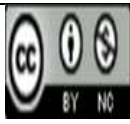


|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>Quarterly of<br/>Communications Psychology</div> <div></div>                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Identifying the Factors Influencing Online Gaming Addiction<br>(A Qualitative Study)                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Sajad Aminimanesh <sup>1•</sup>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <sup>1•</sup> Department Psychology Shiraz Branch, Islamic Azad University, Shiraz, Iran.                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <div></div>                                                                                                                                                                                                                                                                          | <div>Home Page: <a href="https://sanad.iau.ir/journal/cp">https://sanad.iau.ir/journal/cp</a></div> <div>URL:</div> <div>DOI:</div> <div><div></div><div></div></div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Article Information                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | ABSTRACT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <div>Article History:<br/>Received; 2025/04/06<br/>Revised; 2025/05/22<br/>Accepted; 2025/05/22<br/>Published;</div> <div>Article Type:<br/>Research Article</div> <div>Subject Area:<br/>Psychology of Technology<br/>Communication</div> <div>Corresponding Author:<br/>Sajad Aminimanesh</div> <div>E-mail:<br/>Sajadaminimanesh@gmail.com</div> <div>ORCID:</div> | <div>The increasing expansion of online games has become a major source of concern for parents and professionals in recent years. Accordingly, the present study aimed to investigate the factors affecting online games addiction. In this qualitative research, the sample included 13 adolescents who had been selected using purposeful sampling and had met a set of criteria for entering the study. The data collected from semi-structured interviews and were analyzed using conventional qualitative content analysis. The results revealed 536 primary codes and 13 subcategories that were classified into three main categories: Personal factors including sensation seeking, attitude toward game, need for advancement and purposefulness; family factors including cyber specific parenting, family emotional atmosphere, parental modeling, parents' awareness, parents' attitude; and social factors including socializing, accessibility, affiliation with gamers, social restriction. According to the results, it is necessary to consider these factors for prevention, harm reduction, and treatment of online gaming addiction. In general, prevention of excessive use of online games requires a proper planning for leisure time and providing facilities for directing adolescences toward alternative behaviors.</div> <div>KEYWORDS: Addiction, Online Games, Adolescents</div> |
| Citation This Paper: Amini Manesh, Sajjad. (2025). Identifying the Factors Influencing Online Gaming Addiction(A Qualitative Study). Quareterly of Communicatons Psychology, 2(3), pp. 19-35.<br>[In Persian] DOI:                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| شناسایی عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین (یک مطالعه کیفی)                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| سجاد امینی منش <sup>۱</sup>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| <sup>۱</sup> استادیار گروه روانشناسی، واحد شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی، شیراز، ایران.                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
|                                                                                                                                                                          |   | <b>Home Page:</b> <a href="https://sanad.iau.ir/journal/cp">https://sanad.iau.ir/journal/cp</a><br><br><b>URL:</b><br><br><b>DOI:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
| اطلاعات مقاله                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                     | چکیده                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                     |
| <b>تاریخ‌های مقاله:</b><br>تاریخ دریافت؛ ۱۴۰۴/۰۱/۱۷<br>تاریخ بازنگری؛ ۱۴۰۴/۰۳/۰۱<br>تاریخ پذیرش؛ ۱۴۰۴/۰۳/۰۱<br>تاریخ انتشار:                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                     | <p>گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر از منابع عمده نگرانی والدین و متخصصان بوده است. بر این اساس، پژوهش حاضر با هدف شناسایی عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شده است. طرح پژوهش حاضر کیفی از نوع تحلیل محتوای کیفی بود. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه نوجوانان استفاده‌کننده از بازی‌های آنلاین بودند که ۱۳ نفر از آن‌ها که ملاک‌های ورود به مطالعه را داشتند به روش نمونه‌گیری هدفمند به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. برای جمع‌آوری داده‌های پژوهش از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استفاده شد و داده‌های به کمک تحلیل محتوای کیفی به شیوه عرفی تحلیل شدند. نتایج به دست آمده شامل ۵۳۶ کد اولیه و ۱۳ زیرمقوله بود که در ۳ مقوله اصلی دسته‌بندی شدند: عوامل فردی که شامل هیجان‌خواهی، نگرش به بازی، هدفمندی و میل به پیشرفت بودند. عوامل خانوادگی که عبارت بودند از والدگری موثر، الگوگیری از والدین، آگاهی والدین، نگرش والدین و جو عاطفی خانواده و عوامل اجتماعی که شامل در دسترس بودن، الگوگیری از همسالان، اجتماعی شدن و محدودیت‌های جامعه بودند. با توجه به نتایج به دست آمده، توجه به این عوامل در پیشگیری، کاهش آسیب و درمان اعتیاد به بازی‌های آنلاین ضروری است. در مجموع، پیشگیری از استفاده اعتیادگونه از بازی‌های آنلاین مستلزم برنامه‌ریزی مناسب برای اوقات فراغت و فراهم کردن تسهیلات مناسب برای هدایت نوجوانان به سمت رفتارهای جایگزین است.</p> <p><b>واژگان کلیدی:</b> اعتیاد، بازی‌های آنلاین، نوجوانان</p> |                                                                                     |
| <b>نوع مقاله:</b><br>مقاله پژوهشی                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| <b>حوزه موضوعی:</b><br>روانشناسی ارتباطات فناوری                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| <b>● نویسنده مسئول:</b><br>سجاد امینی منش                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| <b>رایانامه:</b><br><a href="mailto:Sajadaminimanesh@gmail.com">Sajadaminimanesh@gmail.com</a>                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| <b>ارکید:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| ناشر: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                     | شاپا: ۳۰۹۲-۶۴۳۲                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                     | شاپا الکترونیکی: ۳۰۹۲-۶۴۴۰                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                     |
| استناد به این مقاله: امینی منش، سجاد. (۱۴۰۴). شناسایی عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین (یک مطالعه کیفی). فصلنامه روانشناسی ارتباطات، ۲(۳)، صص. ۳۵-۱۹.                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |
| DOI:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                     |

## مقدمه

گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر از منابع عمده نگرانی والدین و متخصصان بوده است. مطالعات مختلف نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند (والنیوس و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۰۹). بازی‌های آنلاین به دلیل برخورداری بودن از ویژگی‌هایی مانند تعاملی بودن و هیجان‌انگیز بودن توانسته‌اند به سرعت در بین کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان محبوبیت پیدا کنند (پرزبیلسکی و همکاران<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹). با این حال، این بازی‌ها در کنار ویژگی‌های مثبت، آسیب‌هایی مانند افزایش پرخاشگری (میتروفان، پال و اسپنسر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۸)، چاقی و کم‌ تحرکی (مختار و مک‌گی، ۲۰۲۵)، انزوا و تنهایی (یانگ، ۲۰۰۹) را نیز به همراه دارند.

طبق تعریف، اعتیاد به بازی آنلاین به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن می‌باشد که نتیجه‌اش ایجاد اختلال در چرخه طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی است. اعتیاد به بازی آنلاین دارای مولفه‌های اساسی اعتیاد مثل تحمل و عود تغییر رفتار است (باتماز و سلیک<sup>۴</sup>، ۲۰۲۱).

مطالعات انجام شده در کشورهای مختلف نشان داده‌اند درصد شیوع نشانگان اعتیاد به بازی‌های آنلاین قابل توجه بوده و در دامنه ۱/۷ درصد تا ۲۵/۵ درصد متغیر است (جنتایل و همکاران، ۲۰۱۱). برای مثال در یک مطالعه ۸/۵ درصد از نوجوانان استفاده

کننده از بازی‌های آنلاین در ایالات متحده نشانگان اعتیاد به بازی را نشان دادند (جنتایل<sup>۵</sup>، ۲۰۰۹). ارقام مشابهی نیز در سایر کشورها گزارش شده‌اند. برای مثال ۱۰/۳ درصد نوجوانان چینی (پنگ و لی<sup>۶</sup>، ۲۰۰۹)، ۸ درصد نوجوانان استرالیایی (پورتر و همکاران<sup>۷</sup>، ۲۰۱۰)، ۹/۹ درصد نوجوانان در سنگاپور (جنتایل و همکاران، ۲۰۱۱)، ۱۱/۹ درصد نوجوانان آلمانی (گروسر و همکاران<sup>۸</sup>، ۲۰۰۷) و ۷/۵ درصد نوجوانان در بریتانیا از این مشکل رنج می‌برند.

مطالعه ادبیات پژوهشی موجود در زمینه عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ارتباط متغیرهای متعددی را با اعتیاد به این بازی‌ها مورد بررسی قرار داده‌اند. برای مثال در حوزه عوامل فردی، مهراف و گریفیث<sup>۹</sup> (۲۰۱۰) رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و اضطراب، پرخاشگری، هیجان‌خواهی و روان‌رنجورخویی را گزارش کرده‌اند. تجیرو و همکاران<sup>۱۰</sup> (۲۰۱۲) نیز به ارتباط رضایت از زندگی، خودپنداره تحصیلی و اجتماعی، و رفتار ضداجتماعی و خطرپذیری، با اعتیاد به بازی‌ها اشاره کرده‌اند. سایر پژوهش‌ها نیز نقش عواملی چون خصومت، جنسیت، هراس اجتماعی (جنتایل و همکاران<sup>۱۱</sup>، ۲۰۱۱)، افسردگی و عزت‌نفس (ون‌روج و همکاران<sup>۱۲</sup>، ۲۰۱۲)، خودکارآمدی (هاگسما، ۲۰۰۸)، هیجان‌خواهی (کیم و همکاران، ۲۰۲۲) و سلامت روان (سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸) را مورد توجه قرار داده‌اند. از جمله عوامل اجتماعی مطرح شده در پژوهش‌های قبلی می‌توان به در دسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای

7- Porter et al.

8- Grusser et al.

9- Mehrouf and Griffiths

10- Tejeiro et al.

11- Gentile et al.

12- VanRooij et al.

1- Wallenius et al.

2- Przybylski et al.

3- Mitrofan et al.

4- Batmaz and Çelik

5- Gentile

6- Peng and Li

(سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸)، هزینه‌های استفاده از بازی‌های آنلاین (مک‌بروم<sup>۱۳</sup>، ۲۰۱۳) و تاثیر گروه همسالان (جنتایل و همکاران، ۲۰۱۱) اشاره کرد. و بالاخره در حوزه عوامل خانوادگی نیز نگرش والدین به بازی‌ها (مک‌بروم، ۲۰۱۳) و والدگری موثر (دوناتی و همکاران<sup>۱۴</sup>، ۲۰۲۱) مورد تأکید قرار گرفته است.

با وجود اینکه در پژوهش‌های قبلی برخی از عوامل فردی و اجتماعی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد بررسی قرار گرفته‌اند، وجود مواردی تناقض و ابهام در نتایج این پژوهش‌ها، انجام مطالعه در این حوزه را ضرورت بخشیده است. برای مثال با وجود آن‌که لی، لئونگ، لو، ژیونگ و وو<sup>۱۵</sup> (۲۰۱۱) به این نتیجه دست یافتند که بر خلاف ارتباط‌های چهره‌به‌چهره، روابط برقرار شده در فضای مجازی نمی‌تواند کیفیت زندگی افراد را ارتقا دهند، برخی پژوهش‌ها به این مساله اشاره کرده‌اند که بازی آنلاین موجب یافتن دوستان جدید (کول و گریفیث، ۲۰۰۷) و بهبود مهارت‌های اجتماعی و ارتقاء عزت‌نفس (اولسون، ۲۰۱۰) می‌شود.

همچنین با نگاهی به ادبیات پژوهشی موجود در زمینه اعتیاد به بازی‌های آنلاین قابل مشاهده است که پژوهش‌های انجام شده نتوانسته‌اند اطلاعات جامع و مناسبی را در زمینه عوامل مؤثر بر آن و میزان اثرگذاری این عوامل فراهم کنند (تجیرو و همکاران، ۲۰۱۲). در راستای مطالب بیان‌شده و ضرورت توجه به مسأله اعتیاد به این بازی‌ها، پژوهش حاضر با هدف شناسایی عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شد.

### روش‌شناسی پژوهش

طرح پژوهش حاضر کیفی از نوع تحلیل محتوای کیفی به روش عرفی بود. این نوع از تحلیل محتوای کیفی معمولاً در مطالعاتی به کار می‌رود که نظریه‌های موجود یا ادبیات پژوهشی در مورد پدیده مورد مطالعه آن‌ها محدود باشند. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه نوجوانان استفاده‌کننده از بازی‌های آنلاین بودند که ۱۳ نفر از آن‌ها که ملاک‌های ورود را داشتند به‌عنوان نمونه پژوهش انتخاب شدند.

برای انتخاب نمونه‌ها از روش نمونه‌گیری هدفمند از نوع گلوله برفی استفاده شد. بدین‌صورت که با مراجعه به گیم‌نت‌های سطح شهر تهران، نوجوانانی که بیش از ۳۰ ساعت در هفته از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کردند انتخاب شدند. همچنین دارا بودن حداقل ۵ مورد از ملاک‌های تشخیصی اعتیاد به بازی‌های آنلاین (یانگ، ۲۰۰۹) دیگر ملاک ورود به پژوهش بود. ملاک خروج از پژوهش نیز سوءمصرف مواد و الکل، سابقه بستری شدن در بیمارستان و مصرف داروهای روانپزشکی بودند.

نمونه‌ها با استفاده از مصاحبه عمیق نیمه ساختاریافته مورد بررسی قرار گرفتند. ملاحظات اخلاقی شامل رضایت آگاهانه، بی‌نام بودن فرم مصاحبه و رعایت اصل آسیب‌رسانی بود. سوالات اولیه مصاحبه بر اساس ادبیات پژوهش و نتایج مصاحبه‌های مقدماتی تدوین شدند. مصاحبه‌ها بین ۴۵ تا ۶۰ دقیقه طول کشیدند و نمونه‌گیری تا رسیدن به اشباع نظری ادامه پیدا کرد. تمام مصاحبه‌ها به‌صورت دقیق پیاده‌سازی شدند. فرایند تحلیل داده‌ها استقرایی بود، به این معنا که هیچ چارچوب مفهومی قبلی برای کدگذاری و مقوله‌بندی

<sup>13</sup>- McBroom

<sup>14</sup>- Donati et al.

<sup>15</sup>- Lee et al.

وجود نداشت. برای کدگذاری، متن مصاحبه‌ها قطعه‌بندی شده و هر قطعه یک کد در نظر گرفته شد و نام هر کد به‌گونه‌ای انتخاب شد که دقیقه و به‌صورت عینی توصیف‌کننده قطعه مشخص شده باشد. برای تایید جهت کسب اطمینان در رابطه با کفایت فرایند پژوهش، مراحل انجام کدگذاری و استخراج مفاهیم و مقوله‌ها با نظارت سه پژوهشگر خبره در زمینه پژوهش کیفی انجام شد. همچنین به منظور بررسی قابلیت اعتبار یا همان ریشه داشتن یافته‌ها در واقعیت، نتایج به دست آمده از مصاحبه در اختیار مصاحبه‌شونده قرار گرفت تا درباره صحت آن‌ها اعلام نظر کند. همچنین برای افزایش قابلیت یافته‌های پژوهش

تصدیق، تمامی کدها درون متن مصاحبه‌ها قابل ردیابی هستند و نمونه آن‌ها در متن مقاله نیز ارائه شده است. نتیجه کدگذاری باز شناسایی تعداد زیادی کدهای باز بود. کدهای به دست آمده پس از چند بار غربال کردن و با ملاحظه مشابهت‌ها و تفاوت‌های آن‌ها ادغام شدند و در نهایت کدها به تعداد محدودتری تقلیل یافت و بر اساس آن کدهای نهایی مشخص گردید. در ادامه کدهای نهایی به‌صورت تحلیلی به درون‌مایه اصلی تبدیل شدند که در ادامه ارائه شده‌اند.

زیرمقوله بعدی نگرش مثبت به بازی بود که به معنای توجه محض به نقاط قوت بازی و سودمند دانستن آن در مقایسه با سایر فعالیت‌ها است. به‌گونه‌ای که پیامدهای استفاده بیش از حد از بازی‌ها را در نظر نمی‌گیرند و آن را فعالیتی معنادار و هدفمند می‌دانند که ابعاد مثبت فراوانی برای آن‌ها ذکر کرده‌اند: مانند باز کردن ذهن، تقویت زبان، افزایش قدرت تحلیل و سازمان‌دهی و آسیب کمتر در مقایسه با سایر فعالیت‌ها: «بیشتر به بازی‌های استراتژیک علاقه دارم. چون بازی‌های استراتژیک برای تجربه آدم خیلی خوبه. یعنی کمک می‌کنه که ذهن آدم باز بشه که کمتر اشتباه کنه. دقت رو هم بالا می‌بره. چون بازی‌های آنلاین تمرکزیه. مثل بازی آفلاین نیست که فقط بزن و بکش باشه.» و «من توی بازییم هدف دارم. اولش اینه که زبانم تقویت می‌شه. چون زبان فرآره. الان من یه سری کانکشن [ارتباط با دوستان] خارجی دارم که هم زبانمو تقویت می‌کنم هم می‌فهمم توی دنیا چه خبره. بعدش هم تنها چیزی که [در جامعه ایران] مجازه و باعث می‌شه توی

پس از رسیدن به اشباع نظری در فرایند مصاحبه و پیاده کردن متن مصاحبه روی کاغذ، اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و در نهایت ۵۳۶ کد در قالب سه مقوله و ۱۳ زیرمقوله شناسایی شد که در ادامه به تفکیک به آن‌ها اشاره شده است.

### عوامل فردی

اولین زیرمقوله شناسایی شده، هیجان خواهی بود که به معنای تمایل به رسیدن به تجارب جدید و متفاوت، علاقه‌مندی به انجام فعالیت‌های چالش‌برانگیز و پرهیجان و توانایی پایین برای تحمل افراد یا موقعیت‌ها و یا رفتارهای تکراری و یکنواخت است: «کارهای دیگه هیچ کدوم لذتش به بازی کردن نمی‌رسه. چون چیزهایی داره که توی دنیای واقعی امکان نداره بهشون برسی. این واسه من خیلی هیجان داره.» و «هیجان بازی جنسش با هیجان فعالیت‌های دیگه فرق داره. البته اگه کار دیگه‌ای باشه که منو [به لحاظ هیجانی] ارضا کنه، اون کار را هم انجام می‌دم.»

دنیای مجازی غرق بشی و ذهنت آروم بشه همین گیمه. هم خرجش کمه و هم ضرری نداره.»

زیرمقوله بعدی هدفمندی در استفاده از اوقات فراغت بود که به معنای نداشتن برنامه برای استفاده از این زمان‌ها و نیاز به فعالیت‌های تفریحی است که باعث می‌شود افراد به بازی‌های آنلاین روی بیاورند. مصاحبه‌شونده‌ها بیان کرده‌اند که در اوقات فراغتشان به دنبال فعالیت‌هایی می‌گردند که وقت آزادشان را با آن‌ها پر کنند و زمانی که گزینه دیگری نداشته باشند، از بازی آنلاین استفاده می‌کنند: «وقتم که خالی باشه میام بازی می‌کنم. اگه کاری داشته باشم یا مثلاً مهمان داشته باشیم کمتر میام این‌جا. اگه بعداً برم سر کار کمتر بازی می‌کنم، ولی الان که بیکارم وقتمو با بازی پر می‌کنم. از بیکاری که بهتره. حداقل حوصله‌ام سر نمی‌ره.» و «من چون درس نمی‌خونم وقت آزادم زیاده. بیشتر میام گیم‌نت. به جز بازی هم بعضی وقت‌ها ورزش می‌کنم. البته فوقش یه روز [در هفته]. بقیشو یا تو همین پارک یا گیم‌نت. اگه کار دیگه‌ای داشته باشم، نمیام بازی می‌کنم. یا کمتر میام. مثلاً اگه [با خانواده] بریم بیرون برای مهمانی یا تفریح.»

میل به پیشرفت در بازی و کسب امتیاز هر چه بیشتر در آن نیز زیرمقوله دیگری بود که در اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها مشاهده شد. به عبارت دیگر بسیاری از بازیکنان بازی را به‌عنوان فضایی برای پیشرفت تلقی می‌کنند که می‌توانند در آن توانایی‌های خود را به اثبات برسانند. همچنین ادراک فرد از توانایی خود برای پیشرفت در بازی، داشتن سبک در بازی و رسیدن به سرخوشی ناشی از کسب قدرت و اعتبار در بازی از جمله عوامل موثر در گرایش به بازی‌های آنلاین هستند که در مصاحبه‌ها مورد اشاره قرار گرفته‌اند: «اگه کسی توی خودش ببینه که

می‌تونه پیشرفت کنه علاقه‌اش بیشتر می‌شه. منم بازی‌ها رو که دیدم، چون می‌دونستم که می‌تونم پیشرفت کنم، علاقه‌مند شدم. فکر می‌کنم استعدادشو دارم. هدفم از بازی کردن هم تفریح نیست، واسه مقام آوردن و پیشرفته.» و «نسبت به سابقه گیمم احساس می‌کنم خوب پیشرفت کردم. دوست دارم بازیکن حرفه‌ای‌تری بشم. الان دارم تمرین می‌کنم برای تورنمنت. برام مهمه که توی بازی پیشرفت کنم. آدم مسیری را انتخاب می‌کنه که بهش علاقه داشته باشه و بتونه توی اون مسیر پیشرفت کنه.»

### عوامل خانوادگی

اولین زیرمقوله خانوادگی، والدگری موثر بود که به معنای مجموعه رفتارهایی است که والدین در رابطه با بازی کردن فرزندانشان از خود نشان می‌دهند. وجود قانون در زمینه چگونگی استفاده از بازی‌ها و تشریح آن برای نوجوان، واکنش والدین به بازی کردن بیش از حد یا استفاده از بازی‌ها در زمان و مکان نامناسب، پیگیری اجرا شدن قوانین وضع شده در زمینه استفاده از بازی‌ها از جمله این راهبردها هستند. کیفیت تعامل درباره بازی‌ها نیز از عواملی است که می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای در این زمینه داشته باشد: «پدر و مادرم اولش زیاد بهم می‌گفتن که بازی نکن و بده و از این حرفا. اما الان دیگه هیچی نمی‌گن. بعضی وقتا یه چیزی می‌گن ولی دیگه بیخیال شدن. چون هر چی بگن باز من میام. اولش غر می‌زدن، الان دیگه نه. خیالشون راحت‌تره که سر من به بازی گرمه.» و «اگر بیشتر از اون چیزی که پدر و مادرم می‌گن بازی کنم، غر می‌زنن. فقط همین. کار دیگه‌ای نمی‌کنن. هر وقت درباره بازی صحبت می‌کنیم یه کم بحثمون می‌شه. اونا غر می‌زنن و آخرش هم می‌گن دیگه حق نداری بازی کنی. من

هم تا چند روز حواسمو جمع می‌کنم که بهم گیر ندن. بعد از یکی دو روز دیگه کاری به کارم ندارن.»

جو عاطفی خانواده زیرمقوله دیگری است که از اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها استخراج شد. منظور از جو عاطفی خانواده، مجموعه‌ای از شرایطی است که از آن جمله می‌توان به جذاب نبودن محیط (عاطفی) خانه و تعامل ضعیف اعضای خانواده، بی‌توجهی، ارتباط ضعیف، رها شدن نوجوان، عدم درک شدن از سوی اعضای خانواده، وجود تعارض در بین اعضای خانواده و نظایر آن اشاره کرد که در مصاحبه‌های انجام شده قابل مشاهده است: «توی خونه همیشه توی اتاقم هستم. بقیه هم همین‌طور. هر کی سرش به کار خودش. رابطه‌ام با پدر و مادرم بد نیست. در حد صحبت‌های عادی. خیلی صمیمی نیستیم. بعضی وقتا جر و بحثمون هم می‌شه. توی خونه من سعی می‌کنم اصلاً توی هیچ بحثی کلا شرکت نکنم.» و «با مادرم صمیمی نیستم. خیلی رابطه‌مون خوب نیست. بعضی وقتا بحثمون هم می‌شه. دعوا هم می‌شه. وقتی جر و بحث می‌شه می‌رم توی اتاقم در رو می‌بندم می‌شینم پای کامپیوتر.»

الگوگیری از والدین عامل دیگری است که در اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها مشاهده شد. منظور از این زیرمقوله، الگوی رفتاری والدین در استفاده از رسانه‌ها و در سطحی وسیع‌تر چگونگی استفاده والدین از اوقات فراغت است. برای مثال استفاده از اینترنت، ماهواره، شبکه‌های اجتماعی و سایر رسانه‌ها به منظور پر کردن اوقات فراغت و با هدفی غیر از انجام کارهای ضروری در این مقوله جای می‌گیرد. به عبارت دیگر در چنین الگویی والدین به شکل صحیح از زمان‌های آزاد خود استفاده نمی‌کنند: «مادرم بیشتر وقتشو با فیلم‌های فارسی وان و توبیکش و جیم مشغوله. من هم می‌رم تو اتاقم گیم بازی می‌کنم» و «بابام می‌گه

کامپیوتر یه چسب داره برات. ولی خودش و مامانم همیشه پای اینترنت هستن. پای کامپیوتر فیس بوک و اینا می‌رن. [استفاده بابام] ربطی به کارش نداره. همین شبکه‌های اجتماعی با دوستاش. مامان هم توی این سایتای سرگرمی و وایبر و از این جور چیزا می‌چرخه واسه خودش.»

آگاهی والدین نیز عامل دیگری است که در بسیاری از مصاحبه‌ها مشهود بود. بسیاری از مصاحبه‌شونده‌ها به این مساله اشاره کردند که والدین‌شان دانش اندکی درباره بازی‌ها دارند و به این دلیل قادر به درک آن‌ها نیستند. برخی از مواردی که در زیرمقوله آگاهی والدین قرار گرفتند عبارت‌اند از: آشنایی والدین با انواع بازی‌ها، داشتن تجربه استفاده از بازی‌ها، آشنایی با دلایل و انگیزه‌های استفاده از بازی‌ها و ابعاد مثبت و منفی بازی کردن: «[پدر و مادرم] اصلاً درکی از بازی ندارن. چون از نسلی که اومدن اصلاً همچین چیزی نبوده. به خاطر این هم نمی‌گنجه توی ذهنشون که بازی چه قابلیت‌هایی داره. یعنی کلا حس نمی‌کنن بازی چه حسی به آدم می‌ده. خیلی درکی از بازی ندارن. حق هم دارن. چون اصلاً از تکنولوژی استفاده نمی‌کنن.» و «پدر و مادرم خیلی نمی‌دونن بازی کردن چه حالی می‌ده. به خاطر همین نمی‌تونن درک کنن چرا بازی می‌کنم. مثلاً می‌گن بازی‌ها بی‌معنی هستن. اصلاً نمی‌دونن بازی چیه. چون بازی نکردن.»

نگرش والدین زیرمقوله خانوادگی دیگری بود که در متن مصاحبه‌ها شناسایی گردید. آن‌چه تحت این عنوان مورد بحث قرار می‌گیرد نگرش منفی والدین بر اساس باورهای کلیشه‌ای و غیرمنطقی نادرست در زمینه استفاده از بازی‌های آنلاین است. بر اساس داده‌های به دست آمده، والدین این بازیکنان نگرشی منفی به بازی‌های آنلاین دارند و از آن به‌عنوان یک

فعالیت بیهوده و یا یک سرگرمی مخرب و آسیب‌زا یاد می‌کنند: «[پدر و مادرم] می‌گن بازی‌های خشن می‌کنی، روی اعصاب تاثیر می‌گذاره. خشن می‌شی. ناراحتت می‌کنه. تمرکز نداری. چیزی هم ندیدن. وقتی حواسم جمع نیست به کارهایی که می‌کنم یا بعضی چیزا یادم می‌ره، می‌گن این اثر بازیاست.» و «پدر و مادرم اصلاً بازی رو قبول ندارن. سعی کردم براشون تو ضیح بدم، ولی موفق نشدم. یعنی گوش نمی‌دن. اگر هم گوش بدن آخرش دوباره می‌گن بده و از این حرفا. همچنان نظرشون منفیه.»

### عوامل اجتماعی

تحلیل کیفی داده‌های حاصل از مصاحبه به استخراج چهار زیرمقوله اجتماعی منجر شد که عبارتند از: در دسترس بودن، ارتباط با دوستان، الگوگیری از همسالان و محدودیت‌های جامعه.

زیرمقوله‌ای که بیشترین فراوانی کدهای شناسایی شده را به خود اختصاص داده زیرمقوله ارتباط با دوستان بود که ۱۰۴ بار در مصاحبه‌ها تکرار شده بود. مفاهیمی که تحت عنوان ارتباط با همسالان در یک زیرمقوله قرار گرفتند عبارتند از: گسترش رابطه دوستانه و دوست‌یابی از طریق گیم و ارضای نیازهای اجتماعی و بین فردی و لذت رقابت با آشنایان و افزایش صمیمیت از این طریق. به عبارت دیگر بازی آنلاین نقشی محوری در رابطه بین دوستان پیدا کرده و در واقع بهانه‌ای است برای دور هم جمع شدن در گیم‌نت یا مکان‌های مشابه و یا حتی در فضای مجازی: «همین که می‌تونم دوستانم رو ببینم و دور هم باشیم خیلی برام مهمه. اگه بخوام بچه‌ها را ببینم میام گیم‌نت. این جوری با هم بازی می‌کنیم و همدیگه را هم می‌بینیم.» و «ارتباط با دوستان: فرق بازیای آنلاین با بازی‌های عادی اینه که با یکی دیگه اون سر دنیا ارتباط برقرار می‌کنی. از این

طریق باهاش آشنا می‌شی. بعضی از دوستانم از طریق بازی پیدا کردم. توی بازی آنلاین هفته‌ای حداقل یکی دو تا دوست پیدا می‌کنم.»

در دسترس بودن بازی‌های آنلاین نیز از جمله زیرمقوله‌های استخراج شده است. در واقع آن‌چه در این زیرمقوله دسته‌بندی شده، اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها پیرامون مسائلی چون ارزان بودن بازی در مقایسه با بسیاری از سرگرمی‌های دیگر و سهولت دسترسی به آن به لحاظ زمانی و مکانی در تمامی ساعت‌های شبانه‌روز و در منزل و گیم‌نت است: «الان دیگه هر کی هر بازی که بخواد رو می‌تونه پیدا کنه. بازی هم دم دستن. اگه [کسی] تنبل باشه و پول نداشته باشه که بازی بهتر از کارهای دیگه هست. چون گرون نیستن. اگه توی خونه بازی کنی که هزینه نداره.» و «خیلی وقتا گیم‌نت برامون مجانی می‌افته [به واسطه شرط‌بندی]. کلا خرج بازی واسم خیلی نیست. خونمون نزدیکه. هر وقت بخوام میام گیم‌نت. معمولاً شب تا صبح بازی می‌کنم. وقتایی که نشه بیام گیم‌نت هم توی خونه بازی می‌کنم.»

الگوگیری از همسالان زیرمقوله دیگری است که در تمامی مصاحبه‌ها مفاهیم مرتبط با آن قابل مشاهده است. آن‌چه در قالب این زیرمقوله طبقه‌بندی شده، اظهارات مصاحبه‌شوندگان پیرامون تاثیر همسالان، همنشینی یا دوستانی که از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند و دریافت تایید از سوی همسالان است. به عبارت دیگر بسیاری از دوستان مصاحبه‌شونده‌ها از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند. همچنین بازی برای بسیاری از افراد راهی برای ورود به گروه همسالان و پذیرفته شدن در بین آن‌ها و به عبارتی کسب اعتبار برای فرد است: «همیشه اگه بچه‌ها بگن بیا گیم‌نت من باهاشون

میام. چون بازیمو قبول دارن. به خاطر همین میام باهاشون. بیشتر وارکرفت و کانتر بازی می‌کنم. چون بقیه بچه‌ها هم همینارو بازی می‌کنن. الان اکثر هم سن و سالای ما بازی آنلاین می‌کنن. یعنی کارهای دیگه خیلی هم سن و سالای ما توش نیستن.» و «[توی بازی‌های آنلاین] کلاً اینجوریه که همه دوست دارن با پلیرای قوی‌تر ارتباط برقرار کنن. یعنی این‌طوری جا افتاده که هر کی بازی‌ش بهتره لایذ چیزای بیشتری بلده و بقیه می‌خوان باهاش بازی کنن.»

زیرمقوله اجتماعی دیگری که محدودیت‌های جامعه نام گرفته است، به اظهارات مصاحبه‌شونده‌ها پیرامون، محدود بودن دامنه انتخاب‌های در حوزه اوقات فراغت، نبود تفریحات سالم و عدم جذابیت و توانایی رقابت سایر تفریحات با بازی‌های آنلاین، عدم توجه جامعه به حوزه گیم و عدم جهت‌دهی مناسب از سوی نهادهای مسئول اشاره دارد: «تقصیر جامعه هم هست. اصلاً بهایی به گیم نمی‌ده. یعنی به جای این که استعدادیابی کنن و مسابقات بگذارن هیچ کاری انجام نمی‌دن. تقریباً توی اوقات فراغتم گزینه دیگه‌ای جز بازی کردن ندارم. چون یه سری محدودیت‌هایی اینجا هست که اون کارهایی که می‌خواهم را نمی‌تونم انجام بدم.» و «کلا تو ایران

می‌گن گیم خوب نیست. در واقع گیم هیچ جایگاهی نداره. ولی وقتی کارای دیگه نمی‌تونم بکنم و تفریح دیگه‌ای ندارم، خُب میام سراغ بازی کردن.» در مجموع و با توجه به آنچه مطرح شد، نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل کیفی مصاحبه‌های انجام شده، به کشف ۱۳ زیرمقوله انجامید که در سه مقوله کلی عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی قرار گرفتند. جدول ۱ توصیف کلی زیرمقوله‌ها و مقوله‌های کشف شده به همراه فراوانی کدهای استخراج شده را نشان می‌دهد. این نتایج به‌عنوان مبنای انجام پژوهش در مرحله کمی مورد استفاده قرار گرفته است.

جدول ۱: مقوله‌ها و زیرمقوله‌های شناسایی شده به‌عنوان

عوامل موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین

|                |                                              |
|----------------|----------------------------------------------|
| عوامل فردی     | ۱-هیجان‌خواهی (۴۵ مورد در ۱۰ مصاحبه)         |
|                | ۲-نگرش به بازی (۲۵ مورد در ۱۱ مصاحبه)        |
|                | ۳-میل به پیشرفت (۶۳ مورد در ۱۱ مصاحبه)       |
|                | ۴-هدفمندی (۶۶ مورد در ۹ مصاحبه)              |
| عوامل خانوادگی | ۱-نگرش والدین (۲۲ مورد در ۸ مصاحبه)          |
|                | ۲-آگاهی والدین (۳۲ مورد در ۱۰ مصاحبه)        |
|                | ۳-والدگری (۵۷ مورد در ۱۰ مصاحبه)             |
|                | ۴-الگوگیری از والدین (۱۴ مورد در ۶ مصاحبه)   |
|                | ۵-جو عاطفی خانواده (۴۷ مورد در ۹ مصاحبه)     |
| عوامل اجتماعی  | ۱-در دسترس بودن (۴۲ مورد در ۱۰ مصاحبه)       |
|                | ۲-الگوگیری از همسالان (۵۶ مورد در ۱۱ مصاحبه) |
|                | ۳-اجتماعی شدن (۱۰۴ مورد در ۱۱ مصاحبه)        |
|                | ۴-محدودیت‌های جامعه (۶۳ مورد در ۱۰ مصاحبه)   |

با توجه به یافته‌های این پژوهش، هیجان‌خواهی، نیاز به پیشرفت، هدفمندی و نگرش به بازی عوامل فردی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بودند. هیجان‌خواهی یکی از عوامل فردی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود. این یافته همسو با نتایج پژوهش‌های سالواری و گریفیث<sup>۱۶</sup> (۲۰۲۱)، کیم و همکاران<sup>۱۷</sup> (۲۰۲۲) و لی و همکاران<sup>۱۸</sup> (۲۰۲۰)

### بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف شناسایی عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شد. همان‌طور که در قسمت نتایج اشاره شد، تحلیل و کدگذاری داده‌ها به استخراج ۳ مقوله، عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی انجامید که روی هم رفته ۱۳ زیرمقوله را شامل شدند.

<sup>۱۸</sup>- Li et al.

<sup>۱۶</sup>- Salvarlı and Griffiths

<sup>۱۷</sup>- Kim et al.

است که به رابطه هیجان‌خواهی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین اشاره کرده‌اند. جذابیت بالای بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با سایر فعالیت‌ها، یکی از عوامل اثرگذار بر گرایش نوجوانان دارای سطوح بالای هیجان‌خواهی به سمت این بازی‌ها است (تجیرو و همکاران، ۲۰۱۲). همچنین ویژگی‌های خاص و منحصر به فرد بازی‌های آنلاین مانند قرار گرفتن در جایگاه افراد و شخصیت‌های مختلف (گی، ۲۰۰۹)، رضای حس کنجکاوی و اکتشاف و لذت رقابت با دیگران (اولسون، ۲۰۱۰)، می‌تواند در این زمینه نقش داشته باشد. بازی‌های آنلاین فضایی امن را برای بازیکنان فراهم می‌کنند که در آن می‌توانند قوانین مرسوم در دنیای واقعی را بدون هیچ‌گونه پیامد منفی و محدودیتی زیر پا بگذارند (بارنت و کولسون، ۲۰۱۰). همچنین در دنیای آنلاین می‌توانند گستره ی آنلاین معرفی کرده است. در همین راستا پژوهش فاستر و همکاران<sup>۲۱</sup> (۲۰۱۴) نیز نشان داد بازیکنانی که با انگیزه پیشرفت، رقابت و پیشی گرفتن از دیگران بازی می‌کنند، بیشتر از بازیکنانی که هدف آن‌ها از بازی کردن، کار تیمی و اجتماعی شدن است، احتمال دارد که استفاده مشکل‌ساز از بازی‌ها داشته باشند.

مقوله فردی دیگری که با توجه به نتایج این پژوهش بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین تأثیر داشت، نگرش به بازی بود. دیدگاه این افراد به بازی‌ها، متفاوت از کسانی است که بازی را صرفاً فعالیتی بی‌پهلو و مضر می‌دانند که تنها هدف آن سرگرم شدن و گذران اوقات فراغت است. بازیکنانی که نگرش مثبتی به بازی‌ها دارند تمرکز بیشتری بر نقاط قوت بازی‌ها، همچون بهبود تمرکز، دقت و توجه، برقراری ارتباط با دوستان جدید از سراسر دنیا و نظایر آن، دارند و پیامدهای منفی استفاده نادرست از بازی‌ها را در نظر نمی‌گیرند. این یافته با نتایج پژوهش سئوک و داکوستا (۲۰۱۲) که در آن ۵۲/۸ درصد از

وسعی از فعالیت‌های هیجان‌انگیز را انجام دهند که بنا به دلایل مختلفی از جمله منع قانونی، خطرناک بودن و هزینه زیاد انجام آن‌ها در دنیای واقعی امکان‌پذیر نیست.

نیاز به پیشرفت یکی دیگر از عوامل فردی تأثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین با توجه به نتایج این پژوهش بود. بازی کردن از دیدگاه بسیاری از بازیکنان راهی برای پیشرفت و اثبات توانایی‌ها به شمار می‌رود؛ به‌گونه‌ای که برخی بازیکنان با هدف شرکت در مسابقات و حضور در تیم‌های قدرتمند ساعت‌های بسیاری را صرف تسلط یافتن بر بازی می‌کنند. در تایید این یافته، اولسون (۲۰۱۰) عواملی چون به چالش کشیده شدن، تسلط بر بازی و پیشرفت در آن را از جمله انگیزه‌های اصلی بازیکنان معتاد به بازی‌ها

آزمودنی‌های معتاد به بازی، بازی آنلاین را به‌عنوان تجربه‌ای مثبت در نظر می‌گرفتند، همخوان است. در همین راستا، ۸۳/۳ درصد آزمودنی‌های پژوهش سئوک و داکوستا (۲۰۱۲) معتقد بودند که هر بازیکنی ممکن است به بازی‌های آنلاین اعتیاد پیدا کند. هماری و کوویوستو<sup>۲۲</sup> (۲۰۱۵) نیز به رابطه نگرش به بازی و استفاده مستمر از آن اشاره کرده‌اند. و در نهایت هدفمندی عامل فردی دیگری بود که با توجه به نتایج این پژوهش، بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین مؤثر بود. در همین راستا، استفاده از بازی‌های آنلاین در زمان‌هایی که برنامه خاصی برای استفاده از زمان وجود ندارد بیشتر اتفاق می‌افتد. همچنین، حسین و همکاران<sup>۲۳</sup> (۲۰۱۲) در پژوهش خود به نقش زمان‌های آزاد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین اشاره و گزارش کردند که نوجوانانی که زمان آزاد بیشتری دارند، بیشتر در معرض اعتیاد به بازی‌های آنلاین قرار دارند. از سوی دیگر در دسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای، مشکلات اقتصادی و هزینه نسبتاً پایین استفاده از آن‌ها هم این روند را سرعت

22- Hamari & Koivisto

23- Hussain, Griffiths, Baguley

19- Gee

20- Barnett & Coulson

21- Fuster et al

می‌بخشد و بر اعتیاد به بازی‌ها، تاثیرگذار است (سوپاکت و همکاران، ۲۰۰۸). به عبارت دیگر از آنجا که رایانه و تلفن همراه اجزاء جدانشدنی زندگی امروزی بوده و در همه جا در دسترس هستند، تغییر رفتار و کاهش مدت زمان بازی کردن برای نوجوانان دشوار است؛ به خصوص زمانی که برای اوقات فراغت نوجوانان برنامه‌ریزی خاصی صورت نگیرد (یانگ، ۲۰۰۹).

بر اساس یافته‌های این پژوهش، والدگری موثر، نگرش والدین به بازی‌ها، آگاهی والدین درباره بازی‌ها، الگوگیری از والدین و جو عاطفی خانواده، عوامل خانوادگی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بودند. همخوان با یافته‌های این پژوهش، نتایج پژوهش‌های قبلی بیان‌گر نقش والدگری موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بوده است (یانگ، ۲۰۰۹؛ دوناتی و همکاران، ۲۰۲۱). منظور از والدگری موثر راهبردهایی است که والدین در مواجهه با استفاده فرزندان‌شان از بازی‌ها به کار می‌گیرند تا از بروز پیامدهای منفی بازی کردن جلوگیری کنند. طبق نظر تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با اغلب فعالیت‌های دیگر جذابیت بیشتری برای نوجوانان دارند. لذا والدگری ضعیف می‌تواند باعث تسهیل گرایش افراد به بازی‌های آنلاین شود. یانگ (۲۰۰۹) راهبردهای والدگری موثر را مطرح کرده است که تعیین محدودیت برای زمان بازی و تغییر کاربرد رایانه از بازی به فعالیت‌های دیگر و تغییر ژانر بازی، از آن جمله‌اند. ژو و همکاران (۲۰۱۲) نیز معتقدند گفتگوی والدین و کودکان درباره بازی‌ها می‌تواند از میزان بازی کردن و در نتیجه احتمال بروز اعتیاد به بازی بکاهد. ون‌دن‌ایدن و همکاران (۲۰۱۰) نیز تعیین قوانین درباره زمان و محتوا، واکنش مناسب به استفاده بیش از حد و کیفیت تعامل و فراوانی ارتباط درباره بازی‌های آنلاین را از راهبردهای موثر در این زمینه دانسته‌اند. البته سخت‌گیری بیش از حد والدین می‌تواند مقاومت واکنشی و اثر بومرنگ را در پی داشته باشد (رینهارت و همکاران، ۲۰۰۷).

نگرش والدین به بازی‌های آنلاین عامل مؤثر بعدی با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر بود. این یافته با نتایج پژوهش ون‌دن‌ایدن و همکاران (۲۰۱۰) همخوان بود. بر اساس یافته‌های این پژوهش والدین نوجوانان معتاد، نگرشی منفی به بازی‌های آنلاین دارند و علاقه‌ای به صحبت کردن با فرزندان درباره بازی‌ها ندارند و دائماً ویژگی‌های منفی بازی‌ها را به فرزندان‌شان گوشزد می‌کنند. این موضوع باعث می‌شود والدین علاقه‌ای به کسب دانش در زمینه بازی‌های آنلاین نداشته باشند که این مساله به نقص دانش در این حوزه و در نتیجه ناتوانی در مدیریت استفاده از بازی‌های آنلاین منجر خواهد شد. برای مثال طبق پژوهش اولسون (۲۰۱۰)، ۵۴/۸ درصد از والدین مطرح کردند که هیچ‌گاه با والدین خود بازی نکرده‌اند و ۲۴ درصد نیز گزارش کردند که به‌ندرت این اتفاق افتاده است.

آگاهی والدین در زمینه بازی‌های آنلاین عامل خانوادگی مؤثر بعدی بر اساس یافته‌های پژوهش حاضر بود. هرچند پژوهشگرانی مثل مک‌بروم (۲۰۱۳) گزارش کرده‌اند که آگاهی والدین در زمینه شناسایی نوع بازی‌ها و اسامی آن‌ها در مقایسه با گذشته افزایش یافته است، اما با توجه به پژوهش تجیرو و همکاران (۲۰۱۲)، بازیکنان معتاد به بازی‌های آنلاین کمتر به همراه والدینشان بازی می‌کنند و کم درباره این موضوع با آن‌ها گفتگو می‌کنند. بسیاری از والدین نظارت کمی بر بازی کردن فرزندان‌شان دارند و آگاهی چندانی نسبت به امکانات و ابزارهای موجود برای نظارت بر بازی کردن آنها ندارند (مک‌بروم، ۲۰۱۳). همسو با این یافته‌ها در پژوهش حاضر نیز مشاهده شد که نوجوانان مورد مصاحبه، اظهار داشتند که والدین‌شان آگاهی چندانی در زمینه بازی‌های آنلاین ندارند و نمی‌توانند آن‌ها را به خوبی درک کنند. در راستای نتایج این پژوهش، تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) دریافتند که دانش پایین والدین در این زمینه و نظارت اندک بر فرزندان‌شان، با استفاده آسیب‌زا از بازی‌های آنلاین در ارتباط است. لذا به نظر می‌رسد افزایش آگاهی والدین در ارتباط با

ابعاد مختلف بازی‌های آنلاین بتواند در پیشگیری از آسیب‌های منفی آن‌ها موثر باشد.

جو عاطفی عامل خانوادگی مؤثر بعدی با توجه به نتایج این پژوهش بود. این یافته با نتایج پژوهش تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) و طارق و ماجد<sup>۲۴</sup> (۲۰۲۲) که نشان داد تعاملات ضعیف و روابط عاطفی ضعیف در خانواده‌های بازیکنان معتاد بیش از سایر بازیکنان قابل مشاهده است. در همین راستا، نتایج پژوهش حاضر نشان داد جذاب نبودن محیط خانه، ارتباط ضعیف با والدین و اعضای خانواده و تمایل اندک برای صحبت کردن با اعضای خانواده، می‌تواند در اعتیاد به بازی‌های آنلاین نقش داشته باشد.

الگوگیری از والدین آخرین عامل خانوادگی مؤثر بر اساس نتایج پژوهش حاضر بود. آنچه در رابطه با این عامل حائز اهمیت است، الگوگیری نوجوانان از سبک گذران اوقات فراغت والدین و استفاده آن‌ها از بازی‌های رایانه‌ای و سایر رسانه‌ها بود. این یافته همسو با ادبیات پژوهش است. برای مثال لیائو و همکاران<sup>۲۵</sup> (۲۰۱۵) گزارش کردند که فرزندان والدینی که زیاد بازی می‌کنند، با احتمال بالاتری درگیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند. فرگوسن و همکاران (۲۰۱۱) نیز نقش منفی پدران را در این الگوگیری پررنگ‌تر گزارش کردند.

بر اساس یافته‌های این پژوهش، در دسترس بودن، اجتماعی شدن، الگوگیری از همسالان و محدودیت‌های جامعه، عوامل اجتماعی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بودند. نخستین عامل اجتماعی مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس یافته‌های پژوهش حاضر، در دسترس بودن بازی‌ها بود. در همین راستا، سوپاکت و همکاران (۲۰۰۸) و ہماری و کویوئیستو (۲۰۱۵) گزارش کرده‌اند که در دسترس بودن بازی‌های رایانه‌ای، مشکلات اقتصادی و هزینه نسبتاً پایین استفاده از آن‌ها، روند گرایش افراد به

بازی‌های رایانه‌ای را سرعت می‌بخشد و بر اعتیاد و استفاده مستمر از این بازی‌ها تأثیرگذار است.

ارتباط با دیگران عامل اجتماعی مؤثر بعدی بر اساس نتایج پژوهش حاضر بود. تعاملات اجتماعی یکی از مهم‌ترین عواملی است که باعث می‌شود بازیکنان به استفاده از بازی‌های آنلاین ادامه دهند. بازی کردن به شکل گروهی باعث می‌شود نوجوانان سریع‌تر به بازی عادت کنند و خودکنترلگری آن‌ها ضعیف‌تر شود (گونگ و همکاران<sup>۲۶</sup>، ۲۰۱۹). اسکات<sup>۲۷</sup> (۲۰۱۳) نیز معتقد است انگیزاننده‌های اجتماعی برای بازی کردن، همچون ترجیح دادن تعاملات اجتماعی آنلاین، فراوانی روابط با سایر بازیکنان و میزان صمیمیت با آن‌ها را در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین موثر هستند. اولسون (۲۰۱۰) نیز بازی را بهانه‌ای برای ارتباط با دوستان یا بیرون رفتن با آن‌ها می‌داند. بر اساس پژوهش کول و گریفیث (۲۰۰۷)، ۸۱ درصد بازیکنان با افرادی که می‌شناسند بازی می‌کنند. لذا باید به این نکته توجه کرد که گاه افراد در بازی کردن به دنبال اهداف اجتماعی از جمله ارتباط برقرار کردن با دیگران هستند.

جنتایل و همکاران (۲۰۱۱) نیز به نقش محیط اجتماعی طردکننده و روابط اجتماعی ضعیف در گرایش افراد به سمت بازی‌های آنلاین اشاره کرده‌اند. حسین و گریفیث<sup>۲۸</sup> (۲۰۰۹) نیز مهارت‌های اجتماعی و کارآمدی اجتماعی را از جمله عوامل مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین معرفی کرده‌اند. پیتر و مالسکی (۲۰۰۸) نیز اشاره کرده‌اند، افرادی که در روابط اجتماعی ترس از عدم پذیرش و طرد شدن از سوی دیگران دارند، به احتمال بیشتری زمان خود را با بازی‌های آنلاین سپری می‌کنند.

الگوگیری از همسالان عامل اجتماعی مؤثر بعدی بر اساس یافته‌های پژوهش حاضر بود. جنتایل و همکاران (۲۰۱۱) و سوپاکت و همکاران (۲۰۰۸) در پژوهش‌های خود به نقش همسالان در اعتیاد به

26- Gong et al.

27- Scott

28- Hussain &amp; Griffiths

۲۴- Tariq and Majeed

25- Liao et al.

بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌اند. ارتباط نوجوان با گروه‌های همسال می‌تواند به تغییر در رفتارهای او منجر شود؛ به‌گونه‌ای که در نهایت ممکن است نوجوان هنجارهای گروه همسال را بپذیرد (ملدرا، یانگ و ویرمن<sup>۲۹</sup>، ۲۰۰۹). اغلب نوجوانان در مقابل قوانین و مقررات وضع شده توسط والدین توضیح می‌دهند که تنها همان کاری را می‌کنند که همسالانشان انجام می‌دهند (یانگ، ۲۰۰۹). تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) گزارش می‌کند که اعتیاد به بازی‌های آنلاین را می‌توان نتیجه همنشینی با همسالانی دانست که بازی می‌کنند. دریافت تایید و تشویق از سوی همسالان عامل دیگری است که می‌تواند در پیروی از آنها نقش داشته باشد (کول و گریفیث، ۲۰۰۷). این امر به خصوص برای افرادی که دچار ترس از طرد شدن و نیازمند دریافت تایید از سوی دیگران هستند می‌تواند زمینه‌ساز گرایش به بازی‌های آنلاین شود.

محدودیت‌های جامعه آخرین عامل اجتماعی مؤثر بر بازی‌های آنلاین بود که در پژوهش حاضر شناسایی شد. بسیاری از نوجوانانی که از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، به نبود جایگزین مناسب برای بازی‌ها و عدم وجود برنامه‌ریزی برای اوقات فراغت نوجوانان به‌عنوان علل گرایش به بازی‌های آنلاین اشاره می‌کنند. با توجه به شرایط و مشکلات شهرنشینی، موضوع گذران اوقات فراغت و فضاهای فراغتی به یکی از محورهای اساسی در برنامه‌ریزی و مدیریت شهری تبدیل شده است. بنا به دلایل مختلف، بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با اغلب فعالیت‌های دیگر جذابیت بیشتری برای بازیکنان دارند (تجیرو و همکاران، ۲۰۱۲). برای مثال برخی بازیکنان عنوان می‌کنند گیم‌نت از جمله مکان‌هایی است که می‌توانند دوستان خود را ملاقات کنند و در صورت وجود سرگرمی‌های گروهی دیگر، کمتر به گیم‌نت و بازی‌های آنلاین روی می‌آورند. در واقع برای

## References

این بازیکنان بازی بهانه‌ای برای دور هم جمع شدن و بیرون رفتن است (اولسون، ۲۰۱۰). بازی‌های چندکاربره فضایی امن را برای بازیکنان فراهم می‌کنند که در آن اثری از محدودیت‌های اجتماعی وجود ندارد (بارنت و کولسون، ۲۰۱۰). تجیرو و همکاران (۲۰۱۲) گزارش کردند که بازیکنان معتاد به بازی‌های آنلاین رضایت کمتری از مدرسه، معلمان و به‌طور کلی جامعه دارند و رضایت آن‌ها از شهر و محل زندگی‌شان پایین است. در دسترس بودن بازی‌ها در کنار هزینه‌های مناسب استفاده از آن‌ها، گرایش نوجوانان به سوی این بازی‌ها را تسهیل می‌کند.

در مجموع مطالعه حاضر به شناسایی سه دسته عامل تاثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین منجر شد: عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی. انجام پژوهش‌های دقیق‌تر و بررسی جزئیات پیرامون هر یک از بخش‌های این پژوهش ضروری به نظر می‌رسد. این پژوهش با محدودیت‌هایی نیز همراه بود که از جمله آنها می‌توان به عدم شناسایی متغیرهایی که به دلایل مختلف برای مصاحبه‌شونده‌ها قابل شناسایی و درک نبوده‌اند ولی در عین حال بر اعتیاد آنها اثرگذار بوده، اشاره کرد.

از آنجایی که در پژوهش حاضر نقش جنسیت و سن در عوامل مؤثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد توجه قرار نگرفت، پیشنهاد می‌شود که این متغیرها در پژوهش‌های آینده مورد مطالعه قرار گیرد. یکی از دلایل گرایش نوجوانان به بازی‌های آنلاین عدم وجود شرایط مناسب در حوزه اوقات فراغت است. لذا پیشگیری از استفاده بیش از حد از بازی‌های آنلاین، شبکه‌های مجازی و نظایر آن نیازمند سیاست‌گذاری مناسب در حوزه اوقات فراغت و توجه به ایجاد بستر مناسب برای جهت‌دهی نوجوانان و جوانان به سمت رفتارهای جایگزین است.

Barnett, J., Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively

- Management*, 56, 6. 103139. DOI: 10.1016/j.im.2019.01.001.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 290-292. DOI:10.1089/cpb.2006.9956.
- Hamari, J., Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? *Journal of Information Management*, 35, 419-431. DOI: 10.1016/j.ijinfomgt.2015.04.006.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753. DOI: 10.1089/cpb.2009.0059.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., Baguley, T. (2012). Online Gaming Addiction: Classification, prediction and Associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20, 359-371. DOI: 10.3109/16066359.2011.640442.
- Kim, D., Nam, J. K., Keum, C. (2022) Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre, *Plosone*, 17(2), e0263645. DOI: 10.1371/journal.pone.0263645.
- Lee, P. S., Leung, L., Lo, V., Xiong, C., Wu, T. (2011). Internet communication versus face-to-face interaction in quality of life. *Social Indicators Research*. 100(3), 375-389. DOI: 10.1007/s11205-010-9618-3.
- Li, Q., Wang, Y., Yang, Z., Dai, W., Zheng, Y., Sun, Y., Liu, X. (2020). Dysfunctional cognitive control and reward processing in adolescents with Internet gaming disorder. *Psychophysiology*, 57, 2, e13469. DOI: 10.1111/psyp.13469
- Liau, A. K., Choo, H., Li, D. D., Gentile, D. A., Sim, T., & Khoo, A. (2015). Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors. *Addiction Research & Theory*, 23, 301-308. DOI: 10.3109/16066359.2014.987759.
- McBroom, E. S. (2013). *An examination of correlates of video game and Internet addiction*. PhD Thesis in Psychology. Toledo: The University of Toledo.
- Mehroof, M., Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. DOI: 10.1089/cyber.2009.0229.
- multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14, 167-179. DOI: 10.1037/a0019442.
- Batmaz, H., Çelik, E. (2021). Examining the online game addiction level in terms of sensation seeking and loneliness in university students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126-131. DOI:10.5152/ADDICTA.2021.21017
- Cole, H., Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role playing gamers. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(4), 575-583. DOI:10.1089/cpb.2007.9988
- Donati, M. A., Guido, C. A., DeMeo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642. DOI: 10.3390/ijerph18126642.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45, 1573-1578. DOI: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005.
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, H., Vallerand, R. G. (2014). Relationship between Passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17 (5), 292-97. DOI: 10.1089/cyber.2013.0349.
- Gee, J. P. (2009). Learning and games. *International Journal of Learning and Media*, 1, 21-40. DOI: 10.1162/dmal.9780262693646.021.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20, 594-602. DOI: 10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., and Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127 (2), 319-329. DOI: 10.1542/peds.2010-1353.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C., Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of online group gaming in players' social game addiction. *Information &*

- Addiction in the Massively Multiplayer Online Game World of Warcraft*. MA Thesis in Psychology. Fullerton: California State University. DOI: 10.22059/jcss.2021.325914.1062.
- Seok, S., DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: Addiction and high-engagement prevalence rates among South Korean adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*, 28, 2143–2151. DOI: 10.1016/j.chb.2012.06.019.
- Smahel, D., Blinka, L., Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 715-718. DOI: 10.1089/cpb.2007.0210.
- 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. DOI: 10.4236/ojpsych.2018.82009.
- Tariq, I., Majeed, D. S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 3(1), 53–68. DOI: 10.52053/jpap.v3i1.97.
- 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. DOI: 10.4236/psych.2012.34044.
- Van den Eijnden, R. J. J. M., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., Van Rooij, T. J., Engels, R. C. M. E. (2010). Compulsive Internet Use among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38, 77–89. DOI: 10.1007/s10802-009-9347-8.
- VanRooij, 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 Repot*, 205-212. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x.
- 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*
- Meldrum, R. C., Young, J. T. N., Weerman, F. M. (2009). Reconsidering the Effect of Self-Control and Delinquent Peers: Implications of Measurement for Theoretical Significance. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 46(3), 353-376. DOI: 10.1177/0022427809335171.
- Mitrofan, O., Paul, M., Spencer, N. (2008). Is aggression in children with behavioral and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. *Child: Care, Health and Development*, 35(1), 5–15. DOI: 10.1111/j.1365-2214.2008.00912.x.
- Mokhtar, M. C., McGee, R. (2025). Impact of internet addiction and gaming disorder on body weight in children and adolescents: A systematic review. *Journal of pediatrics and child health*, 61, 2, 136-147. DOI: 10.2174/13816128113199990617.
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14 (2), 180 –187. DOI: 10.1037/a0018984.
- Peng, L. H., Li, X. (2009). A survey of Chinese college students addicted to video games. *China Education Innovation Herald*, 28, 111-112. DOI: 10.4236/ce.2023.1411133.
- Peters, C. S. Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 481-484. DOI: 10.1089/cpb.2007.0140.
- 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. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 485-492. DOI: 10.1089/cpb.2009.0083.
- Reinhart, A. M., Marshall, H. M., Feeley, T. H., Tutzauer, F. (2007). The persuasive effects of message framing in organ donation: The mediating role of psychological reactance. *Communication Monographs*, 74(2), 229-255. DOI: 10.1080/03637750701397098.
- Şalvarlı, Ş.İ., Griffiths, M. D. (2021). Internet Gaming Disorder and Its Associated Personality Traits: A Systematic Review Using PRISMA Guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 1420–1442. DOI: 10.1007/s11469-019-00081-6.
- Scott, M. R. (2013). *Psychosocial Variables as Predictors of Gaming Behaviors and Gaming*

Treatment. In: Browne-Miller A (Ed). (2009). *The Praeger international collection on addictions*. V4. Praeger Pub. DOI: 10.1080/01926180902942191

*Psychology*, 30, 463-474. DOI: 10.1016/j.appdev.2008.12.021.

Xu, Z., Turel, O., Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents; motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321-340. DOI: 10.1057/ejis.2011.56.

Young, K. S. (2009). Online Gaming Addiction: Symptoms, Risk Factors, and