Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry
Vol/12/ No. 4 .2025
Page: 54-68

# Modeling of addiction to computer games based on psychological characteristics and parenting styles with the mediation role of attitude toward education

**Amir Hossein Keshavarzi[1], Ali Moahammad Rezaie[2]**

1- Department of Psychology, Ars. C., Islamic Azad University, Arsanjan, Iran.
2- Department of Psychology, Ars. C., Islamic Azad University, Arsanjan, Iran
(Corresponding Author). E-mail: dr.ali.m.rezaie@iaua.ac.ir

**Received:**05/11/2024 **Accepted:** 19/11/2024

## Abstract

**Introduction:** Internet gaming addiction is defined as the excessive use of Internet games that culminates in social and emotional problems, and the user is unable to control this use despite these problems.

**Aim:** The present study aimed to develop a structural model of Internet gaming addiction based on psychological characteristics and parenting styles, mediated by academic attitudes.

**Method:** This research employed a descriptive-correlational method based on structural equation modeling. The statistical population consisted of all high school students in Shiraz during the academic year 2024-2025, from which 250 individuals were selected using a purposive sampling method. Participants completed the Internet Gaming Addiction Questionnaire, the Anhedonia Scale, the Distress Tolerance Scale, the Parenting Styles Questionnaire, and the Academic Attitude Questionnaire. Data were analyzed using structural equation modeling using SPSS version 26 and Amos version 24 software.

**Results:** The results revealed that the coefficients of direct paths from psychological traits ($\beta = 0.55$, $P = 0.004$) and parenting styles to academic attitudes ($\beta = 0.43$, $P = 0.008$), psychological traits ($\beta = 0.31$, $P < 0.001$), parenting styles ($\beta = 0.46$, $P < 0.001$), and academic attitudes to Internet gaming addiction ($\beta = 0.27$, $P < 0.001$) were significant. Furthermore, the results of the indirect effects suggested that academic attitudes played a mediating role in this model ($P < 0.005$).

**Conclusion:** The results demonstrated that psychological traits and parenting styles influence Internet gaming addiction through the mediation of academic attitudes. Therefore, it is recommended to hold workshops aimed at reducing and preventing Internet gaming addiction.

**Keywords:** Technology addiction, Psychological traits, Parenting styles, Academic attitudes.

Keshavarzi A, Rezaie A. Modeling of addiction to computer games based on psychological characteristics and parenting styles with the mediation role of attitude toward education. Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry 2025; 12 (4):54-68
URL: http://shenakht.muk.ac.ir/article-1-2389-fa.html

Copyright © 2018 the Author (s). Published by Kurdistan University of Medical Sciences. This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial License 4.0 (CCBY-NC), where it is permissible to download, share, remix, transform, and buildup the work provided it is properly cited. The work cannot be used commercially without permission from the journal.

مجله روانشناسی و روانپزشکی شناخت
سال دوازدهم شماره . ۴ ، ۱۴۰۴
صفحات: ۶۸-۵۴

# مدل‌یابی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای ویژگی‌های روانشناختی و سبک‌های والدگری با میانجی‌گری نگرش به تحصیل

**امیرحسین کشاورزی[۱]، علی محمد رضایی[۲]**

۱. گروه روانشناسی، واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، ارسنجان، ایران.
۲. گروه روانشناسی، واحد ارسنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، ارسنجان، ایران. (مولف مسئول). ایمیل: dr.ali.m.rezaie@iaua.ac.ir

**تاریخ دریافت مقاله:** ۱۴۰۳/۸/۱۵ **تاریخ پذیرش مقاله:۲۹ /۱۴۰۳/۰۸**

## چکیده

**مقدمه:** اعتیاد به بازی های رایانه‌ای به‌عنوان استفاده بیش از حد از آن‌ها تعریف شده است که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می‌شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده نیست.

**هدف:** هدف این پژوهش ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای ویژگی‌های روانشناختی و سبک‌های والدگری با میانجی‌گری نگرش به تحصیل بود.

**روش:** روش این پژوهش توصیفی-همبستگی برمبنای معادلات ساختاری بود. جامعه‌ی‌آماری تمامی دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر شیراز در سال تحصیلی ۱۴۰۴ - ۱۴۰۳ بود که ۲۵۰ نفر از آن‌ها به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. شرکت‌کنندگان پرسشنامه‌های اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای زندی‌پیام و همکاران (۱۳۹۴)، فقدان لذت جویی اسنیت و همکاران (۱۹۹۹)، تحمل پریشانی سیمون و گاهر (۲۰۰۵)، سبک والدگری دیانا بامریند(۱۹۷۲) و پرسشنامه نگرش تحصیلی اکبری (۱۳۸۳) را تکمیل نمودند. تحلیل داده‌ها با استفاده از مدلیابی معادلات ساختاری با نرم‌افزارهای SPSS نسخه۲۶و Amos نسخه ۲۴ انجام شد.

**یافته‌ها:** نتایج نشان داد که ضرایب مسیرهای مستقیم ویژگی روانشناختی (۰/۵۵ =β، P=۰/۰۰۴ ) و سبک‌های والدگری به نگرش به تحصیل (۰/۴۳ =β، P=۰/۰۰۸ )، ویژگی روانشناختی (۰/۳۱ =β، $P < 0.001$)، سبک‌های والدگری(۰/۴۶ =β، $P < 0.001$) و نگرش به تحصیل به اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (۰/۲۷ =β، $P < 0.001$)، معنی‌دار بود. نتایج اثرات غیرمستقیم نیز نشان داد که نگرش به تحصیل در این مدل نقش میانجی‌گری دارد($P < 0.005$).

**نتیجه‌گیری:** نتایج نشان داد که ویژگی روانشناختی و سبک‌های والدگری از طریق میانجی‌گری نگرش به تحصیل بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای اثر می‌گذارند؛ بنابراین برگزاری کارگاه‌هایی با هدف کاهش و پیشگیری از اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای توصیه می‌شود.

**کلیدواژه‌ها:** اعتیاد به فناوری، ویژگی‌های روانشناختی، سبک‌های والدگری، نگرش به تحصیل.

تمامی حقوق نشر برای دانشگاه علوم پزشکی کردستان محفوظ است.

**مقدمه**

بازی بهترین وسیله برای تحول و شکوفایی احساسات کودک و بهترین راه برای پرورش هیجان‌ها[1] و عواطف او است (بیان‌فر، خاتمی، هولاکویی، فیل‌آبادی و رجایی‌منش، ۱۴۰۰). همگام با پیشرفت در صنایع الکترونیکی بازی‌های جدید، پا به عرصه وجود گذاشته که بازی‌های رایانه ای[2] یکی از آن‌ها است. از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای یکی از هیجان انگیزترین فعالیت‌های عصر حاضر محسوب می‌شوند کودکان را مشغول به خود ساخته و آن‌ها ساعات زیادی از شبانه روز را به انجام این بازی‌ها می‌پردازند؛ به‌طوری که عده زیادی از کودکان و نوجوانان بخش قابل توجهی از اوقات فراغت خود را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند (مرتضوی و فرهادی، ۱۴۰۰).

استفاده مشکل‌زا از این بازی‌ها در هر دو حالت آنلاین[3] و آفلاین[4] می‌تواند انجام شود (بودی، ماینتت و پنیکین[5]، ۲۰۲۰). پژوهش‌ها نشان داده زمانی که وقایع استرس‌زا و تغییرات در زندگی خانوادگی افزایش می‌یابد افراد توانایی برخورد و کنار آمدن با وقایع را نداشته، به دنبال راه‌های کسب آرامش هر چند موقت (مانند استفاده از بازی‌های رایانه‌ای) بر می‌آیند (اینانلو، بشردوست و ابوالمعالی آل‌حسینی، ۱۴۰۱). آسیب‌پذیری نوجوانان در برابر جنبه‌های ناشناخته فضای مجازی یکی از چالش‌هایی است که جامعه امروز با آن روبروست‌که حاکی از کاهش نقش خانواده در زندگی فردی و به‌نوعی، شکاف بین‌نسلی نوجوانان و افراد بزرگسال است (یه، وانگ، یانگ، دانگ و دانگ[6]، ۲۰۲۰).

اعتیاد به اینترنت با افزایش خطر بروز رفتارهای نامطلوب و مشکلات سلامت‌روان[7] ازجمله افزایش خطر علائم افسردگی[8] و اضطراب[9]، اختلال در عملکرد شناختی[10]، همراه است (بونویسین و بونویسین[11]، ۲۰۲۱). نوجوانانی که نشانه‌های اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را دارا هستند، زمان زیادی را در اینترنت و انجام بازی می‌گذرانند؛ درحالی که در عملکرد تحصیلی خود دچار مشکل می‌شوند. استفاده بیش ازحد از بازی‌های رایانه‌ای در این افراد می‌تواند موجب افت تحصیلی آن‌ها شود (هایت، کجوری و امینی[12]، ۲۰۲۰). پژوهش جنتل و جنتل[13] (۲۰۲۳) به تجزیه و تحلیل سهم اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در نگرش‌های تحصیلی مثبت و منفی پرداخته و نشان دادند که دانش‌آموزانی که زمان بیشتری را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند، نگرش منفی‌تری به برنامه‌های آموزشی دارند. همچنین، پژوهش‌های پرزیبلسکی و وینستین[14] (۲۰۲۲) در پژوهش خود نشان دادند که زمان زیاد در بازی‌ها می‌تواند منجر به کاهش توجه و علاقه به یادگیری و تحصیل شود؛ کووس و گرفتس[15] (۲۰۲۲) به بررسی ارتباط بین اضطراب، اعتیاد به بازی‌های آنلاین و نگرش به تحصیل پرداخت و نشان دادند که اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند منجر به مشکلات شناختی و

[1] . Emotion
[2] . Computer game
[3] . Online
[4] . Off line
[5] . Bodi, Maintenant, C., & Pennequin, V
[6] . Ye, Wang, M., Yang, Q., Dong, H., & Dong, G. H
[7] . mental health
[8] . depression
[9] . anxiety
[10] . Cognitive Function
[11] . Buneviciene, I., & Bunevicius
[12] . Hayat
[13] . Gentile, D. A., & Gentile, J. R
[14] . Przybylski, A. K., & Weinstein
[15] Kuss, D. J., & Griffiths

کاهش انگیزه برای یادگیری شود و لیو و ما[1] (۲۰۲۲) طی پژوهش خود نشان دادند که دانش‌آموزان با اعتیاد بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای، نگرش منفی‌تری نسبت به تحصیل دارند و عملکرد تحصیلی آن‌ها کاهش می‌یابد.

مطالعات متعدد نشان داده است که در میان کاربران دارای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، افسردگی شیوع بسیار بیشتری نسبت به کاربران عادی دارد (جین، شارما، گائور، یاداو، شارما، شارما[2] و همکاران، ۲۰۲۰؛ بیان‌فر و همکاران، ۱۴۰۰؛ شیوندی؛ حسنوند، عبدالهی‌مقدم و کوشکی، ۱۴۰۱؛ تمنایی‌فر و خنشان، ۱۴۰۲). مطالعات بعدی عمدتا رابطه بین رفتارهای اعتیادی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای و علائم افسردگی را به‌طورکلی بدون در نظر گرفتن جنبه‌های خاص مانند فقدان لذت‌جویی[3] (کاهش لذت در فعالیت‌های معمولا لذت بخش)، بررسی کردند (حسینی و رافضی، ۱۴۰۳؛ خورشیدیان میانائی، افلاک سیر، هادیان‌فرد، ۱۴۰۲). فقدان لذت‌جویی به کاهش چشم‌گیر علاقه یا لذت در فعالیت‌هایی که به‌طور طبیعی لذت بخش هستند گفته می‌شود (دستوپ، مورنز، کوپنز و دام[4]، ۲۰۱۹). انگیزه و لذت بردن از تعاملات اجتماعی نیز در افراد مختلف متفاوت است. افرادی که دارای فقدان لذت‌جویی اجتماعی هستند کاهش توانایی لذت در تعاملات اجتماعی را تجربه می‌کنند (ژانگ، سو، هان و پوتنزا[5]، ۲۰۲۲). با توجه به مطالعه‌ای که توسط دستوپ و همکاران (۲۰۱۹) انجام شد، فقدان لذت جویی به ایجاد رفتارهای مربوط به اعتیاد کمک می‌کند.

در این راستا، آستانه تحمل[6] افراد و سبک‌های والدگری نقش بارزی در شکل‌گیری نگرش جوانان به تحصیل دارند. آستانه تحمل در واقع حالتی است که با تمایلات عملی برای کاهش اثرات منفی حاصل از تجربه هیجانی مشخص شده و به‌عنوان ظرفیت تجربه و تحمل کردن حالات روانشناختی منفی تعریف می‌گردد (آقازاده، حسینی و عبادی‌باربین، ۱۴۰۰). یکی از عوامل روانی-اجتماعی مؤثر در رفتارهای مشکل‌آفرین عوامل خانوادگی، خصوصا سبک‌های فرزندپروری[7] است (بابایی نادینلویی، غلامزاده، شیرازد، شیرازپور و مرزدرانی، ۱۳۹۸)؛ به‌طوری که نتایج بررسی‌های صورت گرفته نشان می‌دهد سبک‌های فرزندپروری مبتنی بر تحمیل و اجبار و فقدان حمایت به ایجاد مشکلات رفتاری در میان نوجوانان منجر می‌گردد (شیوندی و همکاران، ۱۴۰۱).

در سال‌های اخیر، پژوهش‌ها نشان داده‌اند که نقش میانجی نگرش به تحصیل در رابطه با ویژگی روانشناختی فقدان لذت جویی، اهمیت زیادی دارد. نگرش‌های منفی نسبت به یادگیری می‌تواند منجر به کاهش انگیزه و مشارکت در فرآیند آموزشی شود و از طرف دیگر، عدم لذت‌جویی می‌تواند به مشکلاتی مانند اضطراب و فرسودگی تحصیلی منجر شود. مطالعات جدید (اسمیت، دون و جانسون[8]، ۲۰۲۳)، نشان می‌دهند که با تقویت نگرش‌های مثبت به تحصیل و ایجاد فضای آموزشی حمایت‌گر، می‌توان به بهبود تجربه تحصیلی و افزایش لذت جویی در دانش‌آموزان کمک کرد.

[1] Liu, M., & Ma
[2] Jain, A., Sharma, R., Gaur, K. L., Yadav, N., Sharma, P., Sharma, N. S.
[3] Anhedonia
[4] Destoop, Morrens, M., Coppens, V., & Dom, G
[5] Zhang, Su, W., Han, X., & Potenza,
[6] Resistance threshold
[7] parenting styles
[8] Smith, J., Doe, A., & Johnson, R

در ارتباط با سبک والدین در استفاده از فناوری‌ها به سه سبک اشاره شده است. در این سه سبک نقش واسطه‌ای یا میانجی‌گری والدین در استفاده از فناوری‌ها مورد بحث قرارگرفته است. در مطالعه حاضر سعی شده فراتر از این سه سبک، سبک‌های دیگر فرزندپروری هم بررسی شود. به طورکلی، پژوهش‌های انجام شده نشان می‌دهند که هر یک از این سبک‌ها آثار، نتایج و پیامدهای خاصی را به‌دنبال دارد (موسوی، واعظ موسوی، نصیری و باقرلی، ۱۴۰۱). در واقع، سبک‌های فرزندپروری از طریق تأثیر بر عزت نفس، استقلال، خودکنترلی و راه‌های مقابله با تنیدگی کودکان و نوجوانان سایر رفتارهای آنان، از جمله عملکرد تحصیلی را تحت تأثیر قرار می‌دهند. به این ترتیب، نگرش به تحصیل به عنوان یک واسطه، می‌تواند تأثیرات آستانه تحمل و سبک‌های والدگری را بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تشدید یا تضعیف کند و زمینه‌ساز وابستگی‌های ناخواسته به این نوع سرگرمی‌ها باشد (موسوی، ۱۴۰۰).

با این حال تاکنون پژوهشی که روابط علی میان ویژگی روانشناختی، سبک‌های فرزندپروری، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و نگرش به تحصیل را در قالب یک مدل ساختاری مطالعه و بررسی کند، یافت نشد. همچنین ضرورت این پژوهش از آن جهت است که پژوهش‌ها از افزایش زمان بازی و تنوع بالای بازی‌ها مغایر با سن دانش‌آموزان حکایت دارد، این موضوع که در تضاد آشکار با اهداف نظام آموزشی است می‌تواند ابعاد تربیتی و آموزشی را به شدت تحت تأثیر قرار دهد جزء متغیرهای بسیار ضروری برای بررسی علمی است که آشکارا می‌توان متأثر از ویژگی روانشناختی و نگرش به تحصیل دانش‌آموزان باشد. از این رو این مطالعه می‌تواند کمک شایانی کند تا با درک صحیح از علل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌های پیش‌گیرانه اجرا گردد؛ لذا هدف پژوهش حاضر تبیین برازش مدل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای ویژگی‌های روانشناختی و سبک‌های والدگری با میانجی‌گری نگرش به تحصیل بود.

## روش

این مطالعه توصیفی-همبستگی بر مبنای معادلات ساختاری بود. جامعه آماری پژوهش شامل تمام دانش آموزان ۱۵تا۱۸سال دوره دوم متوسطه شهر شیراز در نیمه دوم سال ۱۴۰۳ بود. در این پژوهش حجم نمونه بر اساس دیدگاه کلاین[1] (۲۰۱۶) تعداد ۲۵۰ دانش‌آموز به‌روش هدفمند به‌عنوان نمونه انتخاب شد. ملاک‌های ورود به پژوهش شامل: رضایت و تمایل آگاهانه آزمودنی‌ها جهت مشارکت در اجرای پژوهش، اشتغال به تحصیل در دوره دوم متوسطه مدارس شهر شیراز بود. ملاک‌های خروج نیز شامل: عدم تمایل به ادامه همکاری و ناقص تکمیل نمودن پرسشنامه‌ها بود. ابتدا از بین دبیرستان‌های سطح شهر، به صورت تصادفی چهار دبیرستان انتخاب شد. از بین این چهار دبیرستان، ده کلاس و از هر کلاس، ۲۵ نفر به صورت تصادفی انتخاب شدند. محقق با حضور در کلاس‌های مذکور و توضیح درباره اهداف تحقیق و اعلام آمادگی آزمودنی‌ها پرسشنامه‌ها را در اختیار دانش‌آموزان قرار داد.

به‌منظور رعایت ملاحظات اخلاقی، پیش از اجرای پژوهش همه مشارکت‌کنندگان از هدف پژوهش آگاه شدند، اختیاری بودن مشارکت آن‌ها در اجرای پژوهش به‌صورت مکتوب اخذ شد، همه داده‌ها بدون ثبت

[1] Kline

هیچ‌گونه اطلاعات هویتی گردآوری و همه قواعد و اصول مربوط به محرمانه بودن و رازداری رعایت شد، سایر ملاحظات نظیر کسب کد اخلاق برای مطالعه از طرف کمیته اخلاق، داشتن آزادی و اختیار کامل برای کناره‌گیری از پژوهش، استفاده از داده‌ها فقط در راستای اهداف پژوهش نیز رعایت شد. داده‌ها با استفاده از آزمون کای دو برای بررسی توزیع فراوانی متغیرهای جمعیت شناختی همراه با میانگین و انحراف معیار و در نهایت پس از بررسی پیش فرض‌های آماری نرمالیتی از طریق آزمون شاپیر و – ویلک و کالموگراف-اسمیرنوف، همگنی واریانس‌ها از طریق آزمون لون، از طریق تحلیل معادلات ساختاری با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۲۶ و Amos نسخه ۲۴ تحلیل شد.

## ابزار

***پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای[1]:*** این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ[2] (۲۰۰۲) ساخته شد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ (۱۹۹۶) ساخته شده، دارای ۲۰ ماده است که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به‌ندرت= ۱، گاه‌گاهی= ۲، مکررا= 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 ۱۰۰ – ۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. نمرات بین ۲۰-۴۹ 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، نشان دهنده 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 ۰/۹گزارش داد. زندی 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 (r=۰/۷۱) را بین دو ابزار گزارش دادند. همچنین وانگ، عبدالحمید و ساندرز[3] (۲۰۲۱) ویژگی‌های روانسجی این پرسشنامه را تائید کردند. موسیوند، عزیزی و فولادوند (۱۴۰۲) میزان آلفای کرونباخ این مقیاس را ۰/۸۲ گزارش کردند. در پژوهش حاضر پایایی آن نیز با استفاده از تحلیل آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۱ به دست آمد.

***پرسشنامه فقدان لذت‌جویی[4]:*** پرسشنامه فقدان لذت جویی دارای ۱۴ ماده بوده و توسط اسنیت[5] و همکاران (۱۹۹۹) ساخته شده است. هدف آن ارزیابی فقدان لذت‌جویی است. این مقیاس دارای ۴ خرده مقیاس شامل: لذت از تعاملات اجتماعی، لذت از تجربیات حسی، لذت

[1] online game addiction questionnaire
[2] Whang & Chang
[3] Wang, Abdelhamid & Sanders
[4] scale for the assessment of hedonic tone Pleasure
[5] Snaith

از تفریح – سرگرمی و لذت از آشامیدن و خوراک است. نمره گذاری این مقیاس در طیف لیکرت پنج درجه ای از یک تا پنج (کام موافقم =۵ تا کاملا مخالفم = ۱) صورت می‌گیرد. در این راستا، نمره بالا در این مقیاس معرف ظرفیت بالای لذت جویی است. در این پرسشنامه ۵ سؤال لذت از تعاملات اجتماعی، ۴ سؤال تجربیات حسی، ۳ سؤال لذت از تفریح و سرگرمی و ۲ سؤال لذت از آشامیدن و خوراک را نشان می‌دهد. این مقیاس به خوبی هنجار و ویژگی‌های روانسنجی آن مورد بررسی قرار گرفته است. ضریب آلفای کرونباخ در پژوهش سانتانگل[1] و همکاران (۲۰۰۹) برابر با ۰/۷۱ و در پژوهش فرانکن[2] (۲۰۰۷) برابر با ۰/۹۱ محاسبه شده است. در نسخه ایرانی این مقیاس که توسط سیادتیان و قمرانی (۱۳۹۲) مورد بررسی قرار گرفت، روایی محتوای پرسشنامه با استفاده از نظر متخصصان و پایایی آن با محاسبه ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۸۶ و برای خرده مقیاس‌های آشامیدن و خوراک ۰/۵۴، تعاملات اجتماعی ۰/۷۰، تجربیات حسی ۰/۷۹ و سرگرمی و تفریح ۰/۵۰ مورد تائید قرار گرفت. همچنین ضریب پایایی تنصیفی مقیاس فقدان لذت جویی ۰/۸۶ محاسبه شد. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای خرده مقیاس‌های آشامیدن و خوراک ۰/۶۱، تعاملات اجتماعی۰/۷۵، تجربیات حسی ۰/۷۸ و سرگرمی و تفریح ۰/۵۷ به‌دست آمد.

***مقیاس تحمل پریشانی[3]:*** سیمون و گاهر[4] (۲۰۰۵) این مقیاس را که دارای ۱۵ گویه و ۴ خرده مقیاس است، برای سنجش توانایی تحمل پریشانی هیجانی طراحی کرده‌اند. خرده مقیاس‌های این مقیاس شامل تحمل (۳ گویه)، جذب شدن به وسیله هیجانات منفی (۳ گویه)، ارزیابی ذهنی پریشانی (۶ گویه) و تنظیم تسکین پریشانی (۳ گویه) است. نمره‌گذاری مقیاس در یک طیف لیکرتی ۵ درجه‌ای از کاملا موافق (۱) تا کاملا مخالف (۵) است و تنها سؤال ۶ به‌صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شود. در این مقیاس نمره بالا نشان دهنده آستانه تحمل بالا است. سیمون و گاهر در پژوهش خود ضریب آلفای کرونباخ را برای خرده مقیاس تحمل ۰/۷۲، جذب ۰/۸۲، ارزیابی ۰/۷۸ و تنظیم ۰/۷۰ و برای کل مقیاس ۰/۸۲ گزارش کرده‌اند و ضریب روایی را برای کل مقیاس ۰/۶۱گزارش داده‌اند (سیمون و گاهر، ۲۰۰۵). این ابزار در ایران هنجاریابی شده و میزان پایایی همسانی درونی از طریق آلفای کرونباخ ۰/۷۱ بیان شده است (آقازاده و همکاران، ۱۴۰۰). در پژوهش حاضر میزان پایایی با روش آلفای کرونباخ برای تحمل ۰/۸۱، جذب ۰/۷۹، ارزیابی ۰/۸۰ و تنظیم ۰/۷۶ و برای کل مقیاس۰/۸۱ به‌دست آمده است.

***پرسشنامه سبک والدگری[5]:*** دیانا بامریند این پرسشنامه را در سال ۱۹۷۱ طراحی کرد. ۳۰ پرسش این پرسشنامه سه شیوه فرزندپروری را می‌سنجد؛ ۱۰ پرسش، شیوه مقتدرانه؛ ۱۰ پرسش، شیوه مستبدانه؛ و ۱۰ پرسش، شیوه سهل‌گیرانه را می‌سنجند. الگوی پاسخ‌دهی به پرسش‌ها با استفاده از مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت است. با جمع نمرات عبارات مربوط به هر شیوه، یک نمره بین صفر تا ۴۰ برای هر سطح شیوه‌های فرزندپروری به دست می‌آید. این پرسشنامه در پژوهش‌های متعددی بررسی و اعتبار و

[1] Santangelo
[2] Franken
[3] Distress Tolerance Scale (DTS)
[4] Simons & Gaher
[5] Parenting Styles Questionnaire (PSQ)

روایی آن در حد مطلوبی گزارش شده است. شیفر در یکی از تحقیقات با استفاده از روش بازآزمایی، پایایی این ابزار در مادران و پدران به ترتیب برای شیوه سهل‌گیرانه ۰/۸۱ و ۰/۷۷، شیوه استبدادی ۰/۸۶ و ۰/۸۵ و برای شیوه مقتدرانه ۰/۷۸ و ۰/۸۸گزارش شده است (شهامت، صامتی و رضوانی، ۱۳۸۸). در پژوهشی که زندی‌پیام و میرزایی‌دوستان (۱۳۹۸) انجام داد، اعتبار آزمون روی نمونه‌ای از مادران جمعیت مطالعه شده به شیوه بازآزمایی و با فاصله زمانی یک هفته به ترتیب برای شیوه سهل‌گیرانه ۰/۶۹، شیوه مستبدانه ۰/۷۷ و شیوه مقتدرانه ۰/۷۳ گزارش شد. همچنین روایی محتوایی آزمون با ۱۰ نفر از صاحب‌نظران روانشناسی و روان‌پزشکی تأیید شد. در این پژوهش آلفای کرونباخ ۰/۷۵ به‌دست آمد.

***پرسشنامه نگرش تحصیلی[1]:*** جهت بررسی نگرش تحصیلی از پرسشنامه نگرش تحصیلی اکبری (۱۳۸۳) به نقل از پاشا شریفی، اهقر، اکبری و شریفی (۱۳۸۷) استفاده شده است. این پرسشنامه به‌منظور بررسی نگرش تحصیلی ساخته شده است و دارای ۳۰ سؤال ۵ گزینه‌ای با گزینه‌های کاملا موافقم، موافقم، نظری ندارم، مخالفم و کاملا مخالفم است. برای بررسی روایی پرسشنامه پس از تدوین در اختیار ۲۰ نفر از متخصصین (اساتید علوم تربیتی) قرار گرفته و با توجه به نظرات ارائه شده اصلاحات انجام شد. طریقه نمره‌گذاری سؤالات ۳، ۶، ۷، ۱۰، ۱۳، ۱۵، ۲۲، ۲۳، ۲۵ و ۲۹ معکوس است. بازه نمرات این پرسشنامه بین ۳۰ الی ۱۵۰ است. پایایی این پرسشنامه در پژوهش مؤمنی مهمونی و صفدری (۱۳۹۵) با استفاده از آلفای کرونباخ ۰/۸۲ محاسبه شده است. پایایی پرسشنامه در این پژوهش با استفاده از آزمون آلفای کرونباخ ۰/۸۱ محاسبه شد.

## یافته‌ها

یافته‌های جمعیت شناختی نشان داد میانگین سنی گروه نمونه ۱۶/۵۴ و انحراف معیار آن ۲/۶۱ و میانگین و انحراف معیار معدل دانش‌آموزان به ترتیب ۱۵/۷۱ و ۱/۷۸ بود. در نمونه حاضر فروانی و درصد گروه نمونه بر حسب فروانی (درصد) در پایه دهم ۶۵ (۲۶)، پایه یازدهم ۶۸ (۲۷/۲) و پایه دوازدهم ۱۱۷ (۴۶/۸) بودند. نتایج آزمون کلموگروف-اسمیرنوف حاکی از این بود که همه متغیرهای مورد مطالعه از توزیع نرمالی برخوردار بودند (P>۰/۰۵). همچنین یافته‌های توصیفی متغیرهای پژوهش در جدول ۱ ارائه شده است.

**جدول ۱ یافته‌های توصیفی متغیرهای پژوهش**

| متغیر | میانگین | انحراف معیار |
|---|---|---|
| اعتیاد به بازی رایانه‌ای | ۵۵/۴۷ | ۹/۲۱ |
| سبک‌های والدگری | ۲۳/۱۹ | ۶/۱۵ |
| نگرش به تحصیل | ۷۴/۶۵ | ۱۱/۴۳ |
| آستانه تحمل | ۲۹/۸۴ | ۶/۲۱ |
| فقدان لذت‌جویی | ۳۳/۴۵ | ۷/۲۸ |

[1] Educational Attitude Questionnaire

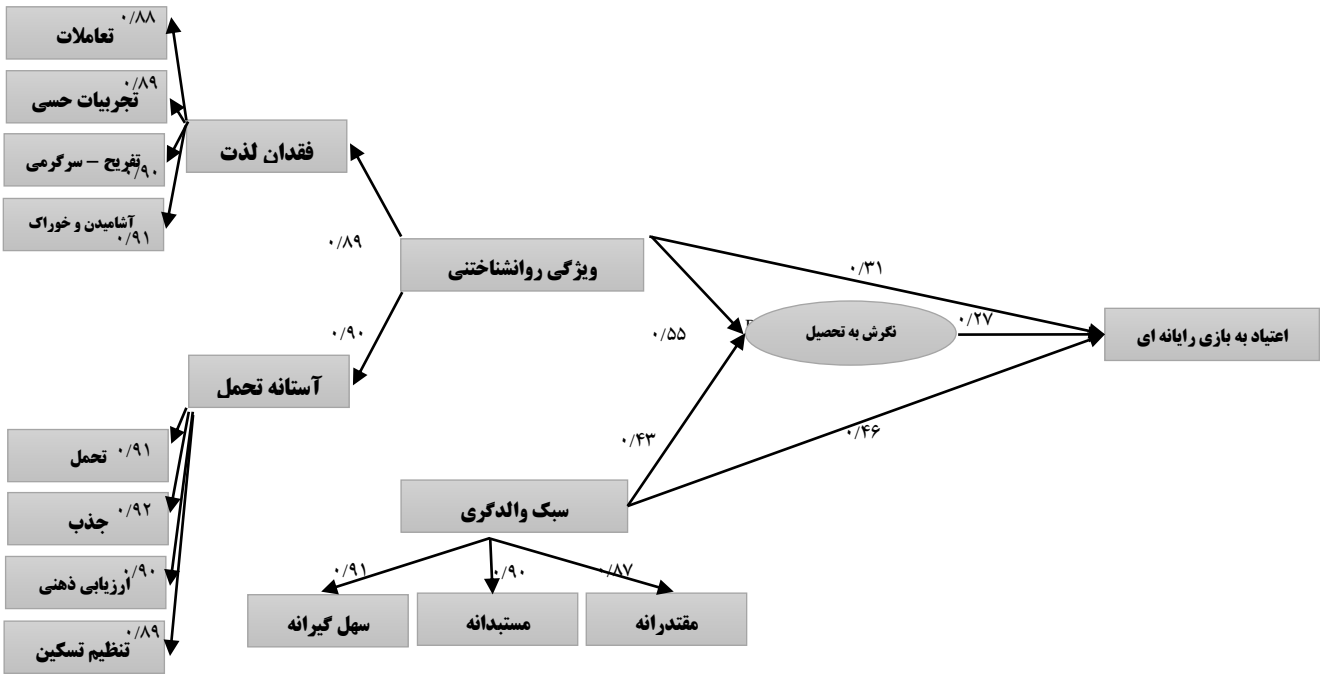
نتایج توصیفی متغیرهای مورد ارزیابی نشان داد میانگین و انحراف معیار اعتیاد به بازی رایانه‌ای به‌ترتیب ۵۱/۴۷ و ۹/۲۱، سبک‌های والدگری ۲۳/۱۹ و ۶/۱۵، نگرش به تحصیل ۷۴/۶۵ و ۱۱/۴۳، آستانه تحمل ۲۹/۸۴ و ۶/۲۱ و فقدان لذت جویی ۳۳/۴۵ و ۷/۲۸ بود. جهت ارزیابی همبستگی بین متغیرهای مورد بررسی از ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد که نتایج در جدول ۲ ارائه شده است.

**جدول ۲ ماتریس همبستگی متغیرهای پژوهش**

| متغیر | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ |
|---|---|---|---|---|---|
| اعتیاد به بازی رایانه‌ای | ۱ | – | – | – | – |
| سبک‌های والدگری | -۰/۱۴** | ۱ | – | – | – |
| نگرش به تحصیل | -۰/۱۷* | -۰/۱۳* | ۱ | – | – |
| آستانه تحمل | ۰/۶۱** | ۰/۵۵** | ۰/۶۴** | ۱ | – |
| فقدان لذت‌جویی | ۰/۶۵** | ۰/۷۱** | ۰/۶۷** | ۰/۵۴** | ۱ |

**p<0/01 *p<0/05

نتایج جدول ۲ نشان داد که تمامی متغیرها با یکدیگر رابطه معنی‌داری داشتند که در سطح p< ۰/۰۱ معنی‌دار شد.




**نمودار۱ مدل معادلات ساختاری پژوهش با میانجی‌گری نگرش به تحصیل**

در جدول ۳ ضرایب مسیر اثر مستقیم مدل پژوهش بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بیان شد.

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

| مسیر | متغیر | | برآورد استاندارد | برآورد غیراستاندارد | سطح معنی‌داری |
|---|---|---|---|---|---|
| مستقیم | ویژگی روانشناختی | نگرش به تحصیل | ۰/۱۶ | ۰/۵۵ | ۰/۰۰۴ |
| مستقیم | سبک والدگری | نگرش به تحصیل | ۰/۲۷ | ۰/۴۳ | ۰/۰۰۸ |
| مستقیم | ویژگی روانشناختی | اعتیاد به بازی رایانه ای | ۰/۸۷ | ۰/۳۱ | ۰/۰۰۱ |
| مستقیم | سبک والدگری | اعتیاد به بازی رایانه ای | ۰/۳۱ | ۰/۴۶ | ۰/۰۰۱ |
| مستقیم | نگرش به تحصیل | اعتیاد به بازی رایانه ای | ۰/۲۲ | ۰/۲۷ | ۰/۰۰۱ |

همانطور که درنمودار ۱ و جدول ۳ مشاهده می‌شود مسیرهای مستقیم ویژگی روانشناختی، سبک والدگری و نگرش به تحصیل به اعتیاد به بازی رایانه‌ای معنی‌دار شد.

در جدول ۴ شاخص‌های برازش مدل پژوهش به‌منظور بررسی تأیید یا عدم‌تأیید برازش مدل گزارش شده است.

**جدول ۴ برازش مدل پژوهش الگوی پژوهش با میانجی‌گری نگرش به تحصیل**

| نوع شاخص | شاخص برازش | دامنه مورد قبول | مقدار مشاهده شده | ارزیابی شاخص برازش |
|---|---|---|---|---|
| برازش مقتصد | شاخص ریشه خطای میانگین مجذورات تقریب(RMSEA) | <۰/۰۸ | ۰/۰۴ | مناسب |
| | شاخص هنجارشده مجذور کای ($X^2/df$) | <۳ | ۱/۲۷ | مناسب |
| برازش تطبیقی | شاخص نیکویی برازش (GFI) | >۰/۹۰ | ۰/۹۸ | مناسب |
| | شاخص نیکویی برازش تعدیل یافته (AGFI) | >۰/۸۵ | ۰/۹۶ | مناسب |
| | شاخص برازندگی مقایسه‌ای (CFI) | >۰/۹۰ | ۰/۹۸ | مناسب |

نتایج برازش مدل در جدول۴ نشان داد دامنه بهینه شاخص‌های برازش مقتصد (شامل ریشه خطای میانگین مجذورات تقریب، شاخص هنجارشده مجذور کای) و برازش تطبیقی (شاخص نیکویی برازش، شاخص نیکویی برازش 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 بوت استراپ در جدول ۵ آمده است.

**جدول ۵ ضرایب مسیر اثر غیرمستقیم مدل پژوهش بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با روش بوت استراپ**

| مسیر | متغیر | برآورد استاندارد | برآورد غیراستاندارد | حدپایین | حدبالا | معناداری |
|---|---|---|---|---|---|---|
| غیرمستقیم | ویژگی روانشناختی به اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از طریق نگرش به تحصیل | ۰/۰۹ | ۰/۰۶ | ۰/۱۲ | ۰/۲۱ | ۰/۰۰۱ |
| غیرمستقیم | سبک والدگری به اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از طریق نگرش به تحصیل | ۰/۲۱ | ۰/۷۴ | ۰/۲۰ | ۰/۳۲ | ۰/۰۰۱ |

## بحث

پژوهش حاضر با هدف ارائه مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای ویژگی‌های روانشناختی و سبک‌های والدگری با میانجی‌گری نگرش به تحصیل انجام شد. نتایج مدل معادلات ساختاری نشان‌دهنده ارتباطات پیچیده و تأثیرات متقابل میان متغیرهای مختلف است. در این بحث، به تفصیل این نتایج را تجزیه‌وتحلیل خواهیم کرد. در این پژوهش، فقدان لذت‌جویی که به معنی عدم توانایی در تجربه لذت‌های ساده و روزمره است، باعث می‌شود افراد به دنبال تحریکات قوی‌تر و بی‌پایان‌تری مانند بازی‌های رایانه‌ای بروند. این متغیر به‌طور مستقیم در اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نقش دارد؛ زیرا افراد فاقد لذت‌جویی تمایل بیشتری به فعالیت‌هایی دارند که تحریک‌های شدیدی ایجاد کنند. از سوی دیگر، آستانه تحمل نیز به‌طور غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأثیر می‌گذارد. افرادی که آستانه تحمل پایینی دارند، نسبت به استرس‌ها و چالش‌های زندگی حساسیت بیشتری نشان می‌دهند و برای کاهش این استرس‌ها به فعالیت‌های فرار مانند بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند. این پدیده به‌ویژه در نوجوانان یا جوانانی که در مراحل مختلف رشد قرار دارند، می‌تواند خطرناک باشد.

نتایج به دست آمده با یافته‌های پژوهش حسینی و رافضی (۱۴۰۳)، خورشیدیان میانائی و همکاران (۱۴۰۲). اینانلو و همکاران (۱۴۰۱)، بونویسین و بونویسین (۲۰۲۱)، یه و همکاران (۲۰۲۰) و دستوپ و همکاران (۲۰۱۹) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان چنین اظهار داشت که نوجوانان و جوانان دارای فقدان لذت‌جویی بیشتر از افراد دیگر به‌دنبال استفاده از مواد مخدر هستند و یا در معرض اعتیادهای رفتاری قرار دارند و اثرات مثبت بیشتری را از این تجربیات، نسبت به افرادی که دچار فقدان لذت‌جویی نیستند تجربه می‌کنند. به‌طور خاص، مواد مخدر یا تجربیات اعتیادآور ممکن است مستقیما مدارهای دوپامین[1] مزوکورتیکولیمبیک[2] را تحت تأثیر قرار دهند و مسیر پاداش را در مغز فعال کنند که ممکن است در نوجوانان و بزرگسالان در حال ظهور که دچار فقدان لذت‌جویی هستند به دلیل عدم پاسخ‌گویی به رویدادهای خوشایند با شدت کم، غیرفعال باقیمانده باشد (یو[3] و همکاران، ۲۰۲۳).

نتایج مدل نشان می‌دهند که سبک‌های والدگری نیز تأثیر قابل توجهی بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای دارند. نتایج به‌دست آمده با یافته‌های پژوهش شیوندی و همکاران (۱۴۰۱)، اینانلو و همکاران (۱۴۰۱)، زندی پیام

[1] Dopamine
[2] Mezocortocolymbic
[3] Yu

و میرزائی دوستان (۱۳۹۸) همسو بود. در تبیین این رابطه می‌توان گفت محیط خانواده نخستین و پایدارترین عاملی است که در رشد و پرورش شخصیت فرزندان تأثیر گذار است. تعامل مطلوب میان والدین و فرزندان موجب می‌شود تا نیازهای اساسی فرزندان در زمینه‌های جسمی و روحی مهیا گردد (تمنایی‌فر و خنشان، ۱۴۰۲). در این میان سبک‌های فرزندپروری یکی از سازه‌های جهانی است که مبین نحو کلی رابطه والدین و فرزندان است. سبک‌های والدگری در این پژوهش به سه نوع اصلی تقسیم شده‌اند: سهل‌گیرانه، مستبدانه و مقتدرانه. والدین سبک مقتدر (محبت بالا-کنترل- بالا) که هم به تربیت عقلانی و هم به نیازهای عاطفی فرزند توجه می‌کنند، احتمالا از بروز اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری می‌کنند. این سبک باعث می‌شود تا فرزند در یک محیط حمایتی و ساختاریافته رشد کند؛ بنابراین احتمال کمتری دارد که به رفتارهای اعتیادی روی آورد (شیوندی و همکاران، ۱۴۰۱). والدین سهل‌گیر که در تربیت فرزند خود مقررات کمتری وضع می‌کنند، ممکن است زمینه‌ساز رفتارهای اعتیادی باشند. به دلیل عدم نظارت کافی بر فعالیت‌های فرزند، ممکن است این افراد به بازی‌های رایانه‌ای و سایر سرگرمی‌ها به‌طور بی‌پروایی وابسته شوند. سبک والدگری مستبدانه: در مقابل، والدین مستبد که کنترل شدید و رفتارهای انضباطی سختگیرانه دارند، ممکن است به دلیل ایجاد فضای پر استرس و اضطراب، فرزندان خود را به سوی پناه بردن به بازی‌های رایانه‌ای سوق دهند. این سبک والدگری ممکن است بر کاهش خودکنترلی و افزایش رفتارهای اعتیادی تأثیر بگذارد.

یکی از مهم‌ترین یافته‌های این پژوهش، نقش میانجی‌گری نگرش به تحصیل است. نگرش به تحصیل به‌عنوان یک متغیر میانجی در روابط میان ویژگی‌های روانشناختی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای عمل می‌کند. این متغیر نقش تسهیل‌کننده‌ای دارد که به‌طور غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تأثیر می‌گذارد. برای مثال، افرادی که نگرش منفی به تحصیل دارند، به احتمال زیاد از فعالیت‌های تحصیلی خود دوری می‌کنند و به سمت فعالیت‌هایی که کمتر نیاز به تفکر و تمرکز دارند، مانند بازی‌های رایانه‌ای، کشیده می‌شوند. در مقابل، افرادی که نگرش مثبتی به تحصیل دارند و به اهمیت یادگیری در زندگی خود پی می‌برند، احتمال کمتری دارد که به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد پیدا کنند.

نتایج به‌دست آمده با یافته‌های پژوهش اسمیت و همکاران (۲۰۲۳)، کووس و گرفتس (۲۰۲۲) و لیو و ما (۲۰۲۲) همسو بود.

در تبیین این یافته‌ها می‌توان اذعان نمود 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 تعلق‌پذیری و خودنمایش‌دهی را با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برآورده نمایند (اسدی و همکاران، ۱۴۰۳)

## نتیجه‌گیری

همان‌طور که در فرضیات اشاره شده شاخص‌های مهم ویژگی روانشناختی و سبک‌های والدگری با میانجی نگرش به تحصیل می‌توانست اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را پیش‌بینی نماید؛ این نتایج نشان داد که دانش‌آموزانی

که نگرش مثبتی به تحصیل ندارند از رفتارهای جایگزین منفی به جای مسئولیت‌پذیری تحصیلی استفاده می‌کنند که یکی از این اشکال لذت بخش بازی‌های رایانه‌ای است؛ از طرفی ویژگی روانشناختی فقدان لذت و آستانه تحمل پایین میل به افزایش هیجانات در دنیای دانش‌آموز افزایش می‌دهد و بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ایجاد فضای هیجانی بالا برای دانش‌آموزان در کنار جبران اجتناب‌های دانش‌آموزان از مسئولیت‌های تحصیل می‌تواند نقش بسیار مؤثرتری در گسترش زمان بازی و حتی میل بازی‌های پرهیجان و فراتر از سن دانش‌آموز ایفا نماید. با توجه به اینکه جامعه‌ی‌آماری پژوهش حاضر شامل دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه بود، عدم امکان تعمیم نتایج به دانش‌آموزان سایر مقاطع تحصیلی از محدودیت‌های پژوهش حاضراست. در نهایت، با توجه به نتایج پژوهش حاضر پیشنهاد می‌شود پژوهشگران، به نقش جنسیت به عنوان متغیر تعدیل کننده و نقش مسائل اقتصادی در اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در پژوهش‌های آتی توجه نمایند.

## سپاسگزاری

این مقاله، برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد روانشناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارسنجان با کد اخلاق IR.IAU.A.REC.1403.136 است. بدین‌وسیله نویسندگان مقاله، مراتب تشکر و سپاس خود را از مدیریت محترم سازمان آموزش‌وپرورش استان فارس و دانش‌آموزان شرکت‌کننده در این پژوهش اعلام می‌کنند. این مطالعه بدون دریافت هیچ‌گونه کمک مالی از موسسه یا سازمانی انجام شد. نویسندگان اعلام می‌دارند که هیچ‌گونه تضاد منافعی در پژوهش حاضر وجود ندارد.

## References

Aghazadeh A, Hosseini B, Ebadi Barbin H. (2021). Sport Violence in Football Fans: The Role of Sensation Seeking and Cultural Intelligence by Mediating Tolerance Threshold. Sport Psychology Studies, 10(37), 85-106. (In Persian)

Asadi M R, Ebadi M, Ghaseminejad M A, Asadi A M. (2024). Presenting a Structural Model of Online Gaming Addiction based on Social Rejection and Cognitive Ability with the Mediating Role of Emotional Avoidance. Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry; 11 (1) :26-41. (In Persian)

Babaienadinloie K, Golmohammadzadeh S, Shirzad B, Shirzadpoor A, Mazdarani SH. (2019). Psychological coping strategies and tendency to addiction among teenagers: The moderating role of resilience and the ability to tolerate ambiguity. Clinical psychology and personality, 17(32), 191-202. (In Persian)

Baumrind D. (1971). Current pattern of parental authority. Developmental Psychology Monographs, 4 (1), 171-180.

Bayanfar F, khatami S, Halakouei Filabadi Z, rajaee manesh A. (2020). Explaining an Online Gaming Addiction Model based on Academic Failure, Concentration Skill, and Aggressive Behavior: Mediating role of Family Life Events and Changes. Bi-quarterly Journal of Family Psychology, 8(2), 39-56. (In Persian)

Bodi G, Maintenant C, Pennequin V. (2020). The role of maladaptive cognitions in gaming disorder: Differences between online and offline gaming types. Addictive Behaviors, 112(1), 1-10.

Buneviciene I, Bunevicius A. (2021). Prevalence of internet addiction in healthcare professionals: Systematic review and meta-analysis. International Journal of Social Psychiatry, 67(5), 483–491.

Destoop M, Morrens M, Coppens V, Dom G. (2019). Addiction, Anhedonia, and Comorbid Mood

education. Journal of Educational Research, 128(4), 456-467.

Momenimehmoti H, Safdari Z. (2016). The relationship between academic attitude and achievement motivation with students' perception of curriculum quality. Bi-quarterly journal of higher education curriculum studies, 7(13), 101-120. (In Persian)

Mortazavi S, Farhadi H. (2021). The Relationship between Addictions to Computer Games with Sleep Disorder in Preschool Children: The Moderating Role of Relationship with Parents. J Child Ment Health, 8 (1), 5. (In Persian)

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)

Musavi K, Vaez Mousavi M, Nasiri E, Bagherli Z. (2023). Relationship between personality traits and psychological characteristic of achievement motivation in girl's students. Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry, 9 (6), 43-52 .(In Persian)

Pashasharifi H, Hossieni N, Ahghar GH, Akbari A, Sharifi N. (2008). Research questionnaires in the field of psychology, counseling, educational sciences and sociology. Tehran: Sokhan Publications, 18, 3-9. (In Persian)

Przybylski A. K, Weinstein N. (2022). The impact of video game playtime on students' academic attitudes: A comprehensive analysis. Journal of Educational Psychology, 114(5), 749-762.

Santangelo G, Morgante R, Savica R. (2009) Anhedonia and cognitive impairment in Parkinson's disease: Italian validation of the Snaith-Hamilton Pleasure Scale and its application in the clinical routine practice Disorder. A Narrative Review. Frontiers in Psychiatry, 10, 107-119.

Franken RE. (۲۰۰۷). Human Motivation, 3rd ed., Brooks/Cole, Pacic Grove, CA.

Gentile D. A, Gentile J. R. (2023). The impact of video game addiction on positive and negative educational attitudes. Journal of Educational Psychology, 115(2), 123-135.

Hayat A. A, Kojuri J, Amini M. (2020). Academic procrastination of medical students: The role of Internet addiction. PubMed, 8(2), 83-89.

Hosseini S. Y, Rafezi Z. (2024). Predicting Internet Addiction Through Various Time Perspectives and Object Relations in Students, Journal of Social Psychology Research, 14, 37-48. (In Persian)

Inanloo M, Bashardoust S, Abolmaali Alhosseini KH. (2021). The modeling structural prediction of online games addiction based on HEXACO personality and parent-child relationships with role mediator impulsivity. Applied family therapy, 3(1), 285-310. (In Persian)

Jain A, Sharma R, Gaur K. L, Yadav N, Sharma P, Sharma N. S, Khan N, Kumawat P, Jain G, Maanju M, Sinha K. M, Yadav K. (2020). Study of internet addiction and its association with depression and insomnia in university students. Journal of Family Medicine and Primary Care, 9(3), 1700.

Khorshidian mianaei E, Aflakseir A, Hadianfard H. (2024). Investigating the Role of Social Anhedonia in Predicting Internet Addiction with the Moderating Role of Extraversion and Introversion Personality Traits in Students. Rooyesh, 12(11), 21-32. (In Persian)

Kline R. B. (2016). Methodology in the social sciences. Principles and practice of structural equation modeling (4th ed.). New York, NY, US: Guilford Press.

Kuss D. J, Griffiths M. D. (2022). The relationship between anxiety, online gaming addiction, and attitude toward education. Journal of Educational Psychology, 114(4), 456-470.

Liu M, Ma X. (2022). The impact of video game addiction on students' attitudes towards

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, 35-51.

Whang LS, Chang GY. (2002). Psychological analysis of online game users. Proc Hum Comput Interact, 2(2), 81-90.

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)

Zandi Payam A, Mirzaeidoostan Z. (2019). Online Game Addiction Relationship With Cognitive Distortion, Parenting Style, and Narcissistic Personality Traits in Students. IJPCP, 25 (1), 72-83. (In Persian)

Zhang S, Su W, Han X, Potenza M. N. (2022). Rich Get Richer: Extraversion Statistically Predicts Reduced Internet Addiction through Less Online Anonymity Preference and Extraversion Compensation. Behavioral Sciences, *12*(6), 193.

during the PRIAMO study. J Parkinsonism and Related Disorders, 15(1), 576-581.

Schaefer E. S. (1965). A configurational analysis of children' s reports of parent behavior. Journal of Consulting Psychology, 29 (6), 552-557.

Shahamat F, Sabeti A, Rezvani S. (2010). Relationship between parenting styles and early maladaptive schemas. Educational and Psychology, 11(2), 239-54. (In Persian)

Sheivandi K, Hasanvand F, Abdolahi moghadam M, Koshki M. (2022). Comparing the psychological characteristics of high school students involved in cyberspace and ordinary student's. New media studies, 8(30), 155-180. (In Persian)

Siadatian S, Ghamarani A. (2013). The Investigation of Validity and Reliability of Snaith-Hamilton Anhedonia Scale (Shaps) in the Students of Isfahan University. JRUMS, 12(10), 807-818. (In Persian)

Simons J. S, Gaher R. M. (2005). The Distress Tolerance Scale: Development and validation of a self-report measure. Motivation and Emotion, 29(2), 83-102.

Smith J, Doe A, Johnson R. (2023). The impact of positive attitudes towards education on student engagement and enjoyment in learning. Journal of Educational Psychology, 115(2), 123-134.

Snaith RP, Hamilton M, Morley S, Humayan A, Hargreaves D, Trigwell P. (۱۹۹۹). A scale for the assessment of hedonic tone the Snaith-Hamilton Pleasure Scale. The British Journal of Psychiatry, 167(1), 99-103.

Tamannaifar M, Khanshan M. (2024). Predicting Adolescent Internet Addiction Based on Parenting Styles with The Mediating Role of Attachment Styles. Scientific Journal The Women and Families Cultural-Educational, 65(4), 271-293. (In Persian)

Ye S, Wang M, Yang Q, Dong H, Dong G. H. (2020). The neural features in the precentral gyrus predict the severity of internet game disorder: results from the multi voxel pattern analyses. bioRxiv, 1(1), 1-10.