

The Development of Structural Model of Internet Game Addiction Based on Impulsivity with Mediation Role of Cognitive Emotion Regulation in Adolescents in Tehran City

Authors

Alireza Qmarsari Larijani¹, Seyyed Abolghasem Mehrinejad²,
Nemat Sotodehasl³

1- Ph.D Candidate in General Psychology, Semnan Branch, Islamic Azad University, Semnan, Iran

2- Corresponding author, Associate Professor, Department of Psychology, Faculty of Education Sciences and Psychology, Alzahra University, Tehran, Iran (Author Corresponding) a.mehrinejad@alzahra.ac.ir

3- Associate Professor, Department of Psychology, Semnan Branch, Islamic Azad University, Semnan

Abstract

Receive Date:
00/00/0000

Accept Date:
00/00/0000



Introduction: The purpose of the present study was to investigate development of a structural model of internet game addiction based on impulsivity with mediation role of cognitive emotion regulation in adolescents in Tehran city.

Method: This was descriptive-correlation research. The statistical population was male students in Tehran city in year academic 2023-2024. The sample size was selected and with random cluster sampling of 500 students. Data collection tools include the internet gaming disorder questionnaire (IGDQ) of Pontes and et al (2014); Barratt impulsivity scale 11 (BIS-11) of Patton and et al (1995) and cognitive emotion regulation questionnaire (CERQ) of Garnefski and Kraaij (2006). Data were analyzed using Pearson correlation and structural equations modeling.

Results: The results showed direct effect of impulsivity and cognitive emotion regulation were significant on internet game addiction. Also, the results showed that cognitive emotion regulation had a mediating role in relationship between impulsivity with internet game addiction.

Discussion and conclusion: Based on the results of this research, it is suggested that the relationship between these variables should be taken into consideration in interventions internet game addiction in students. Overall, identifying the variables influencing the occurrence of internet game addiction will help psychologists and counselors to focus on the aforementioned factors on internet game addiction and organize their activities, which will lead to providing more effective services to vulnerable clients.

Keywords

Keywords: Cognitive emotion regulation, impulsivity, internet game addiction.

Corresponding Author's E-mail

a.mehrinejad@alzahra.ac.ir
1.0009-0000-9129-5884
2.0000-0001-6584-8211
3. 0000-0001-7166-0602

Extended Abstract

Introduction: With the popularity of the internet come potential problems. There is evidence that some adolescent's students are using the internet irrationally and are even addicted to online games. Internet game addiction refers to "the persistent and repeated use of the internet to engage in games that result in impairment of daily life and the tendency to isolate oneself socially". This phenomenon is prevalent around the world, with one meta-analysis showing a global prevalence of 3.05% for internet game addiction. Since internet gaming became available to the public in the last 25 years, Internet gaming disorder emerged as a new diagnostic case and was established as a form of addiction in psychiatric diagnostic systems. It can also be said that adolescence is a transitional period, some of them may lack accurate knowledge of their own behavior and sufficient self-control, and some may be especially exposed to factors related to continuous online/offline gaming and suffer damage. Become physical and psychological. Therefore, in the absence of such research, it is not possible to have a clear insight and accurate vision of behavioral addictions, including addiction to internet games in teenagers, and in planning and policy-making in this field, from the results of such research. We will be deprived. Therefore, it is important to conduct such research, and the education organization, especially in Tehran, can be one of the beneficiaries of the results of this research. The purpose of the present study was to investigate development of a structural model of internet game addiction based on impulsivity with mediation role of cognitive emotion regulation in adolescents in Tehran city.

Method: This was descriptive-correlation research. The statistical population was male students in Tehran city in year academic 2023-2024. The sample size was selected and with random cluster sampling of 500 students. The current research is of descriptive correlational type and by structural equation modeling method. The statistical population of the research was all high school male students in Tehran city in the academic year of 2023-2024. Although there is no general agreement about the sample size required for factor analysis and structural equation modeling, but according to many researchers, the minimum sample size required is 200. Kline (41) also believes that 20 samples are necessary for each variable, therefore, in the present study, based on Kline suggestion and taking into account the possibility of dropping some answer sheets; a sample size of 500 people was selected. A random cluster sampling method was used to select high school students. In this way, the city of Tehran city was divided into 5 educational regions (west, east, north, south and center) and then 2 schools from each region and 2 classes from each school were included in the research. For this purpose, 10 schools were selected and 50 people from each school and 2 classes of 25 people from each school entered the research and answered the questions. Data collection tools include the internet gaming disorder questionnaire (IGDQ) of Pontes and et al (2014), Barratt impulsivity scale 11 (BIS-11) of Patton and et al (1995) and cognitive emotion regulation questionnaire (CERQ) of Garnefski and Kraaij (2006). Data were analyzed using Pearson correlation and structural equations modeling.

Results: The results showed direct effect of impulsivity and cognitive emotion regulation were significant on internet game addiction. Also, the results showed that cognitive emotion regulation had a mediating role in relationship between impulsivity with internet game addiction. Table 1 shows the fit indices of the research model.

Table 1: fit indicators of the research model

Measure	Threshold	acceptable value
CMIN	210.40	-
DF	13	-
CMIN/DF	1.62	<3
Sig	0/001	-
RMSEA	0.034	<0.08
PCLOSE	0.001	>0.90
CFI	0.95	>0.90
AGFI	0.91	>0.90
PCFI	0.62	>0.60
PNFI	0.76	>0.60
IFI	0.92	>0.90
GFI	0.98	>0.90
NFI	0.93	>0.90

In order to test the desired model in the current research, the structural equation modeling method (SEM) has been applied. To check the suitability of the model, the indicators listed in Table 5- have been used. Also, if the normalized fit index (NFI), non-normed fit (NNFI), comparative fit (CFI), incremental fit (IFI), goodness of fit (GFI) and adjusted goodness of fit (AGFI) are greater than 0.90 And for the parsimonious fit (PCFI), the parsimonious normalized fit (PNFI) should be above 0.60 and they indicate the appropriate and optimal fit of the model. Based on the results of the final research model, as can be seen, these indicators are all favorable. Also, if the value obtained from the root mean square error of approximation (RMSEA) index is less than 0.08, it indicates the fit of the model (48), which in this research has a significant value for the approximation index of goodness of fit (PCLOSE) and the RMSEA index is 0.001. It is equal to 0.035, which indicates the fit of the model based on Klein's model. Finally, based on the results, 69% of addiction to internet games is explained. In other words, impulsivity can explain 69% of the variance of internet game addiction with the mediating role of maladaptive and adaptive cognitive emotion regulation strategies.

Conclusion: In explaining the mediating role of cognitive regulation of maladaptive emotion in the relationship between impulsivity and internet game addiction in teenagers, it can be said that being impulsive cause's emotional problems to arise in a person and these problems are caused by a person's situation. stressful situations disables and causes the person to use more maladaptive cognitive emotion regulation strategies, and to get rid of these maladaptive strategies, he turns to internet and online games, and by continuing to use them and being unable to manage time, to It becomes addictive. Also, in explaining the mediating role of cognitive regulation of adaptive emotion in the relationship between impulsivity and internet game addiction in adolescents, it can be said that adolescents who have less impulsivity cause more adaptive cognitive regulation of emotion in stressful situations. use and experience more positive emotional-psychological functions and less feeling of isolation and distance from Others, including family members and friends, do, and such teenagers will have more favorable social

relationships with others and use internet games for entertainment as much as needed and show less signs of internet game addiction. Based on the results of this research, it is suggested that the relationship between these variables should be taken into consideration in interventions internet game addiction in students. Overall, identifying the variables influencing the occurrence of internet game addiction will help psychologists and counselors to focus on the aforementioned factors on internet game addiction and organize their activities, which will lead to providing more effective services to vulnerable clients.

Ethical Considerations

Compliance with ethical guidelines: In the present study, the ethical approval of research, including secrecy, confidentiality and privacy of individuals, were observed, and participation in the research did not cause any possible harm to the participants.

Funding

The study was conducted without the funding of any institution or organization

Conflict of interest

According to the authors, this article has no funding or conflict of interest.

Authors' contribution

The first author is the main researcher of this study. The second author is the supervisor. This article is taken from a doctoral thesis of the first author in psychology at the Islamic Azad University, Semnan branch, and the second author and third as supervisors and advisors, respectively, to guide and supervise the proper conduct and implementation of the research.

فدایند ویدایش نشانه

تدوین مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های اینترنتی بر اساس تکانشگری با میانجی‌گری راهبردهای تنظیم شناختی هیجان در نوجوانان شهر تهران

نویسندگان

علیرضا کیومرثی لاریجانی^۱، دکتر سید ابوالقاسم مهری‌نژاد^{۲*}، دکتر نعمت ستوده اصل^۳

۱- دانشجوی دکتری روانشناسی عمومی، واحد سمنان، دانشگاه آزاد اسلامی، سمنان، ایران

alireza.qmarsilarijani.2024@gmail.com

۲- نویسنده مسئول، دانشیار، گروه روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه الزهراء، تهران،

ایران (نویسنده مسئول) a.mehrinejad@alzahra.ac.ir

۳- دانشیار، گروه روانشناسی، واحد سمنان، دانشگاه آزاد اسلامی، سمنان، ایران

sotodeh1@yahoo.com

چکیده

مقدمه: هدف از پژوهش حاضر بررسی تدوین مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های اینترنتی بر اساس تکانشگری با میانجی‌گری راهبردهای تنظیم شناختی هیجان در نوجوانان شهر تهران بود.

روش: روش این مطالعه توصیفی-همبستگی بود. جامعه آماری کلیه دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه دوم شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۳ بودند. حجم نمونه با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی ۵۰۰ نفر انتخاب شد. ابزار گردآوری داده‌های پژوهش شامل آزمون اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (IGD-20 Test) پونتز و همکاران (۲۰۱۴)، مقیاس تکانشگری بارات (BIS-11) پاتون و همکاران (۱۹۹۵) و فرم کوتاه پرسشنامه تنظیم شناختی هیجانی (CERQ) گرانفسکی و کرایچ (۲۰۰۶) بود. داده‌ها با استفاده از همبستگی پیرسون و معادلات ساختاری تحلیل شد.

نتایج: یافته‌های پژوهش نشان داد که اثرات مستقیم تکانشگری و راهبردهای تنظیم شناختی هیجان بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی معنادار بود. همچنین نتایج نشان داد که راهبردهای تنظیم شناختی هیجان در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی نقش میانجی و معنادار دارد.

نتیجه‌گیری: بر اساس نتایج این پژوهش پیشنهاد می‌شود که رابطه بین این متغیرها در مداخله‌های مرتبط با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی دانش‌آموزان مورد توجه قرار گیرد. در مجموع، شناسایی متغیرهای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های اینترنتی به متخصصان روانشناسی و مشاوره کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی تمرکز کنند و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان آسیب‌پذیر می‌شود.

تاریخ دریافت:
....../.../..

تاریخ پذیرش:
....../.../..



کلیدواژه‌ها

کلیدواژه‌ها: اعتیاد به بازی‌های اینترنتی، تکانشگری، راهبردهای تنظیم شناختی هیجان.

پست الکترونیکی
نویسنده مسئول

a.mehrinejad@alzahra.ac.ir

مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول است

مقدمه

علايق موجود به دليل بازی»، «مشارکت مداوم در بازی با وجود پیامدهای منفی»، «گمراه کردن درمانگران و عزیزان در مورد زمان صرف شده برای بازی»، «بازی به عنوان مکانیزم مقابله» و «خطر بالای از دست دادن روابط مهم و اختلال در زمینه های مهم عملکرد مانند مدرسه یا کار». برای تشخیص این عارضه، حداقل پنج علامت باید شناسایی شود که کمتر از ۱۲ ماه طول کشیده باشد (۹).

از آنجایی که بازی اینترنتی در ۲۵ سال گذشته در دسترس عموم قرار گرفت، اختلال بازی اینترنتی به عنوان یک مورد تشخیصی جدید ظهور کرد و در سیستم‌های تشخیصی روانپزشکی به عنوان نوعی اعتیاد تثبیت شد (۱۱). لذا پژوهش‌هایی که بتواند به شناخت عوامل موثر بر آن بپردازد اهمیت دارد که از جمله آنها می‌توان به تکانشگری اشاره کرد (۱۲). اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی دارای عوامل تعیین کننده متعددی از جمله عوامل بیولوژیکی، محیطی، اجتماعی و عاطفی است (۱۳). علاوه بر این، اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی به شدت با سایر شرایط و ویژگی‌های روانی مانند پرخاشگری (۱۴)، اضطراب (۱۵)، افسردگی (۱۶)، فوبیای اجتماعی (۱۷) و اختلال نقص توجه-بیش فعالی همراه است (۱۸ و ۱۹). در میان شرایط بالینی ذکر شده، اینها معمولاً با مشکل در کنترل تکانه‌ها همراه هستند که ممکن است منجر به اختلالات منفی در حوزه‌های مختلف زندگی شود (۱۲).

همچنین شیوع اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در بین پسران به طور قابل توجهی بیشتر از دختران است و گیرهای ویدیویی دو ویژگی شخصیتی غالب تکانشگری و هیجان‌طلبی را نشان می‌دهند (۲۰). تکانشگری یک سازه چندوجهی است که به عنوان تمایل به پاسخگویی با دوراندیشی و تفکرات قبلی اندک تعریف شده است و غالباً با پیامدهای منفی برای فرد یا دیگران همراه است (۲۱). پژوهش‌ها حاکی از یک رابطه علی بین تکانشگری اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی است، به طوری که سطوح بالاتر تکانشگری با افزایش خطر اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی مرتبط است (۲۲ و ۲۳). بنابراین اختلال اعتیاد به بازی‌های اینترنتی اغلب با رفتار تکانشی همراه است و در علت آن به عنوان یک عامل خطر در نظر گرفته می‌شود (۲۴).

امروزه تقریباً نیمی از جمعیت جهان به دلایل مختلفی به اینترنت دسترسی دارند و از آن برای کارهای مختلف از جمله امور تحصیلی، شغلی، ارتباط با دیگران، تجارت، تحقیق و همچنین بازی کردن استفاده می‌کنند (۱). برای بخش کوچکی از این افراد یعنی کاربران اینترنت، استفاده از آن می‌تواند به یک اختلال شدید به نام اختلال بازی اینترنتی تبدیل شود (۲). بازی را می‌توان از طریق کنسول، موبایل، رایانه‌های شخصی، تبها (صفحات باز وب در یک مرورگر) و لپ‌تاپ‌ها در دسترس قرار داد (۳). اعتیاد به بازی‌های اینترنتی امروزه اعتیادی است که به سرعت در بین کاربران فناوری گسترش یافته است (۴) و به عنوان اختلال اعتیاد به اینترنت، اختلال بازی آنلاین و موارد مشابه نیز شناخته می‌شود (۵). امروزه با نفوذ اینترنت و گوشی‌های هوشمند و دسترسی آسان نوجوانان به آن، مشاهده می‌شود که بسیاری از آنها به بازی‌های اینترنتی جذب و معتاد شده‌اند (۶). اعتیاد به بازی‌های اینترنتی به «استفاده مداوم و مکرر از اینترنت برای شرکت در بازی‌هایی که منجر به اختلال در زندگی روزمره فرد و تمایل به انزوای اجتماعی وی می‌شود» اشاره دارد (۷).

این پدیده در سراسر جهان شایع است، با یک متاآنالیز شیوع جهانی ۳/۰۵ درصد اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را نشان می‌دهد (۸). اعتیاد به بازی‌های اینترنتی به عنوان یک اختلال روانی در بخش سوم (III) در DSM-5 انجمن روانپزشکی آمریکا (۹) پیشنهاد شده است و به عنوان یک اختلال ناشی از رفتارهای اعتیاد آور در یازدهمین نسخه از طبقه بندی بیماری‌های منتشر شده (ICD-11) شناخته شده است، با در نظر گرفتن آن به عنوان الگوی مداوم و مکرر درگیر شدن در بازی‌های اینترنتی با وجود آسیب جسمی و روانی به عنوان یک اختلال تعریف شده است (۱۰). در نسخه پنجم کتابچه راهنمای تشخیصی و آماری طبقه‌بندی اختلالات روانی (DSM-5)، اختلال بازی اینترنتی را با ۹ علامت فهرست می‌کند: «اشتغال به بازی»، «علائم ترک زمانی که بازی غیرممکن می‌شود (عمدتاً تحریک‌پذیری یا اضطراب)»، «تحمل ناشی از عادت کردن»، «تلاش‌های ناموفق برای کنترل بازی»، «از دست دادن

مستعد کننده بالقوه برای ایجاد اختلالات خاص استفاده از اینترنت، مانند اختلال بازی اینترنتی باشد (۲۷).

افزون بر این، در اهمیت و ضرورت پژوهش می‌توان گفت که افرادی که درگیر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی هستند نسبت به سایر افراد بهنجار که استفاده زمان‌بندی شده‌تر و بهنجاری از بازی‌های اینترنتی می‌کنند، احساس تنهایی (۳۳)، ناگویی در شناسایی و توصیف هیجان‌ات (۳۴)، سوء استفاده بیشتر از مواد مخدر (۳۵)، تجربه اختلالات روانی بیشتر (۳۶) و هیجان‌ات منفی (علائم افسردگی، استرس و اضطراب) بیشتری از خود بروز می‌دهند (۳۷ و ۳۸). لذا با توجه به این مشکلات که ذکر شده انجام تحقیقاتی که بتواند به شناخت عوامل موثر بر بازی‌های اینترنتی در نوجوانان بپردازد از اهمیت پژوهشی برخوردار است و می‌توان از نتایج به دست آمده در زمینه برنامه‌ریزی و سیاست‌گذاری در راستای مدیریت و کاهش مشکلات ناشی از اعتیادهای رفتاری از جمله اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان استفاده کرد. همچنین می‌توان گفت که نوجوانی یک دوره گذار است (۳۹)، برخی از آنان ممکن است فاقد دانش دقیق از رفتار خود و کنترل کافی بر خود باشند، و برخی ممکن است به ویژه در معرض عوامل مرتبط با بازی مداوم آنلاین/آفلاین باشند و دچار آسیب‌های جسمانی و روانشناختی شوند (۴۰). لذا در صورت نبود و عدم انجام چنین تحقیقاتی نمی‌توان بینش روشن و چشم‌انداز دقیقی از اعتیادهای رفتاری از جمله اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان داشت و در برنامه‌ریزی و سیاست‌گذاری در این زمینه، از نتایج تحقیقات این چنینی محروم خواهیم ماند. بنابراین انجام اینگونه تحقیقات اهمیت دارد و سازمان آموزش و پرورش به ویژه در شهر تهران می‌توانند از بهره‌وران نتایج این پژوهش باشند.

سوال پژوهش

از این رو، سوال پژوهش این بود که آیا مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های اینترنتی بر اساس تکانشگری با میانجی‌گری راهبردهای تنظیم شناختی در نوجوانان برازش دارد؟

روش

پژوهش حاضر از نوع توصیفی همبستگی است و با روش مدلیابی معادلات ساختاری انجام شد. جامعه آماری

بر اساس آنچه گفته شد تکانشگری (۱۲، ۲۲، ۲۳ و ۲۵) نقش تبیین کننده مهمی در اعتیاد به بازی‌های اینترنتی دارند، اما آنچه کمتر به آن توجه شده است، بررسی نقش متغیرهای میانجی در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی است، که در این میان از جمله متغیرهایی که می‌تواند در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی نقش میانجی ایفا کند، راهبردهای تنظیم شناختی هیجان است، چرا که در تحقیقات قبلی نشان داده شده است که راهبردهای تنظیم هیجان می‌تواند تبیین کننده اعتیاد به بازی‌های اینترنتی باشند، به طوری که می‌توان گفت که انجام بازی‌های اینترنتی و استفاده از رسانه‌های اجتماعی با راهبردهای مدیریت و تنظیم هیجان ضعیف مرتبط دانسته‌اند (۲۶). علاوه بر این، نشان داده شده است که وقتی افراد مبتلا به اختلال در تنظیم هیجان (بدتنظیمی هیجانی)، هیجان‌ات منفی را تجربه می‌کنند، احتمال بیشتری دارد که رفتارهای اعتیادآور اینترنتی از خود نشان دهند، با بازی بیش از حد در اینترنت به آن اعتیاد پیدا کنند (۲۷ و ۲۸).

تنظیم شناختی هیجان به عنوان راهبردهایی تعریف شده‌اند که توسط گارنفسکی و همکاران ارائه شده است که افراد از آنها به عنوان راهبردهای مقابله‌ای برای رویارویی با موقعیت‌های استرس‌زا و مدیریت و کنترل اطلاعات برانگیخته هیجانی استفاده می‌کنند (۲۹). به عبارتی توانایی تنظیم هیجان‌ات شامل تغییر زمان، شدت، مدت، ظرفیت و/یا بیان هیجان‌ات برای برآوردن اهداف یا خواسته‌های موقعیتی است (۳۰). اینکه راهبردهای تنظیم شناختی هیجان چگونه می‌تواند نقش میانجی احتمالی را ایفا کند می‌توان گفت که تکانشگری بر روی تنظیم هیجان تاثیر دارند (۳۱) و تکانشگری می‌تواند سطح بدتنظیمی هیجان و تنظیم هیجان ناسازگارانه را بالا برد (۳۲). لذا راهبردهای تنظیم هیجان از پیشنهادها این پژوهش (تکانشگری) تاثیر می‌پذیرد (۳۱ و ۳۲) و بر پیامدها (اعتیاد به بازی‌های اینترنتی و آنلاین) تاثیر می‌گذارد (۲۸)، که این شرایط می‌تواند راهبردهای تنظیم شناختی هیجان را در این پژوهش به عنوان یک متغیر میانجی مناسب مطرح کند. بنابراین همان‌طور که گفته شد به نظر می‌رسد ناتوانی در مدیریت هیجان‌ات یک عامل

که برای سوال ۱۹ کاملاً مخالفم ۵ نمره، مخالفم ۴ نمره، نه موافقم و نه مخالفم ندارم ۳ نمره، موافقم ۲ نمره و کاملاً موافقم ۱ نمره تعلق می‌گیرد. دامنه نمرات بین ۲۰ تا ۱۰۰ است. نمره بالاتر نشان دهنده اعتیاد بیشتر به بازی‌های اینترنتی است و نمره بالاتر از ۷۱ به عنوان فرد دارای اختلال در نظر گرفته می‌شود (پونتز و همکاران، ۲۰۱۴). سازندگان، روایی پرسشنامه با روش تحلیل عاملی اکتشافی بررسی و مقدار خطای ریشه‌ی مجذور میانگین تقریب (RMSEA) ۰/۰۴۸ به دست آورده و همچنین برای بررسی پایایی از آلفای کرونباخ استفاده شده است که ضرایب برای برجستگی ۰/۹۰، تغییر خلق ۰/۹۱، تحمل ۰/۹۰، نشانه‌های ترک ۰/۹۲، تضاد ۰/۸۹ و بازگشت ۰/۸۸ و کل سوالات ۰/۹۱ به دست آمده است (پونتز و همکاران، ۲۰۱۴). این پرسشنامه در ایران ترجمه و هنجاریابی شده است و روایی پرسشنامه با روش تحلیل عاملی اکتشافی بررسی و مقدار خطای ریشه‌ی مجذور میانگین تقریب (RMSEA) ۰/۰۴۳ به دست آورده و همچنین برای بررسی پایایی از آلفای کرونباخ استفاده شده است که ضرایب کرونباخ برای برجستگی ۰/۹۸، تغییر خلق ۰/۵۳، تحمل ۰/۷۲، نشانه‌های ترک ۰/۹۷، تضاد ۰/۷۸، بازگشت ۰/۸۳ و کل سوالات ۰/۹۱ و همچنین ضرایب پایایی آزمون-بازآزمون محاسبه و ضرایب همبستگی پیرسون برای برجستگی ۰/۷۱، تغییر خلق ۰/۴۱، تحمل ۰/۷۱، نشانه‌های ترک ۰/۷۸، تضاد ۰/۵۴، بازگشت ۰/۷۴ و کل سوالات ۰/۹۴ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است (۴۳). در سایر پژوهش‌ها در خارج از کشور آلفای کرونباخ بررسی و ضرایب در دامنه ۰/۷۳ تا ۰/۸۹ به دست آمده است که نشان دهنده پایایی مطلوب و قابل قبول پرسشنامه است (۴۴). در پژوهش حاضر برای بررسی پایایی از ضرایب آلفای کرونباخ استفاده شده است و ضرایب آلفای کرونباخ برای برجستگی ۰/۷۰، تغییر خلق ۰/۷۳، تحمل ۰/۸۰، نشانه‌های ترک ۰/۸۱، تضاد ۰/۷۳ و بازگشت ۰/۸۶ و کل سوالات ۰/۹۲ محاسبه و به دست آمد.

مقیاس تکانشگری بارات (BIS-11): این

مقیاس توسط پاتون و همکاران (۴۵) تهیه شده است و ۳۰ سوال دارد و که سه خرده مقیاس بی برنامه‌گی (به صورت جهت‌یابی آنی یا فقدان آینده نگری مشخص می‌شود) با سوالات ۱، ۵، ۸، ۱۰، ۱۱، ۱۳، ۱۹، ۲۲ و ۳۰، تکانشگری حرکتی (عمل کردن بدون فکر و تامل) با سوالات ۲، ۳، ۹،

پژوهش کلیه دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۲ بودند. با وجود آنکه در مورد حجم نمونه لازم برای تحلیل عاملی و مدل‌یابی معادلات ساختاری توافق کلی وجود ندارد، اما به زعم بسیاری از پژوهشگران حداقل حجم نمونه لازم ۲۰۰ می‌باشد. کلاین (۴۱) نیز معتقد است برای هر متغیر ۲۰ نمونه لازم است، بنابراین، در پژوهش حاضر بر مبنای پیشنهاد کلاین و با احتساب احتمال ریزش برخی پاسخنامه‌ها، حجم نمونه ۵۰۰ نفر انتخاب شد. برای انتخاب دانش‌آموزان دوره متوسطه از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی استفاده شد. به این صورت شهر تهران به ۵ منطقه آموزشی (غرب، شرق، شمال، جنوب و مرکز) تقسیم و سپس از هر منطقه ۲ مدرسه و از هر مدرسه ۲ کلاس وارد پژوهش شد. برای این منظور از ۱۰ مدرسه انتخاب و از هر مدرسه ۵۰ نفر و از هر مدرسه ۲ کلاس ۲۵ نفره وارد پژوهش شد و به سوالات پاسخ دادند. تحصیل در مقطع متوسطه؛ دامنه سنی ۱۶ تا ۱۸ سال و نداشتن اختلالات روان‌شناختی به گزارش خود شرکت‌کننده از ملاک‌های ورود به پژوهش بود و ناقص بودن پاسخ به گویه‌های پرسشنامه از ملاک‌های خروج از پژوهش بود. در سطح توصیفی جهت سنجش متغیرهای پژوهش از میانگین و انحراف معیار استفاده شد. در سطح استنباطی جهت بررسی روابط بین متغیرها از ضریب همبستگی پیرسون و مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. نرم افزار تحلیل داده‌ها برنامه SPSS و AMOS نسخه ۲۸ بود.

ابزارها

آزمون اعتیاد به بازی‌های اینترنتی (IGD-20 Test):

این آزمون توسط پونتز و همکاران (۴۲) تدوین شده است و شامل ۲۰ سوال است که ۶ مولفه برجستگی با سوالات ۱، ۳ و ۱۳؛ تغییر خلق با سوالات ۲، ۸ و ۱۴؛ تحمل با سوالات ۳، ۹ و ۱۵؛ نشانه‌های ترک ۴، ۱۰ و ۱۶؛ تضاد با سوالات ۵، ۱۱، ۱۷، ۱۹ و ۲۰؛ بازگشت با سوالات ۶، ۱۲ و ۱۸ را اندازه‌گیری می‌کند. سوالات از کاملاً مخالفم تا کاملاً موافقم در یک طیف لیکرتی طبقه‌بندی می‌شود. به این صورت که کاملاً مخالفم ۱ نمره، مخالفم ۲ نمره، نظری ندارم ۳ نمره، موافقم ۴ نمره و کاملاً موافقم ۵ نمره تعلق می‌گیرد. سوال ۱۹ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شود، به این صورت

غیرانطباقی (سرزنش خود با سوالات ۱ و ۲؛ سرزنش دیگران با سوالات ۱۷ و ۱۸؛ نشخوارگری با سوالات ۵ و ۶؛ فاجعه نمایی با سوالات ۱۵ و ۱۶) و راهبردهای انطباقی (دیدگاه‌گیری با سوالات ۱۳ و ۱۴؛ تمرکز مجدد مثبت با سوالات ۷ و ۸؛ ارزیابی مجدد مثبت با سوالات ۱۱ و ۱۲؛ پذیرش با سوالات ۳ و ۴؛ تمرکز مجدد بر برنامه‌ریزی با سوالات ۹ و ۱۰) را اندازه‌گیری می‌کند. نمره‌گذاری پرسشنامه در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای می‌باشد به این صورت که همیشه نمره ۵، اغلب نمره ۴، مرتباً نمره ۳، گاهی نمره ۲، هرگز نمره ۱ تعلق می‌گیرد. حداقل و حداکثر نمره در هر خرده مقیاس به ترتیب ۲ و ۱۰ است و نمره بالاتر نشان دهنده استفاده بیشتر فرد از آن راهبرد شناختی محسوب می‌شود. سازندگان روایی و پایایی آن را محاسبه و برای بررسی پایایی از آلفای کرونباخ استفاده و ضرایب برای سرزنش خود ۰/۶۸، سرزنش دیگران ۰/۷۷، نشخوارگری ۰/۷۹، فاجعه‌نمایی، ۰/۸۱، دیدگاه‌گیری ۰/۷۹، تمرکز مجدد مثبت ۰/۸۰، ارزیابی مجدد مثبت ۰/۸۱، پذیرش ۰/۷۳ و تمرکز مجدد بر برنامه‌ریزی ۰/۷۹ به دست آورده‌اند و برای بررسی روایی از روایی ملاکی (همزمان) استفاده و ضریب همبستگی آن افسردگی از چک لیست اختلالات روانی (SCL-90) در اگوتیس و همکاران (۴۹) بررسی و ضرایب همبستگی پیرسون برای تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه در دامنه ۰/۵۰ تا ۰/۵۳ و ضرایب همبستگی پیرسون برای تنظیم شناختی هیجان سازگارانه ۰/۱۳- تا ۰/۲۱- و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است (۴۸). این پرسشنامه در ایران ترجمه و هنجاریابی شده است و نتایج تحلیل عاملی تاییدی دو عاملی نیز گزارش و مقادیر نسبت کای اسکور به درجه آزادی X^2/d ، شاخص برازش مقایسه‌ای (CFI) و خطای ریشه مجذور میانگین تقریب (RMSEA) به ترتیب ۱/۴۵، ۰/۹۸۰ و ۰/۰۳ به دست آمده است و روایی ملاکی (همزمان) با مقیاس افسردگی، اضطراب و استرس (DASS) لوی‌باند و لوی‌باند (۵۰) بررسی و ضرایب همبستگی پیرسون برای راهبردهای تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه با افسردگی، اضطراب و استرس به ترتیب ۰/۴۸-، ۰/۴۴- و ۰/۴۶- و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است (۵۱). همچنین در نسخه

۱۲، ۱۴، ۱۵، ۱۸، ۲۱، ۲۴، ۲۵، ۲۶ و ۲۸ و تکانشگری شناختی (گرفتن تصمیم‌گیری سریع) با سوالات ۴، ۷، ۱۶ و ۲۷ را اندازه‌گیری می‌کند. نمره‌گذاری پرسشنامه در طیف لیکرت ۴ درجه‌ای می‌باشد به این صورت که هیچ‌گاه/به ندرت ۱ نمره، گاهی اوقات ۲ نمره، اغلب ۳ نمره و اکثر اوقات/همیشه ۴ نمره تعلق می‌گیرد. سازندگان مقیاس پایایی آن را بررسی و ضرایب آلفای کرونباخ در دامنه ۰/۷۹ تا ۰/۸۲ به دست آورده‌اند و همچنین روایی همگرایی آن با ۳۴ سوال مقیاس تکانشگری بارات (BIS-10) پاتون (۴۶) بررسی و ضریب همبستگی ۰/۹۸ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آورده‌اند (۴۵). این مقیاس در ایران ترجمه و هنجاریابی شده است و نتایج تحلیل عاملی اکتشافی اندازه شاخص کیفیت نمونه‌برداری کایزر-مایر-اولکین محاسبه و برابر ۷۷/۹ و معنادار در سطح ۰/۰۰۱ به دست آمده است و با توجه به مقدار ارزش ویژه بالاتر از یک و نمودار اسکری سه عامل استخراج شدند و این سه عامل در مجموع ۳۲/۶۰ درصد از واریانس کل را مورد ارزیابی قرار دادند. همچنین پایایی مقیاس به دو شیوه آلفای کرونباخ و بازآزمایی (با فاصله ۲ هفته) بررسی و ضرایب آلفای کرونباخ برای عدم برنامه‌ریزی ۰/۸۰، تکانشگری حرکتی ۰/۶۷، تکانشگری شناختی ۰/۷۰ و کل سوالات ۰/۸۱ و همچنین مقادیر ضریب بازآزمایی (ضریب همبستگی پیرسون) برای عدم برنامه‌ریزی ۰/۷۹، تکانشگری حرکتی ۰/۷۳، تکانشگری شناختی ۰/۴۹ و کل سوالات ۰/۷۷ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمد است (۴۷). افزون بر این در نسخه هنجاریابی شده روایی آن محاسبه و ضرایب همبستگی پیرسون برای عدم برنامه‌ریزی، تکانشگری حرکتی و تکانشگری شناختی با نمره کل آن به ترتیب ۰/۸۰، ۰/۷۴ و ۰/۴۷ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است که نشان دهنده روایی سازه مقیاس تکانشگری است (۴۷). در پژوهش حاضر برای بررسی پایایی از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده است و ضریب آلفای کرونباخ برای عدم برنامه‌ریزی ۰/۷۸، تکانشگری حرکتی ۰/۷۶، تکانشگری شناختی ۰/۸۱ و کل سوالات ۰/۹۰ محاسبه و به دست آمد.

فرم کوتاه پرسشنامه تنظیم شناختی هیجانی

(CERQ): این پرسشنامه توسط گرانفسکی و کرایچ (۴۸) تهیه شده است و شامل ۱۸ سوال و ۲ بعد راهبردهای

پذیرش ۰/۸۰، تمرکز مجدد بر برنامه‌ریزی ۰/۷۰، کل سوالات راهبردهای تنظیم شناختی هیجان سازگاران ۰/۷۷ و کل سوالات راهبردهای تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران ۰/۸۶ و معنادار در سطح ۰/۰۱ به دست آمده است (۵۱). در پژوهش حاضر برای بررسی پایایی از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده است و ضرایب آلفای کرونباخ برای سرزنش خود ۰/۷۳، سرزنش دیگران ۰/۸۵، نشخوارگری ۰/۷۱، فاجعه‌نمایی، ۰/۷۷، دیدگاه‌گیری ۰/۷۹، تمرکز مجدد مثبت ۰/۸۴، ارزیابی مجدد مثبت ۰/۹۱، پذیرش ۰/۹۳، تمرکز مجدد بر برنامه‌ریزی ۰/۷۹ و همچنین راهبردهای ناسازگاران ۰/۷۷، راهبردهای سازگاران و کل سوالات باهم ۰/۹۳ محاسبه و به دست آمده است.

و ۱۰۱ نفر (۲۰/۲ درصد) ۱۸ ساله بودند و میانگین و انحراف معیار سن به ترتیب ۱۶/۷۷ و ۰/۷۶ بود. در جدول ۱ شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش آمده است.

جدول ۱. شاخص‌های توصیفی و نرمال بودن متغیرهای پژوهش

متغیرهای پژوهش	میانگین	انحراف استاندارد	چولگی	کشیدگی
برجستگی	۸/۱۲	۳/۸۷	۰/۶۲	-۱/۳۲
تغییر خلق	۶/۲۰	۳/۵۲	۰/۵۶	-۱/۵۲
تحمل	۶/۸۸	۳/۶۳	۰/۵۷	-۱/۴۸
ترک	۹/۶۲	۳/۱۲	۰/۷۲	-۱/۲۴
تضاد	۶/۱۹	۳/۲۸	۰/۶۷	-۱/۲۷
بازگشت	۹/۸۵	۴/۵۳	۰/۵۲	-۱/۳۰
نمره کل اعتیاد به بازی‌های اینترنتی	۴۶/۸۶	۲۱/۰۸	۰/۶۷	-۱/۴۴
بی برنامه‌گی	۱۵/۶۶	۹/۱۱	۰/۹۵	-۰/۹۲
تکانشگری حرکتی	۲۰/۸۴	۱۱/۶۲	۰/۸۷	-۱/۱۰
تکانشگری شناختی	۷/۴۰	۴/۱۶	۰/۹۲	-۰/۹۵
نمره کل تکانشگری	۴۳/۹۰	۲۴/۷۱	۰/۹۰	-۱/۰۷
سرزنش خود	۳/۵۸	۲/۰۴	۱/۰۹	-۰/۲۶
سرزنش دیگران	۳/۵۹	۱/۸۲	۰/۷۰	-۰/۴۶
نشخوارگری	۳/۵۰	۲/۱۶	۱/۳۳	۰/۴۸
فاجعه‌نمایی	۳/۲۳	۱/۶۴	۱/۱۶	۰/۳۲
نمره کل تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران	۱۳/۹۰	۶/۸۶	۱/۱۱	-۰/۲۶
دیدگاه‌گیری	۶/۲۱	۲/۳۹	-۰/۷۹	-۰/۷۵
تمرکز مجدد	۵/۷۶	۲/۰۸	-۱/۰۳	-۰/۵۸
ارزیابی مجدد	۵/۸۹	۲/۵۴	-۰/۴۶	-۱/۳۱
پذیرش	۵/۸۵	۲/۴۵	-۰/۴۳	-۱/۰۸
تمرکز مجدد بر برنامه‌ریزی	۵/۵۳	۲/۴۷	-۰/۲۱	-۱/۲۰
نمره کل تنظیم شناختی هیجان سازگاران	۲۹/۲۳	۱۰/۸۹	-۰/۸۴	-۰/۹۹

ضریب کشیدگی استاندارد شده مردیا: ۲/۵۸

نرمال بودن چندمتغیره (Multivariate)

نتایج

تعداد پاسخ دهندگان ۵۰۰ نفر بودند که در این پژوهش داده پرت و انتهایی شناسایی نشد. از نظر سن ۲۱۶ نفر (۴۳/۲ درصد) ۱۶ ساله، ۱۸۳ نفر (۳۶/۶ درصد) ۱۷ ساله

مندرج در جدول ۱ مقدار ضریب مردیا ۲/۵۸ دست آمد که نشان دهنده نرمال بودن چندمتغیره توزیع نمرات است. از دیگر مفروضات مدل‌یابی معادلات ساختاری مفروضه استقلال خطاهاست مقدار آماره‌ی دوربین واتسون بین ۱/۵ الی ۲/۵ قرار داشت، لذا می‌توان استقلال خطاها را پذیرفت. مفروضه همخطی چندگانه نیز بررسی و هیچ کدام از مقادیر آماره تحمل کوچکتر از حد مجاز ۰/۱ و هیچ کدام از مقادیر عامل تورم واریانس بزرگ‌تر از حد مجاز ۱۰ نبود. لذا همخطی چندگانه وجود نداشت. در جدول ۲ ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش آمده است.

جدول ۲. ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش

متغیرهای پژوهش	۱	۲	۳	۴
۱- اعتیاد به بازی‌های اینترنتی	۱			
۲- تکانشگری	۰/۴۳**	۱		
۳- تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه	۰/۶۶**	۰/۳۹**	۱	
۴- تنظیم شناختی هیجان سازگارانه	-۰/۶۷**	-۰/۳۵**	-۰/۵۲**	۱

** معنادار در سطح ۰/۰۱

معناداری وجود دارد. بین تنظیم شناختی هیجان سازگارانه ($p < 0.01$, $r = -0.67$) با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی همبستگی منفی و معناداری وجود دارد. در جدول ۳ شاخص‌های برازندگی مدل پژوهش آمده است.

جدول ۱ میانگین و انحراف معیار و نرمال بودن متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. برای سنجش نرمال بودن تک متغیره داده‌ها از مقادیر چولگی و کشیدگی استفاده می‌شود که مقادیر آن باید در بازه ۲- تا ۲+ باشد که نشان دهنده نرمال بودن تک متغیره توزیع نمرات باشد (۴۱ و ۵۲)، که در این پژوهش مقادیر چولگی و کشیدگی در بازه ۲- تا ۲+ قرار داشت. همچنین برای بررسی نرمال بودن چندمتغیره داده‌ها از «ضریب کشیدگی استاندارد شده مردیا» استفاده می‌شود که مقدار به دست آمده برای ضریب مردیا باید کمتر از ۴ باشد (۴۱ و ۵۲) که بر اساس نتایج

جدول ۲ ماتریس همبستگی بین متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد. بین تکانشگری ($p < 0.01$)، تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه ($r = 0.66$) و تنظیم شناختی هیجان سازگارانه ($r = 0.67$) با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی همبستگی مثبت و معنادار در سطح ۰/۰۱ وجود دارد.

جدول ۳. شاخص‌های برازندگی مدل پژوهش

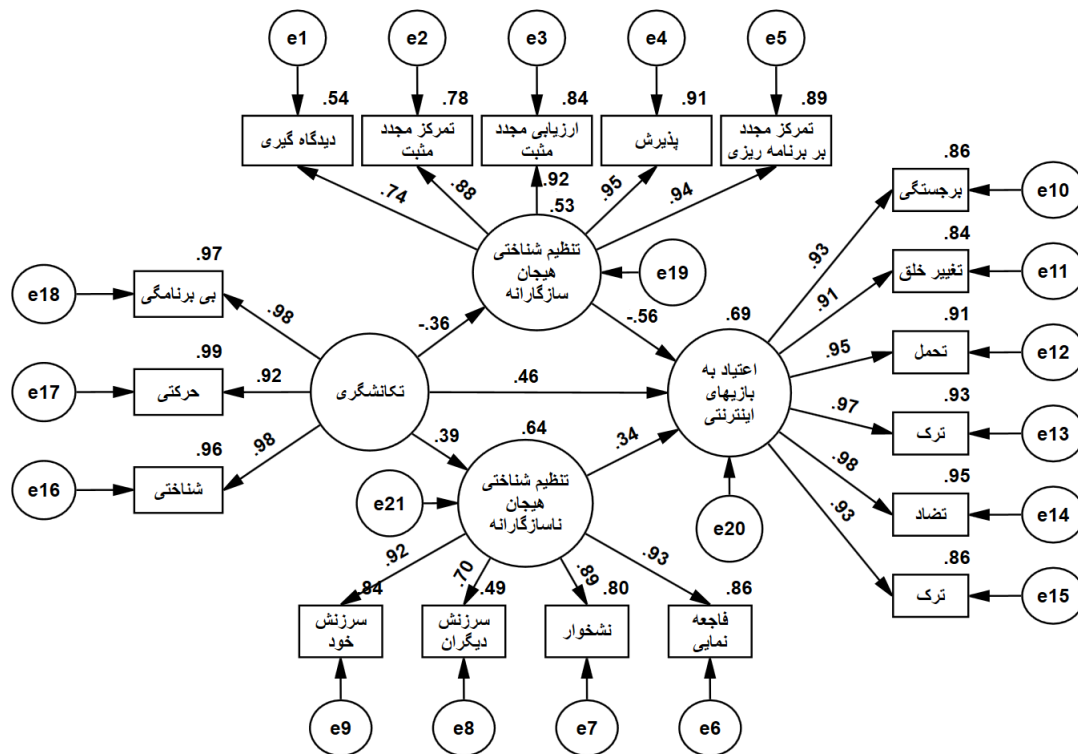
نوع شاخص	شاخص‌ها	مقدار به دست آمده	مقدار قابل قبول
شاخص‌های مطلق	کای اسکور هنجار شده (CMIN)	۲۱۰/۴۰	-
	درجه آزادی	۱۳۰	-
	CMIN/DF	۱/۶۲	کمتر از ۳
شاخص‌های نسبی	سطح معناداری	۰/۰۰۱	-
	خطای ریشه‌ی مجددور میانگین تقریب (RMSEA)	۰/۰۲۵	کمتر از ۰/۰۸
	شاخص تقریب برازندگی (PCLOSE)	۰/۰۰۱	-
	شاخص برازش مقایسه‌ای (CFI)	۰/۹۵	بیشتر از ۰/۹۰
	شاخص نیکویی برازش تعدیل شده یا انطباقی (AGFI)	۰/۹۱	بیشتر از ۰/۹۰
	شاخص برازش مقتصد (PCFI)	۰/۶۲	بیشتر از ۰/۶۰
	شاخص برازش هنجار شده مقتصد (PNFI)	۰/۷۶	بیشتر از ۰/۶۰
	شاخص برازندگی افزایشی (IFI)	۰/۹۲	بیشتر از ۰/۹۰
	شاخص توکر-لوئیس (TLI)	۰/۹۴	بیشتر از ۰/۹۰
	شاخص نیکویی برازش (GFI)	۰/۹۸	بیشتر از ۰/۹۰
شاخص برازش هنجار شده (NFI)	۰/۹۳	بیشتر از ۰/۹۰	

برازش (GFI)، شاخص برازندگی فزاینده (IFI)، شاخص توکر-لوئیس (TLI)، شاخص برازش تطبیقی (CFI) و ریشه دوم میانگین مجذورات خطای تقریب (RMSEA) مهمترین شاخص‌های برازش هستند. برای پژوهش حاضر، نتایج

در این پژوهش روش برآورد پارامتر، روش حداکثر درست‌نمایی (MLE) بوده است. بنا به پیشنهاد تامپسون (۵۳) زیر مجموعه شاخص‌های برازش کلی شامل خی دو، شاخص برازش هنجار شده (NFI)، شاخص نیکویی

پرسش را مطرح می‌کند که چگونه یک مدل با پارامترهای ناشناخته و مقادیر بهینه انتخاب شده برای آن مطلوب تشخیص داده می‌شود و با ماتریس کوواریانس جمعیت-در صورت وجود- منطبق می‌باشد؛ بنابراین برای حساس ساختن آن نسبت به اعداد پارامترهای تخمین زده شده در یک مدل کامل، مقادیر کمتر از $0/05$ نشان دهنده تناسب خوب و مقادیر بالاتر از $0/05$ نمایانگر خطاهای احتمالی در تخمین جمعیت می‌باشند. مطابق با جدول ۳ میزان شاخص RMSEA معادل $0/035$ به دست آمده است؛ بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که مدل با داده‌ها برازش بسیار خوبی داشته و متناسب است. در شکل ۱ مدل پیشنهادی و برازش شده پژوهش آمده است.

شاخص‌های برازش مدل از برازش مطلوبی برخوردار است. همچنین شاخص RMSEA باید زیر $0/08$ باشد. در این پژوهش شاخص RMSEA برابر $0/035$ می‌باشد که بر اساس مدل کلاین (۲۰۲۳) نشان دهنده برازش مدل است. آزمون RMSEA که در زمینه شاخص‌ها و معیارهای نیکویی برازش مدل از اهمیت چشمگیری برخوردار است، به سه دلیل پیشنهاد می‌شود. (۱) به میزان کافی نسبت به مدل نادرست حساس است، (۲) دستورالعمل‌های تفسیری استفاده شده در آن معمولاً نتیجه‌گیری مناسبی را در مورد کیفیت مدل ارائه می‌دهند و (۳) ممکن است به ایجاد فاصله اطمینان در اطراف RMSEA بیانجامد. شاخص RMSEA مقدار خطای احتمالی در جمعیت را تحلیل نموده و این



شکل ۱. مدل نهایی پژوهش

و سازگارانه ۶۹ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را تبیین کنند. در ادامه در جدول ۴ ضرایب استاندارد و مستقیم آمده است.

در شکل ۱ مدل نهایی پژوهش آمده است که بر اساس آن ۶۹ درصد از اعتیاد به بازی‌های اینترنتی تبیین می‌شود. به عبارتی می‌توان گفت تکانشگری می‌تواند با نقش میانجی راهبردهای تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه

جدول ۴. ضرایب مستقیم و استاندارد تکانشگری و راهبردهای تنظیم شناختی هیجان با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی

ضرایب غیراستاندارد		ضرایب استاندارد		مسیرهای مستقیم
Sig	T	ضریب b	ضریب بتا	
۰/۰۰۱	۱۰/۱۲	۰/۰۳	۰/۲۹	تکانشگری ← اعتیاد به بازی‌های اینترنتی
۰/۰۰۱	۴/۰۳	۰/۱۸	۰/۷۴	تنظیم شناختی هیجان سازگارانه ← اعتیاد به بازی‌های اینترنتی

تنظیم شناختی هیجان سازگاران	اعتیاد به بازی‌های اینترنتی	-۰/۵۶	-۰/۶۷	۰/۱۶	-۴/۲۷	۰/۰۰۱
-----------------------------	-----------------------------	-------	-------	------	-------	-------

بر اساس آنچه در جدول ۴ آمده است، مسیرهای تکانشگری و راهبردهای تنظیم شناختی هیجان به اعتیاد به بازی‌های اینترنتی معنادار است. در جدول ۵ نتایج بوت

جدول ۵. نتایج بوت استروپ تکانشگری با میانجی‌گری راهبردهای تنظیم شناختی هیجان بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی

معناداری	فاصله اطمینان		اثر استاندارد غیرمستقیم	مسیرهای غیرمستقیم
	حد بالا	حد پایین		
۰/۰۰۲	۰/۴۲	۰/۲۷	۰/۴۳	تکانشگری ← تنظیم هیجان ناسازگاران ← اعتیاد به بازی‌های اینترنتی
۰/۰۰۵	-۰/۵۳	-۰/۳۱	-۰/۵۱	تکانشگری ← تنظیم هیجان سازگاران ← اعتیاد به بازی‌های اینترنتی

بر اساس نظر کلاین(۴۱) که اظهار می‌دارد اگر دامنه برآوردهای حد پایین و حد بالا از صفر عبور نکند، اثر غیرمستقیم در نظر گرفته می‌شود. بر این اساس، نتایج جدول ۵ نشان داد که راهبردهای تنظیم شناختی هیجان در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی شده نقش میانجی دارد.

مختلفی(به عنوان مثال، ریسک‌پذیری، حواس‌پرتی، تکانشگری حرکتی و فعال‌سازی رفتاری مفهوم سازی شود (۹ و ۵۴). همچنین تکانشگری را می‌توان به عنوان مجموعه‌ای از ویژگی‌های متعدد مانند هیجان‌طلبی، ریسک‌پذیری، ماجراجویی، حساسیت به ملال، یا غیرقابل اعتماد بودن تفسیر کرد(۵۵). تکانشگری طیف وسیعی از رفتارهایی را شامل می‌شوند که بدون تفکر و به صورت ناپخته و آنی برای دستیابی به پاداش‌ها و لذت‌های کم ارزش و زودگذر رخ می‌دهند و به آنها رفتارهای مخاطره آمیز می‌گویند(۵۶). بنابراین افراد تکانشگر در مقایسه با افراد غیرتکانشگر معمولاً از پیامدهای رفتار خود تجربه کسب نمی‌کنند و حتی پس از تنبیه شدن دوباره همان رفتارهای خود را تکرار می‌کنند(۵۷). لذا این تکانشگر بودن که فرد رفتارهایی که انجام می‌دهد که بدون تفکر و به صورت ناپخته و آنی بوده به این دلیل است که نمی‌توانند در مواجهه با رویدادهای استرس‌زا هیجان‌ات خود را مدیریت کند و با استفاده از راهبردهای تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران به مواجهه با این رویدادهای استرس‌زا می‌پردازد و از این طریق سعی در اجتناب و دوری از این رویدادها و موقعیت‌ها را دارد. به طوری که می‌توان گفت که ناتوانی در مدیریت هیجان‌ات و استفاده ناسازگاران از تنظیم هیجان، نوجوانان را در برابر استفاده از اینترنت و بازی‌های اینترنتی آسیب‌پذیر می‌سازد(۵۸ و ۵۹). لذا می‌توان گفت که

برای آزمون معناداری اثر میانجی راهبردهای تنظیم شناختی هیجان(سازگاران و ناسازگاران) در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی از روش بوت استروپ با ۱۰۰۰ نمونه‌گیری مجدد در فاصله اطمینان ۰/۹۵ استفاده شد. هرچقدر تعداد نمونه‌گیری‌ها بیشتر باشد، دقت پیش‌بینی نیز بالاتر می‌رود(۴۱ و ۵۲). همچنین

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی تدوین مدل ساختاری اعتیاد به بازی‌های اینترنتی بر اساس تکانشگری با میانجی‌گری راهبردهای تنظیم شناختی هیجان در نوجوانان شهر تهران بود. نتایج نشان داد که تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی نقش میانجی دارد. اگرچه پژوهش‌هایی انجام نشده است که نشان داده باشد تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران نقش میانجی در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی دارد، از این رو همسویی و ناهمسویی این نتیجه به دست آمده با نتایج تحقیقات قبلی مشخص نیست. اما این پژوهش می‌تواند با نتایج تحقیقات آندراوه و همکاران(۱۲)، مستری-باچ و همکاران(۲۱)، مستری-باچ و همکاران(۲۲)، ایائونیدیس و همکاران(۲۳)، کاسینن و همکاران(۲۴) و تانگ و همکاران(۲۵) می‌تواند همسو باشد که نشان داده‌اند که تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی رابطه دارند و همچنین با نتایج تحقیقات لین و همکاران(۲۷)، چامارو و همکاران(۲۶) و گئورینی یوسوبینی و همکاران(۲۸) همسویی می‌تواند داشته باشد که رابطه ناتوانی در تنظیم هیجان‌ات با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را نشان داده‌اند. در تبیین نقش میانجی تنظیم شناختی هیجان ناسازگاران در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان می‌توان گفت که تکانشگری می‌تواند به روش‌های

مدیریت و تنظیم هیجانات در نوجوانان ایفا می‌کند. از این رو نوجوانانی که تکانشگری کمتری دارند باعث می‌شود که در موقعیت‌های اضطرابی و استرس‌زا از راهبردهای تنظیم شناختی هیجان سازگارانه‌تری استفاده کنند و با تمرکز کردن مجدد مثبت، ارزیابی کردن مجدد از نوع مثبت، دیدگاه‌گیری نسبت به دیگران، تمرکز کردن مجدد بر برنامه‌ریزی و پذیرش کردن، کارکردهای هیجانی-روانشناختی مثبت‌تری را تجربه کنند و کمتر احساس انزوا و دوری از دیگران از جمله اعضای خانواده و دوستان می‌کنند و چنین نوجوانانی با دیگران روابط اجتماعی مطلوب‌تری خواهند داشت و از بازی‌های اینترنتی برای سرگرمی و تفریح به حد نیاز استفاده کرده و کمتر علائم اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را از خود نشان می‌دهند. لذا منطقی است گفته شود که تنظیم شناختی هیجان سازگارانه می‌تواند در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان نقش میانجی داشته باشد.

محدودیت‌ها و پیشنهادهای پژوهش

از آنجایی که داده‌های این پژوهش با پرسشنامه گردآوری شد برای رفع این محدودیت، مطالعات آینده می‌تواند داده‌ها را از چندین مطلع (مانند دوستان، همسالان و اعضای خانواده) برای افزایش دقت اندازه‌گیری و تکرار نتایج ما جمع‌آوری کند. با توجه به اینکه این پژوهش در بین نوجوانان صورت پذیرفته است، مطالعات آینده می‌تواند داده‌ها را از گروه‌های مختلف جمع‌آوری کند تا نتایج این پژوهش را تأیید کند. نتایج پژوهش حاضر دارای مفاهیم نظری و عملی مهمی است. از لحاظ نظری، این مطالعه با استفاده از یک مدل میانجیگری ممکن است به درک مکانیسم‌های دخیل و تاثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی کمک کند. همچنین نشان داد که تکانشگری عوامل کلیدی برای پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های اینترنتی هستند. در عمل، نتایج به تقویت و مداخله در اعتیاد به بازی‌های اینترنتی نوجوانان کمک می‌کند. بنابراین می‌توان نتیجه‌گیری کرد که با توجه به نقش میانجی معنادار راهبردهای تنظیم شناختی هیجان، می‌توان با به کارگیری مداخلات موثر همچون آموزش تنظیم هیجان، میزان اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان را کاهش داد. لذا سازمان آموزش و پرورش به عنوان متولی در این زمینه از نتایج این تحقیقات با کمک خانواده‌ها در راستای پایین آوردن میزان

تکانشگر بودن باعث به وجود آمدن مشکلات هیجانی در فرد می‌شود و این مشکلات فرد را در برابر موقعیت‌های استرس‌زا ناتوان کرده و باعث می‌شود که فرد از راهبردهای تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه بیشتری استفاده کند و برای رهایی از این راهبردهای ناسازگارانه به بازی‌های اینترنتی و آنلاین روی می‌آورد و با تداوم استفاده از آن و ناتوانی در مدیریت زمان، به آن اعتیاد پیدا می‌کند. لذا منطقی است گفته شود که تنظیم شناختی هیجان ناسازگارانه می‌تواند در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان نقش میانجی داشته باشد.

از سوی دیگر نتایج نشان داد که تنظیم شناختی هیجان سازگارانه در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی نقش میانجی دارد. اگرچه پژوهش‌هایی انجام نشده است که نشان داده باشد تنظیم شناختی هیجان سازگارانه نقش میانجی در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی دارد، از این رو همسویی و ناهمسویی این نتیجه به دست آمده با نتایج تحقیقات قبلی مشخص نیست. اما این پژوهش می‌تواند با نتایج تحقیقات آندراده و همکاران (۱۲)، مستری-باچ و همکاران (۲۱)، مستری-باچ و همکاران (۲۲)، ایائونیدیس و همکاران (۲۳)، کاسینن و همکاران (۲۴) و تانگ و همکاران (۲۵) می‌تواند همسو باشد که نشان داده‌اند که تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی رابطه دارند و همچنین با نتایج تحقیقات لین و همکاران (۲۷)، چامارو و همکاران (۲۶) و گئورینی یوسوبینی و همکاران (۲۸) همسویی می‌تواند داشته باشد که رابطه راهبردهای تنظیم هیجان با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را نشان داده‌اند. در تبیین نقش میانجی تنظیم شناختی هیجان سازگارانه در رابطه بین تکانشگری با اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در نوجوانان می‌توان گفت که تکانشگری تصمیم‌گیری سریع شناختی و عمل کردن بدون فکر به عواقب آن در آینده است و افراد تکانشگر به دلیل ویژگی‌هایی مانند عمل کردن در لحظه بیشتر از سایر افراد احتمال دارد که راهبردهای ناسازگارانه را به عنوان یک روش بسیار در دسترس و فوری تنظیم هیجان انتخاب کنند (۶۰). از دیدگاه شناختی، تکانشگری ناتوانی در بازداری تکانه‌های رفتاری و افکار است و این کنترل تکانه به عنوان جزء مهمی از عملکرد اجرایی در نظر گرفته می‌شود و این نقش مهمی در عملکرد اجتماعی و شخصی به ویژه توانایی

- Delivery, 2024; 52(1): 62-72.
<https://doi.org/10.1108/IDD-10-2022-0101>
4. Pettoruso M, Valle S, Cavic E, Martinotti G, di Giannantonio M, Grant JE. Problematic Internet use (PIU): personality profiles and emotion dysregulation in a cohort of young adults: trajectories from risky behaviors to addiction. *Psychiatry research*, 2020; 289(1): 1-10. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
 5. Pontes HM, Rumpf HJ, Selak Š, Montag C. Investigating the interplay between gaming disorder and functional impairments in professional esports gaming. *Scientific Reports*, 2024; 14(1): 1-10. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-56358-x>
 6. Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human behavior*, 2015; 45(1): 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
 7. Su W, Han X, Yu H, Wu Y, Potenza MN. Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 2020; 113(1): 1-10. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.chb.2020.106480>
 8. Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 2021; 55(6): 553-568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
 9. American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5-TR, 5th, text revision edn*. Washington, DC: American Psychiatric Association Publishing, 2022. <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>
 10. Mestre-Bach G, Fernandez-Aranda F, Jiménez-Murcia S. Exploring Internet gaming disorder: an updated perspective of empirical evidence (from 2016 to 2021). *Comprehensive Psychiatry*, 2022; 1(2): 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2022.152319>
 11. Almutairi TA, Almutairi KS, Ragab KM, Nourelden AZ, Assar A, Matar S, Collaboration Team Albazee Ebraheem Klib Mohamad Hassan Zeina Mohammed. Prevalence of Internet gaming disorder and its association with psychiatric comorbidities among a sample of adults in three Arab countries. *Middle East Current Psychiatry*, 2023; 30(1): 8-12. <https://doi.org/10.1186%2Fs43045-023-00280-x>

اعتیاد به بازی‌های اینترنتی در دانش‌آموزان نوجوان می‌تواند استفاده کند. در مجموع، شناسایی متغیرهای مؤثر در بروز اعتیاد به بازی‌های اینترنتی به متخصصان روانشناسی و مشاوره کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور بر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی تمرکز کنند و فعالیت‌هایشان را سازماندهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات مؤثرتر به مراجعان آسیب‌پذیر می‌شود.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

پس از دادن آگاهی در مورد هدف پژوهش، نحوه اجرا، اصل رازداری، حق انتخاب برای همکاری و حق انصراف در حین پاسخ به گویه‌های پرسشنامه‌ها برای پاسخگویی به دانش‌آموزان داده شد. همچنین توضیح هدف پژوهش، دادن اطمینان از اینکه پاسخنامه آنها به صورت گروهی تحلیل می‌شود از اصول اخلاقی رعایت شده در این پژوهش بود. این مقاله برگرفته از رساله دکترای نویسنده اول در دانشگاه آزاد اسلامی واحد سمنان است.

حامی مالی

این مطالعه بدون حمایت مالی هیچ مؤسسه و سازمانی انجام شده است.

سپاسگزاری

از همه پاسخ‌دهندگان نوجوان که در این پژوهش شرکت کردند و برای به ثمر رسیدن این پژوهش کمک نمودند، نهایت تشکر و قدردانی می‌شود.

منابع

1. Mittal A, Bhandari H, Chand PK. Anticipated positive evaluation of social media posts: social return, revisit intention, recommend intention and mediating role of memorable tourism experience. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, 2022; 16(1): 193-206. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-12-2020-0287>.
2. Cheung VSY, Lo JCY, Chiu DK, Ho KK. Evaluating social media's communication effectiveness on travel product promotion: Facebook for college students in Hong Kong. *Information Discovery and Delivery*, 2022; 51(1): 66-73. <https://doi.org/10.1108/IDD-10-2021-0117>
3. Gupta K, Kumar C, Deshpande A, Mittal A, Chopade P, Raut R. Internet gaming addiction—a bibliometric review. *Information Discovery and*

- The Turkish Journal on Addictions, 2021; 8(2): 1-10.
<http://dx.doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>
21. Mestre-Bach G, Steward T, Granero R, Fernández-Aranda F, Mena-Moreno T, Vintró-Alcaraz C, Lozano-Madrid M, Menchón JM, Potenza MN, Jiménez-Murcia S. Dimensions of Impulsivity in Gambling Disorder. *Scientific Reports*, 2020; 10(1): 1-11.
<https://doi.org/10.1038/s41598-019-57117-z>
 22. Mestre-Bach G, Steward T, Granero R, Fernández-Aranda F, Talón-Navarro MT, Cuquerella À, Baño M, Moragas L, del Pino-Gutiérrez A, Aymamí N, Gómez-Peña M. Gambling and impulsivity traits: A recipe for criminal behavior?. *Frontiers in Psychiatry*, 2018; 9(1): 6-21.
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00006>
 23. Ioannidis K, Hook R, Wickham K, Grant JE, Chamberlain SR. Impulsivity in gambling disorder and problem gambling: A meta-analysis. *Neuropsychopharmacology*, 2019; 44(8): 1354-1361.
<https://doi.org/10.1038/s41386-019-0393-9>
 24. Kaasinen V, Honkanen EA, Lindholm K, Jaakkola E, Majuri J, Parkkola R, Nojonen T, Vahlberg T, Voon V, Clark L, Joutsa J. Serotonergic and dopaminergic control of impulsivity in gambling disorder. *Addiction Biology*, 2023; 28(2): 1-10.
<https://doi.org/10.1111/adb.13264>
 25. Tang AC, Lee RL, Lee PH, Tanida K, Chan S, Lam SC, Nailes J, Malinit JP, Juangco JR, Wang Q, Ligot J. The mediating effect of dispositional mindfulness on the association between UPPS-P impulsivity traits and gaming disorder among Asia-Pacific young adults. *BMC psychiatry*, 2024; 24(1): 328-341.
<https://doi.org/10.1186/s12888-024-05740-0>
 26. Chamarro A, Díaz-Moreno A, Bonilla I, Cladellas R, Griffiths MD, Gómez-Romero MJ, Limonero JT. Stress and suicide risk among adolescents: the role of problematic internet use, gaming disorder and emotional regulation. *BMC public health*, 2024; 24(1): 326-337.
<https://doi.org/10.1186/s12889-024-17860-z>
 27. Lin PY, Lin HC, Lin PC, Yen JY, Ko CH. The association between emotional regulation and internet gaming disorder. *Psychiatry Research*, 2020; 289(1): 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113060>
 28. Guerrini Usubini A, Terrone G, Varallo G, Cattivelli R, Plazzi G, Castelnuovo G, Schimmenti A, Musetti A, Franceschini C. The mediating role of emotion dysregulation and problematic Internet use in the relationship between negative affect and excessive daytime
 12. Andrade ALM, Lobato FBH, Stange N, Scatena A, Oliveira WAD, Kim HS, Lopes FM. The association between gaming disorder and impulsivity: A systematic review. *Estudos de Psicologia*, 2024; 41(1): 1-10.
<https://doi.org/10.1590/1982-0275202441e220032>
 13. Cruz FAD, Scatena A, Andrade ALM, De Micheli D. Evaluation of Internet addiction and the quality of life of Brazilian adolescents from public and private schools. *Estudos de Psicologia*, 2018; 35(2): 193-204.
<https://doi.org/10.1590/1982-02752018000200008>
 14. Andrade AL, Kim DJ, Caricati VV, Martins GD, Kirihara IK, Barbugli BC, Enumo SR, De Micheli D. Validity and reliability of the Brazilian version of the Smartphone Addiction Scale-Short Version for university students and adult population. *Estudos de Psicologia*, 2020; 37(1): 1-10. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-0275202037e190117>
 15. Yilmaz R, Sulak S, Griffiths MD, Yilmaz FGK. An exploratory examination of the relationship between internet gaming disorder, smartphone addiction, social appearance anxiety and aggression among undergraduate students. *Journal of Affective Disorders Reports*, 2023; 11(1): 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.jadr.2023.100483>
 16. Fong TC, Junus A, Wen M, Yip PS. Comorbidity among symptoms of internet gaming disorder, social withdrawal, and depression in 3430 young people in Hong Kong: A network analysis. *Journal of Affective Disorders*, 2024; 1(2): 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.05.091>
 17. Gioia F, Colella GM, Boursier V. Evidence on problematic online gaming and social anxiety over the past ten years: A systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 2022; 1(2): 1-16. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
 18. Salerno L, Becheri L, Pallanti S. ADHD-gaming disorder comorbidity in children and adolescents: a narrative review. *Children*, 2022; 9(10): 1-10.
<https://doi.org/10.3390/children9101528>
 19. Koncz P, Demetrovics Z, Takacs ZK, Griffiths MD, Nagy T, Király O. The emerging evidence on the association between symptoms of ADHD and gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 2023; 1(2): 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102343>
 20. Batmaz H, Çelik E. Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta*:

37. Lindenberg K, Kindt S, Szász-Janocha C. Effectiveness of cognitive behavioral therapy-based intervention in preventing gaming disorder and unspecified internet use disorder in adolescents: a cluster randomized clinical trial. *JAMA network open*, 2022; 5(2): 1-10. <https://doi.org/10.1001%2Fjamanetworkopen.2021.48995>
38. Wang Y, Liu B, Zhang L, Zhang P. Anxiety, depression, and stress are associated with internet gaming disorder during COVID-19: fear of missing out as a mediator. *Frontiers in psychiatry*, 2022; 13(1): 74-84. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.827519>
39. Zhang L, Han J, Liu M, Yang C, Liao Y. The prevalence and possible risk factors of gaming disorder among adolescents in China. *BMC psychiatry*, 2024; 24(1): 1-10. <https://doi.org/10.1186%2Fs12888-024-05826-9>
40. King D, Delfabbro PH. The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of abnormal child psychology*, 2016; 44(1): 1635-1645. <https://doi.org/10.1007/s10802-016-0135-y>
41. Kline RB. Principles and practice of structural equation modeling. Guilford publications. 2023; <https://www.guilford.com/books/Principles-and-Practice-of-Structural-Equation-Modeling/Rex-Kline/9781462551910>
42. Pontes HM, Kiraly O, Demetrovics Z, Griffiths, M D. The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PloS one*, 2014; 9(10): 1-10. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
43. Vahidi M, Zamanzadeh V, Musavi S, Janani R, Namdar Areshtanab H. Validation of the Persian version of the internet gaming disorder-20 Test among the students of Tabriz University of Medical Sciences. *Journal of Torbat Heydariyeh University of Medical Sciences*, 2019; 7(1): 26-15. (In Persian) <http://jms.thums.ac.ir/article-1-660-fa.html>
44. Andrade L, Viñán-Ludeña, MS, Alvarado J. Psychometric Validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test among Ecuadorian Teenagers and Young People. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2022; 19(9): 1-9. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095109>
45. Patton H, Stanford MS, Barratt ES. Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical psychology*, 1995; 51(6): 768-774. [https://doi.org/10.1002/1097-4679\(199511\)51:6%3C768](https://doi.org/10.1002/1097-4679(199511)51:6%3C768)
46. Barratt ES. Impulsiveness subtraits: Arousal and information processing. Motivation, emotion and personality, 1985; 99(1): 137-146.
- sleepiness: a structural equation model. *Nature and Science of Sleep*, 2022; 1(2): 291-302. <https://doi.org/10.2147/nss.s346485>
29. Sætren SS, Hegelstad WTV, Tjora T, Hafstad GS, Augusti EM. Validation of the short version of Cognitive Emotion Regulation Questionnaire for adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Public Health*, 2024; 1(1): 1-9. <https://doi.org/10.1177/14034948231225616>
30. Kökönyei G, Kovács LN, Szabó J, Urbán R. Emotion regulation predicts depressive symptoms in adolescents: A prospective study. *Journal of youth and adolescence*, 2024; 53(1): 142-158. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1007/s10964-023-01894-4>
31. Xu EP, Li J, Zapetis SL, Keefe K, Trull TJ, Stange JP. Momentary impulsivity interferes with emotion regulation strategy prioritization in everyday life in remitted depression. *Behaviour Research and Therapy*, 2024; 172(1): 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2023.104424>
32. Schreiber LR, Grant JE, Odlaug BL. Emotion regulation and impulsivity in young adults. *Journal of psychiatric research*, 2012; 46(5): 651-658. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2012.02.005>
33. Pallavicini F, Pepe A, Mantovani F. The effects of playing video games on stress, anxiety, depression, loneliness, and gaming disorder during the early stages of the COVID-19 pandemic: PRISMA systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2022; 25(6): 334-354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
34. Pape M, Reichrath B, Böttel L, Herpertz S, Kessler H, Dieris-Hirche J. Alexithymia and internet gaming disorder in the light of depression: A cross-sectional clinical study. *Acta Psychologica*, 2022; 229(2): 1-10. <http://dx.doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103698>
35. Burkauskas J, Griskova-Bulanova I, Đorić A, Balhara YP, Sidharth A, Ransing R, Thi TV, Huang TN, Kafali HY, Erzin G, Vally Z. Association of Internet gaming disorder symptoms with anxiety and depressive symptoms and substance use: An international cross-sectional study. *Middle East Current Psychiatry*, 2022; 29(1): 14-25. <https://doi.org/10.1186/s43045-022-00180-6>
36. Yang X, Jiang X, Wu AM, Ma L, Cai Y, Wong KM, Lau JT. Validation of the internet gaming disorder symptoms checklist based on the fifth edition of the diagnostic and statistical manual of mental disorders in Chinese adolescents. *Child Psychiatry & Human Development*, 2023; 54(1): 26-33. <https://doi.org/10.1007/s10578-021-01213-7>

56. Pavey L, Churchill S. Impulsivity and temporal frame: Reducing frequency of snacking by highlighting immediate health benefits. *Eating behaviors*, 2017; 26(1): 1-5. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2017.01.004>
57. Waltmann M, Herzog N, Horstmann A, Deserno L. Loss of control over eating: A systematic review of task based research into impulsive and compulsive processes in binge eating. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 2021; 129(1): 330-350. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.07.016>
58. Wichstrøm L, Stenseng F, Belsky J, von Soest T, Hygen, BW. Symptoms of internet gaming disorder in youth: predictors and comorbidity. *Journal of abnormal child psychology*, 2019; 47(1): 71-83. <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0422-x>
59. Cimino S, Cerniglia L. A longitudinal study for the empirical validation of an etiopathogenetic model of internet addiction in adolescence based on early emotion regulation. *BioMed research international*, 2018; 1(2): 1-10. <https://doi.org/10.1155/2018/4038541>
60. Sabet dizkuhi K, Abolghasemi A, Kafi masuleh SM. Analysis of relationships between impulsivity emotion regulation and resilience with mental health components in university students with self-harm behaviors. *Journal of Clinical Psychology*, 2023; 15(1): 93-105. <https://doi.org/10.22075/jcp.2023.28519.2536>
47. Javid M, Mohammadi N, Rahimi C. Psychometric properties of an Iranian version of the Barratt Impulsiveness Scale-11 (BIS-11). *Psychological Models and Methods*, 2012; 2(8): 23-34. https://jpmm.marvdasht.iau.ir/article_1088.html?lang=en
48. Garnefski N, Kraaij V. Cognitive emotion regulation questionnaire—development of a short 18-item version (CERQ-short). *Personality and Individual Differences*, 2006; 41(6): 1045-1053. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.paid.2006.04.010>
49. Derogatis LR, Lipman RS, Covi L. SCL-90. Administration, scoring and procedures manual-I for the R (revised) version and other instruments of the Psychopathology Rating Scales Series. Chicago: Johns Hopkins University School of Medicine. 1977. [https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rrgjt55\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1656144](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453edsnp55rrgjt55))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1656144)
50. Lovibond SH, Lovibond, PF. Manual for the depression anxiety stress scales. Psychology Foundation of Australia. 1996. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1370294643851494273>
51. Mohsenabadi H, Fathi-Ashtiani A. Evaluation of psychometric properties of the Persian version of the short form of Cognitive Emotion Regulation Questionnaire (CERQ-18). *Payesh* 2021; 20 (2): 167-178. <http://dx.doi.org/10.52547/payesh.20.2.167>
52. Azimi K, Shehni Yailagh M, Khoshnamvand M. Designing and Testing the Causal Model of the Relationship between Moral Identity and Bullying with the Mediation of Moral Disengagement among Iranian Adolescents. *Social Psychology Research*, 2024; 13(52): 13-30. <https://doi.org/10.22034/spr.2024.410580.1852>
53. Meyers LS, Gamst G, Guarino A. Applied multivariate research: Design and interpretation. Sage publications. 2016.
54. Blanchard BE, Stevens AK, Littlefield AK, Talley AE, Brown JL. Examining the link between nonmedical use of sedatives, tranquilizers, and pain relievers with dispositions toward impulsivity among college students. *Addictive behaviors*, 2017; 69(1): 8-13. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.01.003>
55. Kapitány-Fövény M, Urbán R, Varga G, Potenza MN, Griffiths MD, Szekely A, Paksi B, Kun B, Farkas J, Kökönyei G, Demetrovics Z. The 21-item Barratt impulsiveness scale revised (BIS-R-21): An alternative three-factor model. *Journal of Behavioral Addictions*, 2020; 9(2): 225-246. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00030>