مقاله پژوهشی
مجله دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان
دوره ۲۳، اردیبهشت ۱۴۰۳، ۱۸۲-۱۶۹

مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش آموزان متوسطه دوم شهر البرز: یک مطالعه توصیفی

سید علی شریفی فرد[۱]، فروغ اسدی[۲]، گلناز علی‌بابایی[۳]، علی کرمانی[۴]، صفدر نبی‌زاده[۵]

دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۱/۱۴ ارسال مقاله به نویسنده جهت اصلاح: ۱۴۰۳/۰۲/۰۱ دریافت اصلاحیه از نویسنده: ۱۴۰۳/۰۲/۳۰ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۲/۳۱

چکیده

زمینه و هدف: بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به بخش مهمی از زندگی نوجوانان شده است. این بازی‌ها پیامدهای مثبت و منفی از جمله اعتیاد را به همراه دارند. بنابراین، هدف از این مطالعه مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بود.

مواد و روش‌ها: روش پژوهش حاضر از نوع توصیفی بوده و جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان مدارس متوسطه دوم در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ در شهر البرز بودند که از این جامعه، اول، به روش تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای و بعد به روش هدفمند و با اجرای مقیاس اعتیاد به گیم (Game Addiction Scale; GAS-7) روی بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، ۱۱۲ شرکت‌کننده به عنوان نمونه هدف انتخاب شدند (۵۶ شرکت‌کننده دارای اعتیاد و ۵۶ شرکت‌کننده بدون اعتیاد). پس از حذف داده‌های ناقص و دور افتاده در هر گروه ۵۱ شرکت‌کننده باقی ماندند. علاوه بر GAS-7، مقیاس بهزیستی روان‌شناختی Ryff (RPWS-18) و مقیاس هوش هیجانی Wong Law (WLEIS-16) نیز اجرا گردید. جهت تحلیل نهایی داده‌ها از آزمون تحلیل واریانس چندمتغیره (MANOVA) استفاده شد.

یافته‌ها: نتایج نشان داد که بازیکنان دارای اعتیاد نسبت به گروه مقایسه، به طور معناداری نمرات کم‌تری در تمام مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی کسب کردند (P<۰/۰۰۱). هم‌چنین، نمرات کم‌تری در کاربرد و تنظیم هیجانات کسب کردند (P<۰/۰۰۱).

نتیجه‌گیری: مبتنی بر نتایج، بازیکنان دارای اعتیاد، بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی ضعیف‌تری نسبت به گروه مقایسه داشتند. بر این اساس، با شناسایی دانش‌آموزان دارای اعتیاد، تمهیدات آموزشی جهت ارتقاء هوش هیجانی و بهزیستی در مدارس متوسطه ضروری به نظر می‌رسد.

واژه‌های کلیدی: اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بهزیستی روان‌شناختی، هوش هیجانی، تنظیم هیجانات.

ارجاع: شریفی فرد س ع، اسدی ف، علی‌بابایی گ، کرمانی ع، نبی‌زاده ص. مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش آموزان متوسطه دوم شهر البرز: یک مطالعه توصیفی . *مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان*، سال ۱۴۰۳، دوره ۲۳ شماره ۲، صفحات: ۸۲-۱۶۹.

۱- کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

۲- (نویسنده مسئول) کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران
تلفن: ۰۷۱-۳۸۳۶۳۰۷۶، پست الکترونیکی: forugh1997@gmail.com

۳- کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

۴- دانشجوی دکتری روان‌شناسی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

۵- دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

مقدمه

اعتیاد یا وابستگی به بازی اینترنتی (رایانه‌ای)، به طور رسمی، اولین بار توسط انجمن روان‌پزشکی آمریکا در کتاب راهنمای تشخیصی و آماری اختلال‌های روانی (DSM-5) مطرح شد تا مطالعات بیشتر را به دنبال داشته باشد (۱). از میان کودکان و نوجوانان در سراسر ایالات متحده آمریکا به طور متوسط ۹۹ درصد از پسران و ۹۴ درصد از دختران حدود ۴۰ ساعت از وقت خود را صرف بازی بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند و با نسبت‌های مشابه، نوجوانان در بقیه کشورها به بازی‌های رایانه‌ای گرایش دارند، وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای و استفاده افراطی از آن‌ها موجب به خطر افتادن سلامت جسمانی و روانی، کاهش مهارت‌های اجتماعی، انزوا و درخود فرورفتگی، کاهش پیشرفت تحصیلی و شغلی فرد می‌گردد و بازیکن با وجود آگاهی از این مشکلات، توانایی کنترل زمان افراطی صرف شده را ندارد (۴-۲).

یکی از متغیرهای مرتبط با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، بهزیستی روان‌شناختی است. نظریه Ryff از مهم‌ترین نظریه‌های این حوزه است. Ryff بهزیستی روان‌شناختی را به معنای تلاش برای شکوفایی استعدادها و توانایی‌های بالقوه که درک و توانایی شخص را از کیفیت کلی زندگی نشان می‌دهد، معرفی می‌کند (۵). بهزیستی روان‌شناختی در این نظریه از شش مؤلفه تشکیل شده است که شامل: ۱) پذیرش خود: نگرش مثبت به خود، پذیرش جنبه‌های خوب و بد خود و احساس مثبت درباره زندگی گذشته؛ ۲) روابط مثبت با دیگران: احساس رضایت و صمیمیت از رابطه با دیگران و درک اهمیت این وابستگی‌ها؛ ۳) استقلال (خودمختاری): احساس استقلال و اثرگذاری بر رویدادهای زندگی و نقش فعال در رفتارها؛ ۴) تسلط بر محیط: احساس تسلط بر محیط، کنترل فعالیت‌های بیرونی و بهره‌گیری مؤثر از فرص‌های پیرامون؛ ۵) هدف در زندگی: داشتن هدف در زندگی و باور به این که زندگی حال و گذشته معنادار است؛ ۶) رشد شخصی: احساس رشد بادوام و دست‌یابی به تجربه‌های نو به عنوان یک موجود دارای استعدادهای بالقوه (۶، ۵).

در ارتباط بین بهزیستی روان‌شناختی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مطالعات نشان داده است که صرف زمان زیاد برای بازی‌های رایانه‌ای با بهزیستی ذهنی و اعتماد به نفس رابطه منفی و معنادار دارد (۹-۷). مطالعات دیگر نیز نشان دادند که صرف زمان متوسط برای بازی‌های رایانه‌ای با بهزیستی روان‌شناختی بالا و هم‌چنین صرف زمان زیاد برای بازی‌های رایانه‌ای و عدم بازی با بهزیستی روان‌شناختی پایین ارتباط دارد (۱۲-۱۰).

در این بین متغیر دیگری که مرتبط با استفاده‌ی اعتیادگونه از بازی‌های رایانه‌ای است هوش هیجانی می‌باشد. هوش هیجانی (Emotional intelligence)، یکی از انواع هوش‌های غیرشناختی است که به صورت مجموعه‌ای از مهارت‌ها و توانمندی‌های اجتماعی و هیجانی، توانایی مقابله فرد در مواجهه با مشکلات زندگی و حل مسائل را افزایش می‌دهد (۱۳). ظرفیت تنظیم هیجانی موفق، به فرد این امکان را می‌دهد حتی در موارد مواجهه با تجارب هیجانی شدید (مانند احساس فشار برای صرف زمان بیشتر روی بازی‌های رایانه‌ای)، به طور مؤثر و سازگارانه رفتار کند (۱۴).

بر اساس مطالعات، بازیکنان وابسته به بازی‌های رایانه‌ای، توانایی کم‌تری در کنترل هیجانات و شناخت خود دارند، دارای تعارضات بین فردی هستند و به نوعی در خودکنترلی (self-control) مشکل دارند (۱۶، ۱۵). در همین زمینه، مطالعه ای نشان داد که بین مؤلفه‌های خودآگاهی هیجانی، واقع‌گرایی، کنترل تکانه و انعطاف‌پذیری با میزان و سابقه استفاده از بازی رایانه‌ای رابطه مثبت و معناداری وجود دارد (۱۷).

از سوی دیگر، در زمینه استفاده اعتیادگونه از بازی‌های رایانه ای، Dang و همکاران در یک مطالعه طولی یک ساله نشان دادند که هوش هیجانی اثر محافظتی اما غیرمستقیم بر گرایش

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

اعتیادگونه به بازی‌های رایانه‌ای اینترنتی دارند (۱۸). Kircaburun و همکاران نیز نشان داد که بین هوش هیجانی و اختلال بازی اینترنتی رابطه منفی و معنادار وجود دارد (۱۹). با توجه به این‌که در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای به جزء جدایی‌ناپذیر زندگی کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان تبدیل شده است، هم‌چنین، در زمینه مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (وابسته و ناوابسته) هیچ مطالعه‌ای یافت نشد و مطالعات صرفاً از نوع همبستگی بود، لذا هدف از این مطالعه، مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان‌شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش آموزان متوسطه دوم (نوجوانان) بود.

مواد و روش‌ها

روش پژوهش حاضر از نوع توصیفی است. جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان مدارس متوسطه دوم (پایه‌های دهم، یازدهم و دوازدهم) در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ در شهر البرز بودند. از این جامعه، در مرحله اول، ابتدا دو ناحیه، سپس از هر ناحیه دو مدرسه، و از هر مدرسه چهار کلاس انتخاب شد (تمامی مراحل با روش تصادفی از نوع قرعه‌کشی انجام شد). مرحله دوم نیز به روش هدفمند و با اجرای مقیاس اعتیاد به گیم (GAS-7) روی بازیکنان بازی‌های مبتنی بر رایانه صورت گرفت. در نهایت ۱۱۲ نفر به عنوان نمونه هدف انتخاب شدند (۵۶ وابسته و ۵۶ ناوابسته). البته با توجه به داده‌های ناقص، از هر گروه ۵ نفر حذف شدند و نمونه نهایی مشخص شد (۵۱ وابسته و ۵۱ ناوابسته). مبتنی بر پیشنهاد Delavar در مطالعات مقایسه‌ای و آزمایشی گروه‌های با حجم نمونه ۳۰ نفر مناسب می‌باشند، اگرچه تعداد نمونه بالاتر باعث کاهش خطای واریانس می‌شود و نتایج به دست آمده از آن از ارزش بیشتری برخوردار است (۲۰).

پس از کسب مجوزهای لازم برای اجرای پژوهش، گویه‌ها به صورت لینک اینترنتی در کانال (پلتفرم‌های رسانه اجتماعی) کلاس‌ها قرار گرفت تا شرکت‌کنندگان بتوانند پاسخ‌های خود را ثبت کنند. در لینک نیز تمهیداتی انجام شده بود تا فقط نمونه هدف بتوانند به سؤالات پاسخ دهند. ملاک‌های ورود برای پاسخ دهی شامل: دانش‌آموز مقطع متوسطه دوم بودن، گیمر بودن و نداشتن پرونده روان‌پزشکی (عدم اختلال روانی) بود. هم‌چنین برای اجرای بهتر و دقیق‌تر، آزمون‌ها هر سه روز یکبار در کانال‌ها گیره شد تا به شرکت‌کنندگان، پاسخ‌دهی، یادآوری شود. در نهایت پس از تکمیل داده‌ها توسط شرکت‌کننده‌ها روند پاسخ به آزمون‌ها متوقف گردید.

مقیاس اعتیاد به گیم (Game Addiction Scale; GAS-7): این مقیاس هفت گویه دارد که هفت مؤلفه را شامل می‌شود: ۱. اشتغال فکری (جهت سنجش درگیری ذهن فرد در طول روز به بازی)؛ ۲. تحمل (جهت سنجش مدت زمانی که فرد باید بازی کند تا از لحاظ روانی ارضاء شود)؛ ۳. تغییر خلق (جهت بررسی این موضوع که آیا فرد به علت فرار از مسائل زندگی بازی می‌کند یا خیر) ۴. بازگشت (تلاش‌های ناموفق برای توقف یا کاهش زمان بازی)؛ ۵. گوشه‌گیری (جهت سنجش میزان ناراحتی و انزوای فرد هنگامی که دسترسی به بازی ندارد)؛ ۶. تعارض (جهت سنجش میزان درگیری و تعارضات فرد پس از بازی)؛ ۷. فقدان انگیزه (به وجود آمدن مشکلات در زمینه‌های تحصیلی، کاری و خانوادگی) (۲۱). گویه‌ها مبتنی بر طیف لیکرت پنج درجه‌ای است که از ۱ (هرگز) تا ۵ (تقریباً همیشه) نمره‌گذاری می‌شود. به علاوه، کم-ترین نمره ۷ و بیش‌ترین نمره ۳۵ می‌باشد که نمرات بالاتر نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر است. برای محاسبه نقطه برش هر بعد (۱ کم‌ترین نمره و ۵ بیش‌ترین)، اگر آزمودنی گزینه ۴ یا ۵ را انتخاب کند در آن بعد نقطه برش را برای اعتیاد تأمین کرده و برای محاسبه نقطه برش کلی که ملاک اعتیاد به

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]
[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

بازی است مجموع کل امتیازات حاصل از ۷ گویه را به تعداد گویه ها که ۷ است تقسیم کرده و در صورتی که حاصل آن ۴ یا ۵ شود می‌توان گفت که فرد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای دارد (۲۲). این مقیاس تک عاملی توسط نبی‌زاده و همکاران در ایران نیز روی نمونه نوجوانان مورد اعتباریابی قرار گرفته است و پایایی به روش آلفای کرونباخ و بازآزمایی به ترتیب ۰/۸۳ و ۰/۷۴ گزارش شده است (۲۳). آلفای کرونباخ مقیاس در مطالعه حاضر نیز ۰/۷۹ به دست آمد.

مقیاس بهزیستی روان‌شناختی Ryff (Ryff Psychological Well-Being Scale; RPWS-18): این مقیاس را Ryff در سال ۱۹۸۹ طراحی کرد و در سال ۲۰۰۲ مورد تجدید نظر قرار گرفت. در این پژوهش از فرم ۱۸ سؤالی استفاده شد. این مقیاس نوعی ابزار خودسنجی است که مبتنی بر طیف لیکرت شش درجه‌ای از ۱ (کاملاً مخالفم) تا ۶ (کاملاً موافقم) نمره‌گذاری می‌شود. کم‌ترین نمره ۱۸ و بیشترین نمره ۱۰۸ می‌باشد که نمرات بالاتر نشان‌دهنده بهزیستی روان‌شناختی بهتر است. این مقیاس دارای شش مولفه است که شامل: خودمختاری، روابط مثبت با دیگران، تسلط بر محیط، رشد شخصی، هدف در زندگی و پذیرش خود را می‌باشد که هر مولفه نیز مبتنی بر سه گویه سنجش می‌شود (۳ کم‌ترین نمره و ۱۸ بیش‌ترین). نمرات بالاتر نشان‌دهنده بهزیستی روان‌شناختی بالاتر است. Ryff (۱۹۸۹) ضریب همسانی درونی زیرمقیاس‌های این ابزار را ۰/۸۶ تا ۰/۹۳ و ضریب آلفای کرونباخ را ۰/۸۳ تا ۰/۹۱ گزارش کرده است (۲۴). فرم ۱۸ سؤالی این ابزار در ایران اعتباریابی شده است. ضریب پایایی به روش بازآزمایی این مقیاس ۰/۸۲ و خرده مقیاس‌های آن از ۰/۷۰ تا ۰/۷۸ به دست آمده که از نظر آماری معنادار است (۲۵). آلفای کرونباخ در این مطالعه نیز برای کل مقیاس ۰/۸۲ و برای مولفه‌ها بین ۰/۶۸ تا ۰/۹۱ به دست آمد.

مقیاس هوش هیجانی Wong Law (Wong Law Emotional Intelligence Scale; WLEIS-16): این ابزار یک مقیاس خودگزارشی‌گری سنجش توانایی‌های هوش هیجانی است که بر اساس نظریه Mayer و Salovey توسط Wongو Lawساخته شده است (۲۶). این مقیاس دارای ۱۶گویه است که مبتنی بر طیف لیکرت هفت درجه‌ای از ۱ (کاملاً مخالفم) تا ۷ (کاملاً موافقم) نمره‌گذاری می‌شود. کم‌ترین نمره ۱۶ و بیشترین نمره ۱۱۲ می‌باشد که نمرات بالاتر نشان‌دهنده هوش هیجانی بالاتر است. مؤلفه‌ها شامل ارزیابی هیجانات خود (Self-emotional appraisal)، ارزیابی هیجانات دیگران (Others' emotional appraisal)، تنظیم هیجانات (Regulation of emotion) و کاربرد هیجانات (Use of emotion) است که هر مؤلفه با چهار سؤال مورد سنجش قرار می‌گیرد (۴ کم‌ترین نمره و ۲۸ بیش‌ترین). ضریب اطمینان این چهار مؤلفه از ۰/۸۳ تا ۰/۹۰ متغیر است (۲۶). نسخه فارسی نیز توسط AliBabaei و همکاران اعتباریابی شده است. آلفای کرونباخ در مطالعه ایرانی، در مورد مؤلفه‌ها به ترتیب بیان شده ۰/۸۱ ، ۰/۷۶ ، ۰/۸۸ ، ۰/۸۵ و آلفای کل نیز ۰/۹۰ گزارش شد (۲۷). هم‌چنین، آلفای کرونباخ در این مطالعه برای کل مقیاس ۰/۸۹ و برای مؤلفه‌ها از ۰/۷۲ تا ۰/۹۳ به دست آمد.

داده‌ها پس از جمع‌آوری، با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۲۷ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. علاوه بر داده‌های جمعیت‌شناختی، در بخش آمار توصیفی از میانگین و انحراف معیار، و کمینه و بیشینه استفاده شد. هم‌چنین، در بخش آمار استنباطی، جهت بررسی پیش‌فرض‌ها از آماره چندمتغیره 'Wilks Lambda، همگنی ماتریس کوواریانس و آزمون Levene، و برای تحلیل نهایی داده‌ها نیز از آزمون تحلیل واریانس چندمتغیره MANOVA استفاده گردید.

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

نتایج

ابتدا شاخص‌های جمعیت‌شناختی نمونه پژوهش مورد بررسی قرار گرفت و اطلاعات مربوط به سطح تحصیلات، وضعیت اقتصادی خانواده، جنسیت و سن شرکت‌کنندگان به تفکیک گروه‌ها بررسی شد. طبق نتایج جدول ۱ آزمون خی دو نشان داد بین سطح تحصیلات گروه‌های وابسته و ناوابسته به بازی تفاوت معناداری وجود دارد (P<۰/۰۱)، بین وضعیت اقتصادی والدین گروه‌های وابسته و ناوابسته به بازی تفاوت معناداری وجود دارد (P<۰/۰۱)، ولی بین جنسیت گروه‌ها تفاوت معناداری مشاهده نشد (P>۰/۰۵). نتایج آزمون t مستقل نیز نشان داد سن گروه ناوابسته به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از گروه وابسته به بازی‌های رایانه‌ای است (P<۰/۰۱).

جدول ۱- مشخصات جمعیت‌شناختی دانش‌آموزان متوسطه دوم شهر البرز

متغیر	گروه	شاخص	فراوانی	درصد	χ^2	p
سطح تحصیلات	وابسته	دهم و یازدهم	۳۱	۶۰/۷	۷/۶۸	۰/۰۰۴**
		دوازدهم	۲۰	۳۹/۳		
	ناوابسته	دهم و یازدهم	۳۴	۶۶/۶		
		دوازدهم	۱۷	۳۳/۴		
وضعیت اقتصادی والدین	وابسته	پایین	۱۲	۲۳/۵	۶/۲۳	۰/۰۰۸**
		متوسط	۳۱	۶۰/۸		
		بالا	۸	۱۵/۷		
	ناوابسته	پایین	۹	۱۷/۶		
		متوسط	۳۶	۷۰/۶		
		بالا	۶	۱۱/۸		
جنسیت	وابسته	دختر	۲۴	۴۷/۱	۰/۴۸	۰/۵۵۲
		پسر	۲۷	۵۲/۹		
	ناوابسته	دختر	۲۹	۵۶/۹		
		پسر	۲۲	۴۳/۱		
		-	میانگین	انحراف معیار	t	p
سن (سال)	وابسته	-	۱۷/۱۷	۲/۳۱	-۳/۱۷	۰/۰۰۲**
	ناوابسته	-	۱۸/۲۳	۲/۴۹		

(آزمون‌های χ^2 و t، ۰/۰۱ >p**، ۰/۰۵ >p*)

در ادامه شاخص‌های توصیفی میانگین و انحراف معیار متغیرها مورد بررسی قرار گرفت که در جدول ۲ ارائه شده است. نتایج میانگین‌ها در جدول ۲ نشان می‌دهد میانگین نمره کلی بهزیستی و هوش هیجانی و مؤلفه‌ها در گروه بازیکنان بدون اعتیاد به بازی های رایانه‌ای از بازیکنان دارای اعتیاد بالاتر است.

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

جدول ۲- شاخص‌های توصیفی بهزیستی و هوش هیجانی در گروه‌های بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان متوسطه دوم شهر البرز

شاخص‌ها	گروه‌ها	میانگین	انحراف معیار	کم‌ترین	بیش‌ترین	p
استقلال	وابسته	۵/۷۶	۲/۲۵	۳	۱۵	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۹/۱۰	۲/۳۴	۳	۱۸	
تسلط بر محیط	وابسته	۹/۰۸	۲/۱۹	۴	۱۷	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۱۰/۸۲	۲/۴۱	۵	۱۸	
رشد شخصی	وابسته	۵/۶۳	۲/۵۹	۳	۱۴	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۷/۹۸	۲/۹۷	۵	۱۷	
روابط مثبت با دیگران	وابسته	۷/۱۸	۲/۷۱	۴	۱۵	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۸/۵۷	۳/۴۹	۴	۱۷	
هدف در زندگی	وابسته	۸/۵۳	۲/۶۵	۵	۱۷	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۱۰/۵۷	۳/۰۰	۶	۱۸	
پذیرش خود	وابسته	۴/۹۰	۳/۰۳	۳	۱۲	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۹/۶۱	۲/۹۶	۴	۱۷	
بهزیستی	وابسته	۴۱/۰۸	۹/۴۰	۲۲	۹۰	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۵۶/۶۵	۱۰/۸۶	۲۷	۱۱۵	
خودارزیابی هیجانی	وابسته	۱۸/۹۶	۴/۹۸	۱۰	۲۶	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۲۰/۶۳	۴/۴۳	۱۳	۲۷	
ارزیابی هیجان دیگران	وابسته	۲۰/۱۴	۴/۹۳	۱۲	۲۷	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۲۱/۴۵	۳/۲۸	۱۴	۲۶	
کاربرد هیجانات	وابسته	۱۸/۴۷	۵/۱۵	۹	۲۶	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۲۲/۱۸	۵/۱۱	۱۴	۲۷	
تنظیم هیجانات	وابسته	۱۶/۳۱	۵/۶۸	۷	۲۶	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۲۰/۸۸	۴/۷۶	۱۳	۲۸	
هوش هیجانی	وابسته	۷۳/۹۴	۱۱/۸۳	۳۸	۱۰۳	<۰/۰۰۱
	ناوابسته	۸۵/۱۴	۱۳/۰۷	۴۴	۱۰۸	

(آزمون t مستقل، p<۰/۰۱)

برای مقایسه بهزیستی و هوش هیجانی در دو گروه بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از تحلیل واریانس چند متغیره استفاده شد. در یک تحلیل مقایسه نمره کلی بهزیستی و هوش هیجانی و در تحلیل دیگر مؤلفه‌های بهزیستی و هوش هیجانی مورد بررسی قرار گرفت. در ادامه برای بررسی معناداری تفاوت میانگین متغیرهای پژوهش، آماره چند متغیره Wilks' Lambda

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

مورد بررسی قرار گرفت. آماره چند متغیره Wilks' Lambda نشان داد که تفاوت بین نمره کلی بهزیستی و هوش هیجانی (F=۳۵/۷۳، p=۰/۰۰۱)، و هم‌چنین تفاوت بین مؤلفه‌های هوش هیجانی و بهزیستی (F=۱۱/۱۰، P=۰/۰۰۱)، در دو گروه بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی معنادار است.

قبل از بررسی تحلیل واریانس، همگنی ماتریس کوواریانس بررسی شد که نتایج به دست آمده در مورد نمره کلی بهزیستی و هوش هیجانی (Box's M=۳/۴۲، F=۱/۱۲، P=۰/۳۴۰) و مؤلفه های بهزیستی و هوش هیجانی (Box's M=۷۲/۷۴، F=۱/۱۸، P=۰/۱۶۷) مورد تأیید قرار گرفت. نتایج آزمون Levene نیز نشان داد سطح معناداری آزمون F برای بهزیستی و هوش هیجانی با مولفه‌های آن‌ها بالاتر از ۰/۰۵ به دست آمد که نشان می‌دهد پیش فرض همگنی واریانس رعایت شده است (P>۰/۰۵).

نتایج جدول ۳ نشان می‌دهد که، بین میانگین بهزیستی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معناداری وجود دارد (P<۰/۰۱، F= ۵۹/۸۴) و اندازه اثر مربوط به این تفاوت ۳۷ درصد است. بنابراین، میزان تفاوت بهزیستی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۳۷ درصد است. هم چنین بر اساس نتایج جدول ۳ بین میانگین هوش هیجانی نیز در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تفاوت معناداری وجود دارد (P<۰/۰۱، F= ۲۰/۵۶) و اندازه اثر مربوط به این تفاوت ۱۷ درصد است که نشان می‌دهد میزان تفاوت هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۷ درصد است.

جدول ۳- نتایج تحلیل واریانس چندمتغیره بر روی نمره کلی بهزیستی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان متوسطه دوم شهر البرز

متغیر	عامل	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	مقدار P	مجذور اتا
بهزیستی روان‌شناختی	گروه	۶۱۸۰/۷۴	۱	۶۱۸۰/۷۴	۵۹/۸۴	<۰/۰۰۱	۰/۳۷
	خطا	۱۰۳۲۷/۳۳	۱۰۰	۱۰۳/۲۷			
هوش هیجانی	گروه	۳۱۹۶/۴۸	۱	۳۱۹۶/۴۸	۲۰/۵۶	<۰/۰۰۱	۰/۱۷
	خطا	۱۵۵۵۰/۸۶	۱۰۰	۱۵۵/۵۰			

(آزمون F، P<۰/۰۱)

نتایج جدول ۴ در مورد مؤلفه‌های بهزیستی نشان می‌دهد که بین میانگین استقلال (P<۰/۰۱، F= ۵۳/۴۹) با مجذور اتای ۳۴ درصد (میزان تفاوت استقلال در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۳۴ درصد است)، تسلط بر محیط (P<۰/۰۱، F= ۱۴/۵۶)، با مجذور اتای ۱۷ درصد (میزان تفاوت تسلط بر محیط در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۳ درصد است)، رشد شخصی (P<۰/۰۱، F= ۱۸/۱۲)، با مجذور اتای ۱۵ درصد (میزان تفاوت رشد شخصی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۵ درصد است)، روابط مثبت با دیگران (P<۰/۰۵، F= ۵/۰۴)، با مجذور اتای ۵ درصد (میزان تفاوت روابط مثبت با دیگران در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۵ درصد است)، هدف در زندگی (P<۰/۰۱، F= ۱۳/۲۰)، با مجذور اتای ۱۱ درصد (میزان تفاوت هدفمندی زندگی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۱ درصد است)،و پذیرش خود (P<۰/۰۱، F= ۶۲/۶۹) با مجذور اتای ۳۸ درصد (میزان تفاوت پذیرش خود در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۳۸ درصد است). نتایج تحلیل واریانس در جدول ۴ نشان می‌دهد بین

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]
[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

میانگین کاربرد هیجانات (F= ۱۳/۲۶ ،P<۰/۰۱) با مجذور اتای ۱۲ درصد (میزان تفاوت کاربرد هیجانات در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۲ درصد است) و تنظیم هیجانات (F= ۱۹/۳۲ ،P<۰/۰۱) با مجذور اتای ۱۶ درصد (میزان تفاوت تنظیم هیجانات در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به میزان ۱۶ درصد است)، اما بین میانگین ارزیابی هیجانات خود (F= ۳/۱۸ ،P>۰/۰۵)، و ارزیابی هیجانات دیگران (F= ۲/۵۰ ،P>۰/۰۵) در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، تفاوت معناداری دیده نمی‌شود.

جدول ٤- نتایج تحلیل واریانس چندمتغیره روی نمرات مؤلفه‌های بهزیستی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی در دانش‌آموزان متوسطه دوم شهر البرز

متغیر		عامل	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	مقدار P	مجذور اتا
مؤلفه‌های بهزیستی	استقلال	گروه	۲۸۳/۳۳	۱	۲۸۳/۳۳	۵۳/۴۹	<۰/۰۰۱	۰/۳۴
		خطا	۵۲۹/۶۸	۱۰۰	۵/۲۹			
	تسلط بر محیط	گروه	۷۷/۶۵	۱	۷۷/۶۵	۱۴/۵۶	<۰/۰۰۱	۰/۱۳
		خطا	۵۳۳/۰۹	۱۰۰	۵/۳۳			
	رشد شخصی	گروه	۱۴۱/۱۷	۱	۱۴۱/۱۷	۱۸/۱۲	<۰/۰۰۱	۰/۱۵
		خطا	۷۷۸/۹۰	۱۰۰	۷/۷۸			
	روابط مثبت با دیگران	گروه	۴۹/۴۲	۱	۴۹/۴۲	۵/۰۴	۰/۰۲۷	۰/۰۵
		خطا	۹۷۹/۹۲	۱۰۰	۹/۷۹			
	هدف در زندگی	گروه	۱۰۶/۰۳	۱	۱۰۶/۰۳	۱۳/۲۰	<۰/۰۰۱	۰/۱۱
		خطا	۸۰۳/۲۱	۱۰۰	۸/۰۳			
	پذیرش خود	گروه	۵۶۴/۷۰	۱	۵۶۴/۷۰	۶۲/۶۹	<۰/۰۰۱	۰/۳۸
		خطا	۹۰۰/۶۶	۱۰۰	۹/۰۰			
مؤلفه‌های هوش هیجانی	خودارزیابی هیجان	گروه	۷۰/۸۳	۱	۷۰/۸۳	۳/۱۸	۰/۰۷۷	۰/۰۳
		خطا	۲۲۲۳/۸۴	۱۰۰	۲۲/۲۳			
	ارزیابی هیجان دیگران	گروه	۴۴/۰۱	۱	۴۴/۰۱	۲/۵۰	۰/۱۱۶	۰/۰۲
		خطا	۱۷۵۴/۶۶	۱۰۰	۱۷/۵۴			
	کاربرد هیجان	گروه	۳۵۰/۲۰	۱	۳۵۰/۲۰	۱۳/۲۶	<۰/۰۰۱	۰/۱۲
		خطا	۲۶۴۰/۱۱	۱۰۰	۲۶/۴۰			
	تنظیم هیجان	گروه	۵۳۲/۲۴	۱	۵۳۲/۲۴	۱۹/۳۲	<۰/۰۰۱	۰/۱۶
		خطا	۲۷۵۴/۲۸	۱۰۰	۲۷/۵۴			

(آزمون F، p<۰/۰۱)

بحث

هدف از پژوهش حاضر مقایسه مؤلفه‌های بهزیستی روان شناختی و هوش هیجانی در بازیکنان با و بدون اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بود. نتایج نشان داد که بازیکنان دارای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نسبت به بدون اعتیاد در مؤلفه‌های استقلال، تسلط بر محیط، رشد شخصی، روابط مثبت با دیگران، هدف در زندگی و پذیرش خود (از بهزیستی روان‌شناختی) و نیز بهزیستی کل وضعیت ضعیف‌تری داشتند (نمرات پایین‌تری کسب کردند). اگرچه در این زمینه، مطالعه مقایسه‌ای یافت نشد، اما این یافته

CCBY-NC.4.0 DEED

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]
[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

همسو با مطالعه Afriwilda (۱۲) است که نشان داد ویژگی‌های روان‌شناختی مانند بهزیستی روان‌شناختی و انضباط شخصی می تواند برخی افراد را مستعد معتاد شدن به بازی‌های آنلاین کند، هم‌چنین با مطالعه Saquib و همکاران (۸) که نشان دادند بازی‌های رایانه‌ای با پریشانی روانی رابطه مثبت و معنی‌دار و با سلامت روان رابطه معکوس دارد و با مطالعه Safari (۲۸) که نشان داد بین اعتیاد به اینترنت و بهزیستی روان‌شناختی دانش‌آموزان رابطه معکوس و معنادار و بین اعتیاد به اینترنت و میزان پرخاشگری دانش‌آموزان رابطه مثبت و معنادار وجود دارد، همسو می‌باشد.

اگرچه انجام بازی‌های مبتنی بر رایانه، سودمندی‌های فراوانی در ابعاد مختلف روان‌شناختی از جمله درمان، توان‌بخشی و حتی مؤلفه‌های مثبت مانند تاب‌آوری و بهزیستی روان‌شناختی دارد، اما طبیعی است که صرف زمان زیاد و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، با ایجاد تنش، خستگی، صرف زمان محدود روی فعالیت‌های مثبت دیگر مانند ورزش کردن و انجام تکالیف درسی می‌تواند از لحاظ روان‌شناختی آثار زیان‌باری به بار آورد که کاهش یا مختل شدن بهزیستی روان‌شناختی از جمله آن است (۳۰، ۲۹، ۱۱).

داشتن استقلال، تسلط بر محیط و روابط مثبت با دیگران، با صرف زمان زیاد روی بازی‌های مبتنی بر رایانه منافات دارد زیرا (۱) بازیکنان وابسته، با غرق شدن در فضای بازی، استقلال‌شان کاهش می‌یابد، چراکه آن‌ها به دلیل جا ماندن از برخی وظایف‌شان نیاز به کمک دیگران دارند. همچنین احساس وابسته بودن به بازی‌های رایانه‌ای با استقلال به طور مستقیم در تضاد است. (۲) از سوی دیگر، بازیکنان از محیط اطراف و اتفاقات در جریان نیز غافل می‌شوند و آگاهی‌شان در این مورد کاهش می‌یابد. هم‌چنین، خستگی جسمانی و روان‌شناختی ناشی از صرف زمان طولانی روی بازی‌های رایانه‌ای، تمرکز و توجه آن‌ها را نسبت به محیط اطراف کاهش داده و منجر به ناتوانی در تسلط بر محیط می‌گردد (۳).

تأثیر این دو عامل، یعنی تمرکز زیاد روی بازی‌های رایانه‌ای و خستگی، وقت و انگیزه فرد برای ارتباط با دیگران را نیز کاهش می‌دهد که در بلند مدت منجر به اختلال در روابط مثبت با دیگران نیز می‌شود (۲۷، ۹).

درباره پذیرش خود، دو عامل را می‌توان در نظر گرفت که ممکن است یکی یا هر دو دخیل باشند: عامل اول این‌که بازیکنان وابسته از ابتدا مشکلاتی در ابعاد اساسی روان‌شناختی از جمله شخصیت و دلبستگی دارند. از این رو، چسبندگی به بازی، به عنوان واکنشی برای جبران این مشکلات بوده که عدم پذیرش جزیی از آن است. عامل دوم این است که با صرف زمان زیاد روی بازی و جا ماندن از فعالیت‌های سودمند مانند انجام تکالیف درسی یا روابط مثبت با دیگران، به تدریج، اختلال در این ابعاد ایجاد می‌شود که این شرایط در بلند مدت می‌تواند منجر به بروز مشکلاتی در پذیرش خود شود (۳۱).

از سوی دیگر، افرادی که در مسیر رشد شخصی بوده و زندگی هدفمندی دارند، دارای برنامه‌ریزی و زمان‌بندی دقیق برای انجام کارها و رسیدن به اهداف‌شان هستند. این افراد متعهد به اجرای برنامه‌های‌شان بوده و در مسیر شکوفا شدن، تلاش مداوم دارند. این شرایط و ویژگی‌ها، با چسبندگی به بازی‌ها و صرف زمان زیاد روی آن در تعارض است. بنابراین اعتیاد به بازی موجب می‌شود که بازیکنان به ابعاد مهم زندگی‌شان خوب رسیدگی نکنند و در نهایت از رشد شخصی و هدفمندی در زندگی فاصله بگیرند (۵).

هم‌چنین، نتایج نشان داد که بازیکنان دارای اعتیاد نسبت به گروه مقایسه در مؤلفه‌های کاربرد هیجانات و تنظیم هیجانات (از هوش هیجانی) وضعیت ضعیف‌تری داشتند (نمرات پایین‌تری کسب کردند). اگرچه در این زمینه نیز مطالعه مقایسه‌ای یافت نشد اما این یافته همسو با نتایج مطالعه Salehi (۳۲) که نشان داد بازی‌های رایانه‌های منجر به کاهش هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن (خودآگاهی، خودمدیریتی، آگاهی اجتماعی و مدیریت

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

ارتباطات) می‌شود، هم‌چنین Krishnamoorthy و Kalpana (۳۳) که نشان دادند که بین مؤلفه‌ی جامعه‌پذیری (از هوش هیجانی) با مؤلفه‌های بازگشت و تحمل (در رفتارهای اعتیادگونه)، و نیز مؤلفه‌ی خودکنترلی با مولفه‌ی تغییر خلق (در رفتارهای اعتیادگونه) رابطه مثبت و معناداری وجود دارد و Taherkhani و Hasani (۳۴) که در پژوهش خود نشان دادند که بین تمامی مؤلفه های هوش هیجانی شامل واقع‌گرایی، مسئولیت‌پذیری اجتماعی، ابراز وجود، انعطاف پذیری، خوش بینی و خودارزشمندی (به غیر از خوش‌بینی) با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای رابطه منفی و معنادار وجود دارد، همسو می‌باشد. البته در مورد مؤلفه‌های ارزیابی هیجانات خود و ارزیابی هیجانات دیگران (از هوش هیجانی) تفاوتی بین دو گروه یافت نشد.

اساساً، یکی از ویژگی‌های بارز در ابتلاء به رفتارهای اعتیادی از جمله اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مشکل در کاربرد و تنظیم هیجانات است. همان‌طور که Griffiths نیز در یک چارچوب زیستی روانی اجتماعی (Biopsychosocial framework)، شش مؤلفه را مرتبط با اعتیاد رفتاری می‌داند: تحمل، کناره‌گیری، تعارض، عود (بازگشت)، برجستگی و تغییر خلق (۳۵). وجود این شش مؤلفه، اعتیاد رفتاری را تأیید می‌نماید و این شش مؤلفه با تنظیم و کاربرد هیجانات در ارتباط است. بنابراین، در مورد اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، مدیریت هیجانات (کنترل آن‌ها در شرایط فشار هیجانی یا تشدید و تضعیف آن‌ها) منجر می‌شود تا بازیکنان حالت چسبندگی به گیم را نداشته باشند و پس از مدتی، از بازی دست بکشند. در اینجا بازیکنان، فشار هیجانی «ادامه بده» را کنترل می‌نمایند. از سوی دیگر، انگیزه و زمینه عاطفی لازم در مورد سایر فعالیت‌ها نیز بازیکنان را به سوی خود فرا می‌خواند چرا که این دسته از افراد، با تنظیم و کاربرد درست هیجانات، نیرو و جهت لازم برای انجام سایر فعالیت‌ها را نیز دارند. بنابراین دست کشیدن از بازی پس از مدتی و نیز گرایش به فعالیت‌های سودمند و ضروری دیگر، از استفاده اعتیادگونه بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری کرده و می‌تواند منجر به استفاده سالم بازیکنان از بازی‌های رایانه ای می‌شود (۳۵).

این مطالعه دارای تعدادی محدودیت بود. حجم نمونه متوسط، نمونه‌گیری از یک شهر و نیز یک مقطع و گروه سنی (متوسطه دوم و نوجوانان) از جمله این محدودیت‌ها بود. بنابراین مطالعات آینده می‌تواند با حجم نمونه بزرگ‌تر، در سایر شهرها و در رده‌های تحصیلی و گروه‌های سنی دیگر (برای مثال دانشجویان) انجام شود. مبتنی بر نتایج و با توجه به ظرفیت بالای آموزش‌پذیری هوش هیجانی پیشنهاد می‌گردد برنامه منظم آموزشی برای ارتقاء سطح هوش هیجانی نوجوانان در مدارس انجام شود. هم‌چنین با آموزش مدیریت زمان برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اهمیت مسائل اجتماعی و تحصیلی با چشم‌انداز آینده می‌توان احتمال اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در نوجوانان را کاهش داد. از سوی دیگر، در مدارس، با شناسایی بازیکنان وابسته (به وسیله ابزارهای کوتاه)، برای رفع کاهش کارآیی آن‌ها، آموزش‌ها یا مشاوره‌های ویژه را تدارک ببینند تا از طریق تنظیم هیجانات یا ایجاد شرایط روان‌شناختی مثبت (مانند هدفمندی یا روابط مثبت با دیگران)، زمینه را برای رفع اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت‌های بعدی فراهم سازند. لازم به ذکر است که در این مقوله اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای باید هدف قرار گیرد نه خود بازی‌های رایانه‌ای.

نتیجه‌گیری

مبتنی بر نتایج، بازیکنان دارای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای نسبت به گروه مقایسه، نمرات کم‌تری در مؤلفه‌های استقلال، تسلط بر محیط، رشد شخصی، روابط مثبت با دیگران، هدف در زندگی و پذیرش خود کسب کردند. به علاوه، بازیکنان دارای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، نمرات کم‌تری در کاربرد و تنظیم هیجانات کسب کردند. به طور کلی نیز، نمرات بهزیستی و هوش هیجانی در بازیکنان وابسته کم‌تر از گروه مقایسه بود. بنابراین،

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

آموزش‌های مرتبط با ارتقاء سطح هوش هیجانی، و آموزش مدیریت زمان، به ویژه برای بازیکنانی که زمان زیادی روی بازی های رایانه‌ای صرف می‌کنند، می‌تواند در راستای پیشگیری و کاهش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای سودمند واقع شود. البته با توجه به محدودیت‌های مطالعه، پیشنهاد می‌گردد مطالعات بیشتری در این زمینه صورت گیرد.

تشکر و قدردانی

نویسندگان این مقاله بر خود لازم می‌دانند از اداره کل آموزش و پرورش استان البرز (تأمین کننده مالی)، کمیته اخلاق در پژوهش دانشگاه بوعلی سینا (تعیین کد اخلاق) و تمامی شرکت‌کنندگانی که با حمایت و همکاری خود در پاسخ دادن به پرسشنامه‌ها موجبات انجام این مطالعه و دست یافتن به نتایج علمی را میسر ساختند، نهایت قدردانی و سپاس‌گزاری را داشته باشند.

تعارض در منافع: بین نویسندگان تعارض منافعی وجود ندارد.

حامی مالی: بودجه این مقاله توسط اداره کل آموزش و پرورش استان البرز تأمین گردیده است.

ملاحظات اخلاقی (کد اخلاق): این طرح مورد تأیید کمیته اخلاق در پژوهش دانشگاه بوعلی سینا با شناسه IR.BASU.REC.1402.005 قرار گرفت.

مشارکت نویسندگان:

- **طراحی ایده:** سید علی شریفی فرد
- **روش کار:** سید علی شریفی فرد و فروغ اسدی
- **جمع‌آوری داده‌ها:** علی کرمانی و گلناز علی بابایی
- **تجزیه و تحلیل داده‌ها:** صفدر نبی زاده و گلناز علی بابایی
- **نظارت:** سید علی شریفی فرد
- **مدیریت پروژه:** سید علی شریفی فرد
- **نگارش، پیش نویس اصلی:** سید علی شریفی فرد و علی کرمانی
- **نگارش، متن اصلی:** فروغ اسدی و سید علی شریفی فرد

References

1. Kaplan HI, Sadock BJ, Grebb JA. Synopsis of psychiatry: behavioral sciences, clinical psychiatry. (11th ed). New York, Wolters Kluwer, 2015, pp.105.
2. 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.
3. Sharifi Fard SA, Shastfooladi M, Ali Babaei G Yaghoobi S. Comparison of nostalgia, distress tolerance and feeling of loneliness in adolescent boys addicted and not addicted to computer games 2020. *6th International School Psychology Conference*, Tehran, Iran. [Farsi]
4. Wu X, Gai X, Wang W. Subjective well-being and academic performance among middle schoolers: A two-wave longitudinal study. *Journal of Adolescence* 2020; 84(1): 11-22.
5. Ryff CD, Keyes CL. The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology* 1995; 69(4): 719-27.
6. Ryff CD. Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of personality and social psychology* 1989;57(6):1069-1081.
7. Wang HR, Cho H, Kim DJ. Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders* 2018; 226: 1-5.

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

8. Saquib N, Saquib J, Wahid A, Ahmed AA, Dhuhayr HE, Zaghloul MS, Et al. Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports* 2017; 6: 112-7.
9. Goh C, Jones C, Copello A. A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric Quarterly* 2019; 90(4): 747-60.
10. Ghaderi F, Alaeinezhad N. The positive role of computer games in the development, psychological well-being and executive functions of children and adolescents. *Rooyesh* 2021; 9(11) :139-148. [Farsi]
11. Jones C, Scholes L, Johnson D, Katsikitis M, Carras MC. Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology* 2014; 5:76833.
12. Afriwilda MT. The Relationship Between Psychological Well-Being, Discipline and Online Gaming Addiction Among High School Students in Central Java. In2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020) 2021 (pp. 180-3). *Atlantis Press*.
13. Cherry MG, Fletcher I, O'sullivan H, Shaw N. What impact do structured educational sessions to increase emotional intelligence have on medical students? BEME Guide No. 17. *Medical Teacher* 2012; 34(1): 11-9.
14. Liu M, Ren S. Moderating effect of emotional intelligence on the relationship between rumination and anxiety. *Current Psychology* 2018; 37: 272-9.
15. Király O, Nagygyörgy K, Griffiths MD, Demetrovics Z. Problematic Online Gaming. Behavioral Addictions.
16. Nordby K, Løkken RA, Pfuhl G. Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology* 2019; 7: 1-2.
17. Noori F, Bonyadi F. Understanding the Relationship between Computer Games and Components of Emotional Intelligence Among Male Students in Tehran. *Rasaneh* 2016; 26(4): 149-73. [Farsi]
18. Dang DL, Zhang MX, Leong KK, Wu AM. The predictive value of emotional intelligence for internet gaming disorder: A 1-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2019; 16(15): 2762.
19. Kircaburun K, Demetrovics Z, Griffiths MD, Király O, Kun B, Tosuntaş ŞB. Trait emotional intelligence and internet gaming disorder among gamers: The mediating role of online gaming motives and moderating role of age groups. *International Journal of Mental Health and Addiction* 2020;18: 1446-57.
20. Delavar A. Research methods in psychology and educational sciences (5th edition). Tehran, Publishing House, 2021, pp. 65.
21. Khazaal Y, Breivik K, Billieux J, Zullino D, Thorens G, Achab S, Et al. Game addiction scale assessment through a nationally representative sample of young adult men: Item response theory graded–response modeling. *Journal of Medical Internet Research* 2018; 20(8): e10058.
22. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* 2009*,* 12(1): 77-95.
23. Nabi Zadeh S, Sharifi Fard S, Zoghi Paidar M, Zolgharnain M, Darki Z. Validation of the Persian version of the Online Game Addiction Scale among Adolescents. Bu Ali Sina University 2023, Hamedan, Iran (In Press). [Farsi]
24. Ryff CD. Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of*

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

Personality and Social Psychology 1989; 57(6): 1069-1081.

25. Khanjani M, Shahidi SH, Fathabadi J, Mazaheri MA, Shokri O. Factorial structure and psychometric properties of the short form (18 questions) of Ryff psychological well-being scale in male and female students. *Journal of Thought and Behavior in Clinical Psychology* 2014; 9(32): 27-36. [Farsi]
26. Wong CS, Law KS. The effects of leader and follower emotional intelligence on performance and attitude: An exploratory study. *Leadership Quarterly* 2002; 13: 243-74.
27. Ali Babaei G, Rahimi H, NabiZadeh S, Ramezani S, ShadGahraz S. Validation of Wang Low Emotional Intelligence Scale. *Culture in Islamic University* 2024; 14(1): (In Press). [Farsi]
28. Safari L. Investigating the effect of internet addiction on psychological well-being and aggression in students. *Research of Nations* 2023; 95: 99-117. [Farsi]
29. Kermani A, Basharpoor S, Narimani M. The Effectiveness of Computerized Training of Visual-Motor Skills on Motor Impulsivity and Response Inhibition in Children with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder, 2021; 21(4): 99-112. [Farsi]
30. Rice R. Video games in psychotherapy (1th ed). New York, Routledge publications, 2022. pp. 150.
31. Tas İ. The pattern of relationship between attachment styles, gaming addiction and empathetic tendency among adolescents. *Eurasian Journal of Educational Research* 2019; 19(83): 125-44.
32. Salehi M. The Effect of Computer Games on Emotional Intelligence of High School Students. *Information and Communication Technology in Educational Sciences* 2019; 9(3): 77-97.
33. Krishnamoorthy P, Kalpana B. Gaming addiction and its impact on emotional intelligence among school students during COVID–19 pandemic. *Current Pediatric Research* 2021. https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1553144.
34. Taherkhani M, Hasani J. Examining the relationship between emotional intelligence and the degree of addiction to computer games among teenagers. The 4th National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology, Social and Cultural Studies 2015. Tehran. Iran. [Farsi]
35. Estévez AN, Jáuregui P, Sánchez-Marcos I, López-González H, Griffiths MD. Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions* 2017; 6(4): 534-44.

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]

CCBY-NC.4.0 DEED

Comparing the Components of Psychological Well-Being and Emotional Intelligence in Players with and Without Computer Game Addiction in Secondary School Students of Alborz City: A Descriptive Study

Sayed Ali Sharifi Fard[1], Forough Asadi[2], Golnaz Ali Babaei[3], Ali Kermani[4], Safdar Nabi Zadeh[5]

Received: 02/04/24 Sent for Revision: 20/04/24 Received Revised Manuscript: 19/05/24 Accepted: 25/05/24

Background and Objectives: Computer games have become an important part of teenagers' lives. These games have positive and negative consequences, including addiction. Therefore, the aim of this study was to compare the components of psychological well-being and emotional intelligence in players with and without addiction to computer games.

Materials and Methods: The present research method is descriptive and the statistical population included all the students of secondary schools (second period) in the academic year of 1401-1402 in Alborz City; from this population, first, by multi-stage random cluster method and then by purposive method and by implementing a Game Addiction Scale (Game Addiction Scale; GAS-7) on computer game players, 112 participants were selected as the target sample (56 participants with addiction and 56 participants without addiction). After removing incomplete and outlier data, 51 participants remained in each group (102 in total). In addition to GAS-7, Ryff's Psychological Well-Being Scale (RPWS-18) and Wong Law's Emotional Intelligence Scale (WLEIS-16) were also implemented. Multivariate analysis of variance (MANOVA) test was used for the final analysis of the data.

Results: The results showed that addicted players scored significantly less in all psychological well-being components than the comparison group ($p<0.001$). Also, they obtained lower scores in the use and regulation of emotions ($p<0.001$).

Conclusion: Based on the results, players with addiction had weaker psychological well-being and emotional intelligence than the comparison group. Based on this, by identifying students with addiction, educational measures to improve emotional intelligence and well-being in secondary schools seem necessary.

Keywords: Computer game addiction, Psychological well-being, Emotional intelligence, Emotional regulation

Funding: This study was funded by the General Department of Education of Alborz Province.

Conflict of interest: None declared.

Ethical considerations: The Ethics Committee of Bu Ali Sina University approved the study (ID IR.BASU.REC.1402.005).

Authors' contributions:

- **Conceptualization:** Sayed Ali Sharifi Fard
- **Methodology:** Sayed Ali Sharifi Fard and Forough Asadi
- **Data collection:** Ali Kermani and Golnaz Ali Babaei
- **Formal analysis:** Safdar Nabizadeh and Golnaz Ali Babaei
- **Supervision:** Sayed Ali Sharifi Fard
- **Project administration:** Sayed Ali Sharifi Fard
- **Writing _ original draft:** Sayed Ali Sharifi Fard and Ali Kermani
- **Writing – review & editing:** Forough Asadi and Sayed Ali Sharifi Fard

Citation: Sharifi Fard SA, Asadi F, Ali Babaei G, Kermani A, Nabi Zadeh S. Comparing the Components of Psychological Well-Being and Emotional Intelligence in Players with and Without Computer Game Addiction in Secondary School Students of Alborz City: A Descriptive Study. *J Rafsanjan Univ Med Sci* 2024; 23 (2): 169-82. [Farsi]

1- MSc in Clinical Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran
2- MSc in General Psychology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Al-Zahra University, Tehran, Iran
ORCID: 0000-0003-0145-1754
(Corresponding Author) Tel: (071-38363076) , E-mail: forugh1997@gmail.com
3- MSc in Clinical Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran
4- PhD Student in Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, Isfahan University, Isfahan, Iran
5- PhD in Educational Psychology, Faculty of Economics and Social Sciences, Bu Ali Sina University, Hamedan, Iran

CCBY-NC.4.0 DEED

[Downloaded from journal.rums.ac.ir on 2026-11-11]

[DOI: 10.61186/jrums.23.2.169]