



Research Paper

[10.52547/IJFP.2022.536816.0](https://doi.org/10.52547/IJFP.2022.536816.0)

Explaining an Online Gaming Addiction Model based on Academic Failure, Concentration Skill, and Aggressive Behavior: Mediating role of Family Life Events and Changes

Fatemeh Bayanfar^{1*}, Seyyed Mohammad Hossein Khatami², Zahra Halakouei Filabadi³, Amir Reza.Rajae manesh⁴

1. Assistant Professor of Educational Psychology, Payame Noor University, Tehran, Iran
2. M.S in Family Counseling, Payame Noor University, Tehran, Iran
3. M.S in Family Counseling, Payame Noor University, Tehran, Iran
4. M.S in Rehabilitation Counseling, Payame Noor University, Tehran, Iran

Article Info.	Abstract
Received: 06.10.2021	Abstract The use of online games has become a popular pastime among teenagers in recent years. The high attractiveness of games along with the significant prevalence of addiction to them has made these games the focus of experts. The present study aimed to explain the model of online gaming addiction based on academic failure, concentration skills, and aggressive behavior with the mediation of family life events and changes. This study was designed with descriptive-correlational and structural equation modeling. The statistical sample of the study was 4200 young and youth people who lived in Mashhad and Shahr-e Kord cities. The instruments were Ponets Internet Gaming Disorder-20(IGD), Hamilton Young Adult Family Inventory of Life Events and Changes (Y A-FILES), Concentration Skill Questionnaire, and Aggression Questionnaire (AQ). Findings showed that the structural equation modeling of academic failure, concentration skill, aggressive behavior, and internet gaming disorder use relapse demonstrated significant fitness directly and indirectly. Moreover, 8.2%, 9.9%, and 9.1% of the internet gaming disorder were predicted by academic failure, concentration skill, and aggression. Family life events and changes could also predict 0.88% of the internet gaming disorder. The findings showed that family life events and changes as a mediating variable could predict online gaming addiction based on academic failure, concentration skill, and aggressive behavior. According to the results, family experts can reduce the rate of internet gaming addiction by emphasizing the ability to cope with stressful stimuli and pressures of family changes. As a result, they prevent a decline in academic performance, reduce concentration, and overcome aggression.
Accepted: 04.02.2022	
Keywords: <i>Online Addiction,</i> <i>Academic Failure,</i> <i>concentration,</i> <i>Aggression, Family Life</i>	
*Corresponding author Email: f.bayanfar@pnu.ac.ir	
How to Cite: Bayanfar, F., Khatami, M., Halakouei Filabadi, Z., Rajae manesh, R. (2022). Explaining an Online Gaming Addiction Model based on Academic Failure, Concentration Skill, and Aggressive Behavior: Mediating role of Family Life Events and Changes. <i>Journal of Family Psychology</i> . 8(2), 39-56.	



مدل یابی اعتیاد به بازی های اینترنتی بر اساس افت عملکرد تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخطرانه با میانجی گری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی

فاطمه بیان فر*^۱، سید محمدحسین خاتمی^۲، زهرا هلاکوئی فیل آبادی^۳، امیر رضا رجائی منش^۴

۱. استادیار، گروه روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران
۲. کارشناسی ارشد مشاوره خانواده
۳. کارشناسی ارشد مشاوره خانواده
۴. کارشناسی ارشد مشاوره توانبخشی

اطلاعات مقاله

چکیده

چکیده

استفاده از بازی های اینترنتی در سال های اخیر به یک سرگرمی پر طرفدار در بین نوجوانان تبدیل شده است. جذابیت بالای بازی هادر کنار شیوع قابل توجه اعتیاد به آن ها موجب شده این بازی ها در کانون توجه متخصصان قرار گیرند. مطالعه حاضر با هدف مدل یابی اعتیاد به بازی های اینترنتی بر اساس افت عملکرد تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخطرانه با میانجی گری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی انجام شد. پژوهش حاضر توصیفی-همبستگی و از نوع مدل یابی معادلات ساختاری بود. نمونه این مطالعه ۴۲۰ نفر از نوجوانان و جوانان شهرهای مشهد و شهر کرد بودند. ابزار پژوهش پرسشنامه اختلال بازی اینترنتی-۲۰ (IGD)، پرسشنامه وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی جوانان (YA-FILES)، پرسشنامه مهارت تمرکز (CSQ)، پرسشنامه پرخطرگری (AQ) بود. یافته ها نشان داد که مسیر مستقیم افت عملکرد تحصیلی، تمرکز و پرخطرگری و مسیر غیر مستقیم با نقش میانجی وقایع و تغییرات زندگی بر اعتیاد به بازی اینترنتی معنی دار بود. همچنین افت عملکرد تحصیلی، ۸/۲ درصد، تمرکز ۹/۹ درصد، پرخطرگری ۹/۱ درصد اعتیاد به بازی را پیش بینی کرد. وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی به عنوان متغیر میانجی نیز توانست ۰/۸۸ درصد اعتیاد به بازیهای اینترنتی را پیش بینی کند. با توجه به نتایج به دست آمده متخصصین حوزه خانواده می توانند با تاکید بر افزایش توانمندی های مقابله با محرک های تنش زا و فشارهای زندگی خانوادگی میزان اعتیاد به بازی های اینترنتی را کاهش داده و به دنبال آن موجب پیشگیری از افت عملکرد تحصیلی و کاهش تمرکز و غلبه بر پرخطرگری شوند.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۷/۱۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۱/۱۵

کلیدواژه ها:

اعتیاد اینترنتی،

افت تحصیلی،

پرخطرگری،

زندگی خانوادگی

*نویسنده مسئول:

پست الکترونیکی: f.bayanfar@pnu.ac.ir

استناد به این مقاله:

بیان فر، فاطمه، خاتمی، محمدحسین، هلاکوئی فیل آبادی، زهرا، رجائی منش، امیررضا (۱۴۰۰). مدل یابی اعتیاد به بازی های اینترنتی بر اساس افت عملکرد تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخطرانه با میانجی گری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی. *روانشناسی خانواده*، ۸ (۲)، ۳۹-۵۶.

مقدمه

بازی کردن به عنوان فعالیت اجتماعی لذت بخش، سرگرم کننده و تسکین دهنده محسوب میشود که در آن افراد با علایق مشترک با یکدیگر ارتباط برقرار میکنند (Jiang, 2014). با رواج گوشی های هوشمند ۱، انجام بازیهای برخط ۲ و برون خطی ۳ بخش مهمی از فعالیتهای اوقات فراغت محسوب میشود (Bekir & Celik, 2020) با این حال پیامدهای مخربی چون اعتیاد نیز به همراه دارد (Ponizovsky & Shmukler, 2020). از جمله تاثیرات منفی بازیهای اینترنتی میتوان به عدم تعادل خانواده، پرخاشگری، افسردگی، افزایش مشکلات در زندگی، عملکرد تحصیلی ضعیف ۴، اختلال توجه ۵ و تمرکز ۶ (González- Bueso et al., 2018)، کاهش موفقیت‌های تحصیلی ۷، منزوی کردن افراد از محیط اجتماعی ۸ و روابط بین فردی ضعیف ۹ اشاره کرد (Lynch et al., 2010).

Petry et al. (2014) به دلیل شیوع اعتیاد به بازیهای اینترنتی ۱۰ و تاثیرات منفی آن این اختلال را وارد بخش سوم راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی ۱۱ کردند. فکر کردن برای انجام بازی آنلاین زمانی که فرد می‌خواهد روی دیگر جنبه های زندگی مثل مطالعه دروس متمرکز شود، در حقیقت مهمترین جنبه شناختی ۱۲ اعتیاد به بازیهای اینترنتی محسوب میشود (Koyen, 2014). پژوهشگران از ابعاد گوناگونی سازه اعتیاد به بازیهای اینترنتی را تعریف و از واژه هایی چون "استفاده بیش از حد ۱۳"، "وابستگی ۱۴"، "اعتیاد ۱۵" و "مشکل ز ۱۶" استفاده کرده اند (Griffiths et al., 2012).

اعتیاد به بازی های اینترنتی از معضلات اساسی جامعه نیز محسوب میشود که در شکل گیری آن عوامل متعددی دخالت دارند. به همین دلیل، جوامع امروزی به دنبال شناسایی عوامل پیشبینی کننده اعتیاد اینترنتی برای پیشگیری از ابتلا به آن هستند. در این راستا نظریه آمادگی به اعتیاد ۱۷ بیان میکند که برخی افراد در صورت فراهم بودن شرایط، مستعد اعتیادند. پژوهش ها نشان داده عوامل بین فردی، خانوادگی، رفتاری و روانی مانند وقایع استرس زا پیشبینی کننده های اعتیاد هستند (Maccagnan et al., 2019). پژوهش ها نشان داده زمانی که وقایع استرس زا و تغییرات در زندگی خانوادگی افزایش مییابد، افراد توانایی برخورد و کنار آمدن با وقایع را نداشته، به دنبال راههای کسب آرامش هر چند موقت (مانند استفاده از بازی های اینترنتی) بر میابند (Lavoie et al., 2019; Olfson et al., 2018).

-
- 1 smart phones
 - 2 online
 - 3 offline
 - 4 poor academic performance
 - 5 attention
 - 6 concentration disorder
 - 7 reduce academic success
 - 8 isolate individuals from social surroundings
 - 9 inter-personal relationships
 - 10 internet gaming disorder (IGD)
 - 11 Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder, (DSM-5)
 - 12 cognitive salience
 - 13 excessive use
 - 14 dependency
 - 15 addiction
 - 16 problematic
 - 17 Addiction potential

وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی مانند بروز مشکلات اجتماعی-اقتصادی، جدل بین والدین، اخراج، افت یا ترک تحصیل می‌توانند به عنوان متغیرهای پیشبینی کننده مشکلات روانی و رفتارهای اعتیاد زا در نوجوانان محسوب شوند (Battle et al., 2014). والدین بیشترین حمایت و تاثیر را بر فرزندان خود دارند (Loftus & Droser., 2020) اگر نقشهای خود را به خوبی ایفا نکرده و بدکارکردی^۲ در خانواده وجود داشته باشد، کودکان در دوره بزرگسالی علائم افسردگی^۳ و سایر رفتارهای مشکل ساز را نشان خواهند داد (Zagefka et al., 2020; Bazzaizan et al., 2014). عوامل متفاوتی در خانواده که در بروز رفتارهای مشکل زا موثرند تاکید دارند. به طور نمونه در مدل‌های روان پویایی^۴ بر نیروهای ناخودآگاه درون روان شخص و تعارضات درون خانواده به عنوان پایه های اصلی رفتارهای بیمارگونه تاکید کرده اند. فرامو معتقد است مشکلات کنونی فرد به عنوان بازتابهای مسایل خانواده اصلی^۵ هستند (Lebow et al., 2019). در رویکردهای چند نسلی^۶، درمان بوئی^۷ و روابط موضوعی^۸ که از مکتب روان پویایی تاثیر پذیرفته گذشته فرد و تجربه های اولیه با والدین و مراقبت کنندگان^۹ علت اصلی بروز رفتارهای مشکل زا در دوره نوجوانی است. در مدل‌های یکپارچه نگر بر علیت حلقوی تاکید میشود که به واسطه آن در زمان بروز مشکل باید از سرزنش یک عضو خودداری کرد. زیرا کل اعضای خانواده و رخدادهای درون خانواده در بروز این مشکل سهیم هستند و می‌توانند به عنوان متغیر واسطه ای در بروز رفتارهای مشکل زا مانند رفتارهای پرخاشگرانه، افت تحصیلی، اعتیاد و..... نقش ایفا کنند (Hana., 2018). در رویکرد استراتژیک^{۱۰} جی هیلی کل اعضا خانواده در ایجاد و ادامه مشکل دخالت دارند و رفتارهای مشکل زا مانند اعتیاد بخشی از سلسله مراتب وقایع زندگی خانوادگی است (Zagefka et al., 2020).

همانگونه که اشاره شد افت تحصیلی به عنوان یکی از وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی پیشبینی کننده رفتارهای مشکل زا از جمله اعتیاد به بازیهای اینترنتی است. نتایج برخی پژوهشها نشان داده بین نشانه های اعتیاد به بازی و افت تحصیلی رابطه معناداری وجود دارد. در پژوهش (Shaverdi & Shaverdi, 2019) نشان داده شد از نظر دانش آموزان و مادرانشان بازیهای رایانه های یکی از دلایل افت تحصیلی است. بر این اساس (Jafari & Andalibian, 2018) در پژوهش خود نشان دادند که بین میزان استفاده و نوع بازی های رایانه ای با افت تحصیلی رابطه معنی داری وجود دارد. انجام برخی بازیها از جمله بازیهای ورزشی، جنگی و شبیه سازی شده در افت تحصیلی دانش آموزان تاثیر بیشتری از سایر بازی ها دارد. از فاکتورهای مهمی که موجب افت تحصیلی می شود کمبود توجه و تمرکز است. همانگونه که (González-Bueso et al., 2018) اشاره کردند یکی از پیامدهای منفی اعتیاد به بازیهای اینترنتی کاهش تمرکز است. توجه یکی از فعالیت‌های عالی ذهن و از مولفه های اصلی ساختار شناختی است که در ساختار هوش، حافظه و ادراک نقش مهمی دارد. نقص در توجه، منجر به مشکلات در یادگیری میشود. بنابر این نارسایی در توجه یکی از هسته های اصلی مشکلات یادگیری و افت تحصیلی است (Seidman., 2006).

-
- 1 family roles
 - 2 family dysfunction
 - 3 depressive symptoms
 - 4 psychodynamic
 - 5 Family of origin
 - 6 transgenerational
 - 7 Bowen therapy
 - 8 Object-relation therapy
 - 9 caregiver
 - 10 strategic

در رابطه با اهمیت تمرکز، برخی از پژوهشگران چون میکالوس^۱ معتقدند ضعف در مهارتهای تمرکز موجب اختلال در فعالیتهای مطالعه و یادگیری میشود. در تأیید یافته فوق نتایج مطالعه برامباک^۲ نشان داد افرادی که نمرات پایینی در آزمون ثبات توجه کسب کرده بودند در فعالیتهای مختلفی مانند خولدن، گوش دادن و تجزیه و تحلیل با مشکلات جدی و عمده مواجه شدند (به نقل Huang et al., 2020). افراد مبتلا به نقص تمرکز، در گوش دادن به صحبت‌های دیگران، حفظ توجه هنگام خواندن، تصمیم‌گیری توأم با تفکر مشکل دارند (Pinna et al., 2019).

توانایی تمرکز به عواملی چون حالات هیجانی و روان‌شناختی فرد بستگی دارد. افرادی که پرخاشگری بیشتری دارند توانایی تمرکز پایینی دارند و در تصمیم‌گیری توأم با تفکر مشکل دارند (Pinna et al., 2019). پرخاشگری یکی از ویژگیهای شخصیتی است که در آسیب‌پذیر کردن افراد در برابر تجارب پرخطر مانند تمایل به مصرف مواد نقش مهمی دارد (Ohno, 2021). در برخی پژوهشها نشان داده شده دانش آموزشی که تحریک‌پذیر، پرخاشگر و تکانشی بودند، بیشتر مبتلا به اعتیاد به بازی های ویدئویی بودند (Kim et al., 2008). (Heng & Rabbani (2020) در پژوهشی نشان دادند که گرچه بازیهای اینترنتی فوایدی دارد ولی مصرف بی‌رویه آن نه تنها منجر به اعتیاد می‌شود بلکه پرخاشگری، اختلال در کارکرد امور روزمره و مشکلات روانشناختی را به دنبال دارد.

امروز با استفاده از فن‌آوریهای پیشرفته تصویربرداری عصبی مشخص شده است که در نتیجه استفاده بیش از حد از بازی اینترنتی تغییراتی در عملکرد و ساختار مغز ایجاد میشود که مشابه با تغییراتی است که در مغز افراد وابسته به مواد رخ میدهد. مدارهای پاداش، ولع مصرف، تصمیم‌گیری و حافظه در مغز به منظور تبیین مکانیسمهای اعتیاد به بازی اینترنتی مورد بررسی قرار گرفته است. به‌طور خلاصه، یافته‌های ساختاری تغییراتی را در یکپارچگی ساختاری آشکار کردند، در حالی که یافته‌های عملکردی آسیب در کارآمدی عملکردهای مغزی را به تصویر کشیده‌اند. به‌طور کلی یافته‌ها نشانگر آن است که استفاده روزانه بیش از یک ساعت از بازیهای اینترنتی میتواند آسیبهایی به عملکرد و ساختار مغز وارد کند (Matinfar & Khodabandelou, 2018). از طرفی در ویراست پنجم راهنمای آماری و تشخیصی اختلالات روانی اختلال بازی اینترنتی به فصل اختلالاتی برای مطالعه بیشتر افزوده شده است که نشانگر اهمیت این موضوع میباشد. از سوئی دیگر از آنجایی که در حال حاضر با شرایط قرنطینه، زندگی خانوادگی همه افراد به نوعی تغییر پیدا کرده و میزان وقایع استرس‌زا افزایش یافته و با توجه به نظریه زمینه‌ای دسترسی آسان و فقدان امکانات لازم برای اوقات فراغت و فقدان کنترل لازم والدین (Karakas & Ersogutcu, 2021)، روی آوردن به بازی های اینترنتی افزایش یافته و به همین نسبت اعتیاد به این بازیها رو به افزایش است، با در نظر گرفتن پیامدها و آثار مخرب اعتیاد به بازی های اینترنتی بر روی عملکرد مغز و سایر کارکردهای روانشناختی و رفتاری ضرورت این پژوهش بیشتر احساس میشود.

با توجه به ادبیات پژوهش و ضروری بودن بررسی عوامل پیشبینی‌کننده اعتیاد به بازیهای اینترنتی هدف از پژوهش حاضر آزمون مدلی است از رابطه افت تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخاشگرانه که در تبیین اعتیاد به بازیهای اینترنتی از وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی به عنوان نقش واسطه‌ای بهره‌میگیرد. سوال اصلی پژوهش این است که آیا وقایع و تغییرات زندگی در رابطه بین افت عملکرد تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخاشگرانه با اعتیاد به بازیهای اینترنتی دارای نقش واسطه‌ای است؟

1 Mikulas

2 Brumback

روش

جامعه آماری، نمونه و روش اجرای پژوهش

روش پژوهش از نظر هدف بنیادی، از نظر روش شناختی توصیفی از نوع همبستگی ۱ و الگویابی معادلات ساختاری ۲ است. جامعه آماری کلیه افراد بین ۱۳ تا ۲۳ سال استان خراسان رضوی، شهر مشهد و استان چهارمحال و بختیاری شهر کرد در سال ۱۳۹۹ بودند. با روش نمونه‌گیری در دسترس و به شیوه آنلاین با ۶ مدیر از مدارس شهرهای مشهد و شهر کرد و ۴ نفر از اعضا هیئت علمی دانشگاه‌های فردوسی مشهد و دانشگاه دولتی شهر کرد که در دسترس پژوهشگران بودند تماس گرفته شد و از آنها خواسته شد لینک پرسشنامه‌ها را در اختیار دانش آموزان مقطع اول و دوم متوسطه و دانشجویان مقطع کارشناسی در رده سنی ۱۸ تا ۲۳ سال قرار دهند. گادانگولی و ولیسر ۳ پیشنهاد میکنند در پژوهش با رویکرد مدل‌یابی و تحلیل مسیر، نمونه‌ای با حجم ۳۰۰ تا ۴۵۰ نفر ضروری است. با توجه به ملاکهای ورود و خروج ۴۲۰ نفر انتخاب شدند. معیارهای ورود شامل حداقل سن ۱۳ و حداکثر ۲۳ سال ۲- دانش آموز مقطع اول یا دوم متوسطه و یا دانشجوی مقطع کارشناسی بودن ۳- سکونت در شهر مشهد یا شهر کرد ۴- رضایت آگاهانه و مشارکت داوطلبانه. معیارهای خروج: ۱- دریافت خدمات مشاوره و روان‌درمانی به طور همزمان و در طول شش ماه گذشته ۲- تحت نظر روانپزشک بودن و مصرف داروهای روان‌پزشکی

ابزار سنجش

پرسشنامه اختلال بازی اینترنتی-۴۲۰ (IGD). این ابزار توسط پونتز ۵ در سال ۲۰۱۴ طراحی شد. دارای ۲۰ گویه و شش بعد برجستگی ۶، تغییر خلق ۷، تحمل ۸، نشانه‌های ترک ۹، تضاد ۱۰ و بازگشت ۱۱ است، با استفاده از مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت شامل "کاملاً مخالفم" تا "کاملاً موافقم" با حداقل نمره ۱ و حداکثر نمره ۵ مورد بررسی قرار می‌گیرد. دامنه نمرات ۲۰ تا ۱۰۰ است و نمره بالاتر از ۷۱ به عنوان فرد دارای اختلال در نظر گرفته می‌شود (Ponets et al., 2019). همسانی درونی در مطالعات (Fuster et al., 2016) و Ponets et al. (2019) به ترتیب ۰/۸۷ و ۰/۸۸ گزارش شد. در ایران همسانی درونی پرسشنامه با آلفای کرونباخ ۰/۹۱ و پایایی بازآزمایی ۰/۹۴ برای کل محاسبه شد (Vahidi et al., 2019).

پرسشنامه وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی جوانان ۱۲ (YA-FILES)

در سال ۱۹۹۱ تدوین شد. هدف اصلی از ساخت آن اندازه‌گیری میزان استرس، محرک‌های تنش زا ۱۴ و فشارهای زندگی خانوادگی نوجوانان و جوانان بود. این مقیاس ۴۶ سوال دارد نمره‌گذاری به شکل دو گزینه‌ای بله نمره ۱ و خیر نمره ۰ است.

1 descriptive-correlational

2 structural equation modeling

3 Guadagnoli&Velicer

4 internet gaming disorder-20(IGD)

5 Ponets

6 salience

7 mood modification

8 tolerance

9 symptoms withdrawal

10 conflict

11 relapse

12 -Young Adult Family Inventory of Life Events and Changes (Y A-FILES)

13 -Hamilton

14 -Stressors

بیان فر و همکاران: مدل یابی اعتیاد به بازی های اینترنتی بر اساس افت عملکرد تحصیلی ...

برای هنجاریابی آن، روی ۱۸۴ دانشجوی ایرانی اجرا شد. ضریب پایایی در باز آزمایی، با آلفای کرونباخ ۰/۸۵ به دست آمد. در سنجش روایی همزمان با آزمون اعتیاد به مصرف مواد در نوجوانان از روایی همزمان خوبی برخوردار است. (هامیلتون و همکاران، ۱۹۹۱ به نقل از ثنایی و همکاران، ۱۳۹۸)

پرسشنامه مهارت تمرکز (CSQ) پرسشنامه مهارت تمرکز توسط سواری و اورکی در سال ۱۳۹۴ ساخته شد. از ۱۳ ماده و دو خرده مقیاس تمرکز ارادی با ۸ ماده، غیرارادی با ۵ ماده تشکیل شده. روش نمره گذاری ماده های پرسشنامه به صورت طیف لیکرت پنج درجه ای از هرگز با امتیاز ۱ تا اکثر اوقات با امتیاز ۵ صورت میگیرد. در ساخت آن از برخی از ماده های پرسشنامه های لین و چو ۲۰۱۰، توماس و آور ۳، ۱۹۹۴، برقندی، شرلوک و تیتوس ۴، ۱۹۹۰، و نایدفر ۱۹۷۶۵ (به نقل سواری و اورکی، ۱۳۹۴) استفاده شد. از پایایی و روایی نسبتاً خوبی برخوردار است. نتایج مربوط به پایایی ۶ نشان داد که آلفای کرونباخ ۷ کل پرسشنامه ۰/۷۴ است (Savary & Oraki, 2016)

پرسشنامه پرخاشگری (AG) این ابزار توسط باس و مارک پری ۹ در سال ۱۹۹۲ ساخته شد. هدف از ساخت آن سنجش چهار جنبه از پرخاشگری شامل فیزیکی، کلامی، خشم و خصومت بود. پرسشنامه پرخاشگری با استفاده از روش تحلیل عاملی مولفه اصلی و تحلیل عاملی تأییدی از پرسشنامه ۵۲ سوالی خصومت آرنولد اچ، باس برگرفته شده. نمره خرده مقیاس ها با جمع نمرات سوالات محاسبه شده و دامنه نمرات از ۲۹ تا ۱۴۵ است. نمرات بالاتر نشاندهنده پرخاشگری بیشتر است. ضریب آلفا کل نمرات پرسشنامه ۰/۸۹ است. این پرسشنامه یک ابزار با ثبات با اعتبار باز آزمایی خوبی است، (Sanai, 2017).

افت عملکرد تحصیلی: برای سنجش افت تحصیلی از تفاوت میانگین نمرات سال تحصیلی جاری با سال گذشته استفاده شد.

داده های این پژوهش با استفاده از نرم افزار SPSS و PLS تجزیه و تحلیل شد. داده ها در دو سطح توصیفی، شامل گزارش اطلاعات جمعیت شناختی و نیز ارائه شاخصهای گرایش مرکزی و پراکندگی وضعیت متغیرهای پژوهش، و نیز در سطح استنباطی با استفاده از مدل معادلات ساختاری انجام شد.

یافته ها

در پژوهش حاضر (۴۲۰ نفر) شرکت داشتند (۲۲۸ زن، ۱۹۲ مرد)، میانگین سنی شرکت کنندگان (۱۷/۲۵) .. میانگین نمرات سال تحصیلی جاری ۱۷/۷۹ و ۱۷ سال گذشته ۱۸/۴۱ بود. از لحاظ وضعیت تاهل (۹۶/۲ درصد، ۴۰۴ نفر مجرد و ۳/۸ درصد، ۱۶ نفر متاهل) بودند. وضعیت تحصیلی گروه منتخب (۴۷/۴ درصد، ۱۹۹ نفر، دانش آموز دوره اول، ۲۸/۸ درصد، ۱۲۱ نفر دانش آموز دوره دوم متوسطه و ۲۳/۸ درصد، ۱۰۰ نفر دانشجوی) بودند. محل زندگی (۵۱ درصد، ۲۱۴ نفر، شهر مشهد و ۴۹ درصد، ۲۰۶ نفر شهر کرد) بود. از نمونه مورد بررسی ۷۱ درصد (۲۹۸ نفر) دارای اعتیاد به بازیهای اینترنتی بودند و ۲۹ درصد (۱۲۲ نفر) کاربر معمولی بازی اینترنتی بودند. از این تعداد (۱۳۵ نفر زن و ۱۶۳ نفر مرد) دارای اعتیاد به بازیهای

1 Concentration Skill Questionnaire

2 Lin&Chou

3 Thomas&Over

4 Bergandi,Shtyock,Titus

5 Nideffer

6 Reliability

7 Cronbach alpha

8 Aggression Questionnaire

9 Buss,Perry

اینترنتی بودند. در بخش بعدی، شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش و توزیع بهنجار تک متغیری نمرات در جدول ۱ ارائه گردیده است.

جدول ۱: میانگین، انحراف استاندارد، چولگی، کشیدگی و کمترین و بیشترین نمره متغیرهای پژوهش

متغیر	ابعاد	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی	کمترین	بیشترین
اعتماد به بازپهای اینترنتی	افت عملکرد تحصیلی	۸/۹۸	۳/۲۵	۰/۹۰۱	۲/۰۰	۲	۲۹
	برجستگی	۳/۴۹	۱/۰۳۲	-۰/۰۳۴	-۰/۰۳۴	۲	۹
	تغییر خلق	۵/۳۲	۱/۲۲۹	۱/۷۹۶	۱/۷۹۶	۳	۱۴
	تحمل	۵/۲۵	۱/۰۰۴	۰/۴۸۶	۰/۴۸۶	۳	۱۱
	نشانه ترک	۴/۴۹	۱/۷۹۳	۱/۴۱۲	۳/۴۱۲	۳	۱۵
	تضاد	۱۰/۹۶	۱/۵۰۴	۱/۵۱۴	۲/۵۱۴	۷	۲۲
	بازگشت	۵/۶۰۲	۱/۰۹۷	۱/۱۳۲	۱/۱۳۲	۳	۱۵
تمرکز	تمرکز ارادی	۲۵/۴۹	۰/۵۸۷	۰/۷۱۳	۰/۷۱۳	۵	۲۵
	تمرکز غیرارادی	۱۳/۷۳	۰/۵۸۷	۰/۷۱۳	۰/۷۱۳	۵	۲۵
پرخاشگری	وقایع و تغییرات زندگی	۱۲۴/۴۳	۱۲/۸۶	-۱/۸۴۰	۱/۸۰۸	۵۳	۱۴۲
	فیزیکی	۱۸/۹۵	۰/۴۴۴	-۰/۳۷۴	-۰/۳۷۴	۱۰	۳۸
	کلامی	۱۱/۸۰	۰/۴۴۱	-۰/۶۳۵	-۰/۶۳۵	۶	۲۳
	خشم	۱۵/۹۹	۰/۳۹۵	-۰/۶۹۵	-۰/۶۹۵	۷	۳۵
	خصوصیت	۱۸/۸۱	۰/۱۲۷	-۰/۳۹۷	-۰/۳۹۷	۷	۳۵

داده‌های جدول ۱ نشان می‌دهد بیشترین پراکندگی در متغیر وقایع و تغییرات زندگی و کمترین پراکندگی در متغیر

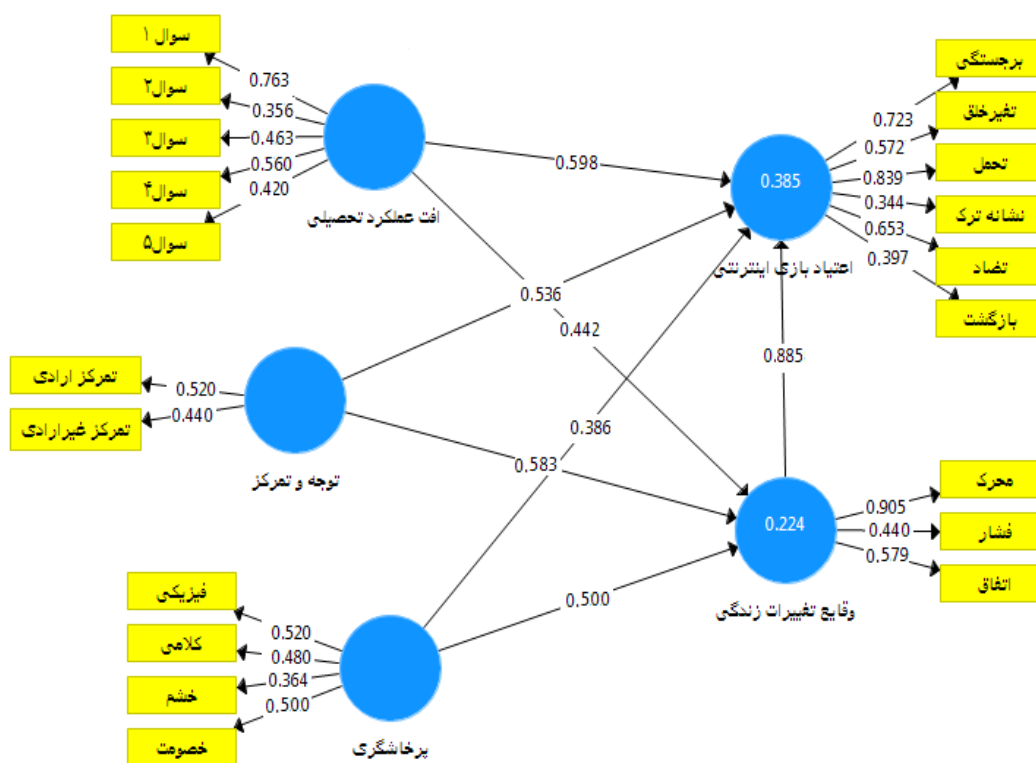
تحمل است. همانطور که جدول نشان می‌دهد متغیرها دارای توزیع بهنجارند، چرا که ضریب چولگی و کشیدگی مقداری

بین (۲، -۲) می‌باشد. جدول ۲ ماتریس همبستگی متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد.

جدول ۲. ماتریس همبستگی متغیرهای پژوهش

مولفه ها	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵
۱. اعتیاد به بازی های اینترنتی	۱														
۲. برجستگی	۰/۸۸۸**	۱													
۳. تغییر خلق	۰/۸۷۰**	۰/۵۳۶	۱												
۴. تحمل	۰/۸۷۴**	۰/۱۳۴	۰/۳۶۳	۱											
۵. نشانه های ترک	۰/۸۸۹**	۰/۶۴۶	۰/۵۶۴	۰/۳۳۱	۱										
۶. تضاد	۰/۸۸۱**	۰/۴۲۴	۰/۴۳۲	۰/۲۸۰	۰/۵۹۶	۱									
۷. بازگشت	۰/۸۸۷**	۰/۲۳۵	۰/۴۵۳	۰/۲۸۶	۰/۴۳۷	۰/۴۲۰	۱								
۸. تمرکز ارادی	۰/۲۱۰**	۰/۳۵۶	۰/۲۷۲	۰/۴۳۱	۰/۴۵۳	۰/۴۴۶	۰/۲۴۵	۱							
۹. تمرکز غیرارادی	-۰/۱۶۶**	۰/۳۰۸	۰/۳۸۸	۰/۴۵۰	۰/۱۸۴	۰/۱۶۶	۰/۱۱۷	۰/۳۲۷	۱						
۱۰. وقایع زندگی	۰/۳۲۴**	۰/۳۲۷	۰/۳۹۵	۰/۱۷۹	۰/۳۶۱	۰/۲۷۶	۰/۳۷۶	۰/۲۵۵	۰/۲۲۱	۱					
۱۱. پرخاشگری فیزیکی	۰/۴۴۵**	۰/۴۳۲	۰/۳۷۸	۰/۱۸۴	۰/۳۵۹	۰/۳۰۲	۰/۳۵۹	۰/۳۶۹	۰/۱۶۱	۰/۸۰۰	۱				
۱۲. پرخاشگری کلامی	۰/۴۴۳**	۰/۳۳۶	۰/۶۰۴	۰/۱۵۷	۰/۲۴۸	۰/۲۸۷	۰/۳۴۵	۰/۲۷۵	۰/۴۰۳	۰/۳۳۱	۰/۲۶۸	۱			
۱۳. خشم	۰/۴۷۲**	۰/۳۴۶	۰/۳۹۲	۰/۲۲۳	۰/۳۸۹	۰/۳۳۱	۰/۳۴۲	۰/۳۸۱	۰/۱۸۷	۰/۷۸۵	۰/۷۴۴	۰/۳۶۴	۱		
۱۴. خصومت	۰/۳۹۵**	۰/۳۲۵	۰/۳۵۸	۰/۲۱۸	۰/۲۴۵	۰/۲۱۰	۰/۳۵۶	۰/۰۲۶	۰/۰۸۲	۰/۷۳۱	۰/۶۵۹	۰/۷۴۲	۰/۳۲۵	۱	
۱۵. افت عملکرد تحصیلی	۰/۲۸۷**	۰/۴۲۰	۰/۳۳۰	۰/۲۶۹	۰/۳۹۸	۰/۱۴۶	۰/۳۲۴	۰/۴۱۴	۰/۱۱۶	۰/۱۰۶	۰/۲۸۷	۰/۱۰۹	۰/۳۶۸	۰/۲۵۹	۱

با توجه به یافته‌های جدول ۲، افت تحصیلی با اعتیاد به بازی و خرده مولفه های آن رابطه معنادار دارد. رابطه بین افت تحصیلی با اعتیاد به بازی و خرده مولفه ها به ترتیب میزان همبستگی مربوط به برجستگی ($R=0/188$)، تغییر خلق ($R=0/187$)، تحمل ($R=0/187$)، نشانه های ترک ($R=0/189$)، تضاد ($R=0/1885$)، بازگشت ($R=0/189$)، در خرده مولفه‌های تمرکز، تمرکز غیرارادی با اعتیاد به بازی رابطه منفی و معنادار ($R=-0/17$) و تمرکز ارادی ($R=0/21$) رابطه مثبت و معنادار دارد. در خرده مولفه‌های پرخاشگری، هر چهار خرده مولفه (فیزیکی ($R=0/44$)، کلامی ($R=0/44$)، خشم ($R=0/48$) و خصومت ($R=0/39$) رابطه مثبت و معنادار با اعتیاد به بازی (و خرده مولفه ها) دارند. وقایع و تغییرات زندگی با اعتیاد به بازیهای اینترنتی و خرده مولفه‌ها ($R=0/32$) رابطه مثبت و معنادار دارد، سطح خطای مورد نظر یک درصد می باشد. در این بخش به بررسی مدل اندازه گیری پژوهش با استفاده از بررسی بار عاملی بین متغیرهای آشکار ۱ با متغیرهای مکنون ۲ پرداخته می شود. در ادامه یافته ها با استفاده از مدل‌یابی معادلات ساختاری توسط نرم افزار PLS به بررسی اثرات مستقیم و غیرمستقیم افت تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخاشگرانه با میانجیگری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی بر اعتیاد به بازی پرداخته میشود.



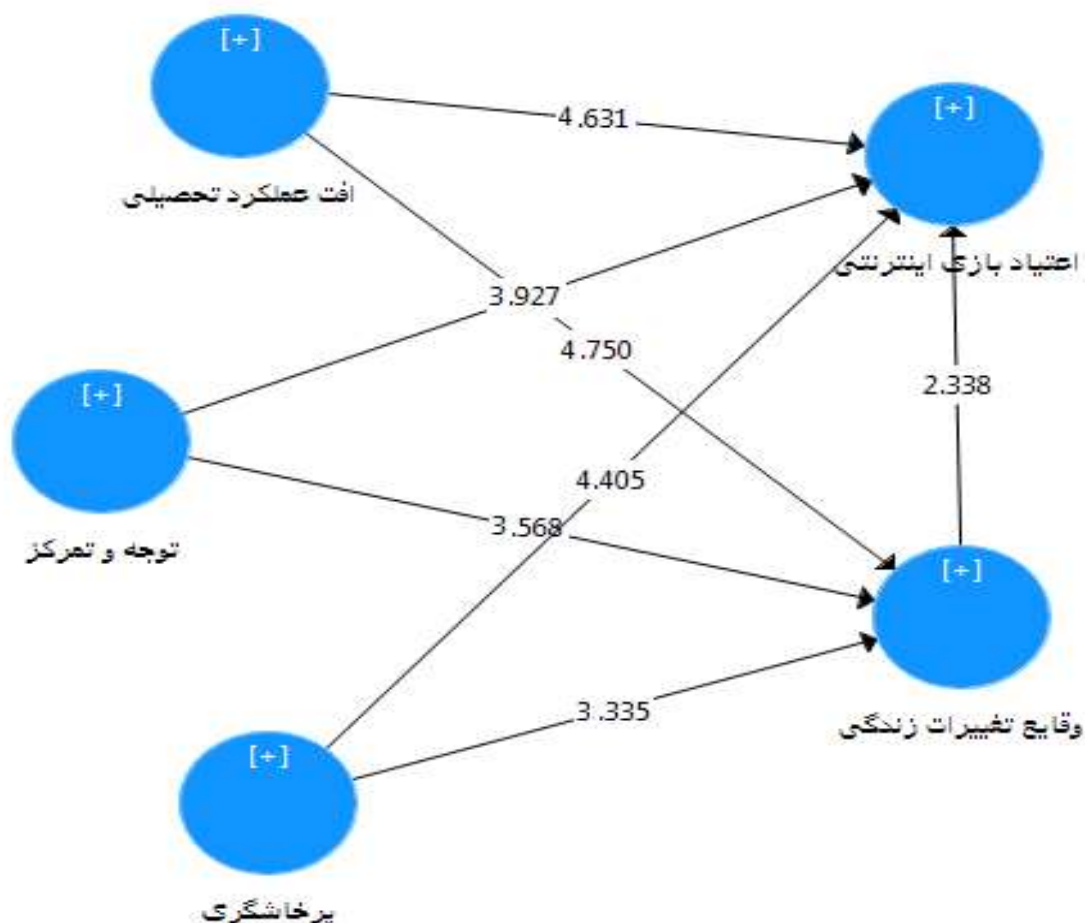
شکل ۱: مدل تحلیل مسیر با ضرایب استاندارد اعتیاد به بازیهای اینترنتی بر اساس افت تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخاشگرانه با میانجیگری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی

همانطور که در شکل ۱ مشاهده می‌گردد اعدادی که بر روی خط قرار دارند ضرایب مسیر بین دو متغیر می‌باشد و اعدادی که در کنار سوالات مربوط به هر متغیر قرار دارند بارهای عاملی مربوط به هر سوال می‌باشد. اگر بار عاملی کمتر از ۰.۳ باشد رابطه

- 1 Obvious variables
- 2 Concealed variables

بیان فر و همکاران: مدل یابی اعتیاد به بازی های اینترنتی بر اساس افت عملکرد تحصیلی ...

ضعیف در نظر گرفته شده و از آن صرف نظر می شود. بار عاملی بین ۰.۳ تا ۰.۶ مطلوب می باشد و بار عاملی بالای ۰.۶ خیلی مطلوب است. با توجه به شکل یک بارهای عاملی بین ۰.۳ و ۰.۶ بوده و دارای مقدار مطلوب می باشند. مطابق الگوریتم تحلیل داده در PLS بعد از بررسی برازش مدل اندازه گیری نوبت به برازش مدل ساختاری پژوهش می رسد. برای این منظور از تابع Bootstrapping استفاده شد. تعداد نمونه آماری در این پژوهش ۴۲۰ نفر می باشد و تعداد ۱۰۰۰ به عنوان نمونه های آزمون Bootstrap در نظر گرفته شده است. شکل (۲) خروجی مدل ساختاری را نشان می دهد.



شکل ۲: خروجی مدل ساختاری

مدل ساختاری در شکل (۲) نشان داده شده است. با توجه به مقادیر t-value که همگی بالاتر از ۱.۹۶ می باشند، مدل از برازش خوبی برخوردار است. در مرحله بعد به بررسی شاخصهای برازندگی مدل ساختاری پرداخته میشود. نتایج در جدول ۳ گزارش شده است.

جدول ۳ شاخصهای برازندگی مدل ساختاری

مقدار برازش شده	حد مطلوب	شاخص
۲/۹۶۶	۳ < خوب؛ ۵ < متوسط	کای اسکور تقسیم بر درجه آزادی (χ^2/df)
۰/۰۰۰	> ۰/۰۵	مقدار p برای مدل (p_value)
۰/۹۳	۰/۹۵ > عالی، ۰/۹ > خوب	شاخص برازندگی تطبیقی (CFI)
۰/۹۱	> ۰/۹	شاخص تاکر لوییس (TLI)
۰/۹۰	> ۰/۹	شاخص برازندگی (GFI)
۰/۹۳	> ۰/۹	شاخص نرم شده برازندگی (NFI)
۰/۹۱	> ۰/۹	شاخص برازندگی فزآینده (IFI)
۰/۰۲۳	۰/۰۵ < عالی، ۰/۰۱ تا ۰/۱ خوب	ریشه دوم برآورد واریانس خطا (RMSEA)

همانگونه که در جدول ۳ مشاهده میشود مجذور کای نسبت به درجه آزادی آن (مجذور کای نسبی) سنجیده شده، این شاخص در جدول ۳ برابر با ۲/۹۶۶ محاسبه شده که کمتر از ۳ می‌باشد و در حد خوب قرار دارد. علاوه بر آن مقادیر شاخص برازندگی تطبیقی، شاخص تاکر لوییس، شاخص برازندگی، شاخص نرم شده برازندگی و شاخص برازندگی فزآینده هر در جدول ۳، نشان از برازندگی مناسب مدل دارند. شاخص ریشه دوم برآورد واریانس خطا نیز در جدول ۳ مقدار عالی را نشان میدهد که برازندگی مناسب مدل از آن نتیجه میشود. در جدول شماره ۴ پارامترهای اندازه گیری روابط مستقیم متغیرها در مدل پیشنهادی آورده شده است. با توجه به مورد تایید قرار گرفتن تمامی شاخص‌های برازندگی در جدول ۳، و میزان بار عاملی‌های بالای (۰/۳) در جدول ۴ مدل ارائه شده مورد تأیید می‌باشد.

جدول ۴: اثرات مستقیم، غیر مستقیم

مسیر	اثر مستقیم	اثر غیر مستقیم	فاصله اطمینان	
			حد پایین	حد بالا
افت عملکرد تحصیلی --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی	۰.۵۹ مقدار t	۰.۴۴	۲.۴۵۰	۴.۵۰۱
تمرکز --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی	۰.۵۳ مقدار t	۰.۴۴	۲.۱۰۱	۳.۶۲۵
پرخاشگری --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی	۰.۳۸ مقدار t	۰.۴۴	۲.۴۳۲	۴.۱۰۲
وقایع و تغییرات زندگی --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی	۰.۸۸ مقدار t	۰.۴۴	۱.۱۵۲	۲.۰۱۲
افت عملکرد تحصیلی --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی	۰.۵۹ مقدار t	۰.۴۴	۲.۳۷۴	۴.۰۱۵
تمرکز --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی	۰.۵۳ مقدار t	۰.۴۴	۲.۵۶۵	۳.۷۱۱
پرخاشگری --> اعتیاد به بازیهای اینترنتی با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی	۰.۵۸ مقدار t	۰.۴۴	۲.۳۴۷	۴.۲۳۶

بر اساس نتایج مشخص است که اثر افت تحصیلی بر اعتیاد به بازیهای اینترنتی مستقیم و معنی دار است ($\beta=0.59$)، اثر تمرکز و توجه بر اعتیاد مستقیم و معنی دار است ($\beta=0.53$)، اثر پرخاشگری بر اعتیاد مستقیم و معنی دار است ($\beta=0.38$)، اثر وقایع و

تغییرات زندگی بر اعتیاد مستقیم و معنی دار است ($\beta=0.88$)، اثر افت تحصیلی بر اعتیاد با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی مستقیم ($\beta=0.59$)، و غیر مستقیم ($\beta=0.44$)، معنی دار است. اثر تمرکز و توجه بر اعتیاد با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی مستقیم ($\beta=0.53$)، و غیر مستقیم ($\beta=0.58$)، معنی دار است. اثر پرخاشگری بر اعتیاد به بازیهای اینترنتی با نقش واسطه وقایع و تغییرات زندگی مستقیم ($\beta=0.58$)، و غیر مستقیم ($\beta=0.50$)، معنی دار است. با توجه به جدول تمامی مقادیر t از کرانه بالای محاسبه شده بزرگتر بوده بنابراین وجود رابطه بین متغیرها مورد تایید قرار می گیرد.

بحث

هدف از پژوهش حاضر آزمون مدلی بود از رابطه افت تحصیلی، مهارت تمرکز و رفتارهای پرخاشگرانه که در تبیین اعتیاد به بازیهای اینترنتی از وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی به عنوان نقش واسطه ای بهره می گیرد. نتایج تحلیل مدل نشان داد که مدل پیشنهادی از برازش قابل قبولی با داده ها برخوردار است. یافته ها نشان داد افت تحصیلی با اعتیاد به بازیها رابطه مثبت و معناداری دارد. این یافته با نتایج پژوهشهای (Roule et al., 2020; Kareem et al., 2021; Tras & Gokcen, 2021; Agir, 2016) همسو است. در تبیین این یافته میتوان به نظریه حساسیت انگیزشی (Berridge & Robinson, 2016) اشاره کرد. طبق این نظریه، محرک های اعتیاد آور (مانند بازی های اینترنتی)، از طریق حساس سازی لایه های عصبی مسئول انگیزش و پاداش، موجب سوگیری توجه افراد به سمت استفاده بیشتر میشود. مسیرهای عصبی به گونه ای حساس میشوند که بر رفتارهای مزمن اجباری اثرگذار است. استفاده مزمن از بازی ها با ایجاد برخی تغییرات اساسی در سلول های مغزی و مدارهای پاداشی مرتبط با انجام بازی ها، موجب جذابیت این بازی ها و سوگیری توجه میشود. این سوگیری توجه به سمت بازی ها و عدم توجه به انجام تکالیف درسی موجب افت تحصیلی میشود. در همین ارتباط نظریه اقتصادی-رفتاری اعتیاد را به عنوان "آسیب شناسی پاداش" تصور میکند که منجر به عدم استفاده از پاداش های طبیعی مانند عملکرد خوب تحصیلی در مقایسه با پاداش های مرتبط با استفاده از بازی ها میشود (Joyner, 2016). موقعیت هایی مانند ترک بازی که حساسیت به پاداش را کاهش میدهد، منجر به افزایش رفتار جستجوی بازی ها به علاوه افزایش ارزش نسبی بالاتر اثرات لذت جویانه انجام بازی میشوند که در نهایت منجر به افزایش وابستگی به بازیها و کاهش افت تحصیلی میشود.

یافته دیگر پژوهش نشان داد که تمرکز غیرارادی با اعتیاد به بازیها رابطه معکوس و معنادار دارد. این یافته همسو با پژوهش های (González-Bueso et al., 2018; Kefalis et al., 2020; Delonca et al., 2021) بود. در تبیین این یافته میتوان به نظریه تداخل اشاره کرد. در نظریه تداخل گفته میشود، در افرادی که اعتیاد دارند اختلال در پردازش اطلاعات رخ میدهد. این افراد هنگام مواجهه با موقعیتی مانند یادگیری مطلب جدید که نیاز به توجه، تمرکز و پردازش اطلاعات جدید دارد، همواره پردازش اطلاعات قبلی یعنی درگیری ذهنی با بازی ها با محرک های برانگیزاننده و مرتبط با بازی ها وجود دارد. بنابراین این پردازش جدید اطلاعات به عنوان عامل مزاحم موجب واکنش کند نظام شناختی این افراد میشود. چون افراد دارای اعتیاد به بازی ها دارای سوگیری توجه به محرک های مرتبط با بازی ها هستند، توجه آن ها در ابتدا به محتوای این محرک ها جلب میشود و نسبت به سایر افراد سرعت پاسخدهی کندتری نسبت به موقعیت های که نیازمند توجه هست دارند (Delonca et al., 2021) ولی در بخش تمرکز ارادی رابطه معکوس مشاهده نشد. این اختلاف میتواند ناشی از تفاوت در ابزار اندازه گیری برای مهارت تمرکز، خطاهای موجود در روشهای آماری به کار گرفته شده و همچنین فرمهای خودگزارش دهی باشد. البته در تبیین تفاوت به دست آمده می توان این فرض احتمالی را در نظر گرفت که این اختلاف ممکن است به سنجش و مفهوم سازی ساختاری عامل تمرکز برگردد.

یافته دیگر پژوهش نشان داد که پرخاشگری با اعتیاد به بازیها رابطه مثبت و معناداری دارد. این یافته همسو با یافته های پژوهش های (Yah, 2018; Agbaria, 2020; Heng & Rabbani., 2020) است. در تبیین این یافته میتوان به پژوهش های ساسمن و ایمز ۱، و مطالعات طولی کندل ۲ اشاره کرد. این پژوهشگران درگیر شدن نوجوانان در رفتارهای مشکل آفرین را به عنوان کارکرد مربوط به "تمایل مشکل آفرین ۳" محسوب کردند که در اغلب بخش ها، به واسطه تعامل نظام های شخصیتی، رفتاری و محیطی ادراک شده، ایجاد میشود. الگوی رفتار مشکل آفرین بیان میدارد که رفتارهای پرخاشگرانه همراه با اعتیاد برای نوجوانان کارکردهای روانی و اجتماعی و کسب رضایتمندی به همراه دارند. از جمله این کارکردها میتوان مواردی همچون ابراز مخالفت با ارزش های خانواده، سازو کاری برای مقابله با ناکامی و احساس نابسندگی ۴، نمایش همبستگی با گروه همسالان، ابراز هویت، نشانه ای برای ورود به دوره بزرگسالی و اعلام ارزش های نامتعارف از سوی این گروه ها را نام برد (Liu, Meng & Liu., 2022). همچنین میتوان به نظریه ناکامی پرخاشگری اشاره کرد. بر اساس این نظریه، چنانچه فرد به علت مشکلات و مسائل خانوادگی یا اجتماعی با موانعی مواجه شود، این موضوع ممکن است موجب خشم و پرخاشگری وی شود. از آنجا که رفتار خشونت آمیز در خانواده، با والدین و در جامعه با واکنش منفی مواجه میشود، فرد برای غلبه بر هیجانات و رسیدن به آرامش درونی به بازیها روی میآورد. به طور کلی میتوان ادعا کرد که نوجوانان و جوانان پرخاشگر بیشتر به سمت بازی های اینترنتی گرایش دارند و چنانچه موقعیت و شرایط خانوادگی با بحران ها و موارد استرس زا مواجه شود، شدت روی آوردن به بازیها بیشتر میشود (Happ & Melzer., 2014) در مجموع با توجه به امکان انجام رفتار پرخاشگرانه در بازیهای اینترنتی بدون دریافت پیامدهای منفی، تبیین پیشبینی اعتیاد به بازیها از طریق رفتار پرخاشگرانه منطقی به نظر میرسد.

یافته دیگر پژوهش نشان داد که وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی در رابطه بین اعتیاد به بازی اینترنتی بر اساس افت تحصیلی، تمرکز و پرخاشگری نقش میانجی دارد. نتایج حاصل از مطالعه حاضر با نتایج پژوهشهای (Kilinc, 2019; Karakas & Ersogutcu., 2021; Bergly & somhovd., 2021) که نشان دادند وقایع استرس زای زندگی در آمادگی برای اعتیاد نقش بسزایی دارد همسو است. در تبیین یافته های این بخش میتوان به مدل یکپارچه نگر اشاره کرد. این مدل بر علیت حلقوی تاکید دارد که به واسطه آن در زمان بروز مشکلات باید از سرزنش یک عضو خودداری کرد. حلقویت و ارتجاعی بودن در این رویکرد بدین معنی است که بحران ها، تغییرات و رخداد های درون خانواده و حتی سایر افرادی که در خارج از روابط قرار دارند تاثیر قابل ملاحظه ای بر فرد گذاشته و زمینه های بروز رفتارهای مشکل ساز را فراهم میکنند.

مطالعه حاضر با محدودیتهای روش نمونه گیری و انتخاب افراد بر اساس در دسترس بودن و عدم امکان نمونه گیری

حضوری مواجه بود که تعمیم پذیری یافته ها را با احتیاط روبه رو میکند. با توجه به یافته های پژوهش پیشنهاد میشود به عوامل موثر و زمینه ساز اعتیاد به بازیها به ویژه به نقش میانجیگری وقایع و تغییرات زندگی خانوادگی توجه ویژه ای شود. در مواقع بروز بحران در زندگی خانوادگی تکنیکهای مقابله با استرس به کار گرفته شده و از کمک یک درمانگر حرفه ای استفاده شود. از طریق رسانه ها هشدارهای لازم در رابطه با استفاده بیش از حد از بازیهای اینترنتی داده شود و راهکارهایی در جهت کنترل ساعات استفاده از بازیهای اینترنتی به خانواده ها ارائه شود.

1 Susman&Ames

2 Kandel

3 Problematic tendency

4 inadequacy

تعارض منافع

هیچ گونه تعارض منافع توسط نویسندگان گزارش نشده است.

References

- Agbaria,Q.(2020). Internet Addiction and Aggression: The Mediating Roles of Self-Control and Positive Affect. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI: 10.1007/s11469-019-00220-z.
- Agir,M.S.(2019). Students' Attitudes Towards Learning, A Study on Their Academic Achievement and Internet Addiction. *World Journal of Education*.9, 4, 109-116.
- Bazzaizan, S., Rajaei, Y., Afsari L. (2014). The inhibitor role of religious beliefs and family belonging in tendency towards smoking, addictive substance and alcohol consumption. *Family Psychology*, Vol.1, No. 1, 19-28 [In Persian]
- Bagher sanai zaker. (2017). Famili and marriage scales. *Besat Publication*, Tehran, Iran, [In Persian]
- Battle, L. & Guthrie & Campbell. (2014). *Family life events: A predictor of mental health for students attending southeastern HBCUs*. Doctoral Dissertation. Tennessee State University, ProQuest Dissertations Publishing.
- Bekir,S & Celik,E.(2020). An Investigation of Online Gaming Addiction Level Among University Students in Terms of Emotional Schemas, Agentic Personality, and Various Variables. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. V8 ,3,25-40.
- Berridge, K. C., & Robinson, T. E. (2016). Liking, wanting, and the incentive - sensitization theory of addiction. *American Psychologist*, 71, 8, 670 -679.
- Bergly,T.H., Somhovd,M.J.(2021). Improvements of substance use disorder treatment and the impact of traumatic experiences. *Journal of Substance Use*. 1-5. <https://doi.org/10.1080/14659891.2021.1953162>.
- Buss, A.H.&Perry,M.(1992).The aggression questionnaire: *Journal of Personality and Social Psychology*,63,452-459.DOI: 10.1037//0022-3514.63.3.452
- Delonca,D., Trouillet,R .,Alarcon,R., Nalpas,B.,& Perney,P.(2021). Relationships between Attentional Bias and craving in Alcohol Use Disorder: *Role of metacognitions*. *Addictive Behaviors*. 117, 106846.DOI: 10.1016/j.addbeh.2021.106846
- Fuster H, Carbonell X, Pontes HM, Griffiths MD. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*. 56:215-24.
- González-Bueso,V, Santamaría,J,. Fernández,D., Laura Merino, L. Montero,E. Jiménez-Murcia, S. Del Pino-Gutiérrez ,A. &Ribas,J.(2018). Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parent Psycho education. *Frontiers in psychology* .9.878 DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00787.

- Ghasemi, Z., Maktabi G.H., Hajiyakhchal, A. (2018). The relationship between family coherence, educational support and academic resilience and school- bonding and its components. *Family Psychology*, Vol.4, No. 2, 89-102 [In Persian]
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 4, 308-318.
- Hanna, S.M. (2018). *The Practice of Family Therapy: Key Elements Across Models*. Publisher: Routledge.
- Heng, C.J. & Rabbani, M. (2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behavior and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*. 11, 5, 18-23.
- Happ, C. & Melzer, A. (2014). *Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior*. Palgrave Macmillan UK.
- Huang-Pollock, C., Ratcliff, R., McKoon, G., Alexandra Roule, A., Warner, T., Feldman, J. & Wise, S. (2020). A diffusion model analysis of sustained attention in children with attention deficit hyperactivity disorder. *Journal of Addiction Research*. 4, 2, 6-10.
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China. *Internet Research*. V24, 1, 2- 20.
- Joyner, K. J., Acuff, S. F., Meshesha, L. Z., Patrick, C. J., & Murphy, J. G. (2018). Alcohol family history moderates the association between evening substance -free reinforcement and alcohol problems. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 26, 6, 560 -56
- Jafari, A., & Hoshang Andalibian, A. (2018). The role of computer games in educational failure of high school students in Tehran. *Journal of Technology of Education*, 12(3), 211-220. [In Persian]
- Karakas, E. & Ersogutcu. (2021). Examination of the relationship between family functionality and styles of coping with stress in individuals with substance use disorder. *Journal of Substance Use*. 1-8. <https://doi.org/10.1080/14659891.2021.2010137>
- Kareem, A.F. Aaiz, F.L. & Shihab, L.A. (2021). Internet addiction and its relationship to academic achievement motivation towards middle school. *International Journal of Pharmaceutical Research*. 13, 1, 578-584. <https://doi.org/10.31838/ijpr/2021.13.01.578>
- Kefalis, C., Kontostavrou, E. Z. & Drigas, A. (2020). The Effects of Video Games in Memory and Attention. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*. 10, 1, 51-58.
- Kilinc, G. (2019). Relationship between internet addiction in adolescents and family relationships: A systematic review. *Journal of International Social Research*. 12, 67, 609 – 618
- KO, C-H & Yen, J.Y. (2014). The criteria to diagnose internet gaming disorder from causal online gamer. *Addiction*, V109, 9, 1411 -1412.

- Lavoie, L.;V. Dupere, E. Dion, R. Crosnoe, E. Lacourse &I. Archambault (2019). "Gender Differences in Adolescents' Exposure to Stressful Life Events and Differential Links to Impaired School Functioning". *Journal of Abnormal Child Psychology*. 1.47 (6),.1053-1064DOI: 10.1007/s10802-018-00511-4.
- Lebow,J., Chambers,A.& Breunlin,D.C.(2019). *Encyclopedia of Couple and Family Therapy*. Publisher: Springer International Publishing.
- Liu, Meng, &liu. (2022). The Mediating Role of Social Support in the Relationship Between Parenting Styles and Adolescent Drug Abuse Identification. *Frontiers in Psychology*.12. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.802408
- Loftus, M.C.& Droser, V.A. (2020). Parent and Child Experiences of Parental Work–Family Conflict and Satisfaction with Work and Family. *Journal of Family*. V41 (9).1649 -1673
- Lynch, J., Aughwane, P., & Hammond, T. M. (2010). Video Games and Surgical Ability: A Literature Review. *Journal of Surgical Education*, 67, 3, 184-189.
- Maccagnan, A.; T. Taylor &M.P.J. White (2019). "Valuing the Relationship Between Drug and Alcohol Use and Life Satisfaction: Findings from the Crime Survey for England and Wales".*Journal of Happiness Studies*. 20, 5, 1-22.
- Matinfar A.R., & Khodabandelou. Y. (2018). Neuroimaging of Internet Addiction and Internet Gaming Disord. *Rooyesh-e-Ravanshenasi*, Vol.7 (9) Autumn [In Persian]
- Ohno, S. (2021). The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring e Sports-Related Genres. *International Journal of Mental Health and Addiction*. DOI: 10.1007/s11469-021-00488-0
- Olfson, M.; M. Wall, S.M. Liu, C.M. Morin &C. Blanco (2018). "Insomnia and Impaired Quality of Life in the United States". *The Journal of Clinical Psychiatry*, 79(5): 89-102.
- Petry N. M., Rehbein F., Gentile D. A., Lemmens J. S., Rumpf H. J., Möble T. et al (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*. 109: 1399–1406.
- Pinna,M., Visioli ,C ,Rago,C.M, Manchia,M. Tondo ,L., Baldessarini,R.(2019). Attention deficit-hyperactivity disorder in adult bipolar disorder patients. *Journal of Affective Disorders*. 15 ,243, 391-396.
- Ponizovsky,P.A & Shmukler, A. B.(2020). Internet Addiction: A Case Report of Gaming Disorder. *Journal of Addiction Problems*. 4,187, 133- 149.
- Pontes HM, Kiraly O, Demetrovics Z,Griffiths MD.(2014). The conceptualization and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: *The development of the IGD-20 Test*. PLOS ONE. 9(10): e110137.
- Pontes, H.M & Griffiths M. D.(2014). Assessment of internet gaming disorder in clinical research: Past and present perspectives. *Clinical Research and Regulatory Affairs*. V31,2-4. 35- 48.

- Seidman, L.S. (2006). Neuropsychological functioning in people with ADHD across the lifespan. *Clinical Psychology Review*, 26, 4, 466- 485.
- Shaverdi, T., Shaverdi, Sh. (2009). The review of children, adolescents and their mothers' opinion about social effects of computer games. *Journal of Cultural Research*, 2, 7, 47-76.
- Savary, K., Oraki, M. (2016). Construction and validation of concentration skill questionnaire. *Quarterly of Educational Measurement*. Vol. 6, No. 22, Winter [In Persian]
- Tras, z. & Gokcen, G. (2020). Academic Procrastination and Social Anxiety as Predictive Variables Internet Addiction of Adolescents. *International Education Studies*. 13, 9, 23-28.
- Vahidi M, Zamanzadeh V, Musavi S, Janani R, Namdar Areshtanab H. (2019). Validation of the Persian version of the internet gaming disorder -20 Test. *Journal of Torbat Heydariyeh University of Medical Sciences*. 7(1):15-26. [In Persian]
- Yeşilyurt, F. (2020). Gaming Duration and Preferences: Relationships with Psychiatric Health, Gaming Addiction Scores and Academic Success in High School Students. *International Education Studies*. V 13, 12, 111-119
- Yuh, J. (2018). Aggression, social environment, and Internet gaming addiction among Korean adolescents. *Social Behavior and Personality: international journal* volume 46 (1), 127 -138.
- Zagefka, H., Jones, J., Caglar, A, Girish, R, Matos, C. (2020). Family Roles, Family Dysfunction, and Depressive Symptoms. *The Family Journal*. 106648072097341. DOI: 10.1177/1066480720973418.
- Zare, H., Rezaei, A., Mostafaei, A. (2017). Educational psychology. *Payam Nour University Publication*, Tehran, Iran, [In Persian]

COPYRIGHTS

© 2022 by the authors. Licensee Family Psychology Association of Iran. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

