

Presenting a Structural Model of Online Gaming Addiction based on Social Rejection and Cognitive Ability with the Mediating Role of Emotional Avoidance

Mohammad Rreza Asadi¹, Matineh Ebadi², Mohammad Ali Ghaseminejad³, Amir Masoud Asadi.⁴

1. M.A. in Social Sciences, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran. (Corresponding Author). E-mail: smrasadi@uma.ac.ir

2. PhD Student of Psychology, Faculty of Education & Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

3. Ph.D. in Psychology, Farhangian University, Pardis Shahid Rejaei Fars, Iran.

4. Bachelor student of Counseling, Farhangian University, Pardis Alameh Tabatabaei Ardabil, Iran.

Received: 23/05/2023

Accepted: 06/12/2023

Abstract

Introduction: The pathological use of computer games has become one of the most important concerns of mental health professionals in recent years.

Objective: This study aimed to propose a structural model for online gaming addiction, based on social rejection and cognitive ability, with emotional avoidance serving a mediating role.

Methods: In this descriptive correlational study, the research population comprised all second-grade students from secondary schools in Ardabil, Iran, during the 2022-2023 academic year. A sample of 226 students was selected using a convenience sampling method. Data was gathered using various questionnaires, including the Online Game Addiction Questionnaire by Wang and Chang (2002), the Cognitive Abilities Questionnaire by Nejati et al. (2012), the Social Peer Rejection Measure by Lev-Wiesel et al. (2013), and Kennedy's Emotional Avoidance Strategy Inventory (2015). The collected data was then analyzed using structural equation modeling in SPSS Version 20 and AMOS Version 22.

Findings: The results revealed significant direct path coefficients for social rejection ($\beta=0.18$, $P=0.004$) and cognitive ability to emotional avoidance ($\beta=0.62$, $P<0.001$), as well as social rejection ($\beta=0.50$, $P<0.001$), cognitive ability ($\beta=0.25$, $P=0.009$), and emotional avoidance to online game addiction ($\beta=0.39$, $P<0.001$). The results also indicated that emotional avoidance played a mediating role in this model ($P<0.005$).

Conclusion: The findings showed that social rejection and cognitive ability affected addiction to online games through the mediation of emotional avoidance. Therefore, it is recommended to hold workshops with the aim of reducing and preventing addiction to online games.

Keywords: Technology addiction, Social rejection, Cognitive psychology, Emotion

ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس طرد اجتماعی و توانمندی شناختی با نقش میانجی اجتناب هیجانی

محمد رضا اسدی^۱، متینه عبادی^۲، محمدعلی قاسمی نژاد^۳، امیرمسعود اسدی^۴.

۱. کارشناس ارشد علوم اجتماعی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران. (مؤلف مسئول). ایمیل: smrasadi@uma.ac.ir

۲. دانشجوی دکتری، روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

۳. دکترای روانشناسی، دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید رجایی، فارس، ایران

۴. دانشجوی کارشناسی مشاوره، دانشگاه فرهنگیان، پردیس علامه طباطبایی، اردبیل، ایران.

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۰۹/۱۵

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۲/۲۳

چکیده

مقدمه: استفاده بیمارگونه از بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر به یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های متخصصان در حوزه سلامت روان تبدیل شده است.

هدف: هدف این پژوهش ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس طرد اجتماعی و توانمندی شناختی با نقش میانجی اجتناب هیجانی بود.

روش: روش این پژوهش توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه‌ی آماری شامل تمامی دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر اردبیل در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ بود که ۲۲۶ نفر از آن‌ها به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. داده‌ها با استفاده از پرسشنامه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، توانایی‌های شناختی نجاتی (۱۳۹۲)، طرد اجتماعی همسال لو-ویسل و همکاران (۲۰۱۳) و پرسشنامه اجتناب هیجانی کندی (۲۰۱۵) جمع‌آوری، با استفاده از مدل‌یابی معادلات ساختاری و نرم‌افزارهای SPSS نسخه ۲۰ و Amos نسخه ۲۲ تجزیه و تحلیل شد.

یافته‌ها: نتایج نشان داد که ضرایب مسیرهای مستقیم طرد اجتماعی ($\beta=0/18$) و توانمندی شناختی به اجتناب هیجانی ($\beta=0/62$)، طرد اجتماعی ($\beta=0/50$)، توانمندی شناختی ($\beta=0/25$) و اجتناب هیجانی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($\beta=0/39$)، معنی‌دار بود. نتایج اثرات غیر مستقیم نیز نشان داد که اجتناب هیجانی در این مدل نقش میانجی-گری دارد ($P<0/005$).

نتیجه‌گیری: نتایج نشان داد که طرد اجتماعی و توانمندی شناختی از طریق میانجی‌گری اجتناب هیجانی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر می‌گذارند؛ بنابراین برگزاری کارگاه‌هایی با هدف کاهش و پیشگیری از اعتیاد به بازی‌های آنلاین توصیه می‌شود.

کلیدواژه‌ها: اعتیاد به فناوری، طرد اجتماعی، روانشناسی شناختی، هیجان.

مقدمه

اطلاعات، به عبارتی، توانمندی شناختی رابط بین رفتار و ساختار مغز است (پارک، چری و لی، ۲۰۱۷)؛ به-طور کلی، توانمندی‌های شناختی شامل دو حیطه عمومی (مانند کارکرد اجرایی) و کارکردهای اختصاصی (مانند توانایی زبانی) می‌باشند (رامانل، هویاو، کافمن، رنارد، پیچات^۷ و همکاران، ۲۰۱۸). در مطالعات پیشین ارتباط بین توانمندی شناختی با ثبات هیجانی (رمستد، دانه و مارتین^۸، ۲۰۱۶) و سرعت پردازش اطلاعات (شوبرت، نونز، هاگمن و وندکرکهو^۹، ۲۰۱۹) گزارش شده است. پژوهش دوسی و سپچه^{۱۰} (۲۰۲۳) نشان داد که نقص در سیستم‌های پاداش و کنترل شناختی ریشه رفتار اعتیادی است. طبق پژوهش کاوال و سیز^{۱۱} (۲۰۲۳)، رابطه غیرمستقیم بین اعتیاد به اینترنت، آسیب‌شناسی روانی و نشانه‌های موقعیتی از طریق شناخت‌های ناسازگار وجود دارد. لیانگ، زو، دای و ژنگ^{۱۲} (۲۰۲۱) در پژوهشی نشان دادند که ارزیابی مجدد شناختی به طور مستقیم و منفی اعتیاد به اینترنت را در دانش‌آموزان دبیرستانی پیش‌بینی کرد. کوتوک^{۱۳} (۲۰۲۱) در پژوهشی نشان داد که بین جذب شناختی و اعتیاد به رسانه‌های اجتماعی رابطه مثبت و معناداری وجود دارد. موسوی (۱۴۰۰) نشان داد که بین تحریف‌های شناختی و گرایش به اعتیاد رابطه وجود دارد.

تعاملات بین فردی نقش مهمی در سلامت جسمی و روانی ایفا می‌کند (نسی، بورکه، کالتایانو، اسپیریتو و ولف^{۱۴}، ۲۰۲۲)، از سوی دیگر، عدم وجود تعاملات دوستانه ممکن است خطرات اختلالات عاطفی را افزایش یابد؛ علاوه بر

استفاده از گوشی‌های هوشمند به طور روزافزون در حال گسترش است؛ یکی از تبعات توسعه سریع فناوری‌های مدرن، درگیر شدن نوجوانان به بازی‌های آنلاین است؛ اعتیاد به بازی آنلاین، یک حالت روانی اجباری یا وابستگی غیرقابل کنترل است که در میان نوجوانان رخ می‌دهد (پراستیوان، باریدا، هاندکا، ویدیاستوتی، و حیودی^۱ و همکاران، ۲۰۲۳). علی‌رغم مشکلات روانی - اجتماعی و آسیب‌های کارکردی که ممکن است اثر منفی بر روی زندگی افراد درگیر داشته باشد، همچنان ادامه دارد (دومان و اوزکارا^۲، ۲۰۲۱). اگرچه تلفن‌های هوشمند قبلاً ابزاری برای حفظ روابط بین فردی یا توسعه شبکه‌های اجتماعی در نظر گرفته می‌شدند، اعتیاد به آن‌ها ممکن است منجر به بیگانگی و یا بدتر شدن بیشتر روابط بین فردی در زندگی واقعی شود (اسیرو-مولینا، مارتوس-کابرا، ممبریو-جیمنز، وارگاس-رومن، سلیمان-مارتوس^۳ و همکاران، ۲۰۲۱). طبق پژوهش‌ها تا ژوئن ۲۰۲۰، تعداد کاربران بازی‌های آنلاین به ۵۴۰ میلیون نفر رسیده است. نسبت معتادان به بازی در چین به ۲۷/۵ درصد رسیده است. در این میان ۳۰/۵ درصد از نوجوانان به بازی‌های آنلاین معتاد هستند (گوآ و لی^۴، ۲۰۲۲).

با توجه به مطالعات پیشین می‌توان به این نتیجه رسید که توانمندی‌های شناختی^۵ و روانی مختلفی بر میزان گرایش به بازی‌های آنلاین اثرگذار بوده است. در همین راستا، توانمندی‌های شناختی عبارت‌اند از فرایندهای عصبی درگیر در اکتساب، پردازش، نگهداری و کاربست

⁹ Schubert, Nunez, Hagemann & Vandekerckhove

¹⁰ Dossi & Pesce

¹¹ Kaval & Siyez

¹² Liang, Zhu, Dai, Li & Zheng

¹³ Cutuk

¹⁴ Nesi, Burke, Caltabiano, Spirito & Wolff

¹ Prasetiawan, Barida, Handaka, Widayastuti, Wahyudi

² Duman & Ozkara

³ Osorio-Molina, Martos-Cabrera, Membrive-Jiménez, Vargas-Roman, Suleiman-Martos

⁴ Guo & Li

⁵ Cognitive ability

⁶ Park, Chey & Lee

⁷ Ramanoel, Hoyau, Kauffmann, Renard, Pichat

⁸ Rammstedt, Danner & Martin

طرحواره‌های تهدید‌آمیز و نگرانی‌های فرد تعریف شده است؛ به عبارت دیگر اجتناب تلاشی در جهت اجتناب از رخدادها و رویدادهای منفی است که می‌تواند به شکل شناختی و رفتاری بروز کند (کرباسیان، نیکبخت و زارعی، ۱۴۰۱). افراد معتاد به اینترنتی که مشکلات هیجانی دارند، بیشتر از راهبردهای سازش نایافته بهره می‌برند و بیشتر درگیر راهبردهای نشخوارگری و فاجعه سازی هستند و نسبت به افراد اختلال‌های روانشناختی بالاتری برخوردار بوده و از نظر هیجانی آسیب پذیرترند؛ بنابراین راهبردهای منفی هیجانی به نوعی آسیب‌پذیری روانشناختی، پیش‌بین اعتیاد به اینترنت است (گوآ، تایو، لی، لین، منگ^{۱۰} و همکاران، ۲۰۲۰). نوجوانی به لحاظ آسیب‌پذیری در برابر اعتیاد، دوره بحرانی است که نسبت به افراد بزرگسال، احتمال بیشتری وجود دارد که الگوی استفاده افراطی از اینترنت در آنان رواج یابد، همچنین رویدادهای استرس-زای زندگی، با این الگوی رفتاری همبسته دانسته شده است و این گونه فرض شده که در شرایط استرس‌زا افراد به منظور مدیریت خلقی، هیجانی و جبرانی اجتماعی آن، به استفاده از اینترنت متوسل می‌شوند (چابکی، بلیاد، کاکاوند، تاجری و زم، ۱۴۰۰). یونال آیدین، بالیکچی، سنمز و آیدین^{۱۱} (۲۰۲۰) در پژوهشی نشان دادند که در بین افراد مبتلا به اعتیاد نسبت به افراد غیر معتاد، کمبودهای تشخیص هیجان وجود دارد. سلیمانی، خوشبخت و طهماسبی (۱۴۰۰) در پژوهشی نشان دادند که بین اجتناب تجربی با آمادگی به اعتیاد همبستگی مثبت معنادار وجود داشت. شمسی‌زاده، افتخارصعادی، جاپروند، بختیارپور،

این، در طول دوره نوجوانی، همسالان نقش مهمی در تأثیرگذاری بر احساسات یکدیگر، تعاملات اجتماعی، رفتار بهداشتی و تصمیم‌گیری آن‌ها دارند (کیرانکا و وندن بوس^۱، ۲۰۱۹). نوجوانان از طریق تعامل با همسالان خود هویت، عزت نفس و خودکارآمدی ایجاد می‌کنند (نیمن، پاریسود، اکسلین و سلاترین^۲، ۲۰۱۹). طرد اجتماعی^۳ از آزار و اذیت‌های فیزیکی، تهمت‌ها، نادیده گرفتن، سرزنش دیگران تا محروم کردن فعالانه فرد از گروه یا روابط اجتماعی متغیر است (لو-ویسال، سرید و استنبرگ^۴، ۲۰۱۳). یک سوم کودکان و نوجوانان در طول سال‌های مدرسه، طرد اجتماعی به وسیله همسالان خود را گزارش می‌کنند (چک، ریدر- لاوری و گلدنشتن^۵، ۲۰۲۰) مطالعات مختلف نشان می‌دهند کودکان طرد شده اجتماعی، در بزرگسالی در معرض خطر بالای ناسازگاری اجتماعی و الگوهای تفکر ناسازگارانه قرار دارند (پلات، کدوش و لاو^۶، ۲۰۱۳). پژوهش دمیرسیوگلو و دونسو کاسه^۷ (۲۰۲۱) نشان داد که حساسیت به طرد اعتیاد به رسانه‌های اجتماعی را پیش‌بینی می‌کند. کلوتیر، آندرسون، کیامس، کری و بلومنتال^۸ (۲۰۲۱) در پژوهشی نشان دادند که طرد همسالان با تمایل به اعتیاد رابطه دارد. پژوهش جوزی، رمضان‌پور و بگیان کوله مرزی (۱۴۰۲) نشان داد که حساسیت به طرد با اعتیاد به شبکه‌های اجتماعی رابطه دارد.

شواهد زیادی در حمایت از اهمیت اجتناب^۹ در زمینه وابستگی‌ها وجود دارد. بر اساس مبانی نظری و شواهد پژوهشی، اجتناب به عنوان فرآیند خودکار دوری از

7. Demircioglu & Goncu Kose

8. Cloutier, Anderson, Kearns, Carey & Blumenthal

9. avoidance

10. Guo, Tao, Li, Lin & Meng

11. Unal-Aydin, Balıkcı, Sönmez & Aydın

1. Ciranka & Van den Bos

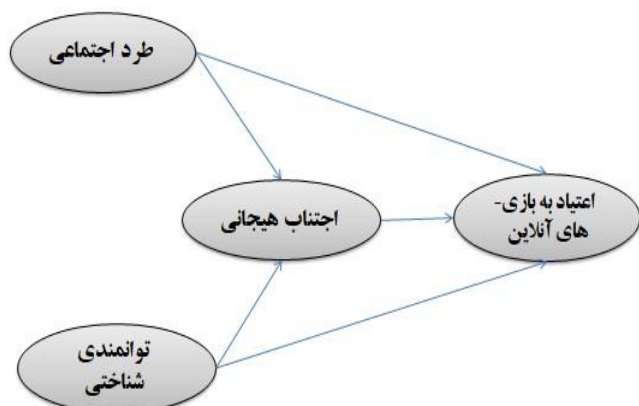
2. Nyman, Parisod, Axelin & Salanterä

3. social rejection

4. Lev-Wiesel, Sarid & Sternberg

5. Cheek, Reiter-Lavery & Goldston

6. Platt, Kadosh & Lau



نمودار ۱. مدل مفهومی پژوهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس طرد اجتماعی و توانبخشی شناختی با میانجی‌گری اجتناب هیجانی

روش

پژوهش حاضر بر اساس ماهیت و روش، یک پژوهش توصیفی-پیمایشی از نوع همبستگی و از نظر هدف، کاربردی بود. جامعه‌ی آماری پژوهش شامل تمامی دانش-آموزان دوره دوم متوسطه شهر اردبیل در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بود. طبق نظر محققان حداقل حجم نمونه برای مطالعات مدل‌یابی معادلات ساختاری ۲۰۰ نفر است (هومن، ۱۳۸۸)؛ در پژوهش حاضر به دلیل عدم دسترسی کامل به دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر اردبیل ۲۴۷ نفر به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. ابتدا پس از کسب مجوزهای لازم از دانشگاه محقق اردبیلی به اداره آموزش و پرورش شهر اردبیل مراجعه شد. سپس ۱۰ مدرسه دوره دوم متوسطه از نواحی مختلف شهر اردبیل انتخاب، سپس به صورت تصادفی از هر مدرسه ۳ کلاس و با کمک مدیر مدرسه با استفاده از برنامه شاد و فضای مجازی از دانش‌آموزان خواسته شد با دقت و

مکوندی و همکاران (۱۴۰۰) در پژوهشی نشان دادند که بین خودآگاهی هیجانی با اعتیاد به تلفن هوشمند در دانش-آموزان تیزهوش، رابطه منفی و معنی‌دار است.

در بسیاری از نقاط جهان معضل اعتیاد به بازی‌های آنلاین در بین نوجوانان روز به روز جدی‌تر می‌شود و نوجوانان در دوره بحرانی رشد و تکامل قرار دارند. برخی اطلاعات بد در بازی باعث انحراف آن‌ها از ارزش‌های خود می‌شود و حتی منجر به اعمال غیرقانونی مانند سرقت و خشونت خواهد شود. در عین حال، سرگرم شدن در بازی انرژی مصرف می‌کند، مطالعات را به تأخیر می‌اندازد و همچنین منجر به انحطاط ذهنی و ضعف جسمانی می‌شود (لوتون، برکولس، لوبمن و پلمن^۱، ۲۰۱۶). این افراد معمولاً مشکلات تحصیلی و خانوادگی بیشتری را تجربه کرده و به خاطر عدم برخورداری از امنیت و سلامت روانشناختی، تمایلشان به تداوم زندگی در دنیای واقعی و امیدشان به بهبود وضعیت خویشتن کاملاً آشفته است (ایلانلو، احمدی، زهراکار و گومز بنیتو، ۱۴۰۱). برای تعیین مکانیسم‌هایی که منجر به اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌شود ضروری است ساختار این نوع اعتیاد، به ویژه به عنوان پتانسیل نقش متغیرهای میانجی و تعدیل‌کننده که ممکن است در این مکانیسم دخیل باشد، بررسی شود. به منظور پر کردن این شکاف، پژوهش حاضر یک مطالعه با تجزیه و تحلیل میانجی‌گری اجتناب هیجانات انجام می‌شود؛ به عبارتی پژوهش حاضر با هدف ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس توانمندی شناختی با میانجی‌گری اجتناب رفتاری هیجانی در دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر اردبیل انجام شد.

^۱. Loton, Borkoles, Lubman & Polman

کاربران متوسط بازی‌های آنلاین را معرفی می‌کند که برخی از مواقع وقت زیادی را صرف بازی می‌کنند؛ اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند؛ نمرات ۷۹-۵۰ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی دچار مشکل می‌شوند؛ نمرات ۱۰۰-۸۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از حد از بازی، مشکلات جدی در زندگی آنان ایجاد کرده است. این افراد باید تأثیر بازی را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی برای رفع مشکل خود باشند. به طور کلی، نمره بالای ۵۳، نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی را جهت کنترل میزان استفاده از بازی در خود بیندیشند. وانگ و چانگ (۲۰۰۲)، ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹ گزارش داد. زندگی پیام، داووی و مهرابی‌زاده (۱۳۹۴) به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره‌های این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالای (۲=۰/۷۱ و $p=0/001$) را بین دو ابزار گزارش دادند. همچنین وانگ، عبدالحمید و ساندرز^۶ (۲۰۲۱) ویژگی‌های روانسجی این پرسشنامه را تأیید کردند. موسی‌وند، عزیزی و فولادوند میزان آلفای کرونباخ این مقیاس را ۰/۸۲ گزارش کردند. در پژوهش حاضر پایایی آن نیز با استفاده از تحلیل آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۰ به دست آمد.

پرسشنامه توانایی‌های شناختی: در این پژوهش برای سنجش کارکردهای اجرایی از پرسشنامه توانایی‌های شناختی نجاتی (۱۳۹۲) استفاده شد. این پرسشنامه ۳۰ گویه‌ای دارای ۷ زیرمقیاس حافظه فعال^۷ (۰/۷۵)، کنترل مهاری^۸ و توجه انتخابی^۹ (۰/۶۲)، تصمیم‌گیری^{۱۰} (۰/۶۱)،

صداقت به سؤالات پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین^۱، پرسشنامه توانایی‌های شناختی^۲ و مقیاس طرد اجتماعی همسال^۳ پاسخ دهند. توضیحات لازم از جمله هدف از پژوهش و نحوه پاسخ‌دهی به سؤالات در پرسشنامه ارائه شد و افراد به صورت کاملاً داوطلبانه در این پژوهش شرکت کردند. بعد از بررسی پرسشنامه‌های جمع‌آوری شده، ۲۱ پرسشنامه به دلیل تکمیل ناقص کنار گذاشته شد و در نهایت‌های ۲۲۶ پرسشنامه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. معیارهای ورود نمونه به پژوهش شامل در حال تحصیل بودن، تمایل دانش‌آموزان به شرکت در پژوهش و محدوده سنی ۱۵ تا ۱۸ سال بودن؛ معیار خروج از پژوهش نیز شامل عدم تمایل به همکاری، مخدوش بودن پرسشنامه و داشتن بیماری جسمی و روانشناختی بود. جهت تحلیل داده‌ها از روش تحلیل مسیر و نرم افزارهای SPSS نسخه ۲۰ و Amos نسخه ۲۲ استفاده شد.

ابزار

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین: این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ^۴ (۲۰۰۲) ساخته شد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ^۵ (۱۹۹۶) ساخته شده، دارای ۲۰ ماده است که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به‌ندرت=۱، گاه‌گاهی=۲، مکرراً=۳، اغلب=۴، همیشه=۵) نمره‌گذاری می‌شود. نمره فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمع نمرات کل ماده‌ها به دست می‌آید. طیف نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰-۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. نمرات بین ۴۹-۲۰

⁷. active memory
⁸. inhibitory control
⁹. selective attention
¹⁰. decision making

¹. online game addiction questionnaire
². Cognitive Abilities questionnaire
³. Peer Social Rejection Scale
⁴. Whang & Chang
⁵. Yang
⁶. Wang, Abdelhamid & Sanders

۱) هرگز اتفاق نیفتاده) تا ۵ (اکثر مواقع اتفاق افتاده است)، درجه‌بندی می‌شود. حداقل نمره در این پرسشنامه ۲۱ و حداکثر نمره ۱۰۵ است که نمره بالاتر به معنای طرد بیشتر از طرف همسالان است. سازندگان این مقیاس روایی سازه این ابزار را با استفاده از تحلیل عاملی اکتشافی بررسی کردند و تحلیل مؤلفه‌های اولیه آزمون با چرخش واریماکس، یک ساختار چهار عاملی با بار عاملی بالای ۰/۴۰ را آشکار کرد. پایایی کل مقیاس با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، ۰/۸۸ گزارش کردند. جن چورا، گنزالس، تین و لوکن^۶ (۲۰۱۷) ویژگی‌های روانسنجی این مقیاس را تأیید کردند. در ایران حیدری، نریمانی، آقاجانی و بشرپور (۱۴۰۲) در پژوهشی میزان پایایی این مقیاس را با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ گزارش کردند. در این پژوهش نیز میزان پایایی این مقیاس با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۹۱ به دست آمد

پرسشنامه اجتناب هیجانی^۷ (EAS): این پرسشنامه یک ابزار خودگزارش‌دهی است که توسط کندی^۸ (۲۰۱۵) به منظور سنجش اجتناب هیجانی طراحی شد و دارای ۱۷ سؤال و ۳ مؤلفه شامل اجتناب از افکار و هیجان^۹ (۱، ۲، ۵، ۶، ۸ و ۹)، اجتناب از ابرازگری هیجانی^{۱۰} (۳، ۷، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۶ و ۱۷) و مقابله با اجتناب از فعالیت^{۱۱} (۴، ۱۴، ۱۳، ۱۵) است. سؤالات بر روی طیف لیکرت ۵ درجه‌ای از اصلاً در مورد من درست نیست = ۰،

برنامه‌ریزی^۱ (۰/۵۷)، توجه پایدار^۲ (۰/۵۳)، شناخت اجتماعی^۳ (۰/۴۳) و انعطاف‌پذیری شناختی^۴ (۰/۴۵) با همسانی درونی خرده مقیاسی قابل قبول بود که موقعیت‌های زندگی روزانه نیازمند توانایی‌های شناختی را ارزیابی می‌کند. گویه‌ها در مقیاس لیکرت پنج گزینه‌ای از تقریباً هرگز (یک امتیاز) تا تقریباً همیشه (۵ امتیاز) نمره‌گذاری شدند؛ لذا دامنه نمره برای کل پرسشنامه همراه با تفسیر به این صورت است که پایین‌ترین نمره ۳۰ است که نشانه توانایی شناختی بالا بوده و بالاترین نمره ۱۵۰ است که نشانه پایین‌ترین حد توانایی شناختی است. بر این اساس نمره کمتر از ۵۰ توانایی بالا، ۵۰ الی ۱۰۰ توانایی متوسط و بالای ۱۰۰ توانایی ضعیف را نشان می‌دهند؛ بنابراین، هرچه نمره افزایش یابد نشانه کاهش توانایی شناختی است. یزدان بخش و آزرینیا (۱۴۰۲) میزان پایایی این مقیاس را با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۸۱ گزارش کردند. در پژوهش حاضر پایایی آن نیز با استفاده از تحلیل آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۲ به دست آمد.

مقیاس طرد اجتماعی همسال: مقیاس طرد اجتماعی همسال توسط لو-ویسل، سارید و استرنبرگ^۵ (۲۰۱۳) جهت مطالعه اثرات روانشناختی بلندمدت طرد اجتماعی همسالان ساخته شد. این ابزار شامل ۲۱ گویه است که هر گویه موقعیت‌های متفاوت طرد اجتماعی را توصیف می‌کند. هر گویه بر اساس مقیاس لیکرت ۵ نقطه‌ای از

⁷ Emotional Avoidance Scale (EAS)

⁸ Kennedy

⁹ Avoidance of Thoughts and Feelings

¹⁰ Avoidance of Emotion Expression

¹¹ Active Avoidance Coping

¹ planning

² sustain attention

³ social cognition

⁴ cognitive flexibility

⁵ Lev-Wiesel, Sarid, Sternberg

⁶ Jenchura, Gonzales, Tein & Luecken

با اجتناب از فعالیت ۰/۷۵ و برای کل مقیاس ۰/۸۶ گزارش کرد. باقری، حاتمی، رضایی جمالویی و عباسی (۱۴۰۱) میزان پایایی این مقیاس را به روش آلفای کرونباخ با ۰/۷۲ گزارش کردند. در این پژوهش میزان پایایی این مقیاس با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۸۳ به دست آمد.

یافته‌ها

یافته‌های جمعیت شناختی نشان داد میانگین سنی گروه نمونه ۱۶/۷۹ و انحراف معیار آن ۰/۷۳ و میانگین و انحراف معیار معدل دانش آموزان به ترتیب ۱۶/۵۸ و ۱/۵۶ بود. در نمونه حاضر فروانی و درصد گروه نمونه بر حسب فروانی (درصد) در پایه دهم (۲۰)۴۵، پایه یازدهم (۶۱)۱۳۸ و پایه دوازدهم (۴۳) بودند. نتایج آزمون کلموگروف-اسمیرنوف حاکی از این بود که همه متغیرهای مورد مطالعه از توزیع نرمالی برخوردار بودند ($p > 0/05$). همچنین یافته‌های توصیفی متغیرهای پژوهش در جدول ۱ ارائه شده است

کمی در مورد من درست است = ۱، اغلب در مورد من درست است = ۲، خیلی در مورد من درست است = ۳ و پرسشنامه اجتناب هیجانی (EAS): این پرسشنامه یک ابزار خودگزارش ۶-دهی است که توسط کندی (۲۰۱۵) به منظور سنجش اجتناب هیجانی طراحی شد و دارای ۱۷ سؤال و ۳ مؤلفه شامل اجتناب از افکار و هیجانان (۱، ۲، ۵، ۶، ۸ و ۹)، اجتناب از ابرازگری هیجانی (۳، ۷، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۶ و ۱۷) و مقابله با اجتناب از فعالیت (۴، ۱۴، ۱۳، ۱۵) است. سؤالات بر روی طیف لیکرت ۵ درجه‌ای از اصلاً در مورد من درست نیست = ۰، کاملاً در مورد من درست است = ۴ نمره گذاری می‌شود. حداقل و حداکثر نمره در مقیاس اجتناب هیجانی در دامنه‌ای از ۱۷ تا ۶۸ است. نمرات بالاتر نشان دهنده اجتناب هیجانی بیشتر است. نمره کل آزمودنی از جمع نمرات مؤلفه‌های اجتناب از افکار و هیجانان، اجتناب از ابرازگری هیجانی و مقابله با اجتناب از فعالیت به دست می‌آید. کندی (۲۰۱۵) ضریب همسانی درونی را برای خرده مقیاس اجتناب از افکار و هیجانان ۰/۸۳، اجتناب از ابرازگری هیجانی ۰/۷۴ و مقابله

جدول ۱ یافته‌های توصیفی متغیرهای پژوهش

متغیر	میانگین	انحراف معیار
طرد اجتماعی	۵۳/۴۹	۱۲/۸۲
اجتناب هیجانی	۳۷/۳۱	۹/۸۴
توانمندی شناختی	۷۵/۴۱	۲۰/۴۵
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۴۱/۸۵	۹/۱۲

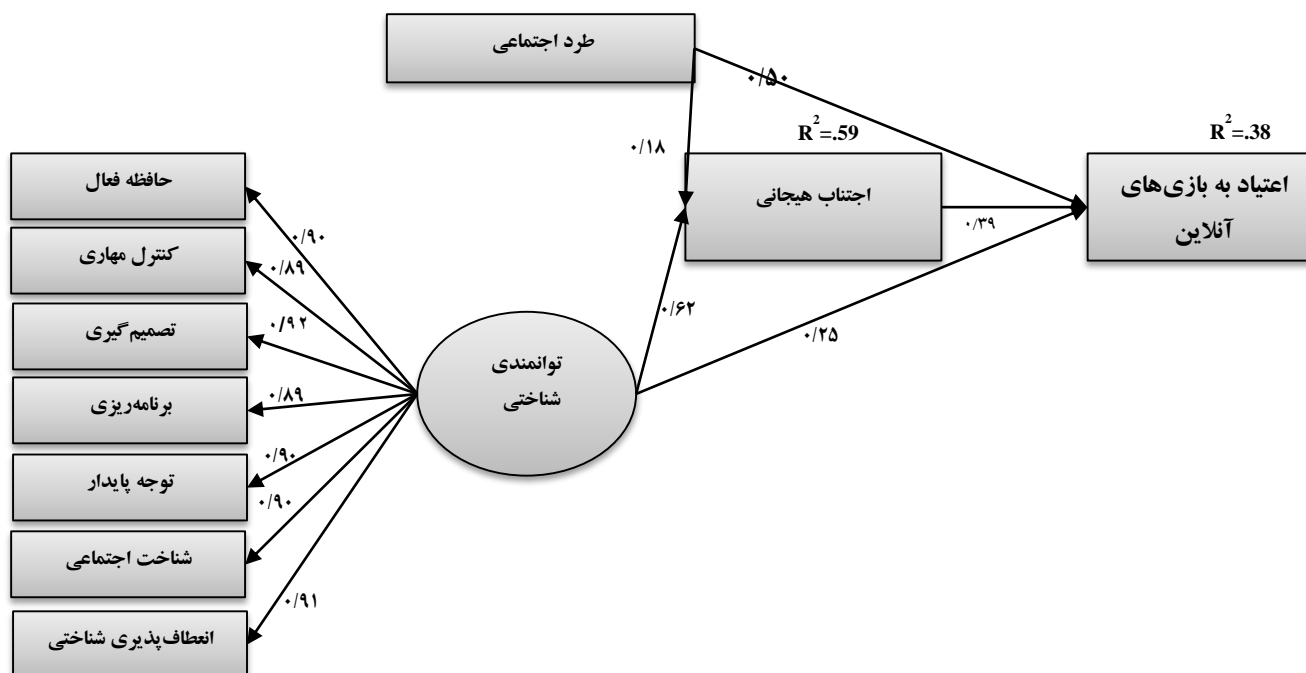
اعتیاد به بازی‌های آنلاین $9/12 \pm 41/85$ بود. جهت ارزیابی همبستگی بین متغیرهای مورد بررسی از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد که در جدول ۲ ارائه شده است.

نتایج توصیفی متغیرهای مورد ارزیابی نشان داد میانگین و انحراف استاندارد طرد اجتماعی $12/87 \pm 53/49$ ، اجتناب هیجانی $9/84 \pm 27/31$ ، توانمندی شناختی $20/45 \pm 75/41$ و

جدول ۲ ماتریس همبستگی متغیرهای پژوهش

متغیر	۱	۲	۳	۴
۱- طرد اجتماعی	۱	-	-	-
۲- اجتناب هیجانی (کل)	**۰/۶۳	۱	-	-
۳- توانمندی شناختی (کل)	**۰/۷۱	**۰/۷۵	۱	-
۴- اعتیاد به بازی‌های آنلاین	**۰/۵۵	**۰/۵۱	*۰/۳۷	۱

نمودار ۲: مدل معادلات ساختاری پژوهش با میانجی‌گری اجتناب هیجانی



یافته‌ها نشان داد که تمامی متغیرها با یکدیگر رابطه معنی‌داری داشتند که در سطح $p < 0/01$ معنی‌دار شد.

جدول ۳ ضرایب مسیر اثر مستقیم مدل پژوهش بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین

مسیر	متغیر	برآورد استاندارد	غیر برآورد استاندارد	سطح معناداری
مستقیم	طرد اجتماعی ← اجتناب هیجانی	۰/۱۴	۰/۱۸	۰/۰۰۴
مستقیم	طرد اجتماعی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۳۵	۰/۵۰	۰/۰۰۱
مستقیم	توانمندی شناختی ← اجتناب هیجانی	۲/۳۷	۰/۶۲	۰/۰۰۱
مستقیم	توانمندی شناختی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۸۹	۰/۲۵	۰/۰۰۹
مستقیم	اجتناب رفتاری هیجانی ← اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۳۶	۰/۳۹	۰/۰۰۱

همان‌طور که در نمودار ۲ و جدول ۳ مشاهده می‌شود طرد اجتماعی به اجتناب هیجانی و به اعتیاد به بازی‌های آنلاین، توانمندی شناختی به اجتناب هیجانی و به اعتیاد به بازی‌های آنلاین و اجتناب هیجانی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین معنی‌دار شد.

جدول ۴ برازش مدل پژوهش الگوی پژوهش با میانجی‌گری اجتناب هیجانی بر اساس شاخص‌های برازندگی

نوع شاخص	شاخص برازش	دامنه مورد قبول	مقدار مشاهده شده	ارزیابی شاخص برازش
برازش مقتصد	شاخص ریشه خطای میانگین مجذورات تقریب (RMSEA)	< ۰/۰۸	۰/۰۳	مناسب
	شاخص هنجار شده مجذور کای (χ^2/df)	< ۳	۱/۳۰	مناسب
برازش تطبیقی	شاخص نیکویی برازش (GFI)	> ۰/۹۰	۰/۹۹	مناسب
	شاخص نیکویی برازش تعدیل یافته (AGFI)	> ۰/۸۵	۹۴	مناسب
	شاخص برازندگی مقایسه‌ای (CFI)	> ۰/۹۰	۰/۹۹	مناسب

جدول ۵ ضرایب مسیر اثر غیرمستقیم مدل پژوهش بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با روش بوت‌استرپ

مسیر	متغیر	برآورد استاندارد	برآورد غیراستاندارد	حد پایین	حد بالا	معناداری
غیر مستقیم	طرد اجتماعی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق اجتناب هیجانی	۰/۰۷	۰/۰۵	۰/۰۳	۰/۱۱	۰/۰۰۷
غیر مستقیم	توانمندی شناختی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق اجتناب هیجانی	۰/۲۴	۰/۸۵	۰/۱۶	۰/۳۳	۰/۰۱

تعدیل یافته، شاخص برازندگی مقایسه‌ای) استاندارد بوده و مدل پژوهش از برازش مناسب و مطلوبی برخوردار بود. نتایج مسیرهای واسطه‌ای مدل پژوهش با استفاده از روش بوت‌استرپ^۱ در جدول ۵ آمده است.

نتایج برازش مدل نشان داد دامنه بهینه شاخص‌های برازش مقتصد (شامل ریشه خطای میانگین مجذورات تقریب، شاخص هنجار شده مجذور کای) و برازش تطبیقی (شاخص نیکویی برازش، شاخص نیکویی برازش

^۱. bootstrap

افراد در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که باید هم از قابلیت‌های شناختی یعنی قدرت حل مسئله، برنامه‌ریزی و خلاقیت و هم از ظرفیت‌های هیجانی خود یعنی پردازش اطلاعات هیجانی و استفاده از راهبردهای تنظیم هیجان به شکلی انعطاف‌پذیر استفاده کنند. در نتیجه نمی‌توان کارکردهای شناختی و هیجانی را بدون توجه به محیط پیرامونی در نظر گرفت.

نتایج به دست آمده نشان داد که اثر طرد اجتماعی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین مثبت و معنادار بود. نتایج به دست آمده با یافته‌های پژوهش دمیسیو گلو و دونسو کاسه (۲۰۲۱)، کلوتیر و همکاران (۲۰۲۱) و جوزی و همکاران (۱۴۰۱) همسو بود. این یافته‌ها می‌توانند با استفاده از نظریه جبران اجتماعی توضیح داده شوند. بر اساس این نظریه، نوجوانان درونگرا و نوجوانانی که دارای حساسیت به طرد بالایی هستند، تمایل به استفاده بیش از حد از اینترنت دارند؛ زیرا آن‌ها داشتن روابط اجتماعی آنلاین را بر شبکه‌های اجتماعی آفلاین ترجیح می‌دهند (اندرسن، پالسن و گریفتس^۱، ۲۰۱۷). طرد اجتماعی، یک متغیر برآیندی و نتیجه انباشت محرومیت‌های عینی و ذهنی افرادی است که میزان محرومیت‌های آن‌ها نسبتاً بالاست و فقدان‌های مهمی را در طول زندگی تجربه کرده‌اند و احساس می‌کنند به خاطر تعلق به گروه خاص و یا در اثر وقوع حوادث جداساز، با اعضای عادی جامعه متفاوت بوده و در جایگاهی متفاوت قرار دارند. در این شرایط این دسته افراد امتیاز بالایی به خود، اطرافیان و حتی زندگی‌شان نمی‌دهند و ناتوان از کنترل و مراقبت در برابر خطرات خواهند شد که این موجبات به گرایش به محیط‌هایی که امنیت روانی

همان‌طور که مشاهده می‌شود ضرایب غیر مستقیم اثرات استاندارد مدل مسیر به دست آمده در مدل نهایی پژوهش معنی‌دار است ($P=0/007, \beta=0/07$)، همچنین ضرایب غیر مستقیم اثرات استاندارد مدل مسیر توانمندی شناختی به اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق اجتناب هیجانی اثر غیر مستقیم معنی‌داری دارد ($P=0/01, \beta=0/24$).

بحث

پژوهش حاضر با هدف ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس طرد اجتماعی و توانمندی شناختی با نقش میانجی اجتناب هیجانی انجام شد. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که توانمندی شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر مستقیم و معنی‌داری دارد. نتایج به دست آمده با یافته‌های پژوهش دوسی و پسچه (۲۰۲۳)، کاوال و سیز (۲۰۲۳)، لیانگ و همکاران (۲۰۲۱)، کوتوک (۲۰۲۱)، موسوی (۱۴۰۰) همسو بود. عدم توانایی در کنترل رفتارهای تکانه‌ای و یا رفتارهای اجباری می‌تواند در نتیجه ضعف در سیستم شناختی برای کنترل وسوسه‌ها باشد. کنترل پاسخ خودکار به فرد توانایی بالاتر در زمینه کارکردهای اجرایی نظیر برنامه‌ریزی، خودکنترلی و خودتنظیمی می‌دهد (ادیب‌نیا و کاکاوند، ۱۳۹۶). یکی از توانایی‌های شناختی که به فرد کمک می‌کند تا بتواند به صورت هشیارانه پاسخ‌های خودکار و نامناسب را بازدارد کند و پاسخ‌هایی متناسب با مقتضیات متغیر پیرامون تولید نماید انعطاف‌پذیری است. اگر انعطاف‌پذیری را از منظر کارکردهای اجرایی در نظر بگیریم می‌توان دو جنبه‌ی شناختی و هیجانی برای آن متصور شد. در زندگی روزمره،

^۱ . Andraessen, Pallesen & Griffiths

آنجایی که محیط زندگی افراد درگیر به بازی‌های آنلاین سرشار از کشمکش و تعارض است و این افراد به دنبال مکانی امن و بدون تعارض هستند به سراغ بازی‌های آنلاین می‌روند. بدین معنی که این افراد با بازی‌های این چنینی راهی برای فرار از تجارب دردناک ذهنی خود پیدا می‌کنند.

در نهایت، نتایج پژوهش حاضر نشان داد که طرد اجتماعی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق اجتناب هیجانی اثر غیرمستقیم داشت؛ لذا، اجتناب هیجانی، به عنوان میانجی گر رابطه طرد اجتماعی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین پذیرفته شد. پژوهشی که به طور مستقیم با این نتایج همسو باشد یافت نشد. از یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که نوجوانانی که مورد طرد از سوی دوستان و همسالان خود واقع می‌شوند، اعتماد به نفس پایین و رفتارهای غیر قاطعانه دارند، مشکلاتی را در تعاملات چهره به چهره تجربه می‌کنند؛ بنابراین، تلاش می‌کنند که نیازهای برآورده نشده اجتماعی‌شان نظیر تعلق پذیری و خودنمایش دهی را با استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی برآورده نمایند. مطالعات موجود بیان کرده‌اند که شبکه‌های اجتماعی مجازی راهی بی‌زحمت و آسان برای برقراری و حفظ روابط بین فردی در اختیار افرادی قرار می‌دهد که در برقراری این روابط در زندگی واقعی مشکل دارند (اوزدمیر و ساهین^۵، ۲۰۲۰). افراد دارای مشکلات بین فردی، نیازهای اجتماعی برآورده نشده‌شان را از طریق اجتناب از تجربه هیجان‌های دردناک و از مسیر محیط‌های مجازی جبران می‌کنند، به این دلیل که این شبکه‌ها را سرگرم کننده می‌دانند. همچنین اگر ماهیت روابط

بیشتری را برایشان فراهم می‌کند را رقم می‌زد (لو-ویسل و همکاران، ۲۰۲۱).

طبق نتایج دیگر پژوهش حاضر، اثر اجتناب هیجانی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین مثبت و معنادار بود. نتایج به دست آمده با یافته‌های پژوهش یونال آیدین و همکاران (۲۰۲۰)، گوآ و همکاران (۲۰۲۰)، سلیمانی و همکاران (۱۴۰۰)، شمسی زاده و همکاران (۱۴۰۰) همسو بود. طبق پژوهش احمد، عبدالله، محمد و محمد^۱ (۲۰۲۲) نوجوانان مبتلا به اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ساعت‌ها و از دستگاہ‌های بیشتری برای برنامه‌های بازی اینترنتی استفاده می‌کردند. اختلالات روانپزشکی همراه و مشکلات در بیان هیجانی بیشتر از نوجوانان بدون اعتیاد حاکی از استفاده از تکنیک‌های اجتنابی است. تحقیقات روی تکنیک‌های اجتناب هیجانی بر پتانسیل بازی‌های ویدیویی برای کمک به افراد برای مقابله با مشکلات واقعی (مانند استرس، پرخاشگری، اضطراب) از طریق کمک به کنترل احساسات ناخوشایند و تمایلات ناخواسته تأکید کرده است (ملودیا، کنله و گریفیس^۲، ۲۰۲۰). در زمینه اعتیاد، برخی از مطالعات افراد درگیر حاکی از اتکای بیشتر به راهبردهای اجتنابی برای مقابله با مشکلات زندگی و تمایل به یک فرار کوتاه از واقعیت است (کیم و بی^۳، ۲۰۲۲). در مقابل، مطالعات دیگر نشان می‌دهد که رفتار مشکل ساز مرتبط با اینترنت به درستی به عنوان یک اعتیاد رفتاری طبقه‌بندی می‌شود (واینستین، پرزیلسکی و مورایاما^۴، ۲۰۱۷)؛ به عبارتی؛ سرگرمی و تفریح، مقابله عاطفی، هیجان تجربه شده از جمله دلایل عمده برای گرایش به درگیری مداوم با بازی و گریز از دنیای عینی است. از

^۵. Ozdemir & Sahin

^۱. Ahmed, Abdalla, Mohamed & Mohamed

^۲. Melodia, Canale & Griffiths

^۳. Kim, & Bae

^۴. Weinstein, Przybylski & Murayama

پژوهش حاضر شامل دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه است، عدم امکان تعمیم نتایج به دانش‌آموزان سایر مقاطع تحصیلی از محدودیت‌های پژوهش حاضر است. پاسخ‌دهی به سؤالات پژوهش از طریق اینترنت با چالش‌هایی مانند عدم شناسایی پاسخ‌دهنده و... همراه است که تعمیم نتایج را با احتیاط همراه می‌کند. در نهایت، با توجه به نتایج پژوهش حاضر پیشنهاد می‌شود متخصصان، روانشناسان و پژوهشگران ذی‌ربط، استراتژی‌ها و مداخلات مناسبی برای افزایش ارتقا و توجه به انعطاف‌پذیری هیجانی، توانمندی شناختی و دوری از تجارب هیجانات منفی در فضای مدرسه در نظر بگیرند. همچنین پیشنهاد می‌شود پژوهشگران به نقش تنظیم هیجانی به عنوان متغیر مستقل، جنسیت به عنوان متغیر تعدیل‌کننده و نقش مسائل اقتصادی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین در پژوهش‌های آتی توجه نمایند.

سپاسگزاری

این مقاله برگرفته از طرح پژوهشی با حمایت مالی دانشگاه محقق اردبیلی اجرا و با شناسه اخلاق IR.UMA.REC.1401.065 به تصویب رسیده است. بدین وسیله نویسندگان مقاله، مراتب تشکر و سپاس خود را از مدیریت محترم سازمان آموزش و پرورش استان اردبیل و دانش‌آموزان شرکت‌کننده در این پژوهش اعلام می‌کنند. نویسندگان اعلام می‌دارند که هیچ‌گونه تضاد منافی در پژوهش حاضر وجود ندارد.

اجتماعی بر روی کارکردهای هیجانی تأثیر داشته باشند پس می‌توان با ارتقا و توجه به انعطاف‌پذیری هیجانی راهکارهای عملی متنوعی را در زمینه‌ی حل مشکلات بین فردی به کار بست (مارتین و مکدونالد، ۲۰۲۰). آگاهی ما در زمینه‌ی مشکلات شناختی و هیجانی متأثر از کیفیت بافت بین فردی می‌تواند مسیر جدیدی را برای افزایش آگاهی ما از بسیاری از فرایندهای بنیادین هموار کند. از سوی دیگر نتایج نشان داد که اثر غیرمستقیم توانایی شناختی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق اجتناب رفتاری هیجانی معنادار بود. لذا، اجتناب رفتاری هیجانی، به‌عنوان میانجی‌گر رابطه توانایی شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین پذیرفته شد. افرادی که از توانایی شناختی بالایی برخوردار هستند به دلیل انعطاف‌پذیری بالا، به طور مداوم به ارزیابی هیجاناتشان در زندگی روزمره می‌پردازند و نسبت به مشکلات هیجانی خود آگاهی دارند در نتیجه نسبت به هیجانات ناخوشایند راهبرد اجتناب در پیش نمی‌گیرند؛ بنابراین با بهره‌گیری از آن واکنش هیجانی خود را در جهت بهبود و اصلاح رفتارهای وابستگی، تکانه‌ای و اعتیادی تغییر می‌دهند.

نتیجه‌گیری

به طور کلی نتایج این پژوهش نشان داد که اجتناب هیجانی، به‌عنوان میانجی‌گر طرد اجتماعی و توانایی شناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود؛ بنابراین این مدل می‌تواند مدل معتبری برای کاهش گرایش‌های اعتیادی به فضای مجازی باشد. با توجه به اینکه جامعه‌ی آماری

¹. Martin & MacDonald

References

- Adibniya F, Kakavand, A. (2018). Comparison of Cognitive Inhibition in three Groups of Students With high, Normal and Low Mathematical Achievement. *Biquarterly Journal of Cognitive Strategies in Learning*, 5(9), 103-116. (In Persian)
- Ahmed GK, Abdalla AA, Mohamed AM, Mohamed LA. (2022). Relation between internet gaming addiction and comorbid psychiatric disorders and emotion avoidance among adolescents: A cross-sectional study. *Psychiatry Research*, 312, 114584.
- Andreassen CS, Pallesen S, Griffiths MD. (2017). The relationship between addictive use of social media, narcissism, and self-esteem: Findings from a large national survey. *Addictive behaviors*, 64, 287-293.
- Bagheri S, Hatami M, Rezaei-jamaloei H, Abbasi M. (2022). The effectiveness of cognitive self-compassion training on the dimensions of fatigue, self-criticism and emotional avoidance in patients with multiple sclerosis. *Clinical Psychology Studies*, 12(47), 165-202. (In Persian)
- Chaboki SA, Belyad MR, Kakavand A, Tajeri B, Zam F. (2020). Developing a structural model of the relationship between sensation seeking and adolescent internet addiction: the mediating role of self-empowerment. *Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry*, 8(4): 75-84. (In Persian)
- Cheek SM, Reiter-Lavery T, Goldston DB. (2020). Social rejection, popularity, peer victimization, and self-injurious thoughts and behaviors among adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 82, 101936.
- Ciranka S, Vanden Bos W. (2019). Social influence in adolescent decision-making: A formal framework. *Frontiers in psychology*, 10, 1915.
- Cloutier RM, Anderson KG, Keams NT, Carey CN, Blumenthal H. (2021). An experimental investigation of peer rejection and social anxiety on alcohol and cannabis use willingness: Accounting for social contexts and use cues in the laboratory. *Psychology of addictive behaviors*, 35(8), 887.
- Cutuk ZA. (2021). Investigating the Relationship Among Social Media Addiction, Cognitive Absorption, and Self-Esteem. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 9(2), 42-51.
- Demircioğlu ZI, Göncü Köse A. (2021). Effects of attachment styles, dark triad, rejection sensitivity, and relationship satisfaction on social media addiction: A mediated model. *Current Psychology*, 40(1), 414-428.
- Dossi N, Pesce RC. (2023). Neural Mechanisms of the Reward System and the Cognitive Control System in Internet Addicts. *Science Insights*, 42(3), 867-875.
- Duman H, Ozkara BY. (2021). The impact of social identity on online game addiction: the mediating role of the fear of missing out (FoMO) and the moderating role of the need to belong. *Current Psychology*, 40(9), 4571-4580.
- Guo W, Tao Y, Li X, Lin X, Meng Y, Yang X, Li T. (2020). Associations of internet addiction severity with psychopathology, serious mental illness, and suicidality: large-sample cross-sectional study. *Journal of medical Internet research*, 22(8), e17560.
- Guo Y, Li T. (2022). Dynamics and optimal control of an online game addiction model with considering family education. *AIMS Mathematics*, 7(3), 3745-3770.
- Heidari F, Narimani M, Aghajani S, Basharpour S. (2022). Causal Modeling of Conduct Disorder Signs Based on Childhood Maltreatment and Peer Rejection with the Mediating Role of Anger Rumination: A Descriptive Study. *Journal of Rafsanjan University of Medical Sciences*, 21(4), 377-396. (In Persian)
- Hooman HA. (2005). Modeling structural equations using Lisrel software. Tehran: Samt Publications. (In Persian)
- Ilanloo H, Ahmadi S, Zaharakar K, Gómez-Benito J. (2022). The effectiveness of metacognitive group counseling on internet addiction and academic procrastination of students. *Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry*, 9(2), 131-145. (In Persian)
- Jenchura EC, Gonzales NA, Tein JY, Luecken LJ. (2017). Gender and the interplay of source of support and peer social rejection on internalizing among Mexican American youth. *Journal of youth and adolescence*, 46, 787-800.
- Jozi H, Ramezanpoor F, Bagean Koulemarz M. (2023). Structural pattern of attachment styles, dark triad personality, sensitivity to rejection with social media addiction mediated by communication skills in students. *Social Psychology Research*, 12(48), 1-20. (In Persian)
- Karbasian E, Nik bakht A, Zarei E. (2022). Presenting Corona Anxiety Model Based on Locus of control, Emotion Regulation Strategies, Perceived Social Support and Disease Anxiety with the Mediating Role of Cognitive-Behavioral Avoidance. *Journal of*

- Research in Behavioral Sciences, 19 (4), 647-661. (In Persian)
- Kaval A, Siyez DM. (2023). An Internet Addiction Model Based on Cognitive-Behavioral Approach Among Adolescents: Maladaptive Cognitions, Psychopathology, and Situational Cues. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 1-20.
- Kennedy S M. (2015). Assessing Behavioral and Emotional Avoidance in Adolescents: A Psychometric Validation Study (Doctoral dissertation, University of Miami).
- Kim SS, Bae SM. (2022). Social anxiety and social networking service addiction proneness in university students: the mediating effects of experiential avoidance and interpersonal problems. *Psychiatry investigation*, 19(6), 462.
- Lev-Wiesel R, Ami RB, Jerbi LH, Posklinsky E, Marom S, Alon SN, Shenaar-Golan V. (2021). Social peer rejection as reflected in drawings and narratives: To what extent does it reflect actual experience? A pilot study. *The Arts in Psychotherapy*, 76, 101856.
- Lev-Wiesel R, Sarid M, Stemberg R. (2013). Measuring social peer rejection during childhood: Development and validation. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 22(5), 482-492.
- Liang L, Zhu, M, Dai J, Li, M, Zheng Y. (2021). The mediating roles of emotional regulation on negative emotion and internet addiction among Chinese adolescents from a development perspective. *Frontiers in psychiatry*, 12, 608317.
- Loton D, Borkoles E, Lubman, D, Polman, R. (2016). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(4), 565-578.
- Martin C, MacDonald BH. (2020). Using interpersonal communication strategies to encourage science conversations on social media. *PLoS One*, 15(11), e0241972.
- Melodia F, Canale N, Griffiths MD. (2020). The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.
- Moosivand M, Azizi S, Fooladvand S. (2023). 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. *Psychological Achievements*, 30(1), 105-120. (In Persian)
- Mousavi F. (2021). A study of the relationship between the tendency toward drug addiction and the cognitive distortion, personality traits and academic burnout of the university students. *Quarterly Journal of Health Psychology and Social Behavior*, 1(1), 51-63. (In Persian)
- Nejati, V. (2013). Cognitive abilities questionnaire: Development and evaluation of psychometric properties. (In Persian)
- Nesi J, Burke TA, Caltabiano, A, Spirito A, Wolff JC. (2022). Digital media-related precursors to psychiatric hospitalization among youth. *Journal of affective disorders*, 310, 235-240.
- Nyman J, Parisod, H, Axelin A, Salanterä S. (2019). Finnish adolescents' self-efficacy in peer interactions: a critical incident study. *Health promotion international*, 34(5), 961-969.
- Osorio-Molina C, Martos-Cabrera MB, Membrive-Jiménez MJ, Vargas-Roman K, Suleiman-Martos N, Ortega-Campos E, Gómez-Urquiza JL. (2021). Smartphone addiction, risk factors and its adverse effects in nursing students: A systematic review and meta-analysis. *Nurse education today*, 98, 104741.
- Ozdemir N, Sahin, SK. (2020). The impact of childhood traumatic experiences on self-esteem and interpersonal relationships. *Psychiatry and behavioral sciences*, 10(4), 185-185.
- Park H, Chey J, Lee J. (2017). Vocabulary knowledge is not a predictor of general cognitive functioning in elderly people with very low educational attainment. *Dementia and Neurocognitive Disorders*, 16(1), 20-25.
- Platt B, Kadosh KC, Lau JY. (2013). The role of peer rejection in adolescent depression. *Depression and anxiety*, 30(9), 809-821.
- Prasetyawan H, Barida, M, Handaka IB, Widyastuti DA, Wahyudi A, Muyana S, Saputra WNE. (2023). Counselor Strategies to Reduce Online Gaming Addiction through Creative Cognitive Behavior Counseling. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(2), 147-152.
- Ramanoël S, Hoyau E, Kauffmann L, Renard F, Pichat C, Boudiaf N, Baciu M. (2018). Gray matter volume and cognitive performance during normal aging. A voxel-based morphometry study. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 10, 235.
- Rammstedt B, Danner D, Martin S. (2016). The association between personality and cognitive ability: Going

- beyond simple effects. *Journal of Research in Personality*, 62, 39-44.
- Schubert AL, Nunez MD, Hagemann D, Vandekerckhove J. (2019). Individual differences in cortical processing speed predict cognitive abilities: A model-based cognitive neuroscience account. *Computational Brain & Behavior*, 2(2), 64-84.
- shamsizadeh E, Eftekhar Saadi Z, jayrvand H, bakhtiarpoor S, makvandi B. (2022). Evaluation of social well-being and emotional self-awareness based on the quality of relationship with parents due to smartphone addiction in high-intelligence students. *JPEN*; 8 (3): 16-26. (In Persian)
- Soleymani D, Khoshbakht N, Tahmasebi Boldaji F. (2021). The Relation between Emotional Intelligence and Experiential Avoidance with Susceptibility for Addiction in Students. *Iranian Journal of Educational Society*, 7(1), 63-72. (In Persian)
- Unal-Aydın P, Balıkcı K, Sönmez İ, Aydın O. (2020). Associations between emotion recognition and social networking site addiction. *Psychiatry research*, 284, 112673.
- Wang X, Abdelhamid M, Sanders GL. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 113512.
- Weinstein N, Przybylski AK, Murayama K. (2017). A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder. *PeerJ*, 5, e3838.
- Whang LS, Chang GY. (2002). Psychological analysis of online game users. *Proc Hum Comput Interact*, 2(2), 81-90.
- Yazdanbakhsh K, Azamia A. (2023). The Effectiveness of Cognitive Rehabilitation on Improving the Cognitive Abilities of the Elderly. *Iranian Journal of Ageing*, 18(1), 32-45. (In Persian)
- Zandipayam A, Davoudi I, Mehrabizadeh M. (2016). Normalization and Examining Psychometric Properties of Online Game Addiction Inventory-Persian Version. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 21(4), 351-361. (In Persian)