

Adolescent Online Gaming Addiction Based on Social Support Mediated by Life Satisfaction and Attachment to Peers

Parirokh Mamaghani
Miandoab 

Assistant Professor, Department of Education for Exceptional Children, Faculty of Specialization, Farhangian University, Nasibeh Campus, Tehran, Iran

Javad Kavousian 

Assistant Professor, Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran

Mehdi Arabzadeh 

Assistant Professor, Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran

Balal Izanloo 

Assistant Professor, Department of Curriculum Development, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran

Extended Abstract:

1. Introduction

The rapid growth of online games has transformed the nature of entertainment, education, and social relationships among adolescents. Although playing online games in moderation can be beneficial, excessive or addictive use leads to numerous problems. Several underlying factors contribute significantly to the development of online gaming addiction, including social support, peer relationships, and life satisfaction.

Research Question(s)

This study seeks to answer the question of whether life satisfaction and peer relationships mediate the relationship between social support and online gaming addiction.

2. Literature Review

Based on Maslow's theory, if there is insufficient social support in real life, individuals may turn to the internet and online gaming to find dynamic social

Corresponding Author: pary.mm74@gmail.com

How to Cite: Mamaghani Miandoab, P. , Kavousian, J. , Arabzadeh, M., Izanloo, B. (2027). Adolescent online gaming addiction based on social support mediated by life satisfaction and attachment to peers., *Journal of Counseling and Psychotherapy Culture*, 17(68), 65-91. DOI: 10.22054/qccpc.2026.86638.3473

Accepted: 31/05/2026

Revised: 05/02/2026

Received: 01/07/2025

ISSN: 2345-6051

eISSN: 2476-6178

support groups to meet their psychological needs (Xie & Kim, 2022). Social support negatively predicts internet addiction (Lei et al., 2018).

Studies have shown that social support has a positive relationship with life satisfaction; the greater the perceived social support, the higher the life satisfaction, and conversely, a lack of perceived social support from family, friends, and other significant individuals leads to lower life satisfaction overall (Yu et al., 2020; Fu et al., 2022).

Although the effect of social support on life satisfaction is well-established, the potential mechanisms of this correlation remain unclear due to its complexity. Identifying other mediating variables in the relationship between social support and online game addiction could be fruitful in this regard. Another mediating variable is peer relationships.

Based on attachment theory, adolescents with insecure attachment to peers tend to become isolated from their peer group and feel lonely (Schoeps et al., 2020). This feeling of loneliness can drive adolescents towards social media. Online games serve as an escape from real-world social interactions (Shorter, Turner, & Mueller-Coyne, 2022).

3. Methodology

In terms of its objective, the present study is applied, and in terms of research method, it is a descriptive correlational study. The research model was tested using structural equation modeling (SEM) techniques. The statistical population of the present study consisted of all male adolescents (13-18 years old) in Districts 1 and 3 of Tehran who were studying in the academic year 2024-2025. The research sample included 220 male adolescents from junior high school and senior high school, selected using multi-stage cluster random sampling according to the research criteria. The inclusion criteria for the study were: using online games for more than 30 hours per week, scoring above 53 on the Wang and Chang (2002) Online Game Addiction Questionnaire, and achieving a minimum score of 5 on Young's (2009) diagnostic criteria checklist. Exclusion criteria included a history of substance abuse, alcohol use, psychiatric consultations, and the use of psychiatric medications.

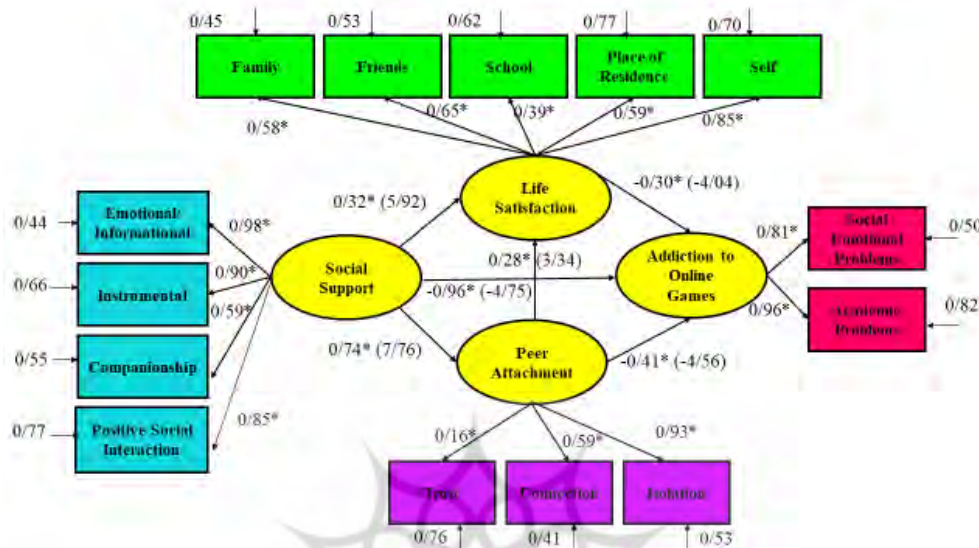
4. Results

Table 1. Research Model Fit Indices

Indices	Acceptable Value	Result	Interpretation
GFI	>0/90	0.92	Acceptable Fit
RMSEA	<0/08	0.07	Acceptable Fit
CFI	>0/90	0.91	Acceptable Fit
IFI	>0/90	0.93	Acceptable Fit
Chi- Square/df	1<Inices>5	3.42	Acceptable Fit

Note. The table data indicates that the fit indices are appropriate and suggest an acceptable fit of the data to the model.

Figure 1. Empirical research model with standardized path coefficients



Note. Based on the figure, the numbers on the path line indicate the path coefficients between two variables, and the numbers written next to each sub-scale represent the factor loadings for each item. Factor loadings between 0.3 and 0.6 are desirable, and factor loadings above 0.6 are very desirable. The arrows pointing to each item indicate the remaining variance. The star on the numbers indicates significance, and the numbers in parentheses show the t-value.

5. Discussion

This research examines the relationship between social support, life satisfaction, and peer attachment with online gaming addiction, indicating that the interplay of these factors can offer a new perspective in the field of online gaming addiction. These findings highlight the importance of the role of family and social support, having psychological well-being, and good peer relationships in adolescents for preventing online gaming addiction.

5. Conclusion

The results showed that life satisfaction and peer attachment play a mediating role in the relationship between social support dimensions and online gaming addiction in adolescents. There is a significant positive relationship between social support and peer attachment in adolescent boys. There is a significant positive relationship between social support and life satisfaction. There is a significant positive relationship between peer attachment and life satisfaction in

adolescent boys. There is a significant negative relationship between social support and online gaming addiction in adolescent boys. The results indicated a significant negative relationship between peer attachment and online gaming addiction. Finally, Pearson correlation showed a significant negative relationship between life satisfaction and online gaming addiction in adolescent boys.

Acknowledgments

We would like to express our gratitude to all the dear adolescents who participated in this study.

Keywords: Online gaming addiction, Adolescents, Social support, Life satisfaction, Attachment to peers.





مدل اعتیاد به بازی‌های آنلاین نوجوانان بر اساس حمایت اجتماعی با میانجی‌گری رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان

پریخ ممقانی میاندوآب * 

استادیار گروه آموزش کودکان استثنایی، دانشکده تخصصی، دانشگاه فرهنگیان نسیمیه، تهران، ایران

جواد کاوسیان 

استادیار گروه روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

مهدی عربزاده 

استادیار گروه روانشناسی تربیتی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

بلال ایزانلو 

استادیار گروه برنامه‌ریزی درسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

چکیده

پژوهش حاضر باهدف بررسی نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان انجام شد. روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری کلیه نوجوانان پسر منطقه یک و سه شهر تهران بودند که از میان آن‌ها نمونه‌ای به حجم ۲۲۰ نفر به روش تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش پرسشنامه‌های مقیاس چندبعدی رضایت از زندگی دانش‌آموزان هیونتر (۱۹۹۴)، حمایت اجتماعی شربورن و استوارت (۱۹۹۱)، دلبستگی به همسالان آرمسدن و گرینبرگ (۱۹۸۷) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲) بود. روابط بین متغیرها با آزمون همبستگی پیرسون و آزمون مدلیابی معادلات ساختاری به روش حداقل مجزورات جزئی انجام شد. نتایج نشان داد که بین حمایت اجتماعی با اعتیاد به بازی آنلاین رابطه منفی و معنادار و با رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان رابطه مثبت و معنادار، بین رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان با اعتیاد به بازی آنلاین رابطه منفی و معنادار و بین دلبستگی به همسالان و رضایت از زندگی رابطه مثبت و معناداری وجود داشت ($P < 0.05$). ارتباط غیرمستقیم حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین از طریق رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان مشخص شد. رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان نقش واسطه‌ای در رابطه بین

حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین داشتند. پژوهشگران اعتیاد به اینترنت و بازی آنلاین باید بر نقش حمایت اجتماعی و دلبستگی به همسالان جهت برنامه‌ریزی برای اقدامات پیشگیرانه تأکید نمایند.

کلیدواژه‌ها: اعتیاد به بازی آنلاین، نوجوانان، حمایت اجتماعی، رضایت از زندگی، دلبستگی به همسالان.



مقدمه

رشد سریع بازی‌های دیجیتال، نوع سرگرمی، آموزش و روابط اجتماعی نوجوانان را متحول کرده است. در حالی که بازی در حد متوسط مهارت‌های شناختی را افزایش می‌دهد و موجب کاهش استرس می‌شود، اما مشغولیت بیش‌ازحد و اعتیادی به بازی‌های آنلاین، با خطرات قابل توجه سلامتی از جمله کمبود خواب، اختلالات عضلانی اسکلتی، اضطراب، افسردگی و افت تحصیلی مرتبط بوده است (چویما و همکاران^۱، ۲۰۲۵). در حال حاضر بازی‌های آنلاین ماینکرفت، فورتنایت^۲، لجند^۳، کلش^۴، بتل گراند از جمله معروف‌ترین بازی‌ها هستند که بدون توجه به فرهنگ، سن و جنسیت بازی می‌شوند (ارویک و همکاران^۵، ۲۰۲۲؛ وانگ و همکاران^۶، ۲۰۲۱).

سازمان بهداشت جهانی^۷ (۲۰۲۰) اختلال بازی اینترنتی را به‌عنوان یک اعتیاد رفتاری به رسمیت شناخت که با اختلال در کنترل بازی، اولویت دادن بازی نسبت به سایر فعالیت‌ها و ادامه بازی علی‌رغم وجود عواقب منفی مشخص می‌شود. طبق راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی^۸ برای گرفتن تشخیص اختلال بازی اینترنتی، فرد باید حداقل ۵ نشانه از این ۹ معیار وابستگی، عود، تحمل، نقص در کنترل، از دست دادن علاقه، ادامه استفاده علی‌رغم مشکلات، غفلت، فرار از خلق و خوی منفی و نقص عملکردی را در یک بازه زمانی ۱۲ ماهه داشته باشد (لابانا و همکاران^۹، ۲۰۲۰). میزان شیوع اختلال بازی اینترنتی ۶/۱ درصد گزارش شده است. این میزان در نمونه‌های صرفاً گیم ۸/۱ درصد و در نمونه‌های مختلط گیم و غیر گیم ۵/۴۷ درصد گزارش شده است (پرز و همکاران^{۱۰}، ۲۰۲۶). شیوع جهانی اختلال بازی ۳/۰۵ درصد گزارش شده است. البته این میزان با در نظر گرفتن مطالعاتی که نمونه‌گیری دقیق‌تری داشتند به ۱/۹۶ درصد تعدیل شد (استیونس و همکاران^{۱۱}، ۲۰۲۰). مطالعات نشان دادند که اعتیاد به بازی آنلاین در بین دانش‌آموزان متوسطه اول و دوم رو به افزایش است که در پسران بیشتر از دختران است (آیدمیر^{۱۲}، ۲۰۱۸). اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان پسر شایع‌تر است (دانگ و همکاران^{۱۳}، ۲۰۱۹).

1 Chioma et al

2 Fortnite

3 Legend

4 Clash of Clans (CoC)

5 Erevik et al

6 Vuong et al

7 WHO

8 DSM-5

9 Labana et al

10 Perez et al

11 Stevens et al

12 Aydemir

13 Dong et al

گرچه بازی‌های آنلاین پیامدهای مثبت فراوانی دارد، ازجمله بهبود تجسم فضایی، خلاقیت، خود پنداره مثبت، تفکر و حل مسئله؛ اما پیامدهای منفی استفاده از آن مانند رفتارهای اعتیادآور روزبه‌روز در حال افزایش است. پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین را می‌توان در سه طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد جسمی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده؛ مشارکت اجتماعی، حرفه‌ای و علمی کم) و مشکلات شغلی تحصیلی (از دست دادن کار یا ترک مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (اسلام و همکاران^۱، ۲۰۲۳). همچنین نوجوانانی که زمان زیادی را در اینترنت سپری می‌کنند ممکن است قربانی تهدیدات سایبری ازجمله دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز و محتوای آشکار جنسی شوند (کوهی و شیخ‌الاسلامی، ۱۴۰۴). در کنار شناسایی پیامدهای اعتیاد به بازی آنلاین، پژوهش‌هایی بر شناسایی عوامل زیربنایی مؤثر در اعتیاد به بازی‌های آنلاین پرداخته‌اند و مدلی ساختاری ارائه داده‌اند. در پژوهشی درمان مبتنی بر ذهن آگاهی از طریق تأثیرگذاری بر خودکنترلی و هیجان‌خواهی موجب بهبود اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان پسر شهر تهران شد (شاملی، معتمدی و برجعلی، ۱۳۹۷).

فقدان حمایت اجتماعی یکی از عوامل بیرونی است که می‌تواند منجر به اعتیاد به اینترنت شود. بر اساس نظریه مازلو، حمایت اجتماعی به‌عنوان نیروی محافظ افراد در مواقع سخت یا اضطراری است که می‌تواند نیاز فرد را به احساس تعلق، عشق و احترام برآورده کند. اگر در زندگی واقعی افراد حمایت اجتماعی کافی وجود نداشته باشد، افراد ممکن است برای برآوردن نیازهای روانی خود به دنبال یافتن گروه‌های حمایت اجتماعی پویا به اینترنت مراجعه کنند (خی و کیم^۲، ۲۰۲۲). نتایج مطالعه بین فرهنگی با دانشجویان چینی، آفریقا و جنوب آسیا نشان داد که حمایت اجتماعی پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به اینترنت است (چادهاری^۳، ۲۰۲۰). تحقیق دیگری نشان داد که حمایت اجتماعی به‌طور منفی اعتیاد به اینترنت را پیش‌بینی می‌کند (لی و همکاران^۴، ۲۰۱۸). بااین حال، تحقیقات در این حوزه محدود هستند و مکانیسم‌های زیربنایی این رابطه هنوز مشخص نیست. برای درک بهتر مکانیسم‌های زیربنایی این رابطه و اعتیاد به بازی‌های آنلاین، شناسایی عوامل واسطه بین ابعاد حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین سودمند است.

یکی از متغیرهای واسطه رضایت از زندگی است. حمایت اجتماعی ادراک‌شده، به‌عنوان شاخص مهم رضایت از زندگی در گروه‌های جمعیتی مختلف و به‌ویژه در نوجوانان تأیید شده است. مطالعات نشان داده‌اند که

1 Islam et al

2 Xie & Kim

3 Chaudhary

4 Lei et al

حمایت اجتماعی با رضایت از زندگی رابطه مثبتی دارد؛ هرچه حمایت اجتماعی ادراک شده بیشتر باشد، رضایت از زندگی بالاتر است و برعکس کمبود حمایت اجتماعی ادراک شده از سوی خانواده، دوستان و افراد مهم دیگر به طور گسترده رضایت از زندگی کمتری را فراهم می‌کند (یو و همکاران^۱، ۲۰۲۰؛ فو و همکاران^۲، ۲۰۲۲). رضایت از زندگی پیش‌بینی کننده منفی اعتیاد به بازی آنلاین است. امید به زندگی می‌تواند میانجی‌گر دشواری در تنظیم هیجان با اعتیاد به شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های دیجیتال باشد (پورصالحی و همکاران، ۱۴۰۴). رضایت از زندگی کم و نیازهای روان‌شناختی ارضا نشده بالا در طول بازی خطر اعتیاد به بازی آنلاین را افزایش می‌دهد (کاردفلت وینتر^۳، ۲۰۱۴). نیازهای بنیادین روان‌شناختی با میانجی‌گری رضایت از زندگی، پیش‌بین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است (ذوقی پایدار و همکاران، ۱۴۰۳).

عدم ارضای نیازهای روان‌شناختی اساسی شایستگی^۴، خودمختاری^۵ و پیوستگی^۶ نظریه خودتعیین‌گری^۷ دسی و رایان^۸ (۲۰۰۰) می‌تواند مدت‌زمان بازی آنلاین را افزایش داده و منجر به اعتیاد به بازی آنلاین شود. بازی‌های آنلاین دقیقاً این سه نیاز اولیه بازیکنان را هدف قرار می‌دهند. احساس کنترل و قدرتی که بازیکنان بر فضای بازی دارند، نیاز خودمختاری آن‌ها را ارضا می‌کند. نیاز به پیوستگی از طریق برقراری روابط اجتماعی ارضا می‌شود. نیاز به شایستگی نیز از طریق چالش ارتقای بازی تا حد لذت‌بخش شدن ارضا می‌شود (الیور و همکاران^۹، ۲۰۱۶). گرچه تأثیر حمایت اجتماعی بر رضایت از زندگی به خوبی تثبیت شده است، ولی مکانیسم‌های بالقوه این همبستگی به دلیل پیچیدگی آن هنوز نامشخص است. شناسایی متغیرهای واسطه دیگری در رابطه حمایت اجتماعی با اعتیاد به بازی آنلاین می‌تواند در این زمینه ثمربخش باشد. یکی دیگر از متغیرهای واسطه روابط با همسالان است.

پذیرش و حمایت خوب از سوی همسالان همان چیزی است که می‌تواند به شکل‌گیری هویت مثبت نوجوانان کمک کند. حمایت اجتماعی دریافت شده از سوی همسالان باعث می‌شود افراد احساس آرامش، مراقبت، اعتماد به نفس، ارزشمند بودن و شایستگی کنند (ورانسکا^{۱۰}، ۲۰۲۲). بر اساس نظریه دلبستگی^{۱۱}،

1 Yu et al

2 Fu et al

3 Kardefelt-Winther

4 Competence

5 Autonomy

6 Relatedness

7 Self-Determination Theory (SDT)

8 Deci & Ryan

9 Oliver et al

10 Vransisca

11 Attachment theory

نوجوانانی که دلبستگی ایمن به همسالان خود دارند، کمتر دچار مشکلات عاطفی و رفتاری می‌شوند. ولی نوجوانانی که دلبستگی ناایمن به همسالان دارند تمایل دارند که از گروه همسالان خود منزوی شوند و احساس تنهایی می‌کنند (شوئیز و همکاران^۱، ۲۰۲۰). این احساس تنهایی می‌تواند نوجوانان را به رسانه‌های اجتماعی سوق دهد. بازی‌های آنلاین به عنوان راهی برای فرار از تعاملات اجتماعی دنیای واقعی است (شورتز، تورنر و مولر کون^۲، ۲۰۲۲).

نظریه یادگیری اجتماعی بندورا^۳ نیز بیان می‌کند که مشاهده و الگوبرداری در فرآیند یادگیری نقش اساسی دارد. بر اساس این نظریه، نوجوانان می‌توانند به راحتی با مشاهده رفتار دیگران از جمله اعضای خانواده، همسالان و رسانه دانش کسب کنند. وقتی نوجوانان به شدت تحت تأثیر روابط با همسالان قرار می‌گیرند، تمایل دارند رفتار همسالان خود را که از اینترنت و بازی‌های آنلاین تقویت مثبت دریافت کرده‌اند تکرار کنند (یانگ^۴، ۲۰۰۹). فشار همسالان و استرس‌های محیطی عاملی مهم در گرایش نوجوانان به بازی است. مشاهده همسالان گیمر، نابسامانی در کارکرد خانواده و عدم دریافت حمایت از سوی خانواده نوجوانان را به اعتیاد به بازی آنلاین سوق می‌دهد (اسچندر، کینگ و دلفابرو^۵، ۲۰۱۷). همچنین وابستگی به همسالان منحرف یکی از عوامل مهم در بروز اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان پسر متوسطه دوم است (بشرپور و احمدی، ۱۴۰۲). روابط با همسالان، دارای ابعاد صمیمیت^۶، محبوبیت^۷، اعتماد^۸ و بینش^۹ است (آیدوغدو^{۱۰}، ۲۰۲۲).

مطالعات نشان می‌دهد که روابط با همسالان با حمایت بزرگسالان اثر متقابلی دارد و بر رضایت از زندگی نوجوانان تأثیر می‌گذارد (یتیم و همکاران^{۱۱}، ۲۰۲۴). حمایت اجتماعی ادراک شده و داشتن روابط مثبت با همسالان، منجر به افزایش رضایت از زندگی نوجوان می‌شود (شوئیز و همکاران^{۱۲}، ۲۰۲۱). مطالعات نشان داده‌اند که دلبستگی به همسالان با اعتیاد به بازی مرتبط است و سطوح بالای دلبستگی به همسالان موجب کاهش اعتیاد به بازی می‌شود (کیم و چان^{۱۳}، ۲۰۲۳). دلبستگی به همسالان یکی از پیش‌بینی‌کننده‌ها و عوامل حفاظتی

1 Schoeps et al

2 Shorter, Turner & Mueller-Coyne

3 Banduras Social Learning Theory

4 Young

5 Schneider, King & Delfabbro

6 Intimacy

7 Popularity

8 Trust

9 Insightfulness

10 Aydogdu

11 Yetim et al

12 Schwartz et al

13 Kim & Chun

مهم در بروز اعتیاد به بازی آنلاین نوجوانان است (سانگ^۱، ۲۰۲۱). همچنین نتایج نشان می‌دهد که دلبستگی به همسالان رابطه متقابلی با اختلال بازی آنلاین دارد و به‌طور منفی اعتیاد به بازی آنلاین را پیش‌بینی می‌کند (تنگ و همکاران^۲، ۲۰۲۰).

با توجه به شیوع بالای بازی‌های آنلاین و تأثیر پیامدهای آن بر نوجوانان، ضرورت دارد مؤلفه‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین شناسایی شود. همان‌طور که اشاره شد تحقیقات زیادی تأثیر و اهمیت حمایت اجتماعی را به‌عنوان یک عامل بسیار مهم در اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نظر گرفته‌اند. ولی تحقیقات اندکی نقش رضایت از زندگی و روابط با همسالان را به‌عنوان عوامل تأثیرگذار در ارتباط بین این متغیرها بررسی کرده‌اند. با توجه به اهمیت نقش حمایت اجتماعی در بروز اعتیاد به بازی آنلاین، شناسایی عوامل مداخله‌گر در این رابطه ضرورت دارد. پژوهشگر سعی دارد به این سؤال پاسخ دهد که آیا رضایت از زندگی و روابط با همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین نقش واسطه‌ای دارند؟

روش

پژوهش حاضر به لحاظ هدف، کاربردی و روش پژوهش توصیفی از نوع همبستگی است. مدل پژوهش با استفاده از تکنیک مدل‌یابی معادلات ساختاری آزمون شد. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه نوجوانان پسر (۱۳-۱۸ ساله) منطقه یک و سه شهر تهران بودند که در سال ۱۴۰۳-۱۴۰۴ مشغول به تحصیل بودند. نمونه پژوهش شامل ۲۲۰ نوجوان پسر مقطع متوسطه اول و دوم بود که با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای و با توجه به ملاک‌های پژوهش انتخاب شدند. ملاک‌های ورود به پژوهش عبارت بودند از: نوجوان پسر ۱۳ تا ۱۸ ساله منطقه یک و سه شهر تهران، رضایت آگاهانه از شرکت در پژوهش، استفاده بیش از ۳۰ ساعت در هفته از بازی‌های آنلاین، داشتن نمره بالای ۵۳ در پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ^۳ (۲۰۰۲) و کسب حداقل نمره ۵ در چک‌لیست معیارهای تشخیصی یانگ^۴ (۲۰۰۹). ملاک‌های خروج عبارت بودند از سابقه سوء مصرف مواد، الکل، مراجعه به روان‌پزشک و مصرف داروهای روان‌پزشکی. حجم نمونه بر اساس رویکرد کیم^۴ (۲۰۰۵) با در نظر گرفتن آلفای ۰/۰۵، درجه آزادی ۶۴ برای مدل نظری پژوهش با ۴ متغیر مکنون و ۱۴ نشانگر، توان ۰/۸۰ برابر ۲۱۴ محاسبه شد و با توجه به نرخ ریزش مورد انتظار ۵ درصد، تقریباً ۲۲۵ نفر تعیین شد. با توجه به اندازه نمونه ۲۲۵، سطح معناداری ۰/۰۵، درجه آزادی ۶۴، مقدار RMSEA ۰/۰۵ (ملاک برازش دقیق)

1 Seong
2 Teng et al
3 Whang & Chang
4 Kim

در برابر ۰/۰۸ (ملاک عدم برازش دقیق)، میزان توان شاخص برازش RMSEA تقریباً ۰/۹۹ به دست آمد. این موضوع کافی بودن اندازه نمونه را برای برازش مدل ساختاری بر اساس شاخص برازش دقیق RMSEA نشان می‌دهد. تعداد نمونه ۲۲۵ نفر در نظر گرفته شد که به این تعداد پرسشنامه تکثیر و در اختیار دانش‌آموزان قرار گرفت. برای اجرای پژوهش، ابتدا تعداد مدارس متوسطه اول و دوم منطقه یک و سه شهر تهران از آموزش و پرورش اتخاذ شد. از میان این مدارس ۱۰ مدرسه متوسطه اول و ۱۰ مدرسه متوسطه دوم در مجموع ۲۰ مدرسه به صورت تصادفی انتخاب شدند. در هر مدرسه به صورت میانگین دو کلاس برای هر پایه متوسطه اول و دوم وجود داشت. سپس ۲۰ کلاس متوسطه اول و ۲۰ کلاس متوسطه دوم در مجموع ۴۰ کلاس به صورت تصادفی انتخاب شدند. به طور میانگین در هر کلاس ۶ نفر ملاک‌های ورود به مطالعه را داشت. در آخر تعدادی دانش‌آموز از هر کلاس به صورت تصادفی انتخاب شدند. به این ترتیب ۲۲۵ نفر انتخاب شدند که در نهایت ۲۲۰ پرسشنامه برای تحلیل به دست آمد. تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار آماری ایموس، با استفاده از شاخص‌های آماری همبستگی پیرسون و مدل‌یابی معادلات ساختاری انجام شد.

ابزار پژوهش

مقیاس چندبعدی رضایت از زندگی دانش‌آموزان هیونر (۱۹۹۴)^۱: این مقیاس توسط هیونر^۲ (۱۹۹۴) ساخته شد. یک ابزار خودگزارشی ۴۰ گوی‌های است که آزمودنی باید در یک مقیاس لیکرت ۶ درجه‌ای میزان موافقت یا مخالفت خود را با هر یک از عبارات آن مشخص کند. مقیاس موردنظر رضایت آزمودنی را در حیطه‌های مختلف زندگی می‌سنجد دارای ۵ زیر مقیاس خانواده (۷ عبارت)، دوستان (۹ عبارت)، مدرسه (۸ عبارت)، محیط زندگی (۹ عبارت)، خود (۷ عبارت) است. ضریب پایایی (آلفای کرونباخ) این مقیاس در چند پژوهش بین ۰/۷۰ تا ۰/۹۰ گزارش شده است. همچنین پایایی بازآزمایی مقیاس در فاصله ۲ و ۴ هفته‌ای بین ۰/۷۰ تا ۰/۹۰ بوده است (هیونر، ۲۰۰۴). زکی (۱۳۸۶) آلفای کرونباخ این مقیاس را در کل آزمودنی‌ها، دانش‌آموزان پسر و دختر به ترتیب ۰/۸۶، ۰/۸۴ و ۰/۸۸ به دست آورد. در پژوهش حاضر مقدار پایایی برای کل مقیاس ۰/۷۵ بود که مقدار مناسبی است. همچنین مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۷۳ برای مؤلفه خود تا حداکثر ۰/۸۶ برای مؤلفه خانواده بود.

مقیاس حمایت اجتماعی شربورن و استوارت (۱۹۹۱)^۳: این مقیاس توسط شربورن و استوارت^۱ (۱۹۹۱)

1 Multidimensional Students Life Satisfaction Scale (MSLSS)

2 Huebner

3 MOS-Social Support Survey (MOS-SSS)

ساخته شد. میزان حمایت اجتماعی دریافت شده را می‌سنجد که دارای ۱۹ آیتم و ۴ زیرمقیاس است. این زیرمقیاس‌ها عبارت‌اند از: حمایت عاطفی / اطلاعاتی؛ که عاطفه مثبت، همدردی و تشویق به بیان احساسات را مورد ارزیابی قرار می‌دهد و در بعد اطلاعاتی راهنمایی، اطلاع‌رسانی یا دادن بازخورد موردسنجش قرار می‌گیرد (آیتم‌های ۱ تا ۸). حمایت ابزاری؛ که کمک‌های مادی و رفتاری را می‌سنجد (آیتم‌های ۹ تا ۱۲). همراهی؛ که ابراز عشق و علاقه را می‌سنجد (آیتم‌های ۱۳ تا ۱۵). تعامل اجتماعی مثبت؛ که پرداختن به فعالیت‌های تفریحی را مورد ارزیابی قرار می‌دهد (آیتم‌های ۱۶ تا ۱۹). میزان مخالفت یا موافقت خود را با هریک از عبارات در یک مقیاس لیکرت ۵ درجه‌ای (هیچ‌وقت (۱)، به‌ندرت (۲)، گاهی اوقات (۳)، اغلب (۴)، همیشه (۵)) مشخص می‌سازد. پایین‌ترین نمره در این آزمون ۱۹ و بیشترین نمره ۹۵ است. پایایی این آزمون با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ در دامنه‌ای از ۰/۷۴ تا ۰/۹۳ گزارش شده است (شربورن و استوارت، ۱۹۹۱). در هنجاریابی این مقیاس محمدزاده، سایه میری و محمودی (۱۳۹۴)، ضریب آلفای کرونباخ مقیاس حمایت اجتماعی را ۰/۹۶ به دست آوردند. در پژوهش حاضر مقدار پایایی برای کل مؤلفه‌های حمایت اجتماعی بیشتر از ۰/۷۰ به دست آمد. همچنین مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۷۵ برای مؤلفه تعامل اجتماعی مثبت تا ۰/۹۰ برای مؤلفه حمایت عاطفی / اطلاعاتی بود که مقدار مناسبی است.

مقیاس دلبستگی به همسالان آرمسدن و گرینبرگ (۱۹۸۷)^۲: برای ارزیابی کیفیت دلبستگی نوجوانان به همسالان استفاده می‌شود. این پرسشنامه به‌منظور ادراک نوجوان از ابعاد شناختی و عاطفی مثبت و منفی رابطه با دوستان نزدیک، توسط آرمسدن و گرینبرگ^۳ (۱۹۸۷) ساخته شده است. ۱۲ آیتم دارد با سه خرده مقیاس اعتماد، ارتباط و بیگانگی. به‌صورت طیف لیکرت ۵ درجه‌ای تقریباً هرگز یا هرگز (۱)، اغلب نه (۲)، بعضی وقت‌ها (۳)، اغلب (۴)، تقریباً همیشه یا همیشه (۵) نمره‌گذاری می‌شود که تعدادی از آیتم‌های آن به‌صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شود. آرمسدن و گرینبرگ (۱۹۸۷) پایایی آزمون را به روش آزمون مجدد ۰/۸۶ و ضرایب همسانی درونی خرده‌مقیاس‌های اعتماد، ارتباط و بیگانگی را به ترتیب ۰/۹۱، ۰/۸۷ و ۰/۷۲ گزارش کرده‌اند. در پژوهشی پایایی این مقیاس ۰/۸۸ و برای عامل‌های اعتماد ۰/۸۳، ارتباط ۰/۸۴ و بیگانگی ۰/۶۴ به دست آمد (حجازی، اژه‌ای و رنجبر، ۱۳۹۲). در پژوهش حاضر مقدار پایایی برای کل مقیاس بیشتر از ۰/۷۵ و برای مؤلفه‌های اعتماد، ارتباط و بیگانگی به ترتیب ۰/۸۶، ۰/۸۰ و ۰/۷۸ به دست آمد که مقدار مناسبی است.

1 Sherbourne & Stewart

2 Inventory of Peer Attachment (IPA)

3 Armsden & Greenberg

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲)^۱: این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ (۲۰۰۲) ساخته شد. دارای ۲۰ ماده است که هر کدام روی یک مقیاس طیف لیکرت ۵ درجه‌ای (به‌ندرت، گاه‌گاهی، مکرراً، اغلب و همیشه) نمره‌گذاری می‌شود. دارای ۲ مؤلفه کلی مشکلات اجتماعی و خلقی؛ مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی است. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است. نمرات بین ۴۹-۲۰ کاربرانی را معرفی می‌کند که استفاده متوسط از بازی‌های آنلاین دارند. نمرات ۱۰۰-۸۰ نشانگر افرادی است که استفاده بیش‌ازحد از بازی دارند که مشکلات جدی در زندگی برای آن‌ها به بار می‌آورد. به‌طور کلی نمره بالای ۵۳ نشان‌گر اعتیاد به بازی‌های آنلاین است. وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، ضریب آلفای کرونباخ این ابزار را ۰/۹۰ گزارش کردند. نظری و امینی منش (۱۳۹۴) این ابزار را در ایران هنجاریابی کرده‌اند و ضریب پایایی بازآزمایی و آلفای کرونباخ این ابزار را به ترتیب ۰/۸۱ و ۰/۸۵ به دست آوردند. در این پژوهش مقدار پایایی برای کل مؤلفه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیشتر از ۰/۷۰ به دست آمد. همچنین مقدار آلفای کرونباخ از حداقل ۰/۷۸ برای مؤلفه مشکلات عملکرد تحصیلی تا حداکثر ۰/۸۹ برای مؤلفه مشکلات خلقی متغیر بود و نشان می‌دهد آزمون پایایی به روش همسانی درونی (آلفای کرونباخ)، پایایی مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تأیید می‌کند.

یافته‌ها

در این بخش نتایج آماری در دو بخش توصیفی و استنباطی آمده است. مجموع نوجوانان پسر شرکت‌کننده در این پژوهش ۲۲۰ نفر بودند که از نظر پایه تحصیلی بیشترین درصد فراوانی با ۷۴ درصد مربوط به پایه نهم و کمترین درصد فراوانی با ۱۶ درصد مربوط به پایه دوازدهم بود.

جدول ۱. توصیف متغیرهای اصلی پژوهش

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	معنی‌داری کولموگروف اسمیرنوف
خانواده	۲۰/۶۶	۷/۲۸	۰/۱۱
دوستان	۲۹/۰۸	۸/۴۸	۰/۱۲
مدرسه	۲۳/۳۶	۶/۳۱	۰/۰۸
محل زندگی	۲۸/۵۸	۹/۵۲	۰/۰۵
خود	۲۳/۱۲	۷/۴۷	۰/۰۶
حمایت اجتماعی	۵۱/۱۹	۲۳/۷۵	۰/۲۹

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	معنی‌داری کولموگروف اسمیرنوف
دلبستگی به همسالان	۸۶/۱۰	۲۴/۵۱	۰/۲۲
مشکلات خلقی اجتماعی	۳۹/۵۴	۶/۹۹	۰/۳۸
مشکلات تحصیلی	۳۸/۱۲	۷/۷۶	۰/۳۹
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۷۷/۶۷	۱۳/۹۱	۰/۴۹

بررسی میانگین‌ها نشان می‌دهد میانگین رضایت از زندگی در ابعاد خانواده برابر با ۲۰/۶۶، دوستان برابر با ۲۹/۰۸، مدرسه برابر با ۲۳/۳۶، محل زندگی برابر با ۲۸/۵۸، خود برابر با ۲۳/۱۲ به‌دست آمده است. میانگین حمایت اجتماعی برابر با ۵۱/۱۹ به‌دست آمده است. میانگین دلبستگی به همسالان برابر با ۸۶/۱۰ به‌دست آمده است. میانگین اعتیاد به بازی‌های آنلاین برابر با ۷۷/۶۷ به‌دست آمده است.

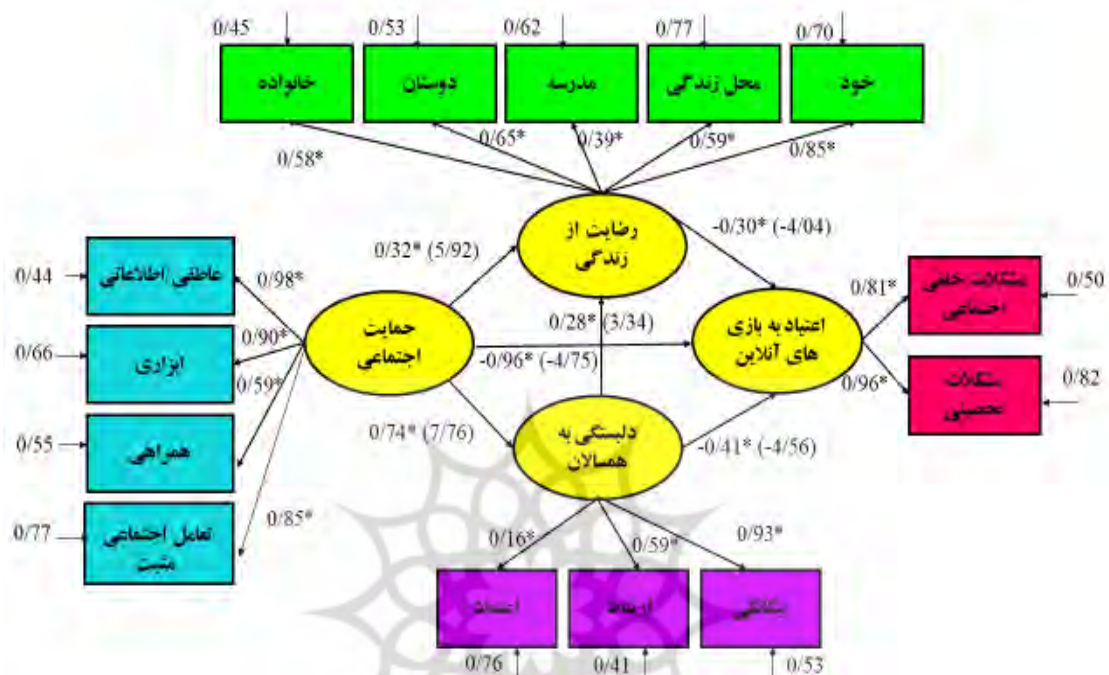
جدول ۲. ماتریس همبستگی پیرسون بین متغیرهای اصلی پژوهش

متغیرها	رضایت از زندگی	حمایت اجتماعی	دلبستگی به همسالان	اعتیاد به بازی‌های آنلاین
عاطفی/اطلاعاتی	۰/۶۸**		۰/۱۷**	-۰/۴۶**
ابزاری	۰/۵۹**		۰/۱۲**	-۰/۴۳**
همراهی	۰/۶۴**		۰/۲۷**	-۰/۳۸**
تعامل اجتماعی مثبت	۰/۶۵**		۰/۲۱**	-۰/۴۰**
حمایت اجتماعی	۰/۷۳**	۱	۰/۲۲**	-۰/۴۸**
خانواده		۰/۴۹**	۰/۰۷	-۰/۳۱**
دوستان		۰/۵۸**	۰/۰۶	-۰/۳۹**
مدرسه		۰/۴۸**	۰/۰۷	-۰/۳۴**
محل زندگی		۰/۶۳**	۰/۱۱**	-۰/۴۷**
خود		۰/۶۲**	۰/۱۶**	-۰/۴۶**
رضایت از زندگی	۱	۰/۷۳**	۰/۱۴**	-۰/۴۵**
اعتماد	۰/۴۲**	۰/۴۷**		-۰/۳۴**
ارتباط	۰/۴۷**	۰/۴۸**		-۰/۴۲**
بیگانگی	۰/۶۰**	۰/۶۶**		-۰/۴۴**
دلبستگی به همسالان	۰/۱۴**	۰/۲۲**	۱	-۰/۰۶**

طبق جدول ۲ نتایج نشان می‌دهد اعتیاد به بازی آنلاین با تمامی متغیرهای حمایت اجتماعی، رضایت از زندگی، دلبستگی به همسالان رابطه دارد ($p < ۰/۰۵$). مدل نظری پژوهش با استفاده از تکنیک مدلیابی معادلات ساختاری (به اختصار SEM) و با استفاده از نرم‌افزار ایموس آزمون شد. شکل ۱ مدل تحقیق را در حالت ضرایب استاندارد

نشان می‌دهد. در جدول ۳ شاخص‌های برازش و در جدول ۴ نتایج آزمون مدل ارائه شده است.

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



بر اساس شکل، اعدادی که روی خط مسیر قرار دارند، ضرایب مسیر بین دو متغیر را نشان می‌دهند و اعدادی که کنار هر خرده مقیاس نوشته شده، بارهای عاملی مربوط به هر آئیم است. بارهای عاملی بین ۰/۳ تا ۰/۶ مطلوب است و بارهای عاملی بالای ۰/۶ خیلی مطلوب است. فلش‌های روی هر آئیم نشانگر واریانس باقی‌مانده است. ستاره روی اعداد نشانگر معنی‌دار بودن است و اعداد داخل پرانتز مقدار t را نشان می‌دهد.

جدول ۳. شاخص‌های برازش مدل پژوهش

شاخص‌ها	مقدار قابل قبول	نتیجه	تفسیر
GFI (شاخص نیکویی برازش)	$> 0/90$ (بزرگ‌تر از ۰/۹۰)	۰/۹۲	برازش قابل قبول
RMSEA (جذر برآورد واریانس خطای تقریب)	$< 0/08$ (کوچک‌تر از ۰/۰۸)	۰/۰۷	برازش قابل قبول
CFI (شاخص برازش تطبیقی)	$> 0/90$ (بزرگ‌تر از ۰/۹۰)	۰/۹۱	برازش قابل قبول
IFI (شاخص برازش افزایشی)	$> 0/90$	۰/۹۳	برازش قابل قبول

شاخص‌ها	مقدار قابل قبول	نتیجه	تفسیر
	(بزرگ‌تر از ۰/۹۰)		
Chi- Square/df (نسبت کای اسکوائر بر درجه آزادی)	۵ < شاخص < ۱ (بین ۱ تا ۵)	۳/۴۲	برازش قابل قبول

داده‌های جدول ۳ نشان می‌دهد که شاخص‌های برازش مناسب بوده و نشانگر برازش قابل قبول داده‌ها با مدل هستند.

جدول ۴. نتایج آزمون میانجی‌گری رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین

نوع رابطه	میزان اثر غیرمستقیم	مقدار P	نتیجه
حمایت اجتماعی -- رضایت از زندگی -- اعتیاد به بازی آنلاین	-۰/۶۳	۰/۰۰۶ (کوچک‌تر از ۰/۰۵)	تأیید میانجی‌گری
حمایت اجتماعی -- دلبستگی به همسالان -- اعتیاد به بازی آنلاین	-۰/۲۳	۰/۰۰۴ (کوچک‌تر از ۰/۰۵)	تأیید میانجی‌گری

نتایج آزمون میانجی‌گری نشان می‌دهد که نقش میانجی‌گری رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان تأیید می‌شود ($p < ۰/۰۵$). بیشترین اثر غیرمستقیم مربوط به حمایت اجتماعی با ضریب -۰/۶۳ است.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر باهدف بررسی نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان پسر انجام شد. نتایج نشان داد که رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان نقش واسطه‌ای در رابطه با ابعاد حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان دارد. اکثر پژوهش‌های موجود به بررسی رابطه حمایت اجتماعی با اعتیاد به بازی آنلاین، رضایت از زندگی با اعتیاد به بازی آنلاین، دلبستگی به همسالان با اعتیاد به بازی آنلاین پرداخته‌اند؛ اما کمتر پژوهشی به بررسی نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان پسر پرداخته‌اند. درمجموع بررسی یافته‌ها نشان داد که نتیجه پژوهش حاضر تا حدی و از برخی جهات با نتایج پژوهش‌های پیشین یو و همکاران (۲۰۲۰)، فو و همکاران (۲۰۲۲)، شوئیز و همکاران (۲۰۲۰)، شورتر، تورنر و مولر کوین (۲۰۲۲)، شوارتز و همکاران (۲۰۲۱) و تنگ و همکاران (۲۰۲۰) همسو بود. در تبیین تأیید احتمالی فرضیه حاضر می‌توان بیان کرد که اگر فرد در زندگی واقعی، حمایت‌های اجتماعی لازم را از اطرافیان مانند

خانواده، دوستان، مدرسه و محل زندگی دریافت نکند، ممکن است برای جبران این کمبود و ارضای نیاز حمایت خود به اینترنت و بازی‌های آنلاین روی آورد (لی و همکاران، ۲۰۱۸). این نتیجه مطابق با نظریه سلسله‌مراتب نیازهای مازلو بود. افراد چندین نیاز اساسی دارند از جمله نیاز به تعلق، عشق و احترام که اگر ارضا نشود برای جبران این کمبودها فرد ممکن است به دنبال یافتن منبع حمایتی به اینترنت و بازی‌های آنلاین پناه آورد که در نتیجه استفاده مکرر، اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین ایجاد خواهد شد (خی و کیم، ۲۰۲۲).

نوجوانان با انجام بازی‌های آنلاین هیجانات مثبتی را مانند لذت، شادی، سرگرمی، تفریح، خوش‌گذرانی، دوست‌یابی، کسب اعتبار و شهرت تجربه می‌کنند، همچنین از برخی از هیجانات منفی دور می‌شوند مانند غم، ناراحتی، افسردگی و فشار زندگی روزمره. در نتیجه به دلیل این تغییرات عاطفی که تجربه می‌کنند جهت داشتن عواطف مثبت و کاهش یا دوری از عواطف منفی گرایش بیشتری به بازی‌های آنلاین پیدا می‌کنند و ساعت‌ها وقت خود را در فضای مجازی با انجام بازی‌های آنلاین سپری می‌کنند. در نتیجه نوجوانانی که احساس رضایت از زندگی کم و نیازهای روان‌شناختی ارضا نشده بالایی دارند، بیشتر در معرض خطر اعتیاد به بازی‌های آنلاین قرار می‌گیرند (کاردفلت وینتر، ۲۰۱۴). این نتیجه مطابق با مدل اثر اصلی حمایت اجتماعی بود. داشتن منبع حمایت اجتماعی یکی از شاخص‌های اصلی بهزیستی روانی و شادکامی است. بهزیستی روانی جنبه هیجانی و شناختی دارد که رضایت از زندگی جنبه شناختی آن است. همچنین این نتیجه مطابق با نظریه خودتعیین‌گری دسی و رایان بود. نوجوانان با غرق شدن در دنیای بازی آنلاین سه نیاز اساسی روان‌شناختی خود را ارضا می‌کنند. با احساس کنترل و قدرت بر فضای بازی، احساس خودمختاری می‌کنند. با برقراری ارتباط با دوستان در فضای مجازی حین بازی آنلاین، نیاز به پیوستگی و ارتباط نوجوانان ارضا می‌شود. با مشغولیت در چالش‌های بازی جهت ارتقا به مرحله بعد، نیاز به شایستگی نوجوانان ارضا می‌شود (دسی و رایان، ۲۰۰۰؛ الیور و همکاران، ۲۰۱۶).

یکی از افراد مهم در زندگی نوجوانان همسالان هستند. نوجوانان با پذیرفته شدن توسط همسالان خود احساس امنیت و با طرد شدن توسط آن‌ها احساس ناامنی و اضطراب می‌کنند. نوجوانانی که حمایت کافی را از اطرافیان دریافت نکرده‌اند، دلبستگی ناایمن به همسالان خود خواهند داشت؛ درواقع نمی‌توانند به همسالان خود اعتماد کنند و با آن‌ها ارتباط برقرار کنند، در نتیجه با همسالان خود بیگانه می‌شوند و در نهایت احساس تنهایی می‌کنند. مجموع این خلأها موجب می‌شود که نوجوانان دنبال راهی برای فرار از این وضعیت باشند. بازی‌های آنلاین به دلیل جذابیت بالا نوجوانان را به سرعت به خود جذب می‌کند و نوجوانان کم‌کم با غرق شدن در این فضا و انجام بازی بیشتر به بازی‌های آنلاین اعتیاد پیدا می‌کنند (شوئیز و همکاران، ۲۰۲۰؛ شورتر، تورنر و مولر کونین، ۲۰۲۲). این نتیجه مطابق با نظریه دلبستگی بالبی بود. دلبستگی به افراد مهم زندگی، در رشد فرد بسیار

تأثیرگذار است. داشتن دوستان صمیمی و متعهد، پذیرش ادراک‌شده توسط همسالان احساس رضایت از زندگی را به دنبال دارد (ورانسيسکا، ۲۰۲۲). همچنین این نتیجه مطابق با نظریه یادگیری اجتماعی بندورا بود. نوجوانان با مشاهده رفتار اطرافیان و به‌طور ویژه همسالان خود (به دلیل خاصیت بلوغ تمایل دارند وقت بیشتری را با همسالان خود سپری کنند) از رفتار آن‌ها الگوبرداری می‌کنند. اگر همسالانی داشته باشند که سرگرم و معتاد اینترنت و بازی‌های آنلاین هستند و از این طریق تقویت می‌شوند، آن‌ها هم به این سمت سوق پیدا خواهند کرد (یانگ، ۲۰۰۹). مشاهده همسالان گیمر، نابسامانی در ساختار خانواده و عدم دریافت حمایت اجتماعی نوجوانان را به اعتیاد به بازی آنلاین سوق می‌دهد (اسچندر، کینگ و دلفابرو، ۲۰۱۷).

بنابر آنچه گفته شد نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی و دلبستگی به همسالان در رابطه بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین تبیین می‌شود. مدل ارائه‌شده در این پژوهش یک مدل فرایندی از روابط منطقی به‌دست آمده است که بیان می‌کند میزان حمایت اجتماعی دریافت شده نوجوان از سوی محیط اطراف از جمله خانواده، دوستان، مدرسه و محل زندگی بر میزان و نوع دلبستگی به همسالان تأثیر می‌گذارد که آن‌هم بر رضایت از زندگی تأثیر می‌گذارد و نتیجه این تأثیرات اعتیاد به بازی‌های آنلاین را ایجاد می‌کنند.

نتایج نشان داد که بین حمایت اجتماعی و دلبستگی به همسالان در نوجوانان پسر ارتباط مثبت معناداری وجود دارد. این نتیجه با مطالعه یتیم و همکاران (۲۰۲۴) همسو بود که نشان دادند روابط با همسالان با حمایت بزرگسالان اثر متقابلی دارد و بر رضایت از زندگی نوجوانان تأثیر می‌گذارد. در تبیین این یافته می‌توان گفت که نوجوانانی که حمایت اجتماعی لازم را از اطرافیان به‌ویژه از دوستان دریافت نمی‌کنند، نمی‌توانند با دوستان خود ارتباط خوبی برقرار کنند، به آن‌ها اعتماد نمی‌کنند و به‌مرور با آن‌ها بیگانه می‌شوند و درنهایت دلبستگی نایمن به آن‌ها پیدا می‌کنند.

همچنین نتایج نشان داد که بین حمایت اجتماعی با رضایت از زندگی در نوجوانان پسر ارتباط مثبت معناداری وجود دارد. این نتیجه با مطالعات یو و همکاران (۲۰۲۰)، فو و همکاران (۲۰۲۲) همسو بود که نشان دادند حمایت اجتماعی ادراک‌شده با رضایت از زندگی رابطه مثبتی دارد؛ یعنی هرچه حمایت اجتماعی ادراک‌شده بیشتر باشد، رضایت از زندگی بالاتر است و برعکس هرچقدر حمایت اجتماعی ادراک‌شده از سوی اطرافیان کم باشد، رضایت از زندگی نیز پایین‌تر خواهد بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت که حمایت اجتماعی یکی از شاخص‌های مهم بهزیستی ذهنی در گروه‌های مختلف و به‌طور ویژه در نوجوانان است. بهزیستی ذهنی جنبه‌های هیجانی و شناختی دارد که رضایت از زندگی جنبه شناختی آن است. نوجوانانی که از سوی اطرافیان مانند خانواده، مدرسه، دوستان و محل زندگی حمایت اجتماعی لازم را دریافت نمی‌کنند، احساس

رضایت از زندگی پایین‌تری نیز خواهند داشت.

از طرفی نتایج نشان داد که بین دلبستگی به همسالان و رضایت از زندگی در نوجوانان پسر ارتباط مثبت معناداری وجود دارد. این نتیجه با مطالعه شوارتز و همکاران (۲۰۲۱) همسو بود که نشان دادند حمایت اجتماعی ادراک‌شده و داشتن روابط مثبت با همسالان، منجر به افزایش رضایت از زندگی نوجوان می‌شود. می‌توان این‌گونه تبیین کرد نوجوانانی که روابط خوبی با همسالان خود دارند و دلبستگی ایمن به آن‌ها دارند رضایت از زندگی بالاتری دارند.

از سوی دیگر نتایج نشان داد که بین حمایت اجتماعی و اعتیاد به بازی آنلاین در نوجوانان پسر ارتباط منفی معناداری وجود دارد. این نتیجه با مطالعه چادهاری (۲۰۲۰) و لی و همکاران (۲۰۱۸) همسو بود که به ترتیب بیان کردند حمایت اجتماعی پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به اینترنت است و به‌طور منفی اعتیاد به اینترنت را پیش‌بینی می‌کند. این‌گونه می‌توان تبیین کرد نوجوانانی که حمایت اجتماعی دریافت شده کمتری دارند، منزوی‌شده و احساس تنهایی می‌کنند و به دنبال راهی برای فرار و رهایی از این وضعیت و کسب یک منبع حمایتی و دلگرم‌کننده هستند. بازی‌های آنلاین به دلیل جذابیت، نوجوانان را بیشتر به خود جذب می‌کند؛ بنابراین با انجام بازی بیشتر زمینه‌های بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین را فراهم می‌کند.

نتایج پژوهش حاکی از وجود ارتباط منفی معنادار بین دلبستگی به همسالان و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان پسر بود. این نتیجه با مطالعه کیم و چان (۲۰۲۳) همسو بود که بیان کرد سطوح بالای دلبستگی به همسالان موجب کاهش اعتیاد به بازی می‌شود. همچنین با مطالعات سانگ (۲۰۲۱) و تنگ و همکاران (۲۰۲۰) همسو بود که نتیجه گرفتند دلبستگی به همسالان پیش‌بینی‌کننده منفی و عامل حفاظتی در بروز اعتیاد به بازی آنلاین نوجوانان است و به‌طور منفی اعتیاد به بازی آنلاین را پیش‌بینی می‌کند. می‌توان تبیین کرد نوجوانانی که روابط خوبی با همسالان خود ندارند، نمی‌توانند به آن‌ها اعتماد کنند و یا دلبستگی ایمنی نسبت به آن‌ها ندارند به میزان بیشتری دچار اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌شوند. نوجوانانی که روابط خوبی با همسالان ندارند، احساس تنهایی می‌کنند و به دنبال راهی برای تغییر و رهایی از این وضعیت هستند. از طریق انجام بازی‌های آنلاین با همسالان خود ارتباط می‌گیرند و این نیاز خود را ارضا می‌کنند؛ بنابراین تقویت می‌شوند که با همسالان در فضای مجازی ارتباط برقرار کنند و کم‌کم به بازی‌های آنلاین اعتیاد پیدا می‌کنند.

درنهایت همبستگی پیرسون نشان داد که بین رضایت از زندگی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان پسر ارتباط منفی معناداری وجود دارد. این نتیجه با مطالعه کاردفلت وینتر (۲۰۱۴) همسو بود که بیان کرد رضایت از زندگی کم و نیازهای روان‌شناختی ارضا نشده زیاد خطر اعتیاد به بازی‌های آنلاین را در نوجوانان شدت

می‌بخشد. این گونه تبیین می‌شود نوجوانانی که رضایت از زندگی پایینی دارند، با انجام بازی آنلاین و کسب موفقیت و امتیاز، احساس رضایت و شادکامی به دست می‌آورند و از حالت افسردگی و غم حتی برای مدت کوتاهی هم که شده رهایی می‌یابند؛ بنابراین برای ادامه بازی و سپری کردن زمان بیشتر برای انجام بازی آنلاین تقویت می‌شوند که به مرور موجبات اعتیاد به بازی آنلاین را فراهم می‌کند.

یافته‌های این پژوهش کاربردهایی دارد که می‌توان در قالب پیشنهادهای عملیاتی و عینی به خانواده‌ها ارائه داد. اول اینکه حامی فرزند نوجوان خود باشند. فرزندان را در فضای مجازی تنها رها نکنند و سعی کنند زمان‌های خاصی را در شبانه‌روز برای بازی تعریف کنند و در حین بازی در کنار فرزند خود باشند. هیجانات و نشاط ناشی از بازی را باهم تجربه کنند و یک فضای صمیمانه و هیجان‌انگیزی هم برای خود و هم برای فرزند نوجوان خود ایجاد کنند. همچنین می‌توانند بعد از مدت‌زمانی کوتاه از بازی آنلاین، مشغول بازی‌های فیزیکی و یا مدت کوتاهی ورزش شوند که نشاط را دوچندان می‌کند.

دوم اینکه، والدین در انتخاب نوع بازی آنلاین فرزندان خود نظارت داشته باشند. برخی از بازی‌ها قدرت بالایی در آموزش یک مطلب خاص، بهبود قوه تجسم فضایی، تقویت مهارت حل مسئله و بالابردن قوه اخلاقی نوجوانان دارند. انتخاب این نوع بازی‌ها می‌تواند سودمند باشد. سوم اینکه خود والدین نیز باید زمان مصرف گوشی هوشمند خود را مدیریت کنند. چراکه اولین الگو در زندگی کودکان و نوجوانان پدر و مادر هستند.

چهارم اینکه والدین سعی کنند تا جای ممکن زمان‌هایی را برای صحبت با نوجوان خود و شنیدن نظرات و صحبت‌های آنان اختصاص دهند که به نوجوان حس شنیده شدن و مهم بودن داده شود. به عبارتی زمان‌های کیفی خاصی را به نوجوان خود در محیط مناسب و آرام مثلاً اتاق شخصی خود او و یا در ساعات شام و ناهار اختصاص دهند. در این صورت نوجوان حمایت اجتماعی را ادراک خواهد کرد و تا حد زیادی از بار روانی مشکلات او خواهد کاست.

پنجم اینکه جهت کاهش مشکلات فیزیکی ناشی از مصرف زیاد بازی آنلاین، والدین می‌توانند بعد از سپری شدن مدتی، بازی را متوقف کنند و با فرزند خود قهوه یا چای میل کنند و در این فاصله کمی با فرزند خود صحبت کنند. این کار زمان زیادی از والدین نمی‌گیرد. در این صحبت‌ها صرف‌نظر از مدت‌زمان و کمیت، کیفیت و محتوای صحبت‌ها حائز اهمیت است. حتی شده با روزی یک ربع صحبت هم این کار انجام شود. هم کلام شدن با نوجوان، شنیدن حرف‌ها و درددل‌های او، احترام گذاشتن به نظرات او و مهم‌شمردن آن‌ها گامی مهم در ارتقای سلامت روان نوجوان و احساس رضایت از زندگی او دارد.

ششم اینکه والدین می‌توانند از بازی به‌عنوان ابزار تشویق، پاداش و تقویت استفاده کنند. این توصیه بیشتر

مناسب کودکان است. به عنوان مثال اگر کودک کارها و وظایف محول شده خود را در زمان مقرر به درستی انجام داد، اجازه بازی با گوشی به مدت مشخصی را خواهد داشت. می توان بعد اتمام بازی، به پای صحبت ها و تجاربی که کودک یا نوجوان از این بازی کسب کرد نشست و گفتگوی صمیمانه ای را ایجاد کرد.

هفتم اینکه تا جای ممکن والدین سعی کنند بازی ها را با دنیای واقعی پیوند دهند. از انتخاب نوع بازی آنلاین نوجوان می توان به روحیه، خلق و خو و یا حتی شخصیت نوجوان پی برد. والدین با مشاهده نوع بازی که فرزند خود انجام می دهد، می توانند علایق آن ها را شناسایی و زمینه هایی برای ایفای نقش و یا کسب مهارت و تجربه در آن حوزه ها را در فضای واقعی زندگی فراهم کنند. به عنوان مثال، علاقه مندی به فوتبال، رباتیک، تیراندازی، مکانیک، هنری و موارد مشابه را می توان از خلال بازی های نوجوان تشخیص داد.

پژوهش حاضر علی رغم نوآوری های زیادی که داشت با چندین محدودیت مواجه بود. اول اینکه پژوهش مقطعی بود. مطالعات مقطعی قادر به تعیین دقیق روابط علت- معلولی بین متغیرهای پژوهش نیستند. پیشنهاد می شود در ادامه پژوهش های طولی در همین موضوع صورت گیرد تا روابط میان این متغیرها شفاف تر شود.

دوم محدودیت جامعه آماری پژوهش بود (نوجوانان پسر مقاطع تحصیلی هفتم تا دوازدهم منطقه یک و سه شهر تهران) که ممکن است در تعمیم یافته ها و تفسیرها محدودیت ایجاد کند. شهر تهران به دلیل چند قومیتی و چند فرهنگی بودن انتخاب شد. ولی جهت تعمیم نتایج به کل جامعه ایرانی پیشنهاد می شود پژوهش در شهرهای مختلف ایران ادامه یابد.

سوم در حوزه اعتیاد به اینترنت و بازی های آنلاین اکثر پژوهش های صورت گرفته و از جمله این پژوهش به صورت پیمایشی بوده است. پیشنهاد می شود محققان بعدی بر اجرای پژوهش های آزمایشی همت ورزند تا بتوان پروتکلی درمانی برای اختلال اعتیاد به بازی و به طور ویژه بازی های آنلاین ارائه داد.

چهارم در این پژوهش از میان اعتیادهای رفتاری متعدد، شاخه اعتیاد به اینترنت و شبکه های اجتماعی و به طور ویژه اعتیاد به بازی ها از نوع بازی های آنلاین انتخاب شد. پیشنهاد می شود پژوهشگران آینده انواع دیگر اعتیادهای رفتاری را مدنظر قرار دهند از جمله اعتیاد به خوردن، جنسی، خرید کردن و قمار. بر این اساس برای این اعتیادهای رفتاری هم مدلی ارائه شود که محققان بعدی بتوانند در ادامه پروتکل هایی را تنظیم کنند.

نتایج پژوهش حاضر می تواند برای برنامه ریزان حوزه فضای مجازی، روانشناسان، معلمان، خانواده ها، پژوهشگران مراکز مطالعات اعتیاد به اینترنت، فضای مجازی و بازی ها و برنامه ریزان کشور سودمند باشد. بدین صورت که شناسایی عوامل مرتبط با اعتیاد به بازی های آنلاین نوجوانان به متخصصان و برنامه ریزان کمک می کند که بر این عوامل تمرکز کنند تا بتوانند محتواهای آگاه سازی، مشاوره ای و حمایتی تهیه و در اختیار

مراجعان و کاربران نوجوان و خانواده‌های آن‌ها قرار دهند.

تشکر و قدردانی

در آخر از تمامی نوجوانان عزیز شرکت‌کننده در این پژوهش تشکر و قدردانی می‌نمایم.

تعارض منافع

نویسندگان این مطالعه هیچ‌گونه تعارض منافع در انجام و نگارش آن ندارند.

ORCID

Parirokh Mamaghani

Javad Kavousian

Mehdi Arabzadeh

Balal Izanloo



<https://orcid.org/0000-0002-0467-9626>



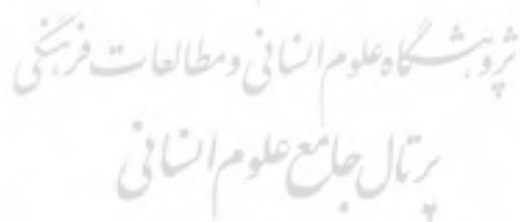
<https://orcid.org/0000>



<https://orcid.org/0000-0002-5181-0789>



<https://orcid.org/0000-0002-6839-3598>



منابع

- بشرپور، سجاد؛ احمدی، شیرین (۱۴۰۲). الگوی روابط ساختاری پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس وابستگی به هم سال منحرف با نقش میانجی شناخت‌های ناسازگار و نارسایی‌های مهارت اجتماعی. *مجله علوم پزشکی سبزوار*، ۳۰، ۶، ۶۸۰-۶۶۹.
- پورصالحی، نویده مرضیه؛ متین فر، احمدرضا؛ یداللهی، سارا؛ اسداله تویسرکانی، مریم؛ میرترابی، هدیه السادات (۱۴۰۴). «ارتقای تاب‌آوری اجتماعی مبتنی بر ارتباط دشواری در تنظیم هیجان با اعتیاد به شبکه‌های اجتماعی و اعتیاد به بازی‌های دیجیتال با میانجی‌گری امید به زندگی». *پدافند غیرعامل*، ۱۶، ۲، ۵۳-۶۸.
- حجازی، الهه؛ اژه‌ای، جواد و رنجبر، غفار (۱۳۹۲). «پیش‌بینی ارتباط با مدرسه بر اساس دلبستگی به والدین و همسالان». *فصلنامه خانواده‌پژوهی*، ۹، ۳۳، ۸۳-۹۷.
- ذوقی پایدار، محمدرضا؛ علی بابایی، گلناز؛ رضانی، صغری؛ مفتاحی، فائزه؛ نبی‌زاده، صفدر (۱۴۰۳). «تبیین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی با نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی». *رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۸، ۵۱، ۱۰۱-۱۳۲.
- زکی، محمدعلی (۱۳۸۶). «اعتبارسنجی مقیاس چندبعدی رضایت از زندگی دانش‌آموزان». *مجله روان‌پزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۱۳، ۱، ۴۹-۵۷.
- شاملی، محمدحسن؛ معتمدی، عبدالله؛ برجعلی، احمد (۱۳۹۷). اثربخشی درمان شناختی مبتنی بر ذهن‌آگاهی بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با میانجی‌گری متغیرهای خودکنترلی و هیجان‌خواهی در نوجوانان پسر شهر تهران. *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۹، ۳۳، ۱۳۷-۱۶۱.
- کوهی، امیررضا؛ شیخ‌الاسلامی، علی شیخ (۱۴۰۴). «دوست‌یابی آنلاین، بازی‌های خشونت‌آمیز، محتوای آشکار جنسی: سنتز پژوهی و ارائه مدل تهدیدات سایبری». *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۱۶، ۶۴، ۱۸۱-۲۱۸.
- محمدزاده، جهان‌شاه؛ سایه‌میری، کوروش؛ محمودی، بهروز (۱۳۹۴). «هنجاریابی مقیاس حمایت اجتماعی (MOS) افراد بزرگ‌سال مبتلا به بیماری‌های مزمن در شهر ایلام، سال ۱۳۹۳». *مجله علمی دانشگاه علوم پزشکی ایران*، ۲۳، ۷، ۶۹-۷۷.
- نظری، علی‌محمد و امینی‌منش، سجاد (۱۳۹۴). «هنجاریابی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین». *مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزوار*، ۲۲، ۴، ۶۰۳-۶۱۱.

References

- Armsden, G.C; Greenberg, M.T (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*. 16 (5), 427-454.
- Aydemir, H (2018). Examining the Internet Addiction Levels of High School Senior Students.

- Journal of Education and Training studies*. 6 (4), 17-25.
- Aydogdu, F (2022). Developing a peer relationship scale for adolescents: A validity and Reliability study. *Current Issues in Personality Psychology*. 10 (2), 164-176.
- Chaudhary, M (2020). Role of perceived social support as a predictor of internet addiction with the mediating effect of life satisfaction among international students in China. *International journal of future generation communication and networking*. 13, 1382-1395.
- Chioma, U.K.E; Ichita, E.R; Irene K, E; Marvellous C, S (2025). Knowledge of the health consequences of excessive gaming among engineering students in Abia state University, Uturu, Abia state, Nigeria. *Journal of medicine and health research*. 10, 2, 421-433.
- Deci, E.L; Ryan, R.M (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*. 11, 227-268.
- Dong, G; Wang, Z; Wang, Y; Du, X; Potenza, M.N (2019). Gender-related functional connectivity and craving during gaming and immediate abstinence during a mandatory break: Implications for development and progression of internet gaming disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*. 88, 1-10.
- Erevik, E.K; Landrø, H; Mattson, Å.L; Kristensen, J.H; Kaur, P & Pallesen, S (2022). Problem gaming and suicidality: A systematic literature review. *Addictive Behaviors Reports*. 100419.
- Fu, F; Ji, Q; Chen, Y; Cao, Q (2022). Resilience, perceived social support and professional quality of life among medical social workers during COVID-19 pandemic in Mainland China: A cross-sectional survey. *Social Work in Health Care*. 61, 261–279.
- Giletta, M; Choukas-Bradley, S; Maes, M; Linthicum, K.P; Card, N.A & Prinstein, M.J (2021). A meta-analysis of longitudinal peer influence effects in childhood and adolescence. *Psychological Bulletin*. 147 (7), 719-747.
- Huebner, E.S (2004). Research on Assessment of Life Satisfaction of Children and Adolescents. *Social Indicators Research*. 66, 3-33.
- Islam, M.D.R; Hasan, M.D.M; Akter, R; Tultul, P.S; Anjum, R; Nahar, Z, et al (2023). Internet addiction and Loneliness among school- going adolescents in Bangladesh in the context of the Covid- 19 pandemic: Findings from a cross- sectional study. *Heliyon*. 9, E13340.
- Kardefelt-Winther, D.A (2014). Conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*. 31, 351–354.
- Kim, S; Chun, J.S (2023). The impact of parental and peer attachment on gaming addiction among out-of-school adolescents in South Korea: The Mediating role of social stigma. *International journal of environmental research and public health*. 20 (1), 72.
- Kim, K.H (2005). The relation among fit indexes, power, and sample size in structural equation modeling. *Structural Equation Modeling*. 12, 368-390.
- Labana, R.V; Hadjisaid, J.L; Imperial, A.R; Jumawid, K.E; Lupague, M.J.M.; Malicdem, D.C (2020). Online Game Addiction and the Level of Depression Among Adolescents in Manila, Philippines. *Central Asian Journal of Global Health*. 9 (1), e369.
- Lei, H; Li, S; Chiu, M.M; Lu, M (2018). Social support and internet addiction among mainland Chinese teenagers and young adults: a meta-analysis. *Computers in Human Behavior*. 85, 200-2009.
- Oliver, M.B; Bowman, N.D; Woolley, J.K; Rogers, R; Sherrick, B.I; Chung, M.Y (2016). Video

- games as Meaningful entertainment experiences. *Psychology of Popular Media Culture*. 5, 390–405.
- Perez, J.G; Longobardi, G; Vilar, M; Mastrokouskou, S; Ribera, L (2026). Prevalence of Internet gaming disorder in young adults: a systematic review and meta-analysis. *Addictive behaviors*. 174, 108576.
- Schneider, L.A; King, D.L & Delfabbro, P.H (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*. 6 (3), 321–333.
- Schoeps, K; Mónaco, E; Cotoí, A & Montoya-Castilla, I (2020). The impact of peer attachment on prosocial behavior, emotional difficulties and conduct problems in adolescence: The mediating role of empathy. *PLOS One*. 15 (1), e0227627.
- Schwartz, D; Ryjova, Y; Kelleghan, A.R; Fritz, H (2021). The refugee crisis and peer relationships during childhood and adolescence. *Journal of Applied Development Psychology*. 74, 101263.
- Seong, G.J (2021). Factors affecting game addiction of the youth outside school: With emphasis on social stigma, attachment to friends and SNS offending Behavior. *Korean Journal of Public Policy Security Studies*. 18, 97–110.
- Sherbourne, C.D; Stewart, A.L (1991). The MOS social Support survey. *Social Science & Medicine*. 32 (6), 705-714.
- Shorter, P; Turner, K; Mueller-Coyne, J (2022). Attachment style's impact on loneliness and the motivations to use social media. *Computers in Human Behavior Reports*. 7, 100212.
- Stevens, M; Dorstyn, D; Delfabbro, P; King, D (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand journal of psychiatry*. 55 (6), 553-568.
- Teng, Z; Griffiths, M; Nie, Q; Xiang, G; Guo, C (2020). Parent-adolescent attachment and peer attachment associated with Internet gaming disorder: A longitudinal study of first-year undergraduate students. *Journal of Behavioral Addictions*. 9, 116–128.
- Vransisca, V (2022). The relationship between peer social support and Self-Identity in adolescents at the Samak Penabur Harapan Indah. *European Journal of Political Research*. 9 (3), 1-7.
- Vuong, Q.H; Ho, M.T; Nguyen, M.H; Pham, T.H; Vuong, T.T; Khuc, Q et al (2021). On the environment-destructive probabilistic trends: A perceptual and behavioral study on video game players. *Technology in Society*. 65, 101530.
- Whang, L; Chang, Y (2002). Psychological analysis of online game users. *Human computer interaction*. 39, 329-333.
- World Health Organisation (2020, October 22). Addictive behaviours: Gaming disorder. Retrieved July 5, 2025, from <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.
- Xie, C.S; and Kim, Y (2022). Post-traumatic growth during COVID-19: the role of perceived social support, personality, and coping strategies. *Health*. 10, 224.
- Yetim, O; Cakir, R; Bulbul, E; Alleil, I.S (2024). Peer relationships, adolescent anxiety and life satisfaction: a moderated mediation model in Turkish and Syrian samples. *European Child & Adolescent Psychiatry*. 33, 2831-2845.
- Young, K.S (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *Journal of Family Therapy*. 37, 5, 355-372.
- Yu, M; Qiu, T; Liu, C; Cui, Q; Wu, H (2020). The mediating role of perceived social support

between anxiety symptoms and life satisfaction in pregnant women: A cross-sectional study. *Health and Quality of Life Outcomes*. 18, 1–8.



استناد به این مقاله:، ممقانی میاندوآب، پریرخ، کاوسیان، جواد،، عربزاده، مهدی،، ایزانلو، بلال. (۱۴۰۵). مدل اعتیاد به بازی‌های آنلاین نوجوانان بر اساس حمایت اجتماعی با میانجی‌گری رضایت از زندگی و دل‌بستگی به همسالان، فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی، ۱۷(۶۸)، ۹۱–۶۵
DOI: 10.22054/qccpc.2026.86638.3473



Counseling Culture and Psychotherapy is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.