Structural model for predicting online gaming addiction based on childhood trauma and motivational self-talk with mediating Role of Social Adjustment

Haniyeh Saeedi Chavan[1], Mahshid Keyvanlou[2], Shirin Ahmadi[3]*

1. MSc in Career Counseling, Department of Counseling, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran. haniyehsaeedi@student.uma.ac.ir
2. MSc in School counseling, Department of Counseling, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran. m.keyvanlou75@student.uma.ac.ir
3. Assistant Professor, Department of Educational Sciences and Psychology , Faculty of Literature and Humanities, University of Hakim Sabzevari, Sabzevar, Iran. sh.ahmadi@hsu.ac.ir

Abstract

Aim: The present study aimed to examine the structural relationship model for predicting online gaming addiction based on childhood trauma and motivational self-talk, with social adjustment serving as a mediating variable.

Method: This study was conducted using a correlational design based on structural equation modeling (SEM). The statistical population consisted of all second-grade high school students in Sabzevar city in 2024. From this population, 200 students were selected through multistage cluster random sampling and completed the Online Game Addiction Questionnaire (OGAQ; Wang et al., 2002), the Childhood Trauma Questionnaire–Short Form (CTQ-SF; Bernstein et al., 1998), the Motivational Self-Talk Questionnaire (MSTQ; Wolters et al., 2000), and the Social Adjustment Questionnaire (SAQ; Sohrabi et al., 2011). Data were analyzed using SPSS.26 and Smart PLS.3.

Findings: The results showed that childhood trauma has a direct and significant positive effect on online game addiction ($p<0/001$; $\beta=0/571$), while motivational self-talk ($p<0/001$; $\beta=-0/64$) and social adjustment ($p<0/.01$; $\beta=-0/584$) have direct and significant negative effects on online game addiction. Also, the results of path analysis indicated that motivational self-talk ($p<0.05$; $\beta=-0/26$) and childhood trauma ($p<0/05$; $\beta=-0/24$) have indirect significant effects on online game addiction through social adjustment. The model fit indices also confirmed the appropriate fit of the proposed model.

Conclusion: The findings of the study indicated that, to reduce online gaming addiction, future preventive and therapeutic interventions should take childhood trauma, motivational self-talk, and social adjustment into account.

Keywords:.*Online Gaming Addiction, Childhood Trauma, Motivational Self-Talk, Social Adaptation.*

Pre-Release Version

الگوی روابط ساختاری پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ترومای کودکی و خودگویی انگیزشی با نقش میانجی سازگاری اجتماعی

حانیه سعیدی چوان[۱]، مهشید کیوانلو[۲]، شیرین احمدی[۳*]

۱. کارشناسی ارشد مشاوره شغلی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.
haniyehsaeedi@student.uma.ac.ir

۲. کارشناسی ارشد مشاوره مدرسه، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.
m.keyvanlou75@student.uma.ac.ir

۳.استادیار گروه علوم تربیتی و روانشناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه حکیم سبزواری، سبزوار، ایران. sh.ahmadi@hsu.ac.ir

چکیده

هدف: هدف از پژوهش حاضر بررسی الگوی روابط ساختاری پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ترومای کودکی و خودگویی انگیزشی با نقش میانجی سازگاری اجتماعی بود.

روش: این پژوهش به روش همبستگی (معادلات ساختاری) انجام شد. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر سبزوار در سال ۱۴۰۳ بود. از این جامعه ۲۰۰ نفر به‌صورت نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای، انتخاب و به پرسشنامه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین (OGAQ؛ وانگ و همکاران، ۲۰۰۲)، ترومای کودکی – فرم کوتاه (CTQ-SF؛ برنشتاین و همکاران، ۱۹۹۸)، خودگویی انگیزشی (MSTQ؛ ولترز و همکاران، ۲۰۰۰) و سازگاری اجتماعی (SAQ؛ سهرابی و همکاران، ۲۰۱۱) پاسخ دادند. داده‌ها با استفاده از نرم‌افزارهای SPSS.26 و Smart PLS.3 تحلیل شد.

یافته‌ها: نتایج نشان داد ترومای کودکی اثر مستقیم و مثبت معناداری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد (p<۰/۰۰۱؛ β=۰/۵۷۱)؛ درحالی که خودگویی انگیزشی (p<۰/۰۰۱؛ β= -۰/۶۴) و سازگاری اجتماعی (p<۰/۰۱؛ β=-۰/۵۸۴)، اثر مستقیم منفی و معناداری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین نشان دادند. همچنین، نتایج تحلیل مسیر حاکی از آن بود که خودگویی انگیزشی (p<۰/۰۵؛ β=-۰/۲۶) و ترومای کودکی (p<۰/۰۵؛ β=-۰/۲۴) از طریق سازگاری اجتماعی به‌صورت غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین اثر معنادار دارند. شاخص‌های برازش مدل نیز برازش مناسب مدل پیشنهادی را تأیید کردند.

نتیجه‌گیری: یافته‌های پژوهش نشان داد که برای کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین، در تدوین مداخلات پیشگیرانه و درمانی آینده باید به ترومای کودکی، خودگویی انگیزشی و سازگاری اجتماعی توجه شود.

واژه‌های کلیدی. *اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ترومای کودکی، خودگویی انگیزشی، سازگاری اجتماعی.*

مقدمه

امروزه افزایش چشمگیر استفاده از بازی‌های آنلاین به‌ویژه توسط نوجوانان[1] به یکی از نگرانی‌های اصلی خانواده‌ها، متخصصان و مسئولان حوزه سلامت روان تبدیل شده است (فن، ۲۰۲۴). این نوع بازی‌ها به‌عنوان یکی از جذاب‌ترین سرگرمی‌های قرن بیست‌ویکم شناخته می‌شوند (لین، تان، چن، لیائو، لی، تانگ و همکاران، ۲۰۲۳) و از طریق وسایل مختلفی مانند کنسول‌های بازی، گوشی‌های هوشمند، رایانه‌های شخصی، مرورگرها و لپ‌تاپ‌ها قابل دسترسی هستند (گوپتا، کومار، دیشپانده، میتال، چوپاده، راوت و همکاران، ۲۰۲۴). اعتیاد به بازی‌های آنلاین[2] که امروزه در میان کاربران فناوری به سرعت در حال گسترش است، نوعی از اعتیاد رفتاری به‌شمار می‌آید و تحت عنوان‌هایی مانند اختلال اعتیاد به اینترنت یا بازی نیز شناخته می‌شود (پونتز، رامف، سلاک و رامتژ، ۲۰۲۴). انجمن روان‌شناسی آمریکا[3] (۲۰۱۳) این نوع اعتیاد را استفاده افراطی و مزمن از اینترنت برای انجام بازی‌های ویدئویی، اغلب به‌صورت گروهی، تعریف کرده که به اختلال در عملکرد روزمره فرد در زمینه‌های مختلف زندگی مانند روابط اجتماعی، تحصیل یا اشتغال می‌انجامد. افرادی که به بازی‌های آنلاین وابسته شده‌اند، معمولاً برای برطرف کردن نیازهای اجتماعی و روان‌شناختی خود به ارتباطات سطحی در این فضاها روی می‌آورند؛ برآوردها نشان می‌دهد که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان مدرسه‌ای به نوعی درگیر بازی‌های رایانه‌ای هستند و میزان اعتیاد در میان این گروه سنی بین ۱/۲ تا ۸/۵ درصد گزارش شده است (گائو، چای، ژائو، کیان، ژنگ و لیو، ۲۰۲۴).

یکی از عوامل مستعدکننده اعتیاد به بازی‌های آنلاین، تجربه تروما[4] یا آسیب‌های روانی در دوران کودکی است (وی و یو، ۲۰۲۴). این نوع آسیب‌ها شامل آزارهای جسمی، جنسی، عاطفی یا بی‌توجهی، به‌ویژه از سوی والدین یا مراقبان کودک می‌شود (لقائی و مهرابی‌زاده هنرمند، جابسون، عبدالله پور رنجبر و حبیبی اصغرآباد، ۲۰۲۳). تروما در کودکی نه‌تنها بر رشد، شناخت، هیجان و رفتار کودک تأثیر منفی می‌گذارد، بلکه سلامت روان او را در بزرگسالی نیز با تهدید مواجه می‌کند (گورکیش و یاپ، ۲۰۲۴). مطالعات مختلف رابطه معناداری را میان آسیب‌های دوران کودکی با

---

1. adolescents
2. online gaming addiction
3. american psychological association
4. trauma

اعتیاد به اینترنت (تانگ، لی، دونگ، گو، وو، چنو همکاران، ۲۰۲۴؛ هوآ، وانگ، شی، وانگ، سو، شی و همکاران، ۲۰۲۳) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین (لیو، لی، دونگ، گو، وو، چن و همکاران، ۲۰۲۴) گزارش کرده‌اند. علاوه‌بر شواهد تجربی، چارچوب‌های نظری نیز توضیح مهمی برای این رابطه ارائه می‌کنند. بر اساس نظریه دلبستگی، تجربه‌های منفی اولیه می‌توانند شکل‌گیری دلبستگی‌های ایمن و توانایی‌های تنظیم هیجانی را مختل کرده و افراد را به جستجوی راحتی و تعامل اجتماعی در محیط‌های دیجیتال سوق دهند، جایی که کنترل بیشتری دارند و خطر رد شدن کاهش می‌یابد (بولبی، ۱۹۸۸؛ میکولینسر و شاور، ۲۰۱۰)؛ بنابراین، تجربه آسیب‌های دوران کودکی می‌تواند افراد را نسبت به رفتارهای اعتیادگونه اینترنتی و بازی‌های آنلاین آسیب‌پذیر کند.

افزون بر تروماهای دوران کودکی، یکی دیگر از عوامل تأثیرگذار در گرایش به اعتیاد به بازی‌های آنلاین، خودگویی انگیزشی[1] است. خودگویی به‌عنوان یکی از ابزارهای روان‌شناختی، می‌تواند در کاهش پیامدهای منفی و آسیب‌زای اعتیاد مؤثر واقع شود (زبیدی و سلیمان، ۲۰۲۰). این مهارت روانی نقش مهمی در ارتباط بین رویدادهای بازی و واکنش‌های هیجانی فرد ایفا می‌کند. تعاریف گوناگونی از خودگویی ارائه شده است؛ به‌طور کلی، خودگویی نوعی فرایند شناختی است که در آن افراد به بازتاب افکار، عقاید و برداشت‌هایشان نسبت به خود، دیگران و محیط اطراف می‌پردازند (فریچ، فیل، یکاوچ، لاتینیاک و هاتزیگیورگیادیس، ۲۰۲۲). این فرایند به صورت گفت‌وگوی درونی اتفاق می‌افتد که می‌تواند با صدای بلند یا در سکوت ذهنی انجام گیرد و در آن فرد به تحلیل افکار، ارزیابی باورها، آموزش به خود یا تقویت روانی خود می‌پردازد (روبین و کارین، دومینیک، ۲۰۲۲). خودگویی انواع مختلفی دارد، از جمله خودگویی مثبت (تشویق‌آمیز)، منفی (انتقادآمیز)، خنثی، آموزشی، انگیزشی و همچنین آشکار یا پنهان (فریچ و همکاران، ۲۰۲۲). در این میان، خودگویی انگیزشی به‌طور خاص نوعی گفت‌وگوی درونی است که بر تحریک انرژی روانی فرد برای انجام فعالیت‌ها و مواجهه با چالش‌ها تمرکز دارد. اثرات این نوع خودگویی را می‌توان در دو بعد ذهنی و رفتاری بررسی کرد: در سطح ذهنی، موجب بهبود تمرکز، افزایش توانایی تصمیم‌گیری و کاهش زمان واکنش می‌شود؛ همچنین در بُعد عاطفی، باعث بالا رفتن

[1]. motivational self-talk

انگیزه، بهبود مقابله با موقعیت‌های استرس‌زا و کاهش اضطراب و خشم می‌گردد (پتروسو، واله، کاویچ، مارتینوتی، دی جیانانتونیو و گرنت، ۲۰۲۰). نتایج پژوهش روسفا، لستاری، آمالیا (۲۰۲۲) نشان داد که بهره‌گیری از مشاوره گروهی مبتنی بر رویکرد پذیرش و تعهد (ACT) همراه با تکنیک خودگویی انگیزشی، می‌تواند به بهبود رضایت از تصویر بدنی و کاهش وابستگی به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی در دانش‌آموزان کمک کند. فونگ، چویی و ییپ (۲۰۲۴) نشان دادند که سطح پایین خودکنترلی عاملی مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های اینترنتی است. از منظر نظریه خودتنظیمی، کمبود توانایی در کنترل تکانه‌ها و تنظیم هیجانات، مانع مدیریت مؤثر رفتارهای اعتیادگونه می‌شود و فرد را در چرخه استفاده افراطی از بازی‌های اینترنتی گرفتار می‌کند (بندورا،۱۹۹۱؛ ژو، موریتا، ژو، اوگای، سایتو، یانگ و همکاران، ۲۰۲۴). بنابراین، افزایش مهارت‌های خودتنظیمی می‌تواند نقش پیشگیرانه و اصلاحی در کاهش وابستگی به اینترنت و بازی‌های اینترنتی ایفا کند.

به نظر می‌رسد، سازگاری اجتماعی می‌تواند به‌عنوان یک متغیر میانجی در رابطه بین آسیب‌های روانی دوران کودکی و اعتیاد نوجوانان به بازی‌های آنلاین عمل کند. سازگاری به‌طور کلی توانایی فرد در انطباق مستمر با شرایط متغیر و حفظ تعادل میان خود و محیط اطراف است، به‌گونه‌ای که رفاه شخصی و اجتماعی او به حداکثر برسد (راجرز، ۱۹۹۵). سازگاری اجتماعی، به‌ویژه، توانایی هماهنگی با محیط اجتماعی و دستیابی به وضعیت مطلوب است که می‌تواند از طریق تطبیق با محیط یا تغییر آن حاصل شود (نیلی-پرادو، وان اِلک، ناوارته، هلا و هوپه، ۲۰۲۱). توانایی تنظیم هیجان نقش مهمی در کیفیت تعاملات اجتماعی و سازگاری فرد دارد. بر اساس مدل‌های تنظیم هیجان (گراس، ۲۰۰۲)، افرادی که می‌توانند هیجانات خود را به‌طور مؤثر مدیریت کنند، در مواجهه با محرک‌های استرس‌زا رفتارهای انعطاف‌پذیر و سالم‌تری از خود نشان می‌دهند. این مهارت در محیط‌های اجتماعی اهمیت ویژه‌ای دارد؛ زیرا فرد را قادر می‌سازد روابط مثبت برقرار کرده و از تعارضات بین‌فردی جلوگیری کند. نوجوانانی که مهارت‌های بالای تنظیم هیجان دارند، به‌جای روی آوردن به رفتارهای اعتیادگونه مانند بازی‌های آنلاین، از راهبردهای مقابله‌ای سالم‌تر استفاده می‌کنند. در مقابل، اختلال در سازگاری اجتماعی فرد را در معرض فشارهای روانی و ناکامی‌های اجتماعی قرار می‌دهد و احتمال گرایش او به رفتارهای اعتیادگونه

را افزایش می‌دهد (دینچ، ۲۰۲۳). مطالعات تجربی نیز از این مکانیزم حمایت می‌کنند. پژوهش‌های مو، چان، چان و لاو (۲۰۱۸) و کایا، کایا، تورک، باتماز و گریفیثز (۲۰۲۳) نشان دادند که سازگاری اجتماعی نقش محافظتی در کاهش تمایل به استفاده اعتیادی از بازی‌های آنلاین دارد و ریانا، حسن و سلوستوییتی (۲۰۲۳) نیز رابطه منفی میان سازگاری اجتماعی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تأیید کردند. بنابراین، می‌توان فرض کرد که سازگاری اجتماعی با کاهش فشارهای روانی و بهبود روابط اجتماعی، از طریق توانمندسازی فرد در مدیریت هیجانات و استرس، نقش میانجی قابل توجهی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد.

از سوی دیگر، آسیب‌های دوران کودکی می‌توانند به بروز مشکلات روانی–اجتماعی مانند انزوا، ضعف در برقراری ارتباط و ناسازگاری منجر شوند. چنین تجاربی می‌توانند تأثیرات ماندگاری بر سلامت عاطفی، واکنش‌پذیری هیجانی، توان مقابله با فشارها و سازگاری روانی و اجتماعی در بزرگسالی بر جای گذارند (خمیس، ۲۰۲۱). خدادادپور، جعفری و وکیلی (۱۴۰۳) در ایران رابطه منفی و معناداری را بین آسیب‌های دوران کودکی و سازگاری روانی-اجتماعی گزارش کردند که در همین زمینه، خودگویی انگیزشی و مثبت، به‌عنوان یکی از راهکارهای شناختی، در ایجاد نظم رفتاری و ارتقای توانایی‌های سازگاری فردی و اجتماعی نقشی کلیدی ایفا می‌کند. پژوهش‌های عباس (۲۰۲۲) و تسه، سیو، تسانگ و جنسن (۲۰۲۴) نیز نشان داد که خودگویی در ارتقای سطح سازگاری اجتماعی و توانمندی‌های خودتنظیمی افراد تأثیرگذار است. به‌طور کلی، یافته‌های پژوهشی حاکی از آن است که عوامل بین‌فردی آسیب‌زا، از جمله وابستگی به همسالان منحرف، از طریق تقویت شناخت‌های ناسازگار و نارسایی در مهارت‌های اجتماعی می‌توانند با کاهش سازگاری روانی و اجتماعی نوجوانان، احتمال اعتیاد به بازی‌های آنلاین را افزایش دهند (بشرپور و احمدی، ۱۴۰۲). ازاین‌رو، بررسی علل زمینه‌ساز در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین امری ضروری تلقی می‌شود؛ چراکه شناسایی این عوامل می‌تواند نقش مؤثری در بهبود وضعیت روانی و اجتماعی نوجوانان داشته باشد و به متخصصان و سیاست‌گذاران در ارائه راهکارهای مناسب برای کاهش پیامدهای این اعتیاد کمک نماید. بر این اساس، پژوهش حاضر با هدف، الگوی روابط ساختاری پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ترومای کودکی و خودگویی انگیزشی با نقش میانجی سازگاری اجتماعی انجام گرفته است.

روش

پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی و از حیث روش اجرا، همبستگی با بهره‌گیری از رویکرد مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری این مطالعه را کلیه دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه شهر سبزوار در سال ۱۴۰۳ تشکیل دادند. به‌منظور تعیین حجم نمونه، از فرمول پیشنهادی کلاین (۲۰۱۶) استفاده شد که بر اساس آن، برای هر متغیر مکنون، حداقل ۲۰ نمونه در نظر گرفته می‌شود. بر این اساس، حجم نمونه ۲۰۰ نفر تعیین گردید. نمونه‌گیری به روش تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای انجام شد. بدین‌صورت که در گام نخست، از میان مدارس دوره دوم متوسطه شهر سبزوار، چهار مدرسه به‌صورت تصادفی انتخاب شدند. سپس از هر مدرسه چهار کلاس به‌عنوان واحدهای خوشه‌ای به‌طور تصادفی انتخاب و تمامی دانش‌آموزان واجد شرایط هر کلاس وارد مطالعه شدند. پس از توزیع پرسش‌نامه‌ها، دانش‌آموزانی که معیارهای ورود شامل رضایت‌نامه آگاهانه، سابقه استفاده از بازی‌های آنلاین، قرار داشتن در بازه سنی ۱۶ تا ۱۸ سال و عدم ابتلا به مشکلات روان‌شناختی را نداشتند، از تحلیل نهایی کنار گذاشته شدند. معیارهای خروج از پژوهش نیز شامل عدم تمایل به ادامه همکاری، تکمیل ناقص یا نادرست پرسش‌نامه و پاسخ‌دهی تصادفی به سؤالات بود. به‌منظور رعایت ملاحظات اخلاقی، در ابتدای پرسش‌نامه‌ها به محرمانه‌بودن اطلاعات اشاره شد و امکان دسترسی شرکت‌کنندگان به نتایج پژوهش پس از پایان مطالعه فراهم گردید. به‌منظور تجزیه‌وتحلیل داده‌ها، از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ برای تحلیل‌های توصیفی (نظیر میانگین و انحراف معیار) و از نرم‌افزار SmartPLS نسخه ۳ برای انجام تحلیل‌های استنباطی در چارچوب مدل‌سازی معادلات ساختاری استفاده شد. سطح معنی‌داری در آزمون‌ها ۰/۰۵ در نظر گرفته شد.

ابزار سنجش

۱-پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین[1] (OGAQ)

[1].online game addiction questionnaire

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط وانگ و چانگ (۲۰۰۲) با بازنگری و بومی‌سازی پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ (۱۹۹۶) طراحی شد. این ابزار شامل ۲۰ گویه است که با هدف سنجش میزان وابستگی و استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین تدوین شده‌اند. پاسخ‌دهی به آیتم‌ها بر اساس یک مقیاس لیکرت پنج‌درجه‌ای از «به‌ندرت» تا «همیشه» انجام می‌شود. نمره کل این مقیاس از مجموع نمرات گویه‌ها حاصل می‌شود و در دامنه‌ای بین ۲۰ تا ۱۰۰ قرار دارد؛ نمره بالای ۵۳، نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی را جهت کنترل میزان استفاده از بازی در خود بیاندیشند. در مطالعه اولیه، وانگ و همکاران (۲۰۰۲) ضریب پایایی درونی پرسشنامه را با استفاده از آلفای کرونباخ برابر با ۰/۹۰ گزارش کردند. همچنین، یون و همکاران (۲۰۰۸) به منظور بررسی روایی همگرای ابزار، آن را با پرسشنامه اعتیاد به اینترنت مورد مقایسه قرار دادند و ضریب همبستگی بالایی میان دو ابزار (r=۰/۷۱) به‌دست آوردند که نشانگر اعتبار همگرای مطلوب مقیاس است. در ایران زندی پیام و همکاران (۱۳۹۴) در جمعیت دانشجویی این پرسشنامه را هنجاریابی کردند، و نشان دادند پرسشنامه دارای پایایی درونی مناسب (آلفای کرونباخ = ۰/۹۵)، روایی سازه تأییدشده از طریق تحلیل عاملی (با تبیین ۵۷ درصد واریانس)، روایی همگرا با پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ (r=۰/۷۰) و روایی صوری حاصل از فرایند ترجمه-بازترجمه و داوری خبرگان است. در پژوهش حاضر، پایایی درونی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای کل ابزار برابر با ۰/۸۵ محاسبه شد که نشان‌دهنده انسجام درونی مناسب آن است.

۲-پرسشنامه ترومای کودکی – فرم کوتاه[1] (CTQ-SF)

پرسشنامه آسیب‌های دوران کودکی (CTQ) توسط برنشتاین و فینک (۱۹۹۸) به‌منظور سنجش تجربه پنج نوع آسیب در دوران کودکی طراحی شده که این پنج بُعد شامل سوءرفتار جنسی (۷، ۱۱، ۱۵، ۱۹، ۲۳)، سوءرفتار جسمی (۵، ۸، ۱۷، ۲۰، ۲۵)، غفلت جسمی (۳، ۹، ۱۳، ۱۸، ۲۱)، سوءرفتار عاطفی (۲، ۴، ۱۲، ۱۴، ۲۴) و غفلت عاطفی (۱، ۶، ۱۰، ۱۶، ۲۲) هستند. ابزار مذکور شامل ۲۸ گویه است که ۲۵ مورد آن به ارزیابی شاخص‌های بالینی و ۳ مورد (۲۶، ۲۷، ۲۸) به

[1]. childhood trauma questionnaire - short form

سنجش شاخص‌های روایی اختصاص دارند. پاسخ‌دهی بر اساس مقیاس لیکرت پنج‌درجه‌ای از «هرگز صحیح نیست» (نمره ۱) تا «کاملاً صحیح است» (نمره ۵) انجام می‌شود. برخی از گویه‌ها، به‌ویژه در زیرمقیاس غفلت عاطفی، به‌صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. دامنه نمرات هر زیرمقیاس بین ۵ تا ۲۵ و نمره کل پرسشنامه بین ۲۵ تا ۱۲۵ است؛ به‌طوری که نمرات بالاتر نشان‌دهنده تجربه بیشتر آسیب در دوران کودکی می‌باشند. در مطالعه هاگبورگ و همکاران (۲۰۲۲)، ضرایب آلفای کرونباخ برای ابعاد مختلف پرسشنامه بین ۰/۸۰ تا ۰/۸۹ و ضرایب روایی همگرای آن در دامنه ۰/۳۶ تا ۰/۵۲ گزارش شده‌اند. همچنین، در پژوهش گروسی و نخعی (۲۰۰۹) پایایی به روش بازآزمایی در فاصله دو هفته و به روش همسانی درونی را به ترتیب ۰/۹۰ و ۰/۹۴ و روایی همگرای این ابزار با پرسشنامه سلامت عمومی ۰/۴۰ گزارش کردند. ضریب همسانی درونی برای کل مقیاس ۰/۸۴ و روایی سازه ابزار از طریق تحلیل عاملی تأییدی گزارش گردید. در پژوهش حاضر، پایایی درونی پرسش‌نامه ترومای کودکی با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای کل ابزار برابر با ۰/۸۸ محاسبه شد که نشان‌دهنده انسجام درونی مناسب آن است. هم‌چنین، پایایی مؤلفه‌های این پرسش‌نامه در دامنه ۰/۶۸ تا ۰/۸۶ قرار داشت که بیانگر قابل اعتماد بودن هر یک از مؤلفه‌ها است.

۳-پرسشنامه خودگویی انگیزشی[1](MSTQ)

مقیاس خودگویی انگیزشی توسط ولترز و روزنتال (۲۰۰۰) با هدف سنجش شیوه‌های تنظیم انگیزشی دانش‌آموزان و دانشجویان طراحی شده است. این ابزار شامل ۱۵ گویه و سه بُعد اصلی است: خودگویی تسلطی (۶ گویه)، خودگویی بیرونی (۵ گویه) و خودگویی توانایی نسبی (۴ گویه). پاسخ‌دهی به گویه‌ها بر اساس یک مقیاس لیکرت هفت‌درجه‌ای از «کاملاً مخالفم» (نمره ۱) تا «کاملاً موافقم» (نمره ۷) انجام می‌شود. نمره کل پرسشنامه با جمع امتیازات تمام گویه‌ها محاسبه می‌شود و دامنه آن بین ۱۵ تا ۱۰۵ است؛ به‌طوری‌که نمره بالاتر نشان‌دهنده انگیزش مناسب تر برای پیگیری اهداف است. در مطالعه مقدماتی، ضرایب آلفای کرونباخ برای سه بُعد مذکور در دامنه‌ای بین ۰/۸۴تا ۰/۸۷ گزارش شده و روایی سازه ابزار نیز از طریق تحلیل عاملی تأییدی مورد تأیید قرار گرفته است (ولترز و همکاران، ۲۰۰۰). در پژوهش حاضر، ساختار عاملی

[1]. motivational self-talk questionnaire

مقیاس مجدداً با استفاده از تحلیل عاملی تأییدی بررسی و تأیید شد. همچنین، ضرایب آلفای کرونباخ برای ابعاد خودگویی تسلطی، بیرونی و توانایی نسبی به ترتیب ۰/۸۲، ۰/۷۹ و ۰/۸۲ محاسبه گردید. در پژوهش حاضر، پایایی درونی پرسش‌نامه خودگویی انگیزشی با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای کل ابزار برابر با ۰/۶۸ محاسبه شد که نشان‌دهنده انسجام درونی مناسب آن است. هم‌چنین، پایایی مؤلفه‌های این پرسش‌نامه در دامنه ۰/۶۴ تا ۰/۶۷ قرار داشت که بیانگر قابل اعتماد بودن هر یک از مؤلفه‌ها است.

۴-پرسشنامه سازگاری اجتماعی[1](SAQ)

پرسشنامه سازگاری اجتماعی توسط سهرابی و سامانی (۱۳۹۰) با هدف سنجش میزان سازگاری افراد در پنج بُعد طراحی شده است. این ابعاد شامل سازگاری شخصی (سؤالات ۱، ۲، ۳)، سازگاری اجتماعی (سؤالات ۴، ۵، ۶) سازگاری تحصیلی (سؤالات ۷، ۸، ۹)، سازگاری شغلی (سؤالات ۱۰، ۱۱، ۱۲) و سازگاری خانوادگی (سؤالات ۱۳، ۱۴، ۱۵) می‌باشد. این ابزار شامل ۱۵ گویه است که بر اساس مقیاس لیکرت نه درجه‌ای از «به هیچ وجه» نمره (۰) تا «خیلی شدید» نمره (۸) نمره‌گذاری می‌شود. نمره کل پرسشنامه با جمع امتیازات تمام گویه‌ها محاسبه شده و دامنه آن بین ۰ تا ۱۲۰ است؛ به‌طوری‌که نمره بالاتر، نشان‌دهنده سطح بالاتری از مشکلات در سازگاری فرد در ابعاد مذکور است. ضریب اعتبار پرسشنامه سازگاری از طریق محاسبه آلفای کرونباخ ۰/۷۶ به‌دست آمده و به تأیید صاحب‌نظران مربوطه رسیده است. همچنین روایی این مقیاس توسط اساتید و کارشناسان تأیید شده است. در مطالعه ربیعی (۱۳۹۲)، روایی محتوایی این پرسشنامه برای تمامی گویه‌ها بالاتر از ۰/۷۵ گزارش شده که بیانگر کفایت روایی آن است. ضرایب آلفای کرونباخ برای خرده‌مقیاس‌های مختلف این ابزار در دامنه‌ای بین ۰/۶۴ تا ۰/۸۴ به‌دست آمده که نشان‌دهنده پایایی قابل قبول مقیاس است. در پژوهش حاضر، پایایی درونی پرسش‌نامه سازگاری اجتماعی با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای کل ابزار برابر با ۰/۸۷ محاسبه شد که نشان‌دهنده انسجام درونی مناسب آن است. هم‌چنین، پایایی مؤلفه‌های این پرسش‌نامه در دامنه ۰/۶۶ تا ۰/۸۷ قرار داشت که بیانگر قابل اعتماد بودن هر یک از مؤلفه‌ها است.

[1]. social adjustment questionnaire

یافته‌ها

تعداد ۲۰۰ شرکت‌کننده دانش‌آموز پسر دوره دوم متوسطه با میانگین سنی ۱۵/۱۸ انحراف معیار ۴/۱۳ در این پژوهش شرکت داشتند. از نظر رشته تحصیلی، ۹۱ نفر (۴۵/۵درصد) در رشته علوم انسانی، ۸۴ نفر (۴۲ درصد) در رشته علوم تجربی و ۲۵ نفر (۱۲/۵ درصد) در رشته ریاضی مشغول به تحصیل بودند. همچنین، از نظر وضعیت اقتصادی، ۹۶ نفر (۴۸ درصد) وضعیت اقتصادی متوسط، ۶۸ نفر (۳۴ درصد) وضعیت خوب و ۳۶ نفر (۱۸ درصد) وضعیت اقتصادی ضعیف داشتند. نتایج جدول ۱ میانگین و انحراف معیار متغیرهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین، خودگویی انگیزشی، ترومای کودکی، سازگاری اجتماعی و مؤلفه‌های آن‌ها را نشان می‌دهد. همچنین، مقادیر چولگی و کشیدگی بیانگر توزیع نسبتاً نرمال داده‌هاست و با توجه به استفاده از روش PLS، انحراف‌های جزئی از نرمال بودن مانعی برای تحلیل‌ها محسوب نمی‌شود.

جدول ۱. میانگین و انحراف معیار نمرات آزمودنی‌ها در اعتیاد به بازی‌های آنلاین، خودگویی انگیزشی، ترومای کودکی و سازگاری اجتماعی

متغیرها		میانگین	انحراف معیار	حداقل	حداکثر	چولگی	کشیدگی
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	اعتیاد به بازی‌های آنلاین (نمره کل)	۶۵/۱۵	۴/۲۵	۲۸	۸۶	۰/۴۷	-۰/۴۲
سازگاری اجتماعی	سازگاری اجتماعی (نمره کل)	۸۸/۹۹	۴/۷۸	۶۲	۱۱۶	-۰/۳۱	-۰/۲۴
	سازگاری شخصی	۱۰/۱۰	۳/۳۰	۶	۲۳	/۲۷	-۰/۳۶
	سازگاری اجتماعی	۲۱/۲۱	۲/۳۱	۹	۲۴	-۰/۳۴	-۰/۲۲
	سازگاری تحصیلی	۱۹/۱۴	۳/۰۲	۷	۲۲	۰/۳۰	-۰/۲۸
	سازگاری شغلی	۱۷/۶۵	۳/۲۱	۸	۲۳	-۰/۲۱	-۰/۳۳
	سازگاری خانوادگی	۲۰/۹۸	۲/۱۰	۱۰	۲۴	-۰/۲۶	-۰/۲۵
ترومای کودکی	ترومای کودکی (نمره کل)	۹۰/۷۸	۴/۶۷	۴۱	۱۱۲	۰/۴۸	-۰/۱۸
	سوء رفتار جنسی	۹/۲۴	۴/۲۱	۵	۲۳	۰/۶۱	-۰/۰۷

	سوء رفتار جسمی	۱۵/۵۴	۳/۵۰	۷	۲۴	۰/۳۵	-۰/۲۲
	غفلت جسمی	۲۰/۱۹	۲/۲۴	۹	۲۵	-۰/۱۸	-۰/۳۱
	سوء رفتار عاطفی	۲۲/۲۰	۱/۹۵	۱۱	۲۵	۰/۲۹	-۰/۱۵
	غفلت عاطفی	۲۳/۶۱	۱/۴۱	۱۲	۲۵	-۰/۲۶	-۰/۲۰
خودگویی انگیزشی	خودگویی انگیزشی (نمره کل)	۴۴/۵۷	۴/۵۷	۳۸	۹۶	-۰/۱۸	-۰/۳۵
	خودگویی تسلطی	۱۷/۲۷	۱/۰۲	۱۴	۳۸	-۰/۲۷	-۰/۲۱
	خودگویی بیرونی	۱۵/۱۰	۱/۱۴	۹	۳۱	۰/۲۳	-۰/۲۵
	خودگویی توانایی نسبی	۱۲/۲۰	۲/۷۱	۷	۲۶	۰/۳۰	-۰/۱۹

در این پژوهش، برازش مدل با استفاده از نرم‌افزار PLS و بر اساس رویکرد مدل‌یابی معادلات ساختاری مبتنی بر حداقل مربعات جزئی مورد ارزیابی قرار گرفت. با توجه به ماهیت انعطاف‌پذیر روش PLS و عدم وابستگی سخت آن به مفروضات کلاسیک نرمال بودن داده‌ها، پیش از اجرای مدل، پیش‌فرض‌های آماری صرفاً به‌منظور اطمینان از کیفیت داده‌ها بررسی شد. در این راستا، نبود چندهمخطی بین سازه‌ها بر اساس مقادیر عامل تورم واریانس (VIF) کمتر از ۵ تأیید گردید. همچنین، به‌منظور شناسایی داده‌های پرت، توزیع پاسخ‌ها و شاخص‌های توصیفی مورد بررسی قرار گرفت که نتایج نشان داد داده پرت معناداری در سطح تک‌متغیره یا چندمتغیره وجود ندارد. بررسی نرمال بودن داده‌ها از طریق شاخص‌های چولگی و کشیدگی نشان داد اگرچه برخی متغیرها انحراف اندکی از نرمال بودن دارند، اما با توجه به ماهیت مقاوم روش PLS نسبت به نقض نرمال بودن، این امر مانعی برای برآورد مدل محسوب نمی‌شود. افزون بر این، بررسی داده‌ها نشان داد میزان مقادیر گمشده ناچیز و کمتر از حد بحرانی بوده است؛ بنابراین، پیش از اجرای تحلیل‌های آماری، داده‌های دارای مقادیر گمشده از مجموعه داده‌ها حذف شد و این امر تأثیر معناداری بر برآورد پارامترهای مدل نداشت. پس از تأیید کیفیت داده‌ها، شاخص‌های پایایی و روایی همگرا و واگرا مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد تمامی سازه‌ها دارای مقادیر آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی بالاتر از ۰/۷۰ و میانگین واریانس استخراج‌شده (AVE) بالاتر از ۰/۵۰

هستند که بیانگر پایایی و روایی همگرای مطلوب مدل است. همچنین، مقایسه جذر AVE هر سازه با ضرایب همبستگی آن با سایر سازه‌ها نشان داد روایی واگرای مدل نیز در سطح قابل قبول تأیید می‌شود.

جدول۲. شاخص‌های برازش مدل ساختاری

سازه	مقدار R Square
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۵۴
سازگاری اجتماعی	۰/۲۹

جدول ۲ مقدار R Square برای سازه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و سازه سازگاری اجتماعی را نشان می‌دهد که مقدار مناسبی می‌باشد.

جدول ۳. مقادیر شاخص اندازه اثر (f^2)

متغیرها	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	سازگاری اجتماعی
سازگاری اجتماعی	۰/۱۵۲	-
خودگویی انگیزشی	۰/۶۷	۰/۲۶
ترومای کودکی	۰/۱۰	۰/۱۶

همچنین مقادیر f^2 در جدول شماره ۳ نشان‌دهنده اندازه اثر مناسب برای سازه‌های ترومای کودکی، خودگویی انگیزشی و سازگاری اجتماعی است.

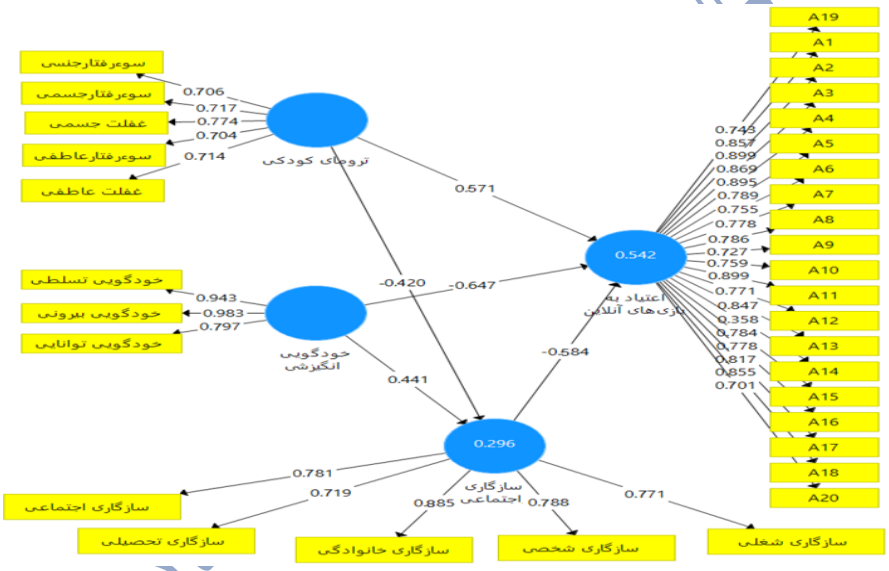
برازش کلی مدل

برای بررسی برازش کلی مدل که هر دو بخش مدل اندازه‌گیری و ساختاری را کنترل می‌کند از معیار GOF استفاده می‌شود. سه مقدار ۰/۰۱، ۰/۲۵ و ۰/۳۶ را به عنوان مقادیر ضعیف، متوسط و قوی برایGOF معرفی نموده‌اند. این شاخص با استفاده از میانگین هندسی شاخص R^2و میانگین شاخص‌های مقادیر اشتراکی قابل محاسبه است. در نتیجه، مقدار معیار GOF

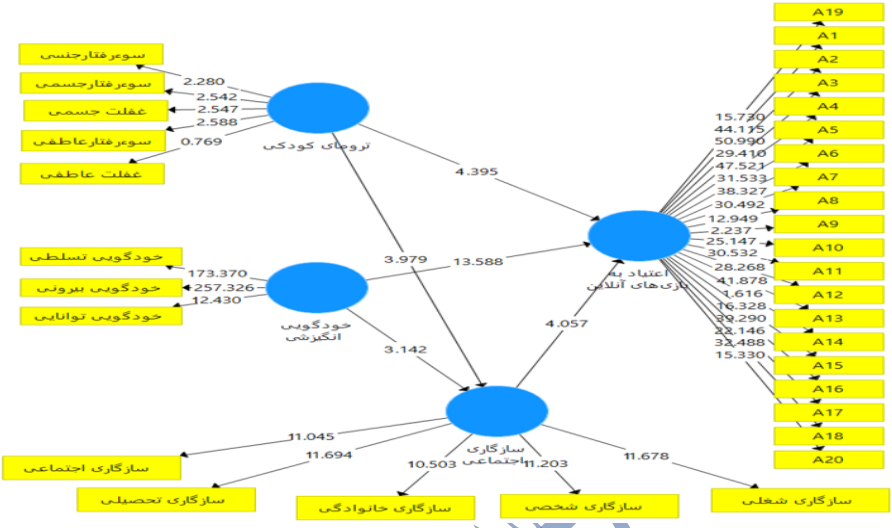
برابر است با ۰/۵۴ که با مقایسه آن با مقادیر قابل قبول برای GOF نشان از برازش مناسب کلی مدل دارد.

$$GOF = \sqrt{average\ (Commonality) \times average\ (R^2)}$$
$$GOF = \sqrt{average 0/85 * 0/64} = 0/54$$

پس از تأیید روایی و پایایی، مدل ساختاری تحقیق ارزیابی می‌شود. برای آزمون مدل مفهومی و فرضیه‌های پژوهش از معادلات ساختاری استفاده‌شده است. شکل ۲ و ۳ مدل خروجی نرم‌افزار smart pls را نشان می‌دهد.



شکل ۱. ضرایب مدل اندازه‌گیری



شکل ۲. مقدار T مدل اندازه‌گیری

جدول ۴. تحلیل مسیر اثرات مستقیم و غیرمستقیم بین متغیرهای اصلی پژوهش

مسیر	فرضیه	ضریب مسیر	مقدار t	مقدارمعناداری	نتیجه
۱	سازگاری اجتماعی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۵۸۴	۴/۰۵۷	۰/۰۰۱	تائید
۲	خودگویی انگیزشی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۶۴۷	۱۳/۵۸۸	۰/۰۰۱	تائید
۳	خودگویی انگیزشی بر سازگاری اجتماعی	۰/۴۴۱	۳/۱۴۲	۰/۰۵	تائید
۴	ترومای کودکی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۵۷۱	۴/۳۹۵	۰/۰۰۱	تائید
۵	ترومای کودکی بر سازگاری اجتماعی	-۰/۴۲۰	۳/۹۷۹	۰/۰۵	تائید
۶	خودگویی انگیزشی – سازگاری اجتماعی- اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۲۶	۲/۲۱۰	۰/۰۵	تائید
۷	ترومای کودکی – سازگاری اجتماعی- اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۲۴	۲/۳۳۵	۰/۰۵	تائید

جدول ۴ نشان می‌دهد که سازگاری اجتماعی (p<۰/۰۱؛ β=-۰/۵۸۴)، اثر منفی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. خودگویی انگیزشی (p<۰/۰۰۱؛β= -۰/۶۴) اثرمنفی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. ترومای کودکی (p<۰/۰۰۱؛ β=۰/۵۷۱) اثرمستقیم و مثبت بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. همچنین خودگویی انگیزشی (p<۰/۰۵؛ β=-۰/۲۶) و ترومای کودکی (p<۰/۰۵؛ β=-۰/۲۴) با میانجی‌گری سازگاری اجتماعی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر معناداری دارند.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف پژوهش حاضر، بررسی الگوی روابط ساختاری پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس ترومای کودکی و خودگویی انگیزشی با نقش میانجی سازگاری اجتماعی بود. یافته نخست پژوهش نشان داد که ترومای کودکی اثر مستقیم و معناداری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. این نتیجه با یافته‌های تانگ و همکاران (۲۰۲۴)، لیو و همکاران (۲۰۲۴)، وی و همکاران (۲۰۲۴) و هوآ و همکاران (۲۰۲۳) همسو بوده و با نظریه دلبستگی (بالبی، ۱۹۸۸) همخوان است. در تبیین این یافته می‌توان گفت بر اساس نظریه دلبستگی بالبی (۱۹۸۸)، تجربه تعاملات ناایمن و آسیب‌زا با مراقبان اصلی مانع شکل‌گیری دلبستگی ایمن شده و به ایجاد الگوهای درونی منفی از خود و دیگران منجر می‌شود. در چنین شرایطی، کودک دیگران را غیرقابل اعتماد و خود را نالایق محبت ادراک می‌کند و در نتیجه در تنظیم هیجان و برقراری روابط بین‌فردی دچار مشکل می‌شود (میکولینسر و همکاران، ۲۰۱۰). این ناتوانی در ارضای نیازهای اساسی دلبستگی باعث می‌شود نوجوانان در مواجهه با تنیدگی‌ها و واقعیت‌های تلخ زندگی، از راهبردهای ناسازگارانه برای تنظیم هیجان استفاده کنند. از این منظر، بازی‌های آنلاین به‌عنوان جایگزینی برای روابط دلبستگی ناایمن، فضایی ایمن و قابل کنترل فراهم می‌کنند که در آن نوجوانان می‌توانند بدون ترس از طرد، احساس تعلق، تعامل و حس قدرت را تجربه کنند. تداوم اتکا به این فضای مجازی، به‌تدریج موجب تقویت اجتناب از روابط واقعی و افزایش وابستگی هیجانی به بازی‌ها می‌شود که خود زمینه‌ساز شکل‌گیری رفتارهای اعتیادی است.

همسو با این تبیین، یافته‌های لیان و همکاران (۲۰۲۳) نشان می‌دهد در خانواده‌هایی که از همبستگی و انطباق‌پذیری پایینی برخوردارند، کودکان بیشتر در معرض تهدید، تحقیر و نادیده‌انگاری قرار می‌گیرند؛ چنین شرایطی نه‌تنها پاسخ‌گوی نیازهای عاطفی و روانی آنان نیست،

بلکه موجب شکل‌گیری احساس بی‌ارزشی می‌شود. در نتیجه، نوجوانان برای گریز از واقعیت‌های دردناک و جبران کمبودهای گذشته، به بازی‌های آنلاین روی می‌آورند؛ بازی‌هایی که به‌تدریج به ابزاری برای تأمین احساس تعلق، تعامل و حس قدرت تبدیل می‌شوند.

دومین یافته پژوهش نشان داد که خودگویی انگیزشی اثر منفی و معناداری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. این یافته با نتایج ژو و همکاران (۲۰۲۴)، فونگ و همکاران (۲۰۲۴) و روسفا و همکاران (۲۰۲۲) همسو بوده و با نظریه خودتنظیمی (بندورا، ۱۹۹۱) همخوان است. در تبیین این یافته می‌توان گفت بر اساس نظریه خودتنظیمی (بندورا، ۱۹۹۱)، خودگویی‌های انگیزشی یکی از سازوکارهای شناختی مهم در چرخه خودتنظیمی هستند که به فرد کمک می‌کنند اهداف خود را پایش کرده، رفتارهایش را ارزیابی کند و در صورت نیاز آن‌ها را اصلاح نماید (بندورا، ۱۹۹۱). افرادی که از سطح بالاتری از خودگویی انگیزشی برخوردارند، در مواجهه با مشکلات، به‌جای فرار یا پناه بردن به بازی‌های آنلاین، از راهبردهای مقابله‌ای فعالانه و حل مسئله استفاده می‌کنند. آن‌ها با شناسایی و اصلاح خودگویی‌های منفی، آن‌ها را به گفت‌وگوهای درونی مثبت و هدف‌مند تبدیل کرده و توانایی کنترل تکانه‌ها و مدیریت رفتار خود را افزایش می‌دهند (امینی‌منش و همکاران، ۱۳۹۶). در مقابل، افراد وابسته به بازی‌های آنلاین معمولاً در مراحل پایش و کنترل رفتار دچار نقص هستند و گفت‌وگوهای درونی آن‌ها اغلب منفی یا توجیه‌کننده رفتار افراطی است؛ وضعیتی که به تداوم و تشدید اعتیاد منجر می‌شود (ژو و همکاران، ۲۰۲۴). تحلیل یافته‌ها نشان می‌دهد که خودگویی‌های انگیزشی نه‌تنها به کنترل رفتار فرد کمک می‌کنند، بلکه با افزایش توانایی تنظیم هیجان و مدیریت تکانه‌ها، نقش مهمی در کاهش گرایش به رفتارهای اعتیادآور مانند بازی‌های آنلاین ایفا می‌کنند. این مکانیسم می‌تواند تفاوت قابل توجهی بین نوجوانانی که در معرض اعتیاد به بازی‌های آنلاین هستند و آن‌هایی که استفاده سالم و متعادل دارند، ایجاد کند. در نتیجه، خودگویی انگیزشی به‌عنوان یکی از عوامل کلیدی در تنظیم رفتار و پیشگیری از اعتیاد مورد توجه قرار می‌گیرد.

سومین یافته پژوهش نشان داد که سازگاری اجتماعی اثر منفی و معناداری بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. این یافته با پژوهش‌های مو و همکاران (۲۰۱۸)، ریانا و همکاران (۲۰۲۳)، دینچ (۲۰۲۳) و کایا و همکاران (۲۰۲۳) همسو بوده و با نظریه تنظیم هیجان (گراس، ۲۰۰۲) همخوان

است. در تبیین این یافته می‌توان گفت بر اساس نظریه تنظیم هیجان گراس (۲۰۰۲)، سازگاری اجتماعی نقش مهمی در تعدیل هیجان‌های منفی ایفا می‌کند؛ به‌گونه‌ای که نوجوانان دارای روابط اجتماعی کارآمد، هیجان‌های ناخوشایند خود را از طریق تعاملات واقعی و دریافت حمایت اجتماعی به شیوه‌ای سازگارانه تنظیم می‌کنند. در مقابل، ضعف در سازگاری اجتماعی می‌تواند فرد را به استفاده از راهبردهای تنظیم هیجان ناسازگارانه، از جمله روی‌آوردن افراطی به بازی‌های آنلاین، سوق دهد؛ زیرا این بازی‌ها امکان اجتناب موقت از هیجان‌های منفی و تجربه احساس تعلق و کنترل را فراهم می‌کنند. افزون بر این، استفاده مکرر از بازی‌های آنلاین به‌عنوان راهبرد تنظیم هیجان می‌تواند به تضعیف بیشتر مهارت‌های اجتماعی و کاهش فرصت‌های تعامل واقعی منجر شود و چرخه‌ای معیوب از کناره‌گیری اجتماعی و وابستگی به فضای مجازی را شکل دهد (مو و همکاران، ۲۰۱۸). نوجوانانی که از مهارت‌های ارتباطی بالاتر و احساس تنهایی کمتری برخوردارند، معمولاً از سطح بالاتری از سازگاری اجتماعی بهره می‌برند. این ویژگی موجب می‌شود آن‌ها روابط اجتماعی معناداری را در دنیای واقعی تجربه کنند، احساس تعلق بیشتری داشته باشند و در نتیجه، نیاز کمتری به جبران نیازهای عاطفی از طریق دنیای مجازی احساس کنند (موسیوند و همکاران، ۱۴۰۲). در واقع، بازی‌های آنلاین برای بسیاری از افراد صرفاً وسیله‌ای برای سرگرمی نیستند، بلکه راهی برای تعامل اجتماعی، فرار از مشکلات یا کسب هویت به شمار می‌روند. زمانی که فرد در دنیای واقعی با طرد اجتماعی یا انزوای روانی مواجه است، بازی‌های آنلاین می‌توانند به نوعی «پناهگاه روانی» تبدیل شوند.

چهارمین یافته پژوهش نشان داد که ترومای کودکی از طریق نقش میانجی سازگاری اجتماعی، به‌صورت غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیرگذار است؛ یافته‌ای که با نتایج پژوهش‌های خمیس (۲۰۲۱) و خدادادپور و همکاران (۱۴۰۳) هم‌راستا است. در تبیین این یافته می‌توان گفت افرادی که در دوران کودکی با تجارب آسیب‌زا مواجه شده‌اند، در مراحل بعدی زندگی اغلب با پیامدهایی همچون کاهش تاب‌آوری روانی، هیجان‌پذیری بالا، مشکلات تنظیم هیجان و ضعف در برقراری و حفظ روابط اجتماعی روبه‌رو می‌شوند. این پیامدها می‌توانند توانایی فرد در انطباق مؤثر با محیط اجتماعی را تضعیف کرده و به کاهش سازگاری اجتماعی منجر شوند (خمیس، ۲۰۲۱).

در چنین شرایطی، کاهش سازگاری اجتماعی فرد را در معرض احساس طرد، انزوای روانی و ناکامی در ارضای نیازهای اساسی همچون تعلق و پذیرش قرار می‌دهد و زمینه را برای گرایش به رفتارهای جبرانی فراهم می‌سازد. از این منظر، بازی‌های آنلاین می‌توانند به‌عنوان راهبردی جایگزین برای پاسخ‌گویی به نیازهای ناکام‌مانده روانی عمل کنند. این بازی‌ها، به‌ویژه در قالب‌های چندنفره، امکان تجربه تعامل اجتماعی، احساس تعلق و کنترل را در محیطی نسبتاً امن و قابل پیش‌بینی فراهم می‌کنند و به همین دلیل، برای افرادی با پیشینه ترومای کودکی جذابیت بیشتری دارند. در نتیجه، سازگاری اجتماعی به‌عنوان یک سازوکار میانجی، نقش کلیدی در تبیین مسیر تأثیر ترومای کودکی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین ایفا می‌کند.

پنجمین یافته پژوهش نشان داد که خودگویی انگیزشی از طریق نقش واسطه‌ای سازگاری اجتماعی، به‌صورت غیرمستقیم بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر دارد. این نتیجه با پژوهش‌های عباس (۲۰۲۲) و تسه و همکاران (۲۰۲۴) همسو است. در تبیین این یافته می‌توان گفت افراد با سطح بالای خودگویی انگیزشی معمولاً مهارت‌های مقابله‌ای مؤثرتر و عزت‌نفس بالاتری دارند و بهتر می‌توانند نیازهای هیجانی و اجتماعی خود را از طریق روابط واقعی بین‌فردی تأمین کنند، در نتیجه کمتر به فضای مجازی برای جبران کمبودهای روانی روی می‌آورند (عباس، ۲۰۲۲). سازگاری اجتماعی نقش واسطه‌ای کلیدی دارد؛ کسانی که خودگویی انگیزشی بالایی دارند، ارتباطات مؤثرتری برقرار کرده و بهتر با محیط اجتماعی سازگار می‌شوند، که این امر نیاز به فرار از واقعیت و گرایش به بازی‌های آنلاین را کاهش می‌دهد؛ بنابراین، یافته‌ها نشان می‌دهد که خودگویی انگیزشی نه‌تنها به‌طور مستقیم، بلکه از طریق ارتقای سازگاری اجتماعی، احتمال استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین را کاهش می‌دهد. این نتایج بر اهمیت توانمندسازی روانی و ارتقای مهارت‌های اجتماعی در برنامه‌های پیشگیری و مداخلات روان‌شناختی تأکید دارد.

یافته‌های این پژوهش نشان داد که ترومای کودکی و خودگویی انگیزشی، به‌طور مستقیم و غیرمستقیم از طریق سازگاری اجتماعی، با اعتیاد به بازی‌های آنلاین مرتبط هستند. این نتایج بر اهمیت شناسایی نوجوانان در معرض خطر و طراحی مداخلات پیشگیرانه تأکید دارد. برنامه‌های مداخله‌ای می‌توانند با تمرکز بر تقویت مهارت‌های اجتماعی و ارتقای خودگویی مثبت، اثرات منفی ترومای کودکی را کاهش داده و احتمال اعتیاد به بازی‌های آنلاین را کاهش دهند.

پژوهش حاضر با چند محدودیت همراه بود. نخست، به‌دلیل ماهیت مقطعی مطالعه، امکان استنباط روابط علّی میان متغیرها محدود است؛ بنابراین انجام پژوهش‌های طولی یا مداخله‌ای در آینده پیشنهاد می‌شود. دوم، داده‌ها بر اساس ابزارهای خودگزارشی گردآوری شد که می‌تواند تحت تأثیر سوگیری پاسخ قرار گیرد؛ استفاده از روش‌های چندمنبعی مانند مصاحبه یا گزارش والدین و معلمان می‌تواند اعتبار یافته‌ها را افزایش دهد. سوم، نمونه پژوهش به دانش‌آموزان شهر سبزوار محدود بود که تعمیم‌پذیری نتایج را کاهش می‌دهد؛ ازاین‌رو، مطالعات آینده می‌توانند با نمونه‌های گسترده‌تر و متنوع‌تر انجام شوند. بر اساس یافته‌های پژوهش، پیشنهاد می‌شود برنامه‌های مشاوره مدرسه با تمرکز بر شناسایی زودهنگام نوجوانان دارای سابقه ترومای کودکی، آموزش مهارت‌های سازگاری اجتماعی و تقویت خودگویی انگیزشی طراحی و اجرا شوند. این مداخلات می‌توانند به‌عنوان راهبردهای عملی برای کاهش گرایش به استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین مورد استفاده قرار گیرند.

موازین اخلاقی

در این پژوهش، کلیه اصول اخلاقی پژوهش شامل رازداری، محرمانه‌بودن اطلاعات، حفظ حریم خصوصی شرکت‌کنندگان و استفاده از داده‌ها صرفاً در چارچوب اهداف علمی رعایت شد. مشارکت در پژوهش به‌صورت داوطلبانه بوده و شرکت‌کنندگان در هر مرحله حق انصراف از ادامه همکاری را داشتند. همچنین، پیش از اجرای پژوهش، رضایت‌نامه آگاهانه از شرکت‌کنندگان اخذ شد و اطمینان داده شد که شرکت در پژوهش هیچ‌گونه آسیب روان‌شناختی یا اجتماعی برای آنان به همراه نخواهد داشت.

مشارکت نویسندگان

تمامی مراحل این پژوهش شامل طراحی مطالعه، گردآوری داده‌ها، تحلیل آماری، تفسیر نتایج و نگارش مقاله با همکاری و مشارکت مسئولانه هر سه نویسنده انجام شده است. تمامی نویسندگان نسخه نهایی مقاله را مطالعه و تأیید کرده‌اند.

تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌کنند که هیچ‌گونه تعارض منافع وجود ندارد.

سپاسگزاری

بدین‌وسیله از تمامی شرکت‌کنندگان در این پژوهش که با همکاری مسئولانه خود نقش مؤثری در اجرای مطالعه داشتند، قدردانی می‌شود. لازم به ذکر است که انجام این پژوهش بدون دریافت حمایت مالی یا پشتیبانی از سوی نهادها یا سازمان‌های خاص صورت گرفته است.

منابع

Abbas, H. (2022). The relation of motivation factors for online games with personality disorders, addiction, shyness, and loneliness in Kuwait. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 14(1), 1-24. [link]

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. American Psychiatric Association Washington, DC. [link]

Aminimanesh, S., Nazari, A. M., Valiollahfarzad, F., & Khanzadeh, M. (2017). The role of psychological motivations in adolescents' addiction to online games. *Journal of Health and Care (Ardabil University of Medical Sciences)*, 19(3), 147–157. [lnik]

Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational behavior and human decision processes*, *50*(2), 248-287. [lnik]

Basharpoor, S., & Ahmadi, Sh. (2023). Structural relations model predicting online game addiction based on deviant peer dependence with the mediating role of maladaptive cognitions and social skill deficits. *Journal of Sabzevar University of Medical Sciences*, 30(6), 669-680. [lnik]

Bernstein, D. P., & Fink, L. (1998). Childhood Trauma Questionnaire: A retrospective self-report manual. *Psychological Corporation.* [lnik]

Bilharzia, E., Paterson, M. S., Wilson, C., Burton, A., Cvejic, E., & Vollmer-Conna, U. (2020). The impact of childhood trauma on psychosocial functioning and physical health in a non-clinical community sample of young adults. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, *54*(2), 185-194. [lnik]

Bowlby, J. (2008). *A secure base: Parent-child attachment and healthy human development*. Basic books. [lnik]

Corkish, B., & Yap, K. (2024). Does mental contamination mediate the association between childhood trauma and obsessive-compulsive symptoms in adults?. *Child Abuse & Neglect*, *152*, 106789. [Inik]

Dinç, S. Y. (2023). The predictive effects of digital game addiction on social adjustment and school engagement in secondary school students. *Journal of Dependence*, 24(2), 227–238. [Inik]

Fenn, J. (2024). Game addiction, imposter phenomenon and social adjustment among young adults in India. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, *28*(1), 1-8. [Inik]

Fong, T. C. T., Cui, K., & Yip, P. S. F. (2024). The relationship between self-control and internet gaming disorder: A structural equation modeling study. *Frontiers in Psychiatry*, 15, Article 1369973. [Inik]

Fritsch, J., Feil, K., Jekauc, D., Latinjak, A. T., & Hatzigeorgiadis, A. (2022). The relationship between self-talk and affective processes in sports: a scoping review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1-34. [Inik]

Gao, B., Cai, Y., Zhao, C., Qian, Y., Zheng, R., & Liu, C. (2024). Longitudinal associations between loneliness and online game addiction among undergraduates: A moderated mediation model. *Acta Psychologica*, *243*, 104134. [Inik]

Garrusi, B., & Nakhaee, N. (2009). Validity and reliability of a persian version of the childhood trauma questionnaire. *Psychological Reports*, 104, 509-516. [Inik]

Gross, J. J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, *39*(3), 281-291. [Inik]

Gupta, K., Kumar, C., Deshpande, A., Mittal, A., Chopade, P., & Raut, R. (2024). Internet gaming addiction–a bibliometric review. *Information Discovery and Delivery*, *52*(1), 62-72. [Inik]

Hagborg, J. M., Tidefors, I., & Fahlke, C. (2022). Psychometric properties of the Childhood Trauma Questionnaire-Short Form (CTQ-SF) in a Swedish clinical sample. *Child Abuse & Neglect*, 132, 105808. [Inik]

Hua, Y., Wang, W., Shi, J., Wang, H., Xu, K., Shi, G., & Lu, C. (2023). Childhood trauma and internet addiction among Chinese adolescents: The mediating role of coping styles. *Current Psychology*, *42*(19), 16507-16517. [Inik]

Kaya, A., Turk, N., Batmaz, H., Griffiths, M.D. (2023). Online gaming addiction and basic psychology needs among adolescents: The mediating roles of

meaning in life and responsibility. International Journal of Mental Health, 22, 2413-2437. [Inik]

Khodadadpour, M., Ja'fari, A., & Vakili, S. (2024). Investigating the relationship between childhood traumas and metacognitive strategies with psychosocial adjustment in blind individuals with an emphasis on the mediating role of ego strength: A descriptive study. *Journal of Rafsanjan University of Medical Sciences*, 23(12), 1046-1059. [Inik]

Kline, R. B. (2016). Principles and practice of structural equation modeling (4th Ed.). Guilford Publications. Madsen, K. R., Damsgaard, M. T., Petersen, K., Qualter, P., & Holstein, B. E. (2024). Bullying at school, cyberbullying, and loneliness: national representative study of adolescents in Denmark. *International journal of environmental research and public health,* 21(4), 414. [Inik]

Laghaei, M., Mehrabizadeh Honarmand, M., Jobson, L., Abdollahpour Ranjbar, H., & Habibi Asgarabad, M. (2023). Pathways from childhood trauma to suicidal ideation: Mediating through difficulties in emotion regulation and depressive symptoms. *BMC Psychiatry*, *23*(1), 295. [Inik]

Lian, S.-L., Cao, X.-X., Xiao, Q.-L., Zhu, X.-W., Yang, C., & Liu, Q.-Q. (2023). Family cohesion and adaptability reduces mobile phone addiction: The mediating and moderating roles of automatic thoughts and peer attachment. *Frontiers in Psychology,* 14, Article 1122943. [Inik]

Lin, S., Tan, L., Chen, X., Liao, Z., Li, Y., Tang, Y., ... & Shen, H. (2023). Emotion dysregulation and Internet gaming disorder in young people: Mediating effects of negative affect and metacognitions. *Journal of Affective Disorders*, *341*, 104-111. [Inik]

Liu, Q., Ouyang, L., Fan, L., Liao, A., Li, Z., Chen, X., & He, Y. (2024). Association between childhood trauma and Internet gaming disorder: a moderated mediation analysis with depression as a mediator and psychological resilience as a moderator. *BMC Psychiatry*, *24*(1), 412. [Inik]

Mikulincer, M., & Shaver, P. R. (2010). *Attachment in adulthood: Structure, dynamics, and change*. Guilford Publications. [Inik]

Mo, P. K., Chan, V. W., Chan, S. W., & Lau, J. T. (2018). The role of social support on emotion dysregulation and Internet addiction among Chinese adolescents: A structural equation model. *Addictive behaviors*, *82*(7), 86-93. [Inik]

Mousavand, M., Aziz, S., & Fooladvand, Sh. (2023). Modeling online game addiction based on communication skills and loneliness with the mediation of adjustment among adolescents during the COVID-19 pandemic. *Journal of Psychological Achievements*, 30(1), 105-120. [Inik]

Neely-Prado, A., van Elk, M., Navarrete, G., Hola, F., & Huepe, D. (2021). Social adaptation in context: the differential role of religiosity and self-esteem in vulnerable vs. non-vulnerable populations–a registered report study. *Frontiers in Psychology*, *12*(1), 1-11. [Inik]

Pettorruso, M., Valle, S., Cavic, E., Martinotti, G., di Giannantonio, M., & Grant, J. E. (2020). Problematic Internet use (PIU), personality profiles and emotion dysregulation in a cohort of young adults: trajectories from risky behaviors to addiction. *Psychiatry Research*, *289*(1), 1-10. [Inik]

Pontes, H. M., Rumpf, H. J., Selak, Š., & Montag, C. (2024). Investigating the interplay between gaming disorder and functional impairments in professional esports gaming. *Scientific Reports*, *14*(1), 1-10. [Inik]

Rabiei, M. (2013). *Psychometric properties of the adjustment questionnaire in the student population* (Master's thesis). Shiraz University. [Inik]

Ranjbar Benki, S., Sadeghi, A., & Tarkhan, M. (2024). Comparison of social adjustment, social acceptance, and emotional maturity in hyperactive students and students with learning disabilities. *Journal of Mashhad University of Medical Sciences*, 67(3), 1006-1018. [Inik]

Riyana, M., Hasan, N., & Soelistyowati, N. (2023). Internet gaming disorder dan penyesuaian sosial remaja. *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi*, *2*(2), 85-91. [Inik]

Robin, N., Carien, R., & Dominique, L. (2022). Tennis service performance in beginners: The effect of instructional self-talk combined with motor imagery. *Journal of Motor Learning and Development*, *1*(aop), 1-12. [Inik]

Rogers, C. R. (1995). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin Harcourt. [Inik]

Rusfa, M. A., Lestari, S., & Amalia, R. (2022). Efektivitas konseling kelompok cognitive behavior therapy dengan teknik self-talk terhadap peningkatan body image. *Jurnal Bimbingan Konseling,* 11(4), 257–264. [Inik]

Sohrabi, N., & Samani, S. (2011). *Design and validation of the individual and social adjustment questionnaire*. Shiraz University. [Inik]

Tang, H., Li, Y., Dong, W., Guo, X., Wu, S., Chen, C., & Lu, G. (2024). The relationship between childhood trauma and internet addiction in adolescents: A meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, *13*(1), 36-50. [lnik]

Tse, N., Siu, A., Tsang, S., & Jensen, M. P. (2024). Group motivational interviewing for adolescents at risk of Internet gaming disorder: A mixed-methods preliminary evaluation. *Clinical Social Work Journal. Advance online publication.* [lnik]

Wang, W., & Chang, C. (2002). Internet dependency and psychosocial maturity among college students. *International Journal of Human–Computer Studies*, 57(4), 379–388. [lnik]

Wei, P. C., & Yu, H. Q. (2024). The relationship between childhood psychological abuse and social media addiction among college students: the mediating role of fear of missing out and the moderating role of left-behind experience. *Archives of Medical Science: AMS*, *20*(3), 798. [lnik]

Wolters, C. A., & Rosenthal, H. (2000). The relation between students' motivational beliefs and their use of motivational regulation strategies. *International Journal of Educational Research*, 33(7–8), 801–820. [lnik]

Yoon, S. Y., Kim, K. M., & Lee, H. R. (2008). A study on the validation of online game addiction scale. *Korean Journal of Youth Studies,* 15(2), 197–214 [lnik]

Young, K.S. (1996) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. The 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, 11 August 1996, Toronto. [lnik]

Zandi Payam, A., Davoodi, A., & Mehrabizadeh Honarmand, M. (2016). *Standardization and psychometric properties of the Persian version of the online game addiction questionnaire*. [lnik]

Zhou, R., Morita, N., Zhu, C., Ogai, Y., Saito, T., Yang, W., ... & Zhang, H. (2024). The relationship between self-control and internet gaming disorder and problematic social networking site use: the mediation effects of internet use motives. *Frontiers in Psychiatry*, *15*(1), 1-14. [lnik]