

Investigating the Relationship Between Online Games Addiction and Social Adjustment

Mahla Mohamadnia: Master's student in social work, department of social work, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. mohammadniamahlaa@gmail.com

Masoomeh Maarefvand*: Associate professor, department of social work, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. arammaref@gmail.com

Razieh Bidhendi Yarandi: Assistant professor, department of biostatistics and epidemiology, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. razi_bidhendi@yahoo.com

Abstract

Introduction: One of the developing technologies is online games. Young people are the most important target community for this category of games, so playing these games has become a fixed part of their lifestyle. They devote much time to it during the day, but playing online games too much can cause problems. This study aimed to investigate the relationship between online game addiction and the social adjustment of youth.

Methods: The cross-sectional-analytic research method was correlational, and the statistical population of the research consisted of young people aged eighteen to twenty-four years old all over Iran. Four hundred fifty-four people, consisting of one hundred eighty-eight girls and two hundred sixty-six boys, with an average age of twenty and nine-tenths years, were selected in a targeted way. Data were collected online using the Online Game Addiction Questionnaire (IGDT-10, Kirali et al., 2018) and the Social Adjustment Questionnaire (BAI, Bell, 1961), and non-parametric statistics were used for data analysis.

Results: The average time to play an online game was announced as three hours and fifty-nine minutes, and ten and eight-tenths percent of the respondents reported betting while playing online. Mobile phones and tablets were the most used devices for playing online games, with fifty-seven percent. The findings showed a significant relationship between social incompatibility and addiction to online games. Hence, the chance of social incompatibility in people addicted to online games was six and ninety-nine hundredths times that of non-addicted people.

Conclusions: It seems that by spending a significant part of their time playing online games, young people reduce the opportunity to communicate in real environments and adapt to their social environment. On the other hand, they may be more inclined to online games due to weak social adaptation skills.

Keywords

Behavioral Addiction, Online Game, Social Adjustment

*Corresponding Author

Study Type: Original

Received: 23 Oct 2024

Accepted: 20 Dec 2024

Please cite this article as follows:

Mohamadnia M, Maarefvand M, and Bidhendi Yarandi R. Investigating the relationship between online games addiction and social adjustment. *Quarterly Journal of Social Work*. 2024; 13 (3); 49-55

بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی

مهلا محمدنیا: دانشجوی کارشناسی ارشد مددکاری اجتماعی، گروه آموزشی مددکاری اجتماعی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. mohammadniamahlaa@gmail.com

معصومه معارف‌وند*: دانشیار، گروه آموزشی مددکاری اجتماعی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. arammaref@gmail.com

راضیه بیدهندی یارندی: استادیار، گروه آموزشی آمار زیستی و اپیدمیولوژی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. razi_bidhendi@yahoo.com

واژگان کلیدی

اعتیاد رفتاری، بازی آنلاین، سازگاری اجتماعی

* نویسنده مسوول

نوع مطالعه: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۸/۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۳۰

چکیده

پیشگفتار: یکی از فناوری‌های در حال گسترش، بازی‌های آنلاین است. جوانان مهمترین جامعه هدف این دسته از بازی‌ها هستند. به طوری که انجام این بازی‌ها به بخش ثابتی از سبک زندگی آن‌ها تبدیل شده و زمان زیادی را در طول روز به آن اختصاص می‌دهند. اما انجام بازی آنلاین بیش از حد می‌تواند آنان را با مشکل مواجه کند. در این مقاله به رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی جوانان پرداخته شده است.

روش: روش پژوهش مقطعی-تحلیلی از نوع همبستگی بود و جامعه آماری پژوهش را جوانان هجده تا بیست و چهار ساله در سراسر ایران تشکیل می‌دادند که چهارصد و پنجاه و چهار نفر شامل یکصد و هشتاد و هشت دختر و دویست و شصت و شش پسر با میانگین سنی بیست و دو ساله بودند. داده‌ها با استفاده از پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین IGDT-10، کزالی و همکاران ۲۰۱۸ و پرسشنامه سازگاری اجتماعی BAI، بل ۱۹۶۱، به صورت آنلاین جمع‌آوری و برای تحلیل داده‌ها از آمار ناپارامتری استفاده شد.

یافته‌ها: میانگین زمان برای انجام بازی آنلاین سه ساعت و پنجاه و نه دقیقه اعلام شد و ده ممیز هشت درصد پاسخ‌دهندگان انجام شرط بندی حین بازی آنلاین را گزارش دادند. تلفن همراه و تبلت با پنجاه و هفت درصد بیشترین وسیله‌ای بود که برای انجام بازی آنلاین مورد استفاده قرار می‌گیرد. یافته‌ها نشان‌دهنده رابطه معنادار میان ناسازگاری اجتماعی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود به طوری که شانس ناسازگاری اجتماعی در افراد معتاد به بازی‌های آنلاین شش ممیز نود و نه صدم برابر افراد غیرمعتاد بود.

پی‌آمد: به نظر می‌رسد جوانان با سپری کردن بخش قابل توجهی از زمان خود برای انجام بازی‌های آنلاین، فرصت ارتباط در محیط‌های واقعی و سازگاری با محیط اجتماعی خود را کاهش می‌دهند. از سوی دیگر ممکن است به دلیل ضعف مهارت‌های سازگاری اجتماعی تمایل بیشتری به بازی‌های آنلاین داشته باشند.

مهلا محمدنیا، معصومه معارف‌وند و راضیه بیدهندی یارندی. بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی. فصلنامه مددکاری اجتماعی، ۱۴۰۳؛ ۱۳ (۳): ۴۹-۵۵

نحوه استناد به مقاله

دیباچه

توسعه سریع فناوری به طور غیرمستقیم قادر است نگرش‌ها و رفتارهای افراد آمیخته با فعالیت‌های روزمره آن‌ها را تغییر دهد. [۱] صنعت بازی‌های رایانه‌ای در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم‌کننده، پرشتابترین روند رشد را داشته است. [۲] بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های رایانه‌ای است که با توجه به افزایش آشنایی مردم و به خصوص قشر جوان به اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است. [۳] براساس پیمایش کشوری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد الگوی مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران، تعداد بازیکنان ایرانی از رقم بیست و هشت میلیون در سال ۱۳۹۶ به سی و دو میلیون نفر در سال ۱۳۹۸ رسید که طی پیشبینی‌های صورت گرفته این بنیاد، در سال ۱۴۰۰ این تعداد تا سی و چهار میلیون نفر افزایش داشته است. [۴] بازی‌های آنلاین با خطر اعتیاد همراه بوده و این اعتیاد یک مشکل بهداشت روانی مهم برای جامعه است. [۵] در سال ۲۰۱۳ در ویرایش پنجم کتابچه راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی، اختلال بازی اینترنتی در بخش سه به عنوان شرایطی شناسایی شد که تحقیقات و تجربه بالینی بیشتری را نیاز داشت [۶] و در نهایت سازمان بهداشت جهانی در پایان سال ۲۰۱۷ در طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها مشخص کرد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین یک اختلال روانی است. مطالعات نیز نشان می‌دهد که وقتی افراد در بازی‌های اینترنتی غرق می‌شوند، مسیرهای خاصی در مغز آن‌ها به همان شیوه مستقیم و شدیدی ایجاد می‌شود که مغز یک معتاد به مواد مخدر تحت تاثیر یک ماده خاص قرار می‌گیرد. بازی یک واکنش عصبی را تحریک می‌کند که بر احساس لذت و پاداش تاثیر می‌گذارد و در نهایت، به صورت رفتار اعتیادآور ظاهر می‌شود. [۶] لمنس و همکاران ۲۰۰۹ اعتیاد به بازی‌های آنلاین را استفاده بیش از حد و اجباری از رایانه یا بازی‌های ویدیویی که منجر به مشکلات اجتماعی و یا عاطفی می‌شود و با وجود این مشکلات، فرد قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست؛ تعریف می‌کنند. شیوع اعتیاد به بازی‌های دیجیتال در کشورهای مختلف دنیا بین صفر ممیز شش دهم درصد تا بیست و هشت ممیز هشت دهم درصد متغیر است. [۷] تا [۱۰] مطالعات نشان داده‌اند که افزایش اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با کاهش توانایی‌های سازگاری اجتماعی مرتبط است. [۱، ۱۱ و ۱۲] با پیشرفت فرآیند اعتیاد، افراد کمتر به سایر سرگرمی‌ها یا روابط و فعالیت‌های اجتماعی علاقه دارند و ترجیح می‌دهند بازی‌های دیجیتالی و آنلاین انجام دهند. [۷] این اعتیاد می‌تواند منجر به کناره‌گیری، پرخاشگری و مشکلات بین فردی، [۱۳] اضطراب اجتماعی، افسردگی و تنهایی، [۱۴] وابستگی بیش از حد مخرب در روابط اجتماعی [۱۵] و کاهش میزان تمرکز و ایجاد ناراحتی و عصبانیت در هنگام ممنوعیت انجام بازی‌ها [۱۶] شود. جالب توجه است که برخی از جوانان از بازی‌های آنلاین به عنوان فرار از مشکلات خود استفاده می‌کنند که می‌تواند اعتیاد را تشدید کند. [۱۳] براساس نظریه روانی-اجتماعی اریکسون، ششمین مرحله از مراحل هشت‌گانه رشد، مرحله صمیمیت در مقابل انزوا می‌باشد که در واقع طبق این نظریه قدرتی که در هر مرحله از رشد به دست می‌آید، با لزوم فراتر رفتن از آن آزمایش می‌شود. بنابراین، جوان بالغ برخاسته از جستجوی هویت و پافشاری بر هویت، مشتاق و مایل است که از سن بیست تا سی و نه سالگی هویت خود را با هویت دیگران درآمیزد. او برای صمیمیت و برقراری روابط نزدیک آماده است و اگر این کار درست انجام شود، جوان دوست داشتن را یاد می‌گیرد و ناموفق بودن در ایجاد روابط صمیمانه، منجر به تمایل به داشتن رابطه با چند نفر یا دوری از رابطه می‌گردد. افراد ناسازگار در معرض آن گونه از شرایط اجتماعی قرار دارند که از ویژگی‌های آن نبودن رابطه و پیوند نزدیک و صمیمانه بین افراد جامعه است که به تدریج کیفیت این رابطه در رفتار آنان نسبت به دیگران نیز اثر می‌گذارد. [۲۲] در نتیجه در صورتی که جوان در سنین هجده تا بیست و چهار سالگی سازگاری اجتماعی کمی داشته باشد؛ در ادامه مراحل رشد خود نیز دچار اختلال خواهند شد. در نتیجه براساس مطالب عنوان شده و با توجه به آمار فراگیر شدن استفاده از اینترنت و گسترش استفاده از بازی‌های آنلاین، این پژوهش به دنبال بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سازگاری اجتماعی جوانان ایرانی بود.

روش

تحقیق حاضر یک پژوهش مقطعی-تحلیلی از نوع همبستگی می‌باشد. جامعه آماری پژوهش را جوانان هجده تا بیست و چهار ساله در سراسر ایران تشکیل می‌دادند که چهارصد و پنجاه و چهار نفر شامل یکصد و هشتاد و هشت دختر و

دو بیست و شصت و شش پسر با میانگین سنی بیست و نه سال به روش هدفمند انتخاب شدند. داده‌ها با استفاده از پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین IGDT-10، توسط کرابی و همکاران ۲۰۱۸ و پرسشنامه سازگاری اجتماعی BAI، توسط بل ۱۹۶۱ جمع‌آوری شدند. **سنجش‌های ورود:** داشتن رضایت و امضای فرم رضایت آگاهانه که در ابتدای پرسشنامه درج شده بود. افراد شرکت‌کننده در پژوهش در بازه سنی هجده تا بیست و چهار سال بودند و افراد شرکت‌کننده بازی‌های آنلاین انجام می‌دادند. به این منظور لینک مربوط به پرسشنامه‌ها شامل اطلاعات دموگرافیک، اعتیاد به بازی آنلاین و سازگاری اجتماعی در سایت پرس‌لاین بارگزاری شد و به روش در دسترس به صورت آنلاین و غیرحضوری در اختیار افراد در سراسر ایران قرار گرفت و پس از یک بازه زمانی دو ماهه فرآیند نمونه‌گیری به پایان رسید. لینک پرسشنامه توسط یک هزار و دو بیست و هشتاد و یک نفر دریافت شد و در نهایت توسط چهارصد و پنجاه و چهار نفر تکمیل گردید. در نتیجه نرخ مشارکت افراد برابر سی و پنج ممیز دوازده صدم درصد بود. با توجه به نرمال نبودن توزیع داده‌ها از آزمون کای دو استفاده شد. برای تعیین ارتباط دقیقتر از مدل رگرسیون استفاده شد و از نرم‌افزار SPSS20 جهت تحلیل داده‌ها استفاده گردید.

ابزار پژوهش

پرسشنامه اطلاعات دموگرافیک: در بخش پرسشنامه دموگرافیک، سوالاتی درباره جنسیت، سن، سطح تحصیلات، وضعیت اشتغال، وضعیت تاهل، استان، شهرستان، شهر محل سکونت، مدت زمان بازی در روز، بازی‌های مورد استفاده، ابزار بازی و شرطبندی در بازی پرسیده می‌شده که به منظور مقایسه صحیح افراد با یکدیگر مورد استفاده قرار گرفت. **پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین:** جهت سنجش اعتیاد به بازی‌های آنلاین از پرسشنامه ده سوالی IGDT-10 استفاده شد که یک ابزار غربالگری کوتاه برای ارزیابی اختلال بازی اینترنتی براساس معیارهای ذکر شده در DSM-5 می‌باشد. [۱۷] تست اختلال بازی اینترنتی ده موردی دارای ده سوال است که نه معیار را مورد سنجش قرار می‌دهد. این نه معیار عبارتند از: مشغله، انصراف، تحمل، از دست دادن کنترل، انصراف از سایر فعالیت‌ها، استمرار، فریب، فرار و پیامدهای منفی. این پرسشنامه بر اساس طیف سه گزینه‌ای لیکرت نمره‌گذاری شده است به گونه‌ای که پاسخ‌های هرگز و گاهی به‌عنوان معیار برآورده نشده ارزیابی شدند و معادل صفر امتیاز و اغلب به‌عنوان معیار برآورده شده ارزیابی شد و معادل یک امتیاز به حساب آورده شدند. نکته

پرسشنامه سازگاری اجتماعی: پرسشنامه سازگاری بل دارای پنج مولفه سازگاری در خانه، سازگاری شغلی، سازگاری تندرستی، سازگاری عاطفی و سازگاری اجتماعی می‌باشد. کل این آزمون دارای یکصد و شصت سوال است که فرم کوتاه شده بخش سازگاری اجتماعی آن دارای سی و دو سوال می‌باشد و دارای سه گزینه بله، خیر و نمی‌دانم است. نمی‌دانم نمره‌ای دریافت نمی‌کند، گزینه بله یک نمره و خیر صفر نمره دارد. نمرات بالا نشانگر دوری و کناره‌گیری از تماس‌های اجتماعی و تسلیم در برابر آن معرفی می‌شود و افرادی که نمره کم به دست می‌آوردند در تماس‌های اجتماعی حالت سازگاری دارند. بل ۱۹۹۲ ضریب اعتبار را برای خرده مقیاس سازگاری اجتماعی صفر ممیز هشتاد و هشت صدم گزارش کرده و در پژوهش میکائیلی و امام زاده پایایی کل این آزمون صفر ممیز هشتاد و چهار صدم و روایی آن صفر ممیز هشت دهم به دست آمده است. [۱۸]

مجموعاً چهارصد و پنجاه و چهار نفر شرکت‌کننده داشتند که یکصد و هشتاد و هشت نفر از آن‌ها معادل چهل و یک ممیز چهار دهم درصد از شرکت‌کنندگان زن و پنجاه و هشت ممیز شش دهم درصد مرد بودند. بیشترین سن بیست و چهار سال و کمترین سال هجده سال، پرتکرارترین سن هجده سال و متوسط سن شرکت‌کنندگان بیست و نه دهم بوده است. افراد حاضر در پژوهش از سی و یک استان در این پژوهش مشارکت داشتند و استان‌های تهران، خراسان رضوی و

جدول (۱) اطلاعات دموگرافیک شرکت کنندگان برحسب فراوانی مطلق و درصد فراوانی نسبی

درصد فراوانی نسبی	فراوانی مطلق	متغیر	
۴۱/۴	۱۸۸	زن	جنسیت
۵۸/۶	۲۴۶	مردان	
۲۱/۱	۹۶	۱۸	سن
۱۱/۷	۵۳	۱۹	
۱۰/۶	۴۸	۲۰	
۱۳/۲	۶۰	۲۱	
۱۵/۴	۷۰	۲۲	
۱۱/۷	۵۳	۲۳	
۱۶/۳	۷۴	۲۴	سطح تحصیلات
۰/۷	۳	ابتدایی	
۲/۲	۱۰	راهنمایی	
۱۲/۶	۵۷	دبیرستان	
۳۱/۷	۱۴۴	دیپلم	
۶/۴	۲۹	فوق دیپلم	
۳۸/۵	۱۷۵	لیسانس	
۵/۳	۲۴	فوق لیسانس	
۲/۶	۱۲	دکتری و بالاتر	
۱۴/۳	۶۵	بی کار	
۳/۳	۱۵	خانه دار	
۱۶/۵	۷۵	شاغل پاروقت	وضعیت تاهل
۱۳/۲	۶۰	شاغل تمام وقت	
۵۲/۶	۲۳۹	محصل دانشجو	
۴	۲	متارکه	وضعیت تاهل
۱۰/۴	۴۷	متاهل	
۸۸/۱	۴۰۰	مجرد	
۱/۱	۵	مطلقه	وسيله جهت انجام بازی آنلاین
۵۷	۲۵۹	تبلت و تلفن همراه	
۲۸	۱۲۷	کامپیوتر و لپ تاپ	
۱۵	۶۸	کنسول	انجام شرط بندی در حین بازی های آنلاین
۸۹/۲	۴۰۵	خیر	
۱۰/۸	۴۹	بله	

جدول (۲) بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با سازگاری اجتماعی کم

درصد فراوانی	فراوانی	متغیر	
۶۰/۲	۱۵۰	متوسط	سازگاری اجتماعی
۳۹/۸	۹۹	کم	
۱۰۰	۲۴۹	کل	اعتیاد به بازی آنلاین
۱۸/۹	۴۷	بیشتر از ۵	
۸۱/۱	۲۰۲	کمتر از ۵	
۱۰۰	۲۴۹	کل	

جدول (۳) بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با سازگاری اجتماعی زیاد

درصد فراوانی	فراوانی	متغیر	
۴۲/۳	۱۵۰	متوسط	سازگاری اجتماعی
۵۷/۷	۲۰۵	زیاد	
۱۰۰	۳۵۵	کل	اعتیاد به بازی آنلاین
۸۵/۴	۳۰۳	کمتر از ۵	
۱۴/۶	۵۲	بیشتر از ۵	
۱۰۰	۳۵۵	کل	

کای دو استفاده شد که نتیجه آن به جدول شماره دو است. شانس سازگاری اجتماعی کم نسبت به متوسط در افراد معتاد دو ممیز یکصد و هشتاد و هشت هزارم برابر افراد غیر معتاد (P-value=۰/۰۱) است. ارتباطی بین سازگاری اجتماعی زیاد و اعتیاد به بازی

آنلاین (P-value= ۰/۷۶) یافت نشد. فرضیه اصلی این پژوهش یعنی اعتیاد به بازی های آنلاین با ناسازگاری اجتماعی جوانان رابطه وجود دارد. در دو سطح سازگاری اجتماعی کم و زیاد نسبت به متوسط مورد بررسی قرار گرفت که در نتیجه این بررسی ارتباطی بین سازگاری اجتماعی زیاد و اعتیاد به بازی آنلاین یافت نشد و شانس سازگاری اجتماعی کم نسبت به متوسط در افراد معتاد دو ممیز یکصد و هشتاد و هشت هزارم برابر افراد غیر معتاد بود.

اصفهان بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده بودند. در پاسخ به سوال شهرستان، شهر محل سکونت، صد و بیست و هفت عنوان شهرستان، شهر نام برده شد که شهر تهران با بیست و دو ممیز هفت درصد در صدر فراوانی قرار گرفت. سطح تحصیلات مقطع لیسانس با فراوانی سی و هشت ممیز پنج دهم درصد بیشترین شرکت کنندگان را دارا بوده است و محصلین و دانشجویان با پنجاه و دو ممیز شش دهم درصد بیشترین بخش جمعیت حاضر در پژوهش را تشکیل دادند. شاخص های جمعیت شناختی مربوط به متغیرهای جمعیت شناختی در جدول شماره یک مشخص شده است. براساس یافته های پژوهش حاضر، میانگین زمان صرف شده برای انجام بازی آنلاین سه ساعت و پنجاه و نه دقیقه اعلام شد و ده ممیز هشت دهم درصد پاسخ دهندگان انجام شرط بندی حین بازی آنلاین را گزارش دادند. تلفن همراه و تبلت با پنجاه و هفت درصد بیشترین وسیله ای بود که برای انجام بازی آنلاین مورد استفاده قرار می گرفت و گزینه سایر، بیشترین گزینه ای بوده است که در پاسخ به سوال «در یک ماه گذشته کدام یک از بازی های زیر را انجام داده اید؟» انتخاب شد. شرکت کنندگان در این پژوهش بیشترین زمان صرف شده برای انجام بازی را بیست و چهار ساعت و کمترین زمان را صفر یا کمتر از یک ساعت در روز گزارش کردند و متوسط مدت زمان انجام بازی آنلاین در نمونه ما سه ممیز پنجاه و نه صدم ساعت با انحراف معیار سه ممیز چهارصد و چهل و سه هزارم بوده است. جهت بررسی فرضیه اصلی پژوهش یعنی بین اعتیاد به بازی های آنلاین با ناسازگاری اجتماعی جوانان ارتباط وجود دارد. از آزمون



درصد افراد دچار اعتیاد به بازی آنلاین در این پژوهش برابر هفده ممیز دو دهم درصد بود و همان طور که قابل مشاهده است در یک نمونه چهارصد و پنجاه و چهار نفری حدود بیست درصد از افراد معتاد به بازی آنلاین بودند. به طور کلی شیوع میزان

پیشنهادها: پیشنهاد می‌شود این پژوهش با نمونه‌گیری تصادفی به اجرا درآید. موضوع این پژوهش در گروه‌های جمعیتی دیگر مورد بررسی قرار گیرد. تاثیر اعتیاد به بازی آنلاین بر سایر عملکردهای فردی و بر مواردی همچون تاثیر بر سازگاری شغلی، سازگاری تندرستی، سازگاری عاطفی، سازگاری در خانه و... در افراد دچار اعتیاد مورد پژوهش واقع شود. مساله انجام شرطبندی حین انجام بازی آنلاین و رابطه آن با میزان اعتیاد به بازی آنلاین مورد بررسی قرار گیرد. در پژوهش‌های بعدی به بررسی علل اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی بروز اعتیاد به بازی آنلاین در ایران پرداختند. با توجه به این که اعتیاد به بازی آنلاین می‌تواند بر میزان سازگاری اجتماعی تاثیرگذار باشد؛ توصیه به مددکاران اجتماعی، مشاوران و روانشناسان این است که مساله اعتیاد به بازی آنلاین را در جوانان دارای ناسازگاری اجتماعی مورد بررسی قرار دهند و در صورتی که ناسازگاری ناشی از اعتیاد به بازی آنلاین باشد برای رفع آن برنامه‌ریزی داشته باشند. با توجه به گسترش استفاده از اینترنت و تلفن همراه، افزایش روزافزون تعداد بازی‌های آنلاین و به دلیل تاثیری که اعتیاد به بازی آنلاین بر سازگاری دارد به نظر می‌رسد آموزش به افراد برای آشنایی با پدیده اعتیاد به بازی آنلاین و پیشگیری از بروز آن راهکاری مناسبتر از رفع ناسازگاری اجتماعی در جوانان باشد. سازندگان بازی آنلاین سازوکاری را جهت جلوگیری از اعتیاد افراد به بازی آنلاین اتخاذ کنند. برای مثال شخص تنها ساعات مشخصی در هفته را بتواند به انجام بازی بپردازد و یا هشدارهایی در خصوص استفاده اعتیادگونه از بازی و اثرات منفی آن بر سازگاری اجتماعی به اشخاص داده شود.

سپاسگزاری: نویسندگان این مقاله از کلیه جوانانی که در این مطالعه شرکت کردند، سپاسگزار هستند.

تضاد منافع: نویسندگان این مقاله هیچ گونه تضاد منافی ندارند.

اعتیاد به بازی‌های آنلاین در کشورهای مختلف، متفاوت می‌باشد اما در پژوهش‌های سورباتی و همکاران ۲۰۲۳ و مک و همکاران ۲۰۱۴ مطابق این پژوهش حدود بیست درصد از جمعیت نمونه اعتیاد به بازی آنلاین داشتند. به‌طور کلی در میان افراد مورد پژوهش سی و دو ممیز دو دهم درصد سازگاری اجتماعی کم، شصت و یک ممیز نه دهم درصد سازگاری اجتماعی متوسط و پنج ممیز نه دهم درصد سازگاری اجتماعی بالایی را گزارش کردند. در این پژوهش رابطه معناداری بین جنسیت و اعتیاد افراد یافت نشد و این بدان معناست که شانس زنان و مردان در اعتیاد به بازی آنلاین یکسان است اما مطالعات قبلی گزارش داده‌اند که مردان در گروه‌های سنی مختلف، تمایل بیشتری به سواستفاده از بازی‌های آنلاین در مقایسه با زنان در گروه سنی مشابه دارند. [۴، ۱۹ تا ۲۱] به ازای یک واحد یا سال افزایش در سن، شانس اعتیاد به بازی آنلاین شانزده درصد کاهش یافت که این کاهش از نظر آماری -0.075 CI = $0.006, 95\%$ P-value = 0.084 OR = 0.95 معنادار بود. مطابق پژوهش آنداج و همکاران ۲۰۱۴، در این پژوهش نیز با افزایش سن افراد، اعتیاد به بازی آنلاین به‌طور قابل ملاحظه‌ای کاهش یافته است که نتیجه می‌گیریم احتمال بروز اعتیاد به بازی آنلاین در افراد با سن کمتر، بیشتر خواهد بود. همچنین طبق گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز با افزایش سن، شانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین کاهش می‌یابد که مطابق با این گزارش، میانگین سنی بازیکنان حرفه‌ای بیست و یک ممیز شش دهم سال، بازیکنان مصمم بیست و سه ممیز شش دهم سال و بازیکنان علاقه‌مند و مبتدی بیست و شش ممیز دو دهم سال می‌باشد. با استناد به یافته‌های پژوهش حاضر، اعتیاد به بازی‌های آنلاین و سازگاری اجتماعی ارتباطی معنادار وجود دارد و از آنجایی که میزان اعتیاد به بازی آنلاین در نمونه ما هفده ممیز دو دهم درصد بوده است بنابراین اعتیاد ضرورتاً شیوع بالایی ندارد اما می‌تواند منجر به بروز مشکل جدی و مهمی مانند ناسازگاری شود و نارضایتی فردی و اجتماعی را در پی داشته باشد. در پژوهش هادی و همکاران ۲۰۲۱ نیز نتایج نشان داد که بین اعتیاد به بازی آنلاین و سازگاری اجتماعی نوجوانان تاثیر منفی وجود دارد همچنین پورنما ۲۰۲۳ نیز در پژوهش خود این رابطه را تایید کردند.

راهبست‌ها: از محدودیت‌های این پژوهش جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت آنلاین بود که باعث ناتوانی در احراز هویت افراد گردید و با توجه به در دسترس نبودن لیست افرادی که می‌توانستند در پژوهش شرکت داشته باشند انجام نمونه‌گیری به‌صورت طبقه‌ای امکان‌پذیر نبود و شیوه جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت در دسترس انتخاب شد. همچنین به دلیل ارسال پرسشنامه به‌صورت آنلاین به افراد، شاهد میزانی از مقاومت برای شرکت در پژوهش بودیم و افراد اعتماد کافی برای شرکت در پژوهش را نداشتند. به دلیل تابو بودن مساله اعتیاد و با توجه به نحوه پاسخگویی به سوالات به‌صورت خوداظهاری انتظار می‌رفت که با درصدی از خوداظهاری مثبت روبرو بوده باشیم.

References:

1. Purnama D, Cahyani BH, Farida H. The tendency of online game addiction with social adjustment in "X" high school students. International Conference on Indigenous Psychology and Culture. 2023;1(1):272-6. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/icipc/article/view/763>
2. Asadollahpoor A, Shariat V, Alirezaie N, Bashar Danesh Z, Birashk B, Tehranidoost M, et al. Age rating of computer games from a psychological perspective: A delphi study. Advances in Cognitive Sciences. 2009;11(2):8-18. [Persian] <https://icssjournal.ir/article-1-33-en.html>
3. Moosivand M, Azizi S, Fooladvand S. Modeling online gaming addiction based on communication skills and feelings of loneliness with the mediating role of adjustment among adolescents during the Covid-19 epidemic. Psychological Achievements. 2023;30(1):105-20. [Persian] https://psychac.scu.ac.ir/article_18099.html?lang=en
4. Landscape report 2021, knowledge directs differences: The most significant information of digital games consumption in Iran, Digital Games Research Center; 1401 [Available from: <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/04/Landscape1400-Final-WEB.pdf> <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/05/LandscapeEnglish1400.pdf>
5. Jeong E, Kim D, Lee D. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. International Journal of Human-Computer Interaction. 2016;33. <https://www.semanticscholar.org/paper/Why-Do-Some-People-Become-Addicted-to-Digital-Games-Jeong-Kim/250de0554a08b774505975ac33cc4241752540df>
6. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5-TR). Fifth ed: American Psychiatric Association; 2013. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596> <https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>
7. Yalçın Irmak A, Erdoğan S. Digital game addiction among adolescents and younger adults: A current overview. Turkish Journal of Psychiatry (Turk Psikiyatri Dergisi). 2016;27(2):0. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27370064/>
8. Dong G, Wang J, Yang X, Zhou H. Risk personality traits of internet addiction: A longitudinal study of Internet-addicted Chinese University students. Asia-Pacific Psychiatry: Official Journal of the Pacific Rim College of Psychiatrists. 2013;5(4):316-21. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23857796/>
9. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, et al. Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. Pediatrics. 2011;127(2):e319-29. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21242221/>
10. Lin MP, Ko HC, Wu JY. Prevalence and psychosocial risk factors associated with internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. 2011;14(12):741-6. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21651418/>
11. Riyana M, Hasan N, Soelistyowati N. Internet gaming disorder dan penyesuaian sosial remaja. Psycocomedia: Jurnal Psikologi. 2023;2(2):85-91. <https://doi.org/10.35316/psycocomedia.2023.v2i2.85-91>
12. Hadi F. The effect of online game addiction on adjustment social in adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling; 2021;1(1):15-19. <https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93>
13. Virlia S, Setiadi S. Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. Psibernetika. 2017;9(2). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/psibernetika/article/view/460>
14. Wang JL, Sheng JR, Wang HZ. The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. Frontiers in Public Health. 2019;7:247. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6743417/>
15. Škařupová K, Blinka L. Interpersonal dependency and online gaming addiction. Journal of Behavioral Addictions. 2016;5(1):108-14. <https://psycnet.apa.org/record/2016-19398-011>
16. Ardianasari L, (Dissertation). Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013. <http://etheses.uin-malang.ac.id/1822/>
17. Király O, Bóthe B, Ramos-Diaz J, Rahimi-Movaghar A, Lukavska K, Hrabec O, et al. Ten-item internet gaming disorder test (IGDT-10): Measurement invariance and cross-cultural validation across seven language-based samples. Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors. 2019;33(1):91-103. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30589307/>
18. Michaeli Manee F, Madadi Emamzadeh Z. Study of relationship between emotional-social intelligence with social adjustment among students with disciplinary commandment and their comparison students without it in Urumia University. Journal of Modern Psychological Researches. 2008;3(11):99-121. [Persian]. https://psychologyj.tabrizu.ac.ir/article_4333.html?lang=en
19. Cakir O, Ayas T, Horzum MB. An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables Mehmet Barış HORZUM. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. 2011;44:95-117. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/auebfd/article/445133> DOI:10.1501/Egifak_0000001226
20. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 2014(23):419-35. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/article/606448>
21. Li H, Zou Y, Wang J, Yang X. Role of stressful life events, avoidant coping styles, and Neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. Frontiers in Psychology. 2016;7. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2016.01794/full>
22. Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. W W Norton & Co. <https://psycnet.apa.org/record/1951-04438-000>