

Research Paper

Online Game Addiction Relationship With Cognitive Distortion, Parenting Style, and Narcissistic Personality Traits in Students



*Arash Zandi Payam¹ , Zeynab Mirzaeidoostan²

1. MSc., Lecturer, Department of Psychology, Payame Noor University, Tehran, Iran.

2. MSc., Department of Psychology, Faculty of Education & Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.



Citation Zandi Payam A, Mirzaeidoostan Z. [Online Game Addiction Relationship With Cognitive Distortion, Parenting Style, and Narcissistic Personality Traits in Students (Persian)]. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology. 2019; 25(1):72-83. <http://dx.doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>

<http://dx.doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>



Received: 05 Jul 2018

Accepted: 09 Oct 2018

Available Online: 01 Apr 2019

Keywords:

Video game, Cognitive distortion, Child-rearing, Narcissism

ABSTRACT

Objectives Online games in recent years have become one of the most popular hobbies among teenagers due to their diverse and attractive features. The purpose of this study was to investigate the role of cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in online games in high school boy in Sahneh City, Iran.

Methods This is a survey and a correlational study. The study sample consists of 200 male high school students in the city of Sahneh, Iran who were selected randomly by a multi-stage sampling method. For data collection, online gaming addiction questionnaire, cognitive disturbance questionnaire, parenting styles questionnaire, and narcissistic personality traits questionnaire were used. In this research, the correlation and multiple regression were used to analyze the obtained data in SPSS V. 21.

Results The findings showed that online addiction can be predicted by a linear combination of predictive variables. Based on regression analysis, parenting style ($P \leq 0.001$, $\beta = 0.46$), narcissistic personality traits ($P \leq 0.001$, $\beta = 0.34$), and cognitive disturbance ($P \leq 0.025$, $\beta = 0.11$) could significantly predict students' addiction to online games.

Conclusion These variables can play an effective role in addiction to play online games. Considering these variables, authorities of schools and other educational institutions should design and implement appropriate monitoring and control programs for this common problem.

Extended Abstract

1. Introduction

Because of their diverse and attractive features, online games have become one of the most popular hobbies among teenagers in recent years. The online game addiction is defined as “excessive and compulsory use of video games that lead to social and emotional problems, and the user, despite the problems, is not able to control this excessive use”

[1]. The World Health Organization also announced that online game addiction should be recognized as a disease, as experts agree on the risk of addiction to these games. Although this is said to be due to the widespread expansion of online games, it is more common among young people. Mr. Yasarovich said, “it is still too early to predict the extent of the problem”. Online game addiction is a relatively new concept and there is still not enough information about the disease and its dissemination factors at the population level [2].

* Corresponding Author:

Arash Zandi Payam, MSc.

Address: Department of Psychology, Payame Noor University, Tehran, Iran.

Tel: +98 (918) 3123449

E-mail: zandipayam.arash@gmail.com

Research shows that introvert people were more addicted to online games. They were more worried about their identity and more insecure about peers [5]. These concerns about themselves and others, along with their characteristics can lead these teenagers to avoid real social activities [6]. They may also try to cover their social needs through online games, where they can interact with others remotely and in a superficial manner [7]. The negative consequences of online addiction can be classified into three broad categories: physical problems (fatigue, physical pain, reduced sleep time, eating disorder), personal life problems (conflicts with friends or family, low social participation), and professional failures (loss of work or school, poor performance) [3]. Some psychologists report the link between depression, anxiety, and symptoms of attention deficit/hyperactivity disorder with online addiction [8, 9].

Cognitive distortion structures, introduced by Aaron, T Beck and Albert Ellis, are generally defined as false arguments that play an important role in the development of many mental disorders. According to the cognitive-behavioral model, cognitive distortion plays an important role in Internet addiction [12]. Parenting style is defined as the various, normal, and natural behaviors that are used by parents to control and socialize with their children. The results of the research showed that parents of people with Internet addiction do not have the warmth and intimacy, and their children consider their parents (especially their mothers) to be punitive and exclusionary [13].

Narcissistic personality is a type of personality characterized by features such as extreme fantasies about power, beauty and success, having a great deal of sensitivity to criticism, and unparalleled feelings. In fact, high narcissistic personality traits are associated with an increase in online game addiction [17]. The purpose of this study was to investigate the role of cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in online games addiction in high school boy students in Sahn-eh city, Iran. This research examines two hypotheses: cognitive distortion, parenting style and narcissistic personality traits predict addiction to online games in students.

2. Method

The research method is descriptive correlational. The statistical population included all high school students (second period) in the academic year of 2016-2017 in the city of Sahn-eh. Using a multistage random sampling method, a total of 200 male students were selected from the statistical population. For data collection, online gaming addiction questionnaire (Persian version of online addiction test, translated and Standardize by Zandi Payam et al. [18]), cognitive distortion questionnaire (Abdollah Zadeh and Salar cognitive distortion questionnaire), parenting styles questionnaire (Baarmind), and narcissistic personality traits questionnaire (the shortened version of a 40-item narcissistic character questionnaire designed by Ames, et al. [23]) were used. In this research, the collected data were analyzed by descriptive statistics such as mean, standard deviation, and inferential statistics like correlation matrix and multivariate regression in SPSS V. 21.

3. Results

The results of the significant tests of the complete model of the correlation analysis revealed a significant relationship between online addiction variables and cognitive distortion, parenting styles, and narcissistic personality traits. The findings showed that online addiction can be predicted by a linear combination of predictive variables. According to Table 1, the regression analyses indicate that the parenting style ($P \leq 0.001$, $\beta = 0.46$), narcissistic personality traits ($P \leq 0.001$, $\beta = 0.34$), and cognitive distortion ($P \leq 0.225$, $\beta = 0.11$) can significantly predict student addiction to online games.

4. Discussion

According to our study results, the level of narcissism and cognitive distortion is high in addicted online gamers, and the parents of addicted people have more authoritarian child-rearing style. Student addiction can lead to a drop in academic performance. Of course, in this context, the parental style plays a significant role. It seems that holding meetings at schools with the presence of parents, teachers, and psychologists to identify parenting styles, provide guidance on how parents interact

Table 1. The results of the multiple regression analysis of prediction of addiction to online games

Predictors	β	t	P	R	R ²	F
Cognitive distortion	0.11	2.25	0.025			
Child-rearing style	0.46	10.28	0.001	0.55	0.3	17.9
Narcissism	0.34	7.57	0.001			

and control their parenting type in dealing with children's on-line gaming. Therefore, the results of this study can be used by practitioners in the field of National Computer Games and the Ministry of Sports and Youth in the area of children's and adolescent's health family counseling and psychotherapy. Detecting the static and dynamic variables in the process of addiction to the games helps professionals focus on these factors and organize their activities, which will result in providing more effective services to the clients.

Ethical Considerations

Compliance with ethical guidelines

The participants signed the informed consent form and had the right to leave the study at any time.

Funding

This research did not receive any specific grant from funding agencies in the public, commercial or not-for-profit sectors.

Authors contributions

Conceptualization: All authors; Methodology: Arash Zandipayam; Validation: All authors; Analysis: All authors; Investigation: Arash Zandipayam; Sources: Arash Zandipayam; Preparation, writing-review & editing: Arash Zandipayam; and Project administration: All authors.

Conflict of interest

The authors declared no conflict of interest.

پیش‌بینی اعتیاد به بازی آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در دانش‌آموزان

* آرش زندی پیام^۱، زینب میرزایی‌دوستان^۲ 

۱- کارشناس ارشد، مربی، گروه روانشناسی بالینی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

۲- کارشناسی ارشد، گروه روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شهیدچمران اهواز، اهواز، ایران.

چکیده

تاریخ دریافت: ۱۴ تیر ۱۳۹۷

تاریخ پذیرش: ۱۷ مهر ۱۳۹۷

تاریخ انتشار: ۱۲ فروردین ۱۳۹۸

هدف: بازی‌های آنلاین در سال‌های اخیر با توجه به ویژگی‌های متنوع و جذاب خود به یکی از پرطرفدارترین سرگرمی‌ها بین نوجوانان تبدیل شده است. هدف از این پژوهش بررسی نقش تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در اعتیاد به بازی آنلاین در دانش‌آموزان دبیرستان‌های پسرانه شهرستان صحنه است.

مواد و روش‌ها: این پژوهش، مطالعه‌ای پیمایشی و از نوع همبستگی است. نمونه‌های این پژوهش شامل ۲۰۰ نفر از دانش‌آموزان پسر دبیرستان‌های شهرستان صحنه هستند که به صورت تصادفی چندمرحله‌ای انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسش‌نامه اعتیاد به بازی آنلاین، پرسش‌نامه تحریف شناختی، پرسش‌نامه سبک‌های فرزندپروری و پرسش‌نامه ویژگی شخصیتی خودشیفته استفاده شد. در این پژوهش به منظور تحلیل داده‌ها از همبستگی متعارف و رگرسیون چندگانه استفاده شد. داده‌ها با استفاده از نسخه ۲۱ نرم‌افزار SPSS تحلیل شدند.

یافته‌ها: نتایج نشان داد اعتیاد به بازی آنلاین را می‌توان با ترکیب خطی متغیرهای پیش‌بین، پیش‌بینی کرد. بر اساس نتایج تحلیل رگرسیون، سبک فرزندپروری ($\beta=0/46, P\leq 0/001$)، ویژگی شخصیتی خودشیفته ($\beta=0/34, P\leq 0/001$) و تحریف شناختی ($\beta=0/11, P\leq 0/025$) به طور معناداری پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به بازی آنلاین در دانش‌آموزان هستند.

نتیجه‌گیری: از آنجا که متغیرهای مذکور می‌توانند نقش مؤثری در اعتیاد به بازی داشته باشند، ضروری است مدارس و دیگر ارگان‌های آموزشی با در نظر گرفتن این متغیرها، برنامه‌های نظارت و کنترل مناسبی برای این مشکل شایع طراحی و اجرا کنند.

کلیدواژه‌ها:

بازی ویدئویی، تحریف شناختی، فرزندپروری، خودشیفتگی

مقدمه

عبارت است از: الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت‌دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است؛ به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد.

در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها برای چنین تشخیصی فرد باید حداقل یک سال اشتغال غیرعادی ذهنی با بازی داشته باشد و در این صورت این اختلال به عنوان رفتار اعتیادآور طبقه‌بندی خواهد شد. هرچند گفته شده است که به دلیل گسترش وسیع بازی‌های آنلاین، این اختلال بیشتر دامن‌گیر جوانان می‌شود. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی با توجه به نبود اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی، پیش‌بینی گستره مشکل امکان‌پذیر نیست؛ اختلال بازی‌های دیجیتال مفهومی نسبتاً جدید است و هنوز اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی گردآوری نشده است [۲].

اعتیاد به بازی آنلاین به عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از بازی‌های ویدئویی تعریف می‌شود که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می‌شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست [۱]. بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می‌دهند. همچنین سازمان بهداشت جهانی اعلام کرده است که اختلال بازی‌های آنلاین را به عنوان بیماری، به رسمیت خواهد شناخت، چراکه متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. به گفته طارق یاسارویچ، سخنگوی سازمان بهداشت جهانی، در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها^۱ که در تابستان سال ۱۳۹۷ منتشر شد این بیماری گنجانده شده است. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد

1. International Classification of Diseases-XI (ICD-11)

* نویسنده مسئول:

آرش زندی پیام

نشانی: تهران، دانشگاه پیام نور، گروه روانشناسی بالینی.

تلفن: ۳۱۲۳۴۴۹ (۹۱۸) +۹۸

پست الکترونیکی: zandipayam.arash@gmail.com

سازه تحریف شناختی را آرون تی‌بک و آلبرت الیس^۶ معرفی کرده‌اند و به طور کلی به عنوان استدلال‌های غلطی تعریف می‌شود که نقش مهمی در بروز بسیاری از اختلالات روانی ایفا می‌کنند [۱۲]. تحریفات شناختی به عنوان اشتباهات منطقی در تفسیر موقعیت‌های مختلف در نظر گرفته می‌شود که شامل تمرکز انتخابی، تعمیم مفراط، شخصی‌سازی، تفکر فاجعه‌آمیز و تفکر همه یا هیچ است.

نقش مهم تحریفات شناختی در توسعه جدی اختلالاتی مانند افسردگی، اضطراب، درد مزمن، سوءمصرف مواد و قمار پاتولوژیک، باعث شده است توجه بیشتر روان‌شناسان و روان‌پزشکان به این تحریفات جلب شود. ابتدا مدل شناختی رفتاری پیشنهاد شد که در آن تحریفات شناختی نقش مهمی را در اعتیاد به اینترنت بازی می‌کنند. این مدل چند خطای شناختی مهم در تفسیر اعتیاد به اینترنت را شامل می‌شد که از جمله آن‌ها می‌توان به نشخوار ذهنی (اشتغال ذهنی مداوم درباره مشکلات استفاده از اینترنت به جای توجه به مشکلات اصلی زندگی شخصی)، خودارزیابی منفی (دیدگاه منفی نسبت به خود و استفاده از اینترنت برای دستیابی به پاسخ‌های مثبت از جانب دیگران) و تفکر همه یا هیچ (فکر می‌کند بدون اینترنت فرد بی‌ارزشی است) اشاره کرد. طبق این مدل، تحریفات شناختی به صورت خودکار هرچا اینترنت دردسترس باشد، اعمال می‌شوند؛ بنابراین، به استفاده مفراط از اینترنت منجر می‌شوند. همچنین نقص در احساس خودکارآمدی نقش بسیار مهمی در نتایج منفی حاصل از اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد [۱۱].

نوع برخورد والدین در قالب رفتارهای متنوع، بهنجار و طبیعی که به منظور کنترل و اجتماعی کردن فرزند خود به کار می‌برند، سبک‌های فرزندپروری نامیده می‌شود [۱۳]. سبک‌های فرزندپروری والدین تأثیر درخور توجهی در میزان بروز اختلالات رفتاری کودکان دارند. کیفیت رفتار والدین بر عملکرد تحصیلی، روابط با همسالان و سازگاری در نوجوانی تأثیر می‌گذارد. نتایج تحقیقات نشان داد والدین افراد معتاد به اینترنت، گرما و صمیمیت لازم را ندارند و فرزندان آن‌ها، والدین (مخصوصاً مادر) خود را افرادی مجازاتگر و طردکننده می‌دانند [۱۳]. تحقیقی رابطه بین اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری با سبک‌های فرزندپروری والدین را بررسی کرده است؛ نتایج این تحقیق نشان داد کسانی که والدینی با سبک فرزندپروری مستبدانه داشتند، تقریباً همگی نمرات بالایی در اعتیاد به بازی داشتند [۱۴].

همچنین نتایج تحقیقات نشان داد والدین با سبک‌های فرزندپروری مقتدرانه با ایجاد و توسعه مهارت‌های خودکنترلی و مدیریت زمان در فرزندان خود میزان اعتیاد به اینترنت را تا حد چشمگیری در آن‌ها کاهش دادند [۱۵]. علاوه بر این،

پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین را می‌توان در سه طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد فیزیکی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده یا مشارکت اجتماعی کم و مشکلات حرفه‌ای و علمی (از دست دادن کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد [۳]. تحقیقات نشان می‌دهند افراد معتاد به بازی‌های آنلاین در مقایسه با افراد عادی بیشتر درون‌گرا هستند [۴]، بیشتر نگران هویتشان هستند و در رابطه با همسالان نامن‌تر هستند [۵]. این نگرانی‌ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی‌های درونی آن‌ها، می‌تواند این نوجوانان را برای اجتناب از فعالیت‌های چهره‌به‌چهره هدایت کند [۶]. آن‌ها همچنین ممکن است سعی کنند نیازهای اجتماعی خود را از طریق بازی‌های آنلاین پوشش دهند، جایی که بتوانند با دیگران از راه دور و به صورت سطحی تعامل کنند [۷].

بعضی از روان‌شناسان از ارتباط بین افسردگی، اضطراب و نشانه‌های اختلال بیش‌فعالی و کمبود توجه با اعتیاد به بازی‌های آنلاین خبر می‌دهند. در واقع افرادی که در نوجوانی به بازی آنلاین اعتیاد داشته‌اند، در بزرگسالی افزایش افسردگی، اضطراب و فوبی اجتماعی را نشان دادند [۸، ۹]. اختلالات بیش‌فعالی، کمبود توجه و اختلال افسردگی اساسی، شایع‌ترین اختلالات همراه با این اختلال در کشور کره جنوبی هستند و ویژگی‌های بالینی افراد با اعتیاد اینترنتی مشابه علائم اختلالات افسردگی اساسی و بیش‌فعالی، کمبود توجه است؛ بنابراین، می‌توان گفت که اعتیاد به بازی آنلاین می‌تواند بر سلامت روان افراد تأثیر بگذارد و پیش‌بین برخی اختلالات در آینده این افراد باشد [۱۰].

مطالعات تصویربرداری ساختاری گزارش دادند نوجوانان معتاد به بازی‌های آنلاین در مقایسه با افراد عادی دچار کاهش ضخامت قشر اوربیتوفرونتال^۲ و آتروفی ماده خاکستری در سمت راست^۳، دو طرف اینسولار^۴ و سمت راست محل مکمل حرکتی^۵ هستند. همچنین مطالعات نشان دادند نقص در یکپارچگی ماده سفید و خاکستری سمت راست و دو طرف اینسولار با شدت اعتیاد به بازی‌های آنلاین ارتباط مثبت دارد. این مطالعات، اختلال در عملکرد ماده خاکستری سمت راست و اینسولار را در افراد معتاد به بازی‌های آنلاین نشان دادند. در واقع اختلال در عملکرد ماده خاکستری سمت راست و اینسولار نشانگر عصب‌شناختی برای اعتیاد است و با اختلال در کنترل تکانه، انعطاف‌پذیری شناختی و تصمیم‌گیری مرتبط است. به طور کلی می‌توان گفت که استفاده طولانی‌مدت، شدید و مداوم از بازی‌های آنلاین باعث کاهش فعالیت در اکثر مناطق مغزی درگیر می‌شود [۱۱].

2. Orbitofrontal cortex

3. Right Orbital Frontal Cortex (R-OFC)

4. Bilateral insula

5. Right supplementary motor area

6. Aaron Temkin Beck & Albert Ellis

آنلاین و نقش عوامل فردی و خانوادگی در بروز این مشکل، پیش‌نیازهای پیشگیری و اعتیاد به بازی‌ها را فراهم کند. با توجه به تأثیر تحریف شناختی، سبک فرزندپروری والدین و ویژگی‌های شخصیتی خودشیفته و اینکه تا به حال در ایران رابطه این متغیرها با اعتیاد به بازی آنلاین به صورت مستقیم سنجیده نشده است، این پژوهش با هدف بررسی نقش تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در اعتیاد به بازی آنلاین در دانش‌آموزان دبیرستان‌های پسرانه شهرستان صحنه انجام شد. در واقع در این پژوهش دو فرضیه بررسی می‌شود:

۱. تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان رابطه معنادار دارد؛
۲. تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان هستند.

روش

روش این پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری شامل همه دانش‌آموزان دبیرستان (دوره دوم) مشغول تحصیل در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶ در شهرستان صحنه بود. با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای ۲۰۰ دانش‌آموز پسر از میان جامعه آماری انتخاب شدند. به این صورت که ابتدا از بین دبیرستان‌های سطح شهر، به صورت تصادفی چهار دبیرستان انتخاب شد. از بین این چهار دبیرستان، پنج کلاس و از هر کلاس، ۱۰ نفر به صورت تصادفی انتخاب شدند. محقق با حضور در کلاس‌های مذکور و توضیح درباره اهداف تحقیق و اعلام آمادگی آزمودنی‌ها پرسش‌نامه‌ها را در اختیار دانش‌آموزان قرار داد. برای جمع‌آوری داده از سه پرسش‌نامه زیر استفاده شد.

پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین

در این پژوهش نسخه فارسی مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین که در ایران زندگی پیام و همکاران ترجمه و ویژگی‌های روان‌سنجی آن بررسی کرده‌اند، استفاده شد. این پرسش‌نامه ۲۰ آیتم دارد که با توجه به نمره فرد در هر یک از این آیتم‌ها و حاصل جمع نمرات کل آیتم‌ها، نمره کلی فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین به دست می‌آید.

دامنه نمرات حاصل از این پرسش‌نامه بین ۲۰ تا ۱۰۰ است و نمره بیشتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. تحلیل نمرات افراد به این صورت است که نمرات بین ۲۰ تا ۴۹ کاربران متوسط را معرفی می‌کند که برخی مواقع وقت زیادی را صرف انجام بازی‌های آنلاین می‌کنند، اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند. نمرات ۵۰ تا ۷۹ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی‌های آنلاین دچار مشکل می‌شوند و نمرات ۸۰ تا ۱۰۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از اندازه

نتایج مطالعات دیگر نشان داد ارتباط معنی‌داری بین اعتیاد به اینترنت با سازگاری با خانواده، ارتباط خانوادگی، آشنایی خانواده با اینترنت، ساختار خانواده، ترتیب تولد و تعداد خواهر و برادر، آموزش والدین و وضعیت مالی خانواده وجود دارد [۱۶].

از مهم‌ترین کیفیت‌هایی که می‌تواند به پیشرفت در زندگی منجر شود و یا برعکس، باعث بدعملکردی و ازدست‌دادن استعدادها منحصربه‌فرد انسان شود، شخصیت و ویژگی‌های مربوط به آن است. خودشیفتگی که یکی از مفاهیم قدیمی در روان‌شناسی، به‌ویژه مکتب روان‌تحلیلگری است، امروزه هم به عنوان نوعی اختلال در سطح بالینی و به عنوان صفت شخصیتی در سطح غیربالینی موضوع تحقیق در ادبیات پژوهشی است. خودشیفتگی سبکی از شخصیت است که با ویژگی‌هایی مانند خودبزرگ‌بینی، تخیلات افراطی درباره قدرت، زیبایی و موفقیت، حساسیت زیاد به انتقاد و احساس بی‌نظیر بودن مشخص می‌شود.

یافته‌های پژوهشی در جمعیت‌های بهنجار نشان می‌دهد خودشیفتگی، یک ساختار شخصیتی چندوجهی است که ارتباطی پیچیده با سلامت روان دارد. برخی مؤلفه‌های این ساختار شخصیتی مثل اقتدارطلبی، برتری‌طلبی و خودتحسین‌گری تا حدودی پیش‌بینی‌کننده ارزش خود و کمال، اما برخی دیگر مانند بهره‌کشی و احساس محق بودن، پیش‌بینی‌کننده مشکلاتی مانند افسردگی و اضطراب به شمار می‌روند؛ بنابراین، خودشیفتگی افراطی، یک اختلال شخصیت به شمار می‌رود که به صورت الگویی فراگیر، شامل خودبزرگ‌بینی در خیال و در عمل (نیاز به تحسین و نبود قدرت و همدلی) نمایان می‌شود [۱۷].

در تحقیقی که در سال ۲۰۰۸ کیم و همکاران در کره جنوبی انجام دادند، ارتباط پرخاشگری، خودکنترلی و ویژگی‌های شخصیتی خودشیفتگی را با اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی کردند. نتایج نشان داد ویژگی‌های شخصیتی خودشیفته و پرخاشگری به طور مثبت و خودکنترلی و ارتباط اجتماعی به طور منفی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی دارد. در واقع زیادبودن ویژگی‌های شخصیتی خودشیفته، زیادبودن میزان پرخاشگری، خودکنترلی ضعیف، ارتباط میان فردی ضعیف و بیکاری با افزایش میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین مرتبط است [۱۸].

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

یافته‌های این پژوهش به این دلیل اهمیت دارد که می‌تواند با فراهم کردن اطلاعات ضروری در زمینه اعتیاد به بازی‌های

آلفای به‌دست‌آمده از این پرسش‌نامه به صورت استاندارد برابر با ۰/۸۰ شده است که می‌توان نتیجه گرفت پرسش‌نامه همسانی درونی مناسبی دارد [۱۹]. همچنین جوژی تهرانی آلفای کرونباخ این پرسش‌نامه را ۰/۹۳ گزارش کرده است [۲۰].

سبک فرزندپروری

دیانا با مریند این پرسش‌نامه را در سال ۱۹۷۲ طراحی کرد. ۳۰ پرسش این پرسش‌نامه سه شیوه فرزندپروری را می‌سنجد؛ ۱۰ پرسش، شیوه مقتدرانه؛ ۱۰ پرسش، شیوه مستبدانه؛ و ۱۰ پرسش، شیوه سهل‌گیرانه را می‌سنجد. الگوی پاسخ‌دهی به پرسش‌ها با استفاده از مقیاس پنج‌درجه‌ای لیکرت است. با جمع نمرات عبارات مربوط به هر شیوه، یک نمره بین صفر تا ۴۰ برای هر سطح شیوه‌های فرزندپروری به دست می‌آید. این پرسش‌نامه در پژوهش‌های متعددی بررسی و اعتبار و روایی آن در حد مطلوبی گزارش شده است.

در یکی از تحقیقات با استفاده از روش بازآزمایی، پایایی این ابزار در مادران و پدران به ترتیب برای شیوه سهل‌گیرانه ۰/۸۱ و ۰/۷۷، شیوه استبدادی ۰/۸۶ و ۰/۸۵ و برای شیوه مقتدرانه ۰/۷۸ و ۰/۸۸ گزارش شده است [۲۱]. در پژوهشی که اسفندیاری (۱۹۹۵) انجام داد، اعتبار آزمون روی نمونه‌ای از مادران جمعیت مطالعه‌شده به شیوه بازآزمایی و با فاصله زمانی یک هفته به ترتیب برای شیوه سهل‌گیرانه ۰/۶۹، شیوه مستبدانه ۰/۷۷ و شیوه مقتدرانه ۰/۷۳ گزارش شد. همچنین روایی محتوایی آزمون با ۱۰ نفر از صاحب‌نظران روان‌شناسی و روان‌پزشکی تأیید شد. در این پژوهش آلفای کرونباخ ۰/۷۲ بوده است [۲۲].

پرسش‌نامه ویژگی شخصیت خودشیفته^۷

نسخه کوتاه‌شده پرسش‌نامه ۴۰ گویه‌ای شخصیت خودشیفته است که ایمز^۸ و همکاران (۲۰۰۶) به منظور سنجش ویژگی‌های مرتبط با شخصیت خودشیفته در جمعیت بالینی ساخته‌اند [۲۳]. این پرسش‌نامه را برای اولین بار زرگر و همکاران (۲۰۱۰) ترجمه کرده‌اند. ماده این پرسش‌نامه شامل دو گزاره مخالف است که هر فرد باید یکی از آن‌ها را انتخاب کند. نمره کلی این پرسش‌نامه بین صفر تا ۱۶ است. در این پرسش‌نامه نمره‌گذاری معکوس وجود ندارد [۲۴].

ایمز و همکاران ضریب روایی همگرا برای این پرسش‌نامه را از طریق محاسبه ضریب همبستگی بین نمرات NIP-16 و نمرات حاصل از شاخص‌های برون‌گرایی و گشودگی نسبت به تجارب جدید مقیاس پنج عامل بزرگ شخصیت^۹ محاسبه کرده‌اند. این

از بازی‌های آنلاین مشکلات جدی را در زندگی آنان ایجاد کرده است و آن‌ها باید تأثیر بازی‌های آنلاین را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی باشند. به طور کلی، نمره بیش از ۵۳ نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی بیندیشند که میزان استفاده از بازی‌های آنلاین را در خود کنترل کنند.

هریک از سؤالات با مقیاس پنج‌رتبه‌ای لیکرت نمره‌گذاری شده‌اند. در تحقیقی که کیم و همکاران در سال ۲۰۰۸ روی ۱۴۷۱ کاربر بازی‌های آنلاین انجام دادند، پایایی این مقیاس به روش آلفای کرونباخ ۰/۹ دست آمد. به منظور بررسی روایی همگرا همبستگی بین نمره‌های پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی شد. همان‌طور که انتظار می‌رفت بین اعتیاد به اینترنت و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی زیادی وجود داشت ($P \geq 0/001$ و $r = 0/71$). در ایران نیز نخستین بار زندگی پیام و همکاران پایایی مقیاس را به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ گزارش دادند. همچنین بررسی روایی همگرا از طریق محاسبه همبستگی بین نمره‌های پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($P \geq 0/001$ و $r = 0/71$) از همبستگی زیاد این دو پرسش‌نامه خبر داد [۱۸].

تحریف شناختی

در این تحقیق از پرسش‌نامه تحریف‌های شناختی عبدالله‌زاده و سالار (۲۰۰۰) استفاده شد. این پرسش‌نامه شامل ۲۰ عبارت است که به سنجش تحریف‌های شناختی مطرح‌شده از سوی ایس با هدف دستیابی به ابزاری آسان برای آگاهی از تحریف‌های شناختی استفاده شده است و از آنجایی که بسیاری از مشکلات و هیجانات نامناسب ما از سوی تفکرات نامعقولمان است، آگاهی از این تفکرات برای رهایی از بخش عظیمی از مشکلات و مداخلات موجود در زندگی ضروری است.

عبارت‌های این پرسش‌نامه عبارتند از: شماره ۱ و ۲: تفکر همه یا هیچ، شماره ۳ و ۴: تعمیم مبالغه‌آمیز، شماره ۵ و ۶: فیلتر ذهنی (فیلتر منفی)، شماره ۷ و ۸: بی‌توجهی به امور مثبت، شماره ۹ و ۱۰: نتیجه‌گیری شتاب‌زده، شماره ۱۱ و ۱۴: درشت‌بینی و ریزبینی، شماره ۱۲ و ۱۳: استدلال احساسی، شماره ۱۵ و ۱۶: عبارت باید، بهتر است، شماره ۱۷ و ۱۸: برجسب‌زدن و شماره ۱۹ و ۲۰: شخصی‌سازی. بر اساس نمره‌گذاری، هر فردی که نمره بیشتری را کسب کند تفکر مناسب‌تری دارد و هر کس نمره کمتری را به خود اختصاص دهد از تحریف‌های شناختی بیشتری استفاده کرده است.

پایایی خارجی این پرسش‌نامه از طریق همسانی درونی با آلفای کرونباخ و همچنین از طریق آزمون مجدد پس از دو هفته برای کل مقیاس به ترتیب ۰/۶۷ و $r = 0/74$ بود. ضریب

7. Narcissistic Personality Inventory (NIP-16)

8. Ames

9. Big Five Inventory (BFI)

معناداری مدل کامل همبستگی متعارف

آزمون‌های معناداری مدل کامل تحلیل همبستگی متعارف در این پژوهش انجام شد. معناداری لامبدای ویلکز ($P < 0/001$) و $\lambda = 0/702$ و $F = 44/79$ نشان می‌دهد بین متغیرهای اعتیاد به بازی آنلاین با تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته رابطه معناداری وجود دارد؛ بنابراین، فرضیه یک تأیید می‌شود؛ یعنی تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان رابطه معنادار دارد. همچنین مدل به دست آمده در این پژوهش، ۲۹/۸ درصد از واریانس تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته (در نقش متغیر پیش‌بین) با اعتیاد به بازی آنلاین (در نقش متغیر ملاک) را تبیین می‌کند.

برای بررسی فرضیه دوم، قدرت پیش‌بینی اعتیاد به بازی آنلاین، از طریق متغیرهای تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته از رگرسیون چندمتغیری استفاده شد و نتایج آن در **جدول شماره ۲** ارائه شد. بر اساس نتایج حاصل از تحلیل رگرسیون چندگانه با روش ورود، ضریب همبستگی چندگانه برای ترکیب خطی تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته با اعتیاد به بازی آنلاین $R = 0/55$ و ضریب تعیین $R^2 = 0/3$ است. F مربوط به همبستگی چندگانه به دست آمده برابر است با $17/9$ که در سطح $P \leq 0/001$ معنادار

ضرایب برای شاخص‌های برون‌گرایی $0/32$ و برای گشودگی نسبت به تجارب جدید $0/41$ محاسبه شده است [۲۳]. زرگر و همکاران روایی این پرسش‌نامه را از طریق اجرای همزمان آن با پرسش‌نامه شخصیت خودشیفته ۴۰ آیتمی محاسبه کردند که ضریب همبستگی بین این دو پرسش‌نامه $r = 0/61$ بود. در این مطالعه پایایی پرسش‌نامه با استفاده از آلفای کرونباخ $0/79$ به دست آمد [۲۴]. داده‌های جمع‌آوری شده از اعضای نمونه، با استفاده از شاخص‌های آمار توصیفی همچون میانگین، انحراف معیار، ماتریس همبستگی و رگرسیون در نسخه ۲۱ نرم‌افزار SPSS تجزیه و تحلیل شد.

یافته‌ها

اطلاعات جمعیت‌شناختی آزمودنی‌ها (سن و رشته تحصیلی) بدین شرح است: ۲۰ نفر از آزمودنی‌ها ۱۶ ساله، ۵۰ نفر ۱۷ ساله و ۱۳۰ نفر ۱۸ ساله بودند. میانگین و انحراف معیار سن آزمودنی‌ها به ترتیب $17/55$ و $0/73$ بود. همچنین ۳۰ نفر از آزمودنی‌ها در رشته کارودانش، ۳۰ نفر فنی‌وحرفه‌ای، ۴۰ نفر علوم انسانی، ۵۰ نفر ریاضی و ۵۰ نفر در رشته علوم تجربی در حال تحصیل بودند.

در **جدول شماره ۱** شاخص‌های متغیرهای پیش‌بین و ملاک آورده شده است. نتایج **جدول شماره ۱** نشان می‌دهد میانگین و انحراف معیار اعتیاد به بازی آنلاین به ترتیب $0/7$ و $9/8$ است. بقیه نتایج در **جدول شماره ۲** آمده است.

جدول ۱. میانگین و انحراف معیار متغیرها

متغیر	تعداد	میانگین \pm انحراف معیار
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۲۰۰	$0/7 \pm 9/8$
تحریف شناختی	۲۰۰	$15/0 \pm 3/1$
سبک استبدادی	۲۰۰	$37/2 \pm 3/8$
سبک مقتدرانه	۲۰۰	$14/8 \pm 5/8$
سبک سهل‌گیرانه	۲۰۰	$16/5 \pm 5/3$
خودشیفته‌گی	۲۰۰	$10/77 \pm 4/5$

مجله روان‌پزشکی و روان‌شناسی بالین ایران

جدول ۲. نتایج حاصل از تحلیل رگرسیون چندگانه پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر اساس تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته

متغیرهای پیش‌بین	R	R ²	F	β	T	P
تحریف شناختی				0/11	2/25	0/025
سبک فرزندپروری	0/55	0/3	17/9	0/46	10/28	0/001
ویژگی شخصیتی خودشیفته				0/34	7/57	0/001

مجله روان‌پزشکی و روان‌شناسی بالین ایران

است.

بر این، نوجوانانی که در جلسات رفتاردرمانی^{۱۴} شناختی شرکت می‌کنند، کاهش درخور توجهی در میزان اعتیاد به بازی در آن‌ها دیده می‌شود. بنابراین نوجوانانی که به استفاده از بازی‌های آنلاین به عنوان وسیله‌ای برای فرار از مشکلات زندگی واقعی تمایل دارند، بیشتر مستعد اعتیاد به بازی آنلاین هستند. بنابراین، مداخلات شناختی خاص و نیز مداخلات رفتاری می‌تواند برای مقابله با باورهای مختل سودمند و مؤثر باشد و می‌توان با تجهیز افراد به راهبردها و مهارت‌های شناختی مناسب و مؤثر از بروز اعتیاد جلوگیری کرد.

نتایج این تحقیق حاکی از این بود که سبک فرزندپروری والدین در میزان اعتیاد به بازی آنلاین فرزندان نقش بسزایی دارد. این نتیجه با یافته پژوهش‌های پان^{۱۵} و همکاران، ژینا^{۱۶} و همکاران، گوناک و دوگان^{۱۷}، لی^{۱۸} و همکاران، وانگ^{۱۹} و همکاران و طلوعی همسواست [۳۲-۲۸، ۱۴]. با توجه به نتایج این تحقیق، بیشترین میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین در فرزندان خانواده‌های با سبک فرزندپروری مستبدانه وجود داشت. در تبیین این یافته می‌توان گفت که با توجه به ویژگی‌های این سبک همچون روابط سرد و طردکننده، کمبود محبت و رفتارهای عاطفی [۳۱]، مطالبه‌گری افراطی و انتظارات زیاد و نابجا، عیب‌جویی‌های افراطی، فقدان حق انتخاب و تصمیم‌گیری برای فرزندان [۳۲]، اعمال زور و فشار فیزیکی، بی‌توجهی به نیازها [۲۹]، خانواده محیطی گرم و صمیمی برای فرزندان به شمار نمی‌آید و فرزند برای رهایی از این مشکلات و به نوعی جبران این کمبودها به سراغ بازی آنلاین می‌رود و با توجه به محیط جذاب این بازی‌ها و امکان تعامل با افراد مختلف علاقه او برای ادامه انجام بازی افزایش می‌یابد.

والدینی که سبکشان فرزندپروری مقتدرانه است، با گرما و صمیمیت با فرزندان خود ارتباط برقرار می‌کنند و مطالبه‌گری معقول در کنار عقلانیت از ویژگی‌های تربیتی آن‌هاست [۳۳] و با ایجاد و توسعه مهارت‌های خودکنترلی و مدیریت زمان، عزت نفس و استقلال کودک در کنار جو صمیمانه خانوادگی در فرزندان خود باعث می‌شوند فرزندان آن‌ها بتوانند بر مدت‌زمان انجام بازی نظارت، کنترل و مدیریت شخصی داشته باشند و در نتیجه وابستگی کمتری به بازی داشته باشند و بتوانند بدون لطمه‌زدن به امور درسی و تحصیلی بازی کنند [۳۱].

یکی دیگر از نتایج این پژوهش رابطه معنادار بین ویژگی‌های شخصیتی خودشیفته و اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود که این

با توجه به ضریب تعیین به‌دست‌آمده، حدود ۳۰ درصد از واریانس متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین به کمک متغیرهای پیش‌بین (تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته) قابل پیش‌بینی است؛ بنابراین، فرضیه دو نیز تأیید می‌شود؛ یعنی تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانش‌آموزان هستند. همان‌طور که ملاحظه می‌شود، از میان متغیرهای پیش‌بین مطالعه‌شده، بتای هر سه متغیر معنادار است؛ به عبارتی، افزایش این سه متغیر با افزایش اعتیاد به بازی همراه است. با این حال، سبک فرزندپروری ($\beta=0/46$) بیشترین قدرت پیش‌بینی را دارد.

بحث

بر اساس نتایج این پژوهش، بین متغیرهای تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته با اعتیاد به بازی‌های آنلاین ارتباط معناداری وجود دارد. همچنین متغیرهای پیش‌بین ۳۰ درصد واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی می‌کنند.

با توجه به نتایج این پژوهش بین تحریف شناختی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه معنادار وجود دارد. این نتیجه با یافته پژوهش‌های هوان هوان و وانگ^{۱۰}، کریسی^{۱۱} و همکاران، تونیتو^{۱۲}، و کیم^{۱۳} و همکاران همسواست [۲۷-۲۵، ۱]. در تبیین رابطه تحریف شناختی و اعتیاد به بازی آنلاین می‌توان گفت که تحریفات شناختی، به عنوان باورهای غیرمنطقی و ادراک نادرست از خود و محیط، ممکن است به رفتار تکانشی و پرخاشگرانه، افسردگی عمده و اختلالات اعتیادآور کمک کند. شناخت، یک میانجی مهم در رفتارهای اعتیادآور است.

وجود تحریف شناختی باعث مختل شدن رفتار خودتنظیمی می‌شود و پیامدهای روان‌شناختی مختلفی مانند استرس، اضطراب و غیره را به وجود می‌آورد و شخص برای رهایی از این فشار بازی می‌کند. باورهای شناختی مختل، مهارت‌های مقابله‌ای را تضعیف می‌کند، تعاملات شناختی (باورهای غیرمنطقی) و رفتاری (رفتارهای غیرمؤثر) ویژه را شکل می‌دهد و زمینه استفاده از بازی را فراهم می‌کند. نتایج مطالعه هوان هوان نشان داد نوجوانانی که نشخوار ذهنی و تفکر کوتاه‌مدت را نشان می‌دهند، بیشتر مستعد اعتیاد به بازی آنلاین هستند. علاوه

14. Cognitive Behavioral Therapy (CBT)

15. Pan

16. Xina

17. Gunuc & Dogan

18. Li

19. Wang

10. Huanhuan & Wang

11. Kirisci

12. Toneatto

13. Kim

از جمله محدودیت‌های این پژوهش انجام پژوهش فقط در دانش‌آموزان پسر است. در واقع انجام پژوهش مشابه در دانش‌آموزان دختر و مقایسه نتایج می‌تواند در طراحی برنامه‌های آموزشی برای والدین خیلی مؤثر باشد؛ بنابراین، نتایج این پژوهش می‌تواند برای متخصصان فعال در حوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی قابل استفاده باشد. بدین صورت که شناسایی متغیرهای ایستا و پویای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌ها به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان منجر می‌شود.

علاوه بر این ارائه فراهم‌شدن اطلاعاتی در زمینه انگیزه‌های نوجوانان برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در شناخت هرچه بیشتر متخصصان از رفتار بازی کردن، سودمند واقع شود. همچنین نتایج حاصل می‌تواند برای نهادهای مسئول مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ورزش و جوانان در حوزه سلامت کودکان و نوجوانان نیز مؤثر باشد و آن‌ها را به سمتی سوق دهد که با توجه به واقعیت‌های موجود، تدابیر لازم را برای پیشگیری از آسیب‌های استفاده نادرست از بازی‌های آنلاین در نظر بگیرند.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

همه اصول اخلاقی در این مقاله رعایت شده است. شرکت‌کنندگان اجازه داشتند هر زمان که مایل بودند از پژوهش خارج شوند. همچنین همه شرکت‌کنندگان در جریان روند پژوهش بودند. اطلاعات آن‌ها محرمانه نگه داشته شد.

حامی مالی

این مقاله حامی مالی ندارد.

مشارکت‌نویسندگان

مفهوم‌سازی: تمام نویسندگان؛ روش‌شناسی: آرش زندی پیام؛ اعتبارسنجی: تمام نویسندگان؛ تحلیل: آرش زندی پیام؛ تحقیق و بررسی: آرش زندی پیام؛ منابع: آرش زندی پیام؛ نگارش پیش‌نویس، ویراستاری و نهایی‌سازی نوشته: آرش زندی پیام؛ و مدیریت پروژه: تمام نویسندگان.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان، این مقاله تعارض منافع ندارد.

نتیجه با یافته پژوهش‌های کیم^{۲۰} و همکاران، نیمز^{۲۱} و همکاران، نگ و ویمر هاستینگ^{۲۲}، سانگ^{۲۳} و همکاران و کاسال و فیوراوانتی^{۲۴} همسو است [۳۶-۳۳، ۱۰]. در تبیین این یافته می‌توان گفت یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های بازی‌های آنلاین برای کاربران این بازی‌ها، امکان پیشرفت در بازی و رفتن به سطوح بالای بازی، مورد توجه قرارگرفتن و تحسین شدن از سوی افراد مختلف است [۱۰].

با توجه به این مفهوم که افراد با ویژگی‌های شخصیتی خودشیفته دائماً درگیر احساس کاذب از اهمیت خود، خیال‌بافی درباره موفقیت، قدرت زیاد، نیاز به تحسین و تمجید بیش از حد دیگران هستند، به صورت منطقی می‌توان پیش‌بینی کرد که افراد با ویژگی شخصیتی خودشیفته تمایل زیادی برای انجام بازی، پیشرفت زیاد و فوری در بازی و رسیدن به سطوح بالاتر دارند و از آنجایی که ثروت و قدرت در بازی به اندازه ثروت و قدرت در جهان واقعی برای آن‌ها اهمیت دارد، تمایل شدیدی برای دستیابی سریع به امتیازات ممکن در بازی دارند که این خود باعث صرف زمان به مراتب بیشتر از افراد دیگر در بازی آنلاین می‌شود [۱۰]. البته با توجه به اینکه امکان طردشدن در محیط بازی پایین است، انجام بازی باعث بهبود اعتماد به نفس در بعضی از افراد می‌شود و این خود احتمال ادامه بازی را در این افراد افزایش می‌دهد. با توجه به این موضوع که استفاده از آزمون‌های جامع شخصیتی مثل MCMI دید کامل‌تری راجع به ویژگی‌های شخصیتی افراد معتاد به بازی آنلاین فراهم می‌کند، بهتر است در پژوهش‌های آتی از این آزمون‌ها هم استفاده شود.

نتیجه‌گیری

به طور خلاصه طبق نتایج این پژوهش، در افراد معتاد به بازی آنلاین، میزان خودشیفتگی و تحریف شناختی زیاد است و والدین افراد معتاد به بازی، بیشتر سبک فرزندپروری مستبدانه دارند. اعتیاد به بازی در دانش‌آموزان می‌تواند باعث افت عملکرد تحصیلی شود. البته ذکر این نکته ضروری است که در این زمینه سبک فرزندپروری نقش بسیار مهمی دارد. در واقع والدین می‌توانند با نظارت و کنترل لازم در کنار روابط صمیمانه با فرزندان از افت تحصیلی ناشی از انجام بازی جلوگیری کنند. به نظر می‌رسد برگزاری جلساتی در مدارس با حضور والدین، معلم و روان‌شناس برای شناسایی سبک فرزندپروری والدین، ارائه راهنمایی‌های لازم درباره نحوه دخالت و کنترل والدین بر نوع، زمان و چگونگی بازی‌ها بسیار مؤثر باشد.

20. Kim

21. Niemz

22. Ng & Wiemer-Hastings

23. Song

24. Casale & Fioravanti

References

- [1] Li H, Wang S. The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*. 2013; 35(9):1468-75. [DOI:10.1016/j.childyouth.2013.05.021]
- [2] Iranian Banking. [Addiction to digital games is a disease (Persian)] [Internet]. 2018 [Updated 2018 January 09]. Available From: <http://bankdariirani.ir/fa/news/123534/>
- [3] Liu M, Peng W. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (Massively Multiplayer Online Games). *Computers in Human Behavior*. 2009; 25(6):1306-11. [DOI:10.1016/j.chb.2009.06.002]
- [4] Müller W, Koch A, Dickenhorst U, Beutel E, Duven E, Wölfling K. Addressing the question of disorder-specific risk factors of internet addiction: A comparison of personality traits in patients with addictive behaviors and comorbid internet addiction. *BioMed Research International*. 2013; 2013(546342):1-7. [DOI:10.1155/2013/546342]
- [5] Van der Aa N, Overbeek G, Engels R, Scholte R, Meerkerk G, Van den Eijnden J. Daily and compulsive internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on big five personality traits. *Journal of youth and adolescence*. 2009; 38(6):765-76. [DOI:10.1007/s10964-008-9298-3] [PMID]
- [6] Ko H, Yen Y, Yen F, Lin C, Yang J. Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *CyberPsychology & Behavior*. 2007; 10(4):545-51. [DOI:10.1089/cpb.2007.9992] [PMID]
- [7] Griffiths MD, Meredith A. Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*. 2009; 39(4):247-53. [DOI:10.1007/s10879-009-9118-4]
- [8] Baer S, Bogusz E, Green A. Stuck on screens: Patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 2011; 20(2):86-94. [PMID] [PMCID]
- [9] King DL, Delfabbro PH. The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*. 2016; 44(8):1635-45. [DOI:10.1007/s10802-016-0135-y] [PMID]
- [10] Kim Y, Park K, Cho B. Prevalence of internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*. 43(172):895-909. [PMID]
- [11] Park S, Kim S, Roh S, Soh M, Lee S, Kim H, et al. The effects of a virtual reality treatment program for online gaming addiction. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*. 2016; 129:99-108. [DOI:10.1016/j.cmpb.2016.01.015] [PMCID]
- [12] Sheikholeslami R, Borzo SH. [Child-rearing and responsibility among adolescents: The mediating role of identity processing styles (Persian)]. *Psychological Methods and Models*. 2016; 6(19):97-120.
- [13] Rastegar F, Dousti Y. [Predicted internet addiction students based on their parenting style (Persian)]. *Journal of Psychology & Behavioral Studies*. 2016; 4(4):115-21.
- [14] Pan W, Yi Qun G, Min L. Research on relationship between tendency to computer game addiction and parental rearing styles in senior high school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*. 2006; 14(15):460-2.
- [15] Zamani E, Abedini Y. [Structural model of effect of parenting styles and computer game addiction on academic male students performance (Persian)]. *New Educational Approaches*. 2014; 2(18):133-56.
- [16] Ahmadi kh, Sedghi Jalal H. [Family and internet addiction in adolescents (Persian)]. Paper presented at: The 1st National Congress of Family Psychology, A Step in Drawing the Desirable Family Model. 20 November 2014; Ahwaz, Iran.
- [17] Zeini Hasanvand N, Javanmard K, Goodarzi M. [Validation of the narcissistic personality inventory-40 (Persian)]. *Journal of Psychology*. 2015; 19(1):102-18.
- [18] Zandi Payam A, Davoudi I, Mehrabi Zadeh M. [Validation of online game addiction inventory (Persian)]. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*. 2016; 21(4):351-61.
- [19] Ansari Shahidi M, Zamani N. [Compare the level of knowledge and quality of life in older women with a husband without a wife and Recent disengagement city of Hamadan (Persian)]. *Quarterly Journal of Nursing Elderly*. 2017; 3(2):76-88.
- [20] Jozitehrani F. [Anticipation of depression and anxiety based on cognitive distortions in Iranian students residing in Dubai (Persian)] [MSc. thesis]. Shiraz: University of Shiraz; 2013.
- [21] Shahamat F, Sabeti A, Rezvani S. [Relationship between parenting styles and early maladaptive schemas (Persian)]. *Educational and Psychology*. 2010; 11(2):239-54.
- [22] Babapour Kheiroddin J, Esmaili B, Gholamzadeh M, Mohamadpoor W. [The relationship between parenting styles and identity styles in adolescent (Persian)]. *Journal of Psychology*. 2012; 16(2):161-70.
- [23] Rezapour R, Zakeri M, Ebrahimi L. [Prediction of narcissism, perception of social interactions and marital conflicts based on the use of social networks (Persian)]. *Journal of Family Research*. 2017; 13(2):197-214.
- [24] Zargar Y, Davoudi I, Ahmadi V, Mihreshkar S. [Reviewing the psychometric properties of the short form of narcissistic scale and its relation to gender and education (Persian)]. *Journal of Psychoanalysis*. 2010; 2(1):127-15.
- [25] Kirisci L, Tarter E, Vanyukov M, Reynolds M, Habeych M. Relation between cognitive distortions and neuro behavior disinhibition on the development of substance use during adolescence and substance use disorder by young adulthood: A prospective study. *Drug and Alcohol Dependence*. 2004; 76(2):125-33. [DOI:10.1016/j.drugalcdep.2004.04.015] [PMID]
- [26] Toneatto T. Cognitive therapy for problem gambling. *Cognitive and Behavioral Practice*. 2002; 9(3):191-9. [DOI:10.1016/S1077-7229(02)80049-9]
- [27] Kim M, Han H, Lee S, Renshaw F. Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Computers in Human Behavior*. 2012; 28(5):1954-9. [DOI:10.1016/j.chb.2012.05.015]
- [28] Xina M, Xingb J, Pengfeia W, Hourua L, Mengchenga W, Honga Z. Online activities, prevalence of Internet addiction and risk factors related to family and school among adolescents in China. *Addictive Behaviors Reports*. 2018; 7:14-8. [DOI:10.1016/j.abrep.2017.10.003] [PMID] [PMCID]
- [29] Gunuc S, Ayten D. The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and fami-

- ly activities. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29(6):2197-207. [DOI:10.1016/j.chb.2013.04.011]
- [30] Wen Li, Eric L, Garland, Matthew O. Howard a family factors in internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior*. 2014; 31:393-411. [DOI:10.1016/j.chb.2013.11.004]
- [31] Wang W, Dongping L, Xian L, Yanhui W, Wenqiang S, Liyan Z, et al. Parent-adolescent relationship and adolescent internet addiction: A moderated mediation model. *Addictive Behaviors*. 2018; 84:171-7. [DOI:10.1016/j.addbeh.2018.04.015] [PMCID]
- [32] Tolooei SH. [A study of the relation of work shifts and parents childbearing styles with student's internet addiction Dubai (Persian)] [MA. thesis]. Tehran: Islamic Azad University, Central Tehran Branch; 2015.
- [33] Niemz K, Griffiths M, Banyard P. Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and dis inhibition. *Cyberpsychology & Behavior*. 2005; 8(6):562-70. [DOI:10.1089/cpb.2005.8.562] [PMID]
- [34] Ng BD, Wiemer-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 2005; 8(2):110-3. [DOI:10.1089/cpb.2005.8.110] [PMID]
- [35] Song I, LaRose R, Eastin MS, Lin CA. Internet gratifications and internet addiction: On the uses and abuses of new media. *Cyberpsychology & Behavior*. 2004; 7(4):384-94. [DOI:10.1089/cpb.2004.7.384] [PMID]
- [36] Casale S, Fioravanti G. Why narcissists are at risk for developing Facebook addiction: The need to be admired and the need to belong. *Addictive Behaviors*. 2018; 76:312-8. [DOI:10.1016/j.addbeh.2017.08.038] [PMID]

Archive of SID