

نقش میانجی هیجان خواهی در رابطه بین خودنظم جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای

میرنادر میری^۱، نادر حاجلو^۲، سجاد بشرپور^۳، محمد نریمانی^۴

The mediating role of seeking sensation in the relationship between emotional self - regulation and confused identity with video - computer games addiction

Mirnader Miri¹, Nader Hajloo², Sajjad Basharpour³, Mohamad Narimani⁴

چکیده

زمینه: با مطالعه پژوهش های انجام شده درباره اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای، از یک سو، مشخص شد که تمامی متغیرهای مطرح شده در این پژوهش، یکجا مورد بررسی قرار نگرفته اند. از سوی دیگر، در این مطالعات به رابطه علی متغیر مستقل با وابسته پرداخته شده و مکانیسمی که از طریق آن متغیر مستقل بر وابسته تأثیر گذار بوده، مورد بررسی قرار نگرفته است. بنابراین، سؤال این است که آیا هیجان خواهی می تواند در این رابطه نقش میانجی داشته باشد؟ **هدف:** هدف مطالعه حاضر بررسی نقش میانجی هیجان خواهی در رابطه بین خودنظم جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای در دانش آموزان پسر بود **روش:** این پژوهش یک مطالعه توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان پسر متوسطه دوره اول تهران در سال ۹۸-۱۳۹۷ بوده و حجم نمونه شامل ۴۰۵ دانش آموز می باشد که از طریق نمونه گیری تصادفی خوشه ای چندمرحله ای انتخاب شدند. داده های پژوهش از طریق پرسشنامه های مقیاس اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای (آنیوتاورن، ۲۰۰۸)، خودنظم جویی هیجانی (گارفنسکی و همکاران، ۲۰۰۱)، هویت سردرگم (برونسکی، ۱۹۸۹) و هیجان خواهی (آرنت، ۱۹۹۲) به دست آمده و با استفاده از همبستگی پیرسون، رگرسیون و تحلیل مسیر تجزیه و تحلیل شدند. **یافته ها:** یافته های تحقیق نشان دادند که خودنظم جویی هیجانی و هویت سردرگم از یک سو، بر هیجان خواهی و از سوی دیگر، بر اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای تأثیر گذار هستند. همچنین هیجان خواهی بر اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای تأثیر دارد ($p < 0/01$). **نتیجه گیری:** افرادی که از خودنظم جویی هیجانی بیشتری برخوردارند و همچنین افرادی که از هویت سردرگم کمتری برخوردارند، میزان هیجان خواهی در آنها کاهش یافته و در نتیجه میزان اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای در این افراد کاهش می یابد. **واژه کلیدیها:** اعتیاد به بازی های ویدئویی - رایانه ای، هیجان خواهی، خودنظم جویی، هویت سردرگم

Background: By studying the research done on video-computer games addiction, on the one hand, it was found that all the variables mentioned in this study have not been examined together. On the other hand, in these studies, the causal relationship of the independent variable with the dependent variable has been investigated and the mechanism through which the independent variable affects the dependent variable has not been investigated. Therefore, the question of research is whether seeking sensation can mediate this relationship? **Aims:** The purpose of the present study is to investigate the mediation role of seeking sensation in the relationship between emotional self-regulation and confused identity with video-computer games Addiction in high school boy students. **Method:** The present research was a descriptive-correlational study. The statistical population of the study was all boy students of the first grade of high school in Tehran in the academic year 2018-2019 and The sample size consisted of 405 students who were selected through multistage cluster random sampling. The data were collected using video-computer games Addiction scale (Anuthawarn, 2008), emotional self-regulation (Garnefski & at.el, 2001), confused identity (Bronzki, 1989) and seeking sensation (Arnett, 1992). Data were analyzed using Pearson correlation, regression and path analysis. **Results:** Finding have shown that emotional self-regulation and confused identity affect on seeking sensation and, on the other hand they affect on computer-video games addiction, also, seeking sensation affect on computer-video games addiction ($p < 0/01$). **Conclusions:** People who have higher level of emotional self-regulation, also, People who have lower levels of confused identity, their level of seeking sensation has decreased and as results, their level of computer-video games addiction has decreased. **Key Words:** Video-computer games addiction, seeking sensation, emotional self-regulation, confused identity

Corresponding Author: hajloo53@uma.ac.ir

^۱ دانشجوی دکتری روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

^۱ Ph.D Student of Psychology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran

^۲ استاد، گروه روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران (نویسنده مسئول)

^۲ Professor, Department of Psychology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran (Corresponding Author)

^۳ دانشیار، گروه روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

^۳ Associate Professor, Department of Psychology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran

^۴ استاد، گروه روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

^۴ Professor, Department of Psychology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran

مقدمه

با ظهور عصر دیجیتال و پیشرفت‌های چشم‌گیر تکنولوژی در این عصر، کم‌کم رسانه‌های دیجیتال و جدید نیز پا به عرصه وجود نهادند. جدا از مبحث رسانه‌های جمعی مانند تلویزیون و رادیو، ما شاهد رسانه‌های جدیدی نیز هستیم که به کلی ساختار متفاوتی با رسانه‌های قدیمی‌تر دارند. یکی از انواع این رسانه‌ها، بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای^۱ می‌باشد (جوهری و واعظی‌نژاد، ۱۳۹۴) که خود را به عنوان یک صنعت آموزشی جذاب در دنیای مدرن توسعه داده است. بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها، باعث گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه، خصوصاً در بین نوجوانان شده است (موریسون و کروگمن، ۲۰۰۱ به نقل از قمری و نادر، ۱۳۹۱؛ چای، چن و خو، ۲۰۱۱). کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته‌اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به صورت اجتناب-ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است (قمری و نادر، ۱۳۹۱). تأثیرپذیری کودکان و نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای و نیز زمان قابل توجهی که آنها صرف این بازی‌ها می‌کنند، از منابع عمده نگرانی والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت می‌باشد (چای و همکاران، ۲۰۱۱؛ یانگ، ۲۰۰۹؛ نظری، امینی‌منش، مرادی و فرزاد، ۱۳۹۴). مطالعات مختلف نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند (والنوس، ریمپلا، پونامکی و لیتونن، ۲۰۰۹). تحقیقات همچنین نشان می‌دهد که پسران نوجوان زمان بیشتری به‌طور متوسط بیشتر از یک ساعت و حداکثر ۱۳ ساعت در هفته، برای بازی‌های ویدئویی صرف می‌کنند (سوینگ، جنتایل، اندرسون و والش، ۲۰۱۰). بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای درحالی‌که از ویژگی‌های مثبتی نظیر آموزشی بودن و پر کردن اوقات فراغت برخوردار هستند (کواشوویچ، مینوویچ، میلوانویچ، پابلوس و استارشویچ، ۲۰۱۳)، لیکن برای آن آسیب‌های متعددی مانند پرخاشگری، خشونت، انزوای اجتماعی و اعتیاد مطرح شده است (نظری و همکاران، ۱۳۹۴). به‌طور مسلم یک مورد از بزرگترین اثرات روانی و رفتاری ناشی از بازی‌های رایانه‌ای، اعتیاد می‌باشد. اعتیاد به‌طور کلی پاسخ فیزیولوژیک بدن به مصرف

مکرر می‌باشد (نیازی، شریفی، نوروزی، هادی‌زاده، عطایی و اصغری، ۱۳۹۵). مانند سایر انواع اعتیاد، اعتیاد به بازی نیز غالباً به مصرف بیش از اندازه و غیرسالم بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای اطلاق می‌شود. بنابراین، اعتیاد به بازی جزء اعتیاد رفتاری و یا اعتیاد غیرشیمیایی محسوب می‌شود (اسپکمن، کنیجن، رولفسما و گریفیتز، ۲۰۱۳). در این نوع اعتیاد فرد بازیکن بخش اعظم وقت روزانه خود را صرف انجام بازی می‌نماید. همچنین بازیکن معتاد معمولاً منزوی است، مسئولیت‌های مهم زندگی را نادیده می‌گیرد و اغلب اوقات با وسواس بالایی در پی کسب وضعیت، رتبه‌بندی و دستاورد بالاتر و بهتر در بازی رایانه‌ای مورد علاقه خود است (ماهنامه، ۱۳۹۵).

یکی از عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، هیجان‌خواهی^۲ است. ناسل (۲۰۰۴) آورده است که عاطفه، نام دیگر هیجان می‌باشد که عمدتاً در قالب‌هایی مثل ترس، خشم، شادمانی و لذت، عشق و... بروز پیدا می‌کند (محسنی، میرشکاری، آهویی، حسینی، ثناگو و کهکی، ۱۳۹۶). از نظر هاث‌باکس (۲۰۰۲) هیجان خواهی یکی از ویژگی‌های شخصیتی می‌باشد که نوعی تمایل ارثی برای شروع یک فعالیت مشتاقانه در پاسخ به محرک‌های جدید است (مرشد بهیانی و حیاتی، ۱۳۹۶). زاکرمن (۱۹۹۴) هیجان‌خواهی را به صورت صفتی تعریف می‌کند که ویژگی آن جستجوی هیجان‌ها و تجربه متنوع، تازه، پیچیده و شدید و میل اقدام به خطرهای جسمانی، قانونی و مالی به‌خاطر خود این تجربه‌ها می‌باشد (زاکرمن و کلمن، ۲۰۰۰؛ چن، ویلهلم و جوکل، ۲۰۱۹). هیجان‌خواهی می‌تواند بر رفتار، ویژگی‌ها و اولویت‌های افراد اثر بگذارد و از آن جهت که میزان باز بودن شخص نسبت به تجارب جدید را توصیف می‌کند، می‌تواند نقش مهمی در شکل‌گیری اعتیاد ایفا کند (مرشد بهیانی و حیاتی، ۱۳۹۶). یافته‌های پژوهشی فارلی و کاکس (۱۹۷۱) نشان داده‌اند افرادی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در حال بازی هیجان‌زده می‌شوند و شاید جهت یافتن این انگیزش‌ها و تحریکات بیشتر، این بازی‌ها را تکرار کنند (خانجانی و اکبری، ۱۳۹۱). هیجان خواهی بالا به‌عنوان یک عامل خطر مهم با رفتارهای اعتیادآور نظیر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی (حاج‌خدادادی، نظری و منطقی، ۱۳۹۳، محروف و گریفیتز، ۲۰۱۰) و اعتیاد به اینترنت (غیبی و زارعی، ۱۳۹۷، سلطانی، فولادوند و فتحی، ۲۰۱۰) ارتباط دارد.

2. Seeking Sensation

1. video-computer games Addiction

تصمیم‌گیری‌های مهم و مشکلات رفتاری، سوء مصرف مواد، عدم برقراری ارتباط صحیح با دیگران و... می‌شود (مرشد بهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶). برونسکی (۱۹۸۹) تحول هویت را به صورت یک فرآیند مفهوم‌سازی کرده و سه سبک هویت اطلاعاتی، هنجاری و سردرگم را معرفی می‌کند (برونسکی و کاک، ۲۰۰۰). سماوی (۲۰۰۸) در پژوهشی آورده است سبک هویتی سردرگم به دلیل ویژگی‌هایی که دارد با آمادگی به اعتیاد و رفتارهای اعتیادآور نظیر مصرف الکل و مواد رابطه دارد (مرشد بهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶؛ کیخسروانی، دهقانی و دهقانی، ۱۳۹۶). برونسکی و فراری (۲۰۰۹) بیان کرده‌اند افراد دارای سبک هویتی سردرگم تمایلی به مواجهه با مشکلات و تصمیمات شخصی ندارند. توجه اندکی به آینده خود و پیامدهای درازمدت اعمال‌شان نشان می‌دهند و تصمیمات مبتنی بر هیجان اتخاذ می‌کنند و اعمال و تصمیمات خود را به تعویق می‌اندازند تا این پیامدها و نتایج، مسیر عمل آنها را مشخص کند. در هنگام انتخاب و عمل کردن، رفتار آنها را به‌جای توضیحات منطقی یا انتظارات به‌هنجار، تقاضاها و پیامدهای فوری بیرونی هدایت می‌کند. در این موقعیت، تمایل به اقدامات کوتاه مدت دارند (مرشد بهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶). تحقیقات تجربی نشان می‌دهند کسانی که در شکل‌گیری هویت منسجم دچار شکست شده‌اند بیشتر احتمال دارد که به سمت رفتارهای اعتیادآور نظیر اعتیاد به اینترنت (مرتضایی و رحیمی نژاد، ۱۳۹۵، فتحی، سحرابی و سعیدیان، ۲۰۱۳، قادری، مهدی‌زاده، دهقان و نجفی، ۲۰۱۵) کشیده شوند.

مروری بر ادبیات پژوهشی نشان می‌دهد در اغلب کارهای انجام گرفته در زمینه اعتیاد، به مسئله اعتیاد به اینترنت و سایر اعتیادهای رفتاری پرداخته شده و کارهای اندکی در ارتباط با موضوع اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای انجام گرفته است. در بین مطالعات انجام گرفته در این حیطه نیز دو مورد قابل توجه است: ۱) تمامی متغیرهای مطرح شده در این پژوهش، یکجا مورد بررسی قرار نگرفته‌اند. ۲) در این مطالعات به رابطه علی متغیر مستقل با وابسته پرداخته شده و مکانیسمی که از طریق آن متغیر مستقل بر وابسته تأثیر می‌گذارد مورد بررسی قرار نگرفته است. لذا، با توجه به مطالب مطرح شده و اهمیت ویژگی‌های شخصیتی در شکل‌گیری اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، این مطالعه به دنبال پاسخ به این سؤال است

یکی دیگر از عواملی که بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای تأثیرگذار است خودنظم‌جویی هیجانی^۱ می‌باشد. نظم‌جویی هیجانی به عنوان یک فرآیند مهم در پژوهش، درمان و آسیب‌شناسی روانی و برخی حالت‌های پاتولوژیک جسمانی می‌باشد و به اعمالی اطلاق می‌شود که به منظور تغییر یا تعدیل تجربه هیجانی و شدت یا نوع تجارب هیجانی به کار می‌رود (یوسفی، اصغری و طغیانی، ۱۳۹۵). مدل نظم‌جویی هیجانی یکی از مهمترین مدل‌های مهارگری هیجان است که به کمک راهبردها و فرآیندهای شناختی انجام می‌شود. مفهوم خودنظم‌جویی، توانایی افراد برای مدیریت رفتار خود از طریق مشاهده، ارزیابی و نتیجه‌است. مهم است که هر مطالعه‌ای که در مورد استفاد از بازی‌های مسئله‌دار انجام می‌گیرد نقش توانایی خودنظم‌جویی فرد در مدیریت رفتار بازی را مورد بررسی قرار دهد (سی و کروت، ۲۰۰۷).

تیس، برتلاوسکی و بومیستر (۲۰۰۱) عنوان کرده‌اند، افرادی که در خودنظم‌جویی هیجانی دارای اختلال هستند یا در نظم‌جویی هیجان دچار شکست شده‌اند، بیشتر احتمال دارد که هیجان‌ات منفی را از طریق فعالیت‌های افراطی که لذت‌های آنی را ترجیح می‌دهد تنظیم کنند (مو، چان، چان و لو، ۲۰۱۸). کژنظم‌جویی هیجانی که به شکست در نظم‌جویی هیجان یا اختلال در خودنظم‌جویی اشاره دارد به عنوان یک عامل خطر مهم با رفتارهای اعتیادآور (الدو، نولن - هوسکما و شوینزر، ۲۰۱۰)، نظیر سیگار کشیدن، الکل، یا مصرف دارو (بون - میلر، ووجانویک، بودن و گراس، ۲۰۱۱) و رفتار پرخطر جنسی (تول، ویس، آدامز و گراتز، ۲۰۱۲) ارتباط دارد.

از عوامل دیگری که در شکل‌گیری رفتارهای اعتیادی نقش مهمی دارد، سبک هویت است. شکل‌گیری هویتی ثابت و منسجم، تکلیف تحولی مهمی در دوران نوجوانی محسوب می‌شود. از دیدگاه اریکسون (۱۹۶۸) همه نوجوانان به طور یکسان این تکلیف را با موفقیت سپری نمی‌کنند. درحالی‌که برخی از نوجوانان به هویتی منسجم دست پیدا می‌کنند برخی دیگر در سردرگمی هویت باقی می‌مانند (مرتضایی و رحیمی نژاد، ۱۳۹۵). تحول موفقیت‌آمیز هویت باعث توانایی در تصمیم‌گیری، توانایی در برقراری ارتباط سالم با خانواده و دیگران، انجام رفتارهای تأیید شده به وسیله جامعه و... می‌شود. درحالی‌که تحول نامناسب هویت، موجب عدم توانایی در

^۱ Emotional Self-Regulation

بر اساس یک طیف لیکرت ۵ درجه‌ای همیشه (۵)، اغلب (۴)، گاهی (۳)، به ندرت (۲) و هرگز (۱) نمره‌گذاری شده است. بالاترین نمره ۱۰۰ و پایین‌ترین نمره ۲۰ می‌باشد و برای برآورد میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به کار می‌رود. چشمی (۱۳۸۹) قابلیت اعتماد این پرسشنامه را بررسی و ضریب آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۵ را به عنوان شاخص درستی برای آن گزارش کرده است (زمانی و عابدینی، ۱۳۹۲). در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس ذکر شده ۰/۸۷ به دست آمده است.

مقیاس هیجان‌خواهی (SS): این آزمون در سال ۱۹۹۲ توسط جفری آرنت ساخته شد. این مقیاس دارای ۲۰ گویه است که شامل ۲ خرده مقیاس تازگی (گویه‌های ۱، ۳، ۵، ۷، ۹، ۱۱، ۱۳، ۱۵، ۱۷، ۱۹) و شدت (۲، ۴، ۶، ۸، ۱۰، ۱۲، ۱۴، ۱۶، ۱۸، ۲۰) است. هیجان‌خواهی آرنت، با اجتناب از محدودیت‌های نسخه پنجم زاگرمین در پی کشف رابطه هیجان‌خواهی با انواع گوناگون رفتار ساخته شده است. مقیاس آرنت با مفهومی از هیجان‌خواهی با نیاز به تازگی و شدت محرک به عنوان دو محور فرعی مشخص شده است. همچنین به جای تأکید بر هر گونه پایه ژنتیک و زیست‌شناختی که در نسخه پنجم زاگرمین مد نظر بود، این مقیاس به نقش جامعه‌پذیری و تعامل اجتماعی در هدایت رفتار توجه دارد (کارتر و دیوس و سالیانس، ۲۰۰۸). در مطالعه کارتر و دیوس و سالیانس (۲۰۰۸) همبستگی زیرمقیاس‌های این آزمون با زیرمقیاس‌های آزمون هیجان‌خواهی زاگرمین بین ۰/۲۰ تا ۰/۵۴ بود و ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس‌های تازگی و شدت به ترتیب ۰/۶۵ و ۰/۶۹ به دست آمد. مطالعه دیسریچارد، وس، بووارد، دانتزر، پیگنان (۲۰۰۸) نیز نشان داد که مقیاس آرنت علاوه بر اینکه از درستی آزمایشی متوسطی برخوردار است اعتبار پیش‌بین بالایی نیز دارد و با مقیاس هیجان‌خواهی زاگرمین همبستگی خوبی دارد. ویژگی‌های روان‌سنجی مقیاس هیجان‌خواهی آرنت در ایران توسط پوروفایی (۱۳۷۶) قابل قبول و ابزاری جانشین برای پژوهشگران علاقه‌مند به صفات شخصیت در هیجان‌خواهی گزارش شده است (به نقل از رجبی، نریمانی و حسینی، ۱۳۹۲). ضریب آلفای کرونباخ به دست آمده این آزمون در مطالعه رجبی، نریمانی و حسینی، (۱۳۹۲) ۰/۶۷ بوده است و در مطالعه حاضر میزان این ضریب برای خرده مقیاس‌های تازگی و شدت به ترتیب ۰/۶۳ و ۰/۶۷ و برای کل مقیاس ۰/۶۵ به دست آمد.

که آیا فراسوی رابطه ساده بین متغیرها، هیجان‌خواهی می‌تواند در رابطه بین متغیرهای مستقل با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای نقش میانجی را ایفا کند؟

روش

پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری شامل "کلیه دانش‌آموزان پسر متوسطه دوره اول تهران در سال ۹۸-۱۳۹۷" بود. روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای بود. به این صورت که از بین ۲۲ منطقه تهران، مناطق ۴، ۸ و ۱۲ به طور تصادفی انتخاب شدند. در مرحله بعد از هر یک از مناطق ۳ مدرسه و در هر مدرسه ۲ کلاس به طور تصادفی مشمول پژوهش شدند. حجم نمونه ۴۰۵ نفر بود. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از ضریب همبستگی پیرسون، رگرسیون و تحلیل مسیر با نرم‌افزار SPSS استفاده شد. برای تعیین یک متغیر میانجی چند چارچوب وجود دارد. چارچوب جود و کنی (۱۹۸۱)، بارون و کنی (۱۹۸۶) و مک‌آرتور (۲۰۰۰). در ادبیات متغیرهای میانجی، چارچوب جود و کنی (۱۹۸۱) و بارون و کنی (۱۹۸۶) را به عنوان روی آورد گام‌های علی می‌شناسند. در هر دو حالت شناخت متغیر میانجی مبتنی بر مجموعه‌ای از عملیات رگرسیون‌گیری است درحالی‌که چارچوب مک‌آرتور (۲۰۰۰) براساس همبستگی می‌باشد (عزیزی، ۱۳۹۲). در این پژوهش همان چارچوب مک‌آرتور مورد استفاده قرار گرفته است در این چارچوب برای تعیین یک متغیر میانجی باید ۴ شرط وجود داشته باشد: ۱. بین متغیر مستقل و متغیر میانجی رابطه معناداری وجود داشته باشد. ۲. بین متغیر وابسته و متغیر میانجی رابطه معناداری وجود داشته باشد. ۳. بین متغیر مستقل و متغیر وابسته رابطه معناداری وجود داشته باشد. و در نهایت، ۴. رگرسیون چندگانه حاوی متغیرهای مستقل و میانجی به عنوان متغیرهای مستقل با متغیر وابسته. در صورتی که هم متغیر مستقل و هم میانجی با متغیر وابسته همبستگی معناداری داشته باشند رگرسیون مذکور اجرا می‌شود (علیزاده‌فرد، ۱۳۹۱، سرمد، ۱۳۷۸؛ عزیزی، ۱۳۹۲، مک‌کینون، ۲۰۰۸).

ابزار

مقیاس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (CGA): این پرسشنامه توسط آنیوتاورن (۲۰۰۸) تهیه شده است و شامل ۲۰ سؤال است که پس از ترجمه توسط دو تن از اساتید گروه روانشناسی اصلاح و بازنگری شد؛ به طوری که اصطلاحات لاتین از نظر مفهومی با اصطلاحات فارسی تطبیق داده شد. همچنین، کلیه سؤال‌های آن

اطلاعاتی، هنجاری و سردرگم به ترتیب ۰/۷۳، ۰/۶۷ و ۰/۶۹ گزارش کردند (مرشد بهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶). در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس هویت سردرگم ۰/۶۸ به دست آمده است.

یافته‌ها

تحلیل داده‌ها در چارچوب یافته‌های توصیفی و استنباطی در جدول‌های زیر ارائه شده است. برای بررسی رابطه مستقیم بین متغیرهای مطرح شده ابتدا از جدول ماتریس همبستگی استفاده می‌شود تا همبستگی بین متغیرها به دست آید و سپس در صورت معنادار بودن این همبستگی و برای بررسی رابطه غیرمستقیم بین متغیرها از رگرسیون استفاده شده است.

متغیر	میانگین	انحراف استاندارد	تعداد
۱. اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای	۵۱/۱	۱۳/۶۸	۴۰۵
۲. هیجان‌خواهی	۵۵/۶	۱۱/۳۲	۴۰۵
۳. خودنظم‌جویی هیجانی	۲۹/۸	۴/۷۸	۴۰۵
۴. هویت سردرگم	۲۶/۴	۶/۷۵	۴۰۵

متغیر	۱	۲	۳	۴
۱. اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای	-			
۲. هیجان‌خواهی	۰/۵۵۹**	-		
۳. خودنظم‌جویی هیجانی	-۰/۴۶۸**	-۰/۴۵۴**	-	
۴. هویت سردرگم	۰/۲۸۷**	۰/۲۲۹**	۰/۰۹۹°	-

جدول ۲ ماتریس همبستگی بین تمامی متغیرها را نشان می‌دهد. در این جدول، متغیر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای با متغیرهای مستقل و همچنین با متغیر هیجان‌خواهی، در سطح ۰/۰۱ رابطه معناداری دارد؛ بنابراین شروط دوم و سوم از چارچوب مک آرتور برقرار است و این نشان می‌دهد که تمامی متغیرها با اعتیاد به بازی‌هایی ویدئویی - رایانه‌ای رابطه مستقیم دارند. از سوی دیگر، رابطه متغیرهای مستقل با متغیر هیجان‌خواهی در سطح ۰/۰۱ معنادار بوده و بنابراین شرط اول نیز برقرار است. در نهایت، به دلیل برقرار بودن شروط اول، دوم و سوم از چارچوب مک آرتور و برای بررسی نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین متغیرهای مستقل با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌توان از رگرسیون استفاده کرد.

مقیاس خودنظم‌جویی هیجانی (ESR): این پرسشنامه توسط گارنفسکی، کراج و اسپنهنون در سال ۲۰۰۱ ساخته شده است که دارای ۹ خرده مقیاس و ۳۶ گویه می‌باشد. پنج خرده مقیاس این پرسشنامه راهبردهای مثبت نظم‌جویی شناختی هیجان و چهار خرده مقیاس دیگر راهبردهای منفی نظم‌جویی شناختی هیجان هستند. الف) راهبردهای مثبت نظم‌جویی شناختی هیجان از راهبردهای مقابله‌ای به هنجار محسوب می‌شوند که عبارتند از پذیرش، توجه مجدد مثبت، توجه مجدد به برنامه‌ریزی، ارزی‌ای مجدد مثبت و اتخاذ دیدگاه. ب) راهبردهای منفی نظم‌جویی شناختی هیجان از راهبردهای مقابله‌ای نابه‌هنجار محسوب می‌شوند که عبارتند از سرزنش خود، نشخوار ذهنی، فاجعه‌آمیز پنداری و سرزنش دیگران. به طور کلی می‌توان گفت که راهبرد نظم‌جویی هیجان مثبت دارای ۲۰ گویه و نظم‌جویی هیجان منفی دارای ۱۶ گویه است که با استفاده از طیف لیکرت ۵ درجه‌ای همیشه (۵)، اغلب (۴)، معمولاً (۳)، گاهی (۲) و هرگز (۱) نمره‌گذاری می‌شود. دامنه نمرات بعد مثبت ۲۰ تا ۱۰۰ و بعد منفی بین ۱۶ تا ۸۰ می‌باشد. در این ابزار حدود نیمی از گویه‌ها به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. گارنفسکی و همکاران (۲۰۰۱) درستی آزمایشی این ابزار را با روش آلفای کرونباخ به ترتیب ۰/۹۱ و ۰/۸۷ گزارش کردند (الهی و صفارین، ۱۳۹۶؛ شریفی، یزدی و زهرایی، ۱۳۹۵). در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای خرده مقیاس‌های پذیرش، توجه مجدد مثبت، توجه مجدد به برنامه‌ریزی، ارزی‌ای مجدد مثبت، اتخاذ دیدگاه، سرزنش خود، نشخوار ذهنی، فاجعه‌آمیز پنداری و سرزنش دیگران به ترتیب ۰/۵۶، ۰/۵۹، ۰/۶۱، ۰/۶۰، ۰/۶۰، ۰/۶۵، ۰/۶۰، ۰/۶۴، ۰/۵۷ و ۰/۶۳، برای راهبرد مثبت و منفی به ترتیب ۰/۸۴ و ۰/۸۰ و برای کل مقیاس ۰/۷۸ به دست آمده است. مقیاس هویت سردرگم (CI): این پرسشنامه را نخستین بار برونسکی (۱۹۸۹) به منظور ارزیابی سبک‌های اطلاعاتی، هنجاری، سردرگم / اجتنابی تدوین کرد. در این ابزار تعهد هویت نیز جداگانه اندازه‌گیری می‌شود. این پرسشنامه ۴۰ سؤال دارد، ۱۱ سؤال آن مربوط به سبک هویت اطلاعاتی، ۱۰ سؤال مربوط به سبک هویت سردرگم، ۹ سؤال در زمینه سبک هویت هنجاری می‌باشد و ۱۰ سؤال میزان تعهد را اندازه‌گیری می‌کند. این پرسشنامه براساس طیف ۵ درجه‌ای لیکرت کاملاً مخالف (۱)، تا حدودی مخالف (۲)، مطمئن نیستم (۳)، تا حدودی موافق (۴) و کاملاً موافق (۵) پاسخ‌دهی می‌شود. وایت و همکاران ضریب آلفای کرونباخ را برای سبک‌های

مطابق با جدول ۴، در مدل ۱ تأثیر متغیر خودنظم‌جویی هیجانی مورد بررسی قرار گرفت. نتیجه به دست آمده نشان می‌دهد که خودنظم‌جویی هیجانی با ضریب بتای ۰/۴۶۸ - رابطه معنادار و منفی با متغیر وابسته دارد. ضریب تعیین ۰/۲۱۹ نشان می‌دهد که تقریباً ۲۲ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای توسط خودنظم‌جویی هیجانی تبیین می‌شود. در مدل ۲ متغیر هیجان‌خواهی همراه با متغیر مستقل وارد مدل شد. در این مدل، هیجان‌خواهی و خودنظم‌جویی هیجانی به ترتیب با ضریب بتای ۰/۴۳۵ و ۰/۲۶۶ - رابطه معناداری با متغیر وابسته نشان دادند. ضریب همبستگی چندگانه در این مدل برابر با ۰/۶۰۵ است که بیانگر وجود رابطه متغیرهای مستقل با وابسته است. ضریب تعیین برابر با ۰/۳۶۶ بیانگر این است که تقریباً ۳۷ درصد از واریانس متغیر وابسته توسط متغیرهای هیجان‌خواهی و خودنظم‌جویی هیجانی تبیین می‌شود. این اطلاعات کمک می‌کند تا رابطه خودنظم‌جویی هیجانی ابتدا به طور مستقل و سپس با همراهی متغیر هیجان‌خواهی بررسی شود. نتایج تأیید می‌کنند که بین خودنظم‌جویی هیجانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای نه تنها رابطه معنادار وجود دارد بلکه با ورود متغیر میانجی یعنی هیجان‌خواهی، این رابطه کاهش می‌یابد؛ بدین گونه که ضریب بتای خودنظم‌جویی هیجانی از ۰/۴۶۸ - به ۰/۲۶۶ - کاهش یافته است. جدول ۳ به رابطه غیر مستقیم هیبت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای از طریق هیجان‌خواهی می‌پردازد.

قبل از استفاده از رگرسیون، ابتدا پیش‌فرض‌های رگرسیون مورد بررسی قرار گرفت. برای بررسی نرمال بودن توزیع داده‌ها، با استفاده از آزمون کلموگروف - اسمیرنوف در جدول ۳، نرمال بودن داده‌ها تأیید شد. نتایج آزمون دوربین واتسون به دست آمده برای جداول ۴ و ۵ به ترتیب، ۱/۹۸ و ۲/۰۳ بود که استقلال داده‌ها را نشان می‌دهد. برای بررسی عدم هم‌خطی بین متغیرهای مستقل نیز از شاخص تکرانس و VIF یا تورم واریانس استفاده شده است. تاباچینک و فیدل (۲۰۰۱) مطرح کرده‌اند که میزان بیشتر از ۰/۴ برای شاخص تکرانس و میزان کمتر از ۲/۵ برای شاخص تورم واریانس مطلوب است (شاه‌حسینی، بشارت و افشاری، ۱۳۹۸). نتایج نشان می‌دهد که میزان این شاخص‌ها برای متغیرهای مستقل در تمامی جداول رگرسیون در حد مطلوب قرار داشته و فرض برقراری عدم هم‌خطی متغیرهای مستقل رعایت شده است. برای مثال در جدول ۴ شاخص تکرانس و تورم واریانس به ترتیب ۰/۸۸۵ و ۱/۲۷۴ و برای جدول ۵ نیز ۰/۹۴۸ و ۱/۰۵۵ می‌باشد.

جدول ۳. نتایج آزمون کلموگروف - اسمیرنوف

متغیر	Z	sig
۱. اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای	۰/۹۷۸	۰/۲۹۵
۲. هیجان‌خواهی	۰/۴۶۵	۰/۱۷۱
۳. خودنظم‌جویی هیجانی	۰/۶۷۴	۰/۲۴۵
۴. هویت سردرگم	۰/۸۳۳	۰/۴۹۱

جدول ۴ به رابطه غیر مستقیم خودنظم‌جویی هیجانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای از طریق هیجان‌خواهی اشاره دارد.

جدول ۴. نتایج رگرسیون چندگانه بین متغیرهای پژوهش

مدل	متغیر	دوربین واتسن	تکرانس	VIF	R	R ²	Adj R ²	Sig	B	β	Sig
۱	خودنظم‌جویی هیجانی	-	-	-	۰/۴۶۸	۰/۲۱۹	۰/۲۱۷	۰/۰۰۰	-۰/۹۸۲	-۰/۴۶۸	۰/۰۰۰
۲	هیجان‌خواهی	-	-	-	-	-	-	-	۰/۵۲۶	۰/۴۳۵	۰/۰۰۰
	خودنظم‌جویی هیجانی	۱/۹۸۶	۰/۸۸۵	۱/۲۷۴	۰/۶۰۵	۰/۳۶۶	۰/۳۶۳	۰/۰۰۰	-۰/۷۶۳	-۰/۲۶۶	۰/۰۰۰

جدول ۵. نتایج رگرسیون چندگانه بین متغیرهای پژوهش

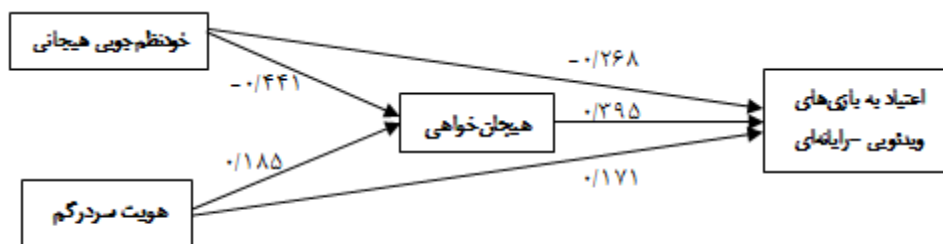
مدل	متغیر	دوربین واتسن	تکرانس	VIF	R	R ²	Adj R ²	Sig	B	β	Sig
۱	هویت سردرگم	-	-	-	۰/۲۸۷	۰/۰۸۳	۰/۰۸۰	۰/۰۰۰	۰/۵۸۲	۰/۲۸۷	۰/۰۰۰
۲	هیجان‌خواهی	-	-	-	-	-	-	-	۰/۶۲۹	۰/۵۲۰	۰/۰۰۰
	هویت سردرگم	۲/۰۳۵	۰/۹۴۸	۱/۰۵۵	۰/۵۸۲	۰/۳۳۹	۰/۳۳۶	۰/۰۰۰	۰/۳۴۱	۰/۱۶۹	۰/۰۰۰

ضریب تعیین ۰/۰۸۳ نشان می‌دهد که تقریباً ۸ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای توسط هویت سردرگم تبیین می‌شود. در مدل ۲ که متغیر هیجان‌خواهی همراه با متغیر مستقل وارد

طبق جدول ۵، در مدل ۱ تأثیر متغیر هویت سردرگم مورد بررسی قرار گرفت. نتیجه به دست آمده نشان می‌دهد که هویت سردرگم با ضریب بتای ۰/۲۸۷ رابطه مثبت و معناداری با متغیر وابسته دارد.

بر روی متغیر وابسته تاثیر گذار هستند. نتایج جدول ۶، بیانگر این است که بیشترین تأثیر مستقیم را متغیر هیجان‌خواهی با میزان بتای ۰/۳۹۵ بر روی متغیر وابسته دارد. متغیر هویت سردرگم نیز به ترتیب با میزان بتای ۰/۱۷۱ و ۰/۲۴۴ کمترین تأثیر مستقیم و اثر کل را بر متغیر وابسته داشته است. بنابراین می‌توان گفت که متغیر هیجان‌خواهی در رابطه با متغیرهای خودنظم‌جویی هیجانی و سبک هویت سردرگم نقش میانجی (جزئی) را ایفا می‌کند.

ان	متغیر		
	اثر غیرمستقیم	اثر مستقیم	
هیجان‌خواهی	-	۰/۳۹۵	۰/۳۹۵
خودنظم‌جویی هیجانی	-۰/۱۷۶	-۰/۲۶۸	-۰/۴۴۴
هویت سردرگم	۰/۰۷۳	۰/۱۷۱	۰/۲۴۴



تکامل مدل علی اعتیاد به بازی‌های ویدئویی رایانه‌ای بر اساس خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم با میانجی‌گری هیجان‌خواهی

حاج‌خدادادی، نظری و منطقی، ۱۳۹۳، حاجلو و جعفری، ۱۳۹۴؛ غیبی و زارعی، ۱۳۹۷، رایینز و برایان، ۲۰۰۴، سلطانی، فولادوند و فتحی، ۲۰۱۰؛ محروف و گریفیتز، ۲۰۱۰ (درباره رابطه هیجان‌خواهی با اعتیاد)، اسماعیلی‌نسب، اندامی، آزر می و ثمررخ، ۱۳۹۳، الهی و صفاریان، ۱۳۹۶، سی و کروات، ۲۰۰۷، کول و والکرز، ۲۰۱۱؛ رز و ویتکویتز، ۲۰۱۷ (درباره رابطه خودنظم‌جویی هیجانی با اعتیاد)، مرتضایی و رحیمی نژاد، ۱۳۹۵، مرشدبهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶، حمید، حاج‌آبادیان و مرعشی، ۱۳۹۶، غیبی و زارعی، ۱۳۹۷؛ فتحی، سحرابی و سعیدیان، ۲۰۱۳، قادری، مهدی‌زاده، دهقان و نجفی، ۲۰۱۵ (درباره رابطه هویت سردرگم با اعتیاد)، کیخسروانی و همکاران، ۱۳۹۶، رضازاده، نظرزاده، آقامحمدیان و کارشکی، ۱۳۹۴ (درباره رابطه خودنظم‌جویی با هیجان‌خواهی)، مرشدبهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶، حمید و همکاران، ۱۳۹۶ (درباره رابطه هویت سردرگم با هیجان‌خواهی) می‌باشد.

با توجه به یافته‌ها، هیجان‌خواهی رابطه مثبت و مستقیم با اعتیاد به

مدل شد، هیجان‌خواهی و هویت سردرگم به ترتیب با ضریب بتای ۰/۵۲۰ و ۰/۱۶۹ رابطه معناداری با متغیر وابسته نشان دادند. ضریب همبستگی چندگانه در این مدل برابر با ۰/۵۸۲ است که بیانگر وجود رابطه متغیرهای مستقل با وابسته است. ضریب تعیین برابر با ۰/۳۳۹ بیانگر این است که تقریباً ۳۴ درصد از واریانس متغیر وابسته توسط متغیرهای هیجان‌خواهی و هویت سردرگم تبیین می‌شود. نتایج تأیید می‌کنند که بین هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای نه تنها رابطه معنادار وجود دارد بلکه با ورود متغیر میانجی یعنی هیجان‌خواهی، این رابطه کاهش می‌یابد؛ بدین گونه که ضریب بتای هویت سردرگم از ۰/۲۸۷ به ۰/۱۶۹ کاهش یافته است.

با توجه به آزمون رگرسیون چندگانه، به غیر از رابطه مستقیم هیجان‌خواهی، خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم، هم به صورت مستقیم و هم به صورت غیرمستقیم و از طریق هیجان‌خواهی

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی نقش متغیر هیجان‌خواهی در رابطه بین خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌باشد. نتایج نشان می‌دهد که متغیرهای هیجان‌خواهی، خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای رابطه مستقیمی دارند. از سوی دیگر، هیجان‌خواهی به صورت جزئی، ارتباط بین خودنظم‌جویی هیجانی و هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای را میانجی‌گری می‌کند. این بدان معنا است که افرادی که خودنظم‌جویی هیجانی بالاتری دارند و میزان هیجان‌خواهی نیز در آنها پایین است، احتمال بیشتری دارد که میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در بین آنها کم باشد. از سوی دیگر، افرادی که به لحاظ هویتی، سردرگمی کمتری دارند و میزان هیجان‌خواهی نیز در آنها پایین است، احتمال بیشتری دارد که میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در بین آنها کم باشد. این یافته‌ها موید ادبیات پیشین تجربی

عبارت دیگر، هر چه میزان خودنظم‌جویی هیجانی در بین افراد بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در آنها کاهش می‌یابد. در تبیین می‌توان گفت که بندورا خودنظم‌جویی را به عنوان یک فرآیند تأثیرگذار بر محیط بیرونی می‌داند. افرادی که در خودنظم‌جویی هیجانی دارای اختلال هستند یا در نظم‌جویی هیجان دچار شکست شده‌اند، بیشتر احتمال دارد که هیجانات منفی را از طریق فعالیت‌های افراطی که لذت‌های آنی را ترجیح می‌دهد تنظیم کنند. یکی از فعالیت‌های افراطی برای ترجیح لذت‌های آنی، اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌باشد که می‌تواند در صورت پایین بودن خودنظم‌جویی هیجانی یا شکست در آن به وجود آید (میری، حاجلو، بشرپور و نریمانی، ۱۳۹۸).

در تبیین نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین خودنظم‌جویی هیجانی و اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌توان گفت که خودنظم‌جویی به معنای توانایی، مهارگری، تغییر و انطباق هیجان‌ها، تکانه‌ها یا امیال فرد می‌باشد (مورتاز و تد، ۲۰۰۴). اسلون و کرینگ (۲۰۰۷) نیز بیان کرده‌اند که نظم‌جویی هیجانی، تلاش فرد برای تأثیر گذاشتن بر روی نوع، زمان و چگونگی تجربه و بیان، تغییر طول دوره و یا شدت فرآیندهای رفتاری، تجربی و جسمانی هیجان‌هاست و به طور خودکار یا مهار شده، هوشیار یا ناهوشیار و از طریق به کارگیری راهبردهای نظم‌جویی هیجان، انجام می‌گیرد. این تعاریف نشان می‌دهد که خودنظم‌جویی در نظم‌جویی و مدیریت هیجان‌ها و واکنش‌های هیجانی نقش داشته و بر میزان هیجان‌خواهی افراد تأثیرگذار است (رضازاده و همکاران، ۱۳۹۴). از سوی دیگر، هیجان‌خواهی یکی از سازه‌ها یا خصیصه‌های شخصیتی تلقی شده و عبارت از نیاز به هیجان‌ها و تجربه‌های متغیر جدید و پیچیده و میل به اکتساب خطرهای جسمی و اجتماعی برای این چنین تجربه‌ای می‌باشد. افرادی که هیجان‌خواهی آنها بالاست از نظر جسمانی، از تجربه‌های مهیج و هیجان‌های شدید مرتبط با این تجربه‌ها لذت می‌برند (آقایی، منسعی، معتمدیان و واسف‌پور، ۲۰۱۲). رابرتی (۲۰۰۴) آورده است که افراد هیجان‌خواه از طریق تجارب تازه و محرک‌های پیچیده برانگیخته می‌شوند و تلاش می‌کنند تا شدت تحریک دریافت شده از این تجارب را افزایش دهند. به شکلی دیگر می‌توان گفت که افرادی که از قدرت خودنظم‌جویی و به عبارتی از نظم‌جویی هیجانی خوبی برخوردارند، به راحتی می‌توانند هیجانات خود را شناخته و با مهار، برنامه‌ریزی و تحمل شرایط، قدرت سازش‌یافتگی خود را افزایش

بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای دارد. به عبارت دیگر، هر چه میزان هیجان‌خواهی در بین افراد بیشتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در آنها افزایش می‌یابد. در تبیین این رابطه می‌توان گفت که هیجان‌خواهی صفتی شخصیتی است که می‌تواند بر رفتار، ویژگی‌ها و اولویت‌های افراد اثر بگذارد. هاث‌باکس بیان کرده است که افراد با هیجان‌خواهی بالا برخلاف افراد هیجان‌طلب پایین معمولاً افرادی ماجراجو، تنوع‌طلب، کم‌حوصله، ناتوان در پذیرش ناکامی و عموماً نظم‌ناپذیر هستند. براساس نظریه برانگیختگی، افراد هیجان‌خواه برای به دست آوردن سطح برانگیختگی بهینه، به تجارب تازه و بعضاً پرخطر نیاز دارند (مرشدبهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶)، این امر می‌تواند آنها را به سمت بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای سوق دهد. یافته‌های پژوهشی فارلی و کاکس (۱۹۷۱) و نیوکام و مک‌گی (۱۹۹۱) نشان داده‌اند افرادی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در حال بازی هیجان‌زده می‌شوند و شاید جهت یافتن این انگیزش‌ها و تحریکات بیشتر این بازی‌ها را تکرار کنند. (خانجانی و اکبری، ۱۳۹۱). افراد با هیجان‌خواهی بالا به داشتن تجربه‌های متنوع و جدید نیاز دارند، به همین دلیل تنوع‌طلبی و جست‌وجوی تجربه‌های جذاب و هیجان‌انگیز در این افراد مشاهده می‌شود، از طرفی مهیج بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای و نیز تازگی و تنوع آنها می‌تواند، عامل جذب افراد به این بازی‌ها باشد. جنسن، ایویچ و لمبدن (۲۰۱۲) بیان می‌کنند رسانه‌های تعاملی مانند اینترنت و بازی‌های ویدئویی به دلیل پویایی و برانگیزانندگی و سرعت پاسخ‌دهی، مورد استقبال افراد با هیجان‌خواهی بالا قرار می‌گیرند. آیزنگ (۲۰۰۲) بیان می‌کند که هیجان‌خواهی مکانیسم زیربنایی برای توجیه تماشای مفرط تلویزیون است. این افراد از طریق انجام بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای درصدد ارضای نیازهایشان برمی‌آیند. همان گونه که ذکر شد یکی از ویژگی‌های افراد با هیجان‌خواهی بالا علاقه آنها به کشف امور جدید و کاوش موقعیت‌های نو و غیرتکراری است و بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای به این گونه افراد در جهت پاسخ‌گویی به این ویژگی کمک می‌نماید. بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای سبک معماگونه و ماجراجویانه دارند و بازیکن جهت رسیدن به هدف و مراحل بالاتر بازی هم خطرپذیری می‌کند و هم در جهت کشف موقعیت‌های جدید برمی‌آید (حاج‌خدادادی و همکاران، ۱۳۹۳). نتایج نشان می‌دهند که بین خودنظم‌جویی هیجانی و اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای رابطه منفی و مستقیم وجود دارد. به

ویدئویی - رایانه‌ای به این گونه افراد در جهت پاسخ‌گویی به این ویژگی کمک می‌نماید.

در اینجا باید یادآور شد که این پژوهش دارای محدودیت‌هایی است که به آنها اشاره می‌شود. از آنجا که جنسیت مؤنث مورد بررسی قرار نگرفته و پژوهش بر روی دانش‌آموزان متوسطه دوره اول که تقریباً یک نمونه همگون است انجام گرفته لذا لازم است در تعمیم نتایج احتیاط لازم صورت گیرد. به پژوهشگران علاقمند توصیه می‌شود تا این موضوع را روی سایر گروه‌ها اجرا کنند تا امکان مقایسه بین گروه‌ها فراهم گردد. از سوی دیگر، استفاده از پرسشنامه اطلاعات کاملاً منطبق با واقعیت ارائه نمی‌دهد، بنابراین توصیه می‌شود در پژوهش‌های آتی از روش‌های ترکیبی استفاده شود. همچنین در این تحقیق از روش توصیفی - همبستگی استفاده شده و نمی‌توان رابطه علی قطعی بین متغیرهای مورد مطالعه استنباط کرد. با توجه به اهمیت اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در دوران معاصر پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی به بررسی رابطه سایر متغیرها با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای پرداخت. در نهایت، پیشنهاد می‌شود که مهمترین شبکه ارتباطی غیررسمی دانش‌آموزان یعنی خانواده، تلاش کنند تا در روند تربیتی فرزندان خود، خودنظم‌جویی هیجانی را در آنها تقویت و یا افزایش داده و به شکل‌گیری شخصیت یا هویت منسجم در آنها کمک کنند تا از این طریق بتوانند خصوصیات و ویژگی‌های آسیب‌زا نظیر هیجان‌خواهی بالا را در این افراد کاهش داده و به تبع آن، از بسیاری از آسیب‌های روانی و اجتماعی نظیر اعتیاد از جمله اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای جلوگیری نمایند.

منابع

اسماعیلی‌نسب، مریم؛ اندامی، علیرضا؛ آزرمی، هاله و ثمرخی، امیر (۱۳۹۳). نقش تعیین‌کنندگی دشواری در تنظیم هیجان و تحمل پریشانی در اعتیادپذیری دانشجویان. *فصلنامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد*، ۸(۲۹)، ۶۳-۴۹.

الهی، کتابیون، و صفارین طوسی، محمدرضا (۱۳۹۶). رابطه حمایت اجتماعی ادراک شده و خودتنظیمی هیجانی با عود مصرف مواد در زنان. *مجله روانشناسی اجتماعی*، ۱۱(۴۲)، ۸۸-۷۹.

جواهری، جواد و واعظی‌نژاد، محمد (۱۳۹۴). آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکرد سیستمی. *راهبرد فرهنگ*، ۳۰، ۱۱۳-۱۳۵.

داده و از استفاده مفرط از بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای اجتناب کنند. (میکائیلی و حبیبی، ۱۳۹۵).

نتایج همچنین نشان می‌دهند که بین هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای رابطه مثبت و مستقیم وجود دارد. به عبارت دیگر، هر چه افراد به لحاظ هویتی، سردرگمی بیشتری داشته باشند، میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای در آنها افزایش می‌یابد. در تبیین می‌توان از چارچوب نظریه برونسکی (۲۰۰۴) استفاده کرد. از نظر وی، این افراد به دلیل وجود عدم اعتماد به خود و خودکارآمدی پایین و نیز عدم توانش لازم جهت ایجاد ارتباط نزدیک با دیگران در دنیای واقعی، فضای بدون بازخورد منفی همچون اینترنت و بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای را به دنیای واقعی ترجیح دهند و از آن لذت ببرند (غیبی و زارعی، ۱۳۹۷).

در تبیین نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه هویت سردرگم با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌توان گفت که سبک سردرگم، سبمل برخورد ظفره‌آمیز و مسامحه در مشکلات است. یک استراتژی متمرکز بر هیجان که با سطوح پایینی از تعهد، اعتماد به خود و بی‌ثباتی خودکارآمدی همراه است. این افراد اغلب توجه کمی به آینده و با نتایج طولانی مدت انتخاب‌های خود دارند. شاید بتوان گفت آنها درگیر یک اکتشاف سازمان‌نیافته و تصادفی هستند (غیبی و زارعی، ۱۳۹۷). این افراد دارای رفتارهای هیجانی بوده و نسبت به تجربیات جدید باز هستند (مرشدبهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶). برونسکی (۲۰۰۱) معتقد است افراد با سبک هویتی سردرگم به دلیل اینکه شیوه‌های مناسبی برای مقابله با خطر و اضطراب به کار نمی‌بندند و دائماً در حالت اضطراب به سر می‌برند، بیشتر از سایر سبک‌های هویت دچار افسردگی، روان‌پریشی و بیماری‌های عاطفی - خلقی می‌شوند (سعادت، شهرآرای و فرزاد، ۱۳۸۶). بنابراین هیجانی بودن رفتار و همچنین باز بودن نسبت به تجربیات جدید ویژگی‌ای می‌باشد که برای هیجان‌خواهی بالا لازم بوده و در هویت سردرگم وجود دارد و می‌توان گفت هویت سردرگم بر میزان هیجان‌خواهی تأثیرگذار است. از سوی دیگر، آیزنگ (۲۰۰۲) بیان می‌کند که هیجان‌خواهی مکانیسم زیربنایی برای توجه تماشای مفرط تلویزیون است (حاج‌خدادادی و همکاران، ۱۳۹۳). این افراد از طریق انجام بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای درصدد ارضای نیازهای شان برمی‌آیند. یکی از ویژگی‌های افراد با هیجان‌خواهی بالا علاقه آنها به کشف امور جدید و کاوش موقعیت‌های نو و غیرتکراری است و بازی‌های

عزیزی، شهریار (۱۳۹۲). متغیرهای میانجی، تعدیل گر و مداخله گر در پژوهش‌های بازاریابی: مفهوم، تفاوت‌ها، آزمون‌ها و رویه‌های آماری. *فصلنامه تحقیقات بازاریابی نوین*، ۲(۲)، ۱۷۴-۱۵۵.

علیزاده فرد، سوسن (۱۳۹۱). بررسی رابطه آلکسی تیمیا و بیماری زخم معده: آیا پرخاشگری یک متغیر واسطه‌ای است؟. *روانشناسی سلامت*، ۱(۴)، ۸۳-۷۱.

غیبی، اکرم و زارعی، حیدرعلی (۱۳۹۷). پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت براساس هیجان‌خواهی و سبک‌های هویت در دانش‌آموزان. *مجله روانشناسی و روان‌پزشکی شناخت*، ۵(۳)، ۶۵-۵۳.

قمری گیوی، حسین و نادر، مقصود (۱۳۹۱). بررسی ارتباط اعتیاد به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های شخصیتی در نوجوانان پسر. *نخستین کنگره ملی فضای مجازی و آسیب‌های اجتماعی نوپدید*.

کیخسروانی، مولود؛ دهقانی، یوسف و دهقانی، آمنه (۱۳۹۶). رابطه علی خودتنظیمی و هوش اخلاقی با آمادگی به اعتیاد از طریق میانجی‌گری هیجان‌خواهی. *فصلنامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد*، ۱۱(۴۴)، ۲۶۶-۲۴۹.

محسنی، سحر؛ میرشکاری، لیلا؛ آهوئی، مهشید؛ حسینی، فاطمه؛ ثناگو، اکرم و کهکی، فاطمه (۱۳۹۶). رابطه بین هیجان‌خواهی و سبک‌های هویت با رفتارهای پرخطر نوجوانان. *توسعه پرستاری در سلامت*، ۱(۱)، ۵۶-۴۷.

مرشد بهبهانی، مهدی و حیاتی، داود (۱۳۹۶). رابطه علی هویت سردرگم، و خودکارآمدی با آمادگی به اعتیاد: نقش میانجی هیجان‌خواهی. *فصلنامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد*، ۱۱(۴۴)، ۲۷۲-۲۵۷.

مرتضایی، نسترن و رحیمی‌نژاد، عباس (۱۳۹۵). نقش سبک‌های هویت و احساس انسجام روانی در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت. *روانشناسی*، ۵(۴)، ۸۴-۷۱.

میکائیلی، نیلوفر و حبیبی، یاسر (۱۳۹۵). طراحی و آزمون الگوی علی رابطه بین اعتیاد به اینترنت با خودتنظیمی هیجانی، حساسیت به طرد و خودافشایی بر خط با میانجی‌گری اضطراب اجتماعی در دانشجویان. *فرهنگ در دانشگاه اسلامی*، ۲۰(۳)، ۴۱۸-۳۹۵.

میری، نادر؛ حاجلو، نادر؛ بشرپور، سجاد و نریمانی، محمد (۱۳۹۸). طراحی و آزمونگری مدل علی اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای براساس حمایت اجتماعی ادراک شده و باورهای فراشناختی با نقش میانجی خودنظم‌جویی هیجانی. *مجله علوم روانشناختی*، ۱۸(۷۸)، ۶۵۷-۶۴۷.

نظری، علی محمد؛ امینی‌منش، سجاد؛ مرادی، علیرضا و فرزاد، ولی‌اله (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین. *مجله دانشگاه علوم پزشکی سبزه‌وار*، ۲(۴)، ۶۱۱-۶۰۳.

حاج خدادادی، داوود؛ نظری، علی محمد و منطقی، مرتضی (۱۳۹۳). رابطه عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی در دانش‌آموزان. *فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۵(۱)، ۱۴۱-۱۱۹.

حاجلو، نادر و جعفری، عیسی (۱۳۹۴). نقش استرس ادراک شده، هیجان‌خواهی و حمایت اجتماعی در اعتیاد. *فصلنامه روانشناسی سلامت*، ۴(۴) (پیاپی ۱۶)، ۳۰-۱۹.

حمید، نجمه؛ حاجی‌زاده، سلمان و مرعشی، علی (۱۳۹۶). رابطه علی هویت سردرگم، خودکارآمدی و هوش اخلاقی با آمادگی به اعتیاد از طریق میانجی‌گری هیجان‌خواهی در دانشجویان پسر. *مجله روانشناسی اجتماعی*، ۱۲(۴۵)، ۷۰-۵۵.

خانجانی، زینب و اکبری، سعیده (۱۳۹۱). هیجان‌خواهی و وابستگی نوجوانان به اینترنت. *فصلنامه علوم تربیت*، ۵(۲۰)، ۷۵-۶۳.

رجبی، سوران؛ نریمانی، محمد و حسینی، سامان (۱۳۹۲). مقایسه ویژگی‌های شخصیتی و هیجان‌خواهی رانندگان تصادف کرده با رانندگان عادی. *فصلنامه روانشناسی کاربردی*، ۷(۲۵)، ۵۳-۳۹.

رضازاده، معصومه؛ نظرزاده، فریده؛ آقامحمدیان، حمیدرضا و کارشکی، حسین (۱۳۹۴). بررسی رابطه هیجان‌خواهی و خودتنظیمی در نوجوانان پسر بزه‌کار و به‌هنجار شهر مشهد. *مجله دانشگاه علوم پزشکی کرمان*، ۲۲(۶)، ۷۱۶-۷۰۵.

زمانی، بی‌بی‌عشرت و عابدینی، یاسمین (۱۳۹۲). الگوی ساختاری تأثیر سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان پسر. *رویکردهای نوین آموزشی*، ۸(۲) (پیاپی ۱۸)، ۱۵۶-۱۳۳.

سرمد، زهره (۱۳۷۸). متغیرهای تعدیل‌کننده و واسطه‌ای: تمایزات مفهومی و راهبردی. *پژوهش‌های روانشناختی*، ۱۰(۱)، ۸۱-۶۳.

سعادت، ابوطالب؛ شهرآزای، مهرناز و فرزاد، ولی‌اله (۱۳۸۶). بررسی ارتباط بین سبک‌های هویت و مسئولیت‌پذیری در دانشگاه‌های تهران. *پژوهش‌های تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بجنورد*، ۲(۱۰)، ۱۱۵-۹۲.

شاه‌حسینی، میثم؛ بشارت، محمد و افشاری، امیرحسین (۱۳۹۸). پیش‌بینی تمرینی ادراک شده بر حسب اضطراب رقابتی و تمایل به عضلانی شدن در ورزشکاران مرد. *فصلنامه پژوهش‌های کاربردی روانشناختی*، ۱۰(۲)، ۱۰۴-۸۹.

شریفی‌باستان، فرنگیس؛ یزدی، منور و زهرایی، شقایق (۱۳۹۵). نقش راهبردهای تنظیم‌شناختی هیجان و عاطفه مثبت و منفی در پیش‌بینی تاب‌آوری زنان مبتلا به سرطان پستان. *نشریه روان‌پرستاری*، ۴(۲)، ۴۹-۳۸.

- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316.
- 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, 86-93.
- Murtagh, A. M., & Todd, S. A. (2004). Self-regulation: A challenge to the strength model. *Journal of articles in support of the null hypothesis*, 3(1), 19-51.
- Robbins, R. N., & Bryan, A. (2004). Relationships between future orientation, impulsive sensation seeking, and risk behavior among adjudicated adolescents. *Journal of adolescent research*, 19(4), 428-445.
- Roberti, J. W. (2004). "A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking". *Journal of research in personality*, 38, 256- 279.
- Roos, C. R., & Witkiewitz, K. (2017). A contextual model of self-regulation change mechanisms among individuals with addictive disorders. *Clinical psychology review*, 57, 117-128.
- Seay, A. F & Kraut, R. E., (2007), *Project Massive: Self-Regulation and Problematic Use of Online Gaming, conference on Human-Computer Interaction Institute*. San Jose, CA, USA, 829-838.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in human behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Soltani, M., Fooladvand, Kh., & Fathi Ashtiani, A. (2010). Relationship between identity and sensation seeking with internet addiction. *Behavior science*, 3(3), 191- 197. (in Persian).
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). *Television and video game exposure and the development of attention problems. Pediatrics*. peds-2009.
- Tull, M. T., Weiss, N. H., Adams, C. E., & Gratz, K. L. (2012). The contribution of emotion regulation difficulties to risky sexual behavior within a sample of patients in residential substance abuse treatment. *Addictive Behaviors*, 37(10), 1084-1092.
- Wallenius M, Rimpela A, Punamaki R, Lintonen T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *J Appl Dev Psych*, 30, 463-74.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Zuckerman, M., & Kuhlman, D. M. (2000). Personality and risk-taking: common bisocial factors. *Journal of personality*, 68(6), 999-1029.
- نیازی، محسن؛ شریفی، احسان؛ نوروزی، میلاد؛ هادی‌زاده، مصطفی؛ عطایی، پری و اصغری، احمدرضا (۱۳۹۵). تبیین رابطه نوع اعتیاد والدین معتاد بر سلامت عمومی و اجتماعی. پنجمین همایش ملی روانشناسی. مشاوره و مددکاری، ۱۲-۱.
- یوسفی، رحیم؛ اصغری، حمید و طغیانی، الهه (۱۳۹۵). مقایسه طرح‌واره های ناسازگار اولیه و تنظیم‌شناختی هیجان در بیماران قلبی و افراد عادی. *مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی زنجان*، ۲۴(۱۰۷)، ۱۴۳-۱۳۰.
- Aghaei Jeshvaghani, A. A., Manshaei, G., Motamediyan Dehkordi, K. M., & Vasefpour, H. (2012). The comparison of sensation seeking among musicians, visual, and dramatic artists. *Procedia-social and behavioral sciences*, 46, 3320-3323.
- Aldao, A., Nolen-Hoeksema, S., & Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical psychology review* و 30(2), 217-237.
- Berzonsky, M. D., & Kuk, L. S. (2000). Identity status, identity processing style, and the transition to university. *Journal of adolescent research*, 15(1), 81-98.
- Bonn-Miller, M. O., Vujanovic, A. A., Boden, M. T., & Gross, J. J. (2011). Posttraumatic stress, difficulties in emotion regulation, and coping-oriented marijuana use. *Cognitive behaviour therapy*. 40(1), 34-44.
- Chai, S. L., Chen, V. H. H., & Khoo, A. (2011). Social relationships of gamers and their parents. *Procedia-social and behavioral sciences*, 30, 1237-1241.
- Chen, V. H. H., Wilhelm, C., & Joeckel, S. (2019). Relating video game exposure, sensation seeking, aggression and socioeconomic factors to school performance. *Behaviour & Information Technology*, 1-13.
- Cole, J., Logan, T. K., & Walker, R. (2011). Social exclusion, personal control, self-regulation, and stress among substance abuse treatment clients. *Drug and alcohol dependence*, 113(1), 13-20.
- Fathi, M., Sohrabi, F., & Saidian, M. (2013). Comparison of the characteristics and identity style of Internet addicts and non-addicts students. *Journal of reaserch in behavioural sciences*, 11, 2 (26), 90-99.
- Ghaderi, M., Mehdizadeh, A., Dehghan, H., Najafi, V., (2015). Relationship between parenting styles, identity styles and students' internet addiction in Kerman University of Medical Sciences, *Report of health care*, 1(3), 114- 119.
- Kovac'evic' I, Minovic' M, Milovanovic' M, Pablos PO, Starc'evic D. (2013). Motivational aspects of different learning contexts: "My mom won't let me play this game...". *Computers in human behavior*, 29(2) 3,54-63.
- MacKinnon, D. P. (2008). *Introduction to statistical mediation analysis*. New York: Lawrence Erlbaum Associates..