

Predicting the Internet Addiction based on Digital Literacy and Interpersonal Relations in Teenagers Girls Addicted to Online Games

1. Morvarid Barimani : Department of Psychology, CT.C., Islamic Azad University, Tehran, Iran.

2. Zahra DashtBozorgi : Department of Psychology, Ahv.C., Islamic Azad University, Ahvaz, Iran.

*Corresponding Author's Email Address: dashtbozorgi.z@iau.ac.ir



Abstract:

Objective: Online gaming is one of the most attractive and exciting activities that can cause internet addiction. As a result, the present research was conducted with the aim of predicting internet addiction based on digital literacy and interpersonal relations in teenagers girls addicted to online games.

Methodology: This study was applied in terms of purpose and cross-sectional from correlation type in terms of implementation method. The research population was all teenager girls addicted to online games who referred to counseling and psychological services centers of Ahvaz city in 2024 year. The sample size considering possible dropouts was 120 people, who were selected after reviewing the inclusion criteria by purposive sampling method. To collect data were used the online game questionnaire (Wang and Chang, 2002), internet addiction questionnaire (Young, 1998), digital literacy questionnaire (Voda et al., 2022) and peer relations dysfunction scale (Hudson, 1990). The data of the present study were analyzed with using the Pearson correlation coefficients and multiple regression with enter model methods in SPSS-26 software.

Findings: The findings of this research showed that there was a significant negative correlation between digital literacy with internet addiction in teenager girls addicted to online games and a significant positive correlation between interpersonal relations dysfunction with internet addiction in them ($P < 0.01$). Also, the variables of digital literacy and interpersonal relations dysfunction were able to significantly predict 33% of the changes of internet addiction in teenager girls addicted to online games, which in this prediction, the contribution of interpersonal relations dysfunction in compared to digital literacy was greater and more effective ($P < 0.001$).

Conclusion: According to the findings of the present research, in order to reduce internet addiction in teenager girls addicted to online games through educational workshops can be used to provide the basis for increasing digital literacy and reducing interpersonal relations dysfunction.

Keywords: Internet Addiction, Digital Literacy, Interpersonal Relations, Teenagers Girls, Addicted to Online Games.

Received: 2025-02-26

Revised: 2025-04-25

Accepted: 2025-04-30

Published: 2025-06-03



Copyright: © 2025 by the authors.

Published under the terms and conditions of Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

How to Cite: Barimani, M., & DashtBozorgi, Z. (2024). Predicting internet addiction based on digital literacy and interpersonal relations in teenagers girls addicted to online games. *Quarterly of Experimental and Cognitive Psychology*, 2(1), 75-88.

پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین

۱. مروارید بریمانی^۱؛ گروه روانشناسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

۲. زهرا دشت‌بزرگی^۲؛ گروه روانشناسی، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران (نویسنده مسئول).

*پست الکترونیک نویسنده مسئول: dashtbozorgi.z@iau.ac.ir

چکیده

هدف: بازی‌های آنلاین یکی از فعالیت‌های بسیار جذاب و هیجان‌انگیز است که می‌تواند سبب اعتیاد به اینترنت شود. در نتیجه، پژوهش حاضر با هدف پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین انجام شد.

روش‌شناسی: این مطالعه از نظر هدف، کاربردی و از نظر شیوه اجرا، مقطعی از نوع همبستگی بود. جامعه پژوهش همه دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین مراجعه‌کننده به مراکز مشاوره و خدمات روانشناختی شهر اهواز در سال ۱۴۰۳ بودند. حجم نمونه با توجه به ریزش‌های احتمالی ۱۲۰ نفر لحاظ شد که پس از بررسی ملاک‌های ورود به مطالعه با روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه بازی آنلاین (وانگ و چانگ، ۲۰۰۲)، پرسشنامه اعتیاد به اینترنت (یانگ، ۱۹۹۸)، پرسشنامه سواد دیجیتال (ودا و همکاران، ۲۰۲۲) و مقیاس بدکارکردی روابط همسالان (هادسون، ۱۹۹۰) استفاده شد. داده‌های مطالعه حاضر با روش‌های ضرایب همبستگی پیرسون و رگرسیون چندگانه با مدل همزمان در نرم‌افزار SPSS-26 تحلیل شدند.

یافته‌ها: یافته‌های این پژوهش نشان داد که بین سواد دیجیتال با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین همبستگی منفی و معنادار و بین بدکارکردی روابط بین‌فردی با اعتیاد به اینترنت در آنان همبستگی مثبت و معنادار وجود داشت ($P < 0/01$). همچنین، متغیرهای سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط بین‌فردی به‌طور معناداری توانستند ۴۰ درصد از تغییرهای اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی نمایند که در این پیش‌بینی سهم بدکارکردی روابط بین‌فردی در مقایسه با سواد دیجیتال بیشتر بود ($P < 0/01$).

نتیجه‌گیری: با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر، جهت کاهش اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین می‌توان از طریق کارگاه‌های آموزشی زمینه را برای افزایش سواد دیجیتال و کاهش بدکارکردی روابط بین‌فردی فراهم نمود.

کلیدواژگان: اعتیاد به اینترنت، سواد دیجیتال، روابط بین‌فردی، دختران نوجوان، وابسته به بازی‌های آنلاین.

نحوه استناددهی: بریمانی، مروارید، و دشت‌بزرگی، زهرا. (۱۴۰۳). پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین. فصلنامه روانشناسی تجربی و شناختی، ۲(۱)، ۸۸-۷۵.



تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۰۸

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۱/۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۰

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۳/۱۳



مجوز و حق نشر: © ۱۴۰۴ تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است. انتشار این مقاله به صورت دسترسی آزاد مطابق با گواهی (CC BY-NC 4.0) صورت گرفته است.

Extended Abstract

Introduction

Nowadays, the spread of computer games and addicted or dependence to online games is one of the main concerns of parents and experts in the fields of education and health (Zhang & Bi, 2024). Addicted to online games means that a person must have an abnormal preoccupation with the game for at least one year for their dependence on the game to be considered an addictive behavior (Zandi Payam & Mirzaeidoostan, 2019). The use of the Internet and games among teenager has become a global challenge; so much so that the concern about addiction to online games in this group is discussed as a challenging global phenomenon (Jameinezhad et al., 2024). One of the characteristics that can be examined in people addicted to online games is internet addiction (Mokshthaa & Vishwas, 2023). Internet addiction can manifest in various forms such as online gaming, constantly checking social networks, online shopping and checking and following news portals and has various social, emotional and occupational (educational) consequences (Nadiradze et al., 2024). Internet addiction is a psychological and social disorder that means dependence, excessive and uncontrollable use of the internet, which most important symptom of it is using the internet for more than 6 hours (Aksoy et al., 2025).

One of the factors associated with internet addiction is digital literacy (Singh, 2024). Digital literacy is defined as the ability to access, manage, understand, integrate, communicate, evaluate and create safe and appropriate information through digital technologies for personal and professional activities (Van Voorst, 2024). Digital literacy plays an important and effective role in producing and sharing content in different forms and modes to better communicate with others and understand the appropriate

way and time to use various digital technologies (Baker-Smith et al, 2021). Another factor associated with internet addiction is interpersonal relations (Sun & Wilkinson, 2020). Interpersonal relations represent a set of emotional and cognitive reactions of individuals to their own and others' physical, psychological and social situations, which individuals during it effectively communicate their information, thoughts and emotions through verbal and nonverbal messages and improve their health and life satisfaction (Hao et al, 2022). Interpersonal relations dysfunction is the result of deficiencies in understanding verbal and nonverbal messages, emotional regulation, effective listening, understanding and insight into communication processes and assertiveness in communication and in stressful and challenging situations, appropriate and friendly interpersonal relationships create and promote adaptation and mental health, and reduce stress and anxiety (Lee et al., 2022).

Considering the high number of teenagers using the internet and since teenagers have a strong desire to play online games as one of the most attractive and exciting activities, research aimed at predicting addicted to internet and online games in this age group is very important. Teenagers are the future builders of society and their addicted to internet causes a decline in their various characteristics and accordingly, it is of great importance to examine and identify the factors related to it with the aim of designing programs to reduce internet addiction in teenagers, especially adolescent girls addicted to online games. As a result, the present research was conducted with the aim of predicting internet addiction based on digital literacy and interpersonal relations in teenagers girls addicted to online games.

Methods and Materials



This study was applied in terms of purpose and cross-sectional from correlation type in terms of implementation method. The research population was all teenager girls addicted to online games who referred to counseling and psychological services centers of Ahvaz city in 2024 year. The sample size considering possible dropouts was 120 people, who were selected after reviewing the inclusion criteria by purposive sampling method. The inclusion criteria for this study were included scoring 53 or higher on the Wang & Chang (2002) online game questionnaire, being in junior or senior high school, being between 12 and 18 years old, not undergoing medication or psychological treatment, not having failed in previous years, living with their parents and consent from the teenager and their parents to participate in the study and the exclusion criteria were included refusing to complete the research instruments and not responding to more than ten percent of the items. To collect data were used the online game questionnaire (Wang and Chang, 2002), internet addiction questionnaire (Young, 1998), digital literacy questionnaire (Voda et al., 2022) and peer relations dysfunction scale (Hudson, 1990). The data of the present study were analyzed with using the Pearson correlation coefficients and multiple regression with enter model methods in SPSS-26 software.

Findings

In this study, there was no sample dropout and analyses were conducted on 120 teenager girls addicted to online games. Most teenager girls addicted to online games in the present study were in the first year of secondary school (72.50%) and most of them were 14 years old (30.00%). The findings of this research showed that there was a significant negative correlation between digital literacy with internet addiction in teenager girls addicted to online games and a significant positive correlation between interpersonal relations dysfunction with internet addiction in them ($P < 0.01$). Also, the variables of digital literacy and

interpersonal relations dysfunction were able to significantly predict 33% of the changes of internet addiction in teenager girls addicted to online games, which in this prediction, the contribution of interpersonal relations dysfunction in compared to digital literacy was greater and more effective ($P < 0.001$).

Discussion and Conclusion

The most important limitations of this research were included the single-sex nature of the present study sample and the limitation of the study sample to teenager girls addicted to online games, the use of non-random sampling method and the use of self-report instruments to collect data. Therefore, conducting research on teenager boys addicted to online games and using random sampling methods is recommended due to less sampling error. Another research suggestion is to examine the role of other psychological variables such as digital self-efficacy, health literacy, health anxiety, alexithymia, psychological flexibility, social competence, etc. in predicting internet addiction. According to the findings of the present research, in order to reduce internet addiction in teenager girls addicted to online games through educational workshops can be used to provide the basis for increasing digital literacy and reducing interpersonal relations dysfunction.

مقدمه

بازی‌های آنلاین^۱ یکی از فعالیت‌های جذاب و هیجان‌انگیز امروزی است که بسیاری از کودکان و نوجوانان ساعت‌های زیادی از شبانه‌روز را به آن اختصاص می‌دهند (Li et al, 2024). امروزه، گسترش بازی‌های رایانه‌ای^۲ و اعتیاد یا وابستگی به بازی‌های آنلاین^۳ یکی از دغدغه‌های اصلی والدین و متخصصان حوزه‌های آموزش و بهداشت است (Zhang & Bi, 2024). وابستگی به به بازی‌های آنلاین یعنی اینکه فرد باید حداقل به مدت یک سال اشتغال ذهنی غیرعادی مربوط به بازی داشته باشد تا وابستگی آن به بازی به‌عنوان یک رفتار اعتیادآور تلقی گردد (Zandi Payam & Mirzaeidoostan, 2019). این نوع اعتیاد به معنای وابستگی به بازی‌های آنلاین و ناتوانی در کنترل آنها می‌باشد که باعث ایجاد اختلال در چرخه زندگی می‌گردد (Agbo et al., 2021). استفاده از اینترنت و بازی‌ها در میان نوجوانان به یک چالش جهانی تبدیل شده است؛ به‌طوری که نگرانی درباره وابستگی به بازی‌های آنلاین در این گروه به‌عنوان یک پدیده چالش‌انگیز جهانی مورد بحث می‌باشد (Jameinezhad et al., 2024). یکی از ویژگی‌های قابل بررسی در افراد وابسته به بازی‌های آنلاین، اعتیاد به اینترنت^۴ است (Mokshthaa & Vishwas, 2023). اعتیاد به اینترنت می‌تواند به شکل‌های مختلفی مانند بازی‌های آنلاین، چک‌کردن مداوم شبکه‌های اجتماعی، خرید آنلاین و بررسی و پیگیری پورتال‌های خبری بروز کند و دارای پیامدهای اجتماعی، هیجانی و شغلی (تحصیلی) مختلفی است (Nadiradze et al., 2024). در سال‌های اخیر افزایش قابل توجهی در

استفاده جهانی از اینترنت وجود داشته است؛ به‌طوری که این فناوری به بخش جدایی‌ناپذیر زندگی روزمره به‌ویژه در نوجوانان تبدیل شده است. همچنین، تا آوریل ۲۰۲۴ تعداد کاربران اینترنت در سطح جهان به بیش از ۵/۲ میلیارد نفر رسید و این تعداد در ایران تا ژانویه ۲۰۲۴ حدود ۷۵ میلیون نفر تخمین زده شد (Hosseini & Rafezi, 2024). اعتیاد به اینترنت نوعی اختلال روانشناختی و اجتماعی به معنای وابستگی، استفاده بیش‌ازحد و غیرقابل کنترل از اینترنت است که مهم‌ترین نشانه آن استفاده بیش از ۶ ساعت از اینترنت می‌باشد (Aksoy et al., 2025). اعتیاد به اینترنت دارای علائم جسمانی (مانند سندرم عصبی دست، خشکی چشم، کمردرد، بی‌نظمی در خواب و خوردن و سردردهای مکرر)، اختلال‌های خلقی (مانند افسردگی، اضطراب، خشم و تنهایی)، کاهش عملکرد شغلی یا تحصیلی (مانند عدم توجه به وظایف و تکالیف شغلی یا تحصیلی) و افت روابط اجتماعی (مانند ترجیح اینترنت به تعامل واقعی با دوستان و خانواده) می‌باشد (Ibrahim et al., 2022).

یکی از عوامل مرتبط با اعتیاد به اینترنت، سواد دیجیتال^۵ است (Singh, 2024). امروزه، فضای دیجیتال بخش جدایی‌ناپذیر زندگی انسان‌ها است و برای حضور در دنیای دیجیتال و استفاده از امکانات و ظرفیت‌های آن به مجموعه مهارت‌هایی تحت عنوان سواد دیجیتال نیاز داریم (Mirzaei et al, 2020). سواد دیجیتال به‌عنوان توانایی دسترسی، مدیریت، درک، ادغام، ارتباط، ارزیابی و ایجاد اطلاعات ایمن و مناسب از طریق فناوری‌های دیجیتال برای فعالیت‌های شخصی و شغلی تعریف می‌شود (Van Voorst, 2024).

⁴ Internet Addiction

⁵ Digital Literacy

¹ Online Games

² Computer Games

³ Addicted to Online Games

اجتماعی خود و دیگران می‌باشد که افراد در طی آن اطلاعات، افکار و هیجان‌های خود را از طریق پیام‌های کلامی و غیرکلامی به خوبی با یکدیگر در میان می‌گذارند و سلامت و رضایت از زندگی خود را بهبود می‌بخشند (Hao et al, 2022). روابط بین‌فردی برای افراد فاقد مشکلات ارتباطی منبع لذت و تقویت و برای افراد دارای مشکلات ارتباطی منبع ناراحتی و استرس است؛ به‌طوری که بدکارکردی روابط بین‌فردی^۷ باعث ایجاد پریشانی روانشناختی و اختلال در عملکردهای اجتماعی می‌شود (Haoran et al., 2023). بدکارکردی در روابط بین‌فردی به معنای مشکل‌ها، دشواری‌ها و تعارض‌های مکرر افراد در روابط اجتماعی است که با به‌کارگیری پاسخ‌ها و راهبردهای مقابله‌ای ناسازگار در دوران کودکی یادگرفته‌شده و در طول زندگی تداوم می‌یابد (Wendt, 2019). بدکارکردی در روابط بین‌فردی نتیجه نقص و کاستی در درک پیام‌های کلامی و غیرکلامی، نظم‌دهی هیجانی، گوش‌دادن موثر، درک و بینش نسبت به فرآیندهای ارتباطی و قاطعیت در ارتباط می‌باشد و در شرایط استرس‌زا و چالش‌انگیز، روابط بین‌فردی مناسب و دوستانه باعث ایجاد و ارتقای سازگاری و سلامت روانی و کاهش استرس و اضطراب می‌شود (Lee et al., 2022). پژوهش‌هایی درباره ارتباط بین روابط بین‌فردی و اعتیاد به اینترنت یافت شد. برای مثال نتایج پژوهش Yang et al (2024) نشان داد که بین روابط بین‌فردی و اعتیاد دیجیتال همبستگی منفی و معنادار وجود داشت. Matias et al (2023) ضمن پژوهشی به این نتیجه رسیدند که دشواری در روابط بین‌فردی با اعتیاد به اینترنت دانشجویان همبستگی مثبت و معنادار داشت. نتایج پژوهش Sun & Wilkinson (2020) حاکی از آن بود که روابط بین‌فردی ضعیف با اعتیاد به اینترنت در دانش‌آموزان همبستگی مثبت و معنادار وجود داشت. Mohebi et al (2020) ضمن پژوهشی به این نتیجه رسیدند که مشکلات بین‌فردی بر اعتیاد

سواد دیجیتال نقش مهم و موثری در تولید و اشتراک‌گذاری محتوا به شکل‌ها و حالت‌های مختلف جهت برقراری ارتباط بهتر با دیگران و درک روش و زمان مناسب استفاده از انواع فناوری‌های دیجیتال دارد (Baker-Smith et al, 2021). با پیشرفت فناوری، نقش سواد دیجیتال در زندگی روزمره افراد به‌طور فزاینده‌ای اهمیت یافته و افراد دارای سواد دیجیتال بالا می‌توانند در دنیای دیجیتال به‌صورت موثرتر و کارآمدتر عمل کرده و از فرصت‌های جدیدتر و مناسب‌تری بهره‌مند شوند (Top et al., 2023). پژوهش‌هایی درباره ارتباط بین سواد دیجیتال و اعتیاد به اینترنت یافت شد. برای مثال نتایج پژوهش Singh (2024) نشان داد که بین سواد دیجیتال با اعتیاد به اینترنت و پرسه‌زنی اینترنتی در دانش‌آموزان دبیرستانی رابطه منفی و معنادار وجود داشت. Korkmaz & Colak Kilic (2024) ضمن پژوهشی به این نتیجه رسیدند که مهارت‌های سواد دیجیتال و نگرش به استفاده از رسانه‌های اجتماعی با اعتیاد به رسانه‌های اجتماعی در دانش‌آموزان راهنمایی رابطه معناداری داشتند و توانستند به‌طور معناداری آن را پیش‌بینی کنند. نتایج پژوهش Sharifi Najafabadi et al (2024) حاکی از آن بود که بین سواد اطلاعاتی با اعتیاد به اینترنت در دانشجویان همبستگی معناداری وجود داشت. Sharghi & Jafari (2024) ضمن پژوهشی به این نتیجه رسیدند که بین سواد رسانه‌ای و پذیرش اخبار رسانه‌ای در دانش‌آموزان دختر متوسطه رابطه منفی و معناداری وجود داشت. در پژوهشی دیگر Ozsari & Deli (2023) گزارش کردند که سطح سواد دیجیتالی ورزشکاران هاکی در سطح متوسط و سطح اعتیاد دیجیتال آنان در سطح پایین بود.

یکی دیگر از عوامل مرتبط با اعتیاد به اینترنت، روابط بین‌فردی^۱ است (Sun & Wilkinson, 2020). روابط بین‌فردی نشان‌دهنده مجموعه‌ای از واکنش‌های عاطفی و شناختی افراد در برابر وضعیت‌های جسمی، روانی و

^۱ Interpersonal Relations

به اینترنت دانش‌آموزان اثر منفی و معنادار داشت. در پژوهشی دیگر Aftab et al (2016) گزارش کردند که دشواری‌های بین‌فردی بر اعتیاد به اینترنت اثر مثبت و معنادار داشت.

با توجه به آمار بالای نوجوانان استفاده‌کنندگان از اینترنت و از آنجایی که نوجوانان تمایل زیادی به انجام بازی‌های آنلاین به‌عنوان یکی از فعالیت‌های بسیار جذاب و هیجان‌انگیز دارند، لذا پژوهش با هدف پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت و بازی‌های آنلاین در این دوره سنی بسیار مهم است. نوجوانان آینده‌سازان جامعه هستند و اعتیاد آنان به اینترنت سبب افت ویژگی‌های مختلف آنها می‌شود و بر همین اساس بررسی و شناخت عوامل مرتبط با آن با هدف طراحی برنامه‌هایی جهت کاهش اعتیاد به اینترنت در نوجوانان به‌ویژه دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین اهمیت بسیار زیادی دارد. با اینکه پژوهش‌هایی با هدف پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت انجام شدند، اما این پژوهش‌ها کمتر به نقش سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی پرداختند و پژوهشی در این زمینه بر روی دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین یافت نشد. در نتیجه، پژوهش حاضر با هدف پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین انجام شد.

روش‌شناسی پژوهش

این مطالعه از نظر هدف، کاربردی و از نظر شیوه اجرا، مقطعی از نوع همبستگی بود. جامعه پژوهش همه دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین مراجعه‌کننده به مراکز مشاوره و خدمات روانشناختی شهر اهواز در سال ۱۴۰۳ بودند. در این پژوهش حداقل حجم نمونه در پژوهش‌های همبستگی بر اساس فرمول Tabachnick & Fidell (2019) یعنی $N \geq 104 + m$ محاسبه شد. در این فرمول N همان حجم نمونه و m همان متغیرهای بین‌بین است و با توجه به وجود دو متغیر پیش‌بین شامل سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی حجم

نمونه ۱۰۶ نفر محاسبه شد. با توجه به اینکه فرمول حداقل حجم نمونه را مشخص و با توجه به حجم بالای جامعه و ریزش‌های احتمالی حجم نمونه ۱۲۰ نفر در نظر گرفته شد که ملاک‌های ورود به مطالعه با روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. ملاک‌های ورود به این مطالعه شامل کسب نمره ۵۳ و بالاتر در پرسشنامه بازی آنلاین Wang & Chang (2002)، تحصیل در دوره‌های متوسطه اول یا دوم، داشتن سن ۱۲ تا ۱۸ سال، تحت درمان دارویی یا روانشناختی نبودن، عدم مردودی در سال‌های گذشته، زندگی همراه با پدر و مادر و موافقت خود نوجوانان و والدین آنها جهت شرکت در پژوهش و ملاک‌های خروج از پژوهش شامل انصراف از تکمیل ابزارهای پژوهشی و عدم پاسخگویی به بیش از ده درصد گویه‌ها بودند.

مراحل انجام پژوهش حاضر بدین‌ترتیب که پس از دریافت کد اخلاق با شناسه IR.IAU.CTB.REC.1404.005 از کمیته اخلاق در پژوهش دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی هماهنگی‌های لازم اقدام به نمونه‌گیری از میان دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین مراجعه‌کننده به مراکز مشاوره و خدمات روانشناختی شهر اهواز شد. برای نمونه‌ها اهمیت و ضرورت پژوهش تبیین و به آنان درباره رعایت نکات اخلاقی اطمینان داده شد و فرم رضایت‌نامه شرکت در پژوهش به امضای نوجوانان و والدین آنها رسید. سپس، از نمونه‌ها خواسته شد تا با نهایت دقت به ابزارهای پژوهش حاضر پاسخ دهند. پس از تکمیل ابزارهای پژوهش توسط نوجوانان وابسته به بازی‌های آنلاین، میزان پاسخدهی آنها به ابزارها از نظر کامل بودن بررسی و از آنها به دلیل شرکت در پژوهش تقدیر و تشکر شد. در این پژوهش برای گردآوری داده‌ها علاوه بر فرم اطلاعات جمعیت‌شناختی از ابزارهای زیر استفاده شد.

که نمره بالاتر به معنای سواد دیجیتال بیشتر می‌باشد. سازندگان روایی سازه ابزار را با روش تحلیل عاملی بررسی و تایید و پایایی مولفه‌های آن را با روش آلفای کرونباخ بالاتر از ۰/۷۰ گزارش کردند. در ایران، [Soltani Varankeshi et al \(2025\)](#) ضمن پژوهشی پایایی مولفه‌های پرسشنامه سواد دیجیتال را با روش آلفای کرونباخ بالاتر از ۰/۶۰ گزارش نمودند. در این مطالعه، پایایی پرسشنامه سواد دیجیتال با روش آلفای کرونباخ بر روی نوجوانان ۰/۷۹ محاسبه شد.

۴. مقیاس بدکارکردی روابط همسالان: مقیاس بدکارکردی روابط همسالان برای سنجش روابط بین فردی توسط [Hudson \(1990\)](#) طراحی شده بود. این مقیاس دارای ۲۵ گویه است که با استفاده از طیف لیکرت هفت درجه‌ای از هرگز با نمره یک تا همیشه با نمره هفت نمره‌گذاری می‌شود. نمره مقیاس بدکارکردی روابط همسالان با مجموع نمره گویه‌ها محاسبه می‌شود و بر همین اساس دامنه نمرات بین ۲۵ الی ۱۷۵ است که نمره بالاتر به معنای مقیاس بدکارکردی بیشتر در روابط همسالان می‌باشد. سازنده روایی صوری ابزار را با نظر متخصصان تایید و پایایی آن را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۴ گزارش کردند. در ایران، [Rahdar et al \(2020\)](#) پایایی مقیاس بدکارکردی روابط همسالان را با روش آلفای کرونباخ ۰/۸۶ گزارش نمودند. در این مطالعه، پایایی مقیاس بدکارکردی روابط همسالان با روش آلفای کرونباخ بر روی نوجوانان ۰/۹۰ محاسبه شد.

داده‌های مطالعه حاضر پس از گردآوری با ابزارهای فوق با روش‌های ضرایب همبستگی پیرسون و رگرسیون چندگانه با مدل همزمان در نرم‌افزار SPSS-26 در سطح معناداری ۰/۰۵ تحلیل شدند.

یافته‌ها

در این مطالعه، ریزشی در نمونه‌ها اتفاق نیفتاد و تحلیل‌ها برای ۱۲۰ نفر از دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین انجام شد. نتایج فراوانی و درصد فراوانی مطلق و تراکمی دوره تحصیلی و سن آنها در جدول ۱ ارائه شد.

۱. پرسشنامه بازی آنلاین: پرسشنامه بازی آنلاین برای سنجش اعتیاد به بازی آنلاین توسط [Wang & Chang \(2002\)](#) طراحی شده بود. این پرسشنامه دارای ۲۰ گویه است که با استفاده از طیف لیکرت پنج درجه‌ای از به‌ندرت با نمره یک تا همیشه با نمره پنج نمره‌گذاری می‌شود. نمره پرسشنامه بازی آنلاین با مجموع نمره گویه‌ها محاسبه می‌شود و بر همین اساس دامنه نمرات بین ۲۰ الی ۱۰۰ است که نمره ۵۳ و بالاتر به معنای اعتیاد به بازی آنلاین می‌باشد. سازندگان روایی سازه ابزار را با روش تحلیل عاملی بررسی و تایید و پایایی آن را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۰ گزارش کردند. در ایران، [Atadokht & Ebadi \(2023\)](#) ضمن پژوهشی پایایی پرسشنامه بازی آنلاین را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۲ گزارش نمودند. در این مطالعه، پایایی پرسشنامه بازی آنلاین با روش آلفای کرونباخ بر روی نوجوانان ۰/۸۸ محاسبه شد.

۲. پرسشنامه اعتیاد به اینترنت: پرسشنامه اعتیاد به اینترنت برای سنجش اعتیاد به اینترنت توسط [Young \(1998\)](#) طراحی شده بود. این پرسشنامه دارای ۲۰ سوال است که با استفاده از طیف لیکرت پنج درجه‌ای از به‌ندرت با نمره یک تا همیشه با نمره پنج نمره‌گذاری می‌شود. نمره پرسشنامه اعتیاد به اینترنت با مجموع نمره سوال‌ها محاسبه می‌شود و بر همین اساس دامنه نمرات بین ۲۰ الی ۱۰۰ است که نمره بالاتر به معنای اعتیاد به اینترنت بیشتر می‌باشد. سازنده روایی سازه ابزار را با روش تحلیل عاملی بررسی و تایید و پایایی آن را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۲ گزارش کردند. در ایران، [Hosseini & Rafezi \(2024\)](#) ضمن پژوهشی پایایی پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۲ گزارش نمودند. در این مطالعه، پایایی پرسشنامه اعتیاد به اینترنت با روش آلفای کرونباخ بر روی نوجوانان ۰/۹۳ محاسبه شد.

۳. پرسشنامه سواد دیجیتال: پرسشنامه سواد دیجیتال برای سنجش سواد دیجیتال توسط [Voda et al \(2022\)](#) طراحی شده بود. این پرسشنامه دارای ۳۹ گویه است که با استفاده از طیف لیکرت پنج درجه‌ای از کاملاً مخالفم با نمره یک تا کاملاً موافقم با نمره پنج نمره‌گذاری می‌شود. نمره پرسشنامه سواد دیجیتال با مجموع نمره گویه‌ها محاسبه می‌شود و بر همین اساس دامنه نمرات بین ۳۹ الی ۱۹۵ است.

³ Digital Literacy Questionnaire

⁴ Peer Relations Dysfunction Scale

¹ Online Game Questionnaire

² Internet Addiction Questionnaire

جدول ۱. نتایج فراوانی و درصد فراوانی دوره تحصیلی و سن در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین

متغیر	فراوانی	درصد فراوانی مطلق	درصد فراوانی تراکمی
دوره تحصیلی			
دوره اول متوسطه	۸۷	۷۲/۵۰٪	۷۲/۵۰٪
دوره دوم متوسطه	۳۳	۲۷/۵۰٪	۱۰۰/۰۰٪
سن			
۱۳ سال	۲۵	۲۰/۸۳٪	۲۰/۸۳٪
۱۴ سال	۳۶	۳۰/۰۰٪	۵۰/۸۳٪
۱۵ سال	۲۸	۲۳/۳۳٪	۷۴/۱۶٪
۱۶ سال	۱۷	۱۴/۱۷٪	۸۸/۳۳٪
۱۷ سال	۹	۷/۵۰٪	۹۵/۸۳٪
۱۸ سال	۵	۴/۱۷٪	۱۰۰/۰۰٪

طبق نتایج جدول ۱، بیشتر دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین کمینه، بیشینه، کجی و کشیدگی سواد دیجیتال، روابط بین فردی و اعتیاد به پژوهش حاضر در دوره اول متوسطه (۷۲/۵۰ درصد) مشغول به تحصیل بودند و سن بیشتر آنها ۱۴ سال (۳۰/۰۰ درصد) بود. نتایج میانگین، انحراف معیار،

جدول ۲. نتایج میانگین، انحراف معیار، کمینه، بیشینه، کجی و کشیدگی سواد دیجیتال، روابط بین فردی و اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به

بازی‌های آنلاین

متغیر	میانگین	انحراف معیار	کمینه	بیشینه	کجی	کشیدگی
سواد دیجیتال	۱۰۸/۴۳	۱۶/۹۰	۷۰/۰۰	۱۴۳/۰۰	۰/۰۱	-۰/۶۵
روابط بین فردی	۸۶/۸۹	۱۲/۰۴	۵۲/۰۰	۱۱۵/۰۰	-۰/۲۱	۰/۴۲
اعتیاد به اینترنت	۵۳/۳۰	۷/۴۷	۳۹/۰۰	۷۲/۰۰	۰/۴۷	-۰/۰۳

طبق نتایج جدول ۲، فرض نرمال بودن متغیرهای سواد دیجیتال، روابط بین فردی و اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین به دلیل قراردادن مقدار کجی و کشیدگی در دامنه ± 1 رد نشد. بررسی سایر پیش فرض‌های پژوهش حاضر نشان داد که فرض هم خطی چندگانه متغیرهای پیش بین یعنی سواد دیجیتال و روابط بین فردی با مقدار ۱/۰۵ و به دلیل کمتر از ۱۰ بودن رد شد. علاوه بر آن، فرض همبستگی باقی مانده‌ها با مقدار دوربین - واتسون ۱/۵۲ و به دلیل قراردادن در دامنه ۱/۵ تا ۲/۵ رد شد. در نتیجه، شرایط برای تحلیل با روش‌های ضرایب همبستگی پیرسون و رگرسیون چندگانه وجود داشت. نتایج ضرایب همبستگی سواد دیجیتال، بدکارکردی روابط بین فردی و اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین در جدول ۳ گزارش شد.

جدول ۳. نتایج ضرایب همبستگی سواد دیجیتال، بدکارکردی روابط بین فردی و اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین

متغیر	سواد دیجیتال	بدکارکردی روابط بین فردی	اعتیاد به اینترنت
سواد دیجیتال	۱/۰۰	-۰/۲۲**	-۰/۴۲**
بدکارکردی روابط بین فردی	-۰/۲۲**	۱/۰۰	۰/۵۵**
اعتیاد به اینترنت	-۰/۴۲**	۰/۵۵**	۱/۰۰

** $P < ۰/۰۱$ داشت ($P < ۰/۰۱$). نتایج رگرسیون چندگانه با مدل همزمان برای پیش‌بینی

طبق نتایج جدول ۳، بین سواد دیجیتال با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین همبستگی منفی و معنادار و بین بدکارکردی روابط بین فردی با اعتیاد به اینترنت در آنان همبستگی مثبت و معنادار وجود دارد.

جدول ۴. نتایج رگرسیون چندگانه با مدل همزمان برای پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط بین فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین

مدل	R	R ²	تغییر F	df1	df2	معناداری
۱	۰/۶۳	۰/۴۰	۳۹/۲۱	۲	۱۱۷	۰/۰۰۰

جدول ۵. نتایج ضرایب استاندارد و غیراستاندارد رگرسیون چندگانه با مدل همزمان برای پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و

بدکارکردی روابط بین فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین

متغیر پیش‌بین	ضرایب غیراستاندارد			ضرایب استاندارد	مقدار t	معناداری
	B	SE	Beta			
مقدار ثابت	۴۲/۷۳	۵/۸۷	-----		۷/۲۷	۰/۰۰۰
سواد دیجیتال	-۰/۱۴	۰/۰۳	-۰/۳۲		-۴/۳۵	۰/۰۰۰
بدکارکردی روابط بین فردی	۰/۲۹	۰/۰۴	۰/۴۸		۶/۵۴	۰/۰۰۰

طبق نتایج جدول‌های ۴ و ۵، متغیرهای سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط

بین فردی به‌طور معناداری توانستند ۴۰ درصد از تغییرهای اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی نمایند که در این پیش‌بینی با توجه به مقدار بتاها سهم بدکارکردی روابط بین فردی در مقایسه با سواد دیجیتال بیشتر و موثرتر بود ($P < ۰/۰۰۱$).

بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به رشد روزافزون استفاده از اینترنت و بازی‌های آنلاین، پژوهش حاضر با هدف پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس سواد دیجیتال و روابط بین فردی در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین انجام شد.

و در استفاده از احساس‌ها برای هدایت رفتار خود در محیط اجتماعی دچار ضعف‌ها و کاستی‌های بسیاری می‌باشند و بر همین اساس بروز رفتارهای هیجانی نامطلوب و ناهنجار در این گروه زیاد می‌شود که یکی از این رفتارهای هیجانی نامطلوب و ناهنجار استفاده مفرط، وسواسی و اعتیادگونه از اینترنت است. افزون بر آن، روابط بین‌فردی ضعیف یا دشواری در روابط بین‌فردی شامل ترس از رهاشدن، حساسیت به طردشدن و عدم تحمل تنهایی می‌باشد که ممکن است زمینه‌ساز اختلال در شخصیت و ایجادکننده آشفتگی و رفتارهای ناسازگار در روابط اجتماعی مانند نیاز بیش‌ازحد به تایید، پرخاشگری و دوسوگرایی بین‌فردی شوند. با توجه به مطالب مطرح شده منطقی است که بین نمره بدکارکردی روابط بین‌فردی با نمره اعتیاد به اینترنت همبستگی مثبت و معناداری به این معنا وجود داشته باشد که افزایش بدکارکردی روابط بین‌فردی باعث افزایش اعتیاد به اینترنت و بالعکس کاهش بدکارکردی روابط بین‌فردی باعث کاهش اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین گردد.

دیگر یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط بین‌فردی به‌طور معناداری توانستند اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی نمایند که در این پیش‌بینی سهم بدکارکردی روابط بین‌فردی در مقایسه با سواد دیجیتال بیشتر و موثرتر بود. پس آنچه نقش بیشتری در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین دارد، بدکارکردی روابط بین‌فردی است. به عبارت دیگر، روابط بین‌فردی در مقایسه با سواد دیجیتال سهم بیشتر و موثرتری در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت داشت و از آنجایی که نمونه‌های این پژوهش را دختران نوجوان تشکیل دادند، منطقی به نظر می‌رسد. چون که افراد در سنین نوجوانی بیشتر از هر سنی تحت تاثیر همسالان خود هستند و نوجوانانی که نمی‌توانند در دنیای واقعی با دیگر همسالان خود ارتباط برقرار سازند، از طریق بازی‌های آنلاین گروهی این نیاز خود را تأمین می‌کنند. در تبیین نقش سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط بین‌فردی در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین می‌توان گفت با اینکه پژوهش‌هایی درباره پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بر اساس هر یک از متغیرهای سواد دیجیتال و روابط بین‌فردی انجام شده است، اما پژوهشی که نقش همزمان آنها را در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت بررسی کرده باشد، یافت نشد. در نتیجه، داشتن دانش، آگاهی و شناخت فناوری‌های مختلف دیجیتالی، درک نقش و اثر آنها بر زندگی افراد و جوامع و توانمندی درک، تحلیل، سازماندهی و ارزیابی آنها با استفاده از فناوری‌های دیجیتالی (افراد دارای سواد دیجیتال بالا) و نداشتن نقص در درک پیام‌های کلامی و غیرکلامی، ضعف در

یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که بین سواد دیجیتال با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین همبستگی منفی و معنادار وجود داشت. این نتیجه با نتایج پژوهش‌های [Singh \(2024\)](#)، [Korkmaz & Colak Kilic \(2024\)](#)، [Sharifi Najafabadi et al \(2024\)](#)، [Sharghi & Jafari \(2024\)](#) و [Ozsari & Deli \(2023\)](#) همسو بود. در تبیین همبستگی منفی و معنادار بین سواد دیجیتال با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین بر مبنای پژوهش [Voda et al \(2022\)](#) می‌توان گفت که با توجه به نفوذ عمیق رسانه‌های دیجیتال در عملکردهای زندگی روزمره، سواد دیجیتال به مجموعه‌ای از مهارت‌های اساسی اشاره دارد که می‌تواند یک حوزه کامل از فعالیت‌ها از عملیات بانکی تا مشارکت مدنی و اجتماعی را بهبود بخشد. سواد دیجیتالی سبب می‌شود که افراد نه تنها در استفاده از ابزارهای دیجیتال توانمند باشند، بلکه در انتخاب ابزارهای مناسب و تفسیر صحیح از آنها و حتی میزان استفاده از ابزارهای دیجیتال به شکل حرفه‌ای عمل نمایند. سواد دیجیتالی از یک سو به مهارت‌های فنی استفاده از ابزارهای دیجیتالی و از سوی دیگر به مهارت‌های تفکر انتقادی، خلاقیت، انتخاب و حل مسئله در زمینه دیجیتالی اشاره دارد که همه این موارد می‌توانند نقش موثری در چگونگی و میزان استفاده از اینترنت داشته باشند. با توجه به مطالب مطرح شده منطقی است که بین نمره سواد دیجیتال با نمره اعتیاد به اینترنت همبستگی منفی و معناداری به این معنا وجود داشته باشد که افزایش سواد دیجیتال باعث کاهش اعتیاد به اینترنت و بالعکس کاهش سواد دیجیتال باعث افزایش اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین گردد.

یافته‌های دیگر پژوهش حاضر نشان داد که بین بدکارکردی روابط بین‌فردی با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت و معنادار وجود داشت. این نتیجه با نتایج پژوهش‌های [Yang et al \(2024\)](#)، [Matias et al \(2023\)](#)، [Sun & Wilkinson \(2020\)](#)، [Mohebi et al \(2020\)](#) و [Agtab et al \(2016\)](#) همسو بود. در تبیین همبستگی مثبت و معنادار بین بدکارکردی روابط بین‌فردی با اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین بر مبنای پژوهش [Matias et al \(2023\)](#) می‌توان گفت که دشواری در روابط بین‌فردی حاکی از آن است که فرد دارای یک رابطه بین‌فردی غیرصحیح و درگیر بدکارکردی در ارتباط با دیگران می‌باشد. بدکارکردی روابط بین‌فردی در نتیجه به‌کارگیری راهکارهای مقابله‌ای ناکارآمد به‌وجود می‌آید و سبب ایجاد و افزایش مقابله هیجانی می‌شود. چنین افرادی با مشکل‌های عاطفی و شناختی بسیاری مواجه هستند

موازن اخلاقی

بدین وسیله از همه کسانی که سهمی در انجام این پژوهش داشتند، تشکر و قدردانی می‌گردد.

مشارکت نویسندگان

نویسندگان این مقاله با یکدیگر مشارکت و همکاری فعال داشتند.

تشکر و قدردانی

این پژوهش دارای کد اخلاق با شناسه [IR.IAU.CTB.REC.1404.005](https://doi.org/10.22055/psy.2017.12583) از کمیته اخلاق در پژوهش دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی است و در آن تمام موازن اخلاقی مانند رضایت آگاهانه جهت شرکت در پژوهش، رازداری، محرمانه ماندن اطلاعات شخصی و غیره رعایت گردید.

References

- Aftab, R., Taghiloo, S., & Karbalaee MohammadMeygouni, A. (2016). The structural model of relationship between borderline personality traits, interpersonal difficulties and internet addiction. *Psychological Achievements*, 23(2), 113-136. <https://doi.org/10.22055/psy.2017.12583>
- Agbo, F. J., Oyeler, S. S., Suhonen, J., & Laine, T. H. (2021). Co-design of mini games for learning computational thinking in an online environment. *Education and Information Technologies*, 26(5), 5815-5849. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10515-1>
- Aksoy, S., Avunduk, S., Gavcar, E. G., & Buber, A. (2025). Evaluation of social media privacy, internet addiction in adolescents who are victims of sexual abuse and digital awareness in their parents. *Journal of Psychiatric Research*, 182, 368-372. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2025.01.030>
- Atadokht, A., & Ebadi, M. (2023). Fitting the causal model based on online game addiction according to brain quadrants dominance mediated by the behavioral regulation of emotion. *Shefaye Khatam*, 11(2), 41-51. <http://dx.doi.org/10.61186/shefa.11.2.41>
- Baker-Smith, C. M., Sood, E., Prospero, C., Zadokar, V., & Srivastava, S. (2021). Impact of social determinants and digital literacy on telehealth acceptance for pediatric cardiology care delivery during the early phase of the

نظم‌دهی هیجانی، ناتوانی در گوش‌دادن موثر، کاستی در درک و بینش نسبت به فرآیندهای ارتباطی و ضعف قاطعیت در ارتباط با دیگران (افراد دارای روابط بین‌فردی مطلوب) باعث می‌شود که افراد در زندگی شخصی، خانوادگی و اجتماعی واقعی و مجازی با دشواری‌ها، مسئله‌ها و مشکل‌های کمتری مواجه هستند. همچنین، افزایش سواد دیجیتال و بهبود روابط بین‌فردی با بسیاری از ویژگی‌های روانشناختی منفی مانند اضطراب، خودپنداره منفی و رفتارهای عادی نامطلوب و نامناسب همبستگی منفی و با بسیاری از ویژگی‌های روانشناختی مثبت مانند خوش‌بینی، امیدواری و رفتارهای عادی مطلوب و مناسب همبستگی مثبت دارند و هنگامی که این متغیرها به‌طور همزمان برای پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت به عنوان یک رفتار عادی نامطلوب و نامناسب در نظر گرفته شوند، می‌توانند اعتیاد به اینترنت را پیش‌بینی نمایند. با توجه به مطالب مطرح‌شده منطقی است که متغیرهای سواد دیجیتال و بدکارکردی روابط بین‌فردی بتوانند نقش معناداری در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین ایفا نمایند.

مهم‌ترین محدودیت‌های این پژوهش شامل تک جنسیتی بودن نمونه پژوهش حاضر و محدود شدن نمونه پژوهش به دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین، استفاده از روش نمونه‌گیری غیرتصادفی، و استفاده از ابزارهای خودگزارشی جهت گردآوری داده‌ها بودند. بنابراین، انجام پژوهش بر روی پسران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین و استفاده از روش‌های نمونه‌گیری تصادفی به دلیل خطای نمونه‌گیری کمتر پیشنهاد می‌شود. پیشنهاد پژوهشی دیگر بررسی نقش سایر متغیرهای روانشناختی از جمله خودکارآمدی دیجیتال، سواد سلامت، اضطراب سلامت، ناگویی هیجان، انعطاف‌پذیری روانشناختی، کفایت اجتماعی و غیره در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت می‌باشد. با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر، جهت کاهش اعتیاد به اینترنت در دختران نوجوان وابسته به بازی‌های آنلاین می‌توان از طریق کارگاه‌های آموزشی زمینه را برای افزایش سواد دیجیتال و کاهش بدکارکردی روابط بین‌فردی فراهم نمود.

تعارض منافع

بین نویسندگان این مقاله هیچ‌گونه تعارض منافی وجود نداشت.

حمایت مالی

این مطالعه هیچ حامی مالی نداشت و با هزینه شخصی انجام شد.

- Mirzaei, F., Sarrafzadeh, M., & Khandan, M. (2020). Proposed content framework for digital literacy education to users in Iran. *Human Information Interaction*, 7(3), 31-49. <https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.24237418.1399.7.3.6.2>
- Mohebi, M., Asadzade, H., & Farrokhi, N. (2020). Modeling the structural relationships of internet addiction based on executive functions and problems interpersonal: The mediating role of alexithymia. *Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry*, 7(3), 150-165. <https://shenakht.muk.ac.ir/article-1-938-fa.html>
- Mokshthaa, N. B., & Vishwas, S. (2023). Internet addiction and gaming disorder during the COVID-19 pandemic among young people in Southern Karnataka. *Cureus*, 15(7), e42159, 1-8. <https://doi.org/10.7759/cureus.42159>
- Nadiradze, T., Bakhtadze, S., Kvachadze, I., & Khachapuridze, N. (2024). Validation of the internet addiction test for adolescents (IAT-A) in the Georgian language. *European Journal of Paediatric Neurology*, 51, 125-131. <https://doi.org/10.1016/j.ejpn.2024.06.006>
- Ozsari, A., & Deli, S. C. (2023). The relationship between digital literacy and digital addiction: A research of hockey athletes. *The Online Journal of Recreation and Sports*, 12(4), 491-501. <https://doi.org/10.22282/tojras.1283899>
- Rahdar, M., Seydi, M. S., & Rashidi, A. (2020). Path analysis of family leisure to social development by mediating the quality of Parent-Adolescent communication and the quality of relationships with peers. *Social Psychology Research*, 10(37), 29-44. <https://doi.org/10.22034/spr.2020.109695>
- Sharghi, M., & Jafari, A. (2024). The relationship between media literacy and the amount of use of virtual space and acceptance of media news among female students of the second year of high school. *Communication Research*, 31(117), 105-135. <https://doi.org/10.22082/cr.2023.561781.2413>
- Sharifi Najafabadi, M., Moradijo, M., Behboodi, M., Keivani Borujeni, Z., & Yousefianzadeh, O. (2024). The relationship between internet addiction and information literacy among graduate students at Yazd University of Medical Sciences (2022-2023). *Journal of Modern Medical Information Science*, 10(3), 277-288. <http://dx.doi.org/10.48312/jmis.10.3.113.3>
- Singh, P. (2024). Relationship of digital literacy with internet addiction and cyberloafing among senior secondary school students. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(1), 3299-3306. <http://dx.doi.org/10.53555/kuey.v30i1.7135>
- Soltani Varankeshi, M., Mohsenpour, M., & Abdollahi, A. (2025). Psychometric properties of the digital literacy questionnaire for undergraduate students. *Iranian Journal of Information Processing and Management*, In Press. <https://doi.org/10.22034/jipm.2025.719909>
- COVID-19 pandemic. *The Journal of Pediatrics*, 237, 115-124. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2021.06.036>
- Hao, Q., Peng, W., Wang, J., Tu, Y., Li, H., & Zhu, T. (2022). The correlation between internet addiction and interpersonal relationship among teenagers and college students based on Pearson's correlation coefficient: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 13(818494), 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.818494>
- Haoran, S., Tianci, L., Hanwen, C., Baole, T., Yiran, C., & Yan, J. (2023). The impact of basketball on the social adjustment of Chinese middle school students: the chain mediating role of interpersonal relationships and self-identity. *Frontiers in Psychology*, 14(1205760), 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1205760>
- Hosseini, S. Y., & Rafezi, Z. (2024). Predicting internet addiction through various time perspectives and object relations in students. *Social Psychology Research*, 14(55), 37-48. <https://doi.org/10.22034/spr.2024.429237.1928>
- Hudson, W. (1990). A short-form scale to measure peer relations dysfunction. *Journal of Social Service Research*, 13(4), 57-69. https://psycnet.apa.org/doi/10.1300/J079v13n04_04
- Ibrahim, A. K., Fouad, I., Kelly, S. J., El Fawal, B., & Ahmed, G. K. (2022). Prevalence and determinants of internet addiction among medical students and its association with depression. *Journal of Affective Disorders*, 314, 94-102. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2022.07.007>
- Jameinezhad, F., Omidian, M., Basaknejad, S., & Maktabi, Gh. (2024). Compilation and validation of the educational package for control addiction to online games in teenagers. *Journal of New Approach to Children's Education*, 6(2), 82-94. <https://doi.org/10.22034/naes.2024.461414.1433>
- Korkmaz, O., & Colak Kilic, H. (2024). Secondary school students' digital literacy skills, social media addictions and attitudes to social media use. *International Journal of Technology in Education*, 7(4), 883-902. <https://doi.org/10.46328/ijte.809>
- Lee, S., Ahn, H. Y., & Choi, H. S. (2022). Effects of ego-resiliency on interpersonal problems among nursing students: The mediating effects of aggression. *Healthcare*, 10(2455), 1-11. <https://doi.org/10.3390/healthcare10122455>
- Li, L., Liang, J., & Chen, Sh. (2024). How autonomy support environment influences student online game addiction: The mediating roles of academic motivation and academic perseverance. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(10), 777-790. <https://doi.org/10.32604/ijmh.2024.056988>
- Matias, A., Soeiro, C., Almeida, I., Santos, R. P., Bauto, R. V., & Oliveira, S. (2023). Alexithymia, personality, internet addiction, and interpersonal relationships. *Medical Sciences Forum*, 22(42), 1-4. <https://doi.org/10.3390/MSF2023022042>

- PLOS ONE, 19(1), e0296374, 1-24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296374>
- Sun, Y., & Wilkinson, J. S. (2020). Parenting style, personality traits, and interpersonal relationships: A model of prediction of internet addiction. *International Journal of Communication*, 14, 2163-2185. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/11226>
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2019). *Using multivariate statistics*. 7th ed., California: Pearson Publication. <https://www.amazon.com/Using-Multivariate-Statistics-Barbara-Tabachnick/dp/0134790545>
- Top, F. U., Cevik, C., & Gunes, N. B. (2023). The relation between digital literacy, cyberchondria, and parents' attitudes to childhood vaccines. *Journal of Pediatric Nursing*, 70, 12-19. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.01.006>
- Van Voorst, R. (2024). Challenges and limitations of human oversight in ethical artificial intelligence implementation in health care: Balancing digital literacy and professional strain. *Mayo Clinic Proceedings: Digital Health*, 2(4), 559-563. <https://doi.org/10.1016/j.mcpdig.2024.08.004>
- Voda, A. I., Cautisanu, C., Gradinaru, C., Tanasescu, C., & De Moraes, G. H. S. M. (2022). Exploring digital literacy skills in social sciences and humanities students. *Sustainability*, 14(2483), 1-31. <https://doi.org/10.3390/su14052483>
- Wang, S., & Chang, Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Human Computer Interaction*, 2, 329-333. https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=bgsu1435084396&disposition=inline
- Wendt, L. P., Wright, A. G. C., Pilkonis, P. A., Nolte, T., Fonagy, P., Montague, P. R., & et al. (2019). The latent structure of interpersonal problems: Validity of dimensional, categorical, and hybrid models. *Journal of Abnormal Psychology*, 128(8), 823-839. <https://doi.org/10.1037/abn0000460>
- Yang, X., Liao, T., Wang, Y., Ren, L., & Zeng, J. (2024). The association between digital addiction and interpersonal relationships: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 114, 102501. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2024.102501>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zandi Payam, A., & Mirzaeidoostan, Z. (2019). Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry & Clinical Psychology*, 25(1), 72-83. <http://dx.doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>
- Zhang, G., & Bi, S. (2024). Evolutionary game analysis of online game studios and online game companies participating in the virtual economy of online games.