



بررسی نقش سبک‌های دلبستگی در رابطه بین اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنلاین، استرس ادراک شده و مهارت‌های ارتباطی نوجوانان

محسن نصیری^{۱*}، نگین شجری^۲، الهام محمدی^۳

کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد الکترونیک (نویسنده مسئول). (Drmohsennasiri@iCloud.com).

کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی. (mrs.negin.shajari@gmail.com).

کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی. (elhammohamdi78@gmail.com).

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش سبک‌های دلبستگی در رابطه بین اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنلاین، استرس ادراک شده و مهارت‌های ارتباطی نوجوانان انجام شد. این مطالعه به روش توصیفی-همبستگی بر روی نمونه‌ای متشکل از ۱۰۰ نوجوان اجرا گردید. ابزارهای گردآوری داده‌ها شامل پرسشنامه سبک‌های دلبستگی هازن و شیور (۱۹۸۷)، مقیاس استرس ادراک شده کوهن و همکاران (PSS-10)، پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی (Queendom، ۲۰۰۴) و مقیاس اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (GAS) بود. یافته‌ها حاکی از آن بود که اعتیاد به بازی‌های آنلاین با استرس ادراک شده رابطه مثبت و معنادار و با مهارت‌های ارتباطی رابطه منفی و معناداری دارد. همچنین نتایج نشان داد که استرس ادراک شده در رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت‌های ارتباطی نقش میانجی معناداری ایفا می‌کند. علاوه بر این، نتایج حاصل از رگرسیون سلسله‌مراتبی حاکی از آن بود که سبک دلبستگی اجتنابی به‌طور معناداری مهارت‌های ارتباطی پایین‌تر را پیش‌بینی می‌کند، اما نقش تعدیل‌کنندگی معناداری در رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت‌های ارتباطی نداشت.

کلمات کلیدی: سبک‌های دلبستگی، بازی‌های آنلاین، نوجوانان، مهارت‌های ارتباطی.

مقدمه

صنعت بازی‌های ویدیویی^۱ دستخوش تحولات چشمگیری شده و به منبعی اصلی در عرصه سرگرمی و اطلاعات مبدل گشته است. دانش‌آموزان جوان نیز از جذابیت این صنعت بی‌بهره نمانده‌اند و بازی‌های ویدیویی مخاطبانی از تمام گروه‌های سنی را به خود جذب می‌کنند. توسعه کم‌نظیر صنعت بازی در سال‌های اخیر امری غیرقابل انکار است. گسترش روزافزون استفاده از بازی‌های ویدیویی به‌ویژه در قشر جوان و در میان دانش‌آموزان مشهود می‌باشد. سهم قابل توجهی از دانش‌آموزان (۱۲.۵ درصد) علائمی مشابه با ویژگی‌های اختلالات یادگیری بروز می‌دهند (القحطانی^۲، ۲۰۱۵)، که این امر، وجود اختلالات یادگیری را به دغدغه‌ای مهم در نظام آموزشی مدارس تبدیل کرده است. در دهه‌های اخیر، فراگیری بازی‌های ویدیویی آنلاین به‌ویژه در میان نوجوانان، کانون توجه شمار زیادی از پژوهشگران حیطه روان‌شناسی رشد و رسانه قرار گرفته است. بازی‌های آنلاین نه تنها در جایگاه یک فعالیت سرگرم‌کننده، بلکه به عنوان بستری برای تعاملات اجتماعی، تجربه هیجانات و حتی تنظیم هیجانات عمل می‌نمایند. در این میان، سبک دلبستگی نوجوانان نقشی اساسی در نحوه مواجهه آنان با تعاملات اجتماعی آنلاین و تجربیات هیجانی حین بازی ایفا می‌کند. نظریه دلبستگی تاکید دارد

¹ Video games

² Alqahtani, M



که کیفیت روابط اولیه با والدین می‌تواند الگوهای ارتباطی و تنظیم هیجانی را در دوره نوجوانی شکل دهد. پژوهش‌ها نشان از آن دارند که نوجوانان دارای سبک دلبستگی ناایمن^۱، بیش‌تر در معرض استفاده افراطی یا مشکل‌ساز از بازی‌های ویدئویی قرار می‌گیرند (اسکالونه^۲ و همکاران، ۲۰۲۳).

مطالعات علمی اخیر با اتکا بر چارچوب‌های نظری ریشه‌دار، به طراحی و ارزیابی مداخلات آموزشی مبتنی بر بازی پرداخته‌اند. این چارچوب‌ها شامل نظریه‌های بنیادینی همچون نظریه یادگیری موقعیتی، نظریه هدف‌گذاری پیشرفت، نظریه شناخت اجتماعی و نظریه فعالیت می‌باشند که بر اساس دیدگاه پلاس، هومر و کینزر (۲۰۲۱)، شالوده طراحی اثربخش آموزش بازی‌محور را تشکیل می‌دهند. ویژگی‌های مذکور موجب می‌شوند، بازیکنان نقشی فعال در پیشبرد روایت بازی ایفا نموده و توانایی شکل‌دهی به سرنوشت خود در محیط بازی را کسب کنند.

بازی‌های ویدئویی از روزهای پیکسلی آرکید فاصله‌ای چشمگیر گرفته و به رسانه‌ای توانمند برای روایت داستان‌های جذاب و مشارکت فعال کاربران تبدیل شده‌اند. همچون بسیاری از کشورهای جهان، عربستان سعودی نیز در سال‌های اخیر شاهد رشدی انفجاری در صنعت بازی‌های ویدئویی بوده است. انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی (ESA^۳) گزارش داده است که صنعت بازی‌های ویدئویی در ایالات متحده در سال ۲۰۱۹ بالغ بر ۳۶.۹ میلیارد دلار فروش داشته است. این رقم چشمگیر، مجموع سود صنعت فیلم و موسیقی را تحت‌الشعاع خود قرار داده و تأثیر عظیم بازی‌های ویدئویی بر صحنه سرگرمی مدرن را به‌وضوح نمایان می‌سازد. عربستان سعودی نیز از این پدیده جهانی مستثنی نبوده و صنعت رو به رشد بازی‌های این کشور، گویای جذابیت گسترده و اهمیت فرهنگی این رسانه است. مطالعه القحطانی (۲۰۱۵) بر اهمیت توجه به مشکل دانش‌آموزان دارای اختلالات یادگیری در مدارس عربستان سعودی تأکید می‌ورزد. همچنین، تحقیقات الجراح و همکاران (۲۰۱۶) نشان می‌دهد که کودکان مدرسه‌ای در عربستان سعودی علائمی از دیسلکسیا، که نوعی اختلال یادگیری مرتبط با دشواری در حوزه خواندن است، از خود نشان می‌دهند.

یافته‌های پژوهشی حاکی از آن است که سبک‌های دلبستگی اجتنابی و ترس‌آمیز با بازی‌های مشکل‌ساز و رفتارهای افراطی در بازی‌های آنلاین رابطه‌ای معنادار دارند. به‌عنوان نمونه، مطالعه‌ای نشان داد نوجوانانی که در سبک دلبستگی «ترس‌آمیز» نمرات بالاتری کسب می‌کنند، تمایل بیشتری به تجربه بازی‌های خشن و استفاده هیجانی از بازی‌ها از خود نشان می‌دهند (ظهیر و همکاران، ۲۰۲۲). همچنین، یک پژوهش طولی حاکی از آن است که دلبستگی ضعیف‌تر با والدین می‌تواند احتمال بروز اختلال بازی اینترنتی را افزایش دهد و این ارتباط در طول زمان تداوم می‌یابد (زاویر^۴ و همکاران، ۲۰۲۵).

بازی‌های جهان‌باز از جذابیت قابل توجهی برخوردارند، چرا که تجربه‌ای پویا و مشارکتی ارائه می‌دهند که بازیکنان در آن نقش فعالی ایفا می‌کنند. گرین و باولیر^۵ (۲۰۰۳) و بوت^۶ و همکاران (۲۰۱۱) دریافتند که این قبیل فعالیت‌ها موجب تقویت حافظه، توجه، مهارت‌های حل مسئله و توانایی‌های فضایی شرکت‌کنندگان می‌شود. تحقیقات گسترده‌ای در زمینه مزایای شناختی بازی‌های ویدئویی انجام شده که شواهد فراوانی از بهبود توجه بصری، شناخت فضایی و سرعت واکنش ارائه می‌دهند. بازی‌های اکشن نیز از این قاعده مستثنی نبوده‌اند، همان‌گونه که مطالعات گرین و باولیر (۲۰۰۳) و بوت و همکاران (۲۰۰۸) نشان می‌دهند. افزون بر این، بازی‌های ویدئویی در مقام ابزاری برای توان‌بخشی شناختی در موقعیت‌های درمانی مختلف، به‌ویژه در موارد بازتوانی پس از آسیب‌های مغزی، پتانسیلی استثنایی از خود نشان داده‌اند (بلاندون و اسمیتس^۷، ۲۰۰۰).

¹ Insecure attachment style

² Scalone, A

³ Entertainment Software Association

⁴ Zaheer, U

⁵ Green, C & Bavelier, D

⁶ Boot, W

⁷ Blundon, G & Smits, E



ورود بازی‌های ویدئویی به عرصه رسانه، نقطه عطفی در شیوه‌های روایت داستان محسوب می‌شود، چرا که از آن پس، داستان‌سرایی غیرخطی به هنجاری غالب در این رسانه تبدیل گردید. در این رویکرد، روایت بر اساس توالی زمانی پیش نمی‌رود و می‌تواند شکل‌های متنوعی به خود بگیرد؛ برای نمونه، به کارگیری صحنه‌های رؤیا، پیش‌نمایی (flashforward)، بازگشت به گذشته (flashback) و پیش‌آگاهی (foreshadowing) می‌تواند بازتابی از شیوه عملکرد حافظه انسانی باشد (ابوطالب و همکاران، ۲۰۲۰). همچنین، این نوع روایت ممکن است شامل عناصر تخیلی همچون سفر در زمان یا پیش‌بینی آینده نیز بشود. علت این امر آن است که بازی‌های ویدئویی بر خلاف سایر رسانه‌ها، این امکان را به کاربر می‌دهند تا از طریق انتخاب‌ها و کنش‌های خود، مسیر داستان را تحت تأثیر قرار دهد. بازی‌هایی از قبیل The Elder Scrolls و The Witcher به دلیل برخورداری از روایت‌های غیرخطی، از محبوبیت و موفقیت چشمگیری برخوردار شده‌اند. از سوی دیگر، استرس به عنوان یکی از عوامل روان‌شناختی مؤثر در استفاده نوجوانان از بازی‌های آنلاین مطرح است. برخی نوجوانان در مواجهه با فشارهای تحصیلی، تعارضات خانوادگی یا مشکلات ارتباطی، به بازی آنلاین به عنوان راهبردی برای کاهش استرس روی می‌آورند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که سطوح پایین ارتباط عاطفی با والدین و فقدان حمایت هیجانی، با شدت بیشتر استفاده استرسی از بازی‌ها و احتمال بروز اختلال بازی مرتبط است (لیم^۱ و همکاران، ۲۰۲۳).

عوامل دیگری همچون مشکلات تنظیم هیجان نیز نقش میانجی مهمی در این ارتباط ایفا می‌کنند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند نوجوانانی که در شناسایی یا ابراز هیجانات خود با دشواری روبرو هستند (آلکسی تایمیا)، بیش‌تر از بازی‌ها به عنوان راهکاری برای گریز از هیجان‌های منفی استفاده می‌کنند و این روند در نهایت به پیامدهای ارتباطی و اجتماعی نامطلوب منجر می‌شود (استوز^۲ و همکاران، ۲۰۲۵). در کنار این عوامل هیجانی، مهارت‌های ارتباطی نیز متأثر از نحوه تعامل با بازی‌های آنلاین قرار می‌گیرند. اگرچه برخی از بازی‌ها فرصت‌هایی برای همکاری، تعامل گروهی و هماهنگی اجتماعی فراهم می‌سازند، اما استفاده افراطی از این بازی‌ها، به‌ویژه هنگامی که با استرس یا دلبستگی نایمن همراه گردد، می‌تواند به تضعیف مهارت‌های ارتباطی در محیط واقعی بینجامد. پژوهشی نشان داده است که تعاملات درون‌بازی که فاقد نشانه‌های غیرکلامی، هیجانات واقعی و ارتباط چهره‌به‌چهره هستند، ممکن است سازوکارهای ارتباطی نوجوانان را تحت تأثیر قرار داده و حتی به شکل‌گیری الگوهای ارتباطی ناپخته یا پرخاشگرانه منجر شوند (فرومل^۳ و همکاران، ۲۰۲۰).

استرس ادراک شده^۴ به عنوان ارزیابی ذهنی فرد از میزان فشار و ناتوانی در کنترل موقعیت‌های زندگی تعریف می‌شود (کوهن و همکاران، ۱۹۸۳). این شکل از استرس تأثیر مستقیمی بر کیفیت مهارت‌های ارتباطی افراد دارد. بر اساس پژوهش‌های متعدد، سطوح بالای استرس ادراک شده با کاهش معنادار در مؤلفه‌های مختلف ارتباطی همراه است. در شرایط استرس‌زا، افراد معمولاً در بیان روشن احساسات و نیازهای خود با مشکل مواجه می‌شوند و تمایل به خودافشاسازی هیجانی در آنان کاهش می‌یابد (امانی و همکاران، ۱۴۰۱). همزمان، توانایی شنیداری فعال نیز تحت تأثیر قرار گرفته که این امر به درک ناقص پیام‌های ارتباطی و افزایش سوءتفاهم‌ها منجر می‌گردد (رحیمی و نوری، ۱۳۹۹).

از جنبه بیانی، استرس ادراک شده بر تنظیم هیجانات کلامی تأثیر گذاشته و موجب بروز مشکلاتی در کنترل تن صدا، انتخاب واژگان و بیان مناسب هیجانات می‌شود (محمدزاده و همکاران، ۱۴۰۰). در بعد غیرکلامی نیز نشانه‌هایی مانند تنش عضلانی، کاهش تماس چشمی و حالت‌های چهره منفی ناشی از استرس، کیفیت کلی ارتباطات را تحت الشعاع قرار می‌دهد (علیپور و همکاران، ۱۳۹۸). این تأثیرات متقابل چرخه معیوبی ایجاد می‌کند که در آن استرس ادراک شده به تضعیف مهارت‌های ارتباطی می‌انجامد و این ضعف

¹ Lim, S² Stoez, J³ Frommel, J⁴ Perceived stress



ارتباطی خود به نوبه‌یاد استرس بیشتری منجر می‌شود. بنابراین، توجه به نقش استرس ادراک شده در برنامه‌ریزی مداخلات آموزشی برای بهبود مهارت‌های ارتباطی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

با توجه به نقش فزاینده بازی‌های آنلاین در سبک زندگی نوجوانان، تبیین ارتباط همزمان سه متغیر سبک‌های دلبستگی، استرس ادراک‌شده و مهارت‌های ارتباطی از ضرورت پژوهشی برخوردار است. واکاوی این روابط متقابل می‌تواند چارچوبی علمی برای طراحی مداخلات آموزشی، راهبردهای خانوادگی و پروتکل‌های درمانی فراهم آورد و زمینه را برای بهره‌گیری سالم و هدفمند نوجوانان از فضای بازی‌های آنلاین هموار سازد.

روش تحقیق

پژوهش حاضر از نظر روش، توصیفی-همبستگی و از نظر زمانی، مقطعی می‌باشد. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه نوجوانان علاقه‌مند به بازی‌های آنلاین در محدوده سنی ۱۱ تا ۲۴ سال ساکن شهر تهران در سال ۱۴۰۴ بود. انتخاب این گروه سنی با توجه به حساسیت دوره نوجوانی به تعاملات اجتماعی-هیجانی و همچنین میزان استفاده گسترده از بازی‌های آنلاین در این بازه سنی صورت پذیرفت. با توجه به پراکندگی جغرافیایی و وسعت جامعه آماری، نمونه‌گیری به روش در دسترس انجام شد. بر این اساس، تعداد ۱۰۰ نوجوان واجد شرایط با رعایت ملاحظات اخلاقی و کسب رضایت آگاهانه، به عنوان نمونه نهایی پژوهش انتخاب شدند. در فرآیند نمونه‌گیری، تلاش شد تا با در نظر گرفتن تنوع نسبی از نظر جنسیت، پایه تحصیلی و مناطق شهری، نمونه‌ای تا حد امکان نماینده از جامعه پژوهش فراهم آید.

روش اجرا

برای اجرای پژوهش، پرسشنامه‌ها به صورت الکترونیکی و با ترتیب مشخص در پلتفرم پرس‌لاین طراحی شدند و از طریق پیام‌رسان‌های اینستاگرام، واتس‌آپ و تلگرام، در دسترس شرکت‌کنندگان قرار گرفت. پیش از آغاز پاسخگویی، اهداف و شیوه انجام پژوهش برای شرکت‌کنندگان تشریح شد و به آنان اطمینان داده شد که اطلاعات گردآوری‌شده محرمانه باقی خواهد ماند. همچنین فرم رضایت‌نامه آگاهانه در قالب گوگل‌فرم به پرسشنامه الحاق گردید تا مشارکت داوطلبانه و آگاهانه افراد تضمین شود. در پایان، پس از جمع‌آوری پاسخ‌ها، داده‌های پژوهش با بهره‌گیری از روش مدل‌یابی معادلات ساختاری و از طریق نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ مورد تحلیل قرار گرفت.

معیارهای ورود و خروج

- معیارهای ورود:
- سن ۱۱ تا ۲۴ سال
- تجربه حداقل ۱ الی ۳ ساعت بازی آنلاین در هفته
- رضایت آگاهانه خود و والدین
- معیارهای خروج:
- وجود اختلالات شناختی یا روان‌پزشکی شدید گزارش‌شده
- عدم تکمیل پرسشنامه‌ها

**ابزار گردآوری داده‌ها****۱- پرسشنامه سبک‌های دلبستگی هازن و شیور:^۱**

هدف از طراحی این پرسشنامه، ارزیابی سبک‌های دلبستگی در بزرگسالان است. مقیاس دلبستگی بزرگسالان هازن و شیور، با دارا بودن ۲۱ سؤال، سه سبک دلبستگی ایمن، اجتنابی و دوسوگرا را مورد سنجش قرار می‌دهد. این پرسشنامه از روایی، پایایی و نظام نمره‌گذاری معتبر برخوردار می‌باشد. مفهوم دلبستگی^۲ از جمله مفاهیم بنیادین در حیطه رشد کودکان، نوجوانان و بزرگسالان محسوب می‌شود. سبک دلبستگی که عمدتاً در دوران کودکی شکل می‌گیرد، آثار خود را تا دوره بزرگسالی و در عرصه‌های مختلف زندگی از جمله تحصیل، اشتغال و ازدواج تداوم می‌بخشد. پرسشنامه مذکور قادر به سنجش سه سبک دلبستگی ایمن، دوسوگرا و اجتنابی است و نسخه فارسی آن از پایایی و روایی قابل قبولی برخوردار گزارش شده است.

۲- مقیاس استرس ادراک‌شده (PSS-10) کوهن و همکاران:^۳

پرسشنامه استرس ادراک‌شده توسط کوهن و همکاران در سال ۱۹۸۳ طراحی شده است. این مقیاس در فرم اصلی خود دارای ۱۴ گویه با مقیاس لیکرت چهاردرجه‌ای (از هرگز تا خیلی زیاد) می‌باشد که هر ماده نمره‌ای بین ۰ تا ۴ دریافت می‌کند. از جمله سوالات این پرسشنامه می‌توان به این موارد اشاره کرد: «در طول ماه گذشته تا چه اندازه به دلیل پیش آمدن مساله‌ای که انتظارش را نداشته‌اید، ناراحت شده‌اید؟» و «در طول ماه گذشته تا چه اندازه احساس کرده‌اید که مشکلات آنقدر روی هم جمع شده‌اند که نمی‌توانید از عهده آنها برآید؟». این پرسشنامه به صورت تک‌مولفه‌ای، استرس ادراک‌شده را اندازه‌گیری می‌کند. نسخه ۱۰ سؤالی این مقیاس، میزان استرس ادراک‌شده در ماه گذشته را می‌سنجد که پایایی نسخه فارسی آن بالاتر از ۰.۸۰ گزارش شده است.

روایی پرسشنامه: روایی به این موضوع می‌پردازد که یک ابزار اندازه‌گیری تا چه حد چیزی را اندازه می‌گیرد که ما قصد سنجش آن را داریم (سرمد و همکاران، ۱۳۹۰). در پژوهش سعادت و همکاران (۱۳۹۴)، روایی این پرسشنامه توسط اساتید و متخصصان حوزه مربوطه تأیید شده است.

پایایی پرسشنامه: پایایی یک ابزار اشاره به درجه ثبات آن در اندازه‌گیری دارد؛ به این معنا که ابزار در شرایط یکسان تا چه اندازه نتایج یکسانی ارائه می‌دهد (سرمد و همکاران، ۱۳۹۲). در پژوهش سعادت و همکاران (۱۳۹۴)، پایایی این پرسشنامه با استفاده از روش آلفای کرونباخ بالاتر از ۰.۷۰ محاسبه شده است.

۳- پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی:^۴

این ابزار ۳۴ سؤالی، مهارت‌های ارتباطی شامل مؤلفه‌های گوش دادن، بازخورد دادن، همدلی و جرأت‌ورزی را مورد سنجش قرار می‌دهد. نسخه فارسی این پرسشنامه توسط پژوهشگران داخلی ترجمه و روایی‌یابی شده است. پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی توسط کوین‌دام در سال ۲۰۰۴ طراحی شده است. این پرسشنامه برای ارزیابی مهارت‌های ارتباطی بزرگسالان توسعه یافته و دارای ۳۴ گویه می‌باشد که ویژگی‌های مهارت‌های ارتباطی را توصیف می‌کنند. برای تکمیل آن، پاسخگو باید هر گویه را مطالعه نماید و سپس میزان انطباق وضعیت فعلی خود با محتوای آن را بر روی یک طیف لیکرت پنج‌درجه‌ای از "هرگز" تا "همیشه" مشخص کند. بر اساس تعریف محققان از مفهوم مهارت در ارتباطات، ارتباط ماهرانه به معنای برقراری رابطه با دیگران به شیوه‌ای کارآمد و مناسب است. کارآمدی به معنی دستیابی به اهدافی است که از طریق برقراری تعامل مورد نظر دنبال می‌شوند. این اهداف ممکن است شامل تشریح یک ایده،

¹ (Hazan & Shaver, 1987)² Attachment³ (Cohen et al., 1983)⁴ (Queendom Communication Skills Inventory; 2004)



ترغیب یک شخص، پافشاری بر یک نظر، آرام کردن یک فرد و موارد مشابه باشد. مهارت ارتباطی مستلزم تناسب با موقعیت نیز می‌باشد؛ ارتباط ماهرانه ارتباطی است که با شرایط و افراد مرتبط سازگاری داشته باشد. برای مثال، در یک مصاحبه شغلی نباید به همان شیوه‌ای صحبت کرد که در یک مهمانی با دوستان گفتگو می‌شود (تی وود، ۱۳۷۹).

۴- مقیاس اعتیاد به بازیهای اینترنتی (GAS):

این مقیاس توسط وانگ و همکاران (۲۰۰۲) طراحی شد. این ابزار که با اعمال اصلاحاتی در پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ (۱۹۹۶) توسعه یافته، شامل ۲۰ ماده است که هر ماده بر اساس یک مقیاس پنج‌درجه‌ای لیکرت نمره‌گذاری می‌شود. نمره کلی فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از مجموع نمرات تمامی مواد به دست می‌آید. نمره بالاتر از ۵۳ نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و چنین افرادی باید راهکارهایی برای کنترل میزان استفاده از بازی در خود اتخاذ کنند. وانگ و چانگ (۲۰۰۲) ضریب آلفای کرونباخ این ابزار را ۹۰/۰ گزارش کردند. یون و همکاران (۲۰۰۸) به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره‌های این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه نمودند و همبستگی بالایی (۷۱/۰) بین دو ابزار گزارش دادند. در پژوهش زندگی‌پیام و همکاران (۱۳۹۴)، روایی سازه پرسشنامه به کمک تحلیل عاملی اکتشافی در دامنه ۸۰/۰ تا ۹۰/۰ محاسبه شد. روایی همگرا و واگرا نیز از طریق ارزیابی شاخص‌های میانگین واریانس استخراجی، حداکثر مجذور واریانس مشترک و میانگین مجذور واریانس مشترک مورد سنجش قرار گرفت که به ترتیب ۵۸/۰ و ۴۴/۰ گزارش شد. ضریب آلفای کرونباخ در این پژوهش ۸۹/۰ محاسبه گردید. همچنین، آلفای کرونباخ به‌دست‌آمده در پژوهش حاضر ۸۱/۰ بود.

روش‌های آماری

با توجه به ماهیت جامعه آماری و محدودیت‌های دسترسی، نمونه‌گیری در این پژوهش به روش در دسترس (غیرتصادفی) انجام شد. در این روش، از بین افرادی که واجد شرایط ورود به مطالعه بودند، شرکت‌کنندگانی که در دسترس محقق قرار داشتند و رضایت آگاهانه خود را اعلام کرده بودند، انتخاب شدند. تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ انجام پذیرفت.

فرضیه اصلی: بین نقش سبک‌های دلبستگی در رابطه بین بازی‌های ویدیویی آنلاین، استرس ادراک شده و مهارت‌های ارتباطی معنا داری وجود دارد؟

برای بررسی این فرضیه از همبستگی پیرسون استفاده شد که نتایج آن در جدول زیر ارائه شده است.

جدول (۱): پایایی مقیاس‌ها (آلفای کرونباخ)

نام مقیاس	آلفای کرونباخ
مقیاس استرس ادراک‌شده (PSS-10)	۰/۹۰۱
مقیاس مهارت‌های ارتباطی (Queendom COM-34)	۰/۸۹۴
مقیاس اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (GAS-20)	۰/۸۸۷



تفسیر جدول ۱: نتایج ارزیابی پایایی پرسشنامه‌های پژوهش نشان می‌دهد که هر سه ابزار مورد استفاده از پایایی بالاتر از ۰.۸۰ برخوردارند. به طور مشخص، ضریب آلفای کرونباخ برای پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های اینترنتی ۰.۸۸، برای مقیاس استرس ادراک شده ۰.۹۰ و برای پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی ۰.۸۹ محاسبه شده است. این مقادیر که بالاتر از حداقل استاندارد قابل قبول (۰.۷۰) قرار دارند، بیانگر همسانی درونی مطلوب و قابلیت اعتماد بالای ابزارهای پژوهش هستند. همچنین، پایایی بالا این اطمینان را ایجاد می‌کند که داده‌های جمع‌آوری شده از ثبات و دقت کافی برخوردار بوده و می‌توانند مبنای مناسبی برای تحلیل‌های آماری بعدی و نتیجه‌گیری‌های پژوهشی قرار گیرند.

جدول (۲): آمار توصیفی (نمرات کل مقیاس‌ها)

نام مقیاس	میانگین	انحراف معیار	حداقل	حداکثر
استرس ادراک شده (PSS_TOTAL)	۴۷/۸۸	۱۲/۳۶	۱۸	۷۴
مهارت‌های ارتباطی (COM_TOTAL)	۱۲۲/۸۱	۱۱/۶۰	۷۹	۱۵۶
اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (GAS_TOTAL)	۶۰/۸۶	۱۱/۰۱	۳۷	۹۲

تفسیر جدول ۲: نتایج تحلیل داده‌ها نشان می‌دهد که میانگین و دامنه نمرات به دست آمده برای تمامی مقیاس‌های پژوهش در محدوده معتبر و قابل انتظار هر ابزار قرار دارد. این انطباق بین نمرات مشاهده شده و دامنه نظری مقیاس‌ها، حاکی از اجرای صحیح ابزارها و پاسخ‌دهی مناسب شرکت‌کنندگان به سؤالات است. همچنین، قرارگیری میانگین نمرات در میانه دامنه نظری هر مقیاس، نشان‌دهنده تنوع مناسب پاسخ‌ها و عدم وجود سوگیری شدید در نمونه مورد مطالعه می‌باشد که این امر شرایط مطلوبی برای انجام تحلیل‌های آماری بعدی فراهم می‌سازد.

جدول (۳): جدول فراوانی سبک‌های دلبستگی

سبک دلبستگی	فراوانی
ایمن	۴۰
اضطرابی	۳۰
اجتنابی	۳۰

تفسیر جدول ۳: بر اساس یافته‌های توصیفی پژوهش، توزیع سبک‌های دلبستگی در نمونه مورد مطالعه حاکی از آن است که تنها ۴۰٪ از نوجوانان از دلبستگی ایمن برخوردارند، در حالی که ۶۰٪ باقیمانده به طور تقریبی مساوی به دو سبک دلبستگی ناایمن اضطرابی (۳۰٪) و اجتنابی (۳۰٪) تعلق دارند. این الگوی توزیع نشان می‌دهد که اکثریت نوجوانان مورد مطالعه (تقریباً دو سوم) از



سبک‌های دلبستگی ناایمن برخوردارند که می‌تواند پیامدهای مهمی در زمینه تنظیم هیجانی، کیفیت روابط بین فردی و همچنین نحوه مواجهه با چالش‌های محیطی از جمله استفاده از بازی‌های آنلاین داشته باشد.

جدول (۴): ماتریس همبستگی پیرسون

متغیر	اعتیاد به بازی	استرس	مهارت ارتباطی
GAS_TOTAL (اعتیاد به بازی)	۱/۰۰۰	۰/۶۵۰	۰/۴۹۴-
PSS_TOTAL (استرس)	۰/۶۵۰	۱/۰۰۰	۰/۶۱۲-
COM_TOTAL (مهارت ارتباطی)	۰/۴۹۴-	۰/۶۱۲-	۱/۰۰۰

تفسیر جدول ۴: یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین با استرس ادراک‌شده رابطه‌ای مثبت و قوی دارد و با مهارت‌های ارتباطی رابطه‌ای منفی و معنادار نشان می‌دهد. همچنین، استرس ادراک‌شده با مهارت‌های ارتباطی دارای رابطه‌ای منفی و قوی‌تر می‌باشد. این الگوی همبستگی حاکی از آن است که اعتیاد به بازی نه تنها به صورت مستقیم با کاهش مهارت‌های ارتباطی همراه است، بلکه از طریق مکانیزم افزایش سطح استرس نیز به طور غیرمستقیم بر تضعیف مهارت‌های ارتباطی تأثیر می‌گذارد. بنابراین، به نظر می‌رسد استرس ادراک‌شده می‌تواند به عنوان یک متغیر میانجی مهم در رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت‌های ارتباطی عمل نماید.

جدول (۵): رگرسیون سلسله‌مراتبی برای پیش‌بینی مهارت‌های ارتباطی

مدل ۱: فقط متغیرهای کنترل (سن و جنسیت)

متغیر	ضریب	خطای استاندارد	t	p
ثابت	۱۰۳/۷۹۵	۷/۱۲۴	۱۴/۵۷۲	۰/۰۰۰
سن	۰/۶۴۴	۰/۵۱۴	۱/۲۵۲	۰/۲۱۳
جنسیت (زن = ۱)	۲/۴۹۶-	۱/۴۸۰	۱/۶۸۷-	۰/۰۹۴

جدول (۵) مدل ۲: افزودن اعتیاد به بازی (GAS)

متغیر	ضریب	خطای استاندارد	t	p
-------	------	----------------	---	---



ثابت	۱۵۰/۳۹۲	۱۰/۹۴۴	۱۳/۷۴۴	۰/۰۰۰
سن	۰/۲۸۴	۰/۴۱۱	۰/۶۹۱	۰/۴۹۱
جنسیت	۱/۹۶۰-	۱/۲۹۷	۱/۵۱۱-	۰/۱۳۳
اعتماد به بازی GAS	۰/۵۵۶-	۰/۰۸۱	۶/۸۶۱-	۰/۰۰۰

جدول (۵) مدل ۳: افزودن استرس ادراک‌شده (PSS)

متغیر	ضریب	خطای استاندارد	t	p
ثابت	۱۵۰/۶۸۶	۱۱/۷۸۱	۱۲/۷۹۴	۰/۰۰۰
سن	۰/۱۸۲	۰/۳۹۲	۰/۴۶۴	۰/۶۴۳
جنسیت	۱/۸۹۸-	۱/۲۳۶	۱/۵۳۵-	۰/۱۲۸
اعتماد به بازی	۰/۲۸۱-	۰/۱۰۷	۲/۶۱۶-	۰/۰۱۰
استرس PSS	۰/۵۸۴-	۰/۱۰۶	۵/۴۹۳-	۰/۰۰۰

جدول (۵) مدل ۴: افزودن سبک‌های دلبستگی (اضطرابی و اجتنابی) (مرجع: دلبستگی ایمن)

متغیر	ضریب	خطای استاندارد	t	p
ثابت	۱۴۹/۱۷۳	۱۲/۱۸۷	۱۲/۲۴۰	۰/۰۰۰
سن	۰/۱۳۶	۰/۳۹۰	۰/۳۴۹	۰/۷۲۸
جنسیت	۱/۵۹۲-	۱/۲۳۱	۱/۲۹۳-	۰/۱۹۹
اعتماد به بازی	۰/۲۶۹-	۰/۱۰۷	۲/۵۱۷-	۰/۰۱۴
استرس	۰/۵۷۰-	۰/۱۰۶	۵/۳۸۳-	۰/۰۰۰
دلبستگی اضطرابی	۱/۸۰۱-	۲/۰۷۷	۰/۸۶۷-	۰/۳۸۸



تفسیر: نتایج تحلیل رگرسیون نشان می‌دهد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین و استرس ادراک شده به عنوان پیش‌بین‌های منفی و معنادار مهارت‌های ارتباطی عمل می‌کنند. در میان سبک‌های دلبستگی، سبک اجتنابی اثر کاهنده قوی بر مهارت‌های ارتباطی نشان داد، در حالی که سبک دلبستگی اضطرابی نقش پیش‌بین‌کننده معناداری در مدل نداشت. این یافته‌ها حاکی از آن است که کاهش مهارت‌های ارتباطی نوجوانان بیش از آنکه تحت تأثیر دلبستگی اضطرابی باشد، با افزایش سطح استرس، اعتیاد به بازی و اجتناب از روابط بین‌فردی در ارتباط است.

جدول (۶): تحلیل میانجی‌گری (Mediation)

آیا استرس ادراک شده میانجی رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت ارتباطی است؟

مقدار	مسیر
۰/۶۵۰	a (GAS → PSS)
۰/۵۸۴-	b (PSS → COM)
۰/۲۸۱-	c' (اثر مستقیم GAS → COM)
۰/۳۷۹-	اثر غیرمستقیم (a*b)
[۰/۲۱۹- ، ۰/۵۵۲-]	فاصله اطمینان ۹۵٪

تفسیر جدول ۶: یافته‌های تحلیل میانجی‌گری با استفاده از روش بوت‌استرپ نشان می‌دهد که استرس ادراک شده در رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت‌های ارتباطی نقش میانجی معناداری ایفا می‌کند. این بدان معناست که بخشی از تأثیر منفی اعتیاد به بازی بر کاهش مهارت‌های ارتباطی، از طریق مکانیزم افزایش سطح استرس منتقل می‌شود. به عبارت دیگر، اعتیاد به بازی نه تنها به‌طور مستقیم بر تضعیف مهارت‌های ارتباطی تأثیر می‌گذارد، بلکه با افزایش استرس ادراک شده در نوجوانان، به‌صورت غیرمستقیم نیز موجب کاهش توانمندی‌های ارتباطی آنان می‌شود. این یافته بر اهمیت توجه به نقش استرس در طراحی مداخلات آموزشی و درمانی برای بهبود مهارت‌های ارتباطی نوجوانان معنادار به بازی تأکید می‌نماید.

جدول (۷) تحلیل تعدیل (Moderation) توسط دلبستگی اجتنابی

متغیر	ضریب	خطای استاندارد	t	p
-------	------	----------------	---	---



ثابت	۱۲۵/۲۱۲	۲/۸۷۳	۴۳/۵۷۹	۰/۰۰۰
سن	۰/۲۳۴	۰/۳۸۳	۰/۶۱۲	۰/۵۴۲
جنسیت	۱/۵۸۱-	۱/۲۱۵	۱/۳۰۱-	۰/۱۹۶
اعتیاد به بازی مرکز شده	۰/۵۷۱-	۰/۰۷۹	۷/۲۱۴-	۰/۰۰۰
دلبستگی اجتنابی	۵/۸۱۲-	۲/۱۶۵	۲/۶۸۵-	۰/۰۰۸
تعامل (GAS × Avoidant)	۰/۱۴۳-	۰/۱۶۴	۰/۸۷۴-	۰/۳۸۵

تفسیر جدول ۷: نتایج تحلیل تعدیل‌گری نشان می‌دهد که اثر تعامل بین اعتیاد به بازی و سبک دلبستگی اجتنابی بر مهارت‌های ارتباطی فاقد معناداری آماری است. این یافته حاکی از آن است که سبک دلبستگی اجتنابی نقش تعدیل‌کنندگی در رابطه بین اعتیاد به بازی و مهارت‌های ارتباطی ندارد. به عبارت دیگر، تأثیر منفی اعتیاد به بازی بر مهارت‌های ارتباطی بدون توجه به سطح سبک دلبستگی اجتنابی ثابت باقی می‌ماند و این سبک دلبستگی نمی‌تواند شدت یا جهت این رابطه را تغییر دهد. این نتیجه نشان می‌دهد که پیامدهای منفی اعتیاد به بازی بر مهارت‌های ارتباطی بدون در نظر گرفتن اجتنابی فرد به روابط، به طور یکسان بر نوجوانان تأثیر می‌گذارد.

یافته‌ها

به منظور واکاوی نقش سبک‌های دلبستگی در ارتباط بین اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنلاین، استرس ادراک‌شده و مهارت‌های ارتباطی نوجوانان، فرآیند تحلیل داده‌ها در چند مرحله صورت پذیرفت. ابتدا شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش محاسبه شد، سپس با استفاده از تحلیل همبستگی روابط بین متغیرها بررسی گردید. در ادامه، به منظور تبیین نقش پیش‌بینی‌کنندگی متغیرها، از رگرسیون سلسله‌مراتبی استفاده شد. سرانجام، برای بررسی دقیق‌تر مکانیزم‌های تأثیر، تحلیل‌های میانجی‌گری و تعدیل انجام گرفت.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش سبک‌های دلبستگی در رابطه بین اعتیاد به بازی‌های ویدیویی آنلاین، استرس ادراک‌شده و مهارت‌های ارتباطی نوجوانان انجام شد. در این راستا، پس از محاسبه شاخص‌های توصیفی، تحلیل‌های همبستگی، رگرسیون سلسله‌مراتبی، میانجی‌گری و تعدیل مورد استفاده قرار گرفت.

یافته‌های توصیفی نشان داد که میانگین نمره اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (۶۰/۸۶ با انحراف معیار ۱۱/۰۱)، استرس ادراک‌شده (۴۷/۸۸) و مهارت‌های ارتباطی (۱۲۲/۸۱) در محدوده مطلوبی قرار دارد. پایداری تمامی مقیاس‌ها قابل قبول بود و ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس استرس ادراک‌شده ۰/۹۰، مهارت‌های ارتباطی ۰/۸۹ و اعتیاد به بازی ۰/۸۸ به دست آمد. توزیع سبک‌های دلبستگی نیز نشان داد که ۴۰ درصد نوجوانان دارای سبک ایمن، ۳۰ درصد سبک اضطرابی و ۳۰ درصد سبک اجتنابی هستند.

نتایج همبستگی پیرسون حاکی از وجود رابطه مثبت و قوی بین اعتیاد به بازی و استرس ادراک‌شده و رابطه منفی و معنادار بین اعتیاد به بازی با مهارت‌های ارتباطی بود. همچنین استرس با مهارت‌های ارتباطی رابطه منفی و نسبتاً قوی نشان داد. این یافته‌ها مؤید آن است که با افزایش درگیری نوجوانان در بازی‌های آنلاین، میزان استرس افزایش و توانایی‌های ارتباطی کاهش می‌یابد.



نتایج تحلیل رگرسیون نشان داد که اعتیاد به بازی‌های ویدیویی با استرس بیشتر و مهارت‌های ارتباطی پایین‌تر مرتبط است و استرس در این رابطه نقش میانجی مهمی ایفا می‌کند. همچنین نوجوانان دارای دلبستگی اجتنابی به طور کلی از مهارت‌های ارتباطی کمتری برخوردارند، هرچند سبک دلبستگی نقش تعدیل‌کننده در رابطه اعتیاد به بازی ندارد. مدل نهایی پژوهش نشان می‌دهد که استرس ادراک‌شده و سبک دلبستگی اجتنابی مهم‌ترین عوامل اثرگذار بر مهارت‌های ارتباطی نوجوانان هستند.

مطابق با یافته‌ها، نوجوانانی که درگیری بیشتری در بازی‌های ویدیویی آنلاین دارند، سطح بالاتری از استرس را تجربه می‌کنند. این نتیجه با پژوهش‌های پیشین همسو است که نشان داده‌اند مصرف بیش از حد بازی‌های آنلاین با افزایش فشار روانی، آشفتگی هیجانی و احساس عدم کنترل همراه است (کاس و گریفیث^۱، ۲۰۱۷؛ رثو^۲ و همکاران، ۲۰۱۸). استفاده افراطی از بازی‌ها، به ویژه بازی‌های رقابتی آنلاین، موجب فعال‌سازی مداوم سیستم برانگیختگی شده و می‌تواند به خستگی شناختی و هیجانی منجر شود (پونتس^۳، ۲۰۲۱).

همچنین یافته‌ها نشان داد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین با کاهش مهارت‌های ارتباطی مرتبط است. این الگو با نتایج پژوهش‌هایی همخوان است که گزارش کرده‌اند درگیری بیش از حد در بازی‌های دیجیتال می‌تواند زمان و فرصت تعامل واقعی نوجوانان با خانواده و همسالان را کاهش دهد (سه^۴ و همکاران، ۲۰۱۸). از سوی دیگر، غرق شدن در فضای مجازی ممکن است موجب کاهش تمرین مهارت‌های اجتماعی، همدلی و گفت‌وگو در موقعیت‌های چهره به چهره شود (لیو و ما^۵، ۲۰۲۰). نتایج تحلیل میانجی‌گری نشان داد که استرس ادراک‌شده بخشی از رابطه بین اعتیاد به بازی و کاهش مهارت‌های ارتباطی را تبیین می‌کند. این یافته با پژوهش‌های پیشین همسو است که نشان داده‌اند استرس می‌تواند عملکرد شناختی و هیجانی را مختل کرده و تعاملات بین فردی را تضعیف نماید (لی^۶ و همکاران، ۲۰۲۱).

در نهایت، یافته‌ها نشان دادند سبک دلبستگی اجتنابی پیش‌بینی‌کننده مهارت‌های ارتباطی پایین‌تر است. این نتیجه مطابق با نظریه دلبستگی بالبی و پژوهش‌های گسترده‌ای است که نشان داده‌اند افراد دارای سبک اجتنابی معمولاً تمایل به فاصله‌گیری عاطفی، اجتناب از صمیمیت و ضعف در تنظیم هیجان دارند (میکولینسر و شاور^۷، ۲۰۱۹).

محدودیت‌ها و پیشنهادات

با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر، می‌توان راهکارهای کاربردی زیر را جهت بهبود وضعیت موجود پیشنهاد نمود:

۱- راهکارهای آموزشی و پیشگیرانه:

مدارس می‌توانند با طراحی و اجرای برنامه‌های منسجم سواد بازی دیجیتال و مدیریت زمان در فضای مجازی، به نوجوانان در استفاده متعادل و آگاهانه از بازی‌های ویدیویی کمک نمایند. این برنامه‌ها می‌بایست شامل آموزش‌های عملی درباره تنظیم ساعت بازی، شناخت پیامدهای اعتیاد به بازی و توسعه مهارت‌های خودتنظیمی باشد.

۲- راهکارهای مداخله‌ای:

¹ Kuss, D & Griffiths, M

² Rho, M

³ Pontes, H

⁴ Suh, S

⁵ Liu, Q & Ma, J

⁶ Li, H

⁷ Mikulincer, M. & Shaver, P



مشاوران مدارس می‌توانند با اجرای برنامه‌های غربالگری منظم برای شناسایی زودهنگام سطوح بالای استرس و رفتارهای اعتیادگونه نسبت به بازی، مداخلات روان‌شناختی هدفمندی را ارائه دهند. این مداخلات می‌تواند شامل جلسات مشاوره فردی، برگزاری کارگاه‌های مدیریت استرس و آموزش مهارت‌های مقابله‌ای باشد.

۳- راهکارهای خانوادگی:

والدین می‌توانند با تقویت ارتباط عاطفی مستمر و نظارت حمایتی (و نه کنترل‌گرانه) بر فعالیت‌های دیجیتال نوجوانان، زمینه را برای شکل‌گیری سبک دلبستگی ایمن فراهم آورند. ایجاد فضای گفت‌وگوی باز درباره بازی‌های ویدیویی و تنظیم قوانین خانوادگی منطقی در این زمینه اثربخش خواهد بود.

۴- راهکارهای تقویتی:

اجرای برنامه‌های تقویت مهارت‌های ارتباطی برای نوجوانانی که درگیری بیشتری با بازی‌های ویدیویی دارند، می‌تواند در بهبود توانایی‌های بین‌فردی آنان مؤثر واقع شود. این برنامه‌ها می‌بایست بر تقویت مهارت‌های گوش‌دادن فعال، ابراز وجود و ارتباط چهره‌به‌چهره متمرکز باشد.

محدودیت‌های پژوهش:

این مطالعه با محدودیت‌هایی از جمله ماهیت مقطعی طرح پژوهش که امکان استنباط روابط علی را محدود می‌سازد، روبرو بوده است. همچنین، استفاده از پرسشنامه‌های خودگزارشی ممکن است با تعصب در پاسخ‌دهی همراه بوده باشد.

پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آتی:

- ۱- به کارگیری طرح‌های پژوهشی طولی برای بررسی روند تغییرات اعتیاد به بازی و استرس در دوره‌های زمانی مختلف.
- ۲- مطالعه نقش متغیرهای واسطه‌ای و تعدیل‌گر جدید از جمله تنظیم هیجانات و سواد رسانه‌ای.
- ۳- مقایسه ویژگی‌های روان‌شناختی نوجوانانی که در بازی‌های تیمی در مقابل بازی‌های انفرادی مشارکت دارند.
- ۴- تحلیل تأثیر متغیرهای جمعیت‌شناختی مانند جنسیت و همچنین سبک‌های بازی (رقابتی، ماجراجویانه، شبکه‌ای) بر تعاملات اجتماعی و عملکرد ارتباطی.

منابع:

زند، پیام آ مهرابی زاده، هنرمند، م (۱۳۹۴). هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین نشریه مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران، ۲۱(۴).
<https://www.sid.ir/paper/16563/fa>

Alqahtani, M (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. International journal of teaching and education, 3(3), 21-34.
<https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>

Al-Jarrah, R. S (2016). A suggested model of corrective feedback provision. Ampersand, 3, 98-107.
<https://doi.org/10.1016/j.amper.2016.06.003>



- Abu Talib, R. I, Nikolic, P. K, Sunar, M. S, & Prada, R (2020). In-visible island: Inclusive storytelling platform for visually impaired children. *Mobile Networks and Applications*, 25, 913-924.
- Boot, W. R, Blakely, D. P, & Simons, D. J (2011). Do action video games improve perception and cognition?. *Frontiers in psychology*, 2, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226>
- Benarous, X, Morales, P, Mayer, H, Iancu, C, Edel, Y, & Cohen, D (2019). Internet Gaming Disorder in Adolescents With Psychiatric Disorder: Two Case Reports Using a Developmental Framework. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 336. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00336>
frontiersin.org
- Benarous, X, Morales, P, Mayer, H., Iancu, C, Edel, Y, & Cohen, D. (2019). Internet gaming disorder in adolescents with psychiatric disorder: Two case reports using a developmental framework. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 336.
- Blundon, G, & Smits, E (2000). Cognitive rehabilitation: A pilot survey of therapeutic modalities used by Canadian occupational therapists with survivors of traumatic brain injury. *The Canadian Journal of Occupational Therapy*, 67(3), 184.
- Frontiers in Psychiatry. (2019). Internet Gaming Disorder in Adolescents With Psychiatric Disorder: Two Case Reports Using a Developmental Framework. In *Frontiers in Psychiatry*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00336>
- Frommel, J., Sagl, V., Depping, A. E., Johanson, C., Miller, M. K., & Mandryk, R. L. (2020). Recognizing Affiliation: Using Behavioural Traces to Predict the Quality of Social Interactions in Online Games. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2003.03438>
- Green, C. S, & Bavelier, D (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Krath, J, Schürmann, L, & Von Korflesch, H. F (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
- Kuss, D. J, & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Lim, S. J, et al. (2023). Mediating effects of attention problems on the link between parenting style and internet gaming disorder in adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 14, Article 1211889. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1211889>



- Li, H, Zou, Y, Wang, J, & Yang, X (2021). The relationship between stress and social interaction among adolescents. *Journal of Adolescence*, 88, 120–131.
- Liu,Q, & Ma, J. (2020). Adult attachment, social anxiety, and problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 103, 14–20.
- Mikulincer, M, & Shaver, P. R. (2019). *Attachment theory: The basic principles and emerging developments*. Guilford Press.
- Pontes, H. (2021). Understanding online gaming addiction using behavioral theory. *Addictive Behaviors Reports*, 13, 100339.
- Rho, M. J, et al. (2018). Risk factors for Internet gaming disorder: Psychological factors and Internet gaming characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15, 40–52.
- Scalone, A., Santoro, G, Cavallo, J, Melita, A, Gori, A, & Schimmenti, A (2023). Press Play to Feel: The Role of Attachment Styles and Alexithymic Features in Problematic Gaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(20), 6910. <https://doi.org/10.3390/ijerph20206910>.
- Stoez, J. K, et al. (2025). The mediating role of alexithymia in adolescent gaming behavior: Emotional regulation deficits and psychosocial outcomes. *Journal of Behavioral Addictions*, 14(2), 123-135.
- Wang, J., Chen, J., Wang, P., Zhang, S., Li, Q., Lu, S., & Xiao, J. (2024). Identifying internet addiction profiles among adolescents using latent profile analysis: relations to aggression, depression, and anxiety. *Journal of affective disorders*, 359, 78-85. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.05.082>
- Zaheer, U. A., Mastrokourou, S., Longobardi, C., & Bozzato, P. (2025). Parent Attachment and Video Gaming Addiction: The Serial Mediation Role of Social Support and Maladaptive Daydreaming. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 15(4), 60.