($\beta = 0.18, p < 0.01$) بر رفتار جامعه‌پسند مثبت و معنادار بودند. بر

تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از روابط متغیرها از طریق مسیر ضرایب استاندارد در جدول ۳ نشان می‌دهد که اثر خودمختاری ($\beta = -0.31, p < 0.01$)، شایستگی ($\beta = 0.46, p < 0.01$)، اثر ارتباط بر رفتار جامعه‌پسند ($\beta = -0.29, p < 0.01$) و ارتباط به بازی آنلاین بر رفتار جامعه‌پسند

روان‌شناختی بر رفتار جامعه‌پسند مورد بررسی قرار گرفت و بر اساس نتایج بوت استرپ (فاصله اطمینان ۹۵٪) مشخص شد اثر غیرمستقیم نیاز خودمختاری بر رفتار جامعه‌پسند از طریق اعتیاد به بازی آنلاین ($\beta = ۰/۱۱$) با فاصله اطمینان ۰/۰۶۲ و ۰/۱۲۴ معنادار است. اثر غیرمستقیم نیاز شایستگی بر رفتار جامعه‌پسند از طریق اعتیاد به بازی آنلاین ($\beta = ۰/۱۶$) با فاصله اطمینان ۰/۰۰۸ و ۰/۲۴۳ معنادار است. همچنین اثر غیرمستقیم نیاز ارتباط بر رفتار جامعه‌پسند از طریق اعتیاد به بازی آنلاین ($\beta = ۰/۱۰$) با فاصله اطمینان ۰/۰۲۴ و ۰/۰۹۸ معنادار است.

اساس نتایج اثر اعتیاد به بازی آنلاین نیز بر رفتار جامعه‌پسند ($p < ۰/۰۱$, $\beta = -۰/۳۷$) منفی و معنادار بود. برای بررسی نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی آنلاین در ارتباط بین نیازهای بنیادین روانشناختی و بهزیستی از روش بوت استرپ^۱ استفاده گردید که نتایج آن در جدول ۴ گزارش شده است. جدول ۴، نتایج حاصل از بوت استرپ را نشان می‌دهد. فاصله اطمینان ۹۵ درصد و تعداد نمونه‌گیری مجدد بوت استرپ ۵۰۰۰ در نظر گرفته شده است. بر اساس نظر پریچر و هیز^۲ (۲۰۰۸)، اگر مقادیر حد بالا و حد پایین (فواصل اطمینان) شامل صفر نشود، نقش متغیر میانجی معنادار است. در ادامه اثر غیر مستقیم نیازهای بنیادین

جدول ۴. نتایج بررسی نقش میانجی اعتیاد به بازی آنلاین در ارتباط بین نیازهای بنیادین روانشناختی و رفتار جامعه‌پسند

فاصله اطمینان ۹۵٪		خطای استاندارد	اثر غیرمستقیم	مسیر
حد بالا (Upper)	حد پایین (Lower)			
۰/۱۲۴	۰/۰۶۲	۰/۰۲۱	۰/۱۱**	اثر خودمختاری بر رفتار جامعه‌پسند
۰/۲۴۳	۰/۰۰۸	۰/۰۰۷	۰/۱۶**	اثر شایستگی بر رفتار جامعه‌پسند
۰/۰۹۸	۰/۰۲۴	۰/۰۱۸	۰/۱۰**	اثر ارتباط بر رفتار جامعه‌پسند

* $P < ۰/۰۵$. ** $P < ۰/۰۱$

نیازهای اساسی مانند ارتباط بر رفتار جامعه‌پسند به نظر می‌رسد که این رابطه جنبه نیاز توجه و مراقبت از دیگران (رایان و دسی، ۲۰۰۰) را تایید می‌کند. همچنین نتایج نشان داد اثرات نیاز به خودمختاری و شایستگی بر رفتار اجتماعی مثبت بود. نیاز خودمختاری به این نکته اشاره دارد که هر آنچه یک فرد انجام می‌دهد ناشی از انتخاب خود او باشد و نیاز به شایستگی نیز به عنوان تمایل ذاتی برای احساس مؤثر بودن در ارتباط با محیط تعریف می‌شود (کیتدپ-تپ و آکتاس، ۲۰۱۹). در صورتی که این نیازهای روان‌شناختی برآورده شوند احساس اعتماد به خود و خودارزشمندی در افراد شکل می‌گیرد و احتمال بروز مشکلات روان‌شناختی کمتر می‌شود، بدین ترتیب سطح بالای نیازهای اساسی افراد را به سمت توجه به دیگران سوق داده و احتمال بیشتری دارد که درگیر رفتارهای اجتماعی شوند. از طرفی، سطوح پایین ارضای نیاز بدین معنی است که ارضای نیاز به طور فعال در یک زمینه با مانع روبرو شده است (رایان و دسی، ۲۰۱۷) و منطقی به نظر می‌رسد که فرض کنیم که سطح پایین نیازها رابطه مثبتی با کاهش رفتار جامعه‌پسند دارد.

یافته مهم پژوهش حاضر نقش میانجی اعتیاد به بازی آنلاین بین نیازهای اساسی و رفتار جامعه‌پسند بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت رفتار اعتیادگونه بازی، به کانون

بحث و نتیجه‌گیری

هدف این پژوهش، تدوین مدل رفتارهای جامعه‌پسند بر اساس نیازهای بنیادین با نقش واسطه‌ای اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود. نتایج نشان داد که مدل تدوین شده، از برازش قابل قبولی برخوردار است. نتایج بدست آمده از پژوهش‌های گائو و همکاران (۲۰۲۱)، شیفرین و همکاران (۲۰۲۱)، شوشانی و کراسکوپ (۲۰۲۱)، کوزان و همکاران (۲۰۱۹)، یانگ و همکاران (۲۰۱۶)، گریتمایر و همکاران (۲۰۱۴) و هاج و گوسیرادی (۲۰۱۴) نیز بخشی از این یافته‌های پژوهش را تایید می‌کنند.

در تبیین یافته‌های پژوهش می‌توان بر اساس دیدگاه تیان و همکاران (۲۰۱۸) اشاره کرد که رفتار جامعه‌پسند ارتباط نزدیکی با روانشناسی مثبت دارد و برای بهبود بهزیستی افراد و جامعه این رفتارها مورد توجه هستند. هدف این رفتارها کمک به دیگران و همچنین اجتناب از رفتارهای ضد اجتماعی و پرخاشگرانه است. با این توصیف از رفتار جامعه‌پسند، انتظار می‌رود که سطوح بالای نیازهای روانشناختی مانند خودمختاری، شایستگی و ارتباط با افزایش این رفتارهای اجتماعی مرتبط باشد. در مورد تاثیر مثبت

1. bootstrap
2. Preacher & Hayes

شده، زیرا اعتیاد به بازی می‌تواند به طور موقت خواسته‌های آنها را برای تقویت تجربیات خوشایند برآورده کند (فرگوسن، ۲۰۱۸). با این حال، رفتار اعتیادآور به بازی نمی‌تواند به جوانان در تعاملات بین فردی و رفتارهای اجتماعی در دنیای واقعی کمک کند در عوض، با پیامدهای منفی متعددی مانند تنهایی و رفتار پرخاشگرانه روبرو می‌شوند که این تاثیرات منفی در کاهش رفتارهای اجتماعی نقش دارد.

بر اساس مدل شناخت اجتماعی بندورا (۱۹۸۶) هم متغیرهای موقعیتی مانند استفاده از رسانه‌ها، اینترنت و بازی‌های آنلاین که بستر اجتماعی مناسبی جهت رفتارهای اجتماعی و مشاهده‌ای است و هم متغیرهای روانشناختی فردی از جمله نیازهای بنیادین روانشناختی می‌توانند در ایجاد یا عدم بروز رفتارهای اجتماعی نقش داشته باشند. طبق نظریه خودتعیینی رایان و دسی (۲۰۰۰) نیز نیازهای بنیادین روانشناختی نقش مهمی در رفتارهای انسانی دارد. نیاز به خودمختاری جهت رفتار و اراده در انتخاب را نشان می‌دهد. نیاز به شایستگی، تمایل افراد به تسلط بر اعمال خود و احساس کارآمدی را تایید می‌کند. نیاز به ارتباط نیز به معنای تمایل افراد به برخورداری از احترام متقابل و احساس تعلق به دیگران است. بر این اساس برآورده شدن نیازهای بنیادین نقش مهمی در کنترل شخصی، احساس کارآمدی و تعامل مثبت با دیگران داشته و بر افزایش رفتارهای جامعه‌پسند اثر گذار است.

در کل می‌توان گفت که ارضای نیازهای روان‌شناختی باعث حس شایستگی و اعتماد به نفس شده و توانایی روابط بین فردی را افزایش می‌دهد و از این شیوه به طور مستقیم به بهبود رفتارهای جامعه‌پسند کمک می‌کنند. از طرفی سطوح بالای نیازهای اساسی در فرد باعث رشد شخصی و افزایش شایستگی، کنترل شرایط و استقلال در فرد می‌شود که این توانمندی باعث کاهش وسوسه اعتیاد گونه به بازی می‌شود. رفتار اعتیادگونه به بازی نیز ظرفیت فرد را برای رفتارهای تکانشی و پرخاشگرانه افزایش داده که باعث کمتر شدن رفتارهای جامعه‌پسند می‌شود. با این توصیف هر اندازه نیازهای اساسی برآورده شوند، میزان اعتیاد به بازی کمتر شده و احتمال بروز رفتارهای اجتماعی بیشتر می‌شود.

البته پژوهش حاضر با محدودیت‌هایی مواجه بود از جمله به این نکته باید اشاره کرد که تأثیر اعتیاد به بازی آنلاین بر رفتار اجتماعی در این پژوهش بدون در نظر گرفتن نوع بازی‌های آنلاین بوده و این ممکن است به این معنا باشد که

اصلی زندگی فرد تبدیل شده و فعالیت‌های دیگر را حذف می‌کند، یا شروع به آسیب رساندن به فرد و دیگران از نظر روانی یا اجتماعی می‌کند. پژوهش‌های موجود نشان می‌دهد که افراد دارای اعتیاد به بازی‌های آنلاین نسبت به افرادی که این اعتیاد ندارند تمایل به انجام رفتارهای اجتماعی کمتری دارند (آلن و اندرسون، ۲۰۱۸). اعتیاد به بازی آنلاین رابطه بین نیازهای روان‌شناختی با رفتار اجتماعی را تعدیل می‌کند، در این زمینه گریتمایر و همکاران (۲۰۱۴) به نقش کلیدی تجربه شایستگی، ارتباط، استقلال، و عاطفه مثبت در ارتقای انگیزش اجتماعی و یادگیری در تجارب جوانانی که به بازی‌های آنلاین اعتیاد دارند اشاره می‌کنند. در این دیدگاه تجربه میزان دستیابی به نیازهای روان‌شناختی در هر فرد می‌تواند بر میزان رفتارهای اعتیادگونه به بازی تاثیرگذار باشد. با توجه به اهمیت سطوح نیازهای اساسی بازیکنان، قابل درک است که افراد سطوح مختلفی از رفتارهای جامعه‌پسند را بروز دهند. بنابراین وقتی افراد سطح بالاتری از شایستگی، ارتباط و استقلال را داشته باشند، احساس رضایت بیشتری داشته و این ممکن است به افزایش رفتارهای اجتماعی منجر شود.

در تبیین یافته‌ها بر اساس نظر موراهان-مارتین (۲۰۰۵) نیز می‌توان گفت جوانانی که به دنبال لذت هستند، ممکن است بیشتر درگیر رفتارهای ناسازگارانه و تکانشی برای رسیدن به لذت فوری باشند و رفتار اعتیادآور به بازی به طور موقت احساسات لذت‌بخش را ایجاد می‌کند و تنش را به حداقل می‌رساند. جوانانی که به دنبال لذت هستند، می‌توانند با پرداختن به بازی به طور بالقوه میل خود را ارضا کنند و از مشکلات فرار کنند (یانگ و همکاران، ۲۰۱۶) و در تلاش برای تقویت تجربه لذت بخش، به بازی اعتیاد پیدا می‌کنند. افراط در دنیای بازی ممکن است تجربه لذت‌بخش موقتی به همراه داشته باشد، اما ممکن است در بهزیستی پایدار بی‌اثر باشد، زیرا به رشد شخصی و ارتباط اجتماعی در دنیای واقعی آسیب می‌زند. بنابراین، انتظار می‌رود که رفتار اعتیادآور به بازی، رابطه مثبت بین نیازهای اساسی و رفتارهای جامعه‌پسند جوانان را بصورت غیرمستقیم مورد تاثیر قرار دهد. به عبارتی دنبال کردن لذت بازی و رفتار اعتیادآور به بازی برای جوانانی که سطوح نیازهای اساسی در آنها پایین است (کوزان و همکاران، ۲۰۱۹)، ممکن است رفتارهای ناسازگار و تکانشی آنها را تقویت کند بنابراین، جوانان با سطوح بیشتری از نیازهای ارضا نشده بیشتر به بازی معتاد

گیرد تا اطلاعات دقیق‌تری حاصل شود. محدودیت دیگر به روش مطالعه بر می‌گردد که از نوع مطالعات مقطعی است و اثرات طولانی مدت استفاده از بازی‌های آنلاین را به روشنی نشان نمی‌دهد لذا مطالعات طولی برای ارزیابی اثر اعتیاد به بازی‌ها بر رفتار اجتماعی می‌تواند بسیار مفید باشد. نمونه حاضر شامل دانشجویان دانشگاه بوعلی‌سینا بود و نباید به گروه‌های دیگر تعمیم داده شود، و نکته دیگر اینکه تأثیر فرهنگی بر رفتار اجتماعی نیز باید در پژوهش‌های آینده مورد توجه قرار گیرد.

تأثیر اعتیاد بازی‌ها بر رفتارهای جامعه‌پسند گسترده‌تر از آن چیزی باشد که تنها به نیازهای اساسی نسبت داده شود و باید به نوع و محتوای بازی‌های آنلاین توجه شود. نحوه انجام یا محتوای یک بازی ممکن است نقش مهمی در شکل دادن به رفتار اجتماعی داشته باشد. محدودیت دیگر مشخص نکردن میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نمونه مورد بررسی بود که ممکن است نتایج مدل حاضر در افرادی که اعتیاد شدید یا متوسط به بازی دارند به گونه‌ای دیگر باشد. لذا پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های بعدی این مدل بر اساس سطوح اعتیاد به بازی آنلاین در افراد مورد بررسی قرار

منابع

- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behavior*, 84, 220-229.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 22-35.
- Caprara, G. V.; Steca, P.; Zelli, A & Capanna, C. (2005). A New Scale for Measuring Adults' Prosocialness. *European Journal of Psychological Assessment*. 21, (2), 77-89.
- Collins, E., Freeman J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29 (5), 1933-1940.
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., & García-Casique, A. (2022). Relationship between Prosocial Behaviours and Addiction Problems: A Systematic Review. *Healthcare*, 10, 74.
- Farah Bidjari, A. (2012). The Relationship between gratitude with personality characteristics and prosocial behaviors in a sample of girls and boy's university students. *Journal of Psychological Studies*, 8(3), 107-134. [In Persian]
- Ferguson, C. J. (2018). The problem of false positives and false negatives in violent video game experiments. *International Journal of Law and Psychiatry*, 56, 35-43.
- Gagné, M. (2003). The role of autonomy support and autonomy orientation in prosocial behavior engagement. *Motivation and Emotion*, 27, 199-223.
- Gao, Q., Li, Y., Zhu, Z., Fu, E., Bu, X., Peng, S., & Xiang, Y. (2021). What links to psychological needs satisfaction and excessive WeChat use? The mediating role of anxiety, depression and WeChat use intensity. *BMC Psychology*, 9(1). 9-11.
- Greitemeyer, T. (2022). Prosocial modeling: person role models and the media. *Current Opinion in Psychology*, 44, 135-139.
- Greitemeyer, T., Mügge, D. O., & Bollermann, I. (2014). Having Responsive Facebook Friends Affects the Satisfaction of Psychological Needs More Than Having Many Facebook Friends. *Basic and Applied Social Psychology*, 36(3), 252-258.
- Gugliandolo, MC., Costa, S., Kuss, D., Cuzzocrea, F., Verrastro, V. (2020). Technological addiction in adolescents: the interplay between parenting and psychological basic needs. *Journal of Mental Health ad Addiction*, 18 (5), 1389-1402
- Hodge, K., & Gucciardi, D. F. (2014). Antisocial and Prosocial Behavior in Sport: The Role of Motivational Climate, Basic Psychological Needs, and Moral Disengagement. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 37(3), 257-273.
- Hooman, H. A. (2005). *Structural Equation Modeling with Lisrel*. Tehran: Samt

- Publications. [In Persian]
- Juthamane, S., & Gunawan, J. (2021). Factors related to Internet and game addiction among adolescents: A scoping review. *Belitung Nurs*, 7, 62–71.
- Khashanaki, H., Ghorbani, N., & Hatami, J. (2018). The Effect of socially desirable behavior induction on physical and mental health: The role of self-compassion and mindfulness. *Social Cognition*, 6(2), 39-57. [In Persian]
- Khazaal Y, Breivik K, Billieux J, Zullino D, Thorens G, Achab S, Gmel G, Chatton. (2007). Assessment of the Game Addiction Scale Through Item Response Theory Graded Response Modeling: Findings from a Nationally Representative Sample of Young Adult Men.
- Kindap-Tepe, Y., & Aktaş, V. (2019). The mediating role of needs satisfaction for prosocial behavior and autonomy support. *Current Psychology*, 3, 1–13
- Kozan, H. İ., Baloğlu, M., Kesici, Ş., & Arpacı, İ. (2019). The role of personality and psychological needs on the problematic Internet use and problematic social media use. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2), 203–219.
- La Guardia, J. G., Ryan, R. M., Couchman, C. E., Deci, E. L. (2000). Within-person variation in security of attachment: A self-determination theory perspective on attachment, need fulfillment, and well-being. *J Pers Soc Psychol*, 79(3): 367–384.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(1), 77-95.
- Lin, H., Tov, W., & Qiu, L. (2014). Emotional disclosure on social networking sites: The role of network structure and psychological needs. *Computers in Human Behavior*, 41, 342–350.
- Luyckx, K., Vansteenkiste, M., Goossens, L., & Duriez, B. (2009). Basic need satisfaction and identity formation: Bridging self-determination theory and process-oriented identity research. *Journal of Counseling Psychology*, 56(2), 276–288. doi:10.1037/a0015349
- Martela, F., Ryan, R. M., & Steger, M. F. (2017). Meaningfulness as Satisfaction of Autonomy, Competence, Relatedness, and Beneficence: Comparing the Four Satisfactions and Positive Affect as Predictors of Meaning in Life. *Journal of Happiness Studies*, 19(5), 1261–1282. doi:10.1007/s10902-017-9869-7
- Mirzaei Fandokht, O., Dortaj, F., Saadipour, E., Ebrahimi Ghavam, S., & Delavar, A. (2020). The Mediating Role of Basic Psychological Needs in the Relationship between School Culture and Academic Engagement of student. *J Child Ment Health*, 7 (1), 81-92. [In Persian]
- Mohammadi, S. (2021). *Develop a Structural Model to explain prosocialness behaviors based on affiliation motivation and sensitivity to rejection mediated by social trust*. Master dissertation in educational psychology, BU-Ali Sina University, Hamedan. [In Persian]
- Morahan-Martin, J. (2005). Internet abuse addiction? Disorder? Symptom? Alternative explanations? *Social Science Computer Review*, 23(1), 39–48.
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40, 879 – 891.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York, NY: Guilford Publications.
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.
- Schiffirin, H.H., Batte-Futrell, M.L., Boigegrain, N.M. et al. (2021). Relationships between Helicopter Parenting, Psychological Needs Satisfaction, and Prosocial Behaviors in Emerging Adults. *J Child Fam Stud*, 30, 966–977.
- Sharifi Fard, S.A., Shast Fouladi, M., Zoghi Paidar, M. R., & Borujerdi, M. (2020). *Computer games, Opportunities and Harms*. Tehran: Tadbir Houshmand

- Publications, (1st edition). [In Persian]
- Shoshani, A., & Krauskop, M. (2021). The Fortnite social paradox: The effects of violent-cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 116, 106641
- Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpelloni, G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 67-79.
- Talley, A. E., Kocum, L., Schlegel, R. J., Molix, L., & Bettencourt, B. A. (2012). Social Roles, Basic Need Satisfaction, and Psychological Health. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 38(2), 155-173.
- Tian, L., Zhang, X., & Huebner, E. S. (2018). The effects of satisfaction of basic psychological needs at school on children's prosocial behavior and antisocial behavior: The mediating role of school satisfaction. *Frontiers in Psychology*, 9, 548-558.
- Van der Graaff, J., Carlo, G., Crocetti, E., Koot, H. M., & Branje, S. (2018). Prosocial behavior in adolescence: gender differences in development and links with empathy. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(5), 1086-1099.
- Weinstein, N., & Ryan, R. M. (2010). When helping helps: Autonomous motivation for prosocial behavior and its influence on well-being for the helper and the recipient. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98, 222-244.
- Yaghobi, A., Mohammadi, S., Zohgi Paidar, M. R., & Farhadi, M. (2021). Develop a Structural Model to explain prosocial behaviors based on belonging motivation and sensitivity to rejection mediated by social trust. *Social Cognition*, 10(1), 26-43. [In Persian]
- Yang, Y., Li, P., Fu, X., & Kou, Y. (2016). Orientations to Happiness and Subjective Well-Being in Chinese Adolescents: The Roles of Prosocial Behavior and Internet Addictive Behavior. *J Happiness Stud*, 3, 14-25
- Zandipayam, A., Davoudi, I., Mehrabizadeh Honarmand, M. (2016). Normalization and Examining Psychometric Properties of Online Game Addiction Inventory-Persian Version. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 21(4), 351-361. [In Persian]
- Zhang, Q., & Kou, Y. (2012). Self-enhancement oriented prosocial behaviors: Behavioral pathways based on agency and communion. *Journal of Beijing Normal University (Social Sciences)*, 1, 51-57.
- Zhu, Z., Zhang, R., & Qin, Y. (2022). Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence, power, and passion. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27 (6), 1-12.
- Zou, H., Deng, Y., Wang, H., Yu, C., & Zhang, W. (2022). Perceptions of School Climate and Internet Gaming Addiction among Chinese Adolescents: The Mediating Effect of Deviant Peer Affiliation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19, 3604.



COPYRIGHTS

© 2022 by the authors. Licensee PNU, Tehran, Iran. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)