

تبیین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی با نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی^۱

محمدرضا ذوقی پایدار^۲؛ گلناز علی بابایی^۳؛ صغری رمضانی^۴؛ فائزه مفتاحی^۵؛ صفدر نبی‌زاده^۶

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۶/۱۲ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۲۵

چکیده

استفاده مفرط از فناوری و اینترنت، افزایش استفاده از تلفن‌های هوشمند، تبلت‌ها و لپ‌تاپ‌ها، معضلاتی را برای بشر امروز ایجاد کرده که یکی از آنها، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. این مسئله که به‌ویژه، از مشکلات نوجوانان به شمار می‌رود، به حوزه پژوهشی مهمی برای پژوهش‌گران تبدیل شده است. هدف این پژوهش، آزمون مدل رابطه بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به «گیم» با نقش میانجی‌گری رضایت از زندگی و روش پژوهش، توصیفی-همبستگی است. جامعه آماری شامل دانش‌آموزان شهرستان کرج در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ است که نمونه‌ای به حجم ۳۷۴ نفر با استفاده از روش تصادفی خوشه‌ای انتخاب شده اند. ابزار پژوهش نیز شامل پرسش‌نامه‌های نیازهای بنیادین لاگوردیا و همکاران (۲۰۰۰)، رضایت از زندگی شریفی‌فرد و همکاران (۱۴۰۰) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین خزل و همکاران (۲۰۰۷) بود. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مسیر با استفاده از نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۲۷ و LISREL نسخه ۸/۸ استفاده شد. نتایج پژوهش نشان داد مدل پژوهش با داده‌ها برازش مناسبی دارد. در بررسی نتایج مشخص شد نیازهای بنیادین (شایستگی و ارتباط) بر اعتیاد به بازی (اثر مستقیم) منفی و معنادار و بر رضایت از زندگی اثر مثبت و معنادار دارد. اثر مستقیم نیاز خودمختاری بر اعتیاد به بازی معنادار نبود. اثر رضایت از زندگی بر اعتیاد به بازی منفی و معنادار بود ($p < 0/01$). همچنین براساس نتایج، رضایت از زندگی در رابطه بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به بازی، نقش واسطه‌ای معناداری دارد ($p < 0/01$). براساس یافته‌ها، نیازهای بنیادین در افزایش رضایت نقش داشته و افزایش رضایت از زندگی در کاهش اعتیاد به گیم اثرگذار است.

واژه‌های کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای (گیم)، اعتیاد به گیم، رضایت از زندگی، نیازهای بنیادین روان‌شناختی، نوجوانان.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. دانشیار، گروه روان‌شناسی، دانشکده علوم اقتصادی و اجتماعی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

m.r.zoghaidar@basu.ac.ir

۳. کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

g.babaei1991@gmail.com

۴. کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم انسانی، واحد بندر عباس، دانشگاه آزاد اسلامی، هرمزگان، ایران.

soghra.ramezani.8684@gmail.com

۵. دانشجوی کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، واحد تهران جنوب،

mefthifaezeh86@gmail.com

۶. دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشکده علوم اقتصادی و اجتماعی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران (نویسنده مسئول).

nabizadeh.safdar@gmail.com

مقدمه

اعتیاد به فناوری، به حوزه تحقیقاتی جذاب و فراگیری برای پژوهش‌گران تبدیل شده و با عنوان اعتیادهای رفتاری (اعتیاد غیرشیمیایی و دارویی) مفهوم‌سازی شده است (کوس و بیلیکوس^۱، ۲۰۱۷). اعتیاد به فناوری به صورت فعال و منفعلانه می‌تواند افراد را درگیر کند. به عنوان مثال، اعتیاد به تلویزیون یک اعتیاد منفعل است، در حالی که اعتیاد به گوشی‌های هوشمند و اعتیاد به اینترنت، اعتیادهای فعال فناوری هستند (گریفیتس^۲، ۲۰۱۷). یکی از معضلاتی که استفاده مفرط از فناوری و اینترنت ایجاد کرده، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. اعتیاد به بازی به دلیل افزایش استفاده از تلفن‌های هوشمند، تبلت‌ها و لپ‌تاپ‌ها به سرعت در حال افزایش است. علاوه بر این، استفاده بیش از حد از اینترنت به روش‌های مختلفی از جمله استفاده مشکل‌ساز از اینترنت (چویی^۳، ۲۰۰۹) در اعتیاد به بازی نقش مهمی داشته است (مان و لی^۴، ۲۰۲۲). اعتیاد به بازی‌های آنلاین، یکی از اعتیادهای مرتبط با اینترنت است که توسط انجمن روان‌پزشکی آمریکا (انجمن روان‌شناسی آمریکا^۵، ۲۰۱۳) با عنوان استفاده مداوم و طولانی‌مدت از اینترنت برای انجام بازی‌های ویدیویی تعریف شده است که از نظر بالینی چندین جنبه از زندگی یک فرد (به عنوان مثال، روابط شخصی، شغل و یا تحصیلات) را مختل می‌کند. ویژگی‌های کلیدی اعتیاد به بازی‌ها این است که افراد، بازی‌های ویدیویی را تا حدی جدی می‌گیرند که جنبه‌های دیگر زندگی خود را فراموش می‌کنند، تا حدی که منجر به اختلالات اجتماعی و یا روانی در این افراد می‌شود (باتماز و سلیک^۶، ۲۰۲۱؛ نظری و همکاران، ۱۳۹۴؛ شریفی‌فرد و همکاران، ۲۰۲۴a).

در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها برای چنین تشخیصی فرد باید حداقل یک سال اشتغال غیرعادی ذهنی با بازی داشته باشد و در این صورت

1. Kuss & Billieux.
2. Griffiths.
3. Choi.
4. Mun & Lee.
5. American Psychological Association.
6. Batmaz & Çelik.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

این اختلال به عنوان رفتار اعتیادآور طبقه‌بندی خواهد شد. هرچند گفته شده است که به دلیل گسترش وسیع بازی‌های آنلاین، این اختلال بیشتر دامن‌گیر جوانان می‌شود، از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی با توجه به نبود اطلاعات کافی درباره این اختلال و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی، پیش‌بینی گستره مشکل امکان‌پذیر نیست؛ اختلال بازی‌های دیجیتال مفهومی نسبتاً جدید است و هنوز اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی گردآوری نشده است (شریفی‌فرد و همکاران، ۱۳۹۹). اعتیاد به بازی و فناوری در حوزه‌های مختلف جسمی، روان‌شناختی، اجتماعی و شغلی اثرات منفی بر جای می‌گذارد (کینگ و دلفابرو، ۲۰۱۷؛ شریفی‌فرد و همکاران، ۲۰۲۴b). مطالعات قبلی ارتباط متغیرهای مختلفی با اعتیاد به بازی از جمله اضطراب و افسردگی (آندرسن^۲، ۲۰۱۶)، اضطراب اجتماعی (کاراسا^۳، ۲۰۲۰)، عزت نفس پایین (کیم^۴، ۲۰۲۲)، شایستگی بین فردی (لی^۵، ۲۰۱۹)، مشکلات روابط در محیط خانوادگی (سلا^۶، ۲۰۲۰)، کمبود مهارت‌های اجتماعی (مان و لی، ۲۰۲۲) را تأیید کرده‌اند.

یکی از متغیرهایی که می‌تواند در دوران نوجوانی بر گرایش به اعتیاد نوجوانان مؤثر باشد، میل به ارضای نیازهای بنیادی روان‌شناختی آنان است (آلن و آندرسون^۷، ۲۰۱۸). نیازهای بنیادین به صورت فطری و همگانی در درون همه افراد وجود داشته و نقش مهمی در هدایت رفتارها ایفا نموده و انگیزش لازم برای درگیری فعال با محیط، عملکرد سالم روان‌شناختی و پرورش مهارت‌ها را فراهم می‌نماید (رایان و دسی^۸، ۲۰۱۷). رایان و دسی (۲۰۰۰)، در چهارچوب نظریه خود تعیین‌گری^۹ نشان دادند که اساس تمامی انگیزه‌های انسانی در سه نیاز اصلی

7. King & Delfabbro.

2. Andreassen.

3. Karaca.

4. Kim.

5. Lee.

6. Sela.

7. Allen & Anderson.

8. Ryan & Deci.

9. Self-Determination Theory.

خودمختاری^۱، شایستگی^۲ و ارتباط^۳ نهفته است. نیاز به خودمختاری یعنی تمایل به انتخاب، آغاز و تنظیم رفتار به طوری که فرد احساس کند خودش رفتار را جهت داده و ارزش ها و اهدافش را از روی اراده انتخاب کرده و اینها برای او با معنا هستند. نیاز به شایستگی، نشان دهنده تمایل افراد به تسلط بر محیط اطراف و احساس کارآمدی است (مارتلا^۴، ۲۰۱۷). نیاز به ارتباط نیز به معنای تمایل افراد به برخورداری از احترام متقابل و احساس تعلق به دیگران، به ویژه افراد مهم است (لویکس^۵، ۲۰۰۹). نیاز به ارتباط با دیگران، در فضای مجازی به طور آسیب زایی ارضا می شود و اگر این نیاز بنیادین تأمین نشود، فرد ادراکی شکننده و منتقدانه از خود خواهد داشت. از این رو، استفاده افراطی از اینترنت و شبکه های اجتماعی با نیازهای بنیادین روانشناختی ارتباط منفی و معنادار دارد (کوزان^۶، ۲۰۱۹). تحقیقات نشان می دهند افراد معتاد به بازی های آنلاین در مقایسه با افراد عادی مشکلات هیجانی بیشتر و در رابطه با همسالان احساس ایمنی کمتری دارند. این نگرانی ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی های درونی آنها، می تواند روابط سطحی و ناپایدار ایجاد کند که بهزیستی و رضایت از زندگی آنها را تحت تأثیر قرار دهد (کاسال و فیوروانتی^۷، ۲۰۱۸). رضایت از زندگی، یک فرایند دایره ای است که افراد، کیفیت زندگی خود را براساس ملاک های منحصر به فرد ارزیابی می کنند. رضایت از زندگی، یک صفت پایدار و عینی نیست، بلکه به تغییرات موقعیتی، حساس بوده و بر اساس برداشت و دیدگاه خود افراد در نظر گرفته می شود (دینر^۸، ۲۰۰۰؛ نقل از شریفی فرد و همکاران، ۱۴۰۰). ارضا شدن نیازهای بنیادین برای رشد روانشناختی و احساس رضایت از زندگی مهم است (رایان و دسی، ۲۰۱۷). در همین راستا پژوهش ها نشان می دهد نیازهای بنیادین روانشناختی با رضایت از زندگی به صورت مستقیم رابطه داشته، به این

1. Autonomy.
2. Competence.
3. Relatedness.
4. Martela.
5. Luyckx.
6. Kozan.
7. Casale & Fioravanti.
8. Diener.

معنی که ارضای نیازهای بنیادین روان‌شناختی موجب افزایش میزان رضایت از زندگی افراد می‌شود (تیان^۱، ۲۰۱۳).

با وجود اینکه بازی نیازهای مختلف افراد را برآورده می‌کند، اما زمانی که این رفتار به اعتیاد تبدیل می‌شود، منجر به اثرات نامطلوب بر روی افراد، به ویژه نوجوانان می‌شود که می‌تواند سلامت روان آنها را مختل کند (پوروآنیگیش و نورمالا^۲، ۲۰۲۱). در میان نوجوانان، اعتیاد به بازی باعث اختلال در سلامت روان، کاهش رضایت از زندگی (برانی^۳، ۲۰۲۰) و عملکرد ضعیف مدرسه می‌شود (چامارو^۴، ۲۰۲۰). به طور خلاصه، اعتیاد به بازی‌ها بر زندگی نوجوانان در مناطق مختلف تأثیر منفی می‌گذارد (گریفیتس، ۲۰۲۲)، بنابراین، پژوهش برای مطالعه و ناسایی عوامل تأثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، در جهت کاهش اثرات نامطلوب آن و دریافت آموزش‌های کاربردی مورد نیاز است. اگرچه مطالعاتی برای بررسی اعتیاد به بازی در بین نوجوانان انجام شده است (روزندو ریاس^۵، ۲۰۲۲)، اما مطالعات کمی وجود دارد که رابطه بین نیازهای روان‌شناختی اساسی و اعتیاد به بازی را بررسی کرده‌اند (بکیر و سلیک^۶، ۲۰۱۹). در مطالعه حاضر، نیازهای روان‌شناختی اساسی به دلیل ارتباط با مشکلات و اختلالات ناشی از بازی (لیو^۷، ۲۰۲۱؛ یو^۸، ۲۰۱۵) به عنوان متغیر پیش‌بین در نظر گرفته شد. فرض بر این است هنگامی که نیازهای روان‌شناختی اولیه برآورده نمی‌شود، افراد را وادار می‌کند تا واکنش‌های رفتاری ناسازگارانه‌ای از قبیل اعتیاد و درگیر شده در بازی از خود نشان دهند (بکیر و سلیک، ۲۰۱۹). علاوه بر این، مطالعات اندکی به رابطه بین رضایت از زندگی و اعتیاد به بازی آنلاین پرداخته‌اند (جاوو^۹، ۲۰۲۲). در نهایت مطالعه‌ای نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی را در رابطه بین نیازهای روان‌شناختی اساسی و اعتیاد به

1. Tian.
2. Purwaningsih & Nurmala.
3. Beranuy.
4. Chamarro.
5. Rosendo-Rios.
6. Bekir & Celik.
7. Liu.
8. Yu.
9. Gao.

بازی بررسی نکرده است. از این رو، پژوهش حاضر به بررسی نقش‌های واسطه‌ای رضایت از زندگی در تبیین رابطه بین نیازهای اساسی روان‌شناختی و اعتیاد به گیم پرداخته است.

پیشینه پژوهش

اعتیاد به بازی‌ها و نیازهای اساسی روان‌شناختی

نظریه خود تعیین‌گری یک نظریه انگیزشی است که از شش خرده نظریه کوچک تشکیل شده است (رایان و دسی، ۲۰۱۷). یکی از این خرده نظریه‌ها، نظریه نیازهای اساسی روان‌شناختی است که ادعا می‌کند ارضای نیازهای اساسی روان‌شناختی با سلامت روانی بهتر و بهزیستی روان‌شناختی بیشتر همراه است بنابراین ارضای نیازهای اساسی روان‌شناختی منجر به رشد روان‌شناختی، و بهزیستی و رضایت از زندگی بهتر می‌گردد (رایان و دسی، ۲۰۰۰؛ شریفی فرد و همکاران، ۲۰۲۴). برخلاف دنیای واقعی که اغلب خسته کننده است، بازی‌های ویدیویی برای ارضای هر سه نیاز روان‌شناختی (یعنی استقلال، شایستگی و ارتباط) طراحی شده‌اند (ریگبی و رایان، ۲۰۱۷). ارضای نیازهای شایستگی، استقلال و ارتباط می‌تواند مقادیر زیادی از واریانس لذت از بازی را توضیح دهد (تمبورینی^۲، ۲۰۱۱). بازی‌های آنلاین می‌توانند (الف) با هدایت بازیکنان به روابط اجتماعی با شخصیت‌های واقعی یا تخیلی، نیاز به ارتباط را برآورده کنند، (ب) نیاز به استقلال را با دادن مدیریت و کنترل درون بازی به آنها برآورده می‌کند و (ج) نیاز به شایستگی با ایجاد احساس موفقیت در افراد از طریق انجام بازی‌های ویدیویی چالش‌برانگیز برطرف می‌شود (آلن و آندرسون، ۲۰۱۸).

افراد دارای اعتیاد به بازی‌های ویدیویی به جستجوی تازگی، اجتماعی شدن، رقابت و یا سرگرمی نیاز دارند (لاریو^۳، ۲۰۲۲). مطالعات نشان داده است که اعتیاد به بازی با نیازهای اساسی مرتبط است (بیلیوکس^۴، ۲۰۱۵) تقاضای فزاینده برای

1. Rigby & Ryan.
2. Tamborini.
3. Larrieu.
4. Billieux.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

بازی‌های ویدیویی نشان می‌دهد که نوجوانان سعی می‌کنند برخی از نیازهای روان‌شناختی خود را از این مسیر ارضا کنند (توران، ۲۰۲۱). مبتنی بر یک مطالعه، نوجوانانی که نیازهای اساسی روان‌شناختی آن‌ها برآورده نشده و حمایت اجتماعی کمی دریافت کردند میزان بالایی از اعتیاد به گیم را نشان می‌دهند (یلدریم و زرن، ۲۰۲۱). در این زمینه، برخی از مطالعات ادعا می‌کنند که بازی‌های آنلاین ابزاری برای ارضای نیازهای اساسی روان‌شناختی هستند (اولیور، ۲۰۱۶). با این حال، مطالعات نشان داده‌اند که سطح پایین ارضای نیازهای روانی اولیه در زندگی واقعی می‌تواند با ارضای این نیازها در قالب بازی‌ها منجر به استفاده مشکل‌زا از گیم یا اعتیاد به گیم شود (وانگ، ۲۰۱۵). براساس ادبیات پژوهشی، انتظار می‌رود که بین نیازهای روان‌شناختی اساسی و اعتیاد به گیم رابطه منفی و معنادار وجود داشته باشد.

رضایت از زندگی و اعتیاد به گیم

رضایت از زندگی، یکی دیگر از متغیرهای مطالعه، به عنوان سطح رضایت دریافتی از زندگی در کلی‌ترین معنای آن بیان می‌شود (شن، ۲۰۱۳). طبق نظر دینر (دینر، ۲۰۰۰)، رضایت از زندگی نحوه ارزیابی افراد از کیفیت زندگی خود است. مطالعات متعددی وجود دارد که رابطه منفی بین سطوح رضایت از زندگی و اعتیاد به اینترنت (از جمله رسانه‌های اجتماعی و بازی‌های آنلاین) را نشان می‌دهد (لانچمن، ۲۰۱۷؛ سالاروند و همکاران، ۲۰۱۸؛ شریفی فرد و همکاران، ۲۰۲۲). رضایت از زندگی یکی از ثابت‌ترین شاخص‌های شادی، بهزیستی و عملکرد مثبت در میان نوجوانان و جوانان است (لانچمن، ۲۰۱۷، کریمی و همکاران، ۱۴۰۰). نوجوانان با سطوح بالایی از رضایت از زندگی، موارد کمتری از رفتارهای مشکل‌زا دارند (سان و شک، ۲۰۱۰). استفاده مشکل‌ساز از اینترنت و اعتیاد به گوشی‌های هوشمند نیز با سطوح

1. Turan.
2. Yildirim & Zeren.
3. Oliver.
4. Wong.
5. Shen.
6. Lachmann.
7. Sun & Shek..

پایین رضایت از زندگی مرتبط است (ساماها و هاوی، ۲۰۱۶). مبتنی بر مطالعه شریفی فرد و همکاران (۲۰۲۴a) نیز میانگین بهزیستی روان‌شناختی در بازیکنان دارای اعتیاد نسبت به بدون اعتیاد به طور معناداری کمتر است. با توجه به اینکه تحقیقات قبلی نشان داده است که سطوح پایین رضایت از زندگی با رفتارهای مشکل‌زا (از جمله اعتیاد به اینترنت) مرتبط است، می‌توان آن را به عنوان یک عامل خطر احتمالی برای ایجاد اعتیاد به گیم در نظر گرفت.

چهارچوب نظری

پژوهش حاضر براساس نظریه خودتعیین‌گری تنظیم شده است. تئوری خودتعیین‌گری نشان می‌دهد که عدم ارضای یا مهار نیازهای روان‌شناختی اساسی می‌تواند منجر به پیامدهای منفی (از جمله اعتیاد به گیم) شود. علاوه بر این، تأکید می‌کند که رفتارها از باورها، معنا و قضاوت‌های ارزشی فرد به جای عوامل خارجی (برای مثال، هنجارهای اجتماعی و فشار گروه) ناشی می‌شوند. طبق نظریه خودتعیین‌گری، نیازهای روان‌شناختی (خودمختاری، شایستگی و ارتباط) رضایت از زندگی را پیش‌بینی می‌کند (اکمن، ۲۰۱۳). علاوه بر این، در یک مطالعه طولی مشخص شد افرادی که نیازهای اساسی روان‌شناختی آن‌ها برآورده شده بود، احساس رضایت از زندگی بیشتری را گزارش کردند (ژانگ، ۲۰۲۲) و همچنین، مبتنی بر دیدگاه روان‌شناسی مثبت‌گرا، رضایت از زندگی بیشتری دارند، می‌تواند کنترل بیشتری بر رفتارهای خود داشته باشند و مسئولیت‌پذیری بیشتری در قبال خود و زندگی احساس می‌کنند که می‌تواند آن‌ها را قادر سازد تا زندگی با کیفیت‌تری را تجربه کنند (وانگ، ۲۰۱۵؛ شریفی فرد و همکاران، ۲۰۲۴b).

نتایج مطالعات کشورهای دیگر درمورد رابطه منفی و معنادار بین اعتیاد به گیم (شامل بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای) و رضایت از زندگی گزارش شده است، بارگرون و هورمز (بارجرتون و هورمز، ۲۰۱۷) دریافتند که اعتیاد به بازی‌های

1. Samaha & Hawi.

2. Eakman.

3. Zhang.

4. Barger and Hormes.

ویدیویی با سطوح پایین زندگی در ارتباط است. گورپ^۱ (۲۰۱۷) نشان داد که رضایت کمتر از زندگی منجر به مقادیر بیشتری از علائم اختلال بازی اینترنتی می‌شود. علاوه بر این، مبتنی بر مطالعه ساماها و هاوی^۲ (۲۰۱۶) اعتیاد به گیم با رضایت کمتر از زندگی مرتبط است. گائتان و همکاران^۳ (۲۰۱۲) رابطه بین متغیرهای روانی اجتماعی (ادراک از خود و رضایت از زندگی) و استفاده نوجوانان از بازی‌های ویدیویی را بررسی کردند، آنها گزارش دادند که نوجوانان دارای اعتیاد به بازی‌های ویدیویی زندگی خود را کمتر از دیگران رضایت‌بخش می‌دانند.

افراد دارای اعتیاد به گیم به جستجوی تازگی، اجتماعی شدن، رقابت و یا سرگرمی نیاز دارند و مطالعات نشان داده است که اعتیاد به بازی با نیازهای بنیادین روانی مرتبط است (لاریو، دان و دی‌کامپس^۴، ۲۰۲۲). افزایش تقاضا برای بازی‌های مبتنی بر رایانه نشان می‌دهد که نوجوانان و جوانان سعی می‌کنند برخی از نیازهای روانی خود را از طریق گیم ارضا کنند (توران^۳، ۲۰۲۱). سطح پایین ارضای نیازهای روانی اولیه در زندگی واقعی را می‌توان با ارضای بالای این نیازها در گیم جبران کرد، که منجر به اعتیاد برای شمار زیادی از بازیکنان می‌گردد (ریگبی و رایان، ۲۰۱۷). بر این اساس، انتظار می‌رود که بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی ناشی از زندگی واقعی و اعتیاد به گیم رابطه وجود داشته باشد. از سویی، رضایت از زندگی، به عنوان یک ارزیابی شناختی تعریف می‌شود که فرد را قادر می‌سازد تا تعیین کند که تا چه حد می‌تواند کیفیت زندگی خود را به دلیل عوامل مختلف فردی و اجتماعی مثبت ارزیابی مثبت کند. این ارزیابی مثبت یکی از کارآمدترین شاخص‌های شادی، بهزیستی، و عملکرد مثبت در میان نوجوانان است (پراکتور و لینلی^۴، ۲۰۱۴). نوجوانان با سطوح بالای رضایت از زندگی، موارد کمتری از رفتارهای پرخطر دارند و به احتمال زیاد اعتیاد به اینترنت و گیم در آنها کمتر است (سماها و هاوی، ۲۰۱۶). بر این اساس، می‌توان رضایت از زندگی را به عنوان یک عامل خطر احتمالی برای بروز اعتیاد به گیم در نظر گرفت.

1. Gorp.
2. Larrieu, Billieux & Decamps.
3. Turan
4. Proctor & Linley.

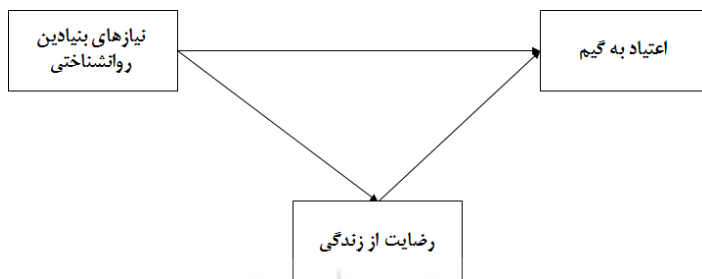
در حمایت از تئوری مدل پژوهش حاضر می‌توان از سه مدل نظری بهره گرفت. طبق نظریه خودتعیین‌گری دسی و رایان (۲۰۰۰) نیازهای بنیادین روان‌شناختی برای رشد روانی و بهزیستی نقش تعیین‌کننده دارند. ریگی و رایان (۲۰۱۱) به تلویحات نظریه خودتعیینی در مورد دنیای گیم اشاره کردند، به اعتقاد آنها، برخلاف دنیای واقعی که اغلب با چالش‌های مختلف فرد را ناامید می‌کند، بازی‌های مبتنی بر رایانه برای ارضای هر سه نیاز روان‌شناختی (یعنی خودمختاری، شایستگی، و ارتباط) تا حدود زیادی می‌تواند مناسب باشد. ارضای نیازهای شایستگی، استقلال و ارتباط می‌تواند مقادیر زیادی از واریانس لذت بازی را توضیح دهد، به این صورت که بازی‌های مبتنی بر رایانه می‌توانند نیاز به ارتباط را با هدایت بازیکنان به روابط اجتماعی با شخصیت‌های واقعی یا تخیلی برآورده کنند، نیاز به خودمختاری با دادن مدیریت و کنترل در گیم به آن‌ها، و نیاز به شایستگی را با ایجاد احساس موفقیت در بازی به آن‌ها فراهم کنند (آلن و اندرسون، ۲۰۱۸). نظریه شبکه‌ای ارضای نیازهای روان‌شناختی (لیو^۱ و همکاران، ۲۰۱۶) پیشنهاد می‌کند که افراد می‌توانند از نیاز به رضایت از زندگی برای ساختن تجربیات شناختی و عاطفی استفاده کنند زیرا رضایت از زندگی بیان بیرونی نیازهای روان‌شناختی درونی است که در عمل برآورده می‌شوند. بنابراین، زمانی که تجارب شناختی و عاطفی با مشکل روبه‌رو می‌شوند، افراد احتمالاً بیشتر درگیر گیم شده و بروز اعتیاد به گیم بیشتر می‌شود. به علاوه، براساس مدل شبکه‌ای استفاده آسیب‌زا از اینترنت (دیویس^۲، ۲۰۰۱)، رضایت از زندگی به عنوان یک عامل شناختی، نقش مهمی در کاهش اعتیاد به گیم دارد و ممکن است تحت تأثیر نیازهای بنیادین روانی بر اعتیاد به گیم تأثیر متفاوتی بگذارد. ارضای نیازهای روانی می‌تواند تأثیر مثبتی بر رضایت از زندگی بگذارد و کاهش ارضای نیازهای روانی نیز می‌تواند سطح رضایت از زندگی را کاهش دهد (تیان، ۲۰۱۳؛ رایان و دسی، ۲۰۱۷؛ شریفی فرد و همکاران، ۲۰۲۴). به این ترتیب، می‌توان رضایت از زندگی را یک عامل میانجی مهم در زمینه اثرات نیازهای اساسی بر اعتیاد به گیم در نظر گرفت.

1. Liu.

2. Davis.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

بنابراین، با توجه به نقش رضایت از زندگی در سلامت کلی نوجوانان، بررسی اعتیاد به گیم که ممکن است تحت‌تأثیر نیازهای اساسی روان‌شناختی قرار گیرد، حائز اهمیت است. بنابراین، یک مدل میانجی‌گری براساس مفروضات خودتعیین‌گری از روابط نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به گیم با نقش میانجی رضایت از زندگی تدوین شد.



شکل ۱- مدل مفهومی پژوهش

روش پژوهش

پژوهش حاضر براساس هدف از نوع کاربردی است و از لحاظ طرح تحقیق به صورت پژوهش کمی و از نظر جمع آوری اطلاعات به ویژه توصیف و ویژگی‌های جامعه مورد مطالعه از نوع توصیفی - پیمایشی است. جامعه‌ی آماری تمامی مدارس متوسطه دوم شهر البرز بود که از بین آنها، به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله ابتدا دو ناحیه سپس از هر ناحیه دو مدرسه (مقطع متوسطه دوم)، از هر مدرسه، چهار کلاس انتخاب خواهد شد (جمعا ۱۲ کلاس). تمامی مراحل به صورت تصادفی اتفاق افتاد. مبتنی بر جدول مورگان تعداد نمونه ۳۸۴ نفر تعیین شد که با توجه به ریزش احتمالی و پاسخ‌دهی ناقص برخی شرکت کنندگان نمونه نهایی ۴۰۰ نفری در نظر گرفته شد که در نهایت ۲۶ مورد از پرسشنامه‌ها ناقص بود و ۳۷۴ نفر وارد تحلیل گردید. شرط پاسخ‌دهی به ابزارها انجام بازی‌های مبتنی بر رایانه بود که به صورت حداقل هفته‌ای دو بار و سه تا چهار ساعت باشد به این معنا که بازیکنان بازی‌های مبتنی بر رایانه جزو شرکت‌کنندگان در مطالعه خواهند بود تا با ماهیت مطالعه منطبق باشند. سؤالات نیز به صورت

لینک اینترنتی در کانال کلاس (روی پلتفرم های شبکه اجتماعی) قرار گرفت. برای جمع آوری داده ها از ابزارهای زیر استفاده شد:

مقیاس اعتیاد به گیم (GAS-7): این مقیاس توسط خزل و همکاران (۲۰۰۷) تدوین شده و ۷ گویه دارد که شامل اشتغال فکری (جهت سنجش درگیری ذهن فرد در طول روز به بازی)، تحمل (جهت سنجش مدت زمانی که فرد باید بازی کند تا از لحاظ روانی ارضا شود)، تغییر خلق (جهت بررسی این موضوع که آیا فرد به علت فرار از مسائل زندگی بازی می کند یا خیر)، بازگشت (تلاش های ناموفق برای توقف یا کاهش زمان بازی)، گوشه گیری (جهت سنجش میزان ناراحتی و انزوای فرد هنگامی که دسترسی به بازی ندارد)، تعارض (برای سنجش میزان درگیری و تعارضات فرد پس از بازی)، فقدان انگیزه (به وجود آمدن مشکلات در زمینه های تحصیلی، کاری و خانوادگی) می باشد (خزل^۲، ۲۰۰۹). نحوه ی پاسخ دهی آن به وسیله ی طیف لیکرت پنج درجه ای است که شامل هرگز (۱)، به ندرت (۲)، گاهی اوقات (۳)، اغلب (۴) و تقریباً همیشه (۵) می باشد. کمترین نمره ۷ و بیشترین نمره ۳۵ است. برای محاسبه نقطه برش هر بعد، اگر آزمودنی گزینه ۴ یا ۵ را انتخاب کند در آن بعد نقطه برش را برای اعتیاد بدست آورده و برای محاسبه ی نقطه برش کلی که ملاک اعتیاد به بازی است مجموع کل امتیازات حاصل از ۷ گویه را به تعداد گویه ها که ۷ است تقسیم می کنیم و در صورتی که حاصل آن ۴ به بالا شود می توان گفت که فرد اعتیاد به بازی دارد (لمنس^۳، ۲۰۰۹). در مطالعه حاضر روایی سازه مقیاس به شیوه تحلیل عاملی تاییدی بررسی شد و شاخص های برازش ($RMSEA=0/GFI$ ، $03=0/IFI$ ، $96=0/CFI$ ، $97=0/98$) به دست آمد که نشانگر روایی سازه مطلوب این مقیاس است. پایایی نیز در این پژوهش از طریق ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۹۳ به دست آمد.

1. Game Addiction Scale.
2. Khazaal.
3. Lemmens.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

مقیاس نیازهای بنیادین روان‌شناختی^۱ (BPNS-21): این مقیاس ۲۱ سوالی توسط (لاگورادیا^۲، ۲۰۰۰) ساخته شده که سه نیاز روان‌شناختی، خود مختاری (۷ گویه)، شایستگی (۷ گویه) و ارتباط (۷ گویه) را براساس طیف لیکرت پنج درجه‌ای از کاملاً غلط (۱) تا کاملاً درست (۵) می‌سنجد. پرسش‌های ۳، ۴، ۷، ۱۱، ۱۵، ۱۶، ۱۸، ۱۹ و ۲۰ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. حداقل امتیاز ممکن ۲۱ و حداکثر ۱۴۷ است. نمره بین ۲۱ تا ۴۲ نشان‌دهنده این است که نیازهای بنیادی روانی در فرد کم است. نمره بین ۴۲ تا ۱۰۵ نشان‌دهنده این است که نیازهای بنیادی روانی متوسط است و نمره بالاتر از ۱۰۵ نشان‌دهنده نیازهای بنیادی روانی زیاد است. لاگورادیا و همکاران اعتبار این مقیاس را با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای سه زیرمقیاس ارتباط، شایستگی و خودمختاری به ترتیب ۰/۸۴، ۰/۷۳، ۰/۷۹ گزارش کرده‌اند و روایی سازه‌ای این مقیاس را از طریق همبستگی مقیاس نیازهای روانی با مقیاس سازگاری روانی، مطلوب گزارش کرده‌اند. میرزایی فندخت و همکاران (۱۳۹۹) نیز در پژوهش خود ضریب آلفای کرونباخ را برای خودمختاری ۰/۶۶، شایستگی ۰/۷۱ و ارتباط ۰/۶۸ گزارش کرده‌اند. همچنین شاخص‌های برازش تحلیل عاملی تأییدی در پژوهش آنها ($RMSEA=0/05$ ، $GFI=0/94$ ، $AGFI=0/92$ ، $CFI=0/92$) به دست آمده است که نشانگر روایی مناسب این پرسشنامه است. در پژوهش حاضر پایایی از طریق ضریب آلفای کرونباخ برای ارتباط، شایستگی و خودمختاری به ترتیب ۰/۷۶، ۰/۷۸، ۰/۸۳ به دست آمد.

مقیاس رضایت از زندگی تک گویه‌ای^۳ (SLSS): این مقیاس توسط شریفی‌فرد و همکاران (۱۴۰۰) طراحی و با یک سوال که: «این روزها زندگی خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟» در طیف ۱۱ درجه‌ای لیکرت، به نحوی که صفر (روی هم‌رفته بدترین وضع ممکن) و ۱۰ (روی هم‌رفته بهترین وضع ممکن) را نشان می‌دهد، رضایت از زندگی را مورد سنجش قرار می‌دهد. ضریب همبستگی پیرسون حاصل از دوبار اجرای مقیاس ۰/۷۴ است که نشان‌دهنده پایایی مطلوب است. همچنین روایی همگرا

1. Basic Psychological Needs Scale.

2. La Guardia.

3. Single-question Life Satisfaction.

با بهزیستی ۰/۶۱ و روایی واگرا با اضطراب و افسردگی به ترتیب ۰/۳۶ و ۰/۵۳- به دست آمد که از لحاظ روان‌سنجی مطلوب می‌باشد (شریفی فرد و همکاران، ۱۴۰۰).

پس از کسب مجوزهای لازم برای اجرای پژوهش، سؤالات به صورت لینک اینترنتی در کانال (روی پلتفرم شبکه اجتماعی) کلاس‌ها قرار گرفت تا شرکت‌کنندگان (بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای) بتوانند به سؤالات پاسخ دهند. در لینک نیز تمهیداتی چیده شده بود تا فقط نمونه هدف بتوانند به سؤالات پاسخ دهند. ملاک‌های ورود برای پاسخ دهی شامل: دانش‌آموز مقطع متوسط بودن، نداشتن پرونده روان‌پزشکی (عدم اختلال روانی) و دسترسی به اینترنت و لینک سؤالات می‌باشد. همچنین برای اجرای بهتر و دقیق‌تر، سؤالات هر سه روز یکبار در کانال‌ها گیره شد تا به دانش‌آموزان یادآوری شود. در نهایت پس از تکمیل داده‌ها توسط ۴۰۰ شرکت‌کننده روند پاسخ به سؤالات متوقف خواهد شد. لازم به ذکر است که اجرای آزمون‌ها به صورت لینک اینترنتی، سبب پاسخ‌گویی به صورت بازتر و دقیق‌تر و کاهش دفاع شرکت‌کنندگان می‌شود.

داده‌های گردآوری شده براساس شاخص‌های توصیفی و روش‌های آماری همبستگی پیرسون و تحلیل مسیر در نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۲۷ و LISREL نسخه ۸/۸ انجام شد.

یافته‌های پژوهش

پژوهش حاضر شامل ۳۷۴ نفر (۲۲۸ پسر و ۱۴۶ دختر) بود. میانگین و انحراف استاندارد سن پسران $21/41 \pm 1/22$ و دختران $21/62 \pm 1/39$ سال بود. از نمونه مورد بررسی، ۱۳۵ نفر (۳۶/۱ درصد) پایه دهم، ۱۲۸ نفر (۳۴/۲ درصد) پایه یازدهم و ۱۱۱ نفر (۲۹/۷ درصد) پایه دوازدهم بودند. برای تحلیل داده‌ها از همبستگی پیرسون و تحلیل معادلات ساختاری استفاده شد. قبل از اجرای تحلیل پیش‌فرض‌های تحلیل مسیر شامل طبیعی بودن توزیع، استقلال خطاها و هم‌خطی چندگانه بررسی شد. برای پیش‌فرض طبیعی بودن متغیرهای پژوهش از کجی و کشیدگی توزیع نمرات استفاده شد که نتایج آن نشان داد توزیع نمرات همه متغیرها طبیعی است (دامنه توزیع بین +۱ و -۱). برای بررسی استقلال خطاها از آزمون دوربین- واتسون استفاده شد که نتایج نشان از عدم همبستگی بین خطاها

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

داشت ($ID.W/89 = 1$ ، دامنه بین ۱/۵ تا ۲/۵ قابل قبول است). برای بررسی همخطی چندگانه بین متغیرهای پیش‌بین از عامل تورم واریانس و تحمل استفاده شد که نتایج نشان داد، عدم همخطی بین متغیرها برقرار است (دامنه عامل تورم واریانس کمتر از ۵ و تحمل بالاتر از ۱/۰ بدست آمد). پیش‌فرض دیگر برقراری رابطه خطی بین متغیرهای مستقل و وابسته است که با همبستگی پیرسون مورد بررسی قرار گرفت که نتایج آن همراه با میانگین و انحراف استاندارد متغیرها در جدول ۱ گزارش شده است.

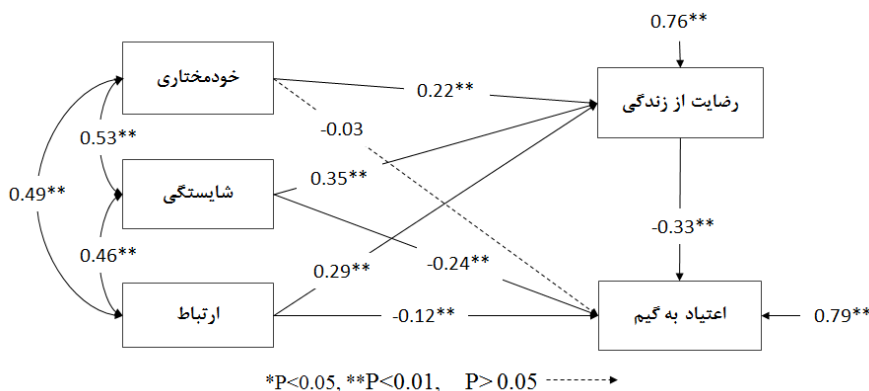
جدول ۱- میانگین، انحراف استاندارد و همبستگی بین متغیرهای پژوهش

متغیر	میانگین	انحراف استاندارد	۱	۲	۳	۴	۵
۱- خودمختاری	خودمختاری	۳۱/۶۵	-				
۲- شایستگی	شایستگی	۲۷/۴۹	۰/۵۲**	-			
۳- ارتباط	ارتباط	۳۹/۵۷	۰/۴۱**	۰/۴۶**	-		
۴- رضایت از زندگی	رضایت از زندگی	۵/۴۹	۰/۳۴**	۰/۴۸**	۰/۲۵**	-	
۵- اعتیاد به بازی	اعتیاد به بازی	۱۷/۲۸	۰/۲۶**	۰/۳۹**	۰/۲۱**	۰/۳۹**	-

* $P < 0/05$, ** $P < 0/01$

نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد، بین خودمختاری با اعتیاد به بازی آنلاین ($r = -0/26$ و $P < 0/01$) و رضایت از زندگی ($r = 0/34$ و $P < 0/01$) رابطه معناداری وجود دارد. بین شایستگی با اعتیاد به بازی ($r = -0/39$ و $P < 0/01$) و رضایت از زندگی ($r = 0/48$) و رابطه معناداری وجود دارد. بین ارتباط با اعتیاد به بازی ($r = -0/21$ و $P < 0/01$) و رضایت از زندگی ($r = 0/25$ و $P < 0/01$) رابطه معناداری وجود دارد. بین اعتیاد به بازی آنلاین و رضایت از زندگی نیز ($r = -0/39$ و $P < 0/01$) رابطه منفی و معناداری وجود دارد. برای آزمون روابط بین متغیرهای پژوهش از تحلیل مسیر استفاده شد. در مرحله اول از برازش کلی مدل و در ادامه ضرایب مربوط به روابط مورد تحلیل قرار گرفت.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان شناختی ...



شکل ۲- ضرایب استاندارد و سطوح معناداری روابط متغیرها در مدل (** P<0/01, * P<0/05)

برای تعیین برازش کلی مدل، شاخص های برازش مدنظر قرار گرفت. شاخص های برازش مدل در جدول ۲، ارائه شده است. برای شاخص نسبت مجذور خی به درجه آزادی (χ^2/df)، عدد ۱/۹۵ بدست آمد که مقادیر کوچکتر از ۳ مناسب و هرچه قدر به صفر نزدیکتر باشد، حاکی از برازش خوب الگو است. برای شاخص نیکویی برازش ۰/۹۵، شاخص برازش افزایشی ۰/۹۶، شاخص برازش تطبیقی ۰/۹۷ به دست آمد که مقدار نزدیک به ۰/۹۰ و بالاتر به عنوان برازش نیکویی قابل قبول تلقی می شود که نشان دهنده خوب بودن مدل است. در ارتباط با شاخص ریشه میانگین مربعات خطاهای تخمین مقادیر نزدیک به ۰/۰۵ یا کمتر نشان دهنده برازش خوب الگو و مقدار ۰/۰۸ یا کمتر بیانگر خطای منطقی تقریب است؛ مقدار بالاتر از ۰/۱۰ نشان از الزام رد کردن الگو است (هومن، ۱۳۸۶). شاخص های برازش ارائه شده در جدول ۲، نشان از برازش مناسب مدل دارد.

جدول ۲- شاخص های برازندگی برای الگوی تدوین شده

شاخص های برازندگی الگو	χ^2/df	GFI	IFI	CFI	RMSEA
مقادیر به دست آمده	۱/۹۵	۰/۹۵	۰/۹۶	۰/۹۷	۰/۰۵۳

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

در ادامه، کلیه اثر مربوط به تمامی مسیرهای مستقیم در مدل بررسی شد. ابتدا اثر مستقیم نیازهای بنیادین بر اعتیاد به بازی و رضایت از زندگی و سپس اثر رضایت از زندگی بر اعتیاد به بازی بررسی شد که نتایج آن در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳- ضرایب مدل تبیین اعتیاد به بازی براساس نیازهای بنیادین، با میانجی‌گری رضایت از زندگی

مسیر مستقیم	ضریب استاندارد	آماره t	P	نتایج
خودمختاری ← رضایت از زندگی	۰/۲۲	۴/۲۷	۰/۰۰۱	تایید
شایستگی ← رضایت از زندگی	۰/۳۵	۶/۲۴	۰/۰۰۱	تایید
ارتباط ← رضایت از زندگی	۰/۲۹	۵/۳۲	۰/۰۰۱	تایید
خودمختاری ← اعتیاد به بازی	-۰/۰۳	-۱/۱۱	۰/۱۳۸	رد
شایستگی ← اعتیاد به بازی	-۰/۲۴	-۴/۷۹	۰/۰۰۱	تایید
ارتباط ← اعتیاد به بازی	-۰/۱۲	-۲/۱۸	۰/۰۰۱	تایید
رضایت از زندگی ← اعتیاد به بازی	-۰/۳۳	-۵/۶۷	۰/۰۰۱	تایید

$t > 2/98$ در سطح $0/01$ و $t > 1/96$ در سطح $0/05$ معنادار است

تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از روابط متغیرها از طریق مسیر ضرایب استاندارد در جدول ۳ نشان می‌دهد که اثر مستقیم خودمختاری بر رضایت از زندگی ($P < 0/01$) معنادار است ولی بر اعتیاد به بازی ($P > 0/05$) معنادار نیست. اثر مستقیم شایستگی بر رضایت از زندگی و اعتیاد به بازی ($P < 0/01$) معنادار است. اثر مستقیم ارتباط بر رضایت از زندگی و اعتیاد به بازی ($P < 0/05$) معنادار است. اثر مستقیم رضایت از زندگی بر اعتیاد به بازی ($P < 0/01$) هم معنادار است. برای بررسی نقش واسطه‌ای رضایت از زندگی در ارتباط بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به بازی از روش بوت استرپ استفاده گردید که نتایج آن در جدول ۴ گزارش شده است.

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

جدول ۴- نتایج بررسی نقش میانجی رضایت از زندگی در ارتباط بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به بازی

مسیر	اثر غیرمستقیم	خطای استاندارد	فاصله اطمینان ۹۵٪	
			حد بالا (Upper)	حد پایین (Lower)
خودمختاری ← رضایت از زندگی ← اعتیاد به گیم	-۰/۰۷**	۰/۰۷۸	-۰/۱۳۹	-۰/۰۴۶
شایستگی ← رضایت از زندگی ← اعتیاد به گیم	-۰/۱۱**	۰/۰۳۸	-۰/۲۵۴	-۰/۱۴۲
ارتباط ← رضایت از زندگی ← اعتیاد به گیم	-۰/۰۹**	۰/۰۴۳	-۰/۱۶۸	-۰/۰۷۱

* $P < 0.05$, ** $P < 0.01$

جدول ۴، نتایج حاصل از بوت استرپ را نشان می‌دهد. فاصله اطمینان ۹۵ درصد و تعداد نمونه‌گیری مجدد بوت استرپ ۵۰۰۰ در نظر گرفته شده است. براساس نظر پریچر و هیز (۲۰۰۸)، اگر مقادیر حد بالا و حد پایین (فواصل اطمینان) شامل صفر نشود، نقش متغیر میانجی معنادار است. در ادامه اثر غیر مستقیم نیازهای بنیادین روان‌شناختی بر اعتیاد به بازی موردبررسی قرار گرفت و براساس نتایج بوت استرپ (فاصله اطمینان ۹۵٪) مشخص شد اثر غیرمستقیم نیاز خودمختاری بر اعتیاد به بازی از طریق رضایت از زندگی ($\beta = -0.07$) با فاصله اطمینان -0.139 و -0.046 معنادار است. اثر غیرمستقیم نیاز شایستگی بر اعتیاد به بازی از طریق رضایت از زندگی ($\beta = -0.11$) با فاصله اطمینان -0.254 و -0.142 معنادار است. همچنین اثر غیرمستقیم نیاز ارتباط بر اعتیاد به بازی از طریق رضایت از زندگی ($\beta = -0.09$) با فاصله اطمینان -0.168 و -0.071 معنادار است.

نتیجه‌گیری

هدف این پژوهش، بررسی رابطه بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی و اعتیاد به گیم با نقش میانجی‌گری رضایت از زندگی بود. نتایج نشان داد که نیازهای بنیادین روان‌شناختی (شامل خودمختاری، شایستگی و ارتباط) با رضایت از زندگی رابطه مثبت و معنادار دارد که با یافته‌های (لیو، ۲۰۲۱؛ لی، ۲۰۱۹؛ لاریو، ۲۰۲۲؛ کریمی و همکاران، ۱۴۰۰) هم‌سو و با نتایج (شن، ۲۰۰۴؛ جکسون، ۲۰۰۴) ناهم‌سو

تبیین اعتیاد به بازی های رایانه ای (گیم) بر اساس نیازهای بنیادین روان‌شناختی ...

است. به نظر می‌رسد بدون ارضاء نیازهای بنیادین روان‌شناختی و تامین امنیت روانی داشتن رضایت از زندگی در سطح قابل قبول دست‌نیافتنی است. احساس خودمختاری ناشی از داشتن حق انتخاب و تعیین اهداف خواستنی، احساس شایستگی ناشی از کارآمد بودن فرد در تعاملات اجتماعی و حرفه‌ای و داشتن رابطه بین فردی سالم و موفق، به ویژه با افراد نزدیک مانند خانواده و دوستان می‌تواند احساس شادکامی و رضایت‌مندی از زندگی را به دنبال داشته باشد. همچنین نتایج نشان داد نیازهای شایستگی و ارتباط با اعتیاد به گیم رابطه منفی و معنادار دارند که با یافته‌های مطالعه لی و همکاران (۲۰۱۶) هم‌سو می‌باشد. بازیکنان با احساس شایستگی و خودکارآمدی به دنبال پیشرفت‌های بیشتر در آن زمینه هستند. آنها ترجیح می‌دهند زمان و انرژی خود را صرف اهداف مشخص خود بکنند. هدفی که تا حال برای آن تلاش کردند و نیز تجربه گذشته و حال مثبتی در مورد آن دارند بنابراین منطقی است که وقت زیادی روی بازی‌ها صرف نکنند. همچنین احساس شایستگی، با افزایش خودارزشمندی و هدفمندی فرد (رایان و دسی، ۲۰۱۷) منجر به جلوگیری از صرف وقت زیاد و وسواس‌گونه روی مواردی مانند پلتفرم‌ها شبکه‌های اجتماعی و بازی‌ها می‌گردد (شریفی‌فرد و همکاران، ۲۰۲۳). از سوی دیگر، روابط بین فردی سالم و مفید از عوامل تمایل فرد برای سرگرمی‌ها و تفریحات بیرونی‌تر و واقعی‌تر است. به نظر می‌رسد، بازیکنان دارای روابط واقعی و خوب ترجیح می‌دهند که به بهای صرف وقت زیاد روی بازی، لذت و ارزشمندی گذراندن وقت با دوستان و خانواده را از دست ندهند، بلکه آنها روابط معنادار را مفیدتر و مقدم‌تر از سرگرمی‌های دیجیتالی می‌دانند.

در تبیین یافته‌های پژوهش می‌توان براساس دیدگاه آلن و اندرسون (۲۰۱۸) اشاره کرد که رفتار اعتیادگونه با سلامت روان و بهزیستی افراد رابطه معکوس دارد. هدف این رفتارها اجتناب از مشکلات دنیای واقعی و به نوعی ارضای نیازهای بنیادی به شیوه بازی و نادیده گرفتن مشکلات است. با این توصیف از رفتار اعتیادگونه به بازی، انتظار می‌رود که سطوح بالای نیازهای روان‌شناختی مانند خودمختاری، شایستگی و ارتباط با کاهش این رفتارها مرتبط باشد. در مورد عدم تأثیر نیاز خودمختاری بر اعتیاد به بازی می‌توان اشاره کرد که ارتباط این دو متغیر در ماتریس همبستگی منفی و معنادار بود و عدم معناداری در مدل تحت‌تأثیر اثر

میانجی رضایت از زندگی است که در این مورد نقش میانجی کامل را ایفا کرده است. درمورد اثر نیاز ارتباط بر اعتیاد به بازی به نظر می‌رسد که این رابطه، جنبه نیاز توجه از طرف دیگران (دسی و رایان، ۲۰۰۰) را تأیید می‌کند. به این صورت وقتی نیاز به ارتباط برآورده نشود، میزان درگیر بازی شدن برای جبران ارتباط با دیگران از طریق بازی جایگزین آن می‌شود. همچنین نتایج نشان داد اثر نیاز به شایستگی بر اعتیاد به بازی منفی و معنادار بود. نیاز به شایستگی نیز به عنوان تمایل ذاتی برای احساس مؤثر بودن در ارتباط با محیط تعریف می‌شود (کوزان، ۲۰۱۹) و رفتار اعتیاد گونه بازی باعث عدم مؤثر بودن را ایجاد می‌کند و غرق شدن به مدت طولانی در دنیای بازی احساس مؤثر بودن را کاهش می‌دهد. در صورتی که این نیازهای روان‌شناختی برآورده شوند، احساس اعتماد به خود و خودارزشمندی در افراد شکل می‌گیرد و احتمال بروز مشکلات روان‌شناختی کمتر می‌شود، به این ترتیب، سطح بالای نیازهای اساسی باعث احساس کارآمدی و کسب روابط مثبت شده و احتمال کمتری دارد که درگیر رفتارهای اعتیادگونه به بازی شوند. از طرفی، سطوح پایین ارضای نیاز به این معنی است که ارضای نیاز به طور فعال در یک زمینه با مانع روبه‌رو شده است (رایان و دسی، ۲۰۱۷) و به نظر می‌رسد که سطح پایین نیازها رابطه مثبتی با رفتار اعتیاد به بازی دارد.

افرادی که به طور کلی از زندگی خود رضایت دارند یا رضایت بالایی دارند، در اصل، دارای میزان مطلوبی از سلامت روانی و (شناخت‌ها و رفتارهای سالم) هستند (بارجرتون و هورمس، ۲۰۱۷). از سوی دیگر دارا بودن سلامت روانی در تعارض با اعتیاد رفتاری از جمله اعتیاد به گیم است، چرا که اعتیاد به گیم علت و معلول مشکلات روانی است (وانگ، ۲۰۱۵؛ جازپ، ۲۰۱۷؛ سالاروند و همکاران، ۲۰۱۸) زیرا بازیکنان با رفتار و شناخت سالم به طور منطقی از وسایل سرگرمی دیجیتالی استفاده می‌کنند و برای ابعاد دیگر زندگی‌شان نیز وقت می‌گذارند.

با توجه به یافته‌های به دست آمده از این مطالعه و نتایج سایر مطالعات، رفع نیازهای اساسی روان‌شناختی یکی از عوامل مهم در افزایش رضایت از زندگی نوجوانان است. از جمله دلایل در راستای ناهمخوانی نتایج این مطالعه با نتایج موجود در ادبیات (جکسون، ۲۰۰۴؛ شن، ۲۰۱۳) می‌تواند به دلیل مقیاس‌های مورد استفاده یا روش تحقیق باشد. این واقعیت که هر ابزار اندازه‌گیری دارای

ابعاد فرعی متفاوتی است و ویژگی‌های متفاوتی را اندازه‌گیری می‌کند، ممکن است باعث متفاوت شدن نتایج مطالعه شود. تفاوت در گروه نمونه، چه از نظر فرهنگی و چه جمعیت‌شناختی، می‌تواند بر نتایج مطالعه تأثیر بگذارد.

نتایج مدل نشان داد که رضایت از زندگی می‌تواند نقش میانجی‌گر را بین نیازهای بنیادین روان‌شناختی شامل خودمختاری، شایستگی و ارتباط با اعتیاد به گیم ایفا نماید. در این مورد پژوهشی یافت نشد. پیش‌تر بیان شد که چگونه و با چه ساز و کاری نیازهای بنیادین روان‌شناختی منجر به رضایت از زندگی و پیشگیری از اعتیاد به گیم می‌گردد و نیز رضایت‌مندی از زندگی به عنوان یک عامل محافظتی از حالت اعتیادگونه بازیکنان به بازی جلوگیری می‌نماید. علاوه بر این مطالب، افراد دارای رضایت از زندگی یا رضایت‌مندی بالا، هیجان‌های مثبت بیشتری را تجربه می‌کنند، رویدادهای مثبت بیشتری را از گذشته خود و دیگران به یاد می‌آورند و از محیط اطراف خود، ارزیابی مثبت‌تری دارند و آن را خوشایند می‌دانند که در نهایت این شناخت‌ها و هیجان‌ها منجر به رفتار سالم‌تر و خوشایندتری از افراد نسبت به خود و دیگران می‌گردد و برعکس این فرآیند منجر به ارضاء موفق‌تر نیازهای روان‌شناختی می‌گردد که در ترکیب با پیشینه ارضای نیازهای موفق، نقش مؤثرتری در پیشگیری از اعتیاد رفتاری یا رفتارهای وسواس‌گونه در دنیای دیجیتال ایفا می‌نماید (جارب، ۲۰۱۷).

این تحقیق، محدودیت‌هایی نیز داشت. اول، جمع‌آوری داده‌ها به شیوه خودگزارشی بود. همچنین لازم به ذکر است که نتایج به ویژگی‌های اندازه‌گیری شده توسط مقیاس‌های مورد استفاده محدود می‌شود. این مطالعه فقط در دبیرستان‌های دولتی شهر کرج اجرا شده که می‌تواند یک محدودیت در نظر گرفته شود. این واقعیت که عبارات مختلفی مانند استفاده مشکل‌زا از اینترنت، اعتیاد به بازی، بازی‌های آنلاین، استفاده افراطی از بازی در ادبیات گنجانده شده است و فقدان معیارهای تشخیصی روشن نیز می‌تواند به نتایج متفاوتی منجر شود. علاوه بر این، وجود سایر اختلالات پاتولوژیک همراه با درگیری افراطی در بازی در گروه مورد مطالعه ناشناخته است. برای مطالعات آتی، پژوهش‌گران می‌توانند مدل پیشنهادی در این مطالعه را مجدداً آزمایش کنند یا متغیرهای بافتی مانند سبک زندگی و شیوه فرزندپروری والدین را اضافه کنند. همچنین با

در نظر گرفتن مدل در این پژوهش، می توان مطالعات تجربی جدیدی را انجام داد و با در نظر گرفتن نتایج این گونه مطالعات، برنامه های مداخله ای برای نوجوانان تدوین کرد.

براساس یافته های به دست آمده در محدوده پژوهش، لازم است خانواده ها محیطی را فراهم کنند که نوجوانان در خانواده مسئولیت داشته باشند، خودشان تصمیم بگیرند و حق اظهار نظر داشته باشند. برای برآوردن نیازهای شایستگی نوجوانان، باید وظایفی به آنها داده شود که بتوانند در خانواده به آنها دست یابند، و به آنها انگیزه داده شود و بازخورد سازنده دریافت کنند. برای ارضای نیاز به ارتباط، نوجوانان باید عشق، احترام و علاقه به خانواده را تجربه کنند و صمیمیت را احساس کنند (کوزان، ۲۰۱۹). در نهایت، نوجوانان باید به انجام فعالیت های فیزیکی، شناختی و اجتماعی در زندگی واقعی تشویق شوند تا رضایت آنها از زندگی افزایش یابد. اعتقاد بر این است که سوق دادن نوجوانان به هر گونه فعالیت ورزشی، هنری یا اجتماعی موجب غنای زندگی آنها می شود (اکمن، ۲۰۱۳). یافته های مطالعه توصیه می کند که مشاوران روان شناختی در مدارس باید برنامه های جدیدی را برای نوجوانان در محدوده مشاوره فردی- اجتماعی ایجاد کنند و سمینارهایی را برای دانش آموزان دبیرستانی، خانواده ها و معلمان شان سازمان دهی کنند. در پیشینه پژوهش، (جاتان، ۲۰۱۲؛ ویسر و روتلج، ۲۰۰۷) اعتقاد بر این است که آگاهی خانواده ها با صحبت درمورد تأثیر نیازهای اساسی روان شناختی و رضایت از زندگی بر استفاده مفرط از اینترنت و بازی مؤثر است. همچنین در چهارچوب تئوری خودتعیینی، نیازهای اساسی روان شناختی دانش آموزان دبیرستانی باید محقق شود و برای رفع این نیازها، فعالیت های فردی یا گروهی توسط مشاوران روان شناسی مدرسه سازمان دهی شود. بر این اساس، توصیه می شود محیط هایی ایجاد شود که نوجوانان احساس استقلال و واجد شرایط بودن کنند و بتوانند روابط مناسب برقرار کنند.

منابع

شریفی فرد، سیدعلی؛ شصت فولادی، مهتاب؛ ذوقی پایدار، محمدرضا؛ و بروجردی، مینا (۱۳۹۹). *بازی های رایانه ای: فرصت ها/ آسیب ها، تهران: هوشمند تدبیر*.

شریفی فرد، سیدعلی؛ ذوقی پایدار، محمدرضا؛ علی بابائی، گلناز؛ ذوالقرنین، مریم؛ و نبی زاده، صفدر (۱۴۰۰). «طراحی و اعتباریابی ویژگی های روان سنجی مقیاس تک سوآلی رضایت از زندگی»، *مطالعات فرهنگی پلیس*، ۸(۴)، ۱۱-۱.

کریمی، علی؛ کارسازی، حسین؛ فاضلی مهرآبادی، علیرضا؛ و عبدلپور، قاسم (۱۴۰۰). «نقش نیازهای بنیادین و سبک های دلبستگی در پیش بینی رضایت از زندگی دانش آموزان دوره متوسطه»، *مجله روان شناسی و روان پزشکی شناخت*، ۸(۱)، ۱۰۶-۱۲۰.

میرزایی فندخت، امید؛ درتاج، فریبرز؛ سعدی پور، اسماعیل؛ و ابراهیمی قوام، صغری (۱۳۹۹). «نقش واسطه ای نیازهای اساسی روان شناختی در رابطه بین فرهنگ مدرسه و مشارکت تحصیلی دانش آموزان»، *فصلنامه سلامت روان کودک*، ۷(۱)، ۸۱-۹۲.

نظری، علی محمد؛ امینی منش، سجاد؛ مرادی، علیرضا؛ و فرزاد، ولی اله (۱۳۹۴). «هنجاریابی پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین»، *مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزوار*، ۵، ۱۲-۲۱.

Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Comput Human Behav*; 84:220-229.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Publishing.

Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388-394.

Batmaz, H., & Delik, E. (2021). Examining the online game addiction level in terms of sensation seeking and loneliness in university students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–131. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>

Bekir, S., & Celik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Anales De Psicologia/annals of Psychology*, 35(3), 444–452. <https://doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681>

Beranuy, M., Machimbarrena, J. M., Asunción Vega-Osés, M., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and relationship with online gambling and quality of life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1562–1577. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>

Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242–250. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.055>

Chamarro, A., Oberst, U., Cladellas, R., & Fuster, H. (2020). Effect of the frustration of psychological needs on addictive behaviors in mobile videogamers—The mediating role of use expectancies and time spent gaming. *International Journal of Environmental*

Research and Public Health, 17(17), 6429. <https://doi.org/10.3390/ijerp17176429>

Choi, K., Son, H., Park, M., Han, J., Kim, K., Lee, B., & Gwak, H. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 63, 455–462. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1819.2009.01925.x>

Davis, R. A., (2001). A cognitive-behavioral model of Pathological Internet use. *Comput Hum Behav*, 17(2), 187–195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)

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(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/s15327965pli1104_01

Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American psychologist*, 55(1), 34–39.

Eakman, A. M. (2013). Relationships between meaningful activity, basic psychological needs, and meaning in life: Test of the meaningful activity and life meaning model. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 33(2), 100–109. <https://doi.org/10.3928/15394492-20130222-02>

Gaetan, S., Bonnet, A., & Pedinielli, J. L. (2012). Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11–14 years old). *L'Encephale*, 38(6), 512–518.

Gao, Q., Zheng, H., Sun, R., & Lu, S. (2022). Parent-adolescent relationships, peer relationships and adolescent mobile phone ad-

diction: The mediating role of psychological needs satisfaction. *Addictive Behaviors*, 129, 107260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107260>

Griffiths, M. D. (2022). Online gaming addiction in youth: Some comments on Rosendo-Rios et al. (2022). *Addictive Behaviors*, 130, 107311. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107311>

Gurp, F. V. (2017). The influence of game genre and life satisfaction on internet gaming disorder among Dutch adolescents: A three-year longitudinal study (Unpublished Master's thesis). Utrecht University, Domplein, Netherlands.

Jackson, L. A., Barbatsis, G., von Eye, A., Biocca, F., Fitzgerald, H. E., & Zhao, Y. (2004). The impact of internet use on the other side of the digital divide. *Communications of the ACM*, 47(7), 43-47.

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 1270-1283.

Kozan, H. İ., Baloglu, M., Kesici, Ş., & Arpacı, İ. (2019). The role of personality and psychological needs on the problematic Internet use and problematic social media use. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2), 203-219.

Kuss, D. J., & Billieux, J. (2017). Technological addictions: Conceptualisation, measurement, etiology and treatment. *Addictive Behaviors*, 64, 231-233.

Lachmann, B., Sariyska R., Kannen, C., Stavrou, M., & Montag, C. (2017). Commuting, life satisfaction and internet addiction.

International Journal of Environmental Research and Public Health, 14(1176), 1-13.

Larrieu, M., Billieux, J., & Decamps, G. (2022). Problematic gaming and quality of life in online competitive videogame players: Identification of motivational profiles. *Addictive Behaviors*, 133, 107363. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107363>

Lee, J. Y., Ko, D. W., & Lee, H. (2019). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction: A moderated mediation model. *Internet Research*, 29(2), 381–394. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2018-0020>

Liu, D., Wang, Z., Yang, X., Zhang, Y., Zhang, R., & Lin, S. (2021). Perceived autonomy-supportive parenting and internet addiction: Respiratory sinus arrhythmia moderated the mediating effect of basic psychological need satisfaction. *Current Psychology*, 40(9), 4255–4264. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00485-6>

Liu, Q. X., Fang, X.Y., Wan, J.J., Zhou, Z.K. (2016). Need satisfaction and adolescent pathological internet use: comparison of satisfaction perceived online and offline. *Comput Hum Behav*, 55: 695–700. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.048>

Luyckx, K., Vansteenkiste, M., Goossens, L., & Duriez, B. (2009). Basic need satisfaction and identity formation: Bridging self-determination theory and process-oriented identity research. *Journal of Counseling Psychology*, 56(2), 276–288. <https://doi.org/10.1037/a0015349>

Martela, F., Ryan, R. M., & Steger, M. F. (2017). Meaningfulness as Satisfaction of Autonomy, Competence, Relatedness, and Benefi-

cence: Comparing the Four Satisfactions and Positive Affect as Predictors of Meaning in Life. *Journal of Happiness Studies*, 19(5), 1261–1282. [https:// doi:10.1007/s10902-017-9869-7](https://doi.org/10.1007/s10902-017-9869-7)

Mun, I. B., & Lee, S. (2022). A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescent online game addiction: The mediating roles of adolescents' social skill deficits and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 136, 107375. [https:// doi. org/ 10. 1016/j. chb. 2022. 107375](https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107375)

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(4), 390–405. <https://doi.org/10.1037/ppm0000066>

Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40, 879 – 891.

Proctor, C., & Linley, P. A. (2014). Life satisfaction in youth. In G. A. Fava & C. Ruini (Eds.), *Increasing psychological well-being in clinical and educational settings* (pp. 199-215). Springer. [https:// doi.org/10.1007/978-94-017-8669-0_13](https://doi.org/10.1007/978-94-017-8669-0_13)

Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(F), 260–274. [https:// doi. org/ 10. 3889/ oamjms. 2021. 6234](https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234)

Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to Games: How Video Games Drawn Us in and Hold Us Spellbound*. California: Santa Barbara.

Rigby, S., & Ryan, R. M. (2017). Time well spent? Motivation for entertainment media and its eudaimonic aspects through the lens of self-determination theory. L. Reinecke, M.B. Oliver (Eds.), *The Routledge handbook of media use and well-being, international perspectives on theory and research on positive media effects* (pp. 34–48). Routledge

Rosendo-Rios, V., Trott, S., & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129, 107238. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York, NY: Guilford Publications.

Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.

Salarvand, S., Bagheri, Z., Keshvari, M., Dalvand, P., Gheshlagh, R. G., & Keshvari, M. (2018). The prevalence of internet addiction and its relations to the self-esteem and life satisfaction in students of a Medical University. *Acta Medica Iranica*, 56(6), 392-397.

Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321-325.

Sela, Y., Zach, M., Amichay-Hamburger, Y., Mishali, M., & Omer, H. (2020). Family environment and problematic internet use among adolescents: The mediating roles of depression and fear of miss-

ing out. *Computers in Human Behavior*, 106, 106226. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106226>

Sharifi Fard, S. A., Asadi, F., Ali Babaei, G., Kermani, A., & Nabizadeh, S. (2024a). Comparing the Components of Psychological Well-Being and Emotional Intelligence in Players with and without Computer Game Addiction in Secondary School Students of Alborz City: A Descriptive Study. *JRUMS*, 23(2), 169-182. <http://dx.doi.org/10.61186/jrums.23.2.169>

Sharifi Fard, S. A., Griffiths, M. D., Ali Babaei, G., Nabi Zadeh, S., & Majidi, A. H. (2022). Validation of the Persian version of the Instagram Addiction Scale among Iranian students. *Journal of Concurrent Disorders*. 4(3), 53-70. <https://cdspress.ca/?p=4150>

Sharifi Fard, S.A., Griffiths, M.D., Mohseni, F., Nabi Zadeh, S., Ali Babaei, G. (2024c). Basic Psychological Needs and Psychological Well-being: The Mediating Role of Instagram Addiction. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.1007/s41347-023-00313-6>

Sharifi Fard, S. A., D. Griffiths, M., Nabizadeh, S., Taheri, M., & Rezaei, M. (2024b). The Relationship between Five Personality Traits and Happiness: The Mediating Role of Problematic Instagram Use. *Addiction & Health*, Advance Online Publication. https://ahj.kmu.ac.ir/article_92568.html

Shen, C. X., Liu, R. D., & Wang, D. (2013). Why are children attracted to the internet? The role of need satisfaction perceived online and perceived in daily real life. *Computers in Human Behavior*, 29(1). 185-192.

Sun, R. C., & Shek, D. T. (2010). Life satisfaction, positive youth development, and problem behaviour among Chinese adolescents in Hong Kong. *Social Indicators Research*, 95(3), 455-474.

Tamborini, R., Grizzard, M., Bowman, N. D., Reinecke, L., Lewis, R. J., & Eden, A. (2011). Media enjoyment as need satisfaction: The contribution of hedonic and nonhedonic needs. *Journal of Communication*, 61(6), 1025-1042. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01593.x>

Tian, L., Chen, H., & Huebner, E. S. (2013). The longitudinal relationships between basic psychological needs satisfaction at school and school-related subjective well-being in adolescents. *Social Indicators Research*, 119, 353-372.

Turan, M. E. (2021). Empathy and video game addiction in adolescents: Serial mediation by psychological resilience and life satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.366.17>

Wong, T. Y., Yuen, S. L., & Li, W. O. (2015). A basic need theory approach to problematic internet use and the mediating effect of psychological distress. *Original Research Article*, 5, 1-10.

Yıldırım, E., & Zeren, Ş. G. (2021). Video game addiction in Turkey: Does it correlate between basic psychological needs and perceived social support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10 (2), 106-117.

Yu, C., Li, X., & Zhang, W. (2015). Predicting adolescent problematic online game use from teacher autonomy support, basic psychological needs satisfaction, and school engagement: A 2-year longitudinal

nal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 228–233. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0385>

Yuh, J. (2018). Aggression, social environment, and internet gaming addiction among Korean adolescents. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 46(1), 127-138.

Zhang, S., Feng, R., Fu, Y. N., Liu, Q., He, Y., Turel, O., & He, Q. (2022). The bidirectional relationship between basic psychological needs and meaning in life: A longitudinal study. *Personality and Individual Differences*, 197, 111784. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111784>

