

The Role of Psychological Motivations in Online Gaming Addiction among Adolescents

Aminimanesh S^{*1}, Nazari A.M², Farzad V³, Khanzadeh M⁴

1. Department of Psychology, Shiraz Branch, Islamic Azad University, Shiraz, Iran

2. Department of Counseling, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran

3. Department of Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran

4. Department of Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Shahid Chamran University, Ahwaz, Iran

* *Corresponding author.* Tel: +989166313472, E-mail: sajadaminimanesh@gmail.com

Received: Feb 23, 2017 Accepted: Aug 23, 2017

ABSTRACT

Background and aim: The use of online games in recent years has become a popular entertainment among teens. Due to their highly motivating properties and the high rates of addiction to these games, the motivating factors for online gaming have come to the attention of researchers. The present study aimed to develop and test a model for the relationship between motivations for gaming and addiction to online games.

Methods: In this cross-sectional study, 409 adolescents which play Clash of Clans were recruited from high schools in Karaj and two questionnaires of online gaming addiction and motives for online gaming were completed. Data were analyzed using multiple regression analysis and structural equation modeling.

Results: The results showed that seeking the flow experience and communication with others were the highest and lowest ranking in prediction of influencing online gaming addiction, respectively. The investigated model for the role of psychological motivations in online gaming addiction was confirmed and explained 0.77 of its variance.

Conclusion: The results of this study suggested that psychological motivations largely explained online gaming addiction among adolescents. Therefore, prevention efforts aimed at reducing online gaming addiction should compose of these factors. In fact, the results suggested that earlier prevention efforts may be warranted.

Keywords: Addiction, Online Gaming, Psychological Motivations, Adolescents, Clash of Clans.

نقش انگیزه‌های روانشناختی در اعتیاد نوجوانان به بازی‌های آنلاین

سجاد امینی منش^{۱*}، علی محمد نظری^۲، ولی اله فرزاد^۳، مصطفی خانزاده^۴

۱. گروه روانشناسی، واحد شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی، شیراز، ایران.
 ۲. گروه مشاوره، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.
 ۳. گروه روانشناسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.
 ۴. گروه روانشناسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه شهید چمران، اهواز، ایران.
- * نویسنده مسئول. تلفن: ۰۹۱۶۶۳۱۳۴۷۲ ایمیل: sajadaminimanesh@gmail.com

چکیده

زمینه و هدف: استفاده از بازی‌های آنلاین در سال‌های اخیر به یک سرگرمی پرطرفدار در بین نوجوانان تبدیل شده است. جذابیت بالای بازی‌های آنلاین در کنار شیوع قابل توجه اعتیاد به آن‌ها موجب شده این بازی‌ها در کانون توجه متخصصان قرار گیرند. مطالعه حاضر با هدف تعیین نقش انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین در بروز اعتیاد به آن‌ها انجام شده است.

روش کار: در این مطالعه توصیفی مقطعی، ۴۰۹ نوجوان استفاده کننده از بازی آنلاین جنگ قبیله‌ها، از دبیرستان‌های شهر کرج که به روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای انتخاب شده بودند، پرسشنامه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین و انگیزه‌های استفاده از بازی‌ها را تکمیل کردند. داده‌های به دست آمده به کمک نرم‌افزار SPSS-21 و لیزرل و با استفاده از تحلیل رگرسیون چندگانه و مدل‌سازی معادلات ساختاری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها: نتایج نشان داد میل به کسب تجربه شیفتگی در بازی و همکاری با دیگران به ترتیب دارای بالاترین و پایین‌ترین توانایی پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بودند. همچنین نتایج بررسی مدل نقش انگیزه‌های روانشناختی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین نشان داد این مدل توانست ۰/۷۷ واریانس این متغیر را تبیین کند.

نتیجه‌گیری: نتایج مطالعه حاضر نشان‌دهنده نقش مهم انگیزه‌های روانشناختی در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین است. بنابراین توجه به این انگیزه‌ها در پیشگیری از اعتیاد به بازی‌های آنلاین ضروری است. در حقیقت، در نظر گرفتن این متغیرها می‌تواند در جهت اثربخشی اقدامات پیشگیرانه سودمند واقع شود.

واژه‌های کلیدی: اعتیاد، بازی‌های آنلاین، انگیزه‌های روانشناختی، نوجوانان، جنگ قبیله‌ها

دریافت: ۹۵/۱۲/۵ پذیرش: ۹۶/۶/۱

مقدمه

گسترش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به آن‌ها در سال‌های اخیر به یکی از دغدغه‌های والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت تبدیل شده است (۱-۳). اگرچه این بازی‌ها از ویژگی‌های مثبتی چون آموزشی بودن و پر کردن اوقات فراغت برخوردار هستند (۴)، اما آسیب‌های متعددی نیز برای آن‌ها معرفی شده است. پرخاشگری و خشونت (۵،۶)، چاقی و کم‌ تحرکی (۷)، انزوا و تنهایی (۲) و

آسیب‌های جسمانی (۳) از جمله پیامدهای «بازی کردن بیش از حد» هستند که تحت عنوان «اعتیاد» در متون مورد بحث قرار می‌گیرد. اعتیاد به بازی‌های آنلاین به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که به ایجاد اختلال در چرخه طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می‌انجامد (۸). اعتیاد به بازی‌ها نیز همانند سایر انواع اعتیاد دارای مولفه‌های اساسی تحمل، عود، تغییر رفتار و نظایر آن است (۹). از این دیدگاه فرد

این زمینه انجام نشده است و مبنایی جهت مقایسه وجود ندارد. نظر به این که بر اساس مطالعات انجام شده، بازی جنگ قبیله‌ها پرطرفدارترین بازی آنلاین مورد استفاده توسط نوجوانان ایرانی است (۲۹)، در پژوهش حاضر با تمرکز بر این بازی سعی شد نقش انگیزه‌های استفاده از بازی‌ها در بروز اعتیاد به آن‌ها مورد بررسی قرار گیرد.

روش کار

طرح پژوهش حاضر از نوع همبستگی و روش مدلیابی معادلات ساختاری است. شرایبر^۲ و همکاران (۳۰) معتقدند روش مذکور به علت انعطاف پذیری بالا، تشخیص و کنترل خطای اندازه‌گیری و بررسی روابط چندین متغیر پیش‌بین و ملاک، کاربرد زیادی در پژوهش‌ها دارد. لذا در این پژوهش از نسل دوم الگویابی ساختاری یعنی روش کمترین مجذورات جزئی^۳ (PLS) استفاده شد.

جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش‌آموزان پسر ۱۲ تا ۱۸ ساله شهرستان کرج بودند. به منظور انتخاب گروه نمونه از مجموع ۶۲۰ آزمودنی، ۴۰۹ نفر که از بازی آنلاین جنگ قبیله‌ها استفاده می‌کردند با استفاده از روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای انتخاب شدند. نحوه انتخاب این آزمودنی‌ها نیز به این شکل بود که پس از دریافت معرفی‌نامه و هماهنگی با اداره کل آموزش و پرورش استان البرز، به اداره آموزش و پرورش نواحی چهارگانه کرج مراجعه و به شکل تصادفی از هر منطقه دو مدرسه در مقاطع تحصیلی متوسطه ۱ و ۲ انتخاب شد. در ادامه از هر یک از مدارس، سه کلاس انتخاب و تمامی دانش‌آموزان حاضر در این کلاس‌ها ابزارهای پژوهش را تکمیل کردند. برای جمع‌آوری داده‌ها از پرسشنامه‌های انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین و اعتیاد به بازی‌های آنلاین استفاده شد.

معتاد به بازی نیز در زمان عدم دسترسی، دچار مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می‌شود (۱۰). ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند و علائم اعتیاد به بازی‌های آنلاین در ۱۱/۹-۲/۷ درصد از بازیکنان قابل مشاهده است (۱۱).

بررسی انگیزه‌های نوجوانان برای بازی کردن می‌تواند نخستین گام در دستیابی به این نکته باشد که چطور استفاده از بازی‌ها می‌تواند به یک رفتار اعتیادگونه تبدیل شود (۱۲). همچنین شناسایی انگیزه‌های مرتبط با اعتیاد به بازی‌ها می‌تواند در جهت تدوین جنبه‌های روانی آموزشی پروتکل‌های درمانی نیز سودمند واقع شود (۱۳). اگرچه در برخی مطالعات به نقش انگیزه‌های افراد در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین پرداخته شده است اما اغلب مطالعاتی که در حوزه عوامل زمینه‌ساز اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شده‌اند نقش متغیرهایی چون عوامل جمعیت شناختی و شخصیتی را مورد بررسی قرار داده‌اند یا به بررسی اکتشافی انگیزه‌ها و رابطه آن‌ها با اعتیاد به بازی‌ها در سطح همبستگی پرداخته‌اند. برای مثال در مطالعات انجام شده به رابطه بین استفاده از بازی‌های آنلاین و انگیزه‌هایی چون تسلط بر ساز و کارهای بازی (۱۴)، میل به پیشرفت (۱۵)، برقراری ارتباط با دیگران و همکاری با آن‌ها (۱۶، ۱۷)، کاوشگری (۱۸)، سرگرم شدن (۱۹)، لذت بردن از بازی (۲۰)، هیجان‌انگیز بودن آن (۲۱)، غرق شدن در بازی (۲۲)، رسیدن به تجربه شیفتگی^۱ (۲۳)، رقابت با دیگران (۶)، خیال پردازی (۲۴)، اجتماعی شدن (۱۸)، مقابله با هیجانات منفی (۲۴)، گریز از واقعیت (۲۵) و یادگیری مهارت‌های جدید (۲۶) پرداخته شده است.

هر چند در برخی مطالعات انجام شده، رابطه علی انگیزه‌های استفاده و اعتیاد به بازی‌ها مورد بررسی قرار گرفته (۲۷، ۲۸)، اما در ایران تاکنون پژوهشی در

^۲ Schreiber

^۳ Partial Least Squares

^۱ Flow Experience

از ۴۲ گویه را تدوین کردند که پس از اجرای این فهرست روی بازیکنان حرفه‌ای و نظرخواهی از آن‌ها، این تعداد به ۳۲ گویه کاهش یافت. در نهایت نیز پس از حذف سوالات تکراری و انجام تحلیل عامل اکتشافی و تاییدی، ۱۸ گویه مورد تایید قرار گرفتند. این ابزار در ایران توسط نظری و همکاران (۳۳) هنجاریابی شده و روایی و پایایی آن به روش‌های تحلیل عامل اکتشافی، روایی همگرا و واگرا و همسانی درونی قابل قبول گزارش شده است. نسخه فارسی پرسشنامه دارای ۱۷ گویه و ۵ خرده مقیاس بوده و هر یک از گویه‌ها نمره ای بین ۱ (هرگز) تا ۵ (همیشه) دریافت می‌کند. نمره کل ابزار بین ۱۷ تا ۸۵ متغیر است و نقطه برش آن ۵۶/۵ به دست آمده است (۳۳).

داده‌ها به کمک نرم‌افزارهای SPSS-21، آموست (AMOS) و لیزرل و با استفاده از روش‌های تحلیل رگرسیون چندگانه و مدل‌سازی معادلات ساختاری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. برای آزمون مدل ساختاری تاثیر عوامل انگیزشی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین از روش دو مرحله‌ای پیشنهاد شده توسط گرینگ و اندرسون^۴ (۳۴) استفاده شد. در این مدل ابتدا روایی و پایایی مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین و عوامل انگیزشی با استفاده از روش تحلیل عامل تأییدی مورد بررسی قرار گرفت. سپس مدل ساختاری پژوهش با استفاده از روش مدل‌سازی معادلات ساختاری بررسی شد. این روش یک فرایند شناخته شده در مدل‌سازی معادلات ساختاری است که عنوان می‌کند قبل از تحلیل هر مدل، ابتدا باید پژوهشگر از روایی و پایایی ابزارها و روابط بین متغیرهای مشاهده‌شده با متغیر مکنون با استفاده از تحلیل عامل تأییدی اطمینان حاصل کرده و سپس روابط ساختاری در مدل را بررسی کند.

برای تحلیل این مدل، با توجه به مدل مفهومی پژوهش که بر اساس ادبیات پژوهشی موجود در

پرسشنامه انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین^۱ توسط پژوهشگر و بر اساس منابع موجود در زمینه انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین تدوین گردید. جهت ساخت پرسشنامه ابتدا با توجه به پژوهش‌های موجود (۱۵، ۱۸، ۲۴)، ۱۳ خرده‌مقیاس شناسایی و برای هر یک از آن‌ها، گویه‌هایی طراحی و در قالب یک خزانه سوال تدوین شد. سپس جهت بررسی روایی صوری و محتوایی پرسشنامه، این گویه‌ها در قالب یک جدول توسط ۱۰ نفر از متخصصین حوزه روان‌شناسی و مشاوره مورد بررسی قرار گرفت. در نهایت بر اساس نظرات ارائه شده، اصلاحات لازم انجام شد تا نسخه اولیه پرسشنامه شامل ۵۴ سوال و ۱۳ خرده مقیاس تدوین شود. هر یک از سوالات نمره ای بین ۱ (کاملاً مخالفم) تا ۴ (کاملاً موافقم) دریافت کرد. با توجه به نتایج تحلیل عامل تأییدی پرسشنامه، هیچ یک از گویه‌ها حذف نشدند و تمامی ۵۴ سوال پرسشنامه در قالب یک مدل ۱۳ عاملی مورد تایید قرار گرفتند. نتایج حاصل از بررسی پایایی مرکب عوامل نیز نشان داد که این ضریب در دامنه ۰/۶۵ تا ۰/۸۳ و قابل قبول است (۳۱). در گام بعدی پارامترهای مدل سه عاملی مرتبه دوم مورد بررسی قرار گرفت که نتایج به دست آمده از ساختار سه عاملی مرتبه دوم مقیاس حمایت کرد. به علاوه، نتایج حاصل از بررسی پایایی مرکب عوامل نیز نشان داد که این ضریب برای عوامل میل به موفقیت، غرق شدن در بازی و انگیزه‌های اجتماعی به ترتیب ۰/۸۷، ۰/۸۰ و ۰/۷۶ و در دامنه مطلوبی قرار دارد (۳۱).

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین^۲ شامل پیرامون مشکلات مرتبط با استفاده از بازی‌های آنلاین است. دیمیتریچ^۳ و همکاران (۳۲) به منظور ساخت این ابزار ابتدا با مطالعه جامع منابع علمی منتشر شده در پایگاه‌های اطلاعاتی و مصاحبه با بازیکنان، فهرستی

¹ Motives for Online Gaming Questionnaire

² Problematic Online Gaming Questionnaire

³ Demetrovics

⁴ Analysis of Moment Structures

⁵ Gerbing and Anderson

جدول ۱ به ترتیب قابلیت پیش بینی و بر اساس ضریب بتا مرتب شده‌اند. بر این اساس میل به دست‌یابی به تجربه شیفتگی، انگیزه پیشرفت و خیال پردازی مهمترین نقش را در پیش بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارند.

جدول ۱. بررسی نقش انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین در اعتیاد به بازی‌ها با استفاده از تحلیل رگرسیون همزمان

سطح معنی‌داری	T	ضریب استاندارد بتا	
۰/۰۰۱	۵/۹۲۵	۰/۳۲۱	تجربه شیفتگی
۰/۰۰۱	۴/۱۹۴	۰/۲۱۸	پیشرفت
۰/۰۰۱	۴/۴۲۷	۰/۲۱۲	خیال پردازی
۰/۰۰۱	۳/۶۲۷	۰/۱۸۸	اجتماعی شدن
۰/۰۱۱	۲/۵۶۳	۰/۱۲۲	رقابت
۰/۰۳۶	-۲/۱۰۵	-۰/۰۹۸	همکاری با دیگران
۰/۱۱۳	۱/۵۸۷	۰/۰۸۴	مقابله با هیجانات
۰/۳۸۵	-۰/۸۵۲	-۰/۰۴۴	گسترش مهارت
۰/۳۹۲	-۰/۸۵۷	-۰/۰۴۳	گریز از واقعیت
۰/۴۳۸	-۰/۷۷۶	-۰/۰۳۵	کاوشگری
۰/۴۸۶	-۰/۶۹۸	-۰/۰۳۷	تسلط بر بازی
۰/۸۱۴	-۰/۲۳۶	-۰/۰۱۰	سرگرمی
۰/۸۳۰	۰/۲۱۵	۰/۰۱۰	برقراری ارتباط

پس از تحلیل مدل، شاخص‌های برازش مدل استخراج شدند. جدول ۲ این شاخص‌ها را نشان می‌دهد. تمامی شاخص‌های برازش برای این مدل ساختاری در دامنه مطلوب قرار دارند (۳۰)، بنابراین مدل ساختاری پژوهش با داده‌های تجربی هماهنگی دارد. پس از بررسی شاخص‌های برازش مدل و اطمینان از مقبولیت آن، پارامترهای مدل ساختاری نقش عوامل انگیزشی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد بررسی قرار گرفت. شکل ۱ پارامترهای برآورد شده در این مدل شامل ضرایب مسیر و معناداری آن‌ها، ضریب تبیین متغیر درونزا، بارهای عاملی، مقادیر باقی مانده و معناداری آن‌ها را نشان می‌دهد.

حوزه اعتیاد به بازی‌های آنلاین طراحی شده است، سه بعد عوامل انگیزشی شامل میل به موفقیت، غرق شدن در بازی و انگیزه‌های اجتماعی به‌عنوان متغیرهای مکنون برونزاد و اعتیاد به بازی‌های آنلاین به‌عنوان متغیر مکنون درونزاد در نظر گرفته شدند و مدل با استفاده از روش تخمین حداکثر درست‌نمایی در نرم افزار آموس ۲۲ تحلیل شد.

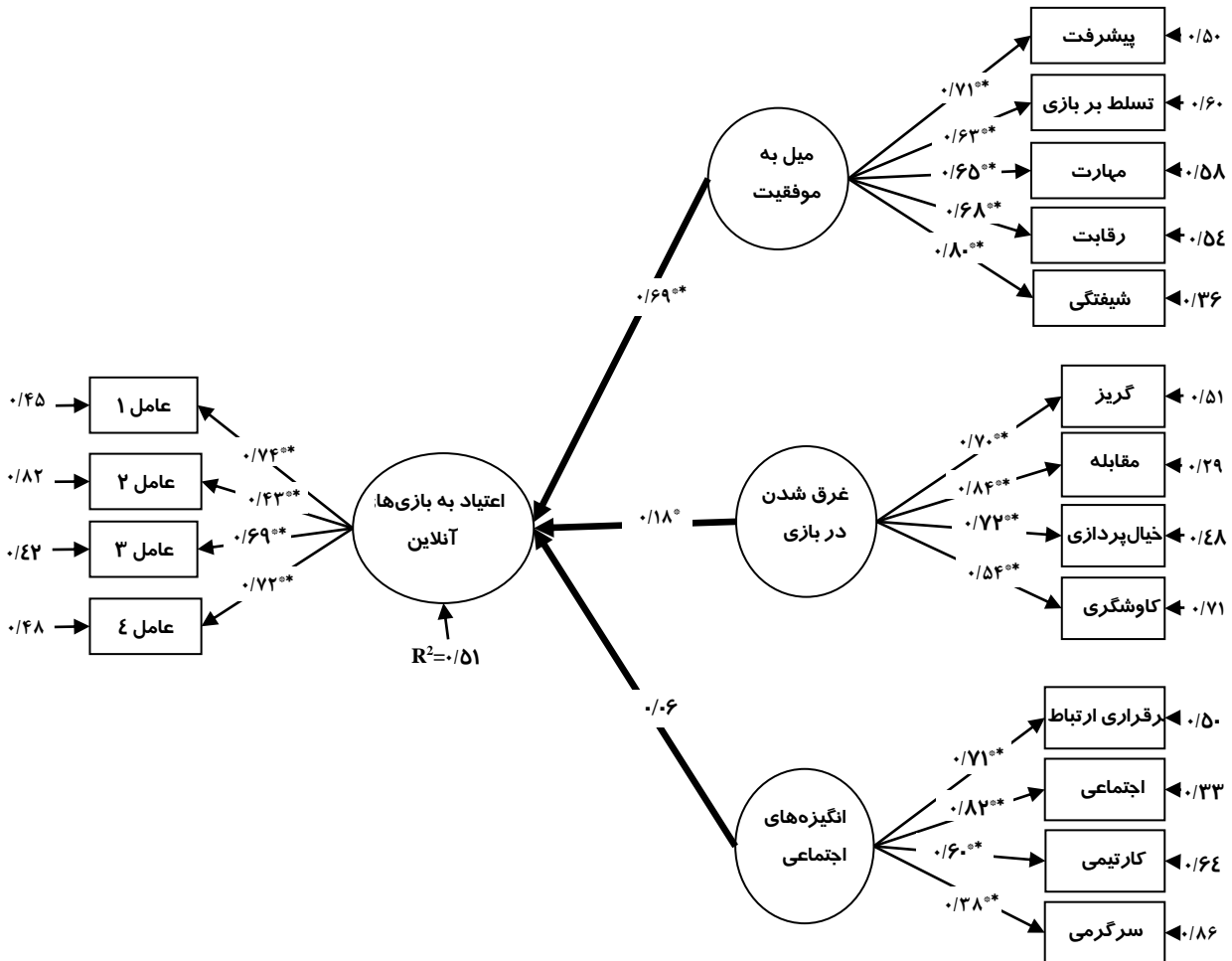
یافته‌ها

میانگین و انحراف معیار سن آزمودنی‌های پژوهش $16/49 \pm 2/73$ و میزان استفاده از بازی‌های آنلاین به‌طور میانگین $16/45$ ساعت در هفته بود. جهت بررسی رابطه بین انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین و اعتیاد به این بازی‌ها از رگرسیون همزمان استفاده شد. بدین منظور تمامی انگیزه‌های سیزده گانه وارد معادله رگرسیون شده و نقش آن‌ها در پیش بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد که مدل رگرسیونی اجرا شده توانست به شکل قابل قبولی متغیر اعتیاد به بازی‌ها را پیش بینی کند ($F_{13,349} = 30/967$ و $p < 0/001$). همچنین متغیرهای پیش بین توانستند بیش از نیمی از واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تبیین کنند ($R^2 = 0/536$ و $R = 0/732$). جدول ۱ ضرایب مربوط به معادله رگرسیون هر یک از انگیزه‌های سیزده گانه را نشان می‌دهد. ضریب همبستگی پیرسون، ارتباط بین تمامی انگیزه‌ها با میزان استفاده از بازی‌های آنلاین و اعتیاد به آن‌ها را معنی‌دار نشان داد ($p < 0/05$).

چنانچه قابل مشاهده است، از بین متغیرهای موجود در جدول ۱، تنها شش انگیزه توانسته‌اند به شکل معنی‌داری در معادله رگرسیون حضور داشته باشند که عبارتند از: پیشرفت، اجتماعی شدن، خیال پردازی و تجربه شیفتگی ($p < 0/001$)، همکاری با دیگران ($p < 0/05$) و رقابت ($p < 0/05$). این انگیزه‌ها در

جدول ۲. شاخص‌های برازش مربوط به تحلیل مدل ساختاری نقش عوامل انگیزشی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین

SRMR	RMSEA	CFI	TLI	NFI	AGFI	GFI	χ^2/Df	Df	P	χ^2
۰/۰۵۱	۰/۰۶۹	۰/۹۳	۰/۹۱	۰/۹۰	۰/۸۹	۰/۹۲	۲/۷۲	۱۰۷	۰/۰۰	۲۹۰/۶



شکل ۱. پارامترهای برآوردشده مدل ساختاری نقش عوامل انگیزشی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین (روش حداکثر درست نمایی، $P < 0.05$ و $P < 0.01$)

بحث

پژوهش حاضر با هدف تعیین نقش انگیزه‌های استفاده از بازی‌ها در بروز اعتیاد به آن‌ها انجام شد. نتایج به دست آمده نشان داد که بین تمامی انگیزه‌های مورد بررسی و میزان استفاده از بازی‌های آنلاین همبستگی وجود دارد. پژوهش‌های مختلفی به رابطه این انگیزه‌ها و میزان استفاده از بازی‌ها و اعتیاد به آن‌ها اشاره کرده‌اند. یافته‌های پژوهش حاضر با نتایج پژوهش‌های پیشین در مورد رابطه استفاده از بازی‌های آنلاین و انگیزه‌های روانشناختی همخوان

نتایج ارائه شده در شکل ۱ نشان می‌دهد که تمامی بارهای عاملی متغیرهای مشاهده شده بر متغیر مکنون مربوطه معنادار بوده و عوامل میل به موفقیت و غرق شدن در بازی، از مهمترین عوامل در اعتیاد به بازی‌های آنلاین هستند، در حالی که عامل انگیزه‌های اجتماعی نقش معناداری در تبیین متغیر وابسته ندارد. این سه عامل مرتبه دوم به‌طور کلی ۵۱ درصد از تغییرات اعتیاد به بازی‌های آنلاین را تبیین می‌کنند.

خیال پردازی، اجتماعی شدن، رقابت و همکاری با دیگران بود. سایر انگیزه‌ها نیز اگرچه رابطه همبستگی معنی‌داری با اعتیاد به بازی‌های آنلاین داشتند، اما نتوانستند در معادله رگرسیون به شکل معنی‌داری حضور داشته باشند. با این حال، شش عامل مذکور نیز به شکل قابل قبولی توانستند اعتیاد به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی کنند.

نتایج مطالعه حاضر و مقایسه آن با نتایج مطالعات دیگر از ابعاد مختلف حائز اهمیت است. نخست این که تمامی انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین با اعتیاد به بازی‌ها همبستگی معنی‌داری داشتند. ضمن آن که مدل آزمون شده نیز نشان داد این انگیزه‌ها به خوبی قادر به تبیین واریانس اعتیاد به بازی‌ها بودند. بنابراین پژوهش حاضر تا حد زیادی مؤید نتایج پژوهش‌های گذشته در زمینه ارتباط انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین با اعتیاد به آن‌ها (۱۶، ۲۴) است. مطالعات نشان داده اند که عوامل انگیزشی از نیازهای روانشناختی انسان‌ها سرچشمه گرفته و به شکل‌گیری نوعی اجبار برای استفاده از بازی‌ها می‌انجامند (۱۷). مورد دوم این‌که، نتایج پژوهش حاضر هم‌راستا با پژوهش‌هایی است که به جای اتخاذ دیدگاه‌های سنتی و توجه به مولفه‌های جنسیتی و شخصیتی، به عوامل پیش‌بینی‌کننده اساسی‌تری همچون انگیزه‌های استفاده پرداخته‌اند (۱۷).

هم راستا با نتایج پژوهش حاضر در مورد انگیزه گریز از واقعیت، برخی پژوهش‌ها نشان دادند بین این انگیزه و اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه معنی‌داری بین آزمودنی‌ها وجود ندارد. در حالی که این رابطه در بازیکنانی که در زندگی خود با مشکل مواجه هستند، معنی‌دار گزارش شده است (۸۰). کاربران بازی‌های چندکاربره آنلاین، مشکلات بیشتری را نسبت به سایر کاربران تجربه می‌کنند و بی‌انتها بودن این بازی‌ها در کنار مشوق‌های موجود در آن‌ها باعث می‌شود بازی کردن تداوم پیدا کند.

است. این انگیزه‌های روانشناختی شامل انگیزه پیشرفت (۱۴، ۱۶، ۱۵، ۱۸، ۲۲)، تسلط بر ساز و کارهای بازی (۱۴، ۱۷، ۱۲، ۱۶)، همکاری با دیگران (۱۶)، کاوشگری (۱۵، ۱۹، ۱۸، ۱۶، ۲۶)، سرگرم شدن (۳۵، ۱۹، ۳۶، ۲۴، ۲۱)، لذت بردن از بازی (۲۰)، هیجان‌انگیز بودن آن (۳۷، ۲۱)، غرق شدن در بازی (۲۲)، رسیدن به تجربه شیفتگی (۱۹، ۲۳)، رقابت با دیگران (۱۴، ۶، ۱۶، ۲۶، ۲۴)، خیال پردازی (۲۴)، اجتماعی شدن (۱۵، ۱۸، ۳۶، ۲۴، ۲۳، ۲۰)، مقابله با هیجانات منفی (۲۱، ۲۴)، گریز از واقعیت (۱۴، ۱۷، ۱۵، ۱۸، ۲۱، ۱۶، ۲۲، ۱۲، ۲۰، ۱۷، ۳۸، ۲۵، ۲۳، ۲۴، ۳۶)، یادگیری مهارت‌های جدید (۲۶، ۲۴) و برقراری ارتباط با دیگران (۱۴، ۱۷، ۱۶، ۲۱) می‌باشند. با این حال در تعدادی از پژوهش‌ها، چنین روابطی مشهود نیست. برای مثال بیلوکس^۱ و همکاران (۱۴) بین ساعات استفاده از بازی‌ها و انگیزه‌های اجتماعی شدن، همکاری و اکتشاف رابطه معنی‌داری را مشاهده نکردند. ژو^۲ و همکاران (۱۷) نیز رابطه‌ای را بین انگیزه پیشرفت و میزان بازی کردن ندیدند. همچنین هماری^۳ و همکاران (۳۹) به ارتباط بین انگیزه سرگرم شدن و لذت بردن از بازی با استفاده از آن اشاره کرده‌اند، در حالی که بین انگیزه اجتماعی شدن و استفاده از بازی، رابطه‌ای را گزارش نکردند. بسیاری از پژوهش‌ها هم تنها به ذکر چند انگیزاننده اکتفا کرده‌اند. علاوه بر این در کشور ما نیز تاکنون پژوهشی در زمینه انگیزه‌های استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به انجام نرسیده است و مبنایی برای مقایسه یافته‌های پژوهش حاضر وجود ندارد.

نتایج پژوهش حاضر نشان داد از بین انگیزه‌های مورد بررسی، ضرایب مربوط به شش انگیزه در معادله رگرسیون معنی‌دار بودند که به ترتیب اهمیت شامل میل به دست‌یابی به تجربه شیفتگی، انگیزه پیشرفت،

¹ Billieux

² Xu

³ Hamari

نشان دادند که تجربه شیفتگی می‌تواند بر افزایش استفاده از بازی‌های آنلاین تاثیر بگذارد. در واقع دو مولفه اصلی تجربه شیفتگی شامل تمرکز کامل بر فعالیت و لذت حاصل از آن باعث می‌شوند فرد متوجه گذر زمان نشده و هر چه بیشتر از بازی‌ها استفاده کند (۴۷). بر این اساس و مطابق با نظر سیکزنت میهالی^۷ (۳۷)، در نتیجه تجربه چنین حالتی، فرد به‌طور کامل مجذوب بازی و فعالیت‌های هدفمند آن شده و در نتیجه مدت زمان استفاده او از بازی آنلاین افزایش می‌یابد.

رقابت با دیگران که در برخی مطالعات از آن به‌عنوان مهمترین انگیزه افراد برای بازی کردن یاد شده است (۶)، در پژوهش حاضر نیز توانست اعتبار به بازی‌های آنلاین را پیش بینی کند. در پژوهش کرالی و همکاران (۲۷) نیز این انگیزه توانست در مدل اعتبار به بازی‌های آنلاین تاثیر گذار باشد.

مطالعه حاضر نشان داد که انگیزه پیشرفت می‌تواند یکی از انگیزه‌های مهم اعتبار به بازی‌های رایانه ای باشد. در مطالعه لی^۸ (۲۸) نیز این انگیزه توانست در پیش بینی اعتبار به بازی‌ها، نقش داشته باشد. در مطالعات متعدد دیگر نیز به رابطه آن با استفاده از بازی‌های آنلاین اشاره شده است (۱۵، ۱۸، ۲۲). در زمینه دو انگیزه همکاری با دیگران و خیال پردازی نیز اگرچه پژوهشی یافت نشد که ارتباط این انگیزه‌ها با اعتبار به بازی‌های آنلاین را در سطح علی یا در جایگاه متغیر پیش بین گزارش کند، اما برخی مطالعات به اهمیت این انگیزه‌ها اشاره کرده‌اند (۲۲، ۲۴، ۴۸). نتایج برخی پژوهش‌ها مغایر با یافته‌های مطالعه حاضر است. برای مثال در مطالعه کاس^۹ و همکاران (۱۲) اگرچه، انگیزه‌های پیشرفت، رقابت و برقراری ارتباط با دیگران و اجتماعی شدن، همبستگی معنی‌داری با ساعات بازی کردن و اعتبار به بازی

در مطالعه کرالی^۱ و همکاران (۲۷) نیز گریز از واقعیت توانست بین مشکلات روانشناختی و اعتبار به بازی‌های آنلاین، نقش واسطه‌ای داشته باشد (۱۲) ولی سرگرم شدن نتوانست نقش معنی‌داری در پیش بینی و اثرگذاری بر اعتبار به بازی‌های آنلاین داشته باشد که با نتایج مطالعه حاضر همخوانی دارد. این امر می‌تواند متناقض با مطالبی باشد که پیرامون مضرات استفاده از بازی‌های آنلاین نگاشته شده‌اند، لذا می‌توان این‌گونه استنتاج کرد که استفاده از بازی‌های آنلاین با هدف سرگرم شدن می‌تواند روشی سالم برای گذراندن اوقات فراغت باشد (۴۱).

چنان‌که ذکر شد از بین انگیزه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین، شش عامل توانستند در معادله پیش‌بینی اعتبار به بازی‌های آنلاین نقش داشته باشند. انگیزه‌های اجتماعی و میل به برقراری روابط دوستانه از جمله این عوامل بودند که در متون، جزء انگیزه‌های افراد برای بازی کردن معرفی شده‌اند (۱۵، ۱۸، ۳۶، ۳۳، ۲۰). همسو با این یافته در پژوهش میکاسکا^۲ و همکاران (۲۲) نیز مشاهده شد که در بازیکنانی که زمان بازی کردن بالایی دارند انگیزه بازی کردن با دیگران، تشکیل تیم و تجربه بازی مشترک با دیگران بیشتر به چشم می‌خورد. وو^۳ و همکاران (۴۲)، کاپلان و همکاران (۴۳) و هاگسما^۴ و همکاران (۴۴) نیز اشاره کردند که تعلق داشتن به یک جامعه آنلاین (از بازیکنان) و احساس اجبار ناشی از آن برای بازی کردن، پیش‌بینی کننده‌های مهمی برای اعتبار به بازی‌های آنلاین هستند.

تمایل به رسیدن به تجربه شیفتگی، عامل دیگری است که بالاترین ضریب پیش‌بینی را در بین عوامل مورد بررسی به خود اختصاص داد. همسو با این یافته، لیو^۵ و همکاران (۴۵)، و کیم^۶ و همکاران (۴۶)

¹ Király

² Mikuska

³ Wu

⁴ Haagsma

⁵ Liu

⁶ Kim

⁷ Csíkszentmihályi

⁸ Lee

⁹ Kuss

داشتند، اما نتوانستند این دو متغیر را به شکل معنی‌داری پیش‌بینی کنند. وجود چنین تناقض‌هایی نشان‌دهنده ضرورت اجرای پژوهش‌های بیشتر برای یافتن نقش تفاوت‌های فرهنگی، سنی و جنسی و اثر ژانرهای مختلف بازی‌ها در رابطه بین انگیزه‌های استفاده از بازی‌ها و اعتیاد به آن‌ها است.

پژوهش حاضر با محدودیت‌هایی نیز همراه بود که از آن جمله می‌توان به خودگزارشی بودن ابزارهای جمع‌آوری داده‌ها و اجرای گروهی پرسشنامه‌ها اشاره کرد. بررسی انگیزه‌های نوجوانان برای بازی کردن می‌تواند نخستین گام در دستیابی به این نکته باشد که چطور استفاده از بازی‌ها می‌تواند به یک رفتار اعتیادگونه تبدیل شود (۱۳). همچنین شناسایی انگیزه‌های مرتبط با اعتیاد به بازی‌ها می‌تواند در جهت تدوین جنبه‌های روانی آموزشی پروتکل‌های درمانی سودمند واقع شود. برای مثال در درمان‌های شناختی رفتاری می‌توان از این اطلاعات در جهت تعیین جایگزین‌هایی برای استفاده از بازی‌های آنلاین و همچنین تصحیح شناخت‌های مرتبط با انگیزه‌های فرد برای بازی کردن استفاده کرد (۱۲).

نتیجه‌گیری

در تفسیر نتایج به دست آمده در پژوهش حاضر چند نکته قابل ذکر است. نخست این که با توجه به نقش

انگیزه‌های روانشناختی در تبیین اعتیاد به بازی‌های آنلاین، می‌توان این انگیزه‌ها را به عنوان یکی از مسائل اساسی در تحلیل گرایش نوجوانان به این بازی‌ها مدنظر قرار داد. توجه به این انگیزه‌ها می‌تواند به درک بهتر این رفتار کمک کند. توجه به انگیزه‌های نوجوانان ایرانی برای بازی کردن می‌تواند علاوه بر کمک به والدین و متخصصان در درک بازیکنان و برقراری ارتباط با آن‌ها، برای بازی‌سازان ایرانی نیز قابل استفاده باشد و به آن‌ها کمک کند بازی‌هایی تولید کنند تا نیازهای روانشناختی بازیکنان را ارضا کنند (۱۳). همچنین به درک این نکته کمک می‌کند که انتخاب بازی توسط بازیکنان بر چه اساس صورت می‌گیرد (۱۶). در این راستا، برای یافتن جایگزین برای بازی‌ها می‌بایست نیازهایی را که توسط آن‌ها ارضا می‌شوند، مورد توجه قرار داد (۲۴).

تشکر و قدردانی

مطالعه حاضر با حمایت مالی مرکز مطالعات راهبردی وزارت ورزش و جوانان با کد ۹۴۵۱ انجام شده است. از کلیه کارکنان اداره آموزش و پرورش شهرستان کرج و دانش آموزانی که پژوهشگران را در انجام این مطالعه یاری رساندند، نهایت قدردانی و سپاس به عمل می‌آید.

References

- 1- Chai SL, Chen VHH, Khoo A. Social relationships of gamers and their parents. *Social and Behavioral Sciences*. 2011; 30(1): 1237- 41.
- 2- Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*. 2009; 37(5): 355-72.
- 3- Alipoor A, AgahHaris M, Golchin N, Baghban A. *Computer Games: Opportunity or Threat*. Tehran: Arjmand Publication. 2012. [Persian]
- 4- Kovac'evic' I, Minovic' M, Milovanovic' M, Pablos PO, Starc'evic D. Motivational aspects of different learning contexts: "My mom won't let me play this game...". *Computers in Human Behavior*. 2013; 29(2): 354-63.
- 5- Mitrofan O, Paul M, Spencer N. Is aggression in children with behavioral and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. *Child: Care, Health and Development*. 2008; 35(1): 5-15.
- 6- Olson CK, Kutner LA, Warner DE, Almerigi JB, Baer L, Nicholi AM, Beresin EV. Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health*. 2007; 41(1): 77-83.

- 7- Stettler N, Singer TM, Suter PM. Electronic games and environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland. *Obesity Research*. 2004; 12(6): 896-903.
- 8- Kim SM, Han DH, Lee YS, Renshaw PF. Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Computers in Human Behavior*. 2012; 28(2): 1954-59.
- 9- Young KS, Nabuco de Abreu, C. *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.
- 10- Griffiths M. Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*. 2009; 27 (1): 3-6.
- 11- Wallenius M, Rimpelä A, Punamäki RL, Lintonen T. Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 2009; 30(4): 463-74.
- 12- Kuss DJ and Griffiths MD. Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*. 2012; 30(1): 15-17.
- 13- Dindar M, Akbulut Y. Motivational characteristics of Turkish MMORPG players. *Computers in Human Behavior*. 2014; 33(3): 119-25.
- 14- Billieux J, Van der Linden M, Achab S, Khazaal Y, Paraskevopoulos L, Zullino D, Thorens G. Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29(1): 103-109.
- 15- Fuster H, Oberst U, Griffiths M, Carbonell X, Chamarro A, Talam A. Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*. 2012; 28 (1): 274-80.
- 16- Yee N. Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*. 2006; 9 (6): 772-75.
- 17- Xu Z, Turel O, Yuan Y. Online game addiction among adolescents; motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*. 2012; 21(3): 321-40.
- 18- Fuster H, Chamarro A, Carbonell H, Vallerand RG. Relationship between Passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 2014; 17 (5): 292-97.
- 19- Hsu C, Lu H. Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Computers in Human Behavior*. 2007; 23(3): 1642-659.
- 20- Koo DM. The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*. 2009; 25(2): 466-74.
- 21- Wan CS, Chiou WB. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyber psychology and Behavior*. 2006; 9 (6): 762-66.
- 22- Blinka L & Mikuška J. The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyber psychology: Journal of Psychological Research on Cyberspace*. 2014; 8(2): 1-10.
- 23- Frostling-Henningsson M. First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood." *Cyber psychology and Behavior*. 2009; 12(5): 557-62.
- 24- Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Zilahy D, et al. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*. 2011; 43(3):814-25.
- 25- DeCastell S and Jenson J. *Worlds in play: International perspectives on digital games research*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.
- 26- Olson CK. Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*. 2010; 14 (2): 180 -87.
- 27- Király O, Urbán R, Griffiths MD, Csilla Ágoston C, Nagygyörgy K, et al. The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*. 2015; 17(4): 1-14.
- 28- Lee CW. Influential factors of player's loyalty toward online games for achieving commercial success. *Australian Marketing Journal*. 2010; 18(2): 81-92.

- 29- Aminimanesh S. An investigation of individual, social and family factors of online gaming addiction. PhD thesis. Tehran: Kharazmi University. 2016. [Persian]
- 30- Schreiber JB, Stage FK, King J, Nora A & Barlow EA. Reporting structural equation modeling and confirmatory factor analysis results: A review. *Journal of Educational Research*. 2006; 99 (6): 323-37.
- 31- Kalantari KH. Structural equation modeling in socioeconomic researches. Tehran: Farhang Publication. 2009. [Persian]
- 32- Demetrovics Z, Urban R, Nagygyorgy K, Farkas J, Griffiths MD, et al. The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE*. 2012; 7(5): 1-9.
- 33- Nazari AM, Aminimanesh S, Moradi A, Farzad V. Standardization of online gaming addiction questionnaire. *Journal of Sabzevar University of Medical Sciences*. 2015; 22 (4): 603-11. [Persian]
- 34- Anderson JC and Gerbing DW. Structural equation modeling in practice: A review and recommended two-step approach. *Psychological Bulletin*. 1988; 103 (3): 411-23.
- 35- Kim SW. The motive of a video game use and the types of enjoying of the youths. MA Thesis. Han Yang University, 1955.
- 36- Kim KH, Park JY, Kim DY, Moon HI, Chun HC. E-lifestyle and motives to use on-line games. *Irish Marketing Review*. 2002; 15 (2): 71-77.
- 37- Csikszentmihályi M. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- 38- Hussain Z & Griffiths MD. The attitudes, feelings and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *Cyber Psychology and Behavior*. 2009; 12(6): 747-53.
- 39- Hamari J, Koivisto J. Why do people use gamification services? *International Journal of Information Management*. 2015; 35(4): 419-31.
- 40- Kardefelt-Winther D. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*. 2014; 38(1): 68-74.
- 41- Griffiths MD. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2009; 78(1):119-25.
- 42- Hsu SH, Wen MH, Wu MC. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers and Education*. 2009; 53(3): 990-99.
- 43- Caplan S, Williams D, Yee N. Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*. 2009; 25(6): 1312-319.
- 44- Haagsma MC, Caplan SE, Peters O, Pieterse ME. A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29(1): 202-209.
- 45- Hsu CL, Lu HP. Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information and Management*. 2004; 41(7): 853-68.
- 46- Choi D and Kim J. Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyber Psychology and Behavior*. 2004; 7(1): 11-24.
- 47- Agarwal R, Karahanna E. Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *Management Information Systems*. 2000; 24(4): 665-694.
- 48- Novak J, Levy L. *Play the Game: The parent's guide to video games*. Boston: Thomson Course Technology, 2008.