

Winter 2025, Volume 13, Issue 5

## Correlation Between Childhood Psychological Maltreatment and Online Game Addiction with the Mediating Role of Acceptance and Action

Mohammad Herangza<sup>1</sup>, Nader Hajloo<sup>2\*</sup>, Mohammad Narimani<sup>3</sup>, Sajjad Basharpour<sup>4</sup>

1- PhD Student in Psychology, Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

2- Professor, Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

3- Professor, Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

4- Professor, Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

**Corresponding author:** Nader Hajloo, Professor, Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

**Email:** hajloo53@uma.ac.ir

Received: 16 Aug 2023

Accepted: 14 June 2024

### Abstract

**Introduction:** Online gaming addiction has a negative effect on the physical and mental health of teenagers. The symptoms of online game addiction can be seen in school-age teenagers. The present study was conducted with the aim of determining the correlation between childhood psychological maltreatment and online game addiction with the mediating role of acceptance and action.

**Methods:** The research method is descriptive-correlation type. The statistical population included all male and female students (teenagers) of the first year of secondary education in Bastak Hormozgan city, who were studying in the academic year of 1400-1401, and 350 people were selected as a sample using a multi-stage cluster random sampling method. Data collection tools included demographic questionnaire, "Online Game Addiction Scale", "Psychological Maltreatment Inventory" and "Acceptance and Action Questionnaire-II". Content validity of instruments was measured by qualitative method and reliability by internal consistency method by calculating Cronbach's alpha coefficient. Data were analyzed with SPSS. 20 and AMOS .20 software.

**Results:** Emotional unresponsiveness, rejection/intimidation, unethical/not being honest, high expectations/inflexibility, isolation from the components of "Assisted Maltreatment Inventory" respectively with coefficient values of 0.48, 0.41, 0.28, 0.31 and 0.35 They have a significant positive correlation directly with addiction to online games ( $P < 0.001$ ). Also, emotional unresponsiveness, rejection/intimidation, high expectations/inflexibility, and isolation from the components of "Assisted Maltreatment Inventory" respectively, with coefficient values of 0.16, 0.19, 0.11, and 0.23 with the mediation of acceptance and action as Indirectly, they have a significant positive correlation with addiction to online games ( $P < 0.001$ ).

**Conclusions:** Childhood psychological maltreatment directly and indirectly with the mediation of acceptance and action have a significant correlation with online game addiction. Therefore, in order to reduce the online games addiction, it is suggested to the education officials to implement training courses on the correct communication methods of parents with their children, and training courses on optimal cognitive strategies during stressful events for students.

**Keywords:** Online Game Addiction, Childhood Psychological Maltreatment, Acceptance and Action, Adolescents.

## همبستگی بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجیگری پذیرش و عمل

محمد هرنگز<sup>۱</sup>، نادر حاجلو<sup>۲\*</sup>، محمد نریمانی<sup>۳</sup>، سجاد بشرپور<sup>۴</sup>

- ۱- دانشجوی دکتری تخصصی روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.  
 ۲- استاد، گروه آموزشی روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.  
 ۳- استاد، گروه آموزشی روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.  
 ۴- استاد، گروه آموزشی روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

نویسنده مسئول: نادر حاجلو، استاد، گروه آموزشی روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران  
 ایمیل: [hajloo53@uma.ac.ir](mailto:hajloo53@uma.ac.ir)

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۳/۲۵

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۵/۲۶

### چکیده

**مقدمه:** اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سلامت جسمی و روانی نوجوانان تأثیر منفی می‌گذارد. علائم اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان در سنین مدرسه قابل مشاهده است. پژوهش حاضر با هدف تعیین همبستگی بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجیگری پذیرش و عمل انجام شد.

**روش کار:** روش پژوهش از نوع توصیفی-همبستگی است. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان (نوجوانان) دختر و پسر دوره اول متوسطه آموزش و پرورش شهرستان بستک هرمزگان بود که در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱ به تحصیل اشتغال داشتند که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای تعداد ۳۳۷ تن به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار جمع‌آوری داده‌ها شامل پرسشنامه جمعیت‌شناختی، "مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین (Online Game Addiction Scale)"، "سیاهه بدرفتاری روانشناختی (Psychological Maltreatment Inventory)" و "پرسشنامه پذیرش و عمل - ۲ (Acceptance and Action Questionnaire-II)" بود. روایی محتوایی ابزارها با روش کیفی و پایایی با روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ اندازه‌گیری شد. داده‌ها با نرم افزار اس پی اس اس نسخه ۲۰ و نرم افزار آموس نسخه ۲۰ تحلیل شد.

**یافته‌ها:** عدم پاسخ‌گویی هیجانی، طرد کردن/ترساندن، غیراخلاقی/صادقانه نبودن، پرتوقع/انعطاف‌ناپذیری، منزوی‌سازی به ترتیب از مؤلفه‌های "سیاهه بدرفتاری روانشناختی" با مقدار ضریب ۰/۴۸، ۰/۴۱، ۰/۲۸، ۰/۳۱ و ۰/۳۵ به صورت مستقیم با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت معناداری دارند ( $P > 0/001$ ). همچنین، عدم پاسخ‌گویی هیجانی، طرد کردن/ترساندن، پرتوقع/انعطاف‌ناپذیری و منزوی‌سازی به ترتیب از مؤلفه‌های "سیاهه بدرفتاری روانشناختی" با مقدار ضریب ۰/۱۹، ۰/۱۱ و ۰/۲۳ با میانجیگری پذیرش و عمل به صورت غیرمستقیم با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت معناداری دارند ( $P > 0/001$ ).

**نتیجه‌گیری:** بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی به صورت مستقیم و غیرمستقیم با میانجیگری پذیرش و عمل با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی معناداری دارند. لذا به مسئولین آموزش و پرورش پیشنهاد می‌شود به منظور کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین دوره‌های آموزشی شیوه‌های ارتباطی صحیح والدین با فرزندان ویژه والدین و دوره‌های آموزشی راهبردهای مطلوب شناختی در هنگام رویدادهای تنش‌زا ویژه دانش‌آموزان اجرا شود.

**کلیدواژه‌ها:** اعتیاد به بازی‌های آنلاین، بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی، پذیرش و عمل، نوجوانان.

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های اینترنتی است که امروزه این نوع بازی‌ها به یک پدیده محبوب و جذاب برای اوقات فراغات بسیاری از کودکان و نوجوانان تبدیل شده است. با افزایش سریع استفاده از اینترنت در سال‌های اخیر در سطح جهان، اعتیاد به بازی‌های آنلاین (online games addiction) در بین کودکان و نوجوانان یک نگرانی رو به رشد است (۱). ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه درگیر بازی‌های آنلاین و رایانه‌ای هستند که میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان و جوانان بین ۱/۲ تا ۸/۵ درصد تخمین زده شده است (۲).

یکی از عوامل زمینه‌ساز اعتیاد به بازی‌های آنلاین، رفتار نامطلوب با کودک در محیط خانواده از طرف افراد خانواده یا نزدیکان به صورت بدرفتاری جسمی، عاطفی، جنسی و یا غفلت در مورد کودک می‌باشد که می‌تواند در شکل‌گیری ساختار و کارکرد نظام روانشناختی فرد در بزرگسالی مشکلات متعددی را به وجود آورد (۳). بدرفتاری‌های روانشناختی دوران کودکی به عنوان یک عامل آسیب‌زای کودکی برای ایجاد رفتار اعتیادآور مطرح شده است (۴).

نتایج مطالعات بین بدرفتاری در دوران کودکی با اعتیاد به اینترنت (۵) و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (۷۶) همبستگی مثبت معنادار را نشان داده است. به عنوان مثال، Wei و همکاران (۸) در مطالعه خود دریافتند که بدرفتاری در دوران کودکی به طور غیرمستقیم با اعتیاد به اینترنت از طریق خودکنترلی همبستگی مثبت و معنادار دارد. سایر میانجیگرهای بین بدرفتاری دوران کودکی و اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین شامل تفکر خودکار منفی (۹)، راهبردهای تنظیم شناختی هیجان (۱۰) و سبک‌های مقابله‌ای منفی (۱۱) است. با این حال، هنوز پراکندگی زیادی وجود دارد که توسط مجموعه محدود شناخته شده میانجیگرها توضیح داده نشده است. بنابراین، بررسی جامع‌تری در مورد نقش میانجیگرها در رابطه‌ی بین بدرفتاری‌های روانشناختی دوران کودکی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین ضروری است. پژوهش‌ها، بدرفتاری‌ها و تروماهای دوران کودکی را یک عامل خطر تلقی کرده است که باعث ایجاد سبک‌های ناسازگار شناختی (مانند اجتناب تجربه‌ای) می‌شود (۱۳، ۱۲). اما هنوز در مورد روند توجیه‌کننده این رابطه، اتفاق نظری وجود ندارد. در دهه اخیر، «نظریه درمان پذیرش و تعهد» (Acceptance and Commitment Theory) الگوی جدیدی

برای درک اعتیاد ارائه کرده است (۱۴).

از دیدگاه فوق، اعتیاد به عنوان یک جزء از مجموعه رفتار آموخته شده توسط اجتناب تجربه‌ای (experiential avoidance) تصور می‌شود. یکی از عوامل خطرآفرین اعتیاد به بازی‌های آنلاین، پذیرش و عمل است. در متون‌های روانشناسی، پذیرش و عمل به عنوان یک باور شناختی آسیب‌پذیر محسوب می‌شود که خود می‌تواند یک نقش کلیدی در سبب‌شناسی و تداوم اختلالات روانشناختی پس از تجربه رویداد تنش‌زا داشته باشد. به این رفتار یعنی اجتناب کردن از تجربه‌های درونی (مثل افکار و هیجانات منفی) پذیرش و عمل گفته می‌شود (۱۵).

Piqueras & Garcia-Oliva (۱۶) در مطالعه خود نشان دادند که اجتناب تجربه‌ای، ساختار مهمی است که باید در الگوهای آینده که سعی در توضیح رفتارهای اعتیادآور از قبیل اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین دارند در نظر گرفته شود. افزایش پذیرش و عمل، نشان از همبستگی مثبت معنادار این متغیر با اعتیاد به اینترنت (۱۸، ۱۷) دارد که مقابله با آن ضرورت دارد. در سطوح هیجانی شدیدتر، افراد برای رها شدن از هیجان‌های خود ترجیح می‌دهند از راهبردهای ناسازگارانه‌ی اجتناب بهره ببرند (۱۹). در برخی پژوهش‌ها پذیرش و عمل، نقش میانجیگر بین عوامل روانشناختی، شناختی و هیجانی با اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین بوده است (۲۰، ۲۱). در پژوهشی دیگر، نتایج نشان داد که پذیرش و عمل میانجیگری مهم در ارتباط بین آسیب و ترومای دوران کودکی و رفتار مشکل‌ساز است (۲۲). در برخی از پژوهش‌های اخیر، به نقش پذیرش و عمل با رفتارهای اعتیادآور از قبیل استفاده مشکل‌زا از اینترنت و اعتیاد به گوشی همراه پرداخته شده است، اما پژوهشی بین پذیرش و عمل را به عنوان متغیر میانجیگر در رابطه بین بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین، بررسی نشده است. بنابراین، پژوهش حاضر با هدف تعیین همبستگی بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجیگری پذیرش و عمل انجام شد.

## روش کار

پژوهش حاضر به روش توصیفی-همبستگی است. جامعه‌ی آماری پژوهش شامل کلیه‌ی دانش‌آموزان (نوجوانان) دختر و پسر دوره اول متوسطه آموزش و پرورش شهرستان بستک

بین آن ۱ مدرسه پسرانه و ۲ مدرسه دخترانه و از هر مدرسه ۲ کلاس به صورت تصادفی (به شیوه قرعه کشی) انتخاب شد. از بخش غربی شهرستان به صورت کلی ۶ کلاس انتخاب شد و تمام دانش آموزان آن که ۱۰۱ دانش آموز بود، انتخاب شدند.

معیارهای ورود به پژوهش شامل دانش آموز دوره اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس دولتی، دامنه سنی ۱۴ تا ۱۷ سال و تمایل به تکمیل و پاسخ‌دهی به پرسشنامه‌ها بود. معیار خروج شامل عدم تمایل به شرکت یا ادامه پژوهش و پاسخ‌دهی ناقص به پرسشنامه‌ها بود؛ بدین معنی که بیش از ۲۰ درصد عبارت‌های یک ابزار بدون پاسخ باشد. داده‌ها با ابزارهای زیر جمع‌آوری شد.

پرسشنامه جمعیت شناختی شامل سن، جنسیت و اشتغال به تحصیل در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ در مدارس آموزش و پرورش بستک بود.

«مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» (Online Game Addiction Scale) توسط Chang & Whang (محل ذکر نشده است) در سال ۲۰۰۲ با ایجاد تغییراتی در «مقیاس اعتیاد اینترنتی یانگ» (Young's Internet Addiction Scale) طراحی شد. این مقیاس دارای ۲۰ عبارت می‌باشد که دارای ۲ زیر مقیاس مشکلات اجتماعی و خلقی (social and emotional problems) دارای ۱۰ عبارت (شامل عملکرد تحصیلی و شغلی (academic and occupational performance problems) دارای ۱۰ عبارت (شامل عبارت‌های ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸، ۹، ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۳، ۱۴، ۱۵، ۱۶ و ۱۷) بود که دامنه نمره کلی این مقیاس بین ۲۰ تا ۱۰۰ می‌باشد و نمره بالاتر نشان از تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین است (۲۴). هر یک از عبارت‌ها با طیف ۵ درجه‌ای (بندرت=۱، گاه‌گاهی=۲، مکرراً=۳، اغلب=۴، همیشه=۵) نمره‌گذاری شده‌اند. نقطه برش این مقیاس، نمره ۵۳ است که نمره بالاتر اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. تحلیل نمره افراد به این صورت است که نمره دامنه بین ۲۰ تا ۴۹ کاربرانی را معرفی می‌کند که از لحاظ مدت زمان مصرفی در انجام بازی بر خود کنترل دارند. نمره ۵۰ تا ۷۹ کاربرانی را نشان می‌دهد که در برخی مواقع در انجام بازی‌های آنلاین از لحاظ کنترل بر مدت زمان مصرفی دچار مشکل می‌شوند و دامنه نمره ۸۰ تا ۱۰۰ کاربرانی را نشان می‌دهد که استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین مشکلات جدی در

هرمزگان بود که در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ به تحصیل اشتغال داشتند. با توجه به پیشنهاد متون مربوط به الگوی معادلات ساختاری (۲۳) در رابطه با تعداد نمونه، در ابتدا نمونه‌ای برابر با ۳۰۰ تن در نظر گرفته شد و با توجه به اینکه احتمال می‌رفت تعدادی از پرسشنامه‌ها ناقص باشند (یعنی بیش از ۲۰ درصد عبارت‌های یک ابزار بدون پاسخ باشد)، جهت دسترسی به نتایج قابل قبول‌تر، ۵۰ تن به نمونه اضافه شد. بنابراین، مجموعاً ۳۵۰ تن به عنوان نمونه در نظر گرفته شد که پس از حذف داده‌های پرت، ۳۳۷ پرسشنامه وارد تحلیل آماری شد.

نمونه‌گیری به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای انجام شد. انتخاب نمونه بدین صورت بود. تعداد مدارس متوسطه دوره اول شهرستان بستک هرمزگان ۳۱ مدرسه با جمعیت آماری ۲۴۰۹ دانش‌آموز (۱۱۳۳ دختر و ۱۲۷۶ پسر)، بود. ابتدا جهت تحت پوشش قرار دادن همه مدارس متوسطه دوره اول شهرستان بستک هرمزگان، مدارس متوسطه دوره اول این شهرستان به ۳ بخش مرکزی، شمالی و غربی تقسیم شدند. جهت اطمینان از کفایت نمونه، در مرحله اول از بین مدارس متوسطه دوره اول بخش مرکزی شهرستان که دارای ۱۲ مدرسه (۶ مدرسه پسرانه و ۶ مدرسه دخترانه) پرجمعیت با ۱۱۲۳ دانش‌آموز بود. ۵ مدرسه (۵۰ درصد از نمونه‌ی آماری با توجه به جمعیت دانش‌آموزانی)، که از بین آن ۳ مدرسه پسرانه و ۲ مدرسه دخترانه و از هر مدرسه، ۲ کلاس به صورت تصادفی (به شیوه قرعه کشی) انتخاب شد. از بخش مرکزی شهرستان به صورت کلی ۱۰ کلاس انتخاب شد و تمام دانش‌آموزان آن که ۱۶۸ دانش‌آموز بود، انتخاب شدند. در مرحله دوم از بین مدارس متوسطه دوره اول بخش شمالی شهرستان که دارای ۸ مدرسه (۴ مدرسه پسرانه و ۴ مدرسه دخترانه) با ۵۶۲ دانش‌آموز بود ۲ مدرسه (۲۰ درصد از نمونه‌ی آماری با توجه به جمعیت دانش‌آموزانی) که از بین آن ۱ مدرسه پسرانه و ۱ مدرسه دخترانه و از هر مدرسه ۲ کلاس به صورت تصادفی (به شیوه قرعه کشی) انتخاب شد. از بخش شمالی شهرستان به صورت کلی ۴ کلاس انتخاب شد و تمام دانش‌آموزان آن که ۶۸ دانش‌آموز بود، انتخاب شدند.

در مرحله سوم از بین مدارس متوسطه دوره اول بخش غربی شهرستان که دارای ۱۱ مدرسه (۵ مدرسه پسرانه و ۶ مدرسه دخترانه) با ۷۲۴ دانش‌آموز بود ۳ مدرسه (۳۰ درصد از نمونه‌ی آماری با توجه به جمعیت دانش‌آموزانی)، که از

عبارت‌های (۱۲-۷)، غیراخلاقی/صادقانه نبودن (unethical/not being honest)، دارای ۴ عبارت (۱۶-۱۳)، پرتوقع/انعطاف‌ناپذیر بودن (overcoming/inflexibility) دارای ۴ عبارت (شامل عبارت‌های (۲۰-۱۷) و منزوی سازی (isolating) دارای ۴ عبارت (۲۴-۲۱) می‌باشد. پاسخ‌ها در یک طیف ۵ نمره‌ای کاملاً مخالف=۱ و کاملاً موافق=۵ می‌باشد. دامنه نمره از ۲۴ تا ۱۲۰ می‌باشد که نمره بالاتر نشان‌دهنده در معرض بدرفتاری بیشتر می‌باشد (۲۸). سطح‌بندی نمره ذکر نشده است.

Messman-Moore & Coates با پژوهش روی ۷۷۱ دانشجوی در آمریکا، روایی سازه به روش تحلیل عاملی تأییدی «سیاهه بدرفتاری روانشناختی» را بررسی و نتایج ۵ مولفه اصلی فوق را نشان داد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، برای عدم پاسخ‌گویی هیجانی ۰/۹۱، طرد کردن/ترساندن ۰/۸۰، غیراخلاقی/صادقانه نبودن ۰/۵۸ و پرتوقع/انعطاف‌ناپذیر ۰/۷۰ بود (۲۸). Capar-Taskesen و همکاران با انجام پژوهشی در ترکیه روی ۵۶۱ دانشجوی با میانگین سنی ۲۴/۷۲ سال، روایی سازه به روش ملاکی «سیاهه بدرفتاری روانشناختی» از طریق همبستگی با «فرم کوتاه پرسشنامه ترومای دوران کودکی» (Childhood Trauma Questionnaire Short-Form)، «مقیاس مطلوبیت اجتماعی دو بعدی» (Two-Dimensional Social Desirability Scale) و «پرسشنامه ارزیابی علائم ۴۵-» (Symptom Assessment-45 Questionnaire) بررسی و به ترتیب ضریب همبستگی ۰/۹۳، ۰/۶۷ و ۰/۷۴ به دست آمد. همچنین پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، ۰/۷۵ به دست آمد (۲۹). جعفری و همکاران پژوهشی روی ۳۰۰ تن از بیماران مبتلا به اختلال افسردگی اساسی مراجعه کننده به درمانگاه اعصاب و روان صدیق شهرستان خرم‌آباد انجام دادند. روایی ملاکی به روش روایی همزمان «سیاهه بدرفتاری روانشناختی» از طریق همبستگی با «مقیاس خودگزارشی کودک آزاری» (Child Abuse Self-Report Scale) بررسی و ضریب همبستگی ۰/۷۴ گزارش شد (۳۰). پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، برای مؤلفه عدم پاسخ‌گویی هیجانی ۰/۸۷، طرد کردن/ترساندن ۰/۸۰، غیراخلاقی/صادقانه نبودن ۰/۸۴، پرتوقع/انعطاف‌ناپذیر بودن ۰/۷۷ و منزوی‌سازی ۰/۹۲ به دست آمد (۳۰). بزرگی کازرونی و غلامی‌پور پژوهشی روی

زندگی آن‌ها ایجاد کرده است (۲۴). Kim و همکاران (۲۵) پژوهشی بر روی ۱۵۷۳ تن از نوجوانان ۱۵ تا ۱۶ ساله که در دبیرستان یکی از شهرهای کره تحصیل می‌کردند، انجام شد. جهت بررسی روایی سازه به روش روایی همگرایی، همبستگی بین نمره‌های «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» و «مقیاس اعتیاد به اینترنت» (Internet Addiction Scale) بررسی که ۰/۷۱ گزارش شد. همچنین، پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، ۰/۹۰ به دست آمد (۲۵). Eun و همکاران (۲۶) به منظور بررسی روایی سازه به روش روایی همگرا، «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» روی ۱۴۷۱ کاربر بازی‌های آنلاین کره‌ای بررسی و همبستگی این ابزار با «مقیاس اعتیاد به اینترنت» و «مقیاس خودکنترلی» (Self-Control Scale) را بررسی گردید. نتایج به ترتیب ضریب همبستگی ۰/۷۰ و ۰/۷۵ گزارش شد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، ۰/۸۲ به دست آمد. در ایران، زندی‌پیم و همکاران، روایی سازه به روش روایی همگرا «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» و «مقیاس اعتیاد اینترنتی یانگ» روی ۳۰۰ تن از دانشجویان کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز انجام دادند و میزان ۰/۷۰ به دست آمد. همچنین، پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، ۰/۹۵ گزارش شد (۲۴). نظری و همکاران (۲۷) با پژوهش روی ۳۶۰ تن از نوجوانان پسر شهر تهران، روایی سازه به روش روایی همگرا، همبستگی «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» با زیر مقیاس‌های افسردگی (depression) و اضطراب (anxiety) در «مقیاس افسردگی اضطراب و تنش» (Depression Anxiety and Stress Scale) بررسی کردند که نتایج به ترتیب ضریب همبستگی ۰/۴۱ و ۰/۴۰ را نشان داد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، ۰/۸۵ به دست آمد.

«سیاهه بدرفتاری روانشناختی» (Psychological Maltreatment Inventory) توسط Messman-Moore & Coates در دانشگاه میامی آمریکا در سال ۲۰۱۴ با ۲۴ عبارت طراحی شد (۲۸). سیاهه دارای ۵ مؤلفه است. مؤلفه‌های مذکور شامل عدم پاسخ‌گویی هیجانی (emotional non responsiveness) ۶ عبارت (شامل عبارت‌های ۱-۶)، طرد کردن/ترساندن (rejection/frighten) دارای ۶ عبارت (شامل



۱۷۵ تن از نوجوانان مراجعه‌کننده به کلینیک‌های اختلالات روانی و روانپزشکی شهر شیراز انجام دادند. روایی سازه به روش تحلیل عاملی تأییدی «سیاهه بدرفتاری روانشناختی» بررسی و ۵ عامل تایید شد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، برای هر یک از مولفه‌ها در محدوده ۰/۳۲ تا ۰/۹۹ و پایایی کل ابزار ۰/۷۸ به‌دست آمد (۳۱).

«پرسشنامه پذیرش و عمل-۲» (Acceptance and Action Questionnaire-II) توسط Bond و همکاران در لندن در سال ۲۰۱۱ با ۱۰ عبارت، تک عاملی و به منظور سنجش انعطاف‌پذیری روانشناختی در رابطه با اجتناب تجربه‌ای و تمایل به درگیری در عمل با وجود افکار و احساس‌های ناخواسته ساخته شده است (۳۲). پاسخ‌ها در یک طیف لیکرت ۷ درجه‌ای (هرگز=۱، خیلی بندرت=۲، بندرت=۳، گاهی اوقات=۴، بیشتر اوقات=۵، تقریباً همیشه=۶، همیشه=۷) درجه‌بندی شده است. حداقل و حداکثر نمره در دامنه ۱۰ تا ۷۰ است. نمره بالاتر نشان‌دهنده پذیرش و عمل بالاتر و انعطاف‌پذیری روانشناختی پایین‌تر (۳۲). سطح‌بندی نمره ذکر نشده است.

Bond و همکاران جهت ارزیابی روایی ملاکی از نوع روایی پیش‌بین «پرسشنامه پذیرش و عمل-۲» پژوهشی روی ۲۸۱۶ دانشجو (محل ذکر نشده است) در ۶ گروه انجام شد. نتایج نشان داد نمره «پرسشنامه پذیرش و عمل-۲» با طیفی از پیامدها از قبیل سلامت روان و میزان غیبت در کار را به‌طور معناداری به ترتیب با ضریب  $-0/68$  و  $0/76$  پیش‌بینی می‌کنند. همچنین، پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق،  $0/84$  و ثبات به روش باز آزمون در طول ۳ تا ۱۲ ماه به ترتیب  $0/81$  و  $0/79$  گزارش شده است (۳۲). Ruiz و همکاران (۳۳) جهت بررسی روایی سازه به روش تحلیل عاملی اکتشافی «پرسشنامه پذیرش و عمل-۲»، پژوهشی روی ۱۷۵۹ شرکت‌کننده در کلمبیا شامل یک نمونه از دانشجویان کارشناسی، یک نمونه از جمعیت عمومی و یک نمونه بالینی انجام شد که ساختار تک عاملی یافت شد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق، بین  $0/88$  تا  $0/91$  بود.

در ایران نیز، عباسی و همکاران (۳۴) جهت روانسنجی نسخه فارسی «پرسشنامه پذیرش و عمل-۲»، روایی سازه به روش تحلیل عاملی اکتشافی بر روی ۱۹۵ تن از دانشجویان

دانشگاه تهران و علوم پزشکی بررسی کردند. نتایج ۲ مؤلفه کنترل روی زندگی (عبارت‌های ۴، ۶، ۸) و اجتناب از تجارب هیجانی (عبارت‌های ۱، ۲، ۳، ۵، ۷، ۹، ۱۰) را گزارش دادند. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق،  $0/89$  گزارش شده است (۳۴). منجم و ابراهیمی (۳۵) روایی سازه به روش تحلیل عاملی اکتشافی «پرسشنامه پذیرش و عمل-۲» روی ۳۰۰ تن از دانشجویان دانشگاه پیام نور استان قم انجام دادند. نتایج، ۲ مؤلفه اجتناب از تجارب هیجانی و کنترل روی زندگی را نشان شد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه‌های فوق،  $0/78$  حاصل شد. در پژوهش حاضر، جهت تعیین روایی سازه به روش تحلیل عاملی تأییدی «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» روی ۳۳۷ تن (نمونه پژوهش)، بررسی و ساختار ۲ عاملی (مشکلات اجتماعی و خلقی - مشکلات عملکرد تحصیلی و شغلی)، «سیاهه بدرفتاری روانشناختی»، بررسی و نتایج ۵ مؤلفه و «پرسشنامه پذیرش و عمل- نسخه دوم» بررسی و ساختار تک عاملی تایید شد. پایایی به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفا کرونباخ روی نمونه پژوهش حاضر (۳۳۷ دانش‌آموزان دوره اول متوسطه) در «مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین» در دامنه‌ی  $0/76$  تا  $0/92$ ؛ برای مولفه‌های «سیاهه بدرفتاری روانشناختی» عدم پاسخ‌گویی هیجانی  $0/84$ ، طرد کردن/ترساندن  $0/76$ ، غیراخلاقی/صادقانه نبودن  $0/78$ ، انعطاف‌ناپذیری/پرتوقع  $0/68$ ، منزوی‌سازی  $0/88$  و «پرسشنامه پذیرش و عمل- نسخه دوم» در دامنه  $0/76$  تا  $0/94$  به دست آمد.

جهت جمع‌آوری داده‌ها، پس از دریافت شناسه اخلاق از کمیته اخلاق در معاونت پژوهش دانشگاه محقق اردبیلی، مجوزهای لازم از اداره آموزش و پرورش شهرستان بستک هرمزگان دریافت شد. با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای تعداد ۳۳۷ تن به عنوان نمونه انتخاب شدند. با توجه به همه‌گیری کووید-۱۹ در هنگام اجرای پژوهش، ابزارها در نرم‌افزار دیجی سروی (Digi Survey) طراحی و پس از هماهنگی با برخی مدیران مدارس متوسطه اول، به شکل آنلاین از طریق گذاشتن لینک آن‌ها در گروه‌های کلاسی و کانال‌های واتس‌آپ در اختیار آزمودنی‌ها قرار گرفت. تخصیص زمان لازم به صورت تقریبی ۱ هفته برای هر مدرسه در نظر گرفته شد و در نهایت تکمیل کلیه ابزارها از تمامی مدارس گروه نمونه،

مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی با پذیرش و عمل، بررسی همبستگی پذیرش و عمل با اعتیاد به بازی‌های آنلاین) و با روش بوت استرپ (Bootstrap) با فاصله اطمینان ۹۵ درصد، مسیرهای غیرمستقیم متغیرها (بررسی همبستگی بدرفتاری روانشناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجیگر پذیرش و عمل) بررسی شد.

برای آزمون برازش الگوی ساختاری، از شاخص نیکویی برازش (Goodness of Fit Index; GFI)، نیکویی برازش تعدیل یافته (Adjusted Goodness of Fit Index; AGFI)، برازندگی شده (Normal Fit Index; NFI)، برازندگی تطبیقی (Comparative Fit Index; CFI)، توکر-لوئیس (Tucker-Incremental Fit Index; IFI) و توکر-لوئیس (Tucker-Lewis Index; TLI) با نقطه برش بالاتر از ۰/۹۰ استفاده شد (۳۶). داده‌ها در نرم افزار اس پی اس نسخه ۲۰ و نرم افزار آموس نسخه ۲۰ تحلیل شد.

### یافته‌ها

نمونه پژوهش را ۳۳۷ دانش‌آموز دوره‌ی اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس دولتی در دامنه سنی ۱۴ تا ۱۷ سال با میانگین سنی ۱۴/۴۰ سال و انحراف معیار سنی ۱/۰۳ سال تشکیل دادند. ۱۷۹ تن (۵۳/۱۱ درصد) از دانش‌آموزان پسر و ۱۵۸ تن (۴۶/۸۸ درصد) دختر بودند. جدول ۱، شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد.

مدت ۱ ماه به طول انجامید. امکان پاسخ‌گویی به ابزارها از هر سیستم در صورت تأیید نهایی فقط یکبار وجود داشت. لازم به ذکر است که شماره همراه پژوهشگر در پیام‌رسان شاد جهت رفع هر گونه ابهام در هنگام پاسخ‌گویی به ابزارها به کلیه دانش‌آموزان اعلام شده بود.

جهت ملاحظات اخلاقی، ضمن هماهنگی مدیر مدرسه با اولیای دانش‌آموزان و با در نظر گرفتن رغبت و میل آن‌ها، از دانش‌آموزان درخواست شد به ابزارها پاسخ دهند و به داوطلبین اطمینان خاطر داده شد که با حفظ رازداری، بدون ذکر نام و نام خانوادگی، اطلاعات آن‌ها محرمانه خواهد ماند و شرکت در پژوهش هیچ‌گونه آسیب احتمالی نداشته و هیچ محدودیت زمانی در تکمیل ابزارها وجود نداشت. برای تحلیل داده‌ها، شاخص‌های آمار توصیفی (میانگین، انحراف استاندارد، بیشینه و کمینه) و مفروضات الگوی ساختاری پیشنهادی (فرض نرمال بودن یا هنجار بودن توزیع متغیرهای پژوهش از طریق آزمون کولموگوروف-اسمیرنوف (Kolmogorov-Smirnov)، فرض عدم هم‌خطی متغیرهای پژوهش از طریق شاخص عامل تورم واریانس (variance inflation factor) و فرض عدم خودهمبستگی بین متغیرهای مستقل و وابسته از طریق آزمون Durbin-Watson)، با استفاده از الگوی معادلات ساختاری، مسیرهای مستقیم متغیرها (بررسی همبستگی مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین، بررسی همبستگی

جدول ۱: شاخص‌های توصیفی مربوط به متغیرهای مورد پژوهش

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	بیشینه	کمینه
عدم پاسخ‌گویی هیجانی	۱۶/۵۳	۴/۴۳	۲۷	۱۱
طرد کردن/ترساندن	۱۴/۱۱	۴/۸۸	۱۹	۵
غیراخلاقی/صادقانه نبودن	۱۳/۲۳	۳/۴۵	۱۷	۷
پرتوقع/انعطاف‌ناپذیری	۹/۲۳	۲/۸۳	۱۳	۶
منزوی‌سازی	۱۴/۳۲	۴/۷۵	۲۳	۵
پذیرش و عمل	۴۳	۱۱/۴۳	۶۳	۱۲
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۵۷/۳۹	۱۲/۷۱	۹۲	۲۶

یکی از پیش‌فرض‌هایی که بررسی می‌گردد، فرض نرمال بودن یا هنجار بودن توزیع متغیرهای پژوهش است که جهت آزمون این پیش‌فرض، آزمون کولموگوروف-اسمیرنوف اجرا گردید. پس از اجرای این آزمون، با توجه به مقدار Z و سطح معناداری ( $P > 0.05$ ) در هر یک از متغیرهای پژوهش، پیش‌فرض نرمال بودن یا هنجار بودن توزیع متغیرهای

میانگین، انحراف استاندارد، بیشینه و کمینه برای مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی، پذیرش و عمل و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در جدول ۱ قابل مشاهده است.

قبل از ارزیابی الگوی ساختاری پژوهش، جهت رعایت کردن مفروضه‌های آماری و پیش‌فرض‌های الگوی معادلات ساختاری، پیش‌فرض‌های آماری لازم به آزمون گذاشته شد.

اندازه آماره این آزمون بین صفر تا ۴ قرار دارد که محدوده قابل قبول برای اندازه آماره عددی بین ۱/۵ تا ۲/۵ است (۳۷). با توجه به آماره دوربین-واتسون (۱/۸۳) داده‌های این پژوهش، نشان داده شد که آماره دوربین-واتسون در محدوده قابل قبول قرار دارد. به عبارتی دیگر، بیانگر عدم خودهمبستگی بین متغیرهای مستقل و وابسته پژوهش بود. پس از اجرای الگو در نرم‌افزار آموس نسخه ۲۰ و با توجه به ضرایب مسیر (β)، همبستگی مستقیم متغیرها بررسی شد. جدول ۲ شاخص‌های برازش الگوی فرضی با داده‌های مذکور را نشان می‌دهد.

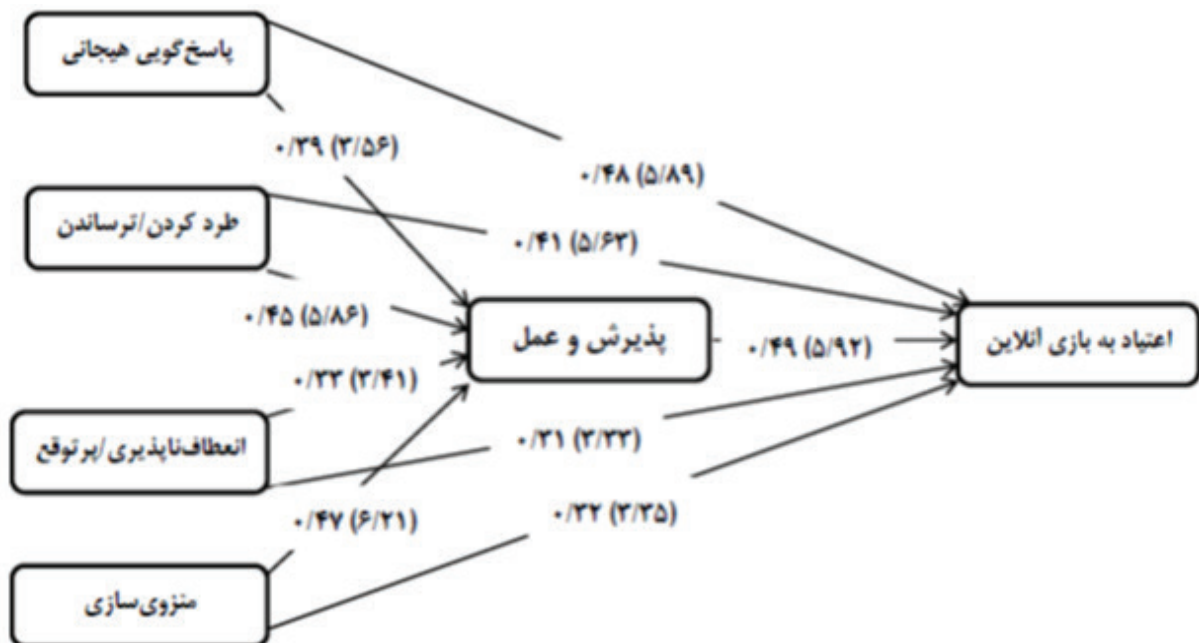
جدول ۲: شاخص‌های نیکویی برازش ارزیابی نهایی الگوی پژوهش

ویژگی‌های برازندگی	مقدار	حد مجاز
شاخص نیکویی برازش (GFI)	۰/۹۱۷	بالاتر از ۰/۹
شاخص نیکویی برازش تعدیل یافته (AGFI)	۰/۹۲۳	بالاتر از ۰/۸
شاخص برازندگی هنجار شده (NFI)	۰/۰/۹۳۶	بالاتر از ۰/۹
شاخص برازندگی تطبیقی (CFI)	۰/۹۶۷	بالاتر از ۰/۹
شاخص برازندگی افزایشی (IFI)	۰/۹۴۳	بالاتر از ۰/۹
شاخص توکر - لوئیس (TLI)	۰/۹۵۷	بالاتر از ۰/۹

همان‌طور که در جدول ۲ نشان داده شده، مقادیر نزدیک به ۰/۹۰ و یا بیشتر از آن نشان از مطلوب بودن الگو می‌باشد (۳۶). با توجه به مقادیر شاخص‌های برازندگی فوق‌الذکر که به نوعی همه آن‌ها نشان از برازش قابل قبول و مطلوب

پژوهش مورد تأیید قرار گرفت. یکی دیگر از پیش‌فرض‌ها، عدم هم‌خطی متغیرهای مستقل بود که با استفاده از شاخص عامل تورم واریانس ارزیابی شد که پیش‌فرض عدم هم‌خطی متغیرهای مستقل مورد تأیید قرار گرفت. به عبارتی دیگر، با توجه به این که مقدار شاخص عامل تورم واریانس متغیرهای پژوهش، کمتر از ۵ و یا نزدیک به ۱ است؛ مشکل هم‌خطی بین متغیرهای پژوهش وجود ندارد. یکی دیگر از مفروضات، استقلال خطاها (تفاوت بین مقادیر واقعی و مقادیر پیش‌بینی شده توسط معادله رگرسیون) از یکدیگر است که از آزمون دوربین-واتسون استفاده شد.

همان‌طور که در جدول ۲ نشان داده شده، مقادیر نزدیک به ۰/۹۰ و یا بیشتر از آن نشان از مطلوب بودن الگو می‌باشد (۳۶). با توجه به مقادیر شاخص‌های برازندگی فوق‌الذکر که به نوعی همه آن‌ها نشان از برازش قابل قبول و مطلوب



نمودار ۱: ضرایب الگوی اندازه‌گیری اعتیاد به بازی‌های آنلاین براساس مولفه‌های بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی با میانجیگری پذیرش و عمل



۱/۹۶ بیشتر بوده است، بنابراین، فرضیه‌های پژوهش در سطح اطمینان ۹۵ درصد تأیید می‌شود و بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی با میانجیگری پذیرش و عمل با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت معناداری دارد ( $P > 0.001$ ).

از آنجایی که فرضیه‌های مهم این پژوهش، بررسی همبستگی غیرمستقیم متغیرها بود؛ نتایج حاصل از این آزمون در جدول ۳ نشان داده شده است.

جدول ۳: نتایج آزمون بوت استراپ برای مسیرهای غیرمستقیم

متغیر پیش‌بین	متغیر میانجیگر	متغیر ملاک	حد پایین	حد بالا	ضریب همبستگی غیرمستقیم	تأیید یا رد
عدم پاسخ‌گویی هیجانی	پذیرش و عمل	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۱۸	۰/۳۸۶	۰/۱۶۴	تأیید
طرد کردن/ترساندن	پذیرش و عمل	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۱۴۱	۰/۴۱۲	۰/۱۹۴	تأیید
پرتوقع/انعطاف‌ناپذیری	پذیرش و عمل	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۰/۰۶۳	۰/۲۳۵	۰/۱۱۴	تأیید
منزوی‌سازی	پذیرش و عمل	اعتیاد به بازی‌های آنلاین	-۰/۰۰۳	-۰/۱۷۳	۰/۲۳۲	تأیید

مراقبت‌ها در مهیا کردن محیط حمایت‌کننده و رشدی مناسب است. مطابق با یافته‌های اسرافیلی و بشرپور (۳۸) در خانواده‌هایی که میزان همبستگی و انطباق‌پذیری بین اعضای خانواده پایین باشد، نه تنها محیط حمایت‌کننده وجود نداشته بلکه محیطی سرشار از تهدید، تحقیر و نادیده گرفتن وجود داشته که پاسخگوی نیازهای عاطفی و هیجانی فرزندان نبوده، در نهایت منجر به احساس عدم شایستگی و ارزش‌مندی نسبت به خویشتن شده، در چنین شرایطی، نوجوان برای فرار از واقعیت بیرونی به اینترنت و بازی‌های آن پناه می‌برد. گویا بازی‌های آنلاین برای آن‌ها دنیایی امنی می‌شود که در آن خبری از تهدید، تحقیر و چالش نیست. به بیان Jin و همکاران (۳۹)، انتظارات و خواسته‌های بالای والدین از کودکان و مشکلاتی که کودکان در مواجهه با آن‌ها تجربه می‌کنند، گرایش آن‌ها را به اعتیاد به بازی افزایش می‌دهد.

همچنین، نتایج الگوی معادلات ساختاری نشان داد همه مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی (به جزء غیراخلاقی/صادقانه نبودن) همبستگی مستقیم و مثبت با پذیرش و عمل دارد. این یافته با دست‌آوردهای پژوهشی Roche و همکاران (۲۲) همسو است. Roche و همکاران (۲۲) در پژوهش خود نشان دادند آسیب و ترومای دوران کودکی می‌تواند به صورت مثبت و معنادار پذیرش و عمل را پیش‌بینی کند. در تبیین این یافته قابل ذکر است که یک

نتایج الگوی معادلات ساختاری نشان داد تمام روابط مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی با میانجیگری پذیرش و عمل با اعتیاد به بازی‌های آنلاین (به جزء رابطه غیراخلاقی/صادقانه نبودن با پذیرش و عمل) معنادار می‌باشد ( $P > 0.001$ ). از آنجایی که مسیر غیراخلاقی/صادقانه نبودن با پذیرش و عمل همبستگی معناداری به دست نیامد از الگوی فرضی حذف گردید. با توجه به ضرایب مسیر به دست آمده و مقادیر ضرایب معناداری  $t$  در داخل پراتنز (نمودار ۱)، می‌توان گفت که ضرایب معناداری  $t$  از

با توجه به نتایج حاصل از جدول ۳ می‌توان گفت نقش میانجیگری پذیرش و عمل در رابطه بین مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در سطح  $P > 0.05$  معنادار است.

## بحث

پژوهش حاضر با هدف تعیین همبستگی بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین با نقش میانجیگری پذیرش و عمل انجام شد. نتایج الگوی معادلات ساختاری نشان داد همه مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی همبستگی مستقیم و مثبت با اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارند. این یافته با نتایج پژوهش Geng و همکاران (۵)، Geniş & Ayaz-Alkaya (۶) و Grajewski & Dragan (۷) همسو می‌باشد. این پژوهش‌ها نشان دادند که بدرفتاری در دوران کودکی به صورت مثبت و معنادار با اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای همبستگی دارد. به عنوان مثال Grajewski & Dragan (۷) با مطالعه‌ای که برای آشکار کردن دلایل شخصی اعتیاد به بازی آنلاین انجام شد، نشان دادند که آسیب‌های دوران کودکی، تجربیات منفی زندگی، دلبستگی مضطرب و مشکلات تعامل بین فردی، تمایل به ابتلا به اعتیاد به بازی آنلاین را افزایش می‌دهد. آنچه در تبیین این یافته قابل ذکر است؛ بدرفتاری روانشناختی والدین نسبت به کودکان گویای شکست

گرفت که افراد به آن متوسل شده تا به نوعی از تنش‌ها و تعارض‌های زندگی روزمره رها شوند یا از مقابله‌ی مستقیم و کارآمد با چالش‌ها و مشکلات زندگی اجتناب کرده (۴۴) و یا راهی برای پنهان کردن خواسته‌های خود بدانند (۳۹). در نهایت نتایج الگوی معادلات ساختاری نشان داد مؤلفه‌های بدرفتاری روانشناختی (به جزء غیراخلاقی/صادقانه نبودن) با اعتیاد به بازی‌های آنلاین با میانجیگری پذیرش و عمل همبستگی غیرمستقیم و مثبت دارد. این یافته هم‌هنگ با یافته‌های پژوهشی Faghani و همکاران (۲۰)، Melodia و همکاران (۲۱) و Roche و همکاران (۲۲) می‌باشد. این پژوهشگران در یافته‌های پژوهشی خود نشان دادند که پذیرش و عمل می‌تواند نقش میانجیگر بین تنش‌ها و آسیب‌های دوران کودکی با اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین ایفاء کند. آنچه در تبیین این یافته قابل ذکر است: افرادی که در دوران کودکی در محیطی ناامن پرورش می‌یابند و از طرف مراقبین بارها و بارها مورد تهدید و تحقیر قرار می‌گیرند و نیازهای عاطفی آن‌ها نادیده گرفته شده و از لحاظ اجتماعی محدود می‌شوند، می‌تواند در شکل‌گیری ساختار و کارکرد نظام روانشناختی فرد در بزرگسالی مشکلات متعددی را به وجود آورد و در بلندمدت اثرات منفی بر رشد اجتماعی و هیجانی افراد بگذارد (۳). Campbell-Sills & Barlow (۴۵) معتقدند تنش‌ها و کشمکش‌های دوران کودکی با ایجاد شکل‌گیری ساختار شناختی افراد منجر به ماندگاری هیجانات منفی حاصل از رویدادهای ناخوشایند می‌شود. به دنبال آن، این افراد به منظور بهبود وضعیت هیجانی و عاطفی خویش، از اجتناب و بازداری هیجانی به عنوان یک راهبرد پیش‌فرض بهره می‌برند. در نهایت جهت‌گرایز از تنش‌ها و تعارض‌ها و هیجانات منفی برخاسته از آن به دنبال فضای امن بازی‌های آنلاین می‌گردند که نه تنها در آن خبری از تنش‌ها نبوده بلکه به طور موقت تسکین‌دهنده‌ی هیجانات منفی می‌باشد. بکارگیری چنین راهبردهایی در بلندمدت کارساز نبوده بلکه مسائل و مشکلات حل نشده باقی مانده و هیجانات ناشی از آن به قوت خود باقی خواهد ماند. در تبیینی دیگر، افرادی که مورد بی‌مهری و بدرفتاری مراقبین خود قرار گرفته، بتدریج از عزت نفس و خودکارآمدی پایینی برخوردار بوده و به دلیل درک منفی از شایستگی اجتماعی خود به ندرت در فعالیت‌های اجتماعی شرکت می‌کنند یا فرصت‌های کمتری برای شرکت در چنین فعالیت‌هایی دارند. با این

محیط نامطلوب برای شکل‌گیری باورهای شناختی ناپه‌نجان با هیجانات نامناسب، جایی است که کودک از لحاظ اجتماعی محدود شده، هیجانات کودک نادیده گرفته شده و مورد تهدید و تنبیه قرار می‌گیرد. به نظر می‌رسد که به بیان Waller و همکاران (۴۰) چنین فضایی مدیریت و ابراز هیجان و شناسایی آن را با مشکل مواجهه می‌کند. کودک، تنظیم هیجان و چگونگی ایجاد باورهای شناختی مناسب را در خانواده به وسیله‌ی تمرین کردن با والدین و مشاهده آن‌ها از قبیل اعتبار دادن والدین به احساسات و هیجاناتش فرا می‌گیرد (۴۱)، اما موقعی که محیط تعامل والد-کودک از نظر عاطفی و روانشناختی همراه با سوء رفتار است و کودک به طور مداوم مورد سرزنش، نقد و تحقیر قرار می‌گیرد موجب می‌شود که کودک الگوی مناسبی برای ایجاد باورهای شناختی مطلوب و تنظیم هیجانات مناسب نیابد و به جای راهبردهای مناسب شناختی و هیجانی، جهت تجربه کردن واقعیت‌ها و جلوگیری از معرض سرزنش و انتقاد گرفتن شروع به اجتناب از تجارب و سرکوب کند (۴۲). Williams و همکاران (۱۵) معتقدند پذیرش و عمل با ایجاد اجتناب فرد از تجربه‌های هیجانی و روانشناختی خود، منجر به شکل‌گیری خودگریزی در افراد می‌شود. پذیرش و عمل باعث می‌شود که فرد نتواند تجربه‌های دردناک گذشته خویش را بپذیرد و از روبه‌رو شدن با آن در رنج و عذاب نباشد.

نتایج الگوی معادلات ساختاری نشان داد پذیرش و عمل همبستگی مستقیم و مثبت با اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. این یافته همسو با یافته‌های پژوهشی Garcia-Oliva (۱۶)، Teymouri Farkush و همکاران (۱۷)، Hsieh و همکاران (۱۸) و Sheppes & Levin (۱۹) می‌باشد. این پژوهشگران در یافته‌های پژوهشی خود نشان دادند که پذیرش و عمل به صورت مثبت و معنادار با اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین همبستگی دارد و افراد در سطوح هیجانی شدیدتر از قبیل اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین جهت اجتناب و رها شدن از هیجانات خود سعی در بهره‌گیری از راهبرد پذیرش و عمل دارند. همچنین این یافته همسو با نظریه جبران اینترنتی (Internet Compensation Theory) است. این نظریه پیشنهاد می‌کند که افراد برای فرار از مسائل زندگی واقعی یا کاهش خلق و خوی ناخوشایند به اینترنت روی می‌آورند (۴۳). اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین را می‌توان به‌عنوان یکی از راهبردهای غیرسازنده‌ای در نظر

این پژوهش مانند سایر پژوهش‌ها محدودیت‌هایی دارد. از آنجایی که پژوهش روی دانش‌آموزان متوسطه‌ی دوره اول شهرستان بستک صورت گرفته است. لذا می‌بایست در تعمیم نتایج در سایر مقاطع و شهرها با احتیاط لازم انجام گردد. با توجه به اینکه تنها منبع گردآوری اطلاعات، پرسشنامه‌هایی بود که جنبه‌ی خود گزارشی داشتند؛ ممکن است در اطلاعات کسب شده، سوءگیری تک روشی ایجاد شده باشد. همچنین با توجه به اینکه اجرای پژوهش به شکل آنلاین از طریق گذاشتن لینک آن‌ها صورت گرفت، عدم اطمینان از تکمیل ابزار توسط شخص نوجوان از دیگر محدودیت‌هاست.

### سیاسگزاری

این مقاله مستخرج از پایان‌نامه دکتری تخصصی محمد هرنگ‌زا، رشته روانشناسی عمومی، با راهنمایی آقای دکتر نادر حاجلو در دانشگاه محقق اردبیلی می‌باشد که به تصویب کمیته اخلاق در معاونت پژوهشی دانشگاه محقق اردبیلی با شناسه اخلاق IR.UMA.REC.1400.047 در تاریخ ۱۴۰۰/۰۹/۲۹ رسیده است. از همه افرادی که در انجام این پژوهش مشارکت و همکاری نمودند، قدردانی می‌شود.

### تضاد منافع

نویسندگان مقاله حاضر هیچ‌گونه تضاد منافی را گزارش نکردند.

### References

1. Kaya A, Dalgiç AI. How does internet addiction affect adolescent lifestyles? Results from a school-based study in the Mediterranean region of Turkey. *Journal of Pediatric Nursing*. 2021; 1(59): 38-43. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2021.01.021>
2. Jo YS, Bhang SY, Choi JS, Lee HK, Lee SY, Kweon YS. Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*. 2019; 8 (7): 945. <https://doi.org/10.3390/jcm8070945>
3. English D, Thompson R, White CR, Wilson D. Why should child welfare pay more attention to emotional maltreatment? *Children and Youth Services Review*. 2015; 1 (50): 53-63. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2015.01.010>

حال، روابط اجتماعی یک خواسته روانی ضروری برای اکثر افراد است، بنابراین، به بیان Jin و همکاران (۳۹) افرادی که اعتماد به نفس یا خودکارآمدی پایینی دارند از تعاملات و روابط اجتماعی اجتناب کرده و ممکن است بازی‌های آنلاین را راهی برای پنهان کردن خواسته‌های خود بدانند. بنابراین، برآوردن نیازهای اجتماعی با بازی‌های آنلاین انگیزه آن‌ها را برای انجام بازی‌های بیشتر تقویت می‌کند و نیاز آن‌ها برای کسب رضایت خارج از بازی می‌تواند کاهش یابد (۴۶). به طور خاص، نتایج مطالعات Bhagat و همکاران (۴۶) روی بازی‌های آنلاین نشان داده است که چنین افرادی به دلیل تعامل اجتماعی آنلاین، ناشناس بودن آنلاین و عدم حضور فیزیکی که به کاربران امکان کنترل تعامل اجتماعی را می‌دهد، حضور در بازی‌های آنلاین می‌توانند جایگزین تعامل اجتماعی واقعی شوند.

### نتیجه‌گیری

نتایج نشان داد که بدرفتاری روانشناختی دوران کودکی به صورت مستقیم و غیرمستقیم با میانجیگر پذیرش و عمل با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی معناداری دارند. لذا به مسئولین آموزش و پرورش پیشنهاد می‌شود به منظور کاهش اعتیاد به بازی‌های آنلاین دوره‌های آموزشی شیوه‌های ارتباطی صحیح والدین با فرزندان ویژه والدین و دوره‌های آموزشی راهبردهای مطلوب شناختی در هنگام رویدادهای تنش‌زا ویژه دانش‌آموزان اجرا شود.

4. Brand M, Young KS, Laier C, Wölfling K, Potenza MN. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Bio behavioral Reviews*. 2016; 1 (71): 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
5. Geng J, Bao L, Wang H, Wang J, Gao T, Lei L. Does childhood maltreatment increase the subsequent risk of problematic smartphone use among adolescents? A two-wave longitudinal study. *Addictive Behaviors*. 2022; 1 (129): 107250. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107250>
6. Geniş Ç, Ayaz-alkaya S. Digital game addiction, social anxiety, and parental attitudes in adolescents: A cross-sectional study.

- Children and Youth Services Review. 2023; 1 (149): 106931. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.106931>
7. Grajewski P, Dragan M. Adverse childhood experiences, dissociation, and anxious attachment style as risk factors of gaming disorder. *Addictive Behaviors Reports*. 2020; 1 (11): 100269. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100269>
  8. Wei C, Chen P, Xin M, Liu H, Yu C, Zou Q. Interparental conflict, parent-adolescent attachment and adolescent Internet addiction: The moderating role of adolescent self-control. *Social Behavior and Personality: An International Journal*. 2020; 48 (9): 1-3. <https://doi.org/10.2224/sbp.9150>
  9. Park S, Lee Y, Jun JY. Differences in the relationship between traumatic experiences, self-esteem, negative cognition, and internet addiction symptoms among North Korean adolescent defectors and South Korean adolescents: A preliminary study. *Psychiatry Research*. 2017; 1 (257): 381-385. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.07.078>
  10. Guo YY, Gu JJ, Gaskin J, Yin XQ, Zhang YH, Wang JL. The association of childhood maltreatment with Internet addiction: The serial mediating effects of cognitive emotion regulation strategies and depression. *Child Abuse & Neglect*. 2023; 1 (140): 106134. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2023.106134>
  11. Hua Y, Wang W, Shi J, Wang H, Xu K, Shi G, Guo L, Lu C. Childhood trauma and internet addiction among Chinese adolescents: The mediating role of coping styles. *Current Psychology*. 2023; 42(19):16507-16517. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02862-0>
  12. Choi KW, Sikkema KJ, Vythilingum B, Geerts L, Faure SC, Watt MH, Roos A, Stein DJ. Maternal childhood trauma, postpartum depression, and infant outcomes: Avoidant affective processing as a potential mechanism. *Journal of Affective Disorders*. 2017; 15 (211): 107-115. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.01.004>
  13. Reuman L, Buchholz J, Abramowitz JS. Obsessive beliefs, experiential avoidance, and cognitive fusion as predictors of obsessive-compulsive disorder symptom dimensions. *Journal of Contextual Behavioral Science*. 2018; 1 (9): 15-20. <https://doi.org/10.1016/j.jcbs.2018.06.001>
  14. Lee EB, An W, Levin ME, Twohig MP. An initial meta-analysis of Acceptance and Commitment Therapy for treating substance use disorders. *Drug and Alcohol Dependence*. 2015; 1 (155): 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2015.08.004>
  15. Williams JL, Hardt MM, Henschel AV, Eddinger JR. Experiential avoidance moderates the association between motivational sensitivity and prolonged grief but not posttraumatic stress symptoms. *Psychiatry Research*. 2019; 1 (273): 336-342. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.01.020>
  16. Garcia-Oliva C, Piqueras JA. Experiential avoidance and technological addictions in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*. 2016; 5 (2): 293-303. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.041>
  17. Teymouri Farkush F, Kachooei M, Vahidi E. The relationship between shame and internet addiction among university students: The mediating role of experiential avoidance. *International Journal of Adolescence and Youth*. 2022; 27 (1): 102-110. <https://doi.org/10.1080/02673843.2021.2025116>
  18. Hsieh KY, Hsiao RC, Yang YH, Lee KH, Yen CF. Relationship between self-identity confusion and internet addiction among college students: The mediating effects of psychological inflexibility and experiential avoidance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2019; 16 (17): 3225. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173225>
  19. Sheppes G, Levin Z. Emotion regulation choice: Selecting between cognitive regulation strategies to control emotion. *Frontiers in Human Neuroscience*. 2013; 7: 179. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00179>
  20. Faghani N, Akbari M, Hasani J, Marino C. An emotional and cognitive model of problematic Internet use among college students: The full mediating role of cognitive factors. *Addictive Behaviors*. 2020; 1 (105): 106252. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106252>
  21. Melodia F, Canale N, Griffiths MD. The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2020; 1-27. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
  22. Roche AI, Kroska EB, Miller ML, Kroska

- SK, O'Hara MW. Childhood trauma and problem behavior: Examining the mediating roles of experiential avoidance and mindfulness processes. *Journal of American College Health*. 2019; 67 (1): 17-26. <https://doi.org/10.1080/07448481.2018.1455689>
23. Homan AH. [Structural Equation Modeling Using LISREL Software]. Tehran: Samt; 2021. <https://samt.ac.ir/en/book/3794/handbook-on-meta-analysis-scientific-research>
24. Zandi Payam A, Davoudi I, Mehrabi Zadeh M. [Validation of Online Game Addiction Inventory]. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*. 2016; 21 (4): 351-361. <http://jams.arakmu.ac.ir/article-1-5802-en.html>
25. Kim K, Ryu E, Chon MY, Yeun EJ, Choi SY, Seo JS, Nam BW. Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: a questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*. 2006; 43 (2): 185-192. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2005.02.005>
26. Eun JK, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*. 2008; 23 (3): 212-218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
27. Nazari AM, Amini Menesh S, Moradi A, Farzad W. Normization of Online Game Addiction Questionnaire. *Journal of Sabzevar University of Medical Sciences*. 2015; 22 (4): 603-611. [https://jsums.medsab.ac.ir/issue\\_57\\_90.html](https://jsums.medsab.ac.ir/issue_57_90.html)
28. Coates AA, Messman-Moore TL. A structural model of mechanisms predicting depressive symptoms in women following childhood psychological maltreatment. *Child Abuse & Neglect*. 2014; 38 (1):103-113. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2013.10.005>
29. Çapar-Taşkesen T, Kahya Y, Işık H, Erşahin Z. Turkish adaptation study of the Computer Assisted Maltreatment Inventory (CAMI) and its relation to psychological symptoms. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*. 2023; 32 (3): 467-486. <https://doi.org/10.1080/10926771.2022.2052390>
30. Jafari H, Mohammadpour S, Kadampour E, Qabadian M. [Psychometric characteristics of psychological abuse questionnaire]. *Educational Measurement Quarterly of Allameh Tabatabai University*. 2018; 8 (32): 127-141.
31. Bozorgi Kazerooni A, Gholamipour N. Investigating the moderating role of cognitive flexibility in the relationship between maltreatment and emotion regulation in adolescence with childhood trauma. *Journal of Research & Health*. 2023; 13 (2): 133-142. <https://doi.org/10.32598/JRH.13.2.2075.1>
32. Bond FW, Hayes SC, Baer RA, Carpenter KM, Guenole N, Orcutt HK, Waltz T, Zettle RD. Preliminary psychometric properties of the Acceptance and Action Questionnaire-II: A revised measure of psychological inflexibility and experiential avoidance. *Behavior Therapy*. 2011; 42 (4): 676-688. <https://doi.org/10.1016/j.beth.2011.03.007>
33. Ruiz FJ, Suárez-Falcón JC, Cárdenas-Sierra S, Durán Y, Guerrero K, Riaño-Hernández D. Psychometric properties of the Acceptance and Action Questionnaire-II in Colombia. *The Psychological Record*. 2016; 66: 429-437. <https://doi.org/10.1007/s40732-016-0183-2>
34. Abbasi I, Fata L, Molodi R, Zarrabi H. [The psychometric adequacy of the Persian version of the Acceptance and Practice Questionnaire - the second version]. *Psychological Methods and Models*. 2011; 3 (10): 65-80. [https://jpmmm.marvdasht.iau.ir/article\\_61.html](https://jpmmm.marvdasht.iau.ir/article_61.html)
35. Monajem A, Ebrahimi M S. The Relationship between Metacognitive Beliefs and Practice Mindfulness and Acceptances and Commitment with General Health in Students. *Journal of Police Medicine*. 2017; 6 (1): 31-42. URL: <http://jpmed.ir/article-1-409-en.html>.
36. Pavlov G, Maydeu-Olivares A, Shi D. Using the standardized root mean squared residual (SRMR) to assess exact fit in structural equation models. *Educational and Psychological Measurement*. 2021; 81 (1): 110-130. <https://doi.org/10.1177/0013164420926231>
37. GraphPad Statistics. Heteroskedasticity Tests in SPSS software. Statistical tutorials and software guides. [Serial online] Retrieved, 12, 2022, from <https://graphpad.ir/heteroscedasticity-tests-spss/.php>.
38. Esrafilı H, Basharpour S. The correlation of addiction to online games with family emotional climate, academic longing, and academic adjustment in students. *Journal of Research in Rehabilitation Sciences*. 2019; 15 (4): 204-210.



39. Jin Y, Qin L, Zhang H, Zhang R. Social factors associated with video game addiction among teenagers: School, family and peers. Proceedings of the 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021). pp. 763-768. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
40. Waller G, Corstorphine E, Mountford V. The role of emotional abuse in the eating disorders: Implications for treatment. *Eating Disorders*. 2007; 15 (4): 317-331. <https://doi.org/10.1080/10640260701454337>
41. Morris AS, Silk JS, Steinberg L, Myers SS, Robinson LR. The role of the family context in the development of emotion regulation. *Social Development*. 2007; 16 (2): 361-388. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2007.00389.x>
42. Mills P, Newman EF, Cossar J, Murray G. Emotional maltreatment and disordered eating in adolescents: Testing the mediating role of emotion regulation. *Child Abuse & Neglect*. 2015; 1 (39): 156-166. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2014.05.011>
43. Kardefelt-Winther D. A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*. 2014; 1 (31): 351-354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
44. Kuss D, Lopez-Fernandez O. Internet-use related addiction: The state of the art of clinical research. *European Psychiatry*. 2016; 33 (S1): S303-S303. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2016.01.1038>
45. Campbell-Sills L, Barlow DH. Incorporating emotion regulation into conceptualizations and treatments of anxiety and mood disorders. In J. Gross (edition), *Handbook of Emotion Regulation*. New York: Guilford Press, 2007. <https://psycnet.apa.org/record/2007-01392-027>
46. Bhagat S, Jeong EJ, Kim DJ. The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*. 2020; 36 (5): 449-63. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>