Journal of Research in Psychological Health

November 2022, Volume 16, Issue 1

The mediating role of metacognition with attachment style and online gaming addiction in boy adolescence

Akram Azimi[1], Mandana Niknam[2]*, Marzie Hashemi[3]

1. M. A Graduated in Clinical Psychology, Department of Psychology & Education, Faculty of Humanities, Khatam University, Tehran, Iran.
2. (Corresponding Author): Assistant Professor, Department of Psychology & Education, Faculty of Humanities, Khatam University, Tehran, Iran. (m.niknam@khatam.ac.ir)
3. Assistant Professor, Department of Psychology & Education, Faculty of Humanities, Khatam University, Tehran, Iran.

Citation: Azimi A, Niknam M, Hashemi M. The mediating role of metacognition with attachment style and online gaming addiction in boy adolescence. **J**ournal of **R**esearch in **P**sychological **H**ealth. 2022; 16(1), 24-39. [Persian].

Article Info:

Received:
1/2/2022

Accepted:
24/5/2022

Key words:
Metacognition, Attachment Styles, Online gaming addiction, Boy adolescent

Abstract

The aim of this study was to investigate the mediating role of metacognition in the relationship between attachment styles and online gaming addiction in adolescents. The method of the present study was descriptive-correlational. The statistical population was all male adolescents in district one of Tehran, from which a sample of 234 people were selected by convenience sampling method. The research instruments were Wells Metacognitive Beliefs Questionnaire (1997), Wang and Chang online game addiction (2002), and Collins and Reed attachment style (1990). Relationships between variables were performed by Pearson correlation test and structural equation modeling test using partial least squares method. Pearson correlation test showed that there is a negative and significant relationship between secure attachment with metacognition and online gambling addiction and between positive avoidance and anxiety with metacognition and online gambling addiction and a positive and significant relationship between metacognition and online gambling addiction ($0.05 > P$) existed. It also clarified the indirect relationship between attachment styles and online gaming addiction through metacognition and showed that metacognition plays a mediating role in the relationship between attachment styles and online gambling addiction. It is suggested that psychologists emphasize the role of attachment and metacognitive styles for preventive interventions and informing families and schools.

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

نقش واسطه‌ای فراشناخت در رابطه بین سبک‌های دلبستگی واعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان

اکرم عظیمی [۱]، ماندانا نیکنام [۲*]، مرضیه هاشمی [۳]

۱. کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه خاتم، تهران ایران.

۲. (نویسنده مسئول) استادیار، گروه روانشناسی و علوم تربیتی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه خاتم، تهران ایران.
m.niknam@khatam.ac.ir

۳. استادیار، گروه روانشناسی و علوم تربیتی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه خاتم، تهران ایران

تاریخ دریافت
۱۴۰۰/۱۱/۱۲

تاریخ پذیرش
۱۴۰۱/۳/۱

واژگان کلیدی
فراشناخت، سبک‌های دلبستگی، اعتیاد به بازی آنلاین، نوجوانان پسر

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش واسطه‌ای فراشناخت در رابطه بین سبک‌های دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان انجام شد. روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری کلیه نوجوانان پسر منطقه یک شهر تهران بود که از میان آن‌ها نمونه‌ای به حجم ۲۳۴ نفر به شیوه در دسترس انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش پرسشنامه‌های باورهای فراشناختی ولز (۱۹۹۷)، اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ(۲۰۰۲) و سبک دلبستگی کولینز و رید (۱۹۹۰) بود. روابط بین متغیرها با آزمون همبستگی پیرسون و آزمون مدل‌یابی معادلات ساختاری به روش حداقل مجذورات جزئی انجام شد. آزمون همبستگی پیرسون نشان داد که بین دلبستگی ایمن با فراشناخت، و اعتیاد به بازی‌آنلاین رابطه منفی و معنادار و بین دلبستگی اجتنابی و اضطرابی با فراشناخت و اعتیاد به بازی آنلاین و بین فراشناخت و اعتیادبه بازی آنلاین رابطه مثبت و معنادار ($P<۰/۰۵$) وجود داشت. همچنین ارتباط غیرمستقیم سبک‌های دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین را از طریق فراشناخت روشن ساخت و نشان داد که فراشناخت در رابطه بین سبک‌های دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین نقش واسطه‌ای دارد. پیشنهاد می‌شود روانشناسان بر نقش سبک‌های دلبستگی و فراشناخت جهت مداخلات پیشگیرانه وآگاهی‌رسانی به خانواده‌ها و مدارس تاکید نمایند

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

مقدمه

توسعه فناوری در حال حاضر به سرعت در حال پیشرفت است؛ بخشی از فناوری که امروزه به سرعت در حال رشد است بازی-های آنلاین[1]است. امروزه در دنیای مدرن، همه با داشتن تلفن-های هوشمند می‌توانند برنامه‌های بازی آنلاین را بارگیری کنند تا بتوانند هنگام اتصال به یک شبکه اینترنتی از آن‌ها در هر مکانی استفاده کنند. توسعه بازی‌های آنلاین بر سنین مختلف، به ویژه نوجوانان مسلط شده‌است. بسیاری از نوجوانان معتاد به بازی‌های آنلاین هستند. این نوجوانان زمان زیادی را صرف بازی‌های آنلاین می‌کنند بنابراین سهم قابل توجهی از تجارت بازار بازی‌های آنلاین، به نوجوانان اختصاص دارد. بازی‌هایی که با استفاده از سخت‌افزارهای مانند پلی‌استیشن،[2] تلفن‌های همراه اندروید،[3] ایکس باکس[4]و رایانه انجام می‌شوند، بازی‌های آنلاین نامیده می‌شوند (۱). مطالعات نشان دادند که پسران بیشتر ازدختران به بازی‌های آنلاین می‌پردازند و دچار مشکل می‌شوند (۲). مطالعه دیگری نشان داد که ۸۷/۴ درصد از نوجوانان پسر و ۴۵/۶ درصد از دختران نوجوان در چین بازی‌های آنلاین انجام می‌دهند (۳).

سازمان بهداشت جهانی[5]در پایان سال ۲۰۱۷ در طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها[6]اعتیاد به بازی آنلاین یا اختلال بازی را به عنوان یک اختلال روانی تعریف کرده‌است. اختلال بازی آنلاین، به عنوان "اختلالی که با بازی مداوم و اختلال عملکرد در زمینه-های مختلف زندگی مشخص می‌شود" تعریف شده است (۴). مطالعات مختلف نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان از بازی‌های دیجیتالی استفاده می‌کنند (۵). در ایران نیزتحقیقات در این زمینه رو به رشد است. طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های دیجیتال و براساس داده‌های مرکز آمار ایران در انتهای سال ۹۸جمعیت ایران۸۳ میلیون نفر بوده است که از این تعداد ۳۲ میلیون نفر تعدادکل بازیکنان است که ۶۵درصد کل این مجموع بازیکنان آنلاین هستند. به عبارت دیگر از هر۱۰۰ نفر ۳۸ نفر بازیکن هستند (۳۸درصد زن و۶۲ درصد مرد). طبق این آمار از سال ۱۳۸۹تا ۱۳۹۸تعداد کل بازیکنان آنلاین ایرانی ۹ برابر شده‌است. میانگین سنی بازیکنان ۲۲سال است و بازیکنان بطور متوسط ۹۳ دقیقه در روز و حدود نیمی از آن‌ها هر روز بازی می‌کنند (۶).

اگرچه این بازی‌ها از ویژگی‌های مثبتی مانند آموزشی بودن و پرکردن اوقات فراغت برخودار هستند (۷). اما آسیب‌های متعددی نیز بهمراه دارد. برای مثال اعتیاد به بازی آنلاین با سازگاری اجتماعی نوجوانان (۸) رابطه منفی و با احساسات پرخاشگرانه (۹) انزوا و تنهایی (۱۰)، اضطراب، روان‌رنجورخویی و پرخاشگری (۱۱) رابطه مثبت دارد که مطالعات فراوان در این زمینه مشخص‌کننده اهمیت چنین پژوهش‌هایی است و نشان می‌دهد که استفاده بیش از حد از فناوری سزاوار توجه علمی است (۱۲).

مطالعات موجود در مورد اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیشتر بر چگونگی تأثیر ان بر سلامت روان و مشکلات روانشناختی پرداخته‌اند و توجه اندکی به شناسایی برخی عوامل زیربنایی که ممکن است در ایجاد اعتیاد به بازی‌های آنلاین موثر باشد داشته اند؛ یکی از عوامل زیربنایی که می‌تواند با اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد توجه و بررسی قرار بگیرد سبک دلبستگی است (۱۳). دلبستگی الگویی است که بر مبنای روابط اولیه فرد با والدین یا مراقبین خود شکل می‌گیرد و به مناسبات و روابط بین‌شخصی در آینده منجر می‌شود این الگو می‌تواند ایمن، ناایمن دوسوگرا و اجتنابی باشد(۱۴). سبک دلبستگی، با استفاده از دو بعد متمایز، یعنی اضطراب دلبستگی و اجتناب از دلبستگی درنظرگرفته می‌شود. اضطراب دلبستگی با ترس از رها شدن و طرد شدن و تمایل بیش از حد به تأیید دیگران مشخص می‌شود. اجتناب از دلبستگی به عنوان ترس از صمیمیت و مشکل در اعتماد به دیگران توصیف می‌شود. بر اساس نظریه‌های روانکاوی، رفتار اعتیادآور نوعی اختلال دلبستگی است (۱۵). افرادی که سبک ایمنی دارند در شرایط دشوار پایدارتر و مطمئن‌تر هستند و می‌دانند چگونه از مشکلات خود خلاص شوند، هنگام تعامل با دیگران احساس اعتماد می‌کنند و تمایل

---

[1] -Online Gaming
[2]- playstation (PS)
[3]- android
[4]- XBOX
[5]- WHO
[6]- ICD

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

کمتری برای تجربه ناراحتی و اعتیاد رفتاری دارند. افراد با دلبستگی ناایمن تمایل به استفاده بیش از حد از تلفن هوشمند، دارند (۱۶). افراد دارای دلبستگی ناایمن نقص در تنظیم احساسات دارند و نمی‌توانند روابط بین‌فردی خود را توسعه و حفظ کنند (۱۷). برای مثال تحقیقات روی کارگران کره‌جنوبی نشان داد که دلبستگی ایمن با اعتیاد به اینترنت رابطه منفی دارد و دلبستگی ناایمن با اعتیاد رفتاری رابطه مثبت دارد (۱۸). با این حال، تحقیقاتی که اعتیاد به بازی را از دیدگاه دلبستگی بررسی می‌کنند، هنوز محدود است. شناسایی عوامل واسطه بین ابعاد دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین به درک مکانیسم‌های تأثیر دلبستگی بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی کمک می‌کند.یکی از متغیرهایی که می‌تواند در رابطه با اعتیاد به بازی آنلاین مورد بررسی و شناسایی قرار بگیرد فراشناخت[1]است. باورهای فراشناختی ممکن است توضیح دهد که چگونه عدم امنیت دلبستگی منجر به رفتارهای مشکل‌ساز بازی می‌شود. تحقیقات قبلی نشان داده‌اند که ۵۰ درصد از واریانس اغلب ویژگی‌های شخصیتی و روانشناختی بر اساس عوامل محیطی پیش‌بینی می‌شود و از بین آن‌ها مهمترین عامل محیطی، کیفیت رابطه والد-کودک می‌باشد که در قالب همان سبک دلبستگی توصیف می‌شود (۱۹). سطوح پایین دلبستگی ایمن و سطوح بالای دلبستگی ناایمن می‌تواند مسئول فعال سازی و پایداری راهبردهای تنظیم شناختی و عاطفی سازگار یا ناسازگار باشد، که به نوبه خود در ایجاد باورهای فراشناختی نقش تعیین‌کننده دارد؛ در مجموع اینکه دلبستگی ایمن یا ناایمن باشد بر نحوه تفکر و شناخت تاثیر می‌گذارد (۲۰). بنابراین فراشناخت، ممکن است توضیح دهد که چگونه عدم امنیت دلبستگی منجر به رفتارهای مشکل ساز بازی می‌شود. طی دو دهه گذشته، مفهوم فراشناخت و ارتباط آن با مشکلات روانی در روانشناسی بالینی مورد توجه روزافزون قرار گرفته‌است. فلاول اصطلاح دانش فراشناختی[2]را به عنوان دانش درباره شناخت‌ها، انگیزه‌ها و احساسات خود شخص (یا شخص دیگری) تعریف کرده‌اند (۲۱). ولز و ماتیوس اولین مدل فراشناختی آسیب‌شناسی روانی را پانزده سال بعد ارائه دادند و نقش اصلی فراشناخت‌ها را در پیدایش اختلال روانی بیان کردند (۲۲). آن‌ها پیشنهاد کردند که باورهای مربوط به تجربیات شناختی-عاطفی و راه‌های کنترل این تجربیات شناختی- عاطفی (که به آن‌ها "فراشناخت‌ها" گفته می‌شود) در فعال‌سازی و حفظ سبک‌های مقابله ناسازگار (نشخوار فکری، نگرانی و تهدید) نقش دارند. پنج بعد از فراشناخت‌های عمومی در حفظ سبک‌های مقابله ناسازگار نقش دارند (۲۳)؛ (۱) این باور که نگرانی به حل مشکلات کمک می‌کند (یعنی باورهای مثبت در مورد نگرانی) ؛ (۲) این باور که افکار ممکن است غیرقابل کنترل و خطرناک باشند اما برای کنترل عملکرد باید کنترل شوند (یعنی باورهای منفی در مورد افکار مربوط به کنترل ناپذیری و خطر)؛ (۳) این باور که مهارت-های شناختی شخص به ویژه حافظه و عملکرد توجه بی‌تأثیر است (یعنی اطمینان شناختی)؛ (۴) اعتقاد به نیاز به کنترل افکار؛ و (۵) میزان تمرکز فرد بر فرآیندهای تفکر خود (یعنی خودآگاهی شناختی).

اسپادا و کاسلی در تحقیقی دو نوع فرا شناخت مشکل ساز را در رابطه با اعتیاد به بازی‌های آنلاین شناسایی کردند (۲۴). ۱- فراشناخت‌های مثبت در مورد بازی‌های آنلاین ؛ و ۲- فراشناخت‌های منفی در مورد بازی‌های آنلاین. فراشناخت‌های مثبت به این باورها اشاره دارد که بازی آنلاین در کنترل افکار و احساسات منفی مفید است به این معنا که بازی آنلاین ممکن است به عنوان یک فعالیت خودتنظیمی با هدف دستیابی به درجه ای از کنترل ذهنی تلقی شود و بر اساس باورهایی مانند "بازی‌های آنلاین ذهن من را از مشکلاتم منحرف می‌کند" باشد. فراشناخت‌های منفی به کنترل ناپذیری تجربیات شناختی-عاطفی و خطرات بازی‌های آنلاین مانند "هنگامی که بازی آنلاین را شروع می‌کنم، متوقف کردن ان دشوار است" و خطرات بازی‌های آنلاین مانند "افکار در مورد بازی با عملکرد من تداخل دارد" اشاره دارد. از اصل فراشناختی، انتظار می‌رود که اعتقادات مربوط به افکار مربوط به بازی‌های آنلاین به عنوان استراتژی کنترل شناختی (یعنی فراشناخت‌های مثبت و منفی در مورد مفید بودن بازی‌های آنلاین و فراشناخت‌های منفی در مورد کنترل ناپذیری و خطرات بازی‌های آنلاین) ممکن است به عنوان

[1]- metacognition
[2] -Metacognitive knowledge

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

یک عامل شناختی خود تنظیم کننده عمل کند (۲۵). هامونیر در بررسی سیستماتیک نسبتاً اخیر ادبیات تجربی در مورد فراشناختها در رفتارهای اعتیادآور نتیجه گرفتند که در میان پنج بعد فراشناخت‌های عمومی، باورها در مورد نیاز به کنترل افکار بیشترین ارتباط را با رفتارهای اعتیادآور دارند (۲۶). مرادی و همکاران همبستگی مثبت معناداری بین نارسایی‌های شناختی و اعتیاد به اینترنت و همچنین ریسک پذیری و اعتیاد به اینترنت وجود دارد (۲۷). نتایج پژوهش مارینو و همکاران (۲۸)، نشان که فراشناخت منفی نقش واسطه ای در رابطه بین اضطراب اجتماعی و اختلال بازی آنلاین دارد. کسلی و همکاران (۲۹) نشان داد که بین فراشناخت مثبت و منفی ارتباط مستقیم با بازی آنلاین وجود دارد. پژوهش ایدین و همکاران (۳۰)، نیز نشان داد فراشناخت‌ها به طور مثبت تعارض و عود اختلال بازی آنلاین را پیش بینی کرد.

با توجه به رواج بالای بازی‌های آنلاین و تاثیر روانشناختی آن بر نوجوانان به ویژه نوجوانان پسر، این نیاز را به وجود می‌آید تا مؤلفه‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین شناسایی شوند و همانطور که گفته شد تحقیقات متعددی تأثیر و اهمیت ابعاد دلبستگی را به عنوان یک عامل بسیار مهم در اعتیاد به بازی آنلاین معرفی کرده‌اند ولی تحقیقات اندکی نقش فراشناخت را به عنوان یک عامل تأثیرگذار در ارتباط بین این متغیرها بررسی کرده‌اند. بنابراین با توجه به اهمیت نقش ابعاد دلبستگی واعتیاد به بازی آنلاین ضرورت شناسایی سایر عوامل مداخله کننده بر اعتیاد به بازی آنلاین، مطرح گردیده است و پژوهشگر سعی دارد به این سوال پاسخ دهد که آیا فراشناخت در رابطه بین ابعاد دلبستگی واعتیاد به بازی آنلاین نقش واسطه ای دارد؟

روش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف، کاربردی است و روش پژوهش، توصیفی از نوع همبستگی است و مدل پژوهش با استفاده از تکنیک مدل‌یابی معادلات ساختاری آزمون شد. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه نوجوانان پسر (۱۵-۱۹ ساله) منطقه یک شهر تهران بودند که در سال ۱۴۰۰-۱۳۹۹مشغول به تحصیل بودند. پژوهش حاضر به دلیل همزمانی با پاندومی کرونا به صورت مجازی اجرا شد و پژوهشگر اطلاع دقیقی از تعداد دقیق جامعه آماری ندارد. نمونه پژوهش شامل ۲۳۴ نوجوان پسر مقطع دوم متوسطه بود که با استفاده از نمونه‌گیری دردسترس و با توجه به ملاک‌های مورد نظر پژوهش انتخاب شدند. ملاک‌های ورود به پژوهش عبارت بودند از: نوجوانان پسر ۱۵ تا ۱۹ ساله منطقه یک شهر تهران، رضایت آگاهانه افراد شرکت کننده در پژوهش، شرکت‌کننده امکان استفاده از تلفن همراه یا کامپیوتر دارای اینترنت فعال جهت شرکت در پژوهش را دارا باشد و یکی از شبکه‌های اجتماعی مجازی برای ارسال لینک پرسشنامه را داشته‌باشد. ملاک‌های خروج نیز شامل پاسخگویی ناقص به پرسشنامه‌ها بود. با توجه به این که زمان اجرای پژوهش همزمان با شیوع پاندمی کووید ۱۹ بود، امکان اجرای مداد-کاغذی پرسشنامه‌ها نبود، لذا برای تکمیل پرسشنامه‌ها از روش ارسال آنلاین استفاده شد. به دلیل نامشخص بودن حجم جامعه آماری، حجم نمونه با توجه به احتمال ریزش و همچنین نظر متخصصان که تعداد ۲۰۰ نمونه به بالا را برای اجرای مدل‌های معادلات ساختاری توسط نرم افزارهای مانند لیزرل مناسب می‌دانند (۳۱)، تعداد نمونه ۲۵۰ نفر در نظر گرفته شد و تعداد ۲۵۰ پرسشنامه برای پاسخگویان از طریق فضای مجازی ارسال شد که در نهایت تعداد ۲۳۴ پرسشنامه تکمیل شده برای تحلیل بدست آمد. برای انجام این پژوهش بر روی نمونه آماری مورد نظر، با مراجعه به چندین دبیرستان پسرانه مقطع متوسطه دوم منطقه ۱ تهران و صحبت حضوری با مدیران و جلب رضایت آن‌ها به همکاری با توجه به شرایط کرونا، پژوهشگر لینک پرسشنامه و ملاکهای ورود به پژوهش را در اختیار مدیران قرار داد و آن‌ها نیز لینک پرسشنامه را در گروه دانش‌آموزان پسر پایه‌های دهم، یازدهم و دوازدهم که سن‌شان بین ۱۵ تا ۱۹ سال بود قرار دادند، تا دانش‌آموزان بتوانند به سوالات پاسخ دهند و پاسخ‌های خود را برای پژوهشگر ارسال کنند. در ابتدای پرسشنامه‌ها اصول اخلاقی پژوهش نوشته شد و طی ان شرکت آزادانه و داوطلبانه و محرمانه ماندن پاسخ‌ها توضیح داده شد. سپس بر اساس دستورالعملی که در بالای پرسشنامه‌ها نوشته شده‌بود. از شرکت‌کنندگان خواسته شد تمامی سوالات را به دقت بخوانند تا حد امکان سوالی را بی‌پاسخ نگذارند. تجزیه و

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم افزار آماری لیزرل، با استفاده از شاخص‌های آماری همبستگی پیرسون و مدل‌یابی معادلات ساختاری انجام شد.

ابزار پژوهش

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین[1] (۲۰۰۲): این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ (۲۰۰۲) ساخته شد و دارای ۲۰ ماده است که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به-ندرت= ۱، گاه‌گاهی= 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. به طور کلی، نمره بالای ۵۳، نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است. وانگ و چانگ ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹۵ گزارش کردند (۳۲). زندی‌پیام و همکاران ضریب آلفای کرونباخ برای این پرسشنامه را در نمونه ایرانی ۰/۹۵گزارش کردند. (۳۳). در پژوهش حاضر مقدار پایایی ترکیبی برای تمامی مولفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیشتر از ۰/۷۰ بدست آمده‌است، همچنین مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۸۸ برای مولفه مشکلات عملکرد تحصیلی تا حداکثر ۰/۸۹ برای مولفه مشکلات اجتماعی خلقی است که مقدار مناسبی است و نشان می‌دهد آزمون پایایی به روش همسازی درونی (آلفای کرونباخ) پایایی مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تایید می‌کند.

پرسشنامه فراشناخت ولز[2] (۲۰۰۴): نسخه اولیه پرسشنامه باورهای فراشناختی ولز که دارای ۶۵ ماده بود توسط کارترایت هاتون و ولز در سال ۱۹۹۷ ساخته‌شد. با توجه به زیاد بودن تعداد ماده‌ها، در سال ۲۰۰۴ نسخه ۳۰ ماده‌ای این پرسشنامه توسط ولز و کارترایت هاتون ساخته‌شد. فرم کوتاه با نام پرسشنامه باورهای فراشناختی ولز همانند فرم اصلی دارای ۵ زیرمقیاس است که عبارتند از: مهارناپذیری و خطر، باورهای مثبت درباره نگرانی، وقوف شناختی یا خودآگاهی شناختی، اطمینان به حافظه یا اطمینان شناختی و نیاز به مهار افکار. این پرسشنامه در یک طیف چهار درجه‌ای از موفق نیستم تا خیلی موافقم نمره‌گذاری می‌شود. در صورتی که نمرات پرسشنامه بین ۳۰ تا ۶۰ باشد، میزان باورهای فراشناخت ضعیف می‌باشد. در صورتی که نمرات پرسشنامه بین ۶۰ تا ۹۰ باشد، میزان باورهای فراشناخت در سطح متوسطی می‌باشد. در صورتی که نمرات بالای ۹۰ باشد، میزان باورهای فراشناخت بسیار خوب می‌باشد. ولز، کاترایت- هاتون برای پایایی این مقیاس دامنه ضریب آلفای کرونباخ را برای مقیاس کل و خرده مقیاس‌ها از ۰/۹۳ تا ۰/۷۶ و پایایی بازآزمایی را ۰/۷۵ و برای خرده مقیاسها ۰/۸۷ تا ۰/۵۹ گزارش کرده‌اند.پایایی پرشسنامه را به سه روش همسانی درونی بررسی نموده اند و ضریب آلفای کرونباخ کل مقیاس در نمونه‌ی ایرانی را ۰/۹۱ گزارش شده است و برای خرده مقیاس‌های کنترل ناپذیری، باورهای مثبت، وقوف شناختی، اطمینان شناختی و نیاز به کنترل افکار به ترتیب در نمونه ایرانی ۰/۸۷، ۰/۸۶، ۰/۸۱، ۰/۸۰ و ۰/۷۱ گزارش کردند (۳۴). در این پژوهش مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۷۲ برای مولفه خودآگاهی شناختی تا حداکثر ۰/۸۵ برای مولفه اعتماد شناختی و برای کل مقیاس، ۰/۷۵ بود که مقدار مناسبی است.

پرسشنامه سبک دلبستگی بزرگسال کولینز و رید[3]: این پرسشنامه ابتدا توسط کولینز و رید در سال ۱۹۹۰ تهیه شده و در سال ۱۹۹۶ مورد بازنگری قرار گرفت. این مقیاس شامل خود ارزیابی از مهارت‌های ایجاد روابط وخودتوصیفی شیوه شکل‌دهی روابط دلبستگی نسبت به نگاره‌های دلبستگی نزدیک است و مشتمل بر ۱۸ ماده بوده و از طریق علامت گذاری بر روی مقیاس ۵ درجه‌ای لیکرت(به هیچ وجه با خصوصیات من تطابق ندارد برابر است با ۱، تا کاملا با خصوصیات من تطابق دارد برابر با ۵ می‌باشد. نتایج تحلیل عاملی، سه زیر مقیاس را در این پرسشنامه نشان می دهد:

۱-نزدیکی: میزانی که اعتماد آزمودنی را به دیگران می‌سنجد(D)؛ ۲- وابستگی: میزان آسایش در رابطه صمیمیت و

[1] - Whang, L. S., & Chang,
[2] --metacognitions questionnaire
[3] - Revised Adult Attachment Scale

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

نزدیکی هیجانی را اندازه گیری می‌کند(C) و ۳- اضطراب: ترس از داشتن رابطه را در ارتباط‌ها می‌سنجد(A).

زیر مقیاس اضطراب (A) با دلبستگی اضطرابی – دوسوگرا مطابقت دارد و زیر مقیاس نزدیک بودن (C) یک بعد دو قطبی است که اساساً توصیف‌های ایمن و اجتنابی را در مقابل هم قرار می‌دهد. بنابراین نزدیک بودن (C) در تطابق با دلبستگی ایمن می‌باشد و زیر مقیاس وابستگی (D) را می‌توان تقریباً عکس دلبستگی اجتنابی قرار داد (۳۵).

کولینز و رید اعتبار زیرمقیاس‌های این مقیاس را هم از طریق آلفای کرونباخ و هم از روش بازآزمایی پس از دو ماه بازآزمون، بین ۰/۶۹ تا ۰/۷۵گزارش کرده‌اند. در ایران نیز، روایی و اعتبار نسخه فارسی این مقیاس با آلفای کرونباخ ۹۵ /۰گزارش شده است (۳۶). در پژوهش حاضر مقدار پایایی ترکیبی برای تمامی ابعاد دلبستگی بیشتر از ۷۰ /۰ بدست آمده‌است که این مقادیر پایایی، مقادیر مناسب و مورد قبولی است و نشان می‌دهد که پایایی ابعاد دلبستگی از نظر آماری تایید می شود. همچنین مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۷۶ برای دلبستگی اجتنابی تا حداکثر ۰/۸۲ برای دلبستگی اجتنابی به دست آمده‌است.

یافته‌ها

در این بخش، نتایج آماری در دو بخش توصیفی و استنباطی آمده است.

مجموع نوجوانان پسر شرکت‌کننده در این پژوهش ۲۳۴ نفر بود که از نظر پایه تحصیلی، بیشترین درصد فراوانی با ۴۹/۱ درصد مربوط به پایه یازدهم و کمترین درصد فراوانی با ۱۶/۷ درصد مربوط به دهم بود. از نظر چندمین فرزند خانواده، ۵۷/۷ درصد فرزند اول خانواده هستند، ۳۲/۵ درصد فرزند دوم، ۸/۵ درصد فرزند سوم و ۱/۳ درصد فرزند چهارم خانواده هستند. از نظر وضعیت خانوادگی، بیشتر پاسخگویان یعنی ۹۰/۲ درصد با مادر و پدر زندگی می‌کنند، ۸/۵ درصد با مادر و ۱/۳ درصد با پدر زندگی می‌کنند.

جدول ۱- توصیف متغیرهای اصلی پژوهش

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	معنی‌داری کولموگروف- اسمیرنوف
دلبستگی ایمن	۱۰/۳۲	۳/۴۷	۰/۱۱۹
دلبستگی اجتنابی	۸/۷۱	۱/۰۲	۰/۱۲۳
دلبستگی اضطرابی	۱۱/۳۹	۴/۹۵	۰/۰۸۴
فراشناخت	۵۱/۳۷	۱۱/۲۹	۰/۴۹۲
مشکلات اجتماعی خلقی	۱۸/۲۲	۸/۸۲	۰/۰۵۳
مشکلات عملکرد تحصیلی شغلی	۲۰/۰۶	۸/۵۵	۰/۰۵۶
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۳۸/۲۸	۱۶/۸۲	۰/۰۵۹

بررسی میانگین‌ها نشان می‌دهد میانگین سبک دلبستگی ایمن برابر با ۱۰/۳۲، سبک دلبستگی اجتنابی برابر با ۸/۷۱ و سبک دلبستگی اضطرابی برابر با ۱۱/۳۹ بدست آمده‌است. میانگین فراشناخت برابر با ۵۱/۳۷ و میانگین اعتیاد به بازی‌های آنلاین برابر با ۳۸/۲۸ بدست آمده‌است.

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

جدول ۲- ماتریس همبستگی پیرسون بین متغیرهای اصلی

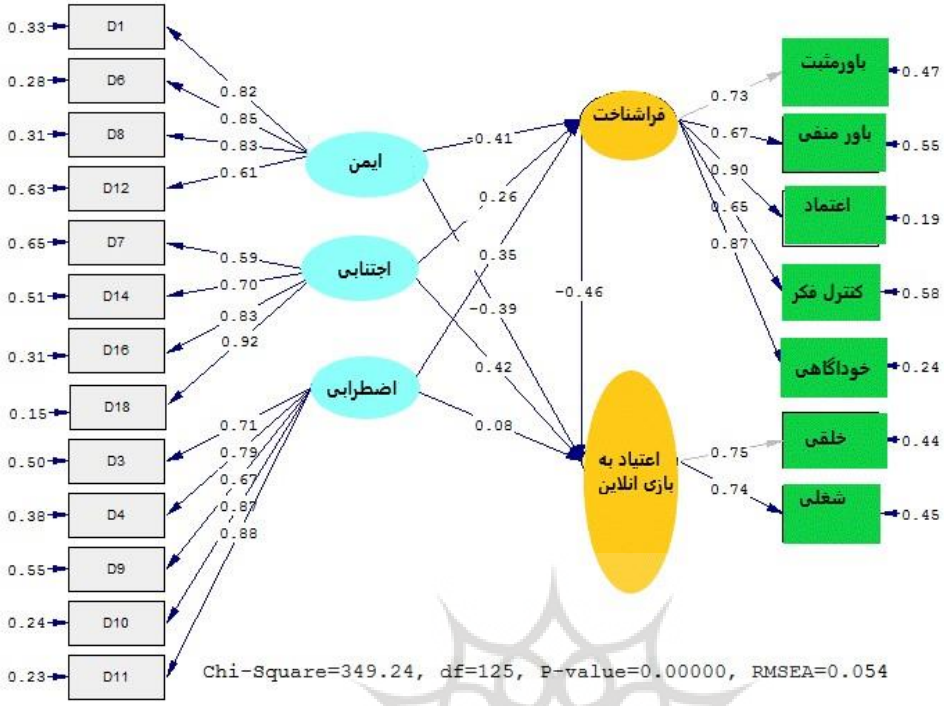
متغیرها	دلبستگی ایمن	دلبستگی اجتنابی	دلبستگی اضطرابی	باورهای مثبت	باورهای منفی	اعتماد شناختی	کنترل افکار	خودآگاهی شناختی	فرا شناخت	اعتیاد به بازیهای آنلاین
دلبستگی ایمن	۰/۷۹									
دلبستگی اجتنابی	-۰/۳۷**	۰/۷۸								
دلبستگی اضطرابی	-۰/۲۵**	۰/۲۹**	۰/۷۹							
باورهای مثبت در مورد نگرانی	-۰/۲۷**	۰/۱۹**	۰/۲۷**	۰/۷۳						
باورهای منفی در مورد افکار	-۰/۴۵**	۰/۲۳**	۰/۱۳*	۰/۳۱**	۰/۷۷					
اعتماد شناختی	-۰/۳۹**	۰/۳۹**	۰/۲۹**	۰/۲۳**	۰/۳۹**	۰/۸۲				
نیاز به کنترل افکار	-۰/۴۶**	۰/۲۱**	۰/۳۲**	۰/۲۹**	۰/۴۵**	۰/۲۷**	۰/۷۳			
خودآگاهی شناختی	-۰/۵۴**	۰/۲۳**	۰/۳۴**	۰/۲۸**	۰/۳۱**	۰/۲۲**	۰/۳۳**	۰/۸۰		
فراشناخت	-۰/۴۶**	۰/۲۴**	۰/۳۱**	۰/۴۶**	۰/۵۵**	۰/۴۴**	۰/۶۰**	۰/۵۷**	۰/۷۵	
اعتیاد به بازی-های آنلاین	-۰/۳۹**	۰/۵۲**	۰/۱۹**	۰/۵۱**	۰/۴۴**	۰/۵۳**	۰/۳۳**	۰/۴۸**	۰/۴۸**	۰/۷۷

طبق جدول ۲ نتایج نشان می‌دهد اعتیاد به بازی‌های آنلاین با تمامی متغیرهای دلبستگی ایمن، دلبستگی اجتنابی، دلبستگی اضطرابی و فراشناخت رابطه دارد (p<۰/۰۵).

مدل نظری پژوهش با استفاده از تکنیک مدل‌یابی معادلات ساختاری (به اختصار SEM) و با استفاده از نرم‌افزار لیزرل آزمون شد. شکل ۱ مدل تحقیق را در حالت ضرایب استاندارد) نشان می‌دهد. نتایج آزمون مدل در جدول ۳ ارائه شده‌است و جدول ۴ شاخص‌های برازش مدل را نشان می‌دهد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]



شکل ۱- مدل تجربی پژوهش در حالت ضرایب مسیر استاندارد شده

جدول ۳- شاخص های برازش مدل پژوهش

شاخص ها	مقدار قابل قبول	نتیجه	تفسیر
GFI (شاخص نیکویی برازش)	۰/۹۰ < (بزرگتر از ۰/۹۰)	۰/۹۳	برازش قابل قبول
RMSEA (جذر برآورد واریانس خطای تقریب)	۰/۰۸ > (کوچکتر از ۰/۰۸)	۰/۰۵۴	برازش قابل قبول
CFI (شاخص برازش تطبیقی)	۰/۹۰ < (بزرگتر از ۰/۹۰)	۰/۹۲	برازش قابل قبول
NFI (شاخص برازش نرم شده)	۰/۹۰ < (بزرگتر از ۰/۹۰)	۰/۹۳	برازش قابل قبول
IFI (شاخص برازش افزایشی)	۰/۹۰ < (بزرگتر از ۰/۹۰)	۰/۸۶	برازش متوسط
AGFI (شاخص برازندگی تعدیل شده)	۰/۵۰ < (بزرگتر از ۰/۵۰)	۰/۴۸	برازش متوسط

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

PGFI (شاخص نیکویی برازش مقتصد)	> ۰/۵۰ (بزرگتر از ۰/۵۰)	۰/۶۲	برازش قابل قبول
/df Chi-Square (نسبت کای اسکوئر بر درجه آزادی)	۵ ≤ شاخص ≤۱ (بین ۱ تا ۵)	۲/۷۹	برازش قابل قبول

در مجموع با ارزیابی تمامی شاخص‌های برازش جدول ۳ می‌توان استنباط کرد که شاخص‌های برازش بدست آمده در مجموع نشان از برازش قابل قبول و مناسب داده‌ها با مدل دارد و می‌توان برازش مدل را با توجه به شاخص‌های برازش بدست آمده قابل قبول دانست.

جدول ۴- نتایج آزمون میانجی‌گری فراشناخت در رابطه بین ابعاد دلبستگی با اعتیاد به بازی آنلاین

نوع رابطه	میزان اثر غیرمستقیم	مقدار p	نتیجه
سبک ایمن --> فراشناخت --> اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۱۸۹	<۰/۰۵	تایید میانجی‌گری
سبک اجتنابی --> فراشناخت --> اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۱۲۰	<۰/۰۵	تایید میانجی‌گری
سبک اضطرابی --> فراشناخت --> اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۱۶۱	<۰/۰۵	تایید میانجی‌گری

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

نتایج آزمون میانجی‌گری نشان می‌دهد که نقش میانجی‌گری فراشناخت تایید می‌شود($p<۰/۰۵$). بیشترین اثر غیرمستقیم مربوط به سبک ایمن با ضریب ۰/۱۸۹- است.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش واسطه‌ای فراشناخت در رابطه بین سبک‌های دلبستگی واعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانانپسر انجام گردید. نتایج نشان داد که فراشناخت نقش واسطه‌ای در رابطه با ابعاد دلبستگی واعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان دارد. اکثر پژوهش‌های موجود به بررسی رابطه دلبستگی با اعتیاد به بازی آنلاین، و فراشناخت‌ها با اعتیادبه بازی آنلاین و یا دلبستگی با فراشناخت‌ها پرداخته‌اند که بیشتر آن‌ها وجود رابطه مثبت و معناداری بین این متغیرها را نشان داده‌اند. اما کمتر پژوهشی به بررسی نقش فراشناخت به عنوان نقش میانجی‌گر یا واسطه‌ای بین دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین پرداخته‌است. در کل بررسی یافته‌ها نشان داد که نتیجه پژوهش حاضر (تا حدی و از بعضی جهات) با نتایج پژوهش‌های پیشین هامونیر (۲۶)، مارینو و همکاران (۲۸)، کسلی و همکاران (۲۹) ایدین و همکاران (۳۰) و مرادی و همکاران (۲۷) همسو بود.

در تبیین تایید احتمالی فرضیه حاضر می‌توان اشاره داشت که کیفیت رفتاری مادر یا مراقب اصلی، تعیین‌کننده نوع دلبستگی ایمن یا ناایمن می‌باشد و از انجایی که بسیاری از ویژگی‌های شناختی و شخصیتی تحت تاثیر کیفیت رابطه والدکودک و سبک دلبستگی ایجاد شده در این رابطه، قرار می‌گیرد، می‌توان گفت دلبستگی ایمن، در ایجاد و فعال‌سازی نحوه کنترل فکر، راهبردهای تنظیم شناختی و عاطفی مثبت و سازگار موثر است و دلبستگی ناایمن نیز می تواند نوجوانان را به سمت استراتژی‌های شناختی ناسازگار مانند تفکر مداوم و نشخوار فکری سوق دهد (۱۵). بنابراین اینکه دلبستگی ایمن باشد یا ناایمن بر نحوه تفکر و شناخت فرد تاثیر می‌گذارد و از این طریق شرایط ایجاد رفتارهای ناکارآمدی مانند رفتارهای اعتیادی از جمله اعتیاد به بازی را فراهم می‌سازد. افرادی که سبک دلبستگی اضطرابی دارند بیشتر به فراشناخت مثبت درباره سودمندی تفکر مداوم، نشخوار ذهنی و باورهای منفی درباره کنترل ناپذیری و خطر افکار مبتلا می‌شوند؛ افراد با سطوح بالای دلبستگی اجتنابی نیز بیشتر مستعد سرکوب فکر می‌باشند و توجه خود را بر نفی نیاز به نزدیکی متمرکز می‌کنند. علاوه بر این، از نظر دانش فراشناختی، شیوه‌های اجتنابی ممکن است کودکان را به این باور برساند که افکار و احساسات خطرناک و غیرقابل کنترل هستند و بنابراین نیاز به کنترل افکار را درک می‌کنند (۱۴) در هر دو مورد، به نظر می‌رسد که فعال‌سازی فراشناخت‌های ناسازگار با سطوح بالای رفتارهای ناکارآمدی مانند رفتارهای اعتیادی که یکی از آن‌ها اعتیاد به بازی است، همراه باشد؛ همچنین مدل دیویس نشان می‌دهد که آسیب‌پذیری روانی (مانندلبستگی ناایمن) ممکن است کاربران را به سمت توسعه و فعال سازی طیف وسیعی از شناخت‌های ناسازگارانه در مورد خود و جهان (آفلاین در مقابل آنلاین) و همچنین شیوه‌های تفکر ناکارآمد سوق دهد، بنابراین رفتارهای مشکل سازی مانند اعتیاد به بازی ایجاد می‌کند.

از انجایی که بسیاری از نوجوانان کاربر بازی آنلاین از استفاده کنندگان اینترنت به شمار می‌روند، در قاصدی (۳۷) نشان داد که باورهای منفی و خودکار در افراد دارای رفتارهای اعتیادی به طور قابل توجهی بیشتر از گروه‌های عادی است وجود چنین باورهای فراشناختی ممکن است تفاوت‌هایی را در مهارت‌های مقابله‌ای نشان دهد .به طور کلی، باورهای فراشناختی مخدوش کننده،مهارت‌های مقابله‌ای را تضعیف می‌کند، و زمینه ساز اعتیاد می‌شود همچنین تفاوت قابل توجهی در کنترل ناپذیری (باورها درباره نگرانی‌های غیرقابل کنترل و خطرناک) در افراد معتاد به اینترنت و گروه‌های عادی وجود دارد.

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

این نتایج مطابق با نظریه فراشناختی ولز درباره عملکرد اجرایی بود و سهم کنترل فکر و خودآگاهی شناختی می‌تواند اعتیاد به مواد و اختلالات اعتیادی را پیش‌بینی کند و می‌توان اظهار داشت که افراد مبتلا به اعتیاد به بازی آنلاین به دلیل باورهای فراشناختی خود (مانند باورهای فراشناختی در مورد کنترل افکار یا باورهای منفی فراشناختی و غیره) دچار اختلالات هیجانی می شوند. باورهای فراشناختی باعث می‌شود این افراد در شرایط دشوار دچار سندرم شناختی- توجهی شوند. با فعال شدن سندرم شناختی- توجهی، به دلیل باورهای فراشناختی، راهکارهای غلبه فعال می‌شود. مطالعات کوهن نشان داد که نقص فکری یکی از عوامل ایجاد مشکلات اجتماعی و بین‌فردی مانند اعتیاد به مواد مخدر و اعتیاد به اینترنت است. کنترل ناپذیری یک اختلال شناختی است که شامل اختلال توجه (به عنوان مثال، در درک) و حافظه (عدم یادآوری) و عملکرد حرکتی (نقص حرکتی) است. به طور کلی، باورهای فراشناختی مخدوش کننده، مهارت‌های مقابله‌ای را تضعیف می‌کند، و زمینه ساز اعتیاد می‌شود.

بنابر انچه گفته شد نقش واسطه‌ای فراشناخت در رابطه بین ابعاد دلبستگی و اعتیاد به بازی آنلاین تبیین می‌شود؛ در واقع مدل ارائه شده در این پژوهش یک مدل فرآیندی از روابط منطقی یافته شده است که بیان می‌کند نوع دلبستگی بر ویژگی‌های شناختی افراد تاثیر می‌گذارد و با تضعیف تفکر و ایجاد باورهای منفی و درنتیجه تاثیر بر راهبردهای مقابله‌ای ناسازگار موجبات رفتارهای ناکارآمدی مانند اعتیاد به بازی آنلاین را فراهم می‌سازد.

همچنین نتایج نشان داد که بین ابعاد دلبستگی با فراشناخت درنوجوانان پسر ارتباط معناداری وجود دارد. درتبیین این یافته می‌توان گفت سبک دلبستگی و کیفیت دلبستگی بر شیوه‌های تفکر و شناخت نوجوانان تاثیر می‌گذارد؛ برای مثال افرادی که سبک دلبستگی‌شان ایمن می‌باشد، دارای ویژگی اعتماد به خود می‌باشند که به عنوان یکی از منابع درون‌روانی، فرد را قادر می‌سازد که درمواجهه با موقعیت‌های استرس‌زا از پردازش اطلاعات رشد یافته‌تر و مکانیزم‌های شناختی موثرتری استفاده کنند. سطوح پایین دلبستگی ایمن و سطوح بالای دلبستگی ناایمن ممکن است مسئول فعال‌سازی راهبردهای تنظیم شناختی و عاطفی ناسازگار باشد. از منظر دیگر این احتمال وجود دارد که با ایجاد دلبستگی اضطرابی، کودکان، به سمت نظارت بر تهدیدها و تمرکز توجه بر علائم جدایی و خطر و همچنین مشارکت در فرآیندهای شناختی مانند نشخوار فکری راهنمایی شوند؛ از این منظر، کودکان مضطرب بیشتر به فراشناخت مثبت درباره سودمندی تفکر مداوم و باورهای منفی درباره کنترل ناپذیری و خطر افکار مبتلا هستند(۳۸). برعکس، کودکان با سطوح بالای دلبستگی اجتنابی باید بیشتر مستعد سرکوب فکر باشند، و توجه خود را بر نفی نیاز به نزدیکی متمرکز کنند. علاوه بر این، از نظر دانش فراشناختی، شیوه‌های اجتنابی ممکن است کودکان را به این باور برساند که افکار و احساسات خطرناک و غیرقابل کنترل هستند و بنابراین نیاز به کنترل افکار را دارند. بنابر انچه گفته شد می‌توان گفت که نوع دلبستگی می‌تواند با فراشناخت‌ها رابطه داشته باشد.

همچنین یافته‌ها نشان دادند که بین ابعاد دلبستگی با اعتیاد به بازی آنلاین درنوجوانان پسر ارتباط معناداری وجود دارد.

سبک‌های دلبستگی میتواند منجر به طرز رفتار، افکار و هیجانات خاصی در افراد شود که در صورت بدکارکردی با اختلالات رفتاری، روانی و شخصیت همراه می‌شود. می‌توان انتظار داشت که سبکهای دلبستگی مانند سبک دلبستگی اجتنابی و اضطرابی که از سطوح بالای اضطراب و افسردگی برخوردار است، باعث ایجاد کیفیت زندگی پایین و سلامت روان نامطلوبی در فرد شوند و اینترنت و استفاده از بازی‌های آنلاین می‌تواند به مثابه یک نوع مکانیزم تنظیم هیجان و مقابله با مشکلات روانشناختی

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

این افراد مورد استفاده قرار گیرد، چراکه بازی‌های آنلاین امکان برقراری یک رابطه طولانی، گذراندن اوقات فراغت، عدم رویارویی واقعی با افراد و موقعیت‌های اجتماعی را فراهم می‌سازد.

از سوی دیگر افراد واجد سبک دلبستگی ایمن، روابط صمیمی و بهتری را با دیگران برقرار می‌کنند، ارتباط بین فردی بهتری دارند، دارای اعتمادبه نفس بیشتری هستند و هنگامیکه مانعی سر راه آن‌ها قرار می‌گیرد کمتر به سراغ رفتارهای اعتیادی می‌روند؛ به عبارت دیگر در نوجوانانی که دارای سبک دلبستگی ناایمن هستند به خاطر احساس ناایمنی، اضطراب و عدم اعتمادی که نسبت به خود یا دیگران دارند، در ایجاد و برقراری رابطه با دیگران با شکست مواجه می‌شوند و بیشتر انزوا و تنهایی را ترجیح می‌دهند و این امر موجب می‌شود که گرایش بیشتری به رفتارهای اعتیادی از جمله اعتیاد به بازی آنلاین داشته باشند. به طور کلی افرادی که سبک‌های دلبستگی ناایمن دارند در بسیاری موارد به دلیل روابط بین‌فردی محدود، به دنبال حمایت و تایید اجتماعی و عاطفی هستند و چون در جستجوی حمایت در دنیای واقعی با مشکل مواجه هستند، تمایل بیشتری به استفاده از فضای مجازی و بازی‌های آنلاین به منظور فرار و جبران اجتماعی نشان می‌دهند.

در نهایت همبستگی پیرسون نشان داد که فراشناخت با اعتیاد به بازی آنلاین درنوجوانان پسر ارتباط معناداری وجود دارد. درجهت تبین این فرضیه می‌توان گفت از اصل فراشناختی انتظار می رود که اعتقادات مربوط به افکارمربوط به بازی و بازی‌های آنلاین به عنوان استراتژی کنترل شناختی (یعنی فراشناخت‌های مثبت در مورد مفید بودن بازی‌های آنلاین و فراشناخت‌های منفی در مورد کنترل ناپذیری و خطرات بازی‌های آنلاین) ممکن است به عنوان یک عامل شناختی خود تنظیم‌کننده عمل کند.

در زمینه رفتارهای اعتیادآور، فراشناخت‌ها در سه مرحله زمانی مفهوم‌بندی می‌شوند: مرحله پیش از درگیری، مرحله درگیری و مرحله پس از درگیری. بسته به محتوای فراشناخت، آن‌ها را می‌توان به دو عامل تقسیم کرد: فراشناخت‌های مثبت و منفی. فراشناخت‌های مثبت به مزایای مشارکت در یک رفتار خاص به عنوان یک استراتژی خودتنظیمی شناختی و عاطفی اشاره دارند (به عنوان مثال، "استفاده از بازی آنلاین مرا سرگرم می‌کند")، که این فراشناخت‌ها نقش اساسی در مرحله قبل از درگیری ایفا می‌کنند، زیرا نوجوان را تشویق به رفتارهای اعتیادآور می‌کند. فراشناخت‌های منفی به کنترل ناپذیری و خطرات افکار و پیامدهای مربوط به رفتارهای اعتیادآور مربوط می‌شود (به عنوان مثال، " بازی‌های آنلاین، در عملکرد من اختلال ایجاد می‌کند") و در مراحل درگیری و پس از درگیری فعال می‌شوند زیرا آن‌ها حالتهای احساسی منفی را تحریک می‌کنند (۴۰). تصور می‌شود که این فراشناختها در تداوم رفتارهای اعتیادآور به عنوان وسیله‌ای برای تنظیم این حالات داخلی دخیل هستند. شواهد تجربی از نقش فراشناخت-های عمومی و فراشناخت‌های مثبت و منفی ویژه رفتارهای اعتیادآور، در رفتارهای اعتیادآور مبتنی بر مواد حمایت می‌کند(۳۹). بنابراین شواهد پژوهشی نشان داده که فراشناخت‌های مثبت و منفی پیش‌بینی کننده قوی مربوط به مشارکت در یک رفتار خاص اعتیادی هستند.

هرچه اعتقادات در مورد تأثیرات مثبت بر احساسات و شناخت استفاده از بازی‌های آنلاین قوی‌تر باشد، تمایل به انجام این رفتارها بیشتر است(۴۰). نتایج تحقیقی نشان داد که فراشناخت‌های مثبت، ساعات بازی آنلاین هفتگی را پیش‌بینی می‌کند، که این به نوبه خود، فراشناخت‌های منفی را پیش‌بینی می‌کند. آن ها یک پیوند غیر مستقیم قوی بین ساعات بازی هفتگی آنلاین از طریق فراشناخت منفی در مورد بازی آنلاین پیدا کردند و نتایج آن‌ها از این ایده که فراشناخت‌های مثبت نقش محوری در مرحله

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

پیش از درگیری یک رفتار اعتیادآور دارند، حمایت می‌کند، زیرا آن‌ها افراد را به انجام رفتارهای اعتیاد آور ترغیب می‌کند، در حالی که فراشناخت‌های منفی خطر یک رفتار اعتیادآور کامل را افزایش می‌دهد (۲۹).

محدودیت جامعه آماری پژوهش (نوجوانان پسر مقاطع تحصیلی دهم، یازدهم و دوازدهم منطقه یک شهر تهران) و نوع پژوهش که همبستگی و مقطعی است محدودیت-هایی را در زمینه تعمیم یافته‌ها، تفسیرها و اسنادهای علت شناختی متغیرهای مورد بررسی مطرح می‌کنند که باید در نظر گرفته‌شوند. به دلیل همزمانی با پاندومی کرونا نمونه گیری به صورت در دسترس انجام شد در نتیجه، در تعمیم نتایج ان به جامعه با احتیاط عمل باید کرد.یکی دیگر از محدودیت‌های این پژوهش، فراهم نبودن موقعیت اجرای پرسشنامه‌ها به صورت مداد- کاغذی، به دلیل شیوع بیماری کووید۱۹ بود. از ان جایی که پرسشنامه‌ها در شبکه‌های اجتماعی مجازی توزیع گردید، شرایط حضور همه‌ی شرکت کنندگان در پژوهش برابر نبوده و تنها کسانی می‌توانستند در پژوهش شرکت کنند که قادر به دسترسی به اینترنت، فضای مجازی و تلفن‌های هوشمند بودند. در این پژوهش برای جمع‌آوری اطلاعات از پرسشنامه استفاده گردید، در نتیجه ممکن است برخی از افراد از ارائه پاسخ واقعی خودداری کرده و پاسخ غیر واقعی داده باشند.با توجه به اینکه پژوهش، تنها بر روی نوجوانان پسر انجام شده‌است، پیشنهاد می‌شود برای فراهم سازی امکان تعمیم بیشتر، این پژوهش بر روی نمونه‌های متفاوت دیگر مانند دختران نوجوان و کودکان و جوانان نیز مورد بررسی قرار گیرد. از آن‌جایی که نوع دلبستگی و فراشناخت با اعتیاد به بازی های آنلاین رابطه دارد، پیشنهاد می‌شود متخصصان سلامت روان آگاهی‌های لازم را در مورد فراشناخت وسبکهای دلبستگی و لزوم مراقبت و حمایت و بهبود کیفیت ارتباطات خانواده به عنوان پیش زمینه‌هایی که می‌توانند باعث ایجاد اختلالات اعتیادی از جمله اعتیاد به بازی شوند ارایه دهند. نتایج پژوهش حاضر می‌تواند برای متخصصین فعال درحوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان درمانی قابل استفاده باشد. بدین گونه که شناسایی عوامل موثر در بروز اعتیاد به بازی‌ها به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند و فعالیتهای‌شان را سازماندهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات موثرتر به مراجعان می‌شود.

تشکر و قدردانی

از تمام نوجوانان عزیز شرکت‌کننده در پژوهش تشکر و قدردانی می‌شود.

منابع

Aydin Ünal-, P., Obuca, F., Aydın, O., & Spada, M. The role of metacognitions and emotion recognition in problematic SNS use among adolescents. Journal of Affective Disorders 2021; 282, 1–8. https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.12.103

Bruce S. LieseabHyoun S. KimcDavid C. Hodginsc. Insecure attachment and addiction: Testing the mediating role of emotion dysregulation in four potentially addictive behaviors. Addictive Behaviors, 2020; 107. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106432

Caselli, G., Marino, C., & Spada, M. M. Modelling online gaming metacognitions: The role of time spent gaming in predicting problematic Internet use. Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy 2020;1–11. https://doi.org/10.1007/s10942-020-00365-0

Collins, N. L., & Read, S. J. Adult attachment, working models, and relatioship quality in dating couples. Journal of Personality and Social Psychology, 1990; 58(4), 644-663. https://doi.org/10.1037/0022-3514.58.4.644

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

Davari, Ali and Rezazadeh, Arash. Structural Equation Modeling with PLS Software, Publishing Organization University Jiha 2013; [persion]

Stevens MW, King DL, Dorstyn D, Delfabbro PH. Cognitive–behavioral therapy for Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. Clinical psychology & psychotherapy. 2019 Mar;26(2):191-203. https://doi.org/10.1002/cpp.2341

Eichenberg, C., & Schott, M. An Empirical Analysis of Internet Message Boards for Self-Harming Behavior. Archives of suicide research: official journal of the International Academy for Suicide Research 2017; 21(4), 672–686. https://doi.org/10.1080/13811118.2016.1259597

Flavell, J. H. Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. American Psychologist, 1979; 34,906-911. https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906

Garakani A, Zu Wei Zhai, Rani A. Hoff, Suchitra Krishnan-Sarin, Marc N. Potenz. Gaming to relieve tension or anxiety and associations with health functioning, substance use and physical violence in high school students, Journal of Psychiatric Research, 2021; (140), 461-467. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.05.055

Gentile D. A, Choo H, Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. Pediatrics 2011; 127(2), e319–e329. https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353

Hamidi F, Ghasedi J. Cognitive and metacognitive impairments of drug addicted, Internet addicted and normal individuals in youth ages: A comparative study. International Journal of High-Risk Behaviors and Addiction. 2020 Mar 31;9(1). DOI: https://doi.org/10.5812/ijhrba.95400

Hamonniere, T., & Varescon, I. Metacognitive beliefs in addictive behaviors: A systematic review. Addictive Behaviors, 2018; 85, 51–63. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.05.018

Islami, F. Haji Alizadeh, K. The relationship between attachment styles and test anxiety with the mediating role of metacognitive beliefs. Recent Advances in Behavioral Sciences, 2017; 2 (8): 16-1. [persion]. URL: http://ijndibs.com/article-۶۹-۱-fa.html

Kim, S. M., Han, D. H., Lee, Y. S., & Renshaw, P. F. Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder Compute HumBehavior 2012; 28(5), 1954–1959. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.015

Kovacˇevic´ I, Minovic´ M, Milovanovic´ M, Pablos PO, Starcˇevic D. Motivational aspects of different learning contexts: ‘‘My mom won’t let me play this game’’. Computer Human Behavior; 2013; 29(2) 354–63. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.023

Li, L., Yu, Q., Zhang, L., Jin, S. The gender difference on Internet addictive among adolescent: the mediation effect of the differentiation of social and psychological situation in school. Chinese Journal of Clinical Psychology 2015; 23(6), 1044–8. https://psycnet.apa.org/record/2016-18268-020

Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L., & Spada, M. M. Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions. Journal of Behavioral Addictions, 2020; 9, 617–628. https://doi.org/10.1556/2006.2020.00044

Marino, Nikčević, A. V., Alma, L., C., Kolubinski, D. C., Yilmaz-Samanci, A. E., Caselli, G., & Spada, M. M.; Modelling the contribution of negative affect, outcome expectancies and metacognitions to cigarette use and nicotine dependence. Addictive Behaviors 2017; 74, 82–89. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.06.002

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 2010 ;13(3), 313–316. https://doi.org/10.1089/cyber.2009.02

Moradi S, Yeganeh T, Najafi K, Abolghasemi A, Haghparast N. The Role of Cognitive Failure, Innovation and Risk-Taking in

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

Explanation of Internet Addiction. JHC. 2017; 19 (2) :177-188 [persion]. URL: http://hcjournal.arums.ac.ir/article-1-790-fa.html

National Digital Games Foundation, https://www.ircg.ir/fa/news/5023/

Pakdaman, Shahla. Study of the relationship between attachment and socialism in adolescence, PhD thesis, University of Tehran, 2001. [persion]

Rutter, M. Resilience concept and findings: Implications for family therapy. Journal of Family therapy 1999; 21, 119-144. https://doi.org/10.1111/1467-6427.00108

Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. PAX HUMANA 2017; 4(1), 27–44. http://repository.uksw.edu/handle/123456789/13126

Shaver, P. R. & Mikulincer, M., An attachment perspective on psychopathology. World Psychiatry 2012; 11(1), 11–15. https://doi.org/10.1016/j.wpsyc.2012.01.003

Shin, S. E., Kim, N. S., & Jang, E. Y. Comparison of problematic internet and alcohol use and attachment styles among industrial workers in Korea. Cyberpsychology, behavior and social networking 2011; 14(11),665–672. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0470

Shirinzadeh Dastgiri, P., and Goodarzi, M., and Rahimi, Ch., And Naziri, Q. Evaluation of factor structure, validity and validity of metacognition questionnaire 30. Journal of Psychology, 2009;12 (4) 445-461. [persion]

Spada M. M, & Caselli G. The Metacognitions about Online Gaming Scale: Development and psychometric properties. Addictive Behaviors 2017 ;64, 281–286. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.07.007

Spada, M. M., Caselli, G., & Wells, A. A triphasic metacognitive formulation of problem drinking. Clinical Psychology & Psychotherapy 2013; 20, 494–500. https://doi.org/10.1002/cpp.1791

Spada, M. M., Nikčević, A. V., Moneta, G. B., & Wells, A. Metacognition as a mediator of the relationship between emotion and smoking dependence. Addictive Behaviors 2007;32(10),2120–2129. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2007.01.012

Spada, M. M., Giustina, L., Rolandi, S., Fernie, B. A., & Caselli, G. Profiling metacognition in gambling disorder. Behavioural and Cognitive Psychotherapy 2015;43, 614–622. https://doi.org/10.1017/S1352465814000101

Sung, Y, Nam, T.H, & Hwang, M. H. Attachment style, stressful events, and internet gaming addiction in Korean university students. Personality and Individual Differences, 2020; 80(1), 1-28. https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109724

Wallenius M, Rimpela A, Punamaki R, Lintonen T. Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. Journal of Applied Developmental Psycholog. 2009; 4(30), 463-74. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.021

Wells, A., & Cartwright-Hatton, S A short form of the Metacognitions Questionnaire: Properties of the MCQ-30. Behaviour Research and Therapy 2004; 42(4), 385–396. https://doi.org/10.1016/S0005-7967(03)00147-5

Wells, A., & Matthews, G. Modelling cognition in emotional disorder: the S-REF model. Behaviour research and therapy 1996; 34(11-12), 881–888. https://doi.org/10.1016/S0005-7967(96)00050-2

Whang, L. S., & Chang, G. Y. Psychological analysis of online game users. Proc Hum Comput Interact 2002; 2, 81-90.

Young, I, Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. The American Journal of Family Therapy 2009; (37) 5, 355-372. https://doi.org/10.1080/01926180902942191

Yousaf A, Adil A, Hamza A, Ghayas S, Niazi S, Khan, A. Relationship between Attachment styles and Social Media addiction among young adults: Mediating role of self-esteem. Isra Med J 2021; 13(1): 48-51.

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]

Zandi payam A, Davoudi I, Mehrabizadeh M. Normalization and Examining Psychometric Properties of Online Game Addiction Inventory-Persian Version. IJPCP. 2016; 21 (4) :351-361 [persion]. URL: http://ijpcp.iums.ac.ir/article-1-2525-en.html

Zatrahadi, M., Darmawati D., & Yusra, N The Effect of Online Game on Adjustment Social in Adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling 2021;1(1) 15-19. https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

[Downloaded from rph.khu.ac.ir on 2025-12-09]