

Modeling Online Gaming Addiction Based on Communication Skills and Feelings of Loneliness with the Mediating Role of Adjustment among Adolescents during the Covid-19 Epidemic

Mahboobeh Moosivand*

Sajjad Azizi**

Shapour Fooladvand***

Introduction

Online games are one of the types of computer and smart games that have become widespread due to the increasing familiarity of people, especially young people, with the Internet, the increase in Internet speeds, as well as access to smart devices. The high appeal of online games and the prevalence of addiction have brought them to the attention of experts. Cell phones and tablets. Online gaming addiction is considered to be obsessive, extreme, uncontrollable, and physically and psychologically destructive behavior. The present study is an online gaming addiction based on communication skills and feelings of loneliness with a mediating role. Adaptation in adolescents during the Covid-19 pandemic.

Method

The current research design is the modeling of structural equations. The statistical population of the present study was all students aged 12 to 18 in Tehran. The method for selecting these subjects was that after receiving the letter of recommendation and after coordinating with the General Directorate of Education of Tehran Province, they went to the Directorate of Education of five and six districts and randomly selected 2 schools from each district. 1st and 2nd graders of high school were selected between the months of November and February 2019 and answered the research online

* Assistance Professor of Social Science Studies and Development of Women's Research center, AlZahra University, Tehran, Iran. *Corresponding Authors:* m.moosivand@alzahra.ac.ir

** Master's Degree from Department of General Psychology, Malayer University, Malayer, Iran.

*** Master's Degree of the Islamic Azad University of Iran, Department of Clinical Psychology, Arak, Iran.

questionnaires, from a total of 700 subjects became 400 people who used the games online using a multi-stage sampling method. They chose the communication skills questionnaire by Crockett, Russell, et al. and answered him. Wang and Chang's Feeling of Loneliness, Wang and Chang's Online Gambling Addiction Quiz, and Sinha and Singh's Compatibility Quiz.

Result

The collected data were analyzed with the correlation coefficient and the structural equation model. Skills and adaptation to online gaming addiction ($P \geq 0.001$). Likewise, there is a positive and significant association between loneliness and addiction to online gaming ($P \geq 0.001$). In addition, structural equation modeling results showed that 25% of the variance in adaptation is explained by communication skills and loneliness, and 32% of the variance in online gaming addiction is explained by communication skills, loneliness, and adaptation.

Conclusion

According to the results, it is necessary to take appropriate measures to reduce feelings of loneliness and improve the communication skills of family, school, and education officials, so that students are less involved in online games. The correlation coefficient and structural equation model results showed that feeling lonely significantly affects positively and sig online gambling addiction. omodeledt. In addition, the results showed that loneliness directly negatively impacts online gambling addiction through adaptation. The results of this study confirm the relationship between loneliness and poor communication skills with online gaming addiction.

Keywords: Adaptation, Communication skills, Covid-19, Loneliness, Online Gaming

Contribution of authors: Mahboobeh Moosivand, researcher and responsible author; Sajad Azizi, and Shapur Fouladvand are the second and third researchers. All authors have reviewed and approved the final version of the article.

Acknowledgments: The authors would like to thank all those who have contributed to the completion of this research through critique and consultation.

Conflict of interest: The authors acknowledge that this article has no conflict of interest. This research article was conducted in collaboration with

Funding: This article was done at the personal expense of the researcher.

مدل‌یابی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی با میانجی‌گری سازگاری در میان نوجوانان در دوران همه‌گیری کووید-۱۹

محبوبه موسیوند*

سجاد عزیزی**

شاپور فولادوند***

چکیده

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های رایانه‌ای و هوشمند است که با توجه به افزایش آشنایی قشر جوان با اینترنت، همچنین دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است. اعتیاد به بازی‌های آنلاین به عنوان رفتاری وسواسی، از لحاظ جسمانی و روانی مخرب در نظر گرفته شده است. مطالعه حاضر با هدف مدل‌یابی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی با نقش میانجی سازگاری در میان نوجوانان در دوران همه‌گیری کووید-۱۹ انجام شده است. طرح پژوهش حاضر از نوع مدل‌یابی معادلات ساختاری است. جامعه آماری پژوهش حاضر را کلیه دانش‌آموزان ۱۲ تا ۱۸ ساله شهر تهران بودند. با استفاده از روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای انتخاب و به پرسشنامه‌های مهارت‌های ارتباطی کروکوت، احساس تنهایی راسل و همکاران، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ و سازگاری سینه‌ها و سینگ پاسخ دادند. داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از ضریب همبستگی و مدل‌یابی معادلات ساختاری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج حاصل از ضریب همبستگی پیرسون نشان داد که بین مهارت‌های ارتباطی و سازگاری با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه منفی و معنی‌داری وجود دارد ($P \leq 0/001$). همچنین بین احساس تنهایی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد ($P \leq 0/001$). نتایج حاصل از مدل‌یابی معادله

* استادیار گروه مطالعات علوم اجتماعی و توسعه، پژوهشکده زنان، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران (نویسنده مسئول)
m.moosivand@alzahra.ac.ir

** کارشناس ارشد گروه روان‌شناسی عمومی، دانشگاه ملایر، ملایر، ایران

*** کارشناس ارشد روان‌شناسی بالینی دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات اراک، اراک، ایران

ساختاری نشان داد که ۲۵ درصد از واریانس سازگاری توسط مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی و ۳۲ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط مهارت‌های ارتباطی، احساس تنهایی و سازگاری تبیین می‌شود. در مجموع، شناسایی متغیرهای ایستا و پویای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان می‌شود.

کلید واژگان: احساس تنهایی، بازی‌های آنلاین، سازگاری، کووید-۱۹، مهارت‌های ارتباطی

مقدمه

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های رایانه‌ای و هوشمند است که با توجه به افزایش آشنایی مردم و به‌خصوص قشر جوان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است. به گفته Higuchi et al. (2017) تعریف این نوع اعتیاد عبارت است از: «الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است، به حدی که بازی بر دیگر علائق فرد مقدم باشد».

سازگاری روان‌شناختی به عنوان عدم وجود علائم کلی ناسازگاری مانند خلق افسرده، نگرانی و پریشانی جهانی مفهوم‌سازی می‌شود (Hammet et al., 2017). آنچه در سازگاری تحصیلی مورد توجه است تسلط فرد بر محیط، مدرسه و احساس کنار آمدن با خودش است به عبارت دقیق‌تر، فرد باید بتواند موانع طبیعی را شناسایی و در جهت رسیدن به اهداف خود آنها را حذف کند و محیط خود را به شیوه‌ای نو سازماندهی نماید و از طرف دیگر با مسائل منفی درون خود که او را از اهداف خود منحرف می‌سازد نیز کنار آید (Sarason & Sarason, 2009). نتایج مطالعات Zarahadi et al. (2021) با هدف اثر بازی‌های آنلاین بر سازگاری اجتماعی نوجوانان نشان دادند که بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی رابطه وجود دارد.

وابستگی به اینترنت در احساس تنهایی مؤثر است (Sawari & Bashledeh, 2011). احساس تنهایی مجموعه‌ای پیچیده از احساس، شناخت، پریشانی و تجربه هیجان‌های منفی است که از کمبودهای فردی در روابط اجتماعی ناشی می‌شود (Tsur et al., 2019). در مطالعات متعدد به‌طور مداوم ارتباط بین تنهایی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی شده است (Spilkova et al.,

2017). علاوه بر این، تنهایی تنها دلیل اعتیاد به بازی‌های آنلاین نیست بلکه نتیجه آن است و بین این دو رابطه متقابلی وجود دارد (Lemmens et al., 2012). نتایج مطالعات Wang et al. (2019) با هدف ارتباط بین اعتیاد به بازی‌های موبایل، افسردگی، اضطراب اجتماعی و تنهایی به این نتیجه رسیدند که بین افسردگی، اضطراب و تنهایی با اعتیاد به بازی‌های موبایل ارتباط مثبتی وجود داشت. مهارت‌های ارتباطی به منزله آن دسته از مهارت‌هایی هستند که به واسطه آنها افراد می‌توانند درگیر تعاملات بین فردی و فرایند ارتباط شوند (Adlkhah et al., 2021). در مطالعات Fischer et al. (2010) در مورد تأثیرات روان‌شناختی اعتیاد به بازی‌های آنلاین، نتایج نشان داد که افراد ترجیح می‌دهند با پرهیز از روابط بین فردی و چهره به چهره تنها بمانند زیرا آنها زمان بیشتری را در بستر مجازی می‌گذرانند. مهارت‌های ارتباطی به رفتارهایی اطلاق می‌شود که به فرد کمک می‌کند عواطف و نیازمندی‌های خود را به درستی بیان کند (Mirzaei et al., 2010).

اما همین تکنولوژی توانسته است با وابستگی انسان امروزی به خودش زمینه را برای آسیب‌های جدی از جمله تنهایی، اضطراب، استرس و افسردگی فراهم کند. با توجه به همه‌گیری بیماری کووید-۱۹ اثرات و پیامدهای ناشی از قرنطینه شدن خانگی، روی آوردن انسان به بازهای رایانه‌ای و هوشمند در دوران قرنطینه شدن زمینه‌ساز آسیب‌های جدی برای انسان امروزی شده است. بنابراین این پژوهش با هدف مدلیابی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی با نقش میانجی سازگاری در میان نوجوانان در دوران همه‌گیری کووید-۱۹ انجام شد.

روش

جامعه آماری، نمونه و روش نمونه‌گیری

طرح پژوهش حاضر از نوع همبستگی و روش مدلیابی معادلات ساختاری است. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه ۱۲ تا ۱۸ ساله شهر تهران مشغول به تحصیل در سال تحصیلی ۱۳۹۹ بودند. به منظور انتخاب گروه نمونه از مجموع ۷۰۰ آزمودنی که در طول هفته بیش از ۱۵ ساعت از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کردند ۴۰۰ نفر با استفاده از روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای از بین مناطق ۲۲ گانه شهر تهران انتخاب شدند و به صورت آنلاین به پرسشنامه‌های پژوهش پاسخ دادند.

ابزارهای پژوهش

پرسشنامه سازگاری دانش‌آموزان دبیرستانی (High School Students' Adjustment Questionnaire):

این پرسشنامه توسط Sinha and Singh (2013; 1993) تدوین شده است و توسط Karami (1998) ترجمه و نگارش شده است. این پرسشنامه دارای ۶۰ گویه می‌باشد و به صورت بله و خیر طراحی گردیده است و دانش‌آموزان با سازگاری خوب را از دانش‌آموزان ضعیف در سه حوزه سازگاری (اجتماعی، هیجانی و تحصیلی) جدا می‌کند. پرسشنامه سازگاری دانش‌آموزان دارای سه خرده‌مقیاس سازگاری اجتماعی، سازگاری هیجانی و سازگاری آموزشی (تحصیلی) می‌باشد که هر خرده‌مقیاس با ۲۰ گویه سنجیده می‌شود. Karami (1998) در مطالعه‌ای ضریب پایایی پرسشنامه را با استفاده از روش دو نیمه کردن برای سازگاری هیجانی ۰/۹۴، سازگاری اجتماعی ۰/۹۳، سازگاری آموزشی ۰/۹۶ و برای کل پرسشنامه ۰/۹۵ گزارش کرد. همچنین روایی همگرای پرسشنامه سازگاری با پرسشنامه درجه‌بندی‌های مدیریت هوستل ($r=0/51$) گزارش کرد که نشان‌دهنده روایی همگرایی پرسشنامه است. در این پژوهش ضریب پایایی پرسشنامه با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای سازگاری هیجانی ۰/۸۸، سازگاری اجتماعی ۰/۹۱، سازگاری تحصیلی ۰/۸۶ و برای کل پرسشنامه ۰/۸۸ به دست آمد.

مقیاس مهارت‌های ارتباطی (Communication Skills Scale):

این مقیاس توسط Crocot (1996) تدوین شده است. این پرسشنامه دارای ۲۵ گویه و روی یک طیف لیکرت پنج درجه‌ای نمره‌گذاری می‌شود. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی ۰/۷۸ به دست آمد. ضریب همسانی درونی مقیاس مهارت‌های ارتباطی در مطالعه Crocot (1996) ۰/۸۰ و ضریب پایایی به روش آزمون بازآزمون ۰/۷۶ به دست آمد. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی ۰/۷۸ به دست آمد.

پرسشنامه احساس تنهایی (Loneliness Questionnaire):

پرسشنامه احساس تنهایی توسط Russell et al. در سال ۱۹۷۸ طراحی شده است و Naderi and Haghshenas در سال ۲۰۰۹ آن را بومی ساختند. پرسشنامه دارای ۲۰ گویه می‌باشد. این پرسشنامه برای یافتن راهی، جهت حل مشکلات نوجوانان طراحی شده است. گویه‌های پرسشنامه بر اساس طیف پنج گزینه‌ای لیکرت (هرگز=۱، به ندرت=۲، گاهی اوقات=۳، اکثر اوقات=۴ و همیشه=۵)

نمره‌گذاری می‌شوند. ضریب اعتبار مقیاس اصلی توسط Russell et al. (1987) $0/67$ به دست آمد. همچنین ضریب آلفای کرونباخ در پژوهش Russell et al. (1987) $0/96$ و به روش آزمون- بازآزمون $0/94$ به دست آمد. در پژوهش Naderi and Haghshenas (2009) بین خرده‌مقیاس‌های پرسشنامه احساس تنهایی و تکانشگری همبستگی مثبت و منفی مشاهده شد که بیانگر روایی همگرا و واگرایی مطلوب این پرسشنامه می‌باشد. همچنین پایایی پرسشنامه با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ $0/89$ به دست آمد. در این پژوهش ضریب آلفای کرونباخ پرسشنامه $0/78$ به دست آمد.

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین (Online Game Addiction Questionnaire): این پرسشنامه توسط Wang and Chang (2002) ساخته شد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی Yang (1996) ساخته شده، دارای ۲۰ گویه است. هر گویهری یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به ندرت، گاه‌گاهی، مکرراً، اغلب، همیشه) نمره‌گذاری می‌شود. نمره فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمع نمرات کل گویه‌ها به دست می‌آید. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. Wang and Chang (2002) ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار $0/90$ گزارش دادند. Eun et al. (2008) به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمرات این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی ($p \leq 0/001$) و $r=0/71$) را بین دو ابزار گزارش دادند. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای کل پرسشنامه $0/82$ به دست آمد.

یافته‌ها

جدول ۱، میانگین، انحراف معیار و ضرایب همبستگی بین متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. همان‌طور که در جدول ۱ مشاهده می‌شود میانگین (و انحراف معیار) متغیرهای مهارت‌های ارتباط نوجوانان $75/43$ (و $6/16$)، احساس تنهایی $78/44$ (و $6/44$)، سازگاری $29/36$ (و $4/32$)، اعتیاد به بازی‌های آنلاین $75/18$ (و $7/41$) و میزان استفاده از بازی‌های آنلاین $17/26$ (و $2/36$) می‌باشد. میزان ضریب همبستگی بین مهارت‌های ارتباطی و سازگاری با اعتیاد به بازی‌های آنلاین و میزان استفاده از اینترنت در نوجوان منفی و معنی‌دار است

($p < 0/01$). همچنین، رابطه بین احساس تنهایی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین و میزان استفاده از بازی‌های آنلاین مثبت و معنی‌دار است ($p < 0/01$).

Table 1.
Mean, standard deviation, and correlation coefficients of research variables

Variables	Mean	SD	1	2	3	4	5
1 Communication skills	75.43	6.16	1				
2 Loneliness	78.44	6.44	-0.35**	1			
3 Adjustment	29.36	4.32	0.45**	-0.41**	1		
4 Online game addiction	75.18	7.41	-0.37**	0.40**	-0.36**	1	
5 Use of computer games	17.26	3.26	-0.36**	0.32**	-0.28**	0.45**	1

** $p \leq 0.01$

فرض نرمال بودن داده‌ها با استفاده از آزمون کولموگراف- اسمیرنف برای متغیرهای پژوهش به درستی رعایت شده است. نتایج حاصل از نمودار جعبه‌ای برای بررسی مفروضه داده‌های پرت نشان داد که ۵ داده در کرانه بالا و ۱۵ داده در کرانه پایین قرار داشتند که در نهایت این ۲۰ داده حذف شدند. در نهایت با حذف این داده‌ها تحلیل نهایی روی ۳۸۰ نمونه انجام شد. برای بررسی روابط خطی بین متغیرها از روش ترسیم نمودار پراکندگی استفاده شود. نتایج حاصل از نمودار پراکندگی نشان داد که رابطه بین متغیرها خطی است؛ در پژوهش حاضر آماره‌های تحمل و عامل افزایش واریانس برای هیچ‌کدام از متغیرها به ترتیب از ۰/۱ کوچکتر و از ۱۰ بزرگتر نبود. بنابراین، هم‌خطی چندگانه در بین متغیرهای پیش‌بین مشاهده نشد. نتایج حاصل از آزمون دوربین واتسون (DW) روشی برای تشخیص همبستگی در باقی‌مانده‌های تحلیل مدل رگرسیونی نشان داد که دامنه نمرات این آزمون بین ۱/۲۳ تا ۱/۹۵ بود، بنابراین مفروضه استقلال داده‌ها به درستی رعایت شده است. جدول ۲ مشخصه‌های نکویی برازندگی مدل مفهومی پژوهش حاضر را نشان می‌دهد.

شاخص خی دو یک شاخص برازندگی مطلق به حساب می‌آید و هرچه از صفر بزرگتر باشد، برازندگی مدل کمتر است؛ اما برای مدل‌های با حجم نمونه بزرگ، مجذور خی تقریباً همیشه از نظر آماری معنادار است، لذا شاخص دقیقی به نظر نمی‌آید. مقدار خی دو در مدل حاضر ۲۵۶/۸۷ به دست آمد و نسبت خی دو بر درجه آزادی ۲/۵۴ به دست آمد.

Table 2.
Adequacy indicators of the initial model and the final research model

Index	Description	Amounts obtained after modifying the model
χ^2	chi-square (χ^2)	256.87
P		≤ 0.001
χ^2/df	chi-square divided by the degrees of freedom (χ^2/df)	2.54
The goodness of Fit Index	GFI	0.90
Adjusted Goodness of Fit Index	AGFI	0.90
Normal of Fit Index	NFI	0.89
Comparative of Fit Index	CFI	0.91
Incremental of Fit Index	IFI	0.90
Tucker-Lewis Index	TLI	0.89
Root Mean Square Error of Approximation	RMSEA	0.03

یکی از شاخص‌های مورد نظر، شاخص نیکویی برازش (GFI) است. مقدار این شاخص بین صفر و یک متغیر است و هرچه به یک نزدیکتر باشد، برازش بیشتری دارد. در مدل پژوهش حاضر این شاخص ۰/۹۰ به دست آمد. شاخص نیکویی برازش تعدیل‌شده (AGFI) نیز یکی از شاخص‌های مهم برازش است که مقدار آن اگر از ۰/۹۰ بیشتر باشد، برازش الگو قابل قبول است. شاخص نیکویی برازش تعدیل‌شده در پژوهش حاضر ۰/۹۰ به دست آمد. شاخص برازندگی هنجار شده (NFI) شاخص برازندگی افزایشی هنجار شده است و در تعیین برازش الگو به کار می‌رود و مقدار این شاخص باید بالای ۰/۹۰ باشد. در پژوهش حاضر مقدار شاخص برازندگی هنجار شده ۰/۸۹ به دست آمد. شاخص‌های برازندگی تطبیقی (CFI) و برازندگی افزایشی (IFI) شاخص‌هایی هستند که هرچه به یک نزدیکتر باشند، برازش مدل بهتر است. در پژوهش حاضر مقدار شاخص برازندگی تطبیقی ۰/۹۱ و مقدار شاخص برازندگی افزایشی ۰/۹۰ به دست آمد. شاخص دیگری که مدنظر است شاخص برازندگی هنجار نشده توکر - لویس (TLI) است. مقدار مطلوب این شاخص ۰/۹۰ در نظر گرفته می‌شود. مقدار شاخص توکر - لویس در پژوهش حاضر ۰/۸۹ به دست آمد. همچنین شاخص ریشه تقریب میانگین مجذورات (RMSEA) یکی از شاخص‌های برازندگی است و به‌عنوان

تابعی از کواریانس تفسیر می‌شود. مقدار این شاخص هرچه به صفر نزدیکتر باشد، مدل برازش مناسب‌تری دارد که در پژوهش حاضر این مقدار برابر ۰/۰۳ به دست آمد.

Table 3.
Direct, indirect, and total effects

	Variables	Direct	Indirect	Total
Communication skills	Adjustment	0.52	-	0.52
Loneliness	Adjustment	-0.47	-	-0.47
Adjustment	Online Game Addiction	-0.41	-	-0.41
Communication skills	Online Game Addiction	-0.36	0.21	0.57
Loneliness	Online Game Addiction	0.48	0.19	0.68

جدول ۳ مقادیر ضرایب مستقیم و غیرمستقیم را به سمت متغیرهای ملاک نشان می‌دهد. اثر مستقیم مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی به ترتیب ۰/۵۲ و ۰/۴۷- روی سازگاری اجتماعی در سطح ۰/۰۱ معنادار می‌باشد. همچنین اثر مستقیم مهارت‌های ارتباطی ۰/۳۶- و سازگاری ۰/۴۱- بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین منفی و در سطح ۰/۰۱ معنی‌دار است. همچنین اثر احساس تنهایی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین ۰/۴۸ مثبت و در سطح ۰/۰۱ معنی‌دار می‌باشد. همچنین ضرایب غیرمستقیم مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی به سمت اعتیاد به بازی‌های آنلاین به ترتیب ۰/۲۱ و ۰/۱۹ به دست آمد که در سطح ۰/۰۵ معنادار می‌باشد. نتایج حاصل از مدل‌یابی معادلات ساختاری نشان داد که ۲۵ درصد از واریانس سازگاری توسط مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی و ۳۲ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط مهارت‌های ارتباطی، احساس تنهایی و سازگاری تبیین می‌شود.

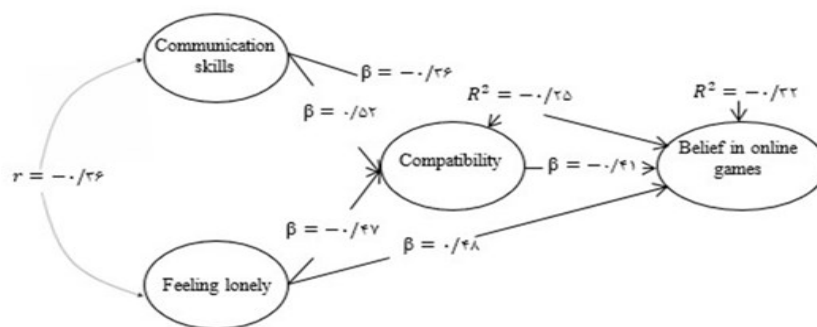


Figure 1. Fitting the final model

بحث و نتیجه‌گیری

هدف این پژوهش، مدلیابی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس مهارت‌های ارتباطی و احساس تنهایی با میانجی‌گری سازگاری در میان نوجوانان در دوران همه‌گیری کووید-۱۹ بود. نتایج حاصل از ضریب همبستگی و مدلیابی معادلات ساختاری نشان داد که احساس تنهایی اثر مثبت و معنی‌دار بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. همچنین نتایج نشان داد که احساس تنهایی از طریق سازگاری اثر منفی غیرمستقیمی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد.

در تبیین این نتایج می‌توان گفت (Burger, 1993) یکی از عوامل ایجاد احساس تنهایی را سنجش منفی خود و دیگران می‌داند. او می‌گوید افرادی که احساس تنهایی می‌کنند احتمالاً در سنجش خود و دیگران هنگام رویارویی بین فردی، از انعطاف‌پذیری لازم برخوردار نیستند. زمانی که از این راهبرد برای پیشگیری از پاندمی استفاده شد در ابتدا احساس تنهایی اجتماعی نمود بیشتری داشت. لذا برای پر کردن این خلاء تنهایی و ادراک فشار ناشی از آن نیاز به ابزاری بود که یکی از این ابزارها، استفاده از گوشی‌های هوشمند و سرگرم کردن خود با بازی‌های رایانه‌ای بود. پس نوجوان امروزی با توجه به ادراک این فشار، احساس تنهایی، نبود روابط و تعاملات خانوادگی، بسترسازی لازم برای اعتیاد به بازی‌های هوشمند در او فراهم شده است لذا اثر مثبت و مستقیم و غیرمستقیم احساس تنهایی با واسطه‌گری سازگاری و گرایش به بازی‌های هوشمند با توجه به پاندمی کووید-۱۹ قابل توجیه است (Wang et al., 2019). فضای مجازی به‌عنوان راه‌حلی برای گسترش روابط اجتماعی افراد تنها است و نیاز افراد تنها به پیوندجویی با دیگران را برطرف می‌کند و این نیاز به پیوندجویی منجر به اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین می‌شود (Ryan & Xenos, 2011).

در تبیین اثر غیرمستقیم احساس تنهایی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق سازگاری می‌توان گفت احساس تنهایی بالا باعث مختل شدن رفتار ارتباطی و خودتنظیمی در افراد می‌شود و پیامدهای روان‌شناختی مختلفی مانند بدکارکردی در روابط بین‌فردی، استرس، اضطراب و غیره را به وجود می‌آورد و شخص برای رهایی از این فشار از روابط و تعاملات مستقیم و رو در رو اجتناب می‌کند و این کار زمینه را برای استفاده از بازی‌های آنلاین فراهم می‌کند. در واقع مهارت‌های ارتباطی مختل، مهارت‌های مقابله‌ای را تضعیف می‌کند، تعاملات

شناختی (باورهای غیرمنطقی) و رفتاری (رفتارهای غیرمؤثر) ویژه را شکل می‌دهد و زمینه استفاده از بازی را فراهم می‌کند (Adlkhah et al., 2021). نتایج حاصل از ضریب همبستگی و مدل‌یابی معادلات ساختاری نشان داد که مهارت‌های ارتباطی اثر منفی و معنی‌دار بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. همچنین نتایج نشان داد که مهارت‌های ارتباطی از طریق سازگاری اثر منفی و مستقیمی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. این نتایج با مطالعات دیگر (Fischer et al., 2010; Axcel, 2018; Dursun et al., 2018) همخوانی دارد.

در تبیین این نتایج می‌توان گفت بالا بودن سطح مهارت‌های ارتباطی در افراد باعث می‌شود که آن‌ها به زندگی با رویکردی بنگرند که به آن‌ها اجازه می‌دهد که چالش‌های زندگی را به جای اینکه تهدید در نظر بگیرند و از آن اجتناب کنند، به عنوان مشکلات قابل حل در نظر بگیرند و برای حل آن تلاش کنند. از سوی دیگر، وقتی افراد از مهارت‌های ارتباطی لازم برخوردار نباشند یا از روابط اجتماعی اجتناب می‌کنند یا وارد روابط می‌شوند و چون مهارت لازم را ندارند در این روابط شکست می‌خورند، این شکست و ضعف مهارتی می‌تواند باعث کناره‌گیری آن‌ها از روابط با دیگران شده لذا برای پر کردن این خلاء ارتباطی رو به بازی‌های رایانه‌ای و هوشمند در تلفن‌های همراه و یا کامپیوتر می‌آورند (Ceylon & Mogan, 2017). لذا می‌توان گفت نداشتن یا به عبارتی ضعف در مهارت‌های ارتباطی (شروع و تداوم روابط) می‌تواند به عنوان یک عامل، زمینه را برای کاهش روابط رو در رو فراهم کند و نوجوان را وارد یک دنیای مجازی نماید که در کوتاه‌مدت زمینه را برای بهبود خلق فراهم می‌کند ولی در بلندمدت باعث آسیب‌های جدی روان‌شناختی می‌شود. در تبیین اثر غیرمستقیم و منفی مهارت‌های ارتباطی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق سازگاری می‌توان گفت افراد با مهارت‌های ارتباطی با گرما و صمیمیت با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند و مطالبه‌گری معقول در کنار عقلانیت از ویژگی‌های تربیتی آن‌هاست و با ایجاد و توسعه مهارت‌های خودکنترلی و مدیریت زمان، عزت‌نفس و استقلال فردی در کنار جو صمیمانه در تعاملات با دیگران باعث می‌شوند آن‌ها بتوانند بر مدت زمان انجام بازی نظارت، کنترل و مدیریت شخصی داشته باشند و در نتیجه وابستگی کمتری به بازی داشته باشند و بتوانند بدون لطمه زدن به امور درسی و تحصیلی بازی کنند (Bagheri Sheykhangafshe et al., 2022).

نتایج حاصل از مدل‌یابی معادلات ساختاری نشان داد که سازگاری اثر منفی و معنی‌دار بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. در تبیین این یافته می‌توان گفت افرادی که دارای سطوح بالای سازگاری هیجانی، اجتماعی و تحصیلی هستند، فرصت بیشتری برای انجام تکالیف درسی خود دارند و بیشتر ساعاتی که باید صرف بازی‌های هوشمند و رایانه‌ای شود را با مطالعه سپری می‌کنند و در نتیجه با موفقیت‌های پی‌در پی تحصیلی رو به رو می‌شوند و این اشتیاق تحصیلی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. لذا با توجه به همه‌گیری بیماری کووید-۱۹ و در دسترس بودن گوشی‌های هوشمند، نوجوانان به جای اینکه از این ابزار برای رسیدن به اهداف استفاده کنند باعث شده که از این ابزار برای استفاده از بازی‌های هوشمند استفاده کنند. همچنین، شرایط بیماری کووید-۱۹، در دسترس بودن گوشی‌های هوشمند و استفاده بیش از اندازه از آن زمینه را برای احساس تنهایی به خصوص تنهایی اجتماعی و هیجانی فراهم می‌کند که برای جبران این تنهایی و خلاء ناشی از آن دوباره مجبور به استفاده از گوشی هوشمند می‌شود. بنابراین روابط بین سازگاری و استفاده از بازی‌های هوشمند بیشتر دوسویه است تا یک‌جانبه. همچنین از آن‌جاکه سازگاری تحصیلی مستلزم سازگار شدن فرد با محیط آموزشی و الزامات آن می‌باشد دانش‌آموزانی که بیشتر زمان خود را صرف بازی هوشمند می‌کنند، و درگیر ساختار کلاسی، جو و مسئولیت‌های مدرسه نیستند زمان کمتری برای انجام الزامات مربوط به تحصیل خود را می‌گذارند و در نتیجه در سازگاری با محیط مدرسه و تکالیف آن دچار مشکل می‌شوند (Goldag, 2018).

برخی از محدودیت‌های مطالعه‌ی حاضر، تعمیم‌پذیری نتایج آن را با محدودیت مواجه می‌کند. اول نتایج مطالعه حاضر همچون بسیاری از مطالعات دیگر به دلیل استفاده از ابزارهای خودگزارشی به جای مطالعه رفتار واقعی ممکن است مشارکت‌کنندگان را به استفاده از شیوه‌های مبتنی بر کسب تأیید اجتماعی و اجتناب از بدنامی مربوط به عدم کفایت فردی ترغیب کند. دوم، در مطالعه‌ی حاضر به‌منظور تحلیل روابط بین متغیرهای چندگانه در الگوی مفهومی پیشنهاد شده، از یک طرح مقطعی استفاده شد؛ بنابراین، تکرار و بسط این یافته‌ها مستلزم به‌کارگیری طرح‌های طولی است. همچنین با توجه به اینکه برای ارزیابی الگوی پیشنهادی از روش معادلات ساختاری استفاده شده است، بنابراین، نتیجه‌گیری علت و معلولی باید با احتیاط انجام شود. در مجموع، نتایج پژوهش حاضر تأکید می‌کند که مهارت‌های

ارتباطی، احساس تنهایی و سازگاری، از نقش با اهمیتی در گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین برخوردار است. درنهایت، نتایج پژوهش حاضر می‌تواند برای متخصصین فعال در حوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی قابل استفاده باشد. بدین صورت که شناسایی متغیرهای ایستا و پویای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌ها به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان می‌شود.

سهم مشارکت نویسندگان: محبوبه موسیوند پژوهشگر و نویسنده مسئول؛ شاپور فولادوند همکار پژوهشی؛ همه نویسندگان نسخه نهایی مقاله را مورد بررسی قرار داده و تأیید نموده‌اند.

سپاسگزاری: نویسندگان مراتب تشکر خود را از همه کسانی که با نقد و مشورت در تکمیل این پژوهش مؤثر بوده‌اند اعلام می‌دارند.

تضاد منافع: نویسندگان اذعان می‌کنند که در مقاله حاضر هیچ نوع تعارض منافی وجود ندارد.

منابع مالی: این مقاله با هزینه شخصی محقق صورت پذیرفت.

References

- Adlkhah, S., Faramarzi, S., & Aghaei, A. (2021). Comparison of the effectiveness of parent-child communication therapy and parent-child interaction therapy on communication skills and social adjustment in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Journal of Psychological Achievements*, 28(1), 25-48. [Persian]
- Bagheri Sheykhangafshe, F., Sharifipour Choukami, Z., Tajbakhsh, K., Hamideh Moghadam, A., & Hajialiani, V. (2022). Relationship between social networks, cognitive flexibility and anxiety sensitivity in predicting students' corona phobia. *Journal of Psychological Achievements*, 29(1), 210-228. [Persian]
- Burger, J. M. (1993). *Personality theories*. New York: Wadsworth inc. (3rd ed.) Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Ceylan, E. A., & Mocan, D. K. (2017). Investigation of pre-school teachers' communication skills. *National Education*, 215, 111-127.
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.

- Göldağ, B. (2018). The Investigation of the digital play dependency levels of high school students concerning demographic characteristics. *YYU Journal of Education Faculty*, 15(1), 1287-1315.
- Higuchi, S., Nakayama, H., Mihara, S., Maezono, M., Kitayuguchi, T., & Hashimoto, T. (2017). Inclusion of gaming disorder criteria in ICD-11: A clinical perspective in favor. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 293–295.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2012). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.
- Mirzayi, O., Vaghei, S., & Koushan, M. (2010). The effect of communicative skills on the perceived stress of nursing students. *Journal of Sabzevar University of Medical Sciences*, 17(2), 88-95. [Persian]
- Naderi, F., & Haghshenas, F. (2009). The relationship between impulsivity and loneliness with the rate of cell phone use in students. *New Findings in Psychology*, 4 (12), 111-121. [Persian]
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20-40.
- Russell, D., Peplau, L. A., & Ferguson M. L. (1978). Developing a measure of loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 42(3), 290-294.
- Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who uses Facebook? An investigation into the relationship between the Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Facebook usage. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1658-1664.
- Sarason, E. J., & Sarason, B. (2009). *Psychological psychology: The problem of non-adoptive behavior*. Translation Bahman Najjarian. Tehran: Roshd Publishing. [Persian]
- Sawari, K., & Bashledeh, K. (2011). The relationship of shyness and loneliness with Internet addiction. *Journal of Psychological Achievement*, 19(2), 199-212. [Persian]
- Sinha, A. K., & Singh, R. P. (2013). *Manual of Adjustment Inventory for School Students (AISS)*. Agra: National Psychological Corporation.
- Spilkova, J., Chomynova, P., & Csemy, L. (2017). Predictors of excessive use of social media and excessive online gaming in Czech teenagers. *Journal of Behavioral Addictions*, 6, 611–619.
- Tsur, N., Stein, J. Y., Levin, Y., Siegel, A., & Solomon, Z. (2019). Loneliness and subjective physical health among war veterans: Long term reciprocal effects. *Social Science & Medicine*, 234, 112373.

- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 1-6.
- Whang, L., & Chang, Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Hum-Comput Interact*, 2, 329-333.
- Young, K. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology Behaviour*, 1(3) 237-244.
- Zatrahadi, M., Darmawati D., & Yusra, N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15-19.

