Investigating the Relationship Between Online Games Addiction and Social Adjustment

Mahla Mohamadnia: Master's student in social work, department of social work, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. mohammadniamahlaa@gmail.com

Masoomeh Maarefvand*: Associate professor, department of social work, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. arammaref@gmail.com

Razieh Bidhendi Yarandi: Assistant professor, department of biostatistics and epidemiology, university of social welfare and rehabilitation sciences, Tehran, Iran. razi_bidhendi@yahoo.com

Abstract

Introduction: One of the developing technologies is online games. Young people are the most important target community for this category of games, so playing these games has become a fixed part of their lifestyle. They devote much time to it during the day, but playing online games too much can cause problems. This study aimed to investigate the relationship between online game addiction and the social adjustment of youth.

Methods: The cross-sectional-analytic research method was correlational, and the statistical population of the research consisted of young people aged eighteen to twenty-four years old all over Iran. Four hundred fifty-four people, consisting of one hundred eighty-eight girls and two hundred sixty-six boys, with an average age of twenty and nine-tenths years, were selected in a targeted way. Data were collected online using the Online Game Addiction Questionnaire (IGDT-10, Kirali et al., 2018) and the Social Adjustment Questionnaire (BAI, Bell, 1961), and non-parametric statistics were used for data analysis.

Results: The average time to play an online game was announced as three hours and fifty-nine minutes, and ten and eight-tenths percent of the respondents reported betting while playing online. Mobile phones and tablets were the most used devices for playing online games, with fifty-seven percent. The findings showed a significant relationship between social incompatibility and addiction to online games. Hence, the chance of social incompatibility in people addicted to online games was six and ninety-nine hundredths times that of non-addicted people.

Conclusions: It seems that by spending a significant part of their time playing online games, young people reduce the opportunity to communicate in real environments and adapt to their social environment. On the other hand, they may be more inclined to online games due to weak social adaptation skills.

Keywords

Behavioral Addiction, Online Game, Social Adjustment

*Corresponding Author

Study Type: Original
Received: 23 Oct 2024
Accepted: 20 Dec 2024

Please cite this article as follows: Mohamadnia M, Maarefvand M, and Bidhendi Yarandi R. Investigating the relationship between online games addiction and social adjustment. Quarterly Journal of Social Work. 2024; 13 (3); 49-55

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی

مهلا محمدنیا: دانشجوی کارشناسی ارشد مددکاری اجتماعی، گروه آموزشی مددکاری اجتماعی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. mohammadniamahlaa@gmail.com

معصومه معارف‌وند*: دانشیار، گروه آموزشی مددکاری اجتماعی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. arammaref@gmail.com

راضیه بیدهندی یارندی: استادیار، گروه آموزشی آمار زیستی و اپیدمیولوژی، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران. razi_bidhendi@yahoo.com

واژگان کلیدی

اعتیاد رفتاری، بازی آنلاین، سازگاری اجتماعی

* نویسنده مسوول

نوع مطالعه: پژوهشی
تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۸/۰۲
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۳۰

چکیده

پیشگفتار: یکی از فناوری‌های در حال گسترش، بازی‌های آنلاین است. جوانان مهمترین جامعه هدف این دسته از بازی‌ها هستند. به‌طوری‌که انجام این بازی‌ها به بخش ثابتی از سبک زندگی آن‌ها تبدیل شده و زمان زیادی را در طول روز به آن اختصاص می‌دهند. اما انجام بازی آنلاین بیش از حد می‌تواند آنان را با مشکل مواجه کند. در این مقاله به رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی جوانان پرداخته شده است.

روش: روش پژوهش مقطعی-تحلیلی از نوع همبستگی بود و جامعه‌آماری پژوهش را جوانان هجده تا بیست و چهار ساله در سراسر ایران تشکیل می‌دادند که چهارصد و پنجاه و چهار نفر شامل یکصد و هشتاد و هشت دختر و دویست و شصت و شش پسر با میانگین سنی بیست ممیز نه دهم سال به روش هدفمند انتخاب شدند. داده‌ها با استفاده از پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین IGDT-10، کرالی و همکاران۲۰۱۸ و پرسشنامه سازگاری اجتماعی BAI، بل۱۹۶۱، به‌صورت آنلاین جمع‌آوری و برای تحلیل داده‌ها از آمار ناپارامتری استفاده شد.

یافته‌ها: میانگین زمان برای انجام بازی آنلاین سه ساعت و پنجاه و نه دقیقه اعلام شد و ده ممیز هشت دهم درصد پاسخ‌دهندگان انجام شرطبندی حین بازی آنلاین را گزارش دادند. تلفن همراه و تبلت با پنجاه و هفت درصد بیشترین وسیله‌ای بود که برای انجام بازی آنلاین مورد استفاده قرار می‌گیرد. یافته‌ها نشان‌دهنده رابطه معنادار میان ناسازگاری اجتماعی و اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود به‌طوری‌که شانس ناسازگاری اجتماعی در افراد معتاد به بازی‌های آنلاین شش ممیز نود و نه صدم برابر افراد غیرمعتاد بود.

پی‌آمد: به‌نظر می‌رسد جوانان با سپری کردن بخش قابل توجهی از زمان خود برای انجام بازی‌های آنلاین، فرصت ارتباط در محیط‌های واقعی و سازگاری با محیط اجتماعی خود را کاهش می‌دهند. از سوی دیگر ممکن است به‌دلیل ضعف مهارت‌های سازگاری اجتماعی تمایل بیشتری به بازی‌های آنلاین داشته باشند.

نحوه استناد به مقاله

مهلا محمدنیا، معصومه معارف‌وند و راضیه بیدهندی یارندی. بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی. فصلنامه مددکاری اجتماعی، ۱۴۰۳؛ ۱۳ (۳): ۵۵-۴۹

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

دیباچه

توسعه سریع فناوری به‌طور غیرمستقیم قادر است نگرش‌ها و رفتارهای افراد آمیخته با فعالیت‌های روزمره آن‌ها را تغییر دهد.[۱] صنعت بازی‌های رایانه‌ای در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم‌کننده، پرشتابترین روند رشد را داشته است.[۲] بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های رایانه‌ای است که با توجه به افزایش آشنایی مردم و به‌خصوص قشر جوان به اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است.[۳] براساس پیمایش کشوری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد الگوی مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران، تعداد بازیکنان ایرانی از رقم بیست و هشت میلیون در سال ۱۳۹۶ به سی و دو میلیون نفر در سال ۱۳۹۸ رسید که طی پیشبینی‌های صورت گرفته این بنیاد، در سال ۱۴۰۰ این تعداد تا سی و چهار میلیون نفر افزایش داشته است.[٤] بازی‌های آنلاین با خطر اعتیاد همراه بوده و این اعتیاد یک مشکل بهداشت روانی مهم برای جامعه است.[۵] در سال ۲۰۱۳ در ویرایش پنجم کتابچه راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی، اختلال بازی اینترنتی در بخش سه به‌عنوان شرایطی شناسایی شد که تحقیقات و تجربه بالینی بیشتری را نیاز داشت[٦] و در نهایت سازمان بهداشت جهانی در پایان سال ۲۰۱۷ در طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها مشخص کرد که اعتیاد به بازی‌های آنلاین یک اختلال روانی است. مطالعات نیز نشان می‌دهد که وقتی افراد در بازی‌های اینترنتی غرق می‌شوند، مسیرهای خاصی در مغز آن‌ها به همان شیوه مستقیم و شدیدی ایجاد می‌شود که مغز یک معتاد به موادمخدر تحت تاثیر یک ماده خاص قرار می‌گیرد. بازی یک واکنش عصبی را تحریک می‌کند که بر احساس لذت و پاداش تاثیر می‌گذارد و در نهایت، به‌صورت رفتار اعتیادآور ظاهر می‌شود.[٦] لمنس و همکاران۲۰۰۹ اعتیاد به بازی‌های آنلاین را استفاده بیش‌ازحد و اجباری از رایانه یا بازی‌های ویدیویی که منجر به مشکلات اجتماعی و یا عاطفی می‌شود و با وجود این مشکلات، فرد قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست؛ تعریف می‌کنند. شیوع اعتیاد به بازی‌های دیجیتال در کشورهای مختلف دنیا بین صفر ممیز شش دهم درصد تا بیست و هشت ممیز هشت دهم درصد متغیر است.[۷تا۱۰] مطالعات نشان داده‌اند که افزایش اعتیاد به بازی‌های اینترنتی با کاهش توانایی‌های سازگاری اجتماعی مرتبط است.[۱، ۱۱و۱۲] با پیشرفت فرآیند اعتیاد، افراد کمتر به سایر سرگرمی‌ها یا روابط و فعالیت‌های اجتماعی علاقه دارند و ترجیح می‌دهند بازی‌های دیجیتالی و آنلاین انجام دهند.[۷] این اعتیاد می‌تواند منجر به کناره‌گیری، پرخاشگری و مشکلات بین‌فردی،[۱۳] اضطراب اجتماعی، افسردگی و تنهایی،[١٤] وابستگی بیش‌ازحد مخرب در روابط اجتماعی[۱۵] و کاهش میزان تمرکز و ایجاد ناراحتی و عصبانیت در هنگام ممنوعیت انجام بازی‌ها[١٦] شود. جالب توجه است که برخی از جوانان از بازی‌های آنلاین به‌عنوان فرار از مشکلات خود استفاده می‌کنند که می‌تواند اعتیاد را تشدید کند.[۱۳] براساس نظریه روانی-اجتماعی اریکسون ، ششمین مرحله از مراحل هشت‌گانه رشد، مرحله صمیمیت در مقابل انزوا می‌باشد که در واقع طبق این نظریه قدرتی که در هر مرحله از رشد به‌دست می‌آید، با لزوم فراتر رفتن از آن آزمایش می‌شود. بنابراین، جوان بالغ برخاسته از جستجوی هویت و پافشاری بر هویت، مشتاق و مایل است که از سن بیست تا سی و نه سالگی هویت خود را با هویت دیگران درآمیزد. او برای صمیمیت و برقراری روابط نزدیک آماده است و اگر این کار درست انجام شود، جوان دوست داشتن را یاد می‌گیرد و ناموفق بودن در ایجاد روابط صمیمانه، منجر به تمایل به داشتن رابطه با چند نفر یا دوری از رابطه می‌گردد. افراد ناسازگار در معرض آن‌گونه از شرایط اجتماعی قرار دارند که از ویژگی‌های آن نبودن رابطه و پیوند نزدیک و صمیمانه بین افراد جامعه است که به تدریج کیفیت این رابطه در رفتار آنان نسبت به دیگران نیز اثر می‌گذارد.[۲۲] در نتیجه در صورتی‌که جوان در سنین هجده تا بیست و چهار سالگی سازگاری اجتماعی کمی داشته باشد؛ در ادامه مراحل رشد خود نیز دچار اختلال خواهند شد. در نتیجه براساس مطالب عنوان شده و با توجه به آمار فراگیر شدن استفاده از اینترنت و گسترش استفاده از بازی‌های آنلاین، این پژوهش به‌دنبال بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر سازگاری اجتماعی جوانان ایرانی بود.

روش

تحقیق حاضر یک پژوهش مقطعی-تحلیلی از نوع همبستگی می‌باشد. جامعه‌آماری پژوهش را جوانان هجده تا بیست و چهار ساله در سراسر ایران تشکیل می‌دادند که چهارصد و پنجاه و چهار نفر شامل یکصد و هشتاد و هشت دختر و

wnloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

دویســت و شصت و شش پسر با میانگین سنی بیست ممیز نه دهم سال بــه روش هدفمنــد انتخــاب شــدند. داده‌ها با اســتفاده از پرسشــنامه اعتیاد بــه بازی آنلاین IGDT-10، توســط کرالی و همــکاران۲۰۱۸ و پرسشنامه ســازگاری اجتماعی BAI، توسط بل ۱۹۶۱ جمع‌آوری شدند.

سنجه‌های ورود: داشتن رضایت و امضای فرم رضایت آگاهانه که در ابتدای پرسشنامه درج شده بود. افراد شرکت‌کننده در پژوهش در بازه سنی هجده تا بیست و چهار ســال بودند و افراد شرکت‌کننده بازی‌های آنلاین انجام می‌دادند. به این منظور لینک مربوط به پرسشنامه‌ها شامل اطلاعات دموگرافیک، اعتیاد به بازی آنلاین و سازگاری اجتماعی در سایت پرس‌لاین بارگزاری شــد و به روش در دســترس به‌صورت آنلاین و غیرحضوری در اختیار افراد در سراســر ایران قرار گرفــت و پس از یک بازه زمانی دو ماهه فرآیند نمونه‌گیری به پایان رسید. لینک پرسشنامه توسط یک هزار و دویست و هشــتاد و یک نفر دریافت شــد و در نهایت توســط چهارصد و پنجاه و چهار نفر تکمیل گردید. در نتیجه نرخ مشارکت افراد برابر سی و پنج ممیز دوازده صدم درصد بود. با توجه به نرمال نبودن توزیع داده‌ها از آزمون کای دو استفاده شد. برای تعیین ارتباط دقیقتر از مدل رگرسیون استفاده شد و از نرم‌افزار SPSS20 جهت تحلیل داده‌ها استفاده گردید.

ابزار پژوهش

پرسشــنامه اطلاعات دموگرافیک: در بخش پرسشــنامه دموگرافیک، سوالاتی درباره جنسیت، سن، سطح تحصیلات، وضعیت اشتغال، وضعیت تاهل، اســتان، شهرستان، شهر محل ســکونت، مدت زمان بازی در روز، بازی‌های مورد اســتفاده، ابزار بازی و شرطبندی در بازی پرسیده می‌شده که به‌منظور مقایســه صحیح افــراد با یکدیگر مورد اســتفاده قرار گرفت.

پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین: جهت سنجش اعتیاد به بازی‌های آنلاین از پرسشنامه ده سوالی IGDT-10 استفاده شد که یک ابزار غربالگری کوتاه برای ارزیابی اختلال بازی اینترنتی براساس معیارهای ذکر شده در DSM-5 می‌باشد.[۱۷] تست اختلال بازی اینترنتی ده موردی دارای ده سوال است که نه معیار را مورد سنجش قرار می‌دهد. این نه معیار عبارتند از: مشغله، انصراف، تحمل، از دست دادن کنترل، انصراف از سایر فعالیت‌ها، استمرار، فریب، فرار و پیامدهای منفی. این پرسشــنامه بر اساس طیف سه گزینه‌ای لیکرت نمره‌گذاری شــده است به گونه‌ای که پاســخ‌های هرگز و گاهی به‌عنوان معیار برآورده نشده ارزیابی شدند و معادل صفر امتیاز و اغلب به‌عنوان معیار برآورده شــده ارزیابی شد و معادل یک امتیاز به‌حساب آورده شدند. نکته مهمی که در امتیاز دادن به این پرسشــنامه مورد توجه قرار گرفت این بود که سوالات نه و ده به یک معیار تشخیصی در DSM-5 تعلق داشتند، یعنی در صورت برآورده شدن هر کدام از این دو سوال و یا هر دو سوال تنها یک امتیاز محاسبه و با نمره هشت سوال قبلی جمع می‌شد و نمره کل از این طریق به‌دست می‌آمد. نقطه برش در این پرسشنامه، آنچنان که DSM-5 در نظر می‌گیرد برآورده شدن پنج معیار تشخیصی یا بیشتر است. بنابراین نمرات بیشتر از پنج نشان دهنده اعتیاد در نظر گرفته شــدند. پایایی و روایی این پرسشنامه توســط رحیمی‌موقر و همکاران۲۰۱۹ بررسی و تایید شده است.

پرسشــنامه ســازگاری اجتماعی: پرسشنامه سازگاری بل دارای پنج مولفه سازگاری در خانه، سازگاری شغلی، سازگاری تندرستی، سازگاری عاطفی و سازگاری اجتماعی می‌باشد. کل این آزمون دارای یکصد و شصت سوال است که فرم کوتاه شده بخش سازگاری اجتماعی آن دارای ســی و دو سوال می‌باشد و دارای سه گزینه بله، خیر و نمی‌دانم است. نمی‌دانم نمره‌ای دریافت نمی‌کند، گزینه بله یک نمره و خیر صفر نمره دارد. نمرات بالا نشانگر دوری و کناره‌گیری از تماس‌های اجتماعی و تسلیم در برابر آن معرفی می‌شود و افرادی که نمره کم به‌دست می‌آوردند در تماس‌های اجتماعی حالت سازگاری دارند. بــل۱۹۹۲ ضریب اعتبار را بــرای خرده مقیاس ســازگاری اجتماعی صفر ممیز هشتاد و هشت صدم گزارش کــرده و در پژوهش میکائیلی و امام زاده پایایی کل این آزمون صفر ممیز هشتاد و چهار صدم و روایی آن صفر ممیز هشت دهم به‌دست آمده است.[۱۸]

یافته‌ها

مجموعا چهارصد و پنجاه و چهار نفر شــرکت‌کننده داشــتند که یکصد و هشــتاد و هشت نفر از آن‌ها معادل چهل و یک ممیز چهار دهم درصد از شــرکت‌کنندگان زن و پنجاه و هشــت ممیز شــش دهم درصد مرد بودند. بیشــترین ســن بیست و چهار ســال و کمترین ســال هجده سال، پرتکرارترین سن هجده سال و متوسط سن شرکت‌کنندگان بیست ممیز نه دهم بوده اســت. افراد حاضر در پژوهش از ســی و یک استان در این پژوهش مشارکت داشتند و اســتان‌های تهران، خراسان رضوی و

wnloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

اصفهان بیشترین فراوانی را به خود اختصاص داده بودند. در پاسخ به سوال شهرستان،شهر محل سکونت، صد و بیست و هفت عنوان شهرستان،شهر نام برده شد که شهر تهران با بیست و دو ممیز هفت دهم درصد در صدر فراوانی قرار گرفت. سطح تحصیلات مقطع لیسانس با فراوانی سی و هشت ممیز پنج دهم درصد بیشترین شرکت‌کنندگان را دارا بوده است و محصلین و دانشجویان با پنجاه و دو ممیز شش دهم درصد بیشترین بخش جمعیت حاضر در پژوهش را تشکیل دادند. شاخص‌های توصیفی مربوط به متغیرهای جمعیت‌شناختی در جدول شماره یک مشخص شده است. براساس یافته‌های پژوهش حاضر، میانگین زمان صرف شده برای انجام بازی آنلاین سه ساعت و پنجاه و نه دقیقه اعلام شد و ده ممیز هشت دهم درصد پاسخ‌دهندگان انجام شرطبندی حین بازی آنلاین را گزارش دادند. تلفن همراه و تبلت با پنجاه و هفت درصد بیشترین وسیله‌ای بود که برای انجام بازی آنلاین مورد استفاده قرار می‌گرفت و گزینه سایر، بیشترین گزینه‌ای بوده است که در پاسخ به سوال «در یک ماه گذشته کدام یک از بازی‌های زیر را انجام داده‌اید؟» انتخاب شد. شرکت‌کنندگان در این پژوهش بیشترین زمان صرف شده برای انجام بازی را بیست و چهار ساعت و کمترین زمان را صفر یا کمتر از یک ساعت در روز گزارش کردند و متوسط مدت زمان انجام بازی آنلاین در نمونه ما سه ممیز پنجاه و نه صدم ساعت با انحراف معیار سه ممیز چهارصد و چهل و سه هزارم بوده است. جهت بررسی فرضیه اصلی پژوهش یعنی بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین با ناسازگاری اجتماعی جوانان ارتباط وجود دارد. از آزمون کای دو استفاده شد که نتیجه آن به جدول شماره دو است. شانس سازگاری اجتماعی کم نسبت به متوسط در افراد معتاد دو ممیز یکصد و هشتاد و هشت هزارم برابر افراد غیرمعتاد (P-value=۰/۰۱) است. ارتباطی بین سازگاری اجتماعی زیاد و اعتیاد به بازی آنلاین(P-value= ۰/۷۶) یافت نشد. فرضیه اصلی این پژوهش یعنی اعتیاد به بازی‌های آنلاین با ناسازگاری اجتماعی جوانان رابطه وجود دارد. در دو سطح سازگاری اجتماعی کم و زیاد نسبت به متوسط مورد بررسی قرار گرفت که در نتیجه این بررسی ارتباطی بین سازگاری اجتماعی زیاد و اعتیاد به بازی آنلاین یافت نشد و شانس سازگاری اجتماعی کم نسبت به متوسط در افراد معتاد دو ممیز یکصد و هشتاد و هشت هزارم برابر افراد غیرمعتاد بود.

جدول(۲) بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین با سازگاری اجتماعی کم

متغییر		فراوانی	درصد فراوانی
سازگاری اجتماعی	متوسط	۱۵۰	۶۰/۲
	کم	۹۹	۳۹/۸
	کل	۲۴۹	۱۰۰
اعتیاد به بازی آنلاین	بیشتر از ۵	۴۷	۱۸/۹
	کمتر از ۵	۲۰۲	۸۱/۱
	کل	۲۴۹	۱۰۰

جدول(۳) بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سازگاری اجتماعی زیاد

متغییر		فراوانی	درصد فراوانی
سازگاری اجتماعی	متوسط	۱۵۰	۴۲/۳
	زیاد	۲۰۵	۵۷/۷
	کل	۳۵۵	۱۰۰
اعتیاد به بازی آنلاین	کمتر از ۵	۳۰۳	۸۵/۴
	بیشتر از ۵	۵۲	۱۴/۶
	کل	۳۵۵	۱۰۰

جدول(۱) اطلاعات دموگرافیک شرکت‌کنندگان برحسب فراوانی مطلق و درصد فراوانی نسبی

متغیر		فراوانی مطلق	درصد فراوانی نسبی
جنسیت	زنان	۱۸۸	۴۱/۴
	مردان	۲۶۶	۵۸/۶
سن	۱۸	۹۶	۲۱/۱
	۱۹	۵۳	۱۱/۷
	۲۰	۴۸	۱۰/۶
	۲۱	۶۰	۱۳/۲
	۲۲	۷۰	۱۵/۴
	۲۳	۵۳	۱۱/۷
	۲۴	۷۴	۱۶/۳
سطح تحصیلات	ابتدایی	۳	۰/۷
	راهنمایی	۱۰	۲/۲
	دبیرستان	۵۷	۱۲/۶
	دیپلم	۱۴۴	۳۱/۷
	فوق دیپلم	۲۹	۶/۴
	لیسانس	۱۷۵	۳۸/۵
	فوق‌لیسانس	۲۴	۵/۳
	دکتری و بالاتر	۱۲	۲/۶
وضعیت اشتغال	بی‌کار	۶۵	۱۴/۳
	خانه‌دار	۱۵	۳/۳
	شاغل پاره‌وقت	۷۵	۱۶/۵
	شاغل تمام‌وقت	۶۰	۱۳/۲
	محصل/دانشجو	۲۳۹	۵۲/۶
وضعیت تاهل	متارکه	۲	۴
	متاهل	۴۷	۱۰/۴
	مجرد	۴۰۰	۸۸/۱
	مطلقه	۵	۱/۱
وسیله جهت انجام بازی آنلاین	تبلت و تلفن همراه	۲۵۹	۵۷
	کامپیوتر و لپ‌تاپ	۱۲۷	۲۸
	کنسول	۶۸	۱۵
انجام شرطبندی در حین بازی‌های آنلاین	خیر	۴۰۵	۸۹/۲
	بله	۴۹	۱۰/۸

پی آمد

درصد افراد دچار اعتیاد به بازی آنلاین در این پژوهش برابر هفده ممیز دو دهم درصد بود و همان‌طور که قابل مشاهده است در یک نمونه چهارصد و پنجاه و چهار نفری حدود بیست درصد از افراد معتاد به بازی آنلاین بودند. به‌طور کلی شیوع میزان

wnloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

اعتیاد به بازی‌های آنلاین در کشورهای مختلف، متفاوت می‌باشد اما در پژوهش‌های سورباتی و همکاران۲۰۲۳و مک و همکاران۲۰۱٤ مطابق این پژوهش حدود بیست درصد از جمعیت نمونه اعتیاد به بازی آنلاین داشتند. به‌طور کلی در میان افراد مورد پژوهش سی و دو ممیز دو دهم درصد سازگاری اجتماعی کم، شصت و یک ممیز نه دهم درصد سازگاری اجتماعی متوسط و پنج ممیز نه دهم درصد سازگاری اجتماعی بالایی را گزارش کردند. در این پژوهش رابطه معناداری بین جنسیت و اعتیاد افراد یافت نشد و این بدان معناست که شانس زنان و مردان در اعتیاد به بازی آنلاین یکسان است اما مطالعات قبلی گزارش داده‌اند که مردان در گروه‌های سنی مختلف، تمایل بیشتری به سواستفاده از بازی‌های آنلاین در مقایسه با زنان در گروه سنی مشابه دارند.[٤، ۱۹تا۲۱] به ازای یک واحد یا سال افزایش در سن، شانس اعتیاد به بازی آنلاین شانزده درصد کاهش یافت که این کاهش از نظر آماری P-value=۰/۰۰٦ ,۹۵٪ CI=۰/۷۵- ۰/۸٤ =OR(۰/۹۵) معنادار بود. مطابق پژوهش آنداچ و همکاران۲۰۱٤، در این پژوهش نیز با افزایش سن افراد، اعتیاد به بازی آنلاین به‌طور قابل ملاحظه‌ای کاهش یافته است که نتیجه می‌گیریم احتمال بروز اعتیاد به بازی آنلاین در افراد با سن کمتر، بیشتر خواهد بود. همچنین طبق گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز با افزایش سن، شانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین کاهش می‌یابد که مطابق با این گزارش، میانگین سنی بازیکنان حرفه‌ای بیست و یک ممیز شش دهم سال، بازیکنان مصمم بیست و سه ممیز شش دهم سال و بازیکنان علاقه‌مند و مبتدی بیست و شش ممیز دو دهم سال می‌باشد. با استناد به یافته‌های پژوهش حاضر، اعتیاد به بازی‌های آنلاین و سازگاری اجتماعی ارتباطی معنادار وجود دارد و از آن‌جایی که میزان اعتیاد به بازی آنلاین در نمونه ما هفده ممیز دو دهم درصد بوده است بنابراین اعتیاد ضرورتا شیوع بالایی ندارد اما می‌تواند منجر به بروز مشکل جدی و مهمی مانند ناسازگاری شود و نارضایتی فردی و اجتماعی را در پی داشته باشد. در پژوهش هادی و همکاران۲۰۲۱ نیز نتایج نشان داد که بین اعتیاد به بازی آنلاین و سازگاری اجتماعی نوجوانان تاثیر منفی وجود دارد همچنین پورنما۲۰۲۳ نیز در پژوهش خود این رابطه را تایید کردند.

راه‌بست‌ها: از محدودیت‌های این پژوهش جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت آنلاین بود که باعث ناتوانی در احراز هویت افراد گردید و با توجه به در دسترس نبودن لیست افرادی که می‌توانستند در پژوهش شرکت داشته باشند انجام نمونه‌گیری به‌صورت طبقه‌ای امکان‌پذیر نبود و شیوه جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت دردسترس انتخاب شد. همچنین به‌دلیل ارسال پرسشنامه به‌صورت آنلاین به افراد، شاهد میزانی از مقاومت برای شرکت در پژوهش بودیم و افراد اعتماد کافی برای شرکت در پژوهش را نداشتند. به‌دلیل تابو بودن مساله اعتیاد و با توجه به نحوه پاسخگویی به سوالات به‌صورت خوداظهاری انتظار می‌رفت که با درصدی از خوداظهاری مثبت روبرو بوده باشیم.

پیشنهادها: پیشنهاد می‌شود این پژوهش با نمونه‌گیری تصادفی به اجرا درآید. موضوع این پژوهش در گروه‌های جمعیتی دیگر مورد بررسی قرار گیرد. تاثیر اعتیاد به بازی آنلاین بر سایر عملکردهای فردی و بر مواردی همچون تاثیر بر سازگاری شغلی، سازگاری تندرستی، سازگاری عاطفی، سازگاری در خانه و... در افراد دچار اعتیاد مورد پژوهش واقع شود. مساله انجام شرطبندی حین انجام بازی آنلاین و رابطه آن با میزان اعتیاد به بازی آنلاین مورد بررسی قرار گیرد. در پژوهش‌های بعدی به بررسی علل اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی بروز اعتیاد به بازی آنلاین در ایران بپردازند. با توجه به این‌که اعتیاد به بازی آنلاین می‌تواند بر میزان سازگاری اجتماعی تاثیرگذار باشد؛ توصیه به مددکاران اجتماعی، مشاوران و روانشناسان این است که مساله اعتیاد به بازی آنلاین را در جوانان دارای ناسازگاری اجتماعی مورد بررسی قرار دهند و در صورتی‌که ناسازگاری ناشی از اعتیاد به بازی آنلاین باشد برای رفع آن برنامه‌ریزی داشته باشند. با توجه به گسترش استفاده از اینترنت و تلفن همراه، افزایش روزافزون تعداد بازی‌های آنلاین و به‌دلیل تاثیری که اعتیاد به بازی آنلاین بر سازگاری دارد به‌نظر می‌رسد آموزش به افراد برای آشنایی با پدیده اعتیاد به بازی آنلاین و پیشگیری از بروز آن راهکاری مناسبتر از رفع ناسازگاری اجتماعی در جوانان باشد. سازندگان بازی آنلاین سازوکاری را جهت جلوگیری از اعتیاد افراد به بازی آنلاین اتخاذ کنند. برای مثال شخص تنها ساعات مشخصی در هفته را بتواند به انجام بازی بپردازد و یا هشدارهایی در خصوص استفاده اعتیادگونه از بازی و اثرات منفی آن بر سازگاری اجتماعی به اشخاص داده شود.

سپاسگزاری: نویسندگان این مقاله از کلیه جوانانی که در این مطالعه شرکت کردند، سپاسگزار هستند.

تضاد منافع: نویسندگان این مقاله هیچ‌گونه تضاد منافعی ندارند.

wnloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]

منابع

References:

1. Purnama D, Cahyani BH, Farida H. The tendency of online game addiction with social adjusment in "X" high school students. International Conference on Indigenous Psychology and Culture. 2023;1(1):272-6. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/icipc/article/view/763
2. Asadollahpoor A, Shariat V, Alirezaie N, Bashar Danesh Z, Birashk B, Tehranidoost M, et al. Age rating of computer games from a psychological perspective: A delfi study. Advances in Cognitive Sciences. 2009;11(2):8-18. [Persian] https://icssjournal.ir/article-1-33-en.html
3. Moosivand M, Azizi S, Fooladvand S. Modeling online gaming addiction based on communication skills and feelings of loneliness with the mediating role of adjustment among adolescents during the Covid-19 epidemic. Psychological Achievements. 2023;30(1):105-20. [Persian] https://psychac.scu.ac.ir/article_18099.html?lang=en
4. Landscape report 2021, knowledge directs differences: The most significant information of digital games consumption in Iran, Digital Games Research Center; 1401 [Available from: https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/04/Landscape1400-Final-WEB.pdf https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/05/LandscapeEnglish1400.pdf
5. Jeong E, Kim D, Lee D. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. International Journal of Human-Computer Interaction. 2016;33. https://www.semanticscholar.org/paper/Why-Do-Some-People-Become-Addicted-to-Digital-Games-Jeong-Kim/250de0554a08b774505975ac33cc4241752540df
6. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5-TR). Fifth ed: American Psychiatric Association; 2013. https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596 https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596
7. Yalçın Irmak A, Erdoğan S.Digital game addiction among adolescents and younger adults: A current overview. Turkish Journal of Psychiatry (Turk Psikiyatri Dergisi). 2016;27(2):0. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27370064/
8. Dong G, Wang J, Yang X, Zhou H. Risk personality traits of internet addiction: A longitudinal study of Internet-addicted Chinese University students. Asia-Pacific Psychiatry: Official Journal of the Pacific Rim College of Psychiatrists. 2013;5(4):316-21. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23857796/
9. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, et al. Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. Pediatrics. 2011;127(2):e319-29. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21242221/
10. Lin MP, Ko HC, Wu JY. Prevalence and psychosocial risk factors associated with internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. 2011;14(12):741-6. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21651418/
11. Riyana M, Hasan N, Soelistyowati N. Internet gaming disorder dan penyesuaian sosial remaja. Psycomedia: Jurnal Psikologi. 2023;2(2):85-91. https://doi.org/10.35316/psycomedia.2023.v2i2.85-91
12. Hadi F. The effect of online game addiction on adjustment social in adolescents. Indonesian Journal of Creative Counseling; 2021;1(1):15-19. https://doi.org/10.47679/ijcc.v1i1.93
13. Virlia S, Setiadji S. Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. Psibernetika. 2017;9(2). https://journal.ubm.ac.id/index.php/psibernetika/article/view/460
14. Wang JL, Sheng JR, Wang HZ. The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. Frontiers in Public Health. 2019;7:247. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6743417/
15. Škařupová K, Blinka L. Interpersonal dependency and online gaming addiction. Journal of Behavioral Addictions. 2016;5(1):108-14. https://psycnet.apa.org/record/2016-19398-011
16. Ardianasari L, (Dissertation). Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013. http://etheses.uin-malang.ac.id/1822/
17. Király O, Bőthe B, Ramos-Diaz J, Rahimi-Movaghar A, Lukavska K, Hrabec O, et al. Ten-item internet gaming disorder test (IGDT-10): Measurement invariance and cross-cultural validation across seven language-based samples. Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors. 2019;33(1):91-103. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30589307/
18. Michaeli Manee F, Madadi Emamzadeh Z. Study of relationship between emotional-social intelligence with social adjustment among students with disciplinary commandment and their comparison students without it in Urumia University. Journal of Modern Psychological Researches. 2008;3(11):99-121.[Persian]. https://psychologyj.tabrizu.ac.ir/article_4333.html?lang=en
19. Cakir O, Ayas T, Horzum MB. An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables Mehmet Barış HORZUM. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. 2011;44:95-117. https://dergipark.org.tr/tr/pub/auebfd/article/445133 DOI:10.1501/Egifak_0000001226
20. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağimlilik düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesİ. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 2014(23):419-35. https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/article/606448
21. Li H, Zou Y, Wang J, Yang X. Role of stressful life events, avoidant coping styles, and Neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. Frontiers in Psychology. 2016;7. https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2016.01794/full
22. Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. W W Norton & Co. https://psycnet.apa.org/record/1951-04438-000

wnloaded from socialworkmag.ir on 2026-10-10]