



Sociology of Education

The Mediating Role of Self-Differentiation in the Relationship Between Basic Psychological Needs and Online Gaming Addiction in High School Students

Niloufar Aghaei Kamakeli¹, Reza Ghorban Jahromi^{2*}, Mansoureh Karimzadeh³, Seyyed Rouhollah Shahabi⁴

1. PhD student, Department of Educational Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
2. Assistant Professor, Department of Educational and Personality Psychology, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran (Corresponding Author).
3. Associate Professor, Department of Pre-Primary Education, University of Rehabilitation Sciences and Social Health, Tehran, Iran.
4. Assistant Professor, Department of Psychology, Research School of Education, Institute of Humanities and Social Studies and Cultural Studies, Tehran, Iran.

❖ **Corresponding Author Email:** rrghorban@gmail.com

Receive: 2023/10/30
Accept: 2024/01/13
Published: 2024/03/16

Keywords:

Online Gaming Addiction, Basic Psychological Needs, Self-Differentiation, Students

Article Cite:

Aghaei Kamakeli N, Jahromi R GH, Karimzadeh M, Shahabi S R. (2023). The Mediating Role of Self-Differentiation in the Relationship Between Basic Psychological Needs and Online Gaming Addiction in High School Students, *Sociology of Education*. 9(2): 465-475.

Purpose: This study aimed to investigate the mediating role of self-differentiation in the relationship between basic psychological needs and online gaming addiction among high school students.

Methodology: The research method was cross-sectional and correlational. The statistical population of this study included all high school students in Tehran during the 2022-2023 academic year, from which 400 students (200 girls and 200 boys) were selected using the Cochran formula through multistage cluster sampling. The instruments used in this study included the Online Gaming Addiction Scale (Wang & Chang, 2002), the Basic Psychological Needs Scale (La Guardia et al., 2000), and the Self-Differentiation Scale (Skowron & Friedlander, 1998). For data analysis, SPSS-V23 and Lisrel-V8.7 software were utilized. Structural equation modeling was employed to test the research hypotheses.

Findings: The results indicated that basic psychological needs and self-differentiation had a direct effect on online gaming addiction. Additionally, basic psychological needs had an indirect effect on online gaming addiction. The modified structural model of the research also showed a good fit with the data (RMSEA= 0.055, GFI= 0.88).

Conclusion: The results represent a significant step toward understanding the factors influencing online gaming addiction in students.



<https://doi.org/10.22034/ijes.2021.541983.1184>



<https://dorl.net/dor/20.1001.1.23221445.1401.15.1.1.0>



Creative Commons: CC BY 4.0



جامعه‌شناسی آموزش و پرورش

نقش میانجی تمایز یافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان متوسطه دوم

نیلوفر آقایی کماکلی^۱، رضا قربان جهرمی^{۲*}، منصوره کریم زاده^۳، سیدروح الله شهبابی^۴

۱. دانشجوی دکتری، گروه روانشناسی تربیتی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
۲. استادیار، گروه روانشناسی تربیتی و شخصیت، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
۳. دانشیار، گروه آموزشی پیش از دبستان، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران.
۴. استادیار، گروه روانشناسی، پژوهشکده تربیت، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی و مطالعات فرهنگی، تهران، ایران.

* ایمیل نویسنده مسئول: rrghorban@gmail.com

چکیده	مقاله تحقیقاتی
<p>هدف: این پژوهش با هدف بررسی نقش میانجی تمایز یافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان متوسطه دوم انجام شد.</p> <p>روش شناسی: روش پژوهش مقطعی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش‌آموزان مقطع دوم متوسطه شهر تهران در سال ۱۴۰۱-۱۴۰۲ تشکیل دادند که از میان آنان ۴۰۰ دانش‌آموز (۲۰۰ دختر و ۲۰۰ پسر) بر پایه فرمول کاین به صورت نمونه‌گیری خوشه‌ای مرحله‌ای انتخاب شدند. در این پژوهش از ابزارهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین (وانگ و چانگ، ۲۰۰۲)، نیازهای بنیادین روانشناختی (لاگوردیا و همکاران، ۲۰۰۰) و تمایز یافتگی خود (اسکورن و فریدلندر، ۱۹۹۸) استفاده شد. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS-V23 و Lisrel-V8.7 استفاده گردید. همچنین به منظور پاسخگویی به فرضیه‌های پژوهش از مدل‌یابی معادلات ساختاری استفاده شد.</p> <p>یافته‌ها: نتایج نشان داد نیازهای بنیادین روانشناختی و تمایز یافتگی خود بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر مستقیم دارند. نیازهای به‌علاوه، بنیادین روانشناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر غیرمستقیم داشت. مدل ساختاری اصلاح شده پژوهش نیز برازش مطلوبی با داده‌ها داشت (RMSEA= 0/055, GFI= /088).</p> <p>بحث و نتیجه‌گیری: این گام مهمی در جهت شناخت عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان می‌باشد.</p>	<p>دریافت: ۱۴۰۲/۰۸/۰۸</p> <p>پذیرش: ۱۴۰۲/۱۰/۲۳</p> <p>انتشار: ۱۴۰۲/۱۲/۲۶</p> <p>واژگان کلیدی: اعتیاد به بازی‌های آنلاین، نیازهای بنیادین روانشناختی، تمایز یافتگی خود، دانش‌آموزان</p> <p>استناد مقاله: آقایی کماکلی ن، جهرمی رق، کریم زاده م، شهبابی س ر. (۱۴۰۲). نقش میانجی تمایز یافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان متوسطه دوم، جامعه‌شناسی آموزش و پرورش. ۹(۲): ۴۶۵-۴۶۸.</p>



<https://doi.org/10.22034/ijes.2024.2014688.1487>



<https://dorl.net/dor/20.1001.1.23221445.1401.15.1.1.0>



Creative Commons: CC BY 4.0

مقدمه

اعتیاد به بازی‌های آنلاین به‌عنوان یکی از مسائل روانشناختی مهم در میان نوجوانان به‌ویژه در دوران دبیرستان شناخته می‌شود. این پدیده، که با استفاده مکرر و افراطی از بازی‌های ویدیویی همراه است، می‌تواند تأثیرات منفی چشمگیری بر سلامت روانی و اجتماعی افراد داشته باشد (Kim et al., 2007). با توجه به افزایش استفاده از اینترنت و بازی‌های آنلاین در میان دانش‌آموزان، بررسی عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین ضروری به‌نظر می‌رسد (Novrialdy et al., 2019).

نیازهای بنیادین روانشناختی از جمله عواملی هستند که می‌توانند به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر بگذارند. این نیازها شامل نیاز به خودمختاری، ارتباط و شایستگی است که در نظریه خودتعیینی دیسی و رایان (۲۰۰۰) مطرح شده‌اند. مطالعات مختلف نشان داده‌اند که تأمین این نیازها می‌تواند به کاهش احتمال ابتلا به اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند (Kaya et al., 2023). در مقابل، عدم تأمین این نیازها ممکن است فرد را به سمت استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین سوق دهد (Wang et al., 2023).

یکی دیگر از عواملی که می‌تواند نقش میانجی را در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین ایفا کند، تمایزیافتگی خود است. تمایزیافتگی خود به‌معنای توانایی فرد در حفظ تعادل بین خودمختاری و ارتباط با دیگران است (Skowron & Friedlander, 1998). افرادی که تمایزیافتگی بالاتری دارند، قادرند در عین حفظ ارتباط با دیگران، استقلال خود را نیز حفظ کنند. این ویژگی می‌تواند به کاهش میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند، زیرا این افراد کمتر نیاز دارند که از بازی‌های آنلاین به‌عنوان راهی برای جبران نیازهای روانشناختی خود استفاده کنند (Lee et al., 2019).

تحقیقات نشان می‌دهد که نیازهای بنیادین روانشناختی و تمایزیافتگی خود، هر دو، تأثیر مستقیمی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارند (Hodges et al., 2018). همچنین، نیازهای بنیادین روانشناختی می‌توانند از طریق تمایزیافتگی خود به‌طور غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر بگذارند. این بدین معناست که تمایزیافتگی خود می‌تواند به‌عنوان یک میانجی در این رابطه عمل کند و تأثیر نیازهای بنیادین روانشناختی را بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تعدیل کند (Liang & Yuan, 2020).

با توجه به افزایش استفاده از بازی‌های آنلاین در دوران پاندمی کووید-۱۹ و تأثیرات منفی آن بر کیفیت تحصیلی دانش‌آموزان، بررسی این مسئله اهمیت بیشتری پیدا کرده است (Nadeak, 2021). در این راستا، پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش میانجی تمایزیافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان دبیرستانی انجام شده است. انتظار می‌رود نتایج این پژوهش به درک بهتر عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کرده و راهکارهای مناسبی برای پیشگیری و مداخله در این زمینه ارائه دهد.

یکی از جنبه‌های مهم اعتیاد به بازی‌های آنلاین، اثرات منفی آن بر سلامت روانی و اجتماعی دانش‌آموزان است. این اعتیاد می‌تواند منجر به افزایش تنهایی، کاهش مهارت‌های اجتماعی، و کاهش تعاملات بین فردی شود (Lee et al., 2019). همچنین، اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند به افزایش رفتارهای پرخطر و کاهش کنترل بر رفتارهای فردی منجر شود (Kim et al., 2007). بنابراین، شناسایی و درک عواملی که می‌توانند به کاهش این نوع اعتیاد کمک کنند، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

یکی از این عوامل، تأمین نیازهای بنیادین روانشناختی است. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که تأمین نیازهای روانشناختی می‌تواند به افزایش رضایت از زندگی و کاهش رفتارهای اعتیادی منجر شود (Kaya et al., 2023). برای مثال، افرادی که نیاز به خودمختاری بیشتری دارند و این نیاز آن‌ها تأمین شده است، کمتر به بازی‌های آنلاین به‌عنوان راهی برای فرار از مشکلات و فشارهای روانی متوسل می‌شوند (Wang et al., 2023). به‌علاوه، تأمین نیاز به ارتباط می‌تواند به افزایش تعاملات اجتماعی و کاهش احساس تنهایی کمک کند، که این خود می‌تواند به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین منجر شود (Lee et al., 2019).

علاوه بر نیازهای بنیادین روانشناختی، تمایزیافتگی خود نیز می‌تواند نقش مهمی در کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین ایفا کند. افرادی که تمایزیافتگی بالاتری دارند، قادرند بین نیازهای خود و نیازهای دیگران تعادل برقرار کنند و به‌جای فرار از مشکلات، با آن‌ها مواجه شوند (Liang & Yuan, 2020). این افراد کمتر به بازی‌های آنلاین به‌عنوان راهی برای جبران نیازهای روانشناختی خود متوسل می‌شوند و بنابراین کمتر دچار اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌شوند (Hodges et al., 2018).

در نهایت، باید به این نکته توجه داشت که اعتیاد به بازی‌های آنلاین یک مسئله چندوجهی بوده که تحت تأثیر عوامل متعددی قرار دارد. بنابراین، بررسی و شناسایی تمامی عوامل مؤثر بر این مسئله نیازمند تحقیقات بیشتر و جامع‌تر است (Pierret et al., 2020). با این حال، پژوهش حاضر گامی مهم در جهت شناخت بهتر این عوامل و ارائه راهکارهای مؤثر برای کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین در میان دانش‌آموزان است. با توجه به اهمیت موضوع،

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش میانجی تمایز یافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان دبیرستانی انجام شد. برای این منظور، از مدل‌یابی معادلات ساختاری استفاده شده است تا تأثیر مستقیم و غیرمستقیم این عوامل بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی شود. نتایج این پژوهش می‌تواند به درک بهتر عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کرده و راهکارهای مناسبی برای پیشگیری و مداخله در این زمینه ارائه دهد. بنابراین نتایج احتمالی کاربردی پژوهش حاضر این است که به مسئولان رده‌های مختلف کشوری کمک می‌کند تا با غنی‌سازی بازی‌های آنلاین از ابطال عمر اقصا مختلف جامعه جلوگیری کنند و به رشد مطلوب آن‌ها کمک نمایند. نتایج پژوهش همچنین به مدیران و مشاوران مدارس این مساله را متذکر می‌شود که با راهنمایی و هدایت صحیح دانش‌آموزان از مبتلا شدن آن‌ها به پدیده اعتیاد به بازی‌های آنلاین جلوگیری نمایند. علاوه بر موارد بیان شده در توجیه این پژوهش می‌توان گفت بررسی عوامل پیش‌آیند و پس‌آیند رشد دانش‌آموزان همواره از دغدغه‌های پژوهشگران نظام تعلیم و تربیت بوده است و در مطالعات متعدد این عوامل به تناسب اهمیت و تأثیر خود شناسایی و یا طبقه‌بندی شده‌اند. اما متأسفانه کار بر روی تعدیل این عوامل و تلاش‌های تجربی جهت کاهش دادن عوامل منفی تأثیرگذار بر زندگی، خلاء برجسته در نظام آموزشی بوده است. علی‌رغم همه پژوهش‌هایی که در مورد وضعیت رفتاری و روانی دانش‌آموزان انجام شده است، این مساله هنوز به عنوان یکی از چالش‌ها و دغدغه‌های نظام آموزشی ما مطرح است. نظر به گسترش روزافزون استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و شیوع قابل توجه اعتیاد به آن‌ها و همچنین نقش عوامل متعدد در بروز یا پیشگیری از اعتیاد به بازی‌ها، لذا پژوهش حاضر به دنبال پاسخگویی به این سوال است که: آیا می‌توان اعتیاد به بازی‌های آنلاین را بر اساس نیازهای بنیادین روانشناختی با نقش میانجی تمایز یافتگی خود در چارچوب یک مدل ساختاری پیش‌بینی نمود؟

روش شناسی

روش پژوهش حاضر، توصیفی-همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش را دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع دوم متوسطه شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ تشکیل دادند. در مدل‌یابی معادلات ساختاری در مورد حجم نمونه توافق کلی وجود ندارد (شریبر، ۲۰۰۶) اما به‌زعم بسیاری از پژوهشگران حداقل حجم نمونه در معادلات ساختاری ۲۰۰ نفر می‌باشد (هولتر، ۱۹۸۳؛ هو، ۲۰۰۸). بنابراین حداقل نمونه پژوهش حاضر ۳۵۰ نفر از دانش‌آموزان بود، که با در نظر گرفتن ریزش‌های احتمالی ۴۰۰ دانش‌آموز (۲۰۰ دختر و ۲۰۰ پسر) به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شدند. روش نمونه‌گیری در این پژوهش تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای بود. بدین صورت که از میان مدارس متوسطه شهر تهران ابتدا مناطق ۴ و ۲ انتخاب و سپس از هر منطقه، دو مدرسه به تصادف انتخاب شد. پس از آن، از هر مدرسه چهار کلاس به تصادف انتخاب و در نهایت پرسشنامه‌ها در میان دانش‌آموزان آن کلاس‌ها توزیع شد. لازم به ذکر است به منظور روش گردآوری داده‌ها با توجه به شرایط بهداشتی کشور (شیوع ویروس کرونا) پژوهشگر با دسترسی به گروه‌های فعال در شبکه‌های مجازی دانش‌آموزان (گروه‌های که به منظور برگزاری کلاس‌های آنلاین در شبکه‌های مجازی ایجاد شده‌اند)، بعد از توضیح اهداف پژوهشی، اقدام به ارسال پرسشنامه‌ها به گروه‌ها نمود. لازم به ذکر است که تمامی مشخصات و اطلاعات دانش‌آموزان به صورت محرمانه باقی ماند.

پرسشنامه تمایز یافتگی خود اسکورن و فریدلندر^۱ (۱۹۹۸): فرم اولیه این پرسشنامه توسط اسکورن و فریدلندر در سال ۱۹۹۸ تهیه شده و سپس در سال ۲۰۰۳ توسط اسکورن و اسمیت (به نقل از شایگان، ۱۳۹۲) مورد تجدید نظر قرار گرفته است. این پرسشنامه دارای ۴۵ ماده و ۴ مؤلفه واکنش‌پذیری هیجانی، موقعیت من، گسلس عاطفی و هم آمیختگی با دیگران است. در این پرسشنامه ماده‌ها در یک طیف شش رتبه‌ای لیکرت (۱ = کاملاً مخالفم تا ۶ = کاملاً موافقم) مرتب شده است. که حداقل و حداکثر نمره در این پرسشنامه به ترتیب ۴۵ و ۲۷۶، و نمره کمتر در این پرسشنامه نشانه سطح پایین‌تر تمایز یافتگی است. اسکورن و اسمیت (۲۰۰۳) این ضرایب در کل پرسشنامه ۰/۹۲ و برای واکنش عاطفی ۰/۸۹، گسلس عاطفی ۰/۸۴، موقعیت من ۰/۸۱ و آمیختگی با دیگران ۰/۸۱ بدست آوردند. آقاجانی، شوقی و نعیمی (۱۳۹۳) ضرایب کل پرسشنامه ۰/۸۳ و بازآزمایی ۰/۸۱ و برای چهار مؤلفه از ۰/۷۷ تا ۰/۸۵ گزارش کرده‌اند. روایی سازه این پرسشنامه از طریق تحلیل عاملی بیانگر تأیید چهار عامل واکنش‌پذیری هیجانی، موقعیت من، گسلس عاطفی و هم آمیختگی با دیگران است (Parsakia et al., 2023).

پرسشنامه نیازهای بنیادی روانی^۲ لاگواردیا و همکاران^۳ (۲۰۰۰): پرسشنامه ارضای نیازهای بنیادین روانشناختی از لاگواردیا و همکاران (۲۰۰۰) تدوین شده و شامل ۲۱ ماده است که ارضای نیازهای بنیادین روانشناختی را در سطح عمومی اندازه‌گیری می‌کند. این مقیاس در مورد نمونه‌های دانشجویی و جمعیت عمومی ایران هنجاریابی شده است. ماده‌های آزمون سه زیرمقیاس خودپیروی، شایستگی و تعلق را می‌سنجد. آزمون بر اساس طیف

^۱ - self-differentiation questionnaire

^۲ - Skorn and Friedlander

^۳ - Basic Psychological Needs Questionnaire

^۴ - Laguardia et al

هفت درجه ای لیکرت (۱= اصلا درست نیست، ۷= بسیار درست است) سنجیده می‌شود. نمره بالاتر در هر مقیاس نشان دهنده سطح بالاتر ارضای آن نیاز است. در مطالعه لاگاردیا و همکاران (۲۰۰۰) ضرایب پایایی حاصل از اجرای آن ریو پدر، مادر، دوستان و شریک رماتیک به ترتیب ۰/۹۱، ۰/۹۱ و ۰/۹۱. گزارش شد (ون پتگم و همکاران، ۲۰۱۲). ضرایب پایایی آلفای کرونباخ پرسش‌های زیرمقیاس‌های خودپیروی، شایستگی و تعلق در مورد یک نمونه ایرانی برای کل آزمودنی‌ها به ترتیب ۰/۸۷، ۰/۸۳ و ۰/۹۱. محاسبه شد. این ضرایب، نشانه‌های همسانی درونی رضایت بخش مقیاس ارضای نیازهای بنیادین روانشناختی است. ضرایب همبستگی بین نمره‌های ۱۲۷ نفر از آزمودنی‌ها در دو نوبت با فاصله چهار هفته برای سنجش پایایی بازآزمایی محاسبه شد. این ضرایب در مورد زیرمقیاس‌های خودپیروی، شایستگی و تعلق برای کل آزمودنی‌ها به ترتیب ۰/۷۷، ۰/۷۱ و ۰/۶۷. محاسبه شد که نشانه پایایی بازآزمایی رضایت بخش مقیاس است (Abdolmaleki et al., 2023; Besharat, 2013; Mohamadinikoo & Tamannaefifar, 2024).

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲): این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ (۲۰۰۲) ساخته شد. پرسشنامه حاضر در گروه سنی نوجوانان مورد استفاده قرار می‌گیرد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ ساخته شده، دارای ۲۰ ماده است. هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به ندرت= ۱، گاه گاهی= ۲، مکرراً= ۳، اغلب= ۴، همیشه= ۵) نمره‌گذاری می‌شود. نمره فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمع نمرات کل ماده‌ها به دست می‌آید. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. نمرات بین ۲۰-۴۹ کاربران متوسط بازی‌های آنلاین را معرفی می‌کند که برخی از مواقع وقت زیادی را صرف بازی می‌کنند، اما در استفاده از بازی دچار مشکل می‌شوند؛ نمرات ۱۰۰-۸۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از حد از بازی، مشکلات جدی در زندگی آنان ایجاد کرده است. این افراد باید تاثیر بازی را در زندگی آنان ایجاد کرده است. این افراد باید تاثیر بازی را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی برای رفع مشکل خود باشند. به طور کلی، نمره بالای ۵۳، نشان دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی را جهت کنترل میزان استفاده از بازی در خود بیاندیشند. وانگ و چانگ (۲۰۰۲) ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹ گزارش داد. یون و همکاران (۲۰۰۸)، به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره‌های این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی (۰/۷) را بین دو ابزار گزارش دادند. در ایران نیز نخستین بار زندی پیام و همکاران (۱۳۹۴) پایایی مقیاس را به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ گزارش دادند. همچنین بررسی روایی همگرا از طریق محاسبه همبستگی بین نمره‌های پرسشنامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین (۰/۷۱) از همبستگی زیاد این دو پرسشنامه خبر داد (Alimoradi et al., 2019; Amiri et al., 2015; Baradaran & Ranjbar Noushari, 2022).

تجزیه و تحلیل اطلاعات به دست آمده از اجرای پرسشنامه‌ها از طریق نرم‌افزار SPSS-24 و Lisrel V8.70 انجام شد. همچنین به منظور آزمون فرضیه‌های پژوهش از مدلسازی معادلات ساختاری استفاده شد.

یافته‌ها

در این بخش با استفاده از شاخص‌های مرکزی، پراکندگی و نمودار متغیرهای پژوهش مورد توصیف قرار می‌گیرد.

جدول ۱. مشخصه‌های آماری متغیرهای پژوهش

متغیر	مؤلفه	میانگین	انحراف استاندارد	چولگی	کشیدگی
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	مشکلات اجتماعی و خلقی	۳,۴۲	۰,۱۰	-۰,۹	۰,۲
	مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی	۳,۲۳	۰,۰۶	۰,۹	۱,۳
نیازهای بنیادی روانی	خود پیروی	۳,۳۰	۰,۱۴	-۱,۳	۰,۴
	شایستگی	۳,۴۱	۰,۱۱	۰,۲	۱,۲
تمایز یافتگی خود	تعلق	۳,۱۹	۰,۱۵	۱,۷	-۱,۱
	واکنش پذیری هیجانی	۳,۳۹	۰,۰۹	۱,۴	-۰,۹
	موقعیت من	۳,۲۰	۰,۰۶	۰,۹	۱,۳
	گسلش عاطفی	۳,۳۷	۰,۱۴	-۱,۳	۰,۵
هم‌آمیختگی با دیگران		۳,۴۲	۰,۱۱	۰,۲	۱,۲

¹ - Online game addiction questionnaire

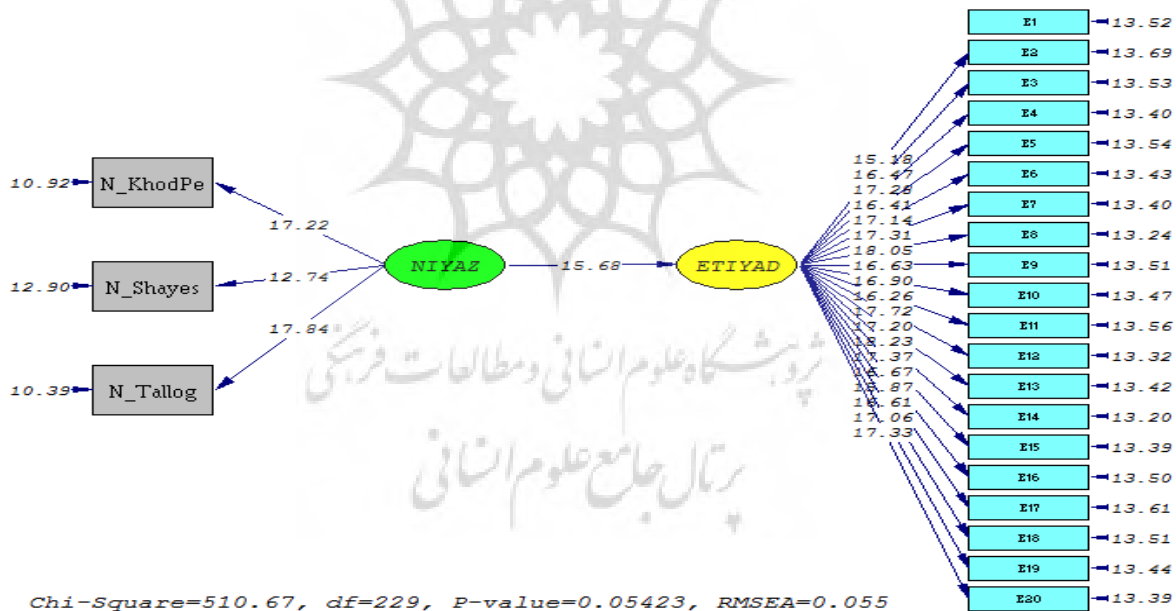
² - Wang and Chang

اطلاعات جدول ۱ مشخصه‌های آماری متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. با توجه به مقادیر چولگی و کشیدگی که در بازه‌ی (+۱,۹۶ تا -۱,۹۶) قرار دارد، حدس بر نرمال بودن داده‌ها قوت می‌گیرد، بنابراین، می‌توان فرض نرمال بودن داده‌ها را مطرح کرده و پذیرفت. پس از بررسی نرمال بودن داده‌ها، رابطه (همبستگی) بین متغیرهای پژوهش مورد ارزیابی قرار گرفت. بنابراین، از آزمون همبستگی استفاده کرده و نتایج آن در جدول ۲ گزارش شده است.

جدول ۲. ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش

۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱	
							۱	۱. اعتیاد به بازی‌های آنلاین
						۱	۰/۷۲۰**	۲. خود پیروی
					۱	۰/۶۷۱**	۰/۶۱۸**	۳. شایستگی
				۱	۰/۶۲۷**	۰/۷۶۸**	۰/۶۹۴**	۴. تعلق
			۱	۰/۶۸۳**	۰/۶۲۳**	۰/۶۳۴**	۰/۵۴۶**	۵. واکنش‌پذیری هیجانی
		۱	۰/۷۷۹**	۰/۵۹۷**	۰/۵۲۵**	۰/۵۶۷**	۰/۵۸۸**	۶. موقعیت من
	۱	۰/۵۲۴**	۰/۶۳۴**	۰/۵۲۸**	۰/۶۱۲**	۰/۶۲۷**	۰/۶۳۴**	۷. گسلس عاطفی
۱	۰/۶۱۷**	۰/۶۱۴**	۰/۵۶۷**	۰/۶۳۴**	۰/۶۲۵**	۰/۵۱۵**	۰/۴۱۷**	۸. هم‌آمیختگی با دیگران

همان‌طور که از ماتریس ۲ مشخص است، علامت ** نشان‌دهنده‌ی وجود همبستگی بین متغیرهای پژوهش در سطح ۰,۰۱ را نشان می‌دهد. یعنی، بین متغیرهای پژوهش رابطه معنادار وجود دارد. در این بخش، به منظور بررسی روابط متغیرهای پژوهش، از مدل معادلات ساختاری تأییدی استفاده می‌شود. بدین منظور، پس از رسم ساختار، اضافه نمودن قیود مدل و انتخاب روش ماکسیمم درستنمایی، مدل اجرا شده و نمودار مسیر برازش شکل ۲ و به دست آمد.



شکل ۲. ضرایب معناداری مدل

با توجه به معیارهای χ^2 -دو و RMSEA این مدل برازش مناسبی به داده‌ها ارائه می‌کند. در جدول ۳، مهم‌ترین و متداول‌ترین شاخص‌های برازش آورده شده است. همان‌گونه مشاهده می‌شود، تمامی شاخص‌ها کفایت آماری دارند. بنابراین، با اطمینان می‌توان دریافت محقق در مورد این شاخص‌ها به برازش نسبتاً کاملی دست یافته است.

جدول ۳. گزیده‌ای از شاخص‌های برازش مهم مدل ترسیمی

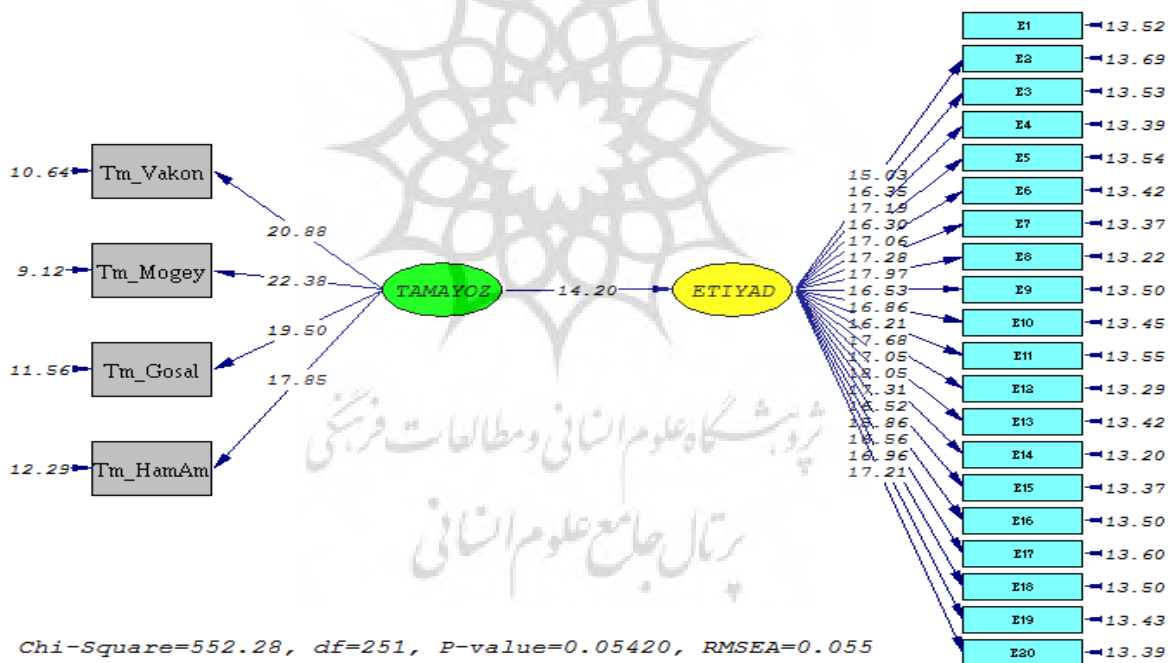
شاخص	نام شاخص	اختصار	مقدار	برازش قابل قبول
شاخص‌های برازش مطلق	سطح تحت پوشش (کای اسکوتر)	-	۵۱۰/۶۷	
	شاخص نیکویی برازش	GFI	۰/۸۸	بزرگتر از ۰/۸
شاخص‌های برازش تطبیقی	شاخص نیکویی برازش اصلاح شده	AGFI	۰/۸۵	بزرگتر از ۰/۸
	شاخص برازش تطبیقی	CFI	۰/۹۶	بزرگتر از ۰/۹
شاخص‌های برازش مقتصد	ریشه میانگین مربعات خطای برآورد	RMSEA	۰/۰۵۵	کمتر از ۰/۱

در جدول ۴، ضرایب مسیر به همراه مقادیر t برای فرضیه‌ی فوق آورده شده است. همان‌طور که مشخص است، مسیرهای مورد آزمون، پذیرفته می‌شوند.

جدول ۴. ضرایب مسیر و مقادیر t

مسیر	ضریب مسیر	مقدار t	وضعیت
نیازهای بنیادین روانشناختی --> اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۵۹	۱۵/۶۸	پذیرفته شد

بنابراین، می‌توان چنین نتیجه گرفت که نیازهای بنیادین روانشناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر مستقیم دارد.



شکل ۲. ضرایب معناداری مدل

جدول ۵. ضرایب مسیر مستقیم و مقادیر t

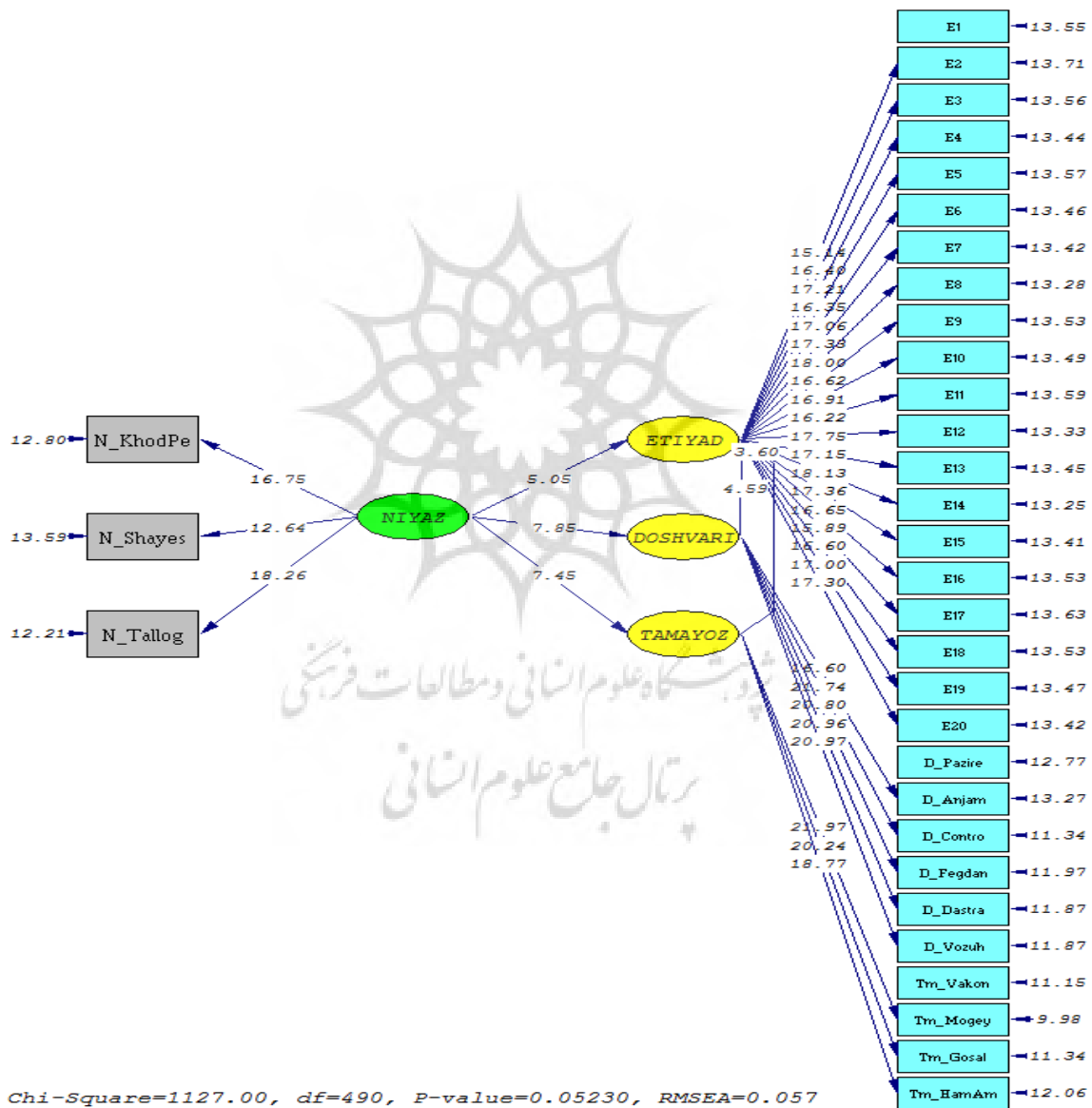
مسیر	ضریب مسیر	مقدار t	وضعیت
تمایز یافتگی خود --> اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۴۸	۱۴/۲۰	پذیرفته شد

بنابراین، می‌توان چنین نتیجه گرفت که تمایز یافتگی خود بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر مستقیم دارد.

جدول ۶. ضرایب مسیر و مقادیر t

مسیر	ضریب مسیر	مقدار t	وضعیت
نیازهای بنیادین روانشناختی --> تمایز یافتگی خود	۰/۵۵	۷/۴۵	پذیرفته شد
تمایز یافتگی خود --> اعتیاد به بازی های آنلاین	۰/۳۴	۳/۶۰	پذیرفته شد
نیازهای بنیادین روانشناختی --> اعتیاد به بازی های آنلاین	۰/۴۹	۵/۰۵	پذیرفته شد

مطابق جدول ۶ می توان چنین نتیجه گرفت که نیازهای بنیادین روانشناختی بر اعتیاد به بازی های آنلاین اثر غیرمستقیم دارد. برای بررسی میزان تأثیر مستقیم و غیرمستقیم متغیرهای مستقل بر وابسته لازم است تا اثرات کل، مستقیم و غیرمستقیم برای متغیر درونزای مدل ارائه شود که این اثرات در جدول ۷ قابل مشاهده است.



شکل ۳. t-Value مربوط به مدل

با توجه به معیارهای خی-دو و RMSEA این مدل برازش مناسبی به داده ها ارائه می کند. همان گونه که مشاهده می شود، همه شاخص ها کفایت آماری دارند. بنابراین، با اطمینان می توان دریافت محقق در مورد این شاخص ها به برازش نسبتاً کاملی دست یافته است.

جدول ۷. اثرات مستقیم، غیرمستقیم و کل

کل	اثر		متغیر وابسته	متغیر مستقل
	غیرمستقیم	مستقیم		
۰/۵۵	----	۰/۵۵	تمایز یافتگی خود	نیازهای بنیادین روانشناختی
۰/۳۴	----	۰/۳۴	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	تمایز یافتگی خود
۰/۶۸	۰/۵۵ * ۰/۳۴ = ۰/۱۹	۰/۴۹	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	نیازهای بنیادین روانشناختی

همان‌طور که در جدول ۷ قابل مشاهده است: تاثیر نیازهای بنیادین روانشناختی به صورت غیرمستقیم از طریق تمایز یافتگی خود بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین به میزان ۰/۶۸ است.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف این مطالعه بررسی نقش میانجی تمایز یافتگی خود در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان دبیرستانی بود. نتایج نشان داد که نیازهای بنیادین روانشناختی و تمایز یافتگی خود به‌طور مستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر دارند و نیازهای بنیادین روانشناختی به‌طور غیرمستقیم و از طریق تمایز یافتگی خود بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر می‌گذارند.

نتایج این پژوهش نشان داد که نیازهای بنیادین روانشناختی و تمایز یافتگی خود به‌طور مستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر دارند. همچنین، نیازهای بنیادین روانشناختی به‌طور غیرمستقیم و از طریق تمایز یافتگی خود بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر می‌گذارند. این نتایج با یافته‌های پژوهش‌های قبلی همسو است. مطالعه Kaya et al. (2023) نشان داد که نیازهای بنیادین روانشناختی به‌طور مستقیم با اعتیاد به بازی‌های آنلاین مرتبط هستند. آن‌ها نشان دادند که تأمین نیازهای خودمختاری، ارتباط و شایستگی می‌تواند به کاهش احتمال ابتلا به اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند. نتایج پژوهش حاضر نیز تأیید می‌کند که تأمین این نیازها می‌تواند به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین در میان دانش‌آموزان دبیرستانی منجر شود.

علاوه بر این، نتایج نشان داد که تمایز یافتگی خود نقش میانجی را در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین ایفا می‌کند. این یافته با نتایج پژوهش Lee et al. (2019) همخوانی دارد که نشان دادند افرادی که تمایز یافتگی بالاتری دارند، کمتر به بازی‌های آنلاین به‌عنوان راهی برای جبران نیازهای روانشناختی خود متوسل می‌شوند. همچنین، این یافته با مطالعات دیگری که نقش تعادل بین خودمختاری و ارتباط با دیگران را در کاهش رفتارهای اعتیادی تأیید کرده‌اند، همسو است. (Liang & Yuan, 2020) از سوی دیگر، پژوهش Wang et al. (2023) نشان داد که عدم تأمین نیازهای بنیادین روانشناختی می‌تواند به افزایش استفاده از اینترنت و بازی‌های آنلاین منجر شود. نتایج پژوهش حاضر نیز تأیید می‌کند که عدم تأمین نیازهای بنیادین روانشناختی می‌تواند فرد را به سمت استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین سوق دهد. این موضوع نشان می‌دهد که تأمین نیازهای روانشناختی نقش مهمی در کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. پژوهش Nadeak (2021) نشان داد که پاندمی کووید-۱۹ و افزایش استفاده از بازی‌های آنلاین تأثیرات منفی بر کیفیت تحصیلی دانش‌آموزان داشته است. نتایج پژوهش حاضر نیز نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند به کاهش عملکرد تحصیلی و افزایش مشکلات روانی منجر شود. این یافته‌ها بر اهمیت توجه به این مسئله و ارائه راهکارهای مناسب برای کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأکید دارند. نتایج پژوهش حاضر همچنین نشان داد که تمایز یافتگی خود می‌تواند به‌عنوان یک میانجی در رابطه بین نیازهای بنیادین روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین عمل کند. این یافته با نتایج پژوهش Hodges et al. (2018) همخوانی دارد که نشان دادند افرادی که تمایز یافتگی بالاتری دارند، قادرند بین نیازهای خود و نیازهای دیگران تعادل برقرار کنند و به‌جای فرار از مشکلات، با آن‌ها مواجه شوند. این ویژگی می‌تواند به کاهش میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند.

در مجموع، نتایج پژوهش حاضر نشان می‌دهد که تأمین نیازهای بنیادین روانشناختی و افزایش تمایز یافتگی خود می‌تواند به کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین در میان دانش‌آموزان کمک کند. این یافته‌ها می‌تواند به درک بهتر عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کرده و راهکارهای مناسبی برای پیشگیری و مداخله در این زمینه ارائه دهد.

این مطالعه دارای محدودیت‌هایی است که باید در نظر گرفته شود. نخست، نمونه‌گیری از دانش‌آموزان یک شهر خاص (تهران) انجام شده و ممکن است نتایج به دیگر مناطق قابل تعمیم نباشد. دوم، استفاده از ابزارهای خودگزارشی ممکن است به بروز خطای پاسخ‌دهی منجر شود. سوم، این مطالعه به صورت مقطعی انجام شده و نمی‌توان روابط علی را به‌طور قطعی تعیین کرد.

برای تحقیقات آینده، پیشنهاد می‌شود که مطالعه‌ای طولی برای بررسی تغییرات در طول زمان و تعیین روابط علی بین متغیرها انجام شود. همچنین، انجام تحقیقات در مناطق مختلف جغرافیایی و با نمونه‌های بزرگتر می‌تواند به تعمیم‌پذیری نتایج کمک کند. علاوه بر این، استفاده از روش‌های ترکیبی مانند مصاحبه‌های عمیق می‌تواند به درک بهتر تجربیات و احساسات دانش‌آموزان کمک کند.

بر اساس یافته‌های این پژوهش، پیشنهاد می‌شود که مدارس و والدین به تأمین نیازهای بنیادین روانشناختی دانش‌آموزان توجه ویژه‌ای داشته باشند. ایجاد محیط‌های حمایتی و تقویت ارتباطات مثبت می‌تواند به کاهش احتمال اعتیاد به بازی‌های آنلاین کمک کند. همچنین، برنامه‌های آموزشی برای افزایش تمایز یافتگی خود در دانش‌آموزان می‌تواند به تقویت توانایی آن‌ها در مواجهه با مشکلات و کاهش استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین منجر شود.

تشکر و قدرانی

بدین وسیله پژوهشگران از شرکت کنندگان در پژوهش به دلیل مشارکت فعال در پژوهش و از مسئولان آن‌ها به دلیل موافقت جهت انجام پژوهش و انجام پرسشنامه تقدیر و تشکر می‌شود.



References

- Abdolmaleki, S., Pirani, Z., & Zanganeh, F. (2023). Designing an Academic Self-Regulation Model based on Basic Psychological Needs and Family Communication Pattern with the Mediation of Academic Engagement. *Iranian Journal of Educational Society*, 9(1), 325-336. [\[DOI\]](#)
- Alimoradi, Z., Lin, C.-Y., Broström, A., Bülow, P. H., Bajalan, Z., Griffiths, M. D., Ohayon, M. M., & Pakpour, A. H. (2019). Internet addiction and sleep problems: A systematic review and meta-analysis. *Sleep Medicine Reviews*, 47, 51-61. [\[DOI\]](#)
- Amiri, S., Sepehrian azar, F., & Naseri Tamrin, K. (2015). The role of cognitive emotion regulation strategies, impulsivity and extraversion in the tendency of the internet addiction in the students of Urmia university, in 2014 [Research Article]. *Pajouhan Scientific Journal*, 14(1), 1-11. [\[LINK\]](#)
- Baradaran, M., & Ranjbar Noushari, F. (2022). Effectiveness of Emotion Regulation Skills Training on Academic Procrastination and Cognitive Flexibility among Students with Internet Addiction [Research]. *Quarterly Journal of Child Mental Health*, 9(2), 21-35. [\[DOI\]](#)
- Besharat, M. A. (2013). The Basic Needs Satisfaction in General Scale: Reliability, validity, and factorial analysis. *Quarterly of Educational Measurement*, 4(14), 147-168. [\[LINK\]](#)
- Hodges, A., Cordier, R., Joosten, A., Bourke-Taylor, H., & Speyer, R. (2018). Evaluating the psychometric quality of school connectedness measures: a systematic review. *Plos One*, 13(9), e0203373. [\[DOI\]](#)
- Kaya, A., TÜRK, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. (2023). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*. [\[DOI\]](#)
- Kim, E., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. (2007). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218. [\[DOI\]](#)
- Lee, J., Ko, D., & Hyemin, L. (2019). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction. *Internet Research*, 29(2), 381-394. [\[DOI\]](#)
- Liang, C. and Yuan, Y. (2020). Exploring children's creative self-efficacy affected by after-school program and parent-child relationships. *Frontiers in Psychology*, 11. [\[DOI\]](#)
- Mohamadnikoo, Z., & Tamannaefifar, M. (2024). Structural Model of psychological Well-being based on Basic Psychological Needs and Mindfulness With the Mediating role of Problematic internet Use in adolescents. *Rooyesh-e-Ravanshenasi Journal(RRJ)*, 13(1), 19-28. [\[LINK\]](#)
- Moore, M. and McNaught, J. (2014). Virginia's self-determination project: assisting students with disabilities to become college and career ready. *Journal of Vocational Rehabilitation*, 40(3), 247-254. [\[DOI\]](#)
- Nadeak, B. (2021). The impact of online game addiction on the quality of student education during the covid-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3). [\[DOI\]](#)
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. [\[DOI\]](#)
- Parsakia, K., Farzad, V., & Rostami, M. (2023). The mediating role of attachment styles in the relationship between marital intimacy and self-differentiation in couples. *Applied Family Therapy Journal (AFTJ)*, 4(1), 589-607. [\[DOI\]](#)
- Pierret, A., Anderson, J., Ford, T., & Burn, A. (2020). Review: education and training interventions, and support tools for school staff to adequately respond to young people who disclose self harm – a systematic literature review of effectiveness, feasibility and acceptability. *Child and Adolescent Mental Health*, 27(2), 161-172. [\[DOI\]](#)
- Wang, M., Qu, X., Chen, X., Wu, X., & Wang, J. (2023). Harsh fathering longitudinally predicts adolescents' internet gaming addiction via unfulfilled psychological need. *Youth & Society*, 56(2), 372-386. [\[DOI\]](#)