Clinical Psychology Achievements

https://jacp.scu.ac.ir/
**ISSN (P):** 2538-5755
**ISSN (E):** 2588-6126
**Received:** 19 June 2022
**Accepted:** 23 August 2022

Research Article

**Doi: 10.22055/JACP.2023.42843.1274**

# Investigating the Effect of Psychological Disorders (and Thematic Relationships in Causing Disruption to Internet Games in High School students of Arak city

**Farhanaz Ansari[1], Parasto Akbari [2], Sara Mohammadi[3]***

1- MA of Educational Technology, Department of Educational Sciences, Faculty of Humanities, Arak University, Arak, Iran
2- MA of Clinical Psychology, Department of Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Semnan University, Semnan, Iran
3- MA of School Counseling, Counseling Department, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, Arak Branch, Arak, Iran

**Citation:** Ansari, F., Akbari, P., & Mohammadi, S. (2022). Investigating the effect of psychological disorders (and thematic relationships in causing disruption to internet games in high school students of Arak city. *Clinical Psychology Achievements*, *8*(1), 39-48.

## Abstract

The purpose of the present study was to investigate the effect of psychological disorders and thematic relationships on disrupting internet games among high school students in Arak City. The current research project was fundamental and correlational. The statistical population of this research included all first- and second-year high school students (13 to 18 years old) of Arak City. Using the Karajesi and Morgan table, 384 people were selected from the community by the multi-stage cluster sampling method and were asked to answer the questionnaires on Bell's thematic relationships. (BORI), psychological disturbance (DASS-21), and internet gaming disorder tests were answered. The data were also analyzed through correlation and multiple regression tests. The results showed that the variables of alienation (r=0.51), insecure attachment (r=0.57), self-centeredness (r=0.61), and incompetence (r=0.57), as well as the depression variables (r=0.59), anxiety (r=0.62), and stress (r=0.58), have a direct and significant relationship with internet gaming disorder. The results of the regression test also showed that only anxiety components directly predicted and explained the disorder in internet games (P<0.05). It can be said that due to the increase in internet gaming disorder, more attention should be paid to its effective and aggravating factors so that it can be prevented from increasing among people, especially teenagers and young people, with subsequent prevention.

**Keywords:** stress, anxiety, depression, thematic relations, Internet gaming disorder

* **Corresponding Author:** Sara Mohammadi
**E-mail:** Mohammadi.saraa74@gmail.com

© 2022 The Author(s). Published by Shahid Chamran University of Ahvaz. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

دست‌آوردهای روان‌شناسی بالینی

مقاله پژوهشی

https://jacp.scu.ac.ir/
**ISSN (P):** 2538-5755
**ISSN (E):** 2588-6126
**تاریخ دریافت:** ۱۴۰۱/۰۳/۲۹
**تاریخ پذیرش:** ۱۴۰۱/۰۶/۰۱

**Doi: 10.22055/JACP.2023.42843.1274**

# بررسی تأثیر آشفتگی‌های روان‌شناختی و روابط موضوعی در ایجاد اختلال به بازی‌های اینترنتی در دانش‌آموزان متوسطه شهر اراک

**فرحناز انصاری[۱]، پرستو اکبری[۲]، سارا محمدی[۳]***

۱- کارشناس تکنولوژی آموزشی، گروه علوم تربیتی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه اراک، اراک، ایران
۲- کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، گروه روان‌شناسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران
۳- کارشناس ارشد مشاوره مدرسه، گروه مشاوره، دانشکده علوم انسانی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران

## چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر آشفتگی‌های روانشناختی و روابط موضوعی در ایجاد اختلال به بازی‌های اینترنتی در دانش‌آموزان متوسطه شهر اراک بود. طرح پژوهشی حاضر، بنیادی و از نوع همبستگی بود. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول و دوم (۱۳ تا ۱۸ سال) شهر اراک بود که با استفاده از جدول کرجسی و مورگان تعداد ۳۸۴ نفر از افراد جامعه با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای انتخاب شدند و به پرسش‌نامه‌های روابط موضوعی بل (BORI)، آشفتگی روانی (DASS-21) و آزمون اختلال بازی اینترنتی پاسخ دادند. داده‌ها نیز از طریق آزمون‌های همبستگی و رگرسیون چندگانه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج نشان داد که بین متغیرهای بیگانگی (r=۰/۵۱)، دلبستگی ناایمن (r= ۰/۵۷)، خودمحوری (r= ۰/۶۱) و بی‌کفایتی (r= ۰/۵۷) و هم‌چنین بین متغیرهای افسردگی (r= ۰/۵۹)، اضطراب (r= ۰/۶۲) و استرس (r= ۰/۵۸) با اختلال در بازی‌های اینترنتی رابطه مستقیم و معنی‌داری وجود دارد. نتایج آزمون رگرسیون نیز نشان داد که تنها مؤلفه‌های اضطراب اختلال در بازی‌های اینترنتی را به طور مستقیم پیش‌بینی و تبیین می‌کند (P<۰/۰۵). می‌توان گفت که با توجه به افزایش اختلال به بازی‌های اینترنتی به عوامل مؤثر و تشدیدکننده آن توجه بیشتری شود تا بتوان با پیشگیری‌های بعدی از افزایش آن در میان افراد و به خصوص نوجوانان و جوانان جلوگیری کرد.

**کلیدواژه‌ها:** استرس، اضطراب، افسردگی، روابط موضوعی، اختلال به بازی‌های اینترنتی

* **نویسنده مسئول:** سارا محمدی
**رایانامه:** Mohammadi.saraa74@gmail.com

**مقدمه**

در سال‌های اخیر اینترنت به مهم ترین ابزار علمی و سرگرمی برای نوجوانان و بزرگسالان در سراسر جهان تبدیل شده است. اینترنت روشی سریع و راحت برای جستجوی اطلاعات، برقراری ارتباط با افراد دیگر، بازی و سرگرمی فراهم کرده است و به دلیل ماهیت تعاملی خود، بخش عظیمی از زندگی بشر امروزی را تحت تأثیر قرار داده است (Gonzalez, 2008). در واقع بازی‌های رایانه‌ای و اینترنتی از جمله سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان در عصر جدید است و مخاطبان اصلی این بازی‌ها نوجوانان هستند (راسخ و حسنی، ۱۳۹۴). استفاده مداوم و طولانی مدت از اینترنت و بازی با آن اختلالی به نام اعتیاد به بازی‌های اینترنتی ایجاد کرده است. تخمین زده می‌شود که بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی‌های آنلاین انجام می‌دهند (Ho et al., 2014)؛ این بازی‌های اینترنتی می‌توانند به حدی برسند که زندگی فردی و خصوصی فرد را تحت تأثیر قرار دهند و حتی به اختلال تبدیل شوند (زندی پیام و میرزایی دوستان، ۱۳۹۸). اعتیاد به بازی‌های آنلاین به عنوان استفاده بیش از حد، افراطی و اجباری از بازی‌های ویدئویی تعریف می‌شود که منجر به مشکلاتی از جمله مشکلات اجتماعی و عاطفی می‌شود و فرد توانایی کنترل این استفاده بیش از حد را ندارد (Li & Wang, 2013). اختلال اعتیاد به اینترنت برای اولین بار در بخش ۳ کتابچه راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی، ویرایش پنجم (DSM-5) یک اختلال روانپزشکی جدید در نظر گرفته شد، اگرچه در نسخه بعدی DSM-5 در سال ۲۰۱۳، عنوان بازی اینترنتی An سفارش جایگزین آن شد (Ho et al., 2014). معیارهای پیشنهادی برای این اختلال عبارتند از: وسواس بازی آنلاین، تجربه علائم ترک در هنگام عدم دسترسی به بازی‌های آنلاین، نیاز شدید به گذراندن زمان زیادی آنلاین، تلاش ناموفق برای کنترل بازی‌های اینترنتی، ادامه قمار آنلاین بیش از حد علیرغم پیامدهای منفی. روانی برای فرد، از دست دادن عادات و سرگرمی‌های جذاب و سرگرم‌کننده قبلی به دلیل درگیری شدید با بازی‌های آنلاین، استفاده کاربر از بازی‌های آنلاین برای رفع کسالت یا بی‌قراری، اغوا کردن دیگران به بازی‌های آنلاین و از دست دادن ارتباط، آموزش. یا فرصت‌های شغلی در نتیجه بازی‌های آنلاین. البته این اختلال در قسمت سوم ویرایش پنجم راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی گنجانده شده است. یعنی در دسته اختلالاتی که نیاز به تحقیق و مطالعه بیشتر دارند (انجمن روان‌پزشکی آمریکا، ۲۰۱۳؛ Van Rooij et al., 2018 ؛ King et al., 2020) و اختلال خواندن یا نخواندن آن هنوز جای سؤال و تحقیق بیشتری دارد.

در بررسی عوامل مرتبط و موثر بر این اختلال به عوامل مختلفی اشاره شده است. از جمله این عوامل می‌توان به اختلالات روانی (استرس، اضطراب و افسردگی) اشاره کرد. اختلال روانشناختی اختلالی است که دارای علائم روانی یا رفتاری است و با ناراحتی و اختلال قابل توجه ناشی از اختلالات بیولوژیکی، روانی، اجتماعی، فیزیکی، ژنتیکی یا شیمیایی همراه است. (کاپلان و سادوک، ۲۰۰۶، ترجمه پورافکاری، ۱۳۸۲). اختلال روانی شامل سه جزء اضطراب، افسردگی و استرس است. افسردگی یک حالت خلقی است که شامل بی‌حوصلگی و اجتناب از فعالیت یا بی‌علاقگی و بی‌میلی است و می‌تواند بر افکار، رفتار، احساسات و شادی و رفاه فرد تأثیر بگذارد. افسردگی ممکن است باعث ناتوانی در تمرکز، کاهش یا افزایش قابل توجه وزن، بی‌خوابی یا خواب زیاد، انرژی کم، احساس بی‌ارزشی یا گناه، و افکار مرگ یا خودکشی شود (انجمن روان‌شناسی آمریکا، ۲۰۱۹). اضطراب و استرس تقریباً همراهان ثابت افسردگی هستند (Barlo, 2002; Brown & Barlow, 2009). اضطراب یک احساس بسیار مبهم، ناخوشایند و دلهره آور است که با یک یا چند احساس فیزیکی همراه است: مانند تپش قلب، گرفتگی قفسه سینه، سردرد، تعریق، بی‌قراری و میل به حرکت، ناراحتی مختصر در معده و میل به ادرار کردن. (پیشگاهی و همکاران، ۱۳۹۹). طبق تعریف انجمن روانپزشکی آمریکا (۲۰۱۳)، اضطراب حالتی منفی است که با علائم جسمانی، تنش جسمانی و نگرانی در مورد آینده همراه است. همچنین استرس به رابطه پرتنش فرد با محیط اطلاق می‌شود و زمانی که فرد قادر به مقابله با این شرایط نباشد دچار مشکلات روحی و جسمی می‌شود. در دهه‌های اخیر، اصطلاح استرس به محرکی اطلاق می‌شود که می‌تواند باعث ایجاد تغییراتی در شناخت، احساسات، رفتار و فیزیولوژی فرد شود. (دیویدسون و نیل، ۱۹۹۰، به نقل از خدایاری‌فرد و پرند، ۱۳۹۰). اسنودگرس و همکاران (Snodgrass et al., 2014) در تحقیقات خود در مورد ارتباط اینترنت و فناوری با آسیب‌شناسی روانی بیان می‌کنند که آسیب‌شناسی روانی مانند افسردگی و اضطراب با اعتیاد به فناوری مرتبط است. تحقیقات مختلف نقش اختلالات روانی را در ایجاد اختلال در بازی‌های اینترنتی نشان داده است. به عنوان مثال، امینی‌منش و همکاران (۱۳۹۳) در

تحقیقی دریافتند که تغییرات در عزت نفس، اضطراب و افسردگی می‌تواند به طور قابل توجهی اعتیاد به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی کند. مطالعات دیگر نیز به نقش عواملی مانند افسردگی می‌پردازند (صحتی یزدی و طالبیان شریف، ۱۳۹۷؛ Sitorus et al., 2020؛ Labana et al., 2020؛ Haagsma, 2008؛ Van Rooij et al., 2011)، اضطراب (Gioia et al., 2022; Martoncik & Loksa, 2016; Wang et al., 2019; Marino et al., 2020)، استرس و سلامت روان (زندیی پیام و همکاران، ۱۳۹۸؛ اسلامی و سلیمان‌پور عمران (۱۳۹۶)؛ گونزالس – لوئسو و همکاران (González-Bueso et al., 2018) سوپاکت و همکاران (Supaket et al., 2008)) در بروز اعتیاد به بازی‌های اینترنتی اشاره کرده‌اند.

یکی دیگر از این عوامل می‌تواند روابط موضوعی باشد. نظریه روابط موضوعی به فرآیند رشد روانی در ارتباط با دیگران در محیطی که کودک در آن رشد می‌کند، اشاره دارد. نظریه روابط موضوعی بر این باور است که نحوه ارتباط افراد با دیگران و شرایطی که فرد در بزرگسالی تجربه می‌کند از تجربیات خانوادگی آن‌ها در دوران کودکی و به‌ویژه رابطه با مادر شکل می‌گیرد (St Clair, 1996). نظریه‌پردازان روابط موضوعی بررسی می‌کنند که چگونه بازنمایی‌های درونی شده از روابط اولیه (اغلب تصاویر تحریف شده از واقعیت) که در سال‌های اولیه شکل گرفته‌اند، حفظ و تداوم می‌یابند و متعاقباً روابط فعلی فرد را در بزرگسالی آشکار و تحت تأثیر قرار می‌دهند. می‌توان گفت ویژگی‌های خانوادگی مانند جو عاطفی، الگوهای ارتباطی و نقش‌های خانوادگی به شدت بر عملکرد فرد تأثیر می‌گذارد. (Andersen et al., 2007). کوهوت می‌گوید که معتادان از تجربیات سخت و دردناکی در زندگی خود رنج می‌برند که ناشی از شکست‌های شدید در رابطه آن‌ها با مادر است. (بهرامی احسان، ۱۳۸۸). تغییرات و مشکلات مربوط به اشیاء انتقالی و فضاهای بالقوه باعث می‌شود با استفاده از تلفن همراه با مشکلات خاص اعتیاد به بازی‌های اینترنتی مواجه شویم که عبارتند از: اعتیاد، اضطراب، انحراف فرهنگی، افسردگی، مشکلات تمرکز و توجه، زیرا به عنوان یک شی انتقالی، گرفته شده است با توجه به رویکرد روابط شی، می‌توان از این رویکرد برای توضیح پویایی ارتباطات سیار و کاربرد آن استفاده کرد. همچنین در اعتیاد به بازی‌های اینترنتی مانند سایر انواع اعتیاد، افرادی که نیاز به انگیزه و برانگیختگی بالاتری دارند، گروه آسیب‌پذیرتری را تشکیل می‌دهند. این نیازها را می‌توان در تجربیات ناخوشایند دوران کودکی جستجو کرد. پیامد مکرر سوء استفاده عاطفی دوران کودکی، آسیب‌پذیری در ایجاد رفتارهای اعتیادآور مختلف است (Brand et al., 2016). تحقیقات کمی در مورد رابطه بین اعتیاد به بازی‌های اینترنتی و روابط موضوعی انجام شده است. اما اگر بخواهیم اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را به طور کلی در حوزه اعتیاد بررسی کنیم، یافته‌های تحقیق واسکا (Waska, 2006) نشان داد که بین کیفیت روابط ناسالم موضوعی و مصرف مواد، رابطه مثبت معناداری وجود دارد. یافته‌های پژوهش‌های احمدی و همکاران (۱۳۹۹)، کافی (Coffey, 2018)، دودز و دودز (Dodes & Dodes, 2017)، باروکاسچ و همکاران (Barrocas et al., 2016) نیز بر وجود رابطه بین اعتیاد و روابط موضوعی اذعان داشتند.

بنابراین با توجه به اهمیت اعتیاد به بازی‌های اینترنتی و خطراتی که می‌تواند برای نوجوان داشته باشد، هدف پژوهش حاضر پاسخ به این سؤال خواهد بود که آیا آشفتگی‌های روان‌شناختی و روابط موضوعی در ایجاد اختلال به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان تأثیر دارد؟

## روش پژوهش

طرح پژوهشی حاضر توصیفی و از نوع همبستگی بود. جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه دانش‌آموزان دوره اول و دوم متوسطه (۱۳ تا ۱۸ سال) شهرستان اراک بود. از آنجایی که تعداد جامعه بیش از ۱۰۰۰۰ نفر بود، ۳۸۴ نفر از افراد جامعه به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای با استفاده از جدول کرجسی و مورگان انتخاب شدند. روش نمونه گیری در پژوهش حاضر بدین صورت است که ابتدا مدارس شهر اراک انتخاب و از بین آن‌ها چند کلاس انتخاب و سپس از هر کلاس و به نسبت هر کلاس تعدادی دانش‌آموز به صورت تصادفی انتخاب شدند. معیارهای ورود شامل: عدم مصرف داروهای روان‌پزشکی و کسب رضایت والدین بود. معیارهای خروج شامل تکمیل ناقص پرسش‌نامه‌ها و خروج داوطلبانه شرکت‌کنندگان بود. داده‌های

به‌دست‌آمده با استفاده از آزمون‌های همبستگی و رگرسیون چندگانه و با استفاده از نرم‌افزار SPSS-23 مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

## ابزار پژوهش

**پرسش‌نامه روابط موضوعی بل (Bell Oobject Relations Inventory):** پرسش‌نامه روابط موضوعی بل که توسط بل و همکاران (Bell et al., 1968) ساخته‌شده است، از ۴۵ ماده تشکیل‌شده است که پاسخ‌دهی به آن با گزینه‌های بله و خیر است که ۴ عامل بیگانگی (سؤالات ۱،۵،۷،۱۱،۱۲،۱۳،۱۴،۲۰،۲۱،۲۶،۲۷،۲۸،۲۹،۳۰،۳۲،۳۴،۳۶،۳۸،۳۹ و ۴۴)، دلبستگی ناایمن (سؤالات ۳،۴،۷،۸،۹،۱۰،۱۱،۱۲،۱۳،۲۰،۲۳،۲۶،۳۳،۳۴،۳۷ و ۴۰)، خودمحوری (سؤالات ۱۳،۳۲،۳۳،۳۸،۳۹ و ۴۴) و بی‌کفایتی اجتماعی (سؤالات ۱۸،۱۹،۲۰،۲۲، ۲۴،۲۷،۲۹،۳۱،۳۶،۴۱،۴۲،۴۵) است. افرادی که نمرات بالاتر در این آزمون کسب می‌کنند بیانگر کیفیت روابط موضوعی ضعیف‌تر در آنان است. بل (۱۹۹۵) همبستگی‌های بالایی بین این آزمون و مقیاس درجه‌بندی فشرده روان‌پزشکی (The Brief Psychiatric Rating Scale)، مقیاس نشانگان مثبت و منفی (چک‌لیست نشانه‌های اختلالات روانی (The Symptom Checklist-90-R)، پرسش‌نامه چند جنبه‌ای شخصیتی مینه‌سوتا (The Minnesota Multiphasic Personality Inventory)، پرسش‌نامه چندمحوری بالینی میلون (The Millon Clinical Multiaxial Inventory) و اندازه‌های فیزیولوژیکی گزارش کرده است (رضاقلی‌زاده، ۱۳۸۸). بل (Bell et al., 1968) ضرایب پایایی BORI با فاصله زمانی ۴ هفته را بین ۰/۵۸ تا ۰/۹۰ و بلافاصله زمانی ۱۳ هفته را بین ۰/۶۵ تا ۰/۸۱ گزارش کرده است. رضاقلی‌زاده پرسش‌نامه بل را در سال ۱۳۸۸ در پژوهشی تحت عنوان "بررسی رابطه فقدان پدر با کیفیت روابط موضوعی" به فاصله ۲ هفته در دو نوبت اجرا و پایایی هر یک از خرده‌مقیاس‌ها در نمونه ایرانی بدین ترتیب است: خرده‌مقیاس دلبستگی ناایمن ۰/۶۴، خرده‌مقیاس بیگانگی ۰/۶۰، خرده‌مقیاس بی‌کفایتی اجتماعی ۰/۶۱ و خرده‌مقیاس خودمحوری ۰/۸۰ بوده است.

**مقیاس آشفتگی روانی (Depression Anxiety Stress Scales):** پرسش‌نامه استرس- اضطراب- افسردگی توسط لاویبوند و لاویبوند (Lovibond & Lovibond, 1995) در سال ۱۹۹۵ جهت سنجش استرس- اضطراب- افسردگی ساخته‌شده و دارای ۲۱ سؤال است که در یک طیف ۴ درجه قرار دارد. این ابزار دارای ۳ مؤلفه افسردگی (سؤالات ۳،۵،۱۰،۱۳،۱۶،۱۷،۲۱) اضطراب (سؤالات ۲،۴،۷،۹،۱۵،۱۹،۲۰) و استرس (سؤالات ۱،۶،۸،۱۱،۱۲،۱۴،۱۸) است. شیوه نمره‌گذاری آن به این صورت است که برای هر سؤال از تا ۳ در نظر گرفته می‌شود. ازآنجاکه DASS-21 فرم کوتاه شده مقیاس اصلی (۴۲ سؤالی) است نمره نهایی، هر یک از خرده‌مقیاس‌ها باید ۲ برابر شود. لاویبوند و لاویبوند (۱۹۹۵) میزان روایی پرسش‌نامه DASS-21 را ۰/۷۷ اعلام کرده است. لاویبوند و لاویبوند (Lovibond & Lovibond, 1995) پایایی این پرسش‌نامه و مؤلفه‌های آن را به روش آلفای کرونباخ برای افسردگی ۰/۸۹، اضطراب ۰/۸۴، استرس ۰/۸۲ و نمره کل ۰/۸۳ به دست آورده است.

**آزمون اختلال بازی اینترنتی (Internet Gaming Disorder Test):** آزمون اختلال بازی اینترنتی- نسخه ۲۰ سؤالی، به‌عنوان ابزاری روا و پایا در سال ۲۰۱۴ جهت تشخیص اختلال بازی‌های اینترنتی توسط پونتز معرفی شده است. این ابزار طراحی شده است که منعکس‌کننده ۹ معیار این اختلال در DSM-5 می‌باشد. این آزمون رفتارهای بازی کردن برخط و برون خطی را در طی ۱۲ ماه اخیر بررسی می‌کند. این پرسش‌نامه دارای بیست سؤال و شش بعد شامل برجستگی، تغییر خلق، تحمل، نشانه‌های ترک، تضاد و بازگشت می‌باشد که در واقع اجزای مدل اعتیاد می‌باشند. گویه‌های این پرسش‌نامه با استفاده از مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت شامل "کاملاً مخالفم "، "مخالفم"، "نه موافق نه مخالف"، "موافقم" و "کاملاً موافقم" با حداقل نمره ۱ و حداکثر نمره ۵ مورد برسی قرار می‌گیرد. دامنه نمرات ۲۰ تا ۱۰۰ می‌باشد و نمره بالاتر از ۷۱ به عنوان فرد دارای معیارهای تشخیصی اختلال بازی اینترنتی در نظر گرفته می‌شود. در پژوهش وحیدی و همکاران (۱۳۹۸) این پرسش‌نامه در ایران اعتباریابی شد. نتایج مطالعه نشان داد که نسخه فارسی آزمون اختلال بازی اینترنتی-۲۰ یک ابزار روا و پایا می‌باشد و می‌تواند برای مقاصد پژوهشی در جامعه دانشجویان ایرانی استفاده شود.

**یافته‌ها**

داده‌های به‌دست‌آمده با استفاده از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی مورد بررسی قرار گرفته است. تحلیل‌های جمعیت شناختی و توصیفی نشان داد که تعداد ۳۸۴ نفر از دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول و دوم (۱۳ تا ۱۸ سال) در پژوهش حاضر شرکت داشتند و دارای میانگین سنی (M- ۱۵/۴۰) و انحراف استاندارد (SD ۱/۶۳) بود. همچنین معدل شرکت کنندگان دارای میانگین (M- ۱۷/۲۰) و انحراف استاندارد (SD ۲/۷۰) بود. از نظر وضعیت اقتصادی، ۶۶ نفر (۱۷/۲۰ درصد) دارای وضعیت اقتصادی پایین، ۲۶۱ نفر (۷۵/۸۰ درصد) متوسط و ۲۷ نفر (۷ درصد) بالا بودند. در ادامه شاخص‌های توصیفی متغیرهای آشفتگی‌های روان‌شناختی، روابط موضوعی و اختلال به بازی‌های اینترنتی در جدول ۱ گزارش شده است.

**جدول ۱. میانگین و انحراف استاندارد متغیرهای مورد بررسی**

| متغیر | میانگین | انحراف استاندارد |
|---|---|---|
| بیگانگی | ۹/۵۳ | ۳/۹۳ |
| دلبستگی ناایمن | ۹/۱۷ | ۳/۷۴ |
| خودمحوری | ۸/۷۹ | ۳/۶۹ |
| بی‌کفایتی | ۲/۷۸ | ۱/۱۷ |
| نمره کل روابط موضوعی | ۳۰/۲۹ | ۱۱/۷۵ |
| افسردگی | ۱۵/۷۴ | ۴/۹۳ |
| اضطراب | ۱۵/۸۷ | ۴/۹۱ |
| استرس | ۱۵/۸۸ | ۴/۹۷ |
| نمره کل آشفتگی روان‌شناختی | ۴۷/۵۰ | ۱۴/۳۲ |
| اختلال در بازی‌های اینترنتی | ۵۴/۷۶ | ۲۳/۲۸ |

همان‌گونه که در جدول ۱ مشاهده می‌شود میانگین و انحراف استاندارد مولفه‌های هر یک از متغیرهای مورد بررسی گزارش شده است. در ادامه همبستگی بین این متغیرها به صورت ماتریس همبستگی در جدول ۲ آمده است.

**جدول ۲. همبستگی بین متغیرهای پژوهش**

| متغیر | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | ۶ | ۷ | ۸ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ۱- بیگانگی | ۱ | | | | | | | |
| ۲- دلبستگی ناایمن | ۰/۷۷* | ۱ | | | | | | |
| ۳- خودمحوری | ۰/۸۳* | ۰/۹۱* | ۱ | | | | | |
| ۴- بی‌کفایتی | ۰/۷۲* | ۰/۷۹* | ۰/۸۵* | ۱ | | | | |
| ۵- افسردگی | ۰/۷۶* | ۰/۸۳* | ۰/۸۹* | ۰/۸۱* | ۱ | | | |
| ۶- اضطراب | ۰/۸۱* | ۰/۸۷* | ۰/۹۳ | ۰/۸۵* | ۰/۹۳* | ۱ | | |
| ۷- استرس | ۰/۷۶* | ۰/۸۴* | ۰/۸۸* | ۰/۷۹* | ۰/۸۶* | ۰/۹۱* | ۱ | |
| ۸- اختلال در بازی‌های اینترنتی | ۰/۵۱* | ۰/۵۷* | ۰/۶۱* | ۰/۵۷* | ۰/۵۹* | ۰/۶۲* | ۰/۵۸* | ۱ |

*P< ۰/۰۱

همان‌گونه که در جدول (۲) مشاهده می‌شود بین متغیرهای بیگانگی (r=۰/۵۱)، دلبستگی ناایمن (r= ۰/۵۷)، خودمحوری (r= ۰/۶۱) و بی‌کفایتی (r= ۰/۵۷) و هم‌چنین بین متغیرهای افسردگی (r- ۰/۵۹)، اضطراب (r- ۰/۶۲)، استرس (r= ۰/۵۸) با اختلال در بازی‌های اینترنتی رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد. به‌طوری‌که به افزایش یافتن میزان هر یک از این متغیرها، میزان اختلال در بازی‌های اینترنتی نیز افزایش پیدا می‌کند. برای تعیین سهم متغیرهای مورد بررسی از روش تحلیل رگرسیون خطی چندگانه استفاده شد. بر این اساس، با توجه به وجود این پیش‌فرض‌ها و امکان استفاده از رگرسیون، جدول (۳) خلاصه مدل و نتایج رگرسیون مربوط به آن را نشان می‌دهد.

**جدول ۳. خلاصه مدل و نتایج رگرسیون پیش‌بینی هر یک از مولفه‌های مورد بررسی بر اختلال در بازی‌های اینترنتی**

| مدل | B | SE | Beta | T | Sig. | R | $R^2$ | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| مقدار ثابت | ۱۰/۳۰ | ۳/۷۵ | | ۲/۷۴ | ۰/۰۰۰ | | | | |
| افسردگی | ۰/۱۴ | ۰/۵۲ | ۰/۰۳ | ۰/۲۷ | ۰/۷۸ | | | | |
| اضطراب | ۱/۶۳ | ۰/۷۴ | ۰/۳۴ | ۲/۲۰ | ۰/۰۲ | | | | |
| استرس | ۰/۲۰ | ۰/۴۷ | ۰/۰۴ | ۰/۴۳ | ۰/۶۶ | | | | |
| بیگانگی | -۰/۱۹ | ۰/۴۳ | -۰/۰۳ | -۰/۴۴ | ۰/۶۵ | ۰/۶۳ | ۰/۴۰ | ۳۶/۰۳ | ۰/۰۰۰۱ |
| دلبستگی ناایمن | -۰/۱۱ | ۰/۶۱ | ۰/۰۱ | ۰/۱۸ | ۰/۸۵ | | | | |
| خودمحوری | ۰/۸۹ | ۰/۹۱ | ۰/۱۴ | ۰/۹۷ | ۰/۳۳ | | | | |
| بی‌کفایتی | ۲/۱۴ | ۱/۵۹ | ۰/۱۰ | ۱/۳۴ | ۰/۱۷ | | | | |

همان‌طور که در جدول (۳) مشاهده می‌شود، مولفه‌های آشفتگی روانشناختی (افسردگی، اضطراب و استرس) و روابط موضوعی (بیگانگی، دلبستگی ناایمن، خودمحوری و بی‌کفایتی) ۴۰ درصد از اختلال در بازی‌های اینترنتی را تبیین کردند (F= ۳۶/۰۳ و P< ۰/۰۰۱). بررسی ضرایب رگرسیون هم نشان داد که تنها متغیر اضطراب با ضریب بتای ۰/۳۴ اختلال در بازی‌های اینترنتی را به طور مستقیم پیش‌بینی و تبیین می‌کند.

## بحث و نتیجه‌گیری

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر آشفتگی‌های روانشناختی (استرس، اضطراب و افسردگی) و روابط موضوعی در ایجاد اختلال به بازی‌های اینترنتی در دانش‌آموزان متوسطه شهر اراک بود. نتایج نشان داد که بین متغیرهای افسردگی، اضطراب و استرس با اختلال در بازی‌های اینترنتی رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد. نتایج رگرسیون نیز نشان داد که تنها مؤلفه اضطراب اختلال در بازی‌های اینترنتی را به طور مستقیم پیش‌بینی و تبیین می‌کند. این نتیجه با پژوهش‌های امینی‌منش و همکاران (۱۳۹۳)، صحتی یزدی و طالبیان شریف (۱۳۹۷)، زندیی پیام و همکاران (۱۳۹۸)، اسلامی و سلیمان‌پور عمران (۱۳۹۶)، گیوا و همکاران (Gioia et al., 2022)، سیتورس و همکاران (Sitorus et al., 2020)، لابانا و همکاران (Labana et al., 2020)، مارینو و همکاران (Marino et al., 2020)، وانگ و همکاران (Wang et al., 2019)، مارتونیخ و لوکسا (Martoncik & Loksa, 2016)، ونروج و همکاران (Van Rooij et al., 2011)، هاگسما (Haagsma, 2008) گونزالس – لوئسو و همکاران (González-Bueso et al., 2018) و سوپاکت و همکاران (Supaket et al., 2008) همسو است. در تبیین این نتیجه می‌توان گفت که این اختلال، به عنوان شکل جدیدی از اعتیاد در سال‌های اخیر توجه پژوهشگران را در حوزه روان‌شناسی، روانپزشکی، جامعه‌شناسی، و حوزه‌های علمی دیگر به خود جلب کرده است. محققان همچنین متذکر شدند افرادی که استفاده مفرط و آسیب شناسانه از اینترنت داشتند در مقایسه با افرادی که دارای چنین تجربه‌ای نداشتند، آسیب شناسی و مشکلات روانی بیشتری را نشان دادند (Yellowlees & Marks, 2007). از آنجایی که اعتیاد به بازی‌های آنلاین نوعی از اعتیاد اینترنتی است، بنابراین می‌توان گفت نتایج این تحقیق با نتایج تحقیق خسروی و صحرائی (۱۳۹۰) که نشان داد بین نمره کلی سلامت روان و دو زیر مجموعه افسردگی و جسمانی سازی با اعتیاد به اینترنت رابطه مثبت و معنی دار وجود دارد، محققان بر این باورند که استفاده مرضی از اینترنت (و جهت استفاده از بازی‌های آنلاین) برای کاهش خلق منفی، رهاسازی استرس، تنهایی، افسردگی و اضطراب صورت می‌گیرد. به بیان دیگر، در معتادین به اینترنت، استفاده مفرط از اینترنت راهی برای رهایی از هیجانات منفی است (Zhang et al., 2009). بنابراین می‌توان گفت که وقتی فردی دچار تنش و هیجانات منفی می‌شود با روی آوردن با بازی‌های اینترنتی هم بخشی از این هیجانات را تخلیه می‌کند و از فضای آن هیجانات دور می‌شود.

همچنین بین متغیرهای بیگانگی، دلبستگی ناایمن، خودمحوری و بی‌کفایتی با اختلال در بازی‌های اینترنتی رابطه مستقیم و معناداری وجود دارد. نتایج رگرسیون نیز نشان داد که هیچدام از این مولفه‌ها اختلال در بازی‌های اینترنتی را پیش‌بینی و تبیین نمی‌کنند. این نتیجه با پژوهش‌های احمدی و همکاران (۱۳۹۹)، کافی (Coffey, 2018)، دودز و دودز (Dodes & Dodes, 2017)، باروکاسچ و همکاران (Barrocas et al., 2016) همسو است. در تبیین این نتیجه می‌توان گفت

که روابط موضوعی بازنمایی‌های ذهنی فرد از خود و دیگران است و از سوی دیگر عواطف و احساسات و هیجانات همراه با این بازنمایی‌ها (Westen, 1991) برای برقراری روابط انسانی را شامل می‌شود که در سال‌های اولیه زندگی شکل‌گرفته است (Kelly, 2013). همچنین بر این اساس ویژگی‌های خانوادگی از قبیل فضای هیجانی، الگوهای ارتباطی، نقش‌های خانوادگی شدیداً بر عملکرد فرد تأثیر می‌گذارد (Andersen et al., 2007). همین‌طور نظریه روابط موضوعی معتقد است که نحوه ارتباط افراد با دیگران و شرایطی که فرد در زندگی دوره بزرگسالی تجربه می‌کند، به‌وسیله تجربیات خانوادگی فرد در دوران کودکی و به‌ویژه رابطه با مادر شکل می‌گیرد (St Clair, 1996). در واقع افراد دارای اعتیاد و اختلال در بازی اینترنتی به علت عدم تجربه اعتماد در روابط اولیه، احساس پوچی، انزوای ناشی از آسیب‌های کودکی، طرد شدن در دوران کودکی و غفلت و از این قبیل موارد، جهت رهایی از این رنج‌ها به بازی‌های اینترنتی روی آورده و در پاسخ به احساسن ناامنی درونی، احساس حقارت و طردشدگی، سعی می‌کنند که خود را در دنیایی غیر واقعی بدانند تا از روابط با افراد دیگر و آسیب‌های ناشی از این روابط برای آن‌ها دوری کنند. در طول فرآیند شکل‌گیری دلبستگی در دوران کودکی، نحوه اعتباریابی هیجانی و همدلی مراقب، نسبت به آشفتگی کودک سبب تقویت بازنمودهای ذهنی و ظرفیت‌سازی روانی می‌شود. در صورتی که فرد مراقب، احساسات آشفته کودک را تسکین نبخشد یا از طریق غفلت‌های عاطفی منجر به آسیب بیشتر کودک گردد، اعتبارزدایی هیجانی، آنان را مستعد اختلالات روانشناختی مختلف می‌کند.

از جمله محدودیت‌های پژوهش حاضر می‌توان به محدود بودن جامعه و نمونه اشاره کرد که باید تعمیم نتایج با احتیاط صورت گیرد. بنابراین پیشنهاد می‌شود که پژوهشگران آتی پژوهش‌های خود جامعه‌های دیگر و تعداد نمونه‌های بیشتری را جهت بررسی انتخاب کنند. همچنین با توجه به نتایج به دست آمده پیشنهاد می‌شود که با توجه به افزایش اختلال به بازی‌های اینترنتی به عوامل مؤثر و تشدیدکننده آن توجه بیشتری شود تا بتوان با پیشگیری‌های بعدی از افزایش آن در میان افراد و به خصوص نوجوانان و جوانان جلوگیری کرد.

**تشکر و قدردانی:** نویسندگان بر خود لازم می‌دانند از تمامی شرکت‌کنندگان در پژوهش تقدیر و تشکر نمایند.
**منابع مالی:** پژوهش حاضر توسط نویسندگان تامین مالی شده است.
**تضاد منافع:** هیچگونه تعارض منافعی وجود ندارد.

## منابع

احمدی، فرشاد، سرافراز، مهدی رضا، و کاظمی رضایی، علی. (۱۳۹۹). نقش تشخیصی روابط موضوعی و مکانیزم‌های دفاعی در افراد مبتلا به مصرف مواد افیون، مواد محرک و بهنجار. *اعتیادپژوهی، ۱۴* (۵۵)، ۱۹۲-۱۶۹.

اسلامی، زینب، و سلیمان پورعمران، محبوبه. (۱۳۹۶). بررسی رابطه بین اعتیاد به گوشی‌های هوشمند و استرس با نقش میانجی حمایت اجتماعی در دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد بجنورد. *مطالعات رسانه‌ای، ۱۲* (۳۹)، ۶۴-۵۵.

امینی‌منش، سجاد، نظری، علی‌محمد، مرادی، علیرضا، و فرزاد، ولی‌اله. (۱۳۹۳). اعتیاد جوانان به بازی‌های آنلاین: نقش عزت نفس، اضطراب و افسردگی. *مطالعات راهبردی ورزش و جوانان، ۱۳* (۲۵)، ۲۰-۱.

انجمن روان‌شناسی آمریکا (۲۰۱۳). *راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی (ویراست پنجم)* ترجمه: یحیی سید محمدی. (۱۳۹۳). تهران: نشر روان.

بهرامی احسان، هادی. (۱۳۸۸). *اعتیاد و فرآیندهای پیشگیری*. تهران: نشر سمت.

پیشگاهی، بهناز، دانش، عصمت، سلیمی نیا، نرگس (۱۳۹۹). اثربخشی گروه درمانی مبتنی بر ذهن آگاهی بر اضطراب، تاب‌آوری و امید به زندگی زنان مضطرب. *روان پرستاری، ۸*(۳)، ۱۱۷-۱۰۴.

خدایاری فرد، محمد و پرند، اکرم. (۱۳۹۰). *استرس و روش‌های مقابله با آن* (چاپ دوم). تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

خسروی، زهره، و علیزاده صحرائی، امهانی. (۱۳۹۰). رابطه اعتیاد به اینترنت با عملکرد خانواده و سلامت روان در دانش‌آموزان. *مطالعات روان‌شناسی تربیتی، ۸*(۱۴)، ۸۰-۵۹.

راسخ، کرامت‌الله و حسنی، ابراهیم. (۱۳۹۴). تأثیر بازی‌های خشن رایانه‌ای بر رفتار دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان کوار. *مطالعات علوم اجتمایی ایران، ۱۲* (۴۴)، ۴۹- ۳۶.

رضاقلی‌زاده، تکتم. (۱۳۸۸). *بررسی رابطه فقدان پدر با کیفیت روابط موضوعی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد روانشناسی، دانشکده روان‌شناسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.

زندی پیام آرش، میرزائی دوستان زینب (۱۳۹۸). پیش‌بینی اعتیاد به بازی آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در دانش‌آموزان. *روان‌پزشکی و روان‌شناسی بالینی ایران، ۲۵* (۱)، ۸۳-۷۲.

زندیی پیام، آرش، داودی، ایران، مهرابی‌زاده هنرمند، مهناز. (۱۳۹۸). رابطه جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین. *مجله دانشگاه علوم پزشکی اراک*، ۲۲(۱)، ۱۲۵-۱۱۶.

سادوک، بنجامین جیمز، سادوک، ویرجینیا آلکوت و روئیز، پدرو. (۲۰۱۵). *خلاصه روان پزشکی، علوم رفتاری / روانپزشکی بالینی* (چاپ نهم). ترجمه رضاعی، فرزین (۱۳۹۹). تهران: انتشارات ارجمند.

صحتی یزدی، آرزو، طالبیان شریف، جعفر. (۱۳۹۷). رابطه اعتیاد به اینترنت با اختلالات روانی (اضطراب، استرس و افسردگی) و بهزیستی روانی. *ایده‌های نوین روان‌شناسی، ۲* (۶)، ۹-۱.

کاپلان‌هارولد، سادوک بنیامین جیمز. (۲۰۰۶). *خلاصه روان‌پزشکی (جلد دوم)*. ترجمه نصرت الله پورافکاری (۱۳۸۲). تهران: ارسباران.

وحیدی، مریم، زمان‌زاده، وحید، موسوی، سعید، جانانی، راحله، نامدار ارشتناب، حسین. (۱۳۹۸). روایی سنجی نسخه فارسی آزمون اختلال بازی اینترنتی-۲۰ در بین دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی تبریز. *نشریه دانشگاه علوم پزشکی تربت حیدریه، ۷* (۱)، ۲۶-۱۵.

Andersen, B., LaVoie, J. C., & Dunkel, C. S. (2007). Individuation and parents as people: Measurement concerns regarding two aspects of autonomy. *Journal of Adolescence*, 30(5), 751-760.

Barlow, D. H. (2002). *Anxiety and its disorders*: *The nature and treatment of anxiety and panic* (2nd ed.). New York: Guilford Press.

Barrocas, J., Vieira-Santos, S., & Paixão, R. (2016). Parenting and drug addiction: A psychodynamic proposal based on a multifactorial perspective. *Psychoanalytic Psychology*, 33(1), 161-170.

Bell, M. D., Becker, B., & Billington, R. (1986). A scale for the assessment of object relations: Reliability, validity and factorial invariance. *Journal of Clinical Psychology, 42*, 733-741.

Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266.

Brown, T. A., & Barlow, D. H. (2009). A proposal for a dimensional classification system based on the shared features of the DSM-IV anxiety and mood disorders: Implications for assessment and treatment. *Psychological Assessment, 21*(3), 256-271.

Coffey, K. (2018). *The Relationship between Attachment and Addiction.* In New Directions in Treatment, Education, and Outreach for Mental Health and Addiction (pp. 73-79). Springer, Cham.

Dodes, L. M., & Dodes, J. (2017). The case study method in psychodynamic psychology: Focus on addiction. *Clinical Social Work Journal, 45*(3), 215- 26.

Gioia, F., Colella, G. M., & Boursier, V. (2022). Evidence on Problematic Online Gaming and Social Anxiety over the Past Ten Years: a Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports, 9*, 32–47.

Gonzalez, N. A. (2008). Internet addiction disorderand its relation to impulse control. *UnpublishedMA dissertation.* Texas University, Collegeof Psychology, USA.

González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: A comprehensive review. *International journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 668.

Haagsma, M. (2008). *Gaming behavior among dutch males: prevalence and risk factors for addiction*. Master's Thesis, University of Twente.

Ho, R. C., Zhang, M. W., Tsang, T. Y., Toh, A. H., Pan, F., Lu, Y., ... & Mak, K. K. (2014). The association between internet addiction and psychiatric co -morbidity: A meta -analysis. *BMC Psychiatry, 14*(1), 1-10.

Kelly, F. D. (2013). *The assessment of object relations phenomena in adolescents: TAT and Rorschach Measures*. London: Rutledge.

King, D. L., Billieux, J., Carragher, N., & Delfabbro, P. H. (2020). Face validity evaluation of screening tools for gaming disorder: Scope, language, and overpathologizing issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(1), 1-13.

Labana, R. V., Hadjisaid, J. L., Imperial, A. R., Jumawid, K. E., Lupague, M. J. M., & Malicdem, D. C. (2020). Online game addiction and the level of depression among adolescents in Manila, Philippines. *Central Asian Journal of Global Health, 9*(1), 369.

Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.

Lovibond, S. H &.Lovibond, P. F. (1995). *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales* (2nd. Ed). Sydney: Psychology Foundation

Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L., & Spada, M. M. (2020). Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions. *Journal of Behavioral Addictions*, *9*(3), 617-628.

Martoncik, M., & Loksa, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.

Sitorus, N., Arfines, P. P., & Suryaputri, I. Y. (2020). Relationship between Online Game Addiction with Depression in Adolescents from 6 High Schools in Indonesia. *Global Journal of Health Science*, *12*(12), 2013.

Snodgrass, J.G., Lacy, M.G., Dengah, H.J.F., Eisenhauer, S., Batchelder, G., Cookson,R.J., 2014. A vacation from your mind: Problematic online gaming is a stress response. *Computers in Human Behavior*, 38(1), 248–260.

St Clair, M. (1996). *Object relations and self psychology: An introduction*. Thomson Brooks/Cole Publishing.

Supaket, P., Munsawaengsub, C., Munsawaengsub, C., Nanthamongkolchai, S., Nanthamongkolchai, S., & Apinuntavech, 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.

Van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., ... & Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, *7*(1), 1-9.

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, *106*(1), 205-212.

Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247.

Waska, R. (2006). Addictions and the quest to control the object. *The American Journal of Psychoanalysis*, *66*(1), 43-62.

Westen, D. (1991). Social cognition and object relations. *Psychological Bulletin*, *109*(3), 429.

Yellowlees, P. M., & Marks, S. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction?. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1447-1453.

Zhang, X., Huang, Y., & Luo, X. (2002). A cross-sectional study of Internet addiction disorder in high school students in Beijing. *Chinese Mental Health Journal*, *23*, 748–751.