

# اعتیاد جوانان به بازی‌های آنلاین: نقش عزت نفس، اضطراب و افسردگی

سجاد امینی منش<sup>۱</sup>

علی محمد نظری<sup>۲</sup>

علیرضا مرادی<sup>۳</sup>

ولی‌اله فرزاد<sup>۴</sup>

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۳/۶/۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۳/۷/۲۲

اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمله مشکلات رایج در میان نوجوانان و جوانان است که در سال‌های اخیر توجه متخصصان را به خود جلب کرده است. پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش عزت نفس، اضطراب و افسردگی در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شده است. جامعه آماری این پژوهش توصیفی مقطعی، کلیه نوجوانان و جوانان پسر شهر تهران بودند که ۳۶۰ نفر از آن‌ها به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند و پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و خرده‌مقیاس‌های اضطراب و افسردگی DASS و مقیاس عزت نفس روزنبرگ را تکمیل کردند. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از ضریب همبستگی پیرسون، تحلیل رگرسیون چندگانه و آزمون t برای گروه‌های مستقل استفاده شد. نتایج به دست آمده نشان داد متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی توانستند به شکل معنی‌داری، اعتیاد به بازی‌های آنلاین را مورد پیش بینی قرار دهند. همچنین، از نظر نشانگان اعتیاد به بازی‌ها بین افرادی که در گروه‌های دارای سطوح بالا و پایین متغیرهای افسردگی، اضطراب و عزت نفس قرار گرفته بودند، تفاوت معنی‌داری مشاهده شد. نتایج پژوهش حاضر، ضرورت توجه به نقش متغیرهای اضطراب، افسردگی و عزت نفس در بروز اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را خاطر نشان می‌سازد.

**واژگان کلیدی:** جوانان، اعتیاد به بازی‌های آنلاین، عزت نفس، اضطراب و افسردگی

E-mail: Sajadaminimanesh@yahoo.com

<sup>۱</sup>دانشجوی دکتری مشاوره، دانشگاه خوارزمی (نویسنده مسئول)

<sup>۲</sup>دانشیار گروه مشاوره، دانشگاه خوارزمی

<sup>۳</sup>آستاد گروه روانشناسی بالینی، دانشگاه خوارزمی

<sup>۴</sup>دانشیار گروه روانشناسی، دانشگاه خوارزمی

گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای<sup>۱</sup> و زمان قابل توجهی که کودکان و نوجوانان صرف این بازی‌ها می‌کنند، در دهه‌های اخیر از منابع عمده نگرانی والدین، متخصصان و نهادهای مسئول در حوزه سلامت بوده است (چای، چن و خو<sup>۲</sup>، ۲۰۱۱؛ یانگ<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹؛ علی پور، آگاه‌هریس، گلچین و باغبان‌پرشکوهی، ۱۳۹۱). مطالعات مختلف نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند (والنیوس، ریمپلا، پوناماکی و لیتونن<sup>۴</sup>، ۲۰۰۹).

بازی‌های رایانه‌ای به دلیل برخورداری از ویژگی‌های خاصی چون: تعاملی بودن (وود<sup>۵</sup>، ۲۰۰۸)، سرگرم‌کنندگی (چیو، لی و هوانگ<sup>۶</sup>، ۲۰۰۴) و هیجان‌انگیز بودن (پرزبیلسکی، وینستین، ریان و ریگی<sup>۷</sup>، ۲۰۰۹) توانسته‌اند به سرعت در بین کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان محبوبیت پیدا کنند.

با این حال، این بازی‌ها در کنار بهره‌مندی از ویژگی‌های مثبتی چون: آموزشی بودن (گانتر<sup>۸</sup>، ۱۳۸۳، ترجمه پورعابدی) و پرکردن اوقات فراغت (کواسویچ، مینوویچ، میلووانوویچ، پابلوس و استراسویچ<sup>۹</sup>، ۲۰۱۲) دارای آسیب‌هایی نیز هستند. پرخاشگری و خشونت (میتروفان، پال و اسپنسر<sup>۱۰</sup>، ۲۰۰۸؛ السون، کوتنر، وامر، المریگی، بائر و همکاران<sup>۱۱</sup>، ۲۰۰۷)، چاقی و کم‌تحرکی (استتler و همکاران<sup>۱۲</sup>، ۲۰۰۴)، انزوا و تنهایی (یانگ، ۲۰۰۹) و آسیب‌های جسمانی (علی‌پور و همکاران، ۱۳۹۱) از جمله پی‌آمدهای "استفاده بیش از حد"<sup>۱۳</sup> بازی‌های آنلاین هستند که در ادبیات پژوهشی اغلب با عنوان "اعتیاد" مورد بحث قرار

---

1 video games

2 Chai, Chen & Khoo

3 Young

4 Wallenius, Rimpelä, Punamäki & Lintonen

5 Wood

6 Chiu, Lee and Huang.

7 Przybylski, Weinstein, Ryan & Rigby

8 Gunter

9 Kovacevic, Minovic, Milovanovic, Pablos & Starcevic

10 Mitrofan , Paul & Spencer

11 Olson, Kutner, Warner, Almerigi, Baer et al.

12 Stettler, Singer & Suter

13 excessive use

می‌گیرند. طبق تعریف، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بر حسب وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که نتیجه آن ایجاد اختلال در چرخه طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی است (کیم، هان، لی و ورشاو<sup>۱</sup>، ۲۰۱۲).

گسترش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اعتیاد به آن‌ها در سال‌های اخیر به یکی از دغدغه‌های والدین، متخصصان و نهادهای مسئول تبدیل شده است (اولسون و همکاران، ۲۰۰۷). پیشرفت‌های روزافزون صورت گرفته در طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای و گسترش سریع استفاده از آن‌ها سبب شده تا توجه پژوهشگران علاقه‌مند به مطالعه در حوزه اعتیادهای رفتاری ناشی از این بازی‌ها جلب شود (والنیوس و همکاران، ۲۰۰۹). اگرچه بازی‌های رایانه‌ای در مواردی که به شیوه درست به کار گرفته شده‌اند، توانسته‌اند در مسیر آموزش، درمان و شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی زندگی سودمند واقع شوند، با این حال در برخی موارد استفاده از آن‌ها الگویی اعتیادگونه پیدا کرده و آسیب‌هایی نیز به همراه داشته است (گریفیث<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹).

سادوک، کاپلان و سادوک<sup>۳</sup> (۲۰۰۲) اعتیاد به تکنولوژی را در طبقه اعتیادهای رفتاری قرار می‌دهند. اعتیاد به بازی رایانه‌ای نیز دارای مولفه‌های اساسی اعتیاد (تحمل<sup>۴</sup>، عود<sup>۵</sup>، تغییر رفتار و نظایر آن) است (یانگ و نابوکو<sup>۷</sup>، ۲۰۱۱). از این دیدگاه، فرد معتاد به بازی نیز در زمان عدم دسترسی، دچار مشغولیت مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می‌شود (گریفیث<sup>۴</sup>، ۲۰۰۹). مطالعه ادبیات پژوهشی موجود در زمینه اعتیادهای رفتاری نقش عوامل زمینه‌ساز مهمی را برجسته می‌کند که از آن جمله می‌توان به عوامل روانشناختی اشاره کرد. پژوهش‌های انجام شده در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، رابطه عوامل فردی متعددی با

---

1 Kim, Han, Lee & Renshaw  
2 Griffiths  
3 Sadock, Kaplan and Sadock  
4 tolerance  
5 relapse  
6 mood modification  
7 Young & Nabuco

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داده‌اند. برای مثال، مهروف و گریفیث<sup>۱</sup> (۲۰۱۰) رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و اضطراب، پرخاشگری، هیجان‌خواهی و روان‌رنجورخویی را گزارش کرده‌اند. تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) نیز به ارتباط خودپنداره تحصیلی، اجتماعی و عاطفی فرد، رفتار ضداجتماعی و خطرپذیری با اعتیاد به بازی‌ها اشاره کرده‌اند. سایر پژوهش‌ها نیز به نقش عواملی چون: خصومت، جنسیت، هراس اجتماعی (جتایل و همکاران، ۲۰۱۱)، افسردگی (ون‌روج و همکاران، ۲۰۱۲؛ هاگسما، ۲۰۰۸)، عزت‌نفس (کو و همکاران، ۲۰۰۵؛ ون‌روج و همکاران، ۲۰۱۲)، تنهایی و خودکارآمدی (هاگسما، ۲۰۰۸)، هیجان‌خواهی (روبرتی، ۲۰۰۴) و سلامت روان (سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸) پرداخته‌اند. همچنین، پژوهش‌های انجام شده به نقش روابط اجتماعی (چای و همکاران، ۲۰۱۱)، عادت‌های خواب (والنیوس و همکاران، ۲۰۰۹)، رضایت از زندگی (کو، یین، چن، چن و یین، ۲۰۰۵)، سلامت روان (سوپاکت، مونسواوانگساب، نانتامونگولچای، آپینانتاویچ، ۲۰۰۸)، خطرپذیری و اضطراب اجتماعی (تجیرو، گومزوالاسیو، پلگرینا، والاس، امبرلی، ۲۰۱۲) در بروز اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌اند.

نگاهی به ادبیات پژوهشی موجود در زمینه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که پژوهش‌های انجام شده در کشور ما نتوانسته‌اند اطلاعات جامع و مناسبی را در زمینه عوامل مختلف موثر بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فراهم کنند. به عبارت دیگر، پژوهش‌های اندکی به بررسی همه‌جانبه نقش عوامل فردی، اجتماعی و خانوادگی در بروز اعتیاد به بازی‌ها یا پیشگیری از آن پرداخته‌اند. برای مثال، در مورد عوامل خانوادگی، این پژوهش‌ها نشان داده‌اند که افزایش دانش، ایجاد محدودیت زمانی و نظارت بر بازی کردن، با سطوح پایین اعتیاد به بازی‌ها در ارتباط است (تجیرو و همکاران، ۲۰۱۲). اما این مسئله که "رفتارهای

---

1 Mehrouf and Griffiths

2 VanRooij et al.

3 Ko et al.

4 Roberty

5 Ko, Yen, Chen, Chen & Yen

6 Supaket, Munsawaengsub, Nanthamongkolchai, Apinuntavetch

7 Tejeiro, Gómez-Vallecillo, Pelegrina, Wallace & Emberley

والدین به چه شکل و از طریق چه فرایندهایی بر اعتیاد نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای تاثیر می‌گذارند"، تا حد زیادی مبهم و نامشخص است. در حوزه‌های فردی و اجتماعی نیز لزوم پرداختن به فرایندهای علیّ موثر بر اعتیاد به بازی‌ها وجود دارد. به عبارت دیگر، هرچند نقش عوامل فردی و اجتماعی متعددی چون: عزت‌نفس (کو و همکاران، ۲۰۰۵)، روابط اجتماعی (چای و همکاران، ۲۰۱۱) و سلامت روان (سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸) مورد بررسی قرار گرفته‌اند، اما ارتباط این متغیرها با یکدیگر و میران اثرگذاری آن‌ها چندان مشخص نیست (کاس و گریفیث، ۲۰۱۲).

جوان بودن قشر عظیمی از جمعیت کشور، ضرورت توجه نهادهای مسئول را به مسائل نوجوانان و جوانان را اجتناب‌ناپذیر می‌کند. هزینه‌های سنگین مواجه شدن با آسیب‌های اجتماعی و پی‌آمدهای آن، پژوهشگران را بر آن داشته است تا به بررسی چرایی و چگونگی بروز آسیب و یافتن راه‌کارهایی مناسب برای پیشگیری و کنترل مشکلات بپردازند.

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از جمله این آسیب‌هاست. شیوع قابل توجه اعتیاد به این بازی‌ها نشان دهنده اهمیت پژوهش در این زمینه است. مطالعات انجام شده در کشورهای مختلف نشان داده‌اند که درصد شیوع نشانگان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین استفاده‌کنندگان از آن‌ها قابل توجه است (جتتایل، چو، لیاو، سیم، لی و همکاران، ۲۰۱۱). برای مثال، در یک مطالعه، ۸/۵ درصد از نوجوانان استفاده‌کننده از بازی‌های رایانه‌ای در ایالات متحده نشانگان اعتیاد به بازی را نشان دادند (جتتایل، ۲۰۰۹). ارقام مشابهی نیز در سایر کشورها گزارش شده‌اند. برای نمونه، ۱۰/۳ نوجوانان چینی (پنگ و لی، ۲۰۰۹)، ۸ درصد نوجوانان استرالیایی (پورتر، استراسویچ، برلی و فینچ، ۲۰۱۰)، ۹/۹ درصد نوجوانان سنگاپوری (جتتایل و

---

1 Gentile, Choo, Liau, Sim, Li et al.

2 Gentile

3 Peng and Li

4 Porter, Starcevic, Berle and Fenech

همکاران، ۲۰۱۱)، ۱۱/۹ درصد نوجوانان آلمانی (گروسر، ثالمان و گریفیث، ۲۰۰۷)، و ۷/۵ درصد نوجوانان انگلیسی از این مشکلات در رنج هستند. در ایران نیز اگرچه برخی مطالعات به بررسی میزان استفاده نوجوانان از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند (امینی و همکاران، ۱۳۸۶) اما آماری در زمینه استفاده از بازی‌های آنلاین و اعتیاد به آن‌ها وجود ندارد.

نظریه‌های موجود در زمینه اعتیاد، به تدریج از تمرکز بر ماده یا رفتار اعتیاد آور به سمت سبب‌شناسی اعتیاد حرکت کرده‌اند و اعتیاد را حاصل تعامل بین فرد، محیط و فرهنگ می‌دانند (گریفیث و لارکین، ۲۰۰۴). از آن‌جا که بدون در دست داشتن آمار بازیکنان، انواع بازی‌های مورد استفاده و الگوی استفاده نمی‌توان در جهت پیشگیری و درمان اعتیاد به بازی‌ها اقدام کرد، انجام پژوهش در زمینه شناسایی عوامل زمینه‌ساز این مساله از اهمیت بالایی برخوردار است. از جمله مهمترین عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین، عوامل روانشناختی هستند. برای مثال، عزت نفس از متغیرهایی است که در ادبیات پژوهشی مورد توجه محققان قرار گرفته است؛ به گونه‌ای که برخی محققان بر این باورند که عزت نفس پایین می‌تواند به فاصله گرفتن از دنیای واقعی و حضور هرچه بیشتر در فضای مجازی منجر شود (ونروج و همکاران، ۲۰۱۲؛ کو و همکاران، ۲۰۰۵). اضطراب و افسردگی نیز از عواملی هستند که با استفاده بیش از حد بازی‌ها در ارتباط هستند و برخی پژوهشگران به این مساله اشاره کرده‌اند که اضطراب و افسردگی بالا می‌تواند به عنوان نیرویی انگیزاننده عمل کند و فرد برای رها شدن از این هیجانات، به سمت استفاده اعتیاد گونه از بازی‌ها سوق پیدا کند (هاگسما، ۲۰۰۸؛ سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸).

با این حال، علیرغم افزایش نگرانی والدین و متخصصان درباره استفاده بیش از حد کودکان از بازی‌های رایانه‌ای و پیامدهای قابل توجه اعتیاد به آن‌ها، پژوهش‌های اندکی پیرامون بررسی نقش چنین عواملی انجام شده و نقص دانش موجود در این زمینه، قابل تامل است. شواهد تجربی از مهم‌ترین منابع

---

1 Grusser, Thalemann & Griffiths  
2 Griffiths & Larkin

دانش و زیربنای طراحی و اجرای مداخلات موثر و کارآمد به شمار می‌روند. کسب دانش کافی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای مستلزم انجام پژوهش‌هایی است که اطلاعات مناسبی درباره عوامل اثرگذار بر اعتیاد به آن‌ها به دست دهند.

این نتایج می‌تواند برای متخصصان فعال در حوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی قابل استفاده باشد. شناسایی متغیرهای ایستا و پویای موثر در بروز اعتیاد به بازی‌ها به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند که این امر منجر به ارائه خدمات موثرتر به مراجعان می‌شود. همچنین، نتایج حاصل می‌تواند برای نهادهای مسئول در حوزه سلامت کودکان و نوجوانان و جوانان نیز موثر باشد و آن‌ها را به سمتی سوق دهد که با توجه به واقعیت‌های موجود، تدابیر لازم را اتخاذ نمایند. لذا پژوهش حاضر با هدف بررسی رابطه بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و متغیرهایی چون اضطراب، افسردگی و رضایت از زندگی انجام شده است.

## **روش شناسی پژوهش**

پژوهش حاضر از نوع توصیفی مقطعی است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه نوجوانان و جوانان پسر ۱۲ تا ۲۵ ساله شهر تهران بودند که از میان آن‌ها ۳۶۰ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. از این تعداد، ۳۴۱ نفر کلیه ابزارها را به درستی تکمیل و عودت دادند. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از ضریب همبستگی پیرسون، تحلیل رگرسیون چندگانه و آزمون  $t$  برای گروه‌های مستقل استفاده شد. تحلیل اطلاعات با استفاده از نرم‌افزار SPSS انجام شد. جهت جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز از ابزارهای زیر استفاده شد:

## **پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین<sup>۱</sup>**

---

1 Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ)

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین شامل ۲۶ گویه پیرامون مشکلات مرتبط با استفاده از بازی‌های آنلاین است. دیمیتروویچ و همکاران (۲۰۱۲) به منظور ساخت این مقیاس ابتدا با مطالعه جامع ادبیات پژوهشی منتشر شده در پایگاه‌های اطلاعاتی و مصاحبه با بازیکنان، فهرستی از ۴۲ گویه را تدوین کردند که پس از اجرای این فهرست روی ۱۵ بازیکن حرفه‌ای و نظرخواهی از آن‌ها، این تعداد به ۳۲ گویه کاهش یافت. در نهایت نیز پس از حذف سوالات تکراری ۲۶ آیتم برای استفاده در تحلیل عاملی انتخاب شدند. پس از انجام تحلیلی عاملی اکتشافی و تاییدی، ۱۸ گویه مورد تایید قرار گرفتند که در قالب ۶ عامل فرم نهایی این پرسشنامه را تشکیل دادند.

از آن‌جا که اطلاعاتی در زمینه استفاده از این آزمون در دسترس نیست، در پژوهش حاضر پس از ترجمه ابزار به زبان فارسی و انجام ترجمه معکوس، روایی و پایایی آزمون با استفاده از روش‌های همسانی درونی و تحلیل عاملی اکتشافی مورد بررسی قرار گرفت.

آلفای کرونباخ این پرسشنامه ۰/۸۵ به دست آمد که نشان می‌دهد این ابزار از همسانی درونی قابل قبولی برخوردار است. همچنین، نتایج تحلیل عاملی اکتشافی با استفاده از چرخش واریماکس<sup>۱</sup> نشان داد ۱۷ گویه این پرسشنامه دارای بار عاملی مناسب هستند و در قالب ۵ عامل مشغولیت ذهنی<sup>۲</sup>، انزوای اجتماعی<sup>۳</sup>، استفاده بیش از حد<sup>۴</sup>، غرق شدن در بازی<sup>۵</sup> و کناره‌گیری<sup>۶</sup> قرار گرفتند. این گویه‌ها در مجموع ۵۴ درصد واریانس نمره کل مقیاس را مورد ارزیابی قرار دادند. به منظور بررسی روایی همگرایی پرسشنامه نیز ضریب همبستگی پیرسون نمره آزمودنی‌ها در متغیر اعتیاد به بازی با تعداد ساعات استفاده از بازی‌ها در هفته محاسبه شد که نشان داد این ابزار دارای روایی همگرایی قابل قبول است ( $P=0/605$ ,  $P<0/001$ ).

---

1 Varimax Rotation  
2 Preoccupation  
3 Social Isolation  
4 Overuse  
5 Immersion  
6 Withdrawal



## مقیاس عزت نفس روزنبرگ<sup>۱</sup>

این مقیاس شامل ۱۰ گویه خودگزارشی است که احساس‌های کلی ارزشمندی یا پذیرش خود را به صورت مثبت بیان می‌کند (روزنبرگ، ۱۹۶۵؛ به نقل از رجبی و بهلول، ۱۳۸۶). هر گزاره مقیاس بر اساس یک طیف چهار درجه‌ای از "کاملاً مخالفم" تا "کاملاً موافقم" نمره‌گذاری می‌شود و نمره کلی آن از ۱۰ تا ۴۰ متغیر است (محمدی، ۱۳۸۴). نمره بالاتر در این مقیاس نشان‌دهنده سطوح بالای عزت نفس است. به منظور بررسی قابلیت استفاده از این ابزار در ایران، پژوهش‌های متعددی انجام شده است. رجبی و بهلول (۱۳۸۵) و بشلیده و همکاران ضرایب آلفای کرونباخ ۰/۸۴ تا ۰/۹۲ را برای این مقیاس گزارش کرده‌اند. همچنین، پایایی و روایی این ابزار به روش‌های تحلیل عاملی (رجبی و کارجو کسمایی، ۱۳۹۰؛ بشلیده و همکاران، ...)، دونیمه کردن و بازآمایی (محمدی، ۱۳۸۴) بررسی شده است که نتایج حاصل نشان می‌دهد می‌توان این مقیاس را در ایران نیز مورد استفاده قرار داد. در پژوهش حاضر نیز آلفای کرونباخ ۰/۸۸ به دست آمد که نشان دهنده همسانی درونی مناسب آن است.

## خرده‌مقیاس‌های افسردگی و اضطراب<sup>۲</sup> DASS-21

به منظور اندازه‌گیری افسردگی و اضطراب در پژوهش حاضر از خرده‌مقیاس‌های افسردگی و اضطراب DASS-21 استفاده شد. نسخه اصلی این مقیاس دارای ۴۲ عبارت است که در آن برای هر یک از خرده‌مقیاس‌های سه‌گانه افسردگی، اضطراب و استرس ۱۴ عبارت وجود دارد. فرم کوتاه این مقیاس توسط لایویوند و لایویوند (۱۹۹۵) تهیه شد و به هر یک از سازه‌های سه‌گانه آن ۷ گویه اختصاص یافت. هر یک از خرده‌مقیاس‌های DASS-21 از ۷ گویه تشکیل شده است که در یک طیف چهار درجه‌ای از صفر تا ۳ نمره‌گذاری می‌شود و نمره کل آن از صفر تا ۲۱ متغیر است (زمانی و همکاران، ۱۳۹۲).

---

1 Rosenberg Self Esteem Scale  
2 Depression, Anxiety and Stress Scale

جهت بررسی قابلیت استفاده از این مقیاس در ایران پژوهش‌های متعددی انجام شده است. برای مثال، سامانی و جوکار (۱۳۸۶) روش‌های تحلیل عاملی، بازآزمایی، روایی واگرا و همسانی درونی را مورد بررسی قرار داده‌اند و نتایج به دست آمده را قابل قبول ارزیابی کردند. در پژوهش حاضر نیز آلفای کرونباخ خرده مقیاس‌های اضطراب و افسردگی به ترتیب ۰/۷۸ و ۰/۷۳ به دست آمد.

## یافته‌های پژوهش

میانگین و انحراف معیار سن آزمودنی‌ها به ترتیب ۱۸/۵۴ و ۲/۳۴ سال بود. ۵۴/۶ درصد آزمودنی‌ها (۱۷۷ نفر) از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کردند و میانگین ساعات بازی در هفته برای ۶/۸ درصد از آزمودنی‌ها بیش از ۳۰ ساعت بود. همچنین، متوسط بازی روزانه برای ۲/۸ درصد (۹ نفر) از آزمودنی‌های مورد بررسی بیش از ۱۰ ساعت بود، ۴/۳ درصد (۱۴ نفر) بین ۶ تا ۱۰ ساعت و ۶۴ درصد آن‌ها نیز بین ۲ تا ۵ ساعت در روز بازی می‌کردند. مدت زمان بازی سایر آزمودنی‌ها نیز روزانه ۱ ساعت یا کمتر از آن بود. جدول ۱، شاخص‌های توصیفی آزمودنی‌ها در متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد.

جدول ۱: میانگین، انحراف استاندارد، حداکثر و حداقل نمرات در متغیرها و ابعاد آن‌ها

| میانگین        | انحراف استاندارد | حداقل | حداکثر |
|----------------|------------------|-------|--------|
| سن             | ۱۸/۵۴            | ۲/۳۴  | ۲۵     |
| اعتیاد به بازی | ۴۰/۳۹            | ۱۰/۰۵ | ۶۹     |
| عزت نفس        | ۲۸/۳۸            | ۵/۸۱  | ۴۰     |
| افسردگی        | ۷/۶۳             | ۴/۱۵  | ۲۱     |
| اضطراب         | ۵/۷۲             | ۴/۲۹  | ۱۹     |

چنان‌که در جدول ۱ قابل مشاهده است، میانگین و انحراف استاندارد متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین ۴۰/۳۹ و ۱۰/۰۵ به دست آمد. با توجه به نقطه برش مقیاس اصلی که برابر با ۶۵ اعلام شده است (دیمیتروویچ و همکاران، ۲۰۱۲)، ۲/۱ آزمودنی‌ها نمره بالاتر از این مقدار را کسب کردند.

به منظور بررسی رابطه بین متغیرها، همبستگی بین آن‌ها به دست آمد. با توجه به ضرایب مشاهده شده می‌توان گفت بین اعتیاد به بازی‌ها و متغیرهای افسردگی ( $r=0/415$ ،  $p<0/001$ ) و اضطراب ( $r=0/405$ ،  $p<0/001$ ) رابطه مثبت و معنی‌داری وجود داشت. همچنین، بین نمره کل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و عزت نفس آزمودنی‌ها نیز رابطه منفی و معنی‌داری مشاهده شد ( $r=-0/423$ ،  $p<0/001$ ). بین اعتیاد به بازی‌ها و میزان ساعات هفتگی بازی کردن رابطه‌ای معنی‌دار مشاهده شد ( $r=0/605$ ،  $p<0/001$ ). سایر ضرایب همبستگی به دست آمده نیز معنی‌دار بودند. جدول ۲ ضرایب همبستگی پیرسون متغیرهای پژوهش با یکدیگر را نشان می‌دهد.

جدول ۲: ماتریس ضرایب همبستگی پیرسون متغیرهای پژوهش

| اعتیاد به بازی‌ها | اضطراب     | افسردگی    | عزت نفس    |                    |
|-------------------|------------|------------|------------|--------------------|
| ۱                 |            |            |            | اعتیاد به بازی‌ها  |
| $0/405^*$         | ۱          |            |            | اضطراب             |
| $0/415^*$         | $0/484^*$  | ۱          |            | افسردگی            |
| $-0/423^*$        | $-0/486^*$ | $-0/454^*$ | ۱          | عزت نفس            |
| $0/605^*$         | $0/358^*$  | $0/361^*$  | $-0/458^*$ | ساعات بازی در هفته |
| $*p<0/001$        |            |            |            |                    |

برای بررسی سوال پژوهش مبنی بر وجود نقش پیش‌بینی‌کننده افسردگی، اضطراب و عزت نفس برای متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، از روش رگرسیون گام‌به‌گام استفاده شد. پیش از اجرای رگرسیون، پیش فرض‌های آن بررسی شد. آزمون هم‌خطی با دو شاخص تولرنس<sup>۱</sup> و عامل تورم واریانس<sup>۲</sup> نشان داد این پیش فرض برقرار است و از آن تخطی صورت نگرفته است. شاخص‌های هم‌خطی نشان می‌دهند که بین متغیرهای پیش‌بین هم‌خطی وجود نداشته و نتایج حاصل از مدل رگرسیون قابل اتکا می‌باشد. نتایج آزمون کولموگروف اسمیرنف نیز نشان داد پیش فرض نرمال بودن توزیع داده‌ها نیز برقرار است ( $p>0/05$ ). جدول ۳ شاخص‌های آماری رگرسیون گام‌به‌گام متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد.

1 Tolerance  
2 Variance Inflation Factor

جدول ۳: مشخصه‌های آماری رگرسیون متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی بر متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین

| گام | متغیرهای پیش‌بین | R     | R <sup>2</sup> | ΔR <sup>2</sup> | df      | F        | B      | Beta   | t        | تولرنس | VIF   |
|-----|------------------|-------|----------------|-----------------|---------|----------|--------|--------|----------|--------|-------|
| اول | عزت نفس          | ۰/۴۲۵ | ۰/۱۸۱          | ۰/۱۸۱           | ۱ و ۳۳۹ | ۷۱/۴۸۶** | -۰/۷۳۷ | -۰/۴۲۵ | -۸/۴۵۵** | ۱      | ۱     |
| دوم | عزت نفس          | ۰/۴۹۳ | ۰/۲۴۳          | ۰/۰۶۲           | ۲ و ۳۳۸ | ۵۱/۷۹۱** | -۰/۵۱۷ | -۰/۲۹۸ | -۵/۴۹۱** | ۰/۷۹۴  | ۱/۲۵۹ |
|     | افسردگی          |       |                |                 |         |          | ۱/۰۴   | ۰/۲۸۰  | ۵/۱۴۵**  | ۰/۷۹۴  | ۱/۲۵۹ |
| سوم | عزت نفس          |       |                |                 |         | ۳۸/۸۶۳** | -۰/۴۱۰ | -۰/۲۳۶ | -۴/۱۴۷** | ۰/۷۰۱  | ۱/۴۲۶ |
|     | افسردگی          | ۰/۵۱۶ | ۰/۲۶۶          | ۰/۰۲۳           | ۳ و ۳۳۷ |          | ۰/۸۱۵  | ۰/۲۱۸  | ۳/۸۳۷**  | ۰/۷۰۴  | ۱/۴۲۱ |
|     | اضطراب           |       |                |                 |         |          | ۰/۶۳۹  | ۰/۱۸۴  | ۳/۱۷۷*   | ۰/۶۷۷  | ۱/۴۷۸ |

نتایج جدول ۳ نشان می‌دهند که هر سه متغیر افسردگی، اضطراب و عزت نفس توانسته‌اند میزان افسردگی کودکان را مورد پیش‌بینی قرار دهند. بر این اساس متغیرهای عزت نفس ( $\beta = -۰/۲۳۶$ ،  $p < ۰/۰۰۱$ )، افسردگی ( $\beta = ۰/۲۱۸$ ،  $p < ۰/۰۰۱$ ) و اضطراب ( $\beta = ۰/۱۸۴$ ،  $p < ۰/۰۱$ ) به ترتیب از بیشترین قابلیت پیش‌بینی‌کنندگی برخوردار بودند.

جدول ۴: نتایج آزمون t برای گروه‌های مستقل برای مقایسه گروه‌ها از نظر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

| گروه          | میانگین      | انحراف استاندارد | t      | درجه آزادی | سطح معنی‌داری |
|---------------|--------------|------------------|--------|------------|---------------|
| عزت نفس پایین | ۴۴/۳۱        | ۹/۰۴             | ۸/۵۵۹  | ۳۳۹        | ۰/۰۰۱         |
|               | عزت نفس بالا | ۳۵/۶۸            |        |            |               |
| اضطراب پایین  | ۳۶/۴۶        | ۹/۲۱             | -۶/۷۶۶ | ۳۳۷        | ۰/۰۰۱         |
|               | اضطراب بالا  | ۴۳/۵۸            |        |            |               |
| افسردگی پایین | ۳۷/۵۶        | ۹/۶۰             | -۵/۶۰۷ | ۳۳۷        | ۰/۰۰۱         |
|               | افسردگی بالا | ۴۳/۵۵            |        |            |               |

جدول ۴ نتایج اجرای آزمون t برای گروه‌های مستقل را برای مقایسه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد. برای اجرای این آزمون، ابتدا آزمودنی‌های پژوهش در سه مرحله و از نظر متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی به دو گروه تقسیم شدند. با توجه به نتایج به دست آمده آزمودنی‌های دارای سطوح

بالای عزت نفس به شکل معنی‌داری نمره بالاتری را در مقیاس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به دست آوردند ( $t = ۸/۵۵۹$ ،  $p < ۰/۰۰۱$ ). همچنین، گروهی که افسردگی بالاتری را گزارش کردند، میانگین بالاتری از نشانگان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را گزارش نمودند ( $t = -۵/۶۰۷$ ،  $p < ۰/۰۰۱$ )؛ مسئله‌ای که در مورد متغیر اضطراب نیز مشاهده شد ( $t = -۶/۷۶۶$ ،  $p < ۰/۰۰۱$ ).

## بحث و نتیجه‌گیری

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از جمله آسیب‌های استفاده نادرست از این بازی‌هاست که پیامدهای نامطلوب زیادی برای آن گزارش شده است (میتروفان و همکاران، ۲۰۰۸؛ السون و همکاران، ۲۰۰۷؛ استلر و همکاران، ۲۰۰۴؛ یانگ، ۲۰۰۹). مطالعه حاضر با هدف بررسی نقش عزت نفس، اضطراب و افسردگی در پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌ها انجام گرفت. نتایج حاصل نشان داد این متغیرها توانستند اعتیاد به بازی‌ها را به شکل معنی‌داری پیش‌بینی کنند.

این نتایج همسو با یافته‌های کو و همکاران (۲۰۰۵)، یانگ (۲۰۰۹) و ون‌روج و همکاران (۲۰۱۲) است که در پژوهش‌های خود به رابطه عزت نفس و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌اند. به نظر می‌رسد افرادی که عزت نفس کمتری دارند، اقبال بیشتری به بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهند و محدود شدن تجارب و روابط اجتماعی می‌تواند مانع ارتقای عزت نفس آن‌ها شود. این افراد هیچ‌گاه این فرصت را در دنیای واقعی به دست نمی‌آورند که روابط و موقعیت‌های جدیدی را تجربه کنند و عزت نفس خود را افزایش دهند، بلکه به همان محیط محدود و امن بازی‌ها پناه می‌برند (سالگوئرو و موران، ۲۰۰۲).

در بحث رابطه افسردگی و اعتیاد به بازی‌ها نیز نتایج به دست آمده با نتایج پژوهش‌های هاگسما (۲۰۰۸)، ون‌روج و همکاران (۲۰۱۲) و هان و همکاران (۲۰۱۲) همخوانی دارد. همچنین، لو و همکاران (۲۰۰۵)، مهروف و گریفیث (۲۰۱۲) و تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) در پژوهش‌هایشان به رابطه اضطراب و اعتیاد به

بازی‌ها اشاره کرده‌اند که با نتایج پژوهش حاضر مطابقت دارد. ویور و همکاران (۲۰۰۹) بیان کرده‌اند که اگرچه بازیکنان حرفه‌ای میزان بالاتری از افسردگی و اضطراب را گزارش می‌کنند، اما نمی‌توان این عوامل را پیامد یا پیشامد قطعی بازی‌ها در نظر گرفت و لزوم انجام پژوهش‌های تکمیلی در این زمینه احساس می‌شود. از سوی دیگر، در مطالعه حاضر مشاهده شد میانگین نمره اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در گروه دارای سطوح پایین عزت نفس، بیش از گروهی است که عزت نفس بالایی را گزارش کردند. نتایج مشابهی نیز در زمینه گروه‌های دارای اضطراب و افسردگی بالا به دست آمد؛ به گونه‌ای که این گروه‌ها نیز سطوح بالاتری از نشانگان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را گزارش کردند.

نتایج پژوهش حاضر، ضرورت توجه به نقش متغیرهای اضطراب، افسردگی و عزت نفس در بروز اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را خاطر نشان می‌سازد. بر این اساس می‌توان نتیجه گرفت که سطوح اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در افرادی که عزت نفس پایین‌تر و اضطراب و افسردگی بالاتری دارند، بیشتر مشاهده می‌شود. لذا می‌توان با در نظر گرفتن این عوامل در راستای کاهش سطوح نشانگان اعتیاد به بازی‌ها اقدام کرد.

در مورد شیوع‌شناسی نشانگان اعتیاد به بازی‌ها، هرچند پرسشنامه مورد استفاده برای جامعه ایران دارای نقطه برش خاصی نیست، اما با توجه به نقطه برش ارائه شده توسط سازندگان آزمون، ۲/۱ درصد از آزمودنی‌ها این نشانگان را گزارش کردند که این میزان پایین‌تر از آمارهای پژوهش‌های انجام شده در سایر کشورهاست که شیوع نشانگان اعتیاد به بازی‌ها را بین ۷/۵ تا ۱۱/۹ درصد گزارش کردند (جنتایل، ۲۰۰۹؛ پنگ و لی، ۲۰۰۹؛ پورتر و همکاران، ۲۰۱۰؛ جنتایل و همکاران، ۲۰۱۱؛ گروسر و همکاران، ۲۰۰۷). البته ذکر این نکته ضروری است که تفسیر این یافته باید با احتیاط صورت گیرد، چراکه این آمار مربوط به بازیکنان است و شیوع نشانگان در کل جامعه کمتر از این میزان می‌باشد. همچنین، لازم است در پژوهش‌های آینده نسبت به تعیین نقطه برش مقیاس حاضر با توجه به ملاک‌های تشخیصی موجود (گریفیث و هانت، ۱۹۹۸؛ یانگ، ۲۰۰۹) اقدام شود.

مطالعه حاضر با محدودیت‌های نیز همراه بود که از آن جمله می‌توان به عدم بررسی آزمودنی‌های دختر اشاره کرد. هرچند شیوع اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دختران کمتر از پسران است (جنتایل و همکاران، ۲۰۱۲)، اما انجام پژوهش‌هایی که نقش جنسیت را مورد توجه قرار دهند ضروری است. علاوه بر این، هرچند متغیرهای موجود توانستند به شکل معنی‌داری اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را پیشبینی کنند، اما لازم است در پژوهش‌های آینده نقش سایر متغیرهای روانشناختی و همچنین متغیرهای خانوادگی و اجتماعی نیز به شکلی جامع مورد بررسی قرار گیرد. همچنین، شیوع‌شناسی نشانگان اعتیاد به بازی‌ها در جمعیت‌های خاص مانند دانشجویان ساکن خوابگاه‌های دانشجویی می‌تواند به افزایش دانش متخصصان در این حوزه کمک کند. در مجموع یافته‌های پژوهش حاضر نقش متغیرهای روان‌شناختی را در بروز اعتیاد به بازی‌ها نشان داد. این نتایج در حوزه‌های پژوهشی و عملی سودمند است و می‌تواند در امر پیشگیری از این مشکل مفید واقع شود.



## منابع

- امینی، کورش؛ امینی، عبدالله؛ یعقوبی، مختار و امینی، داریوش (۱۳۸۶) "دانش‌آموزان دبیرستانی و بازی‌های کامپیوتری". فصلنامه روان‌شناسان ایرانی. ۴(۱۴).
- بشلیده، کیومرث؛ یوسفی، ناصر؛ حقیقی، جمال و بهروزی، ناصر (۱۳۹۱) "بررسی ساختار عاملی مقیاس عزت نفس روزنبرگ با سه شکل واژه پرداززی مثبت، منفی و نیمی از ماده‌ها مثبت و نیمی منفی در دانشجویان دانشگاه شهید چمران اهواز". مجله روانشناسی تربیتی. ۹(۱۵).
- رجبی، غلامرضا و بهلول، نسرین (۱۳۸۶) "سنجش پایایی و روایی مقیاس عزت نفس روزنبرگ در دانشجویان سال اول دانشگاه شهید چمران اهواز. پژوهش‌های تربیتی و روان‌شناختی". ۳(۲).
- رجبی، غلامرضا؛ کارجو کسمایی و سونا (۱۳۹۰) "بررسی ساختار تاییدی مدل دو عاملی نسخه فارسی مقیاس عزت نفس روزنبرگ". روش‌ها و مدل‌های روانشناختی. ۲(۶).
- زمانی، نرجس؛ رحمتی، عباس و فضیلت پور، مسعود (۱۳۹۲) "تأثیر آموزش مدیریت استرس به شیوه شناختی-رفتاری بر اضطراب، افسردگی و اختلال شناختی بیماران مبتلا به مولتیپل اسکلروزیس". مجله روانشناسی بالینی. ۵(۴).
- سامانی، سیامک و جوکار، بهرام (۱۳۸۶) "بررسی اعتبار و روایی فرم کوتاه مقیاس افسردگی، اضطراب و فشار روانی". مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز. ۲۶(۳).
- علی پور، احمد؛ آگاه‌هریس، مژگان؛ گلچین، ندا و باغبان‌پرشکوهی، علیرضا (۱۳۹۱) بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟. تهران: انتشارات ارجمند
- گانتر، ب. (۱۳۸۳) اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان. حسن پورعابدی نایینی. تهران: جوانه

رشد



• محمدی، نوراله (۱۳۸۴) "بررسی مقدماتی اعتبار و قابلیت اعتماد مقیاس حرمت خود روزنبرگ".

فصلنامه روان‌شناسان ایرانی. ۱(۴).

- Chai SL, Chen VHH, Khoo A. (2011)" **Social relationships of gamers and their parents**". Procedia - Social and Behavioral Sciences. 30: 1237 – 1241.
- Chiu SI, Lee JZ, Huang D.H.(2004)" **Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan**". Cyberpsychology & Behavior. 7(5): 571-581.
- Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Griffiths MD, et al. (2012) **The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ)**. PLoS ONE 7(5): 1-9.
- Gentile D. (2009) "**Pathological video-game use among youth ages 8 to 18**". Psychological Science. 20: 594-602.
- Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. (2011) "**Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study**". Pediatrics. 127 (2): 319-329.
- Griffiths M. (2009) "**Online computer gaming: Advice for parents and teachers**". Education and Health. 27 (1): 3-6.
- Griffiths MD & Larkin M. (2004)" **Conceptualizing addiction: The case for a 'complex systems' account**". Addiction Research and Theory. 12: 99–102.
- Grusser SM, Thalemann R, Griffiths M.D. (2007) "**Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?**". Cyber psychology & Behavior. 10: 290-292.
- Haagsma M. (2008) "**Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalence and Risk Factors for Addiction**". MA Thesis, University of Twente.
- Kim SM, Han DH, Lee YS, Renshaw P.F. (2012) "**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. 28: 1954–1959.
- Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, Yen CF. (2005) "**Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction among Taiwanese Adolescents**". The Journal of Nervous and Mental Disease. 193 (4): 273-277.
- Kovac'evic' I, Minovic' M, Milovanovic' M, Pablos PO, Starc'evic D. (2012) "**Motivational aspects of different learning contexts: My mom won't let me play this game. . .**". Computers in Human Behavior. In Press.

- Kuss DJ & Griffiths MD. (2012) **"Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research"**. Journal of Behavioral Addiction. 1: 3-22.
- Lovibond PF and Lovibond SH. (1995) **"The Structure of Negative Emotional States: Comparison of the Depression Anxiety Inventories"**. Behavior Research and Therapy. 33: 335-342.
- Mehroof M, Griffiths M.D. (2010) **"Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety"**. Cyber psychology, Behavior, and Social Networking: 13(3): 313-316.
- Mitrofan O, Paul M, Spencer N. (2008) **"Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review"**. Child: Care, Health and Development. 35(1): 5–15.
- Olson CK, Kutner L.A., Warner D.E., Almerigi J.B., Baer L., Nicholi A.M., Beresin E.V. (2007) **"Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls"**. Journal of Adolescent Health. 41: 77– 83.
- Peng L.H., Li, X. (2009) **"A survey of Chinese collage students addicted to video games"**. China Education Innovation Herald. 28: 111-112.
- Porter G., Starcevic V., Berle D., Fenech P. (2010) **"Recognizing problem video game use"**. Australia and New Zealand Journal of Psychiatry. 44: 120-128.
- Przybylski A.K., Weinstein N., Ryan R.M., Rigby C.S.(2009) **"Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games"**. Cyber psychology & Behavior. 12(5): 485-492.
- Roberty J.W. (2004) **"A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking"**. Journal of Research in Personality. 38: 256–279.
- Sadock B.J., Kaplan H.I., Sadock V.A. (2002) **Kaplan and Sadock's Synopsis of Psychiatry: Behavioral Sciences/Clinical Psychiatry**. Philadelphia: Lippincott Williams.
- Salguero RAT, Moran RMB. (2002) **Measuring problem video game playing in adolescents**. Addiction, 97: 1601–1606.
- Stettler N, Singer TM, Suter PM. (2004) **"Electronic games and environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland"**. Obesity Research. 12: 896-903.

- Supaket, P., Munsawaengsub, C., Nanthamongkolchai, S., Apinuntavetch, S. (2008) **"Factors Affecting Computer Game Addiction and Mental Health of Male Adolescents in Mueang District, Si Sa Ket Province"**. Journal of Public Health. 38(3): 317-330.
- Tejeiro, R.A., Gómez-Vallecillo, J.L., Pelegrina, M., Wallace, A., Emberley, E. (2012) **"Risk Factors Associated with the Abuse of Video Games in Adolescents"**. Psychology. 3(4): 310-314.
- Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Vermulst, A., Van den Eijnden, R.J., Van de Mheen, D.(2012) **Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers**. Addiction Research Report: 205-212.
- Wallenius, M., Punamäki, R.L. (2008) **"Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication"**. Journal of Applied Developmental Psychology. 29: 286–294.
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R.L., Lintonen, T. (2009) **"Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health"**. Journal of Applied Developmental Psychology. 30: 463–474.
- Weaver, J., Mays, D., Weaver, S.S., Kannenberg, W., Hopkins, G.L., et al. (2009) **"Health Risk Correlates of Video Game Playing among Adults"**. American Journal of Preventive Medicine. 6(14): 1-7.
- Wood, RTA. (2008) **"Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples"**. International Journal of Mental Health and Addiction. 6:169–178.
- Young, K. (2009) **" Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents"**. The American Journal of Family Therapy. 37: 355-372.
- Young, K.S., Nabuco de Abreu, C. (2011) **Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment**. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

# **Youth Online Gaming Addiction: The Role of Self esteem, Anxiety and Depression**

**Sadjad Amini Manesh**

Ph.D. student, kharazmi University

**Ali mohammad Nazari**

Ph.D., Associate Professor, Faculty of Psychology and Education, kharazmi University

**Alireza Moradi**

Ph.D., Full Professor, Faculty of Psychology and Education, kharazmi University

**Valiollah Farzad**

Ph.D., Associate Professor, Faculty of Psychology and Education, kharazmi University

*Received: 27 Aug. 2014*

*Accepted: 14 Oct. 2014*

Online gaming addiction is a prevalent problem among adolescents and youths. The current study aimed to investigate the role of self-esteem, depression and anxiety in online gaming addiction. In this cross sectional study, 360 participants in Tehran were selected through randomized cluster sampling method and participated in the study. All subjects completed Problematic Online Gaming Questionnaire, Rosenberg Self-Esteem Scale, and anxiety and depression subscales of DASS-21. Moreover, Stepwise Multiple Regression Analysis, Pearson Correlation Coefficient and Independent Sample T-Test were used for statistical analysis. Results of regression analysis represented a significant role of self-esteem, depression and anxiety in predicting online gaming addiction. Also, subjects with high and low levels of self-esteem, depression and anxiety were significantly different according to online gaming addiction. Therefore, it seems necessary to consider these factors as influential factors in promoting online gaming addiction.

**Keywords:** Youth, Online Gaming Addiction, Self Esteem, Anxiety and Depression