رویش روان شناسی، سال۱۳، شماره ۸، شماره پیاپی ۱۰۱، آبان ۱۴۰۳
Rooyesh-e-Ravanshenasi Journal(RRJ),13(8), 2024

نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان

The mediating role of body image shame in the relationship between childhood emotional abuse experience and internet gaming disorder in students

فاطمه باباحمدی
دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی-خانواده، گروه روانشناسی واحد خمینی شهر، دانشگاه آزاد اسلامی، خمینی شهر، ایران.
دکتر سپیده فلاحیه (نویسنده مسئول)
دکتری مشاوره، گروه مشاوره، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد خمینی شهر، خمینی شهر، ایران.

چکیده
پژوهش حاضر با هدف تعیین نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان انجام شد. پژوهش حاضر توصیفی-همبستگی به روش مدل-یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری پژوهش دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد خمینی شهر در سال ۱۴۰۱ بودند. در این مطالعه ۲۶۰ نفر به روش دردسترس حضور داشتند. جمع‌آوری داده‌ها با استفاده از پرسشنامه ترومای کودکی (CTQ؛ برنستاین و همکاران، ۲۰۰۳)، مقیاس شرم از تصویر بدنی (BISS؛ دوارت و همکاران، ۲۰۱۴) و فرم کوتاه مقیاس نه گویه‌ای اختلال بازی آنلاین (IGDS9-SF؛ پونتز و گریفث، ۲۰۱۵) انجام شد. تحلیل داده‌ها با استفاده از مدل‌یابی معادلات ساختاری و روش بوت استرپ انجام شد. نتایج نشان داد مدل پیشنهادی نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی آنلاین برازش مطلوب داشت. نتایج تحلیل مدل معادلات ساختاری نشان داد که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به صورت مستقیم و معنادار بر اختلال بازی اینترنتی و شرم از تصویر بدنی اثر داشت (P<۰/۰۵). نتیجه دیگر نشان داد که شرم از تصویر بدنی به‌صورت مستقیم و معنادار بر اختلال بازی اینترنتی اثر دارد (P<۰/۰۵). نتایج آزمون بوت استرپ نیز نشان داد که شرم از تصویر بدنی بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی نقش میانجی داشت (P<۰/۰۵). نتایج این مطالعه دلالت بر این داشت که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به‌صورت مستقیم و به واسطه آسیب به تصویر بدنی بر اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان اثر دارد.

واژه‌های کلیدی: *بدرفتاری هیجانی، شرم از تصویر بدنی، اختلال بازی اینترنتی، دانشجویان.*

Fatemeh BabaAhmadi
Master's Student in Clinical-Family Psychology, Department of Psychology, Khomeini Shahr Branch, Islamic Azad University, Khomeini Shahr, Iran.
Sepideh Fallahiyeh*
PhD in Counseling, Department of Counseling, Islamic Azad University, Khomeini Shahr Branch, Khomeini Shahr, Iran.
S.fallahiyeh@gmail.com

Abstract
This study aimed to determine the mediating role of body image shame in the relationship between the experience of childhood emotional abuse and internet gaming disorder in students. This was a descriptive-correlational study using the structural equation modeling method. The statistical population of this research was the students of Islamic Azad University, Khomeini Shahr Branch in 2023. In this study, 260 people participated in the accessible method. Data collection using the Childhood Trauma Questionnaire (CTQ; Bernstein et al., 2003), the Body Image Shame Scale (BISS; Duarte et al., 2014), and the short form of the Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale - Short Form (IGDS9-SF; Pontes & Griffiths, 2015) was done. Data analysis was done using structural equation modeling and the bootstrapping method. The results showed that the proposed model of the mediating role of body image shame in the relationship between the experience of emotional abuse in childhood and internet gaming disorder had a good fit. The results of the structural equation model analysis showed that the experience of emotional abuse in childhood had a direct and significant effect on internet gaming disorder and body image shame (P<0.05). Another result showed that body image shame has a direct and significant effect on internet gaming disorder (P<0.05). The results of the bootstrap test showed that body image shame had a mediating role between the experience of emotional abuse in childhood and internet gaming disorder (P<0.05). The results of this study indicated that the experience of emotional abuse in childhood has a direct effect on internet gaming disorder in students through damage to body image.

Keywords: *Emotional Abuse, Body Image Shame, Internet Gaming Disorder, Students.*

نوع مقاله : پژوهشی | **دریافت : دی ۱۴۰۲** | **پذیرش: بهمن ۱۴۰۲** | **ویرایش نهایی: آبان ۱۴۰۳**

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

مقدمه

امروزه اعتیاد به وسایل الکترونیکی به‌عنوان اعتیادهای رفتاری[1] تعریف می‌شوند و مطالعات گسترده‌ای را به خود اختصاص داده‌اند، علاوه بر این، آن‌ها می‌توانند به‌صورت فعال یا منفعلانه افراد را درگیر کنند؛ به عنوان مثال، اعتیاد به تلویزیون یک اعتیاد تکنولوژیک منفعل[2] است، در حالی که اعتیاد به گوشی‌های هوشمند و اعتیاد به اینترنت، اعتیادهای فعال فناوری[3] هستند (کایا[4] و همکاران، ۲۰۲۳). اعتیادهای اینترنتی به دلیل افزایش استفاده از تلفن‌های هوشمند، تبلت‌ها و لپ‌تاپ‌ها به سرعت افزایش یافته است. علاوه بر این، استفاده بیش از حد از اینترنت به روش‌های مختلفی از جمله استفاده مشکل‌زا از اینترنت، استفاده بیش از حد از اینترنت و اعتیاد به اینترنت مفهوم‌سازی شده است (هوی[5] و همکاران، ۲۰۱۹). علاوه بر این، اعتیاد به بازی‌های اینترنتی، که یکی دیگر از اعتیادهای مرتبط با اینترنت است، توسط انجمن روانپزشکی آمریکا[6] (۲۰۱۳) به‌عنوان استفاده مداوم و طولانی مدت از اینترنت برای انجام بازی‌های ویدیویی، اغلب با سایر گیمرها، تعریف شده است که باعث اختلال و بدکارکردی می‌شود. از نظر بالینی چندین جنبه از زندگی یک فرد (به عنوان مثال، روابط شخصی، شغل و/یا تحصیلات) را مختل می‌کند. امروزه اعتیادهای رفتاری به یک مشکل جدی در بهداشت روانی نوجوانان و جوانان تبدیل شده است؛ چراکه دسترسی به فضای مجازی و استفاده از ابزارهای الکترونیک برای این نسل به راحتی امکان‌پذیر است و می‌تواند پیامدهای ناخوشایندی به‌دنبال داشته باشد (تاتویونتین[7] و همکاران، ۲۰۲۰).

با توجه به مدل تعامل شخص-عاطفه-شناخت-اجرا (I-PACE)[8] برند[9] و همکاران (۲۰۱۶)، طیف وسیعی از عوامل خطر مرتبط، میانجی‌ها و تعدیل‌کنندگان، رفتارهای آنلاین مشکل‌ساز را تبیین می‌کنند. ویژگی‌هایی مانند ساختار زیست روانشناختی (مانند تجربیات اولیه کودکی و تمایلات خلقی) و آسیب پذیری‌های روانی (مانند نارضایتی از تصویر بدن، افسردگی و اضطراب) نقش موثری بر رفتارهای آنلاین مشکل‌ساز دارند (برند و همکاران، ۲۰۱۶). اگرچه در مطالعات پیشین به نقش تجارب بدرفتاری در دوران کودکی بر رفتارهای آنلاین مشکل‌ساز مطالعاتی انجام شده است (جنج[10] و همکاران، ۲۰۲۲؛ فورستر[11] و همکاران، ۲۰۲۱)؛ اما نقش تجربه بدرفتاری‌های هیجانی، که شایع‌ترین شکل بدرفتاری با کودکان است در مطالعات پیشین کمتر مورد توجه بوده است (امیرتکین[12] و همکاران، ۲۰۱۹)؛ به‌عنوان کودکانی که حمایت کافی برای نیازهای هیجانی و روانی (مانند عشق، تعلق) از والدین دریافت نمی‌کنند، یا قرار گرفتن در معرض تهاجمات کلامی که باعث ایجاد اختلال در احساس ارزشمندی و بهزیستی کودک می‌شود، تعریف شده است (برنستاین[13] و همکاران، ۲۰۰۳). در واقع، کودکانی که از نظر هیجانی تجربه بدرفتاری دارند، احساس می‌کنند مورد محبت، نقص و بی‌ارزشی قرار می‌گیرند، بر این اساس احتمال بیشتری دارد که مشکلات هیجانی، اجتماعی و رفتاری را در دوران تحولی تجربه کنند (فورستر و همکاران، ۲۰۲۱).

تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی نقش محوری در ایجاد نارضایتی از تصویر بدن شناخته شده است (جنج و همکاران، ۲۰۲۲)؛ عنوان مثال، نشان داده شده است که افراد مبتلا به اختلال بدشکلی بدن، سابقه شایع (حدود ۶۰ درصد) تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی دارند. ممکن است افرادی که در معرض بدرفتاری هیجانی هستند (مانند: رفتارهای تحقیرآمیز، اظهارات انتقادی و توهین) به خود انتقادی بیمارگونه و اختلال در ادراک خود دچار شوند و آن‌ها را در برابر طیف گسترده‌ای از علائم آسیب شناختی آسیب‌پذیرتر می‌کند (مونتلون[14] و همکاران، ۲۰۲۱؛ دانکلی[15] و همکاران، ۲۰۱۰). شرم از تصویر بدن (BIS)[16] جنبه‌ای از نارضایتی از تصویر بدن است که شامل ادراک شرم از قضاوت و ارزیابی منفی توسط خود و دیگران برای ظاهر فیزیکی‌شان است؛ شرم از تصویر بدن از منابع داخلی یا خارجی سرچشمه می‌گیرد. شرم از تصویر بدن داخلی در پاسخ به خودارزیابی منفی ظاهر فیزیکی بوجود می‌آید اما شرم از تصویر بدن

1 . Behavioral addictions
2 . Passive technological addiction
3 . Active technology addictions
4 . Kaya
5. Hui
6 . American Psychiatric Association
7 . Taechoyotin
8 . Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE)
9. Brand
10 . Geng
11 . Forster
12. Emirtekin
13 . Bernstein
14 . Monteleone
15 . Dunkley
16 . Body Image Shame (BIS)

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

خارجی از پیش‌بینی ارزیابی اجتماعی و رد ظاهر فرد ناشی می‌شود (دوارت[1] و همکاران، ۲۰۱۷). همچنین نارضایتی از تصویر بدن با استفاده مشکل‌ساز از اینترنت همراه است؛ نتایج مطالعات پیشین به‌طور بالقوه نشان می‌دهد که افراد با رضایت از تصویر بدنی پایین از اینترنت برای تسکین عاطفه منفی مرتبط استفاده آسیب‌زا دارند (برند و همکاران، ۲۰۱۶). امروزه اعتیادهای رفتاری وابسته به فضای مجازی یک تهدید جدی برای سلامت روان افراد به ویژه نوجوانان و جوانان به‌حساب می‌آیند؛ در این راستا بررسی مطالعات پیشین دلالت بر اهمیت آسیب‌های دوران کودکی بر گرایش به اینگونه از اعتیادهای رفتاری دارند، اما در مطالعات قبلی نقش بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان مورد توجه پژوهشگران نبوده است و از همه مهم‌تر در مطالعات قبلی به نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین این دو متغیر توجه نشده است؛ شناسایی عوامل میانجی می‌تواند نقش موثری بر شناسایی دقیق عوامل زیربنایی روابط بین متغیرها و تدوین برنامه‌های پیشگیرانه و درمانی داشته باشد.

با توجه به این واقعیت که دانشجویان دانشگاه به دلیل سهولت دسترسی و راحتی می‌توانند از اینترنت برای همه مقاصد استفاده کنند، شانس بیشتری برای تجربه اثرات منفی اینترنت دارند. علاوه بر این، وظیفه اصلی ایجاد و برقراری روابط نزدیک با افراد دیگر در طول سال‌های دانشگاه، احتمالاً خطر ایجاد عادات مشکل‌ساز و ناسالم را به میزان قابل توجهی افزایش می‌دهد. بنابراین، عوامل روانی و محیطی در طول سال‌های دانشگاه می‌تواند آن‌ها را به تجربه وابستگی به اینترنت سوق دهد؛ از این رو می‌توان بیان کرد که استفاده از اینترنت علیرغم مزایایی که دارد، به دلیل پیامدهای منفی مرتبط با اعتیاد و استفاده پاتولوژیک، یک عامل خطر بالقوه مهم برای دانشجویان است (سی‌هان[2] و همکاران، ۲۰۱۲). توجه به بهداشت روان دانشجویان مستلزم شناسایی عوامل خطر و محافظت کننده می‌باشد، امروزه استفاده آسیب‌زا از ابزارهای الکترونیکی هوشمند و فضای مجای به‌عنوان یک عامل خطر برای بهداشت روان به‌حساب می‌آید؛ بر این اساس لازم و ضروری است تا عوامل موثر آن شناسایی و مداخلات درمانی مناسب طراحی و اجرا گردد. در مطالعات قبلی عوامل موثر بر اعتیاد به اینترنت، گوشی هوشمند، اعتیاد به شبکه‌های اجتماعی مورد توجه پژوهشگران بوده است، اما در مطالعات پیشین اختلال بازی آنلاین کمتر مورد توجه بوده است. همچنین در مطالعات قبلی آسیب‌های دروان کودکی به‌صورت کلی مورد بررسی قرار گرفته است، اما نقش تجربه بد رفتاری هیجانی در دوران کودکی بر اختلال بازی آنلاین مورد توجه پژوهشگران نبوده است؛ علاو بر این نیاز است که عوامل میانجی در رابطه بین این دو عامل بررسی شوند، تا بتوان با بهره‌گیری از نتایج این مطالعه و سایر مطالعات مشابه، مداخلات کارآمد تدوین و اجرا نمود. با توجه به اهمیت این موضوع، این مطالعه با هدف تعیین نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان انجام شد.

روش

پژوهش حاضر توصیفی- همبستگی به روش مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری این پژوهش دانشجویان دانشگاه آزاد اسلامی واحد خمینی شهر در سال ۱۴۰۱ بودند. حجم نمونه در این مطالعه براساس فرمول پیشنهادی کوترلیک[3] و همکاران (۲۰۰۱) (d=۱، α=۰/۰۵) و انحراف استاندارد فرم کوتاه مقیاس نه آیتمی اختلال بازی آنلاین در مطالعه وو[4] و همکاران (۲۰۱۷) در نمونه ایرانی (SD=۷/۱۰) حداقل حجم نمونه ۱۹۴ نفر محاسبه شد؛ اما جهت پیشگیری از اثر ریزش احتمالی و داده‌های مخدوش، حجم نمونه تا ۲۶۰ نفر افزایش یافت. نمونه مورد نظر به روش در دسترس به شیوه حضوری جمع‌آوری شد. رضایت و علاقه جهت شرکت در پژوهش، حضور دانشجویان در دانشگاه هنگام جمع‌آوری داده‌ها و دامنه سنی ۱۸ الی ۳۰ سال و انجام بازی‌های اینترنتی به عنوان معیار ورود به پژوهش در نظر گرفته شد؛ همچنین عدم پاسخ به سوالات پرسشنامه‌ها به عنوان معیار خروج در نظر گرفته شد. رضایت آگاهانه جهت تکمیل پرسشنامه‌ها به صورت شفاهی دریافت شد؛ همچنین جهت حفظ رازداری از افراد اطلاعات هویتی دریافت نشد؛ همچنین همه شرکت-کنندگان به صورت اختیاری و با آگاهی کامل از اهداف پژوهش، مشارکت داشتند. به‌منظور تحلیل داده‌ها از نرم افزارهای آماری SPSS نسخه ۲۲ و Amos نسخه ۲۴ استفاده شد.

1 . Duarte
2 Ceyhan
3 . Kotrlik
4. Wu

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

ابزار سنجش

پرسشنامه ترومای کودکی[1](CTQ): برنستاین و همکاران (۲۰۰۳) این پرسشنامه را به منظور سنجش ترومای دوران کودکی با ۲۸ سوال طراحی کرده‌اند. این پرسشنامه پنج مولفه از بدرفتاری‌های دوران کودکی را که شامل جسمی، هیجانی، جنسی، غفلت جسمی و غفلت هیجانی می‌شود، را مورد ارزیابی قرار می‌دهد. روش نمره‌گذاری این پرسشنامه براساس طیف لیکرت پنج درجه‌ای هرگز (نمره ۱)، خیلی کم (نمره ۲)، گاهی اوقات (نمره ۳)، اغلب اوقات (نمره ۴) و همیشه (نمره ۵) است. در این پرسشنامه سوالات ۲، ۵، ۷، ۱۳، ۱۹، ۲۶، ۲۸ به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. نمره‌های قابل کسب برای هر زیر مقیاس دربازه ۵ تا ۲۵ و برای کل پرسشنامه در بازه ۲۵ تا ۱۲۵ می‌باشد. بالا بودن نمرات در این پرسشنامه دلالت بر وجود تجارب آسیب‌زای دوران کودکی بیشتر است (برنستاین و همکاران، ۲۰۰۳). در این پژوهش صرفا از سوالات مربوط به بدرفتاری هیجانی (سوالات: ۳، ۸، ۱۴، ۱۸، ۲۵) جهت تحلیل در مدل استفاده شده است، دامنه نمرات در این زیرمقیاس بین ۵ الی ۲۵ می‌باشد. ضریب آلفای کرونباخ برای زیرمقیاس‌های غفلت جسمی، غفلت هیجانی، سوء استفاده جسمی، سوء استفاده جنسی، سوء استفاده هیجانی در پژوهش برنستاین و همکاران (۲۰۰۳) بر گروهی از نوجوانان به ترتیب برابر با ۰/۷۸، ۰/۸۹، ۰/۹۵، ۰/۸۶ و ۰/۸۷ بدست آمده بود، روایی آن به روش ملاکی ۰/۵۴ محاسبه شد (برنستاین و همکاران، ۲۰۰۳). در نمونه ایرانی پایایی این ابزار به روش همسانی درونی با محاسبه ضریب آلفای کرونباخ برای زیرمقیاس‌های پنج‌گانه در دامنه‌ی ۰/۸۱ تا ۰/۹۸ گزارش شد؛ همچنین روایی همگرای این پرسشنامه با پرسشنامه سلامت عمومی ۰/۵۰ گزارش شد (ابراهیمی و همکاران، ۱۳۹۲). ضریب آلفای کرونباخ این زیرمقیاس در پژوهش حاضر برابر ۰/۸۳ محاسبه شد؛ همچنین آلفای کرونباخ سایر مولفه‌ها بین ۰/۷۳ الی ۰/۹۲ محاسبه شد.

مقیاس شرم از تصویر بدنی[2](BISS): این پرسشنامه با ۱۴ سوال توسط دوارت و همکاران (۲۰۱۴) طراحی شده است، نمره‌گذاری در این پرسشنامه بر اساس طیف لیکرت پنج درجه‌ای از هرگز (نمره ۱) الی همیشه (نمره ۴) نمره‌گذاری می‌شود؛ بنابراین دامنه نمرات در این پرسشنامه بین صفر الی ۵۶ است و نمرات بالا نشان دهنده شرم از تصویر بدنی بیشتر است. روایی این پرسشنامه به روش تحلیل عاملی اکتشافی بررسی و دو عامل شرم بدن درونی شده و شرم بدن برونی شده شناسایی شد که در مجموع ۶۲/۴۱ درصد واریانس کل را تبیین می‌کنند؛ همچنین پایایی به روش همسانی درونی ۰/۹۰ آلفای کرونباخ برای کل مقیاس محاسبه شد (دوارت و همکاران، ۲۰۱۴). در ایران این مقیاس توسط صادق‌زاده و شاملی (۱۳۹۹) ترجمه و اعتباریابی شد؛ پایایی این مقیاس به روش همسانی درونی به روش آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۹۰ و برای زیرمقیاس‌ها درونی شده ۰/۸۷ و درونی شده ۰/۸۵ محاسبه شد؛ همچنین روایی به روش تحلیل عاملی اکتشافی بررسی و دو عامل شرم بدن درونی شده و شرم بدن برونی شده شناسایی شده که در مجموع ۵۷ درصد واریانس را تبیین کردند. در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۷ محاسبه شد.

فرم کوتاه مقیاس نه گویه‌ای اختلال بازی اینترنتی[3] (IGDS9-SF): این مقیاس توسط پونتز و گریفث[4] (۲۰۱۵) با ۹ آیتم طراحی شده است. آیتم‌ها در مقیاس لیکرت ۵ درجه ای از ۱ (هرگز) تا ۵ (خیلی اوقات) پاسخ داده می‌شوند و نمرات بالاتر نشان دهنده درجه بالاتر اختلال در بازی است. دامنه نمرات در این مقیاس بین ۹ الی ۴۵ است. روایی این مقیاس به روش سازه با استفاده از تحلیل عاملی اکتشافی بررسی شد؛ نتایج نشان داد که ۹ گویه در یک عامل دارای بار عاملی مطلوب می‌باشند و در مجموع ۶۳ درصد واریانس را تبیین می‌کنند؛ همچنین پایایی به روش همسانی درونی ۰/۸۷ آلفای کرونباخ محاسبه شد (پونتز و گریفث، ۲۰۱۵). این مقیاس در ایران توسط وو و همکاران (۲۰۱۷) ترجمه و اعتباریابی شده است؛ از نظر روایی با استفاده از تحلیل مدل راش، همه شاخص‌ها رضایت‌بخش بودند. پایایی تفکیک آیتم‌ها ۱، پایایی تفکیک افراد ۰/۸۶، شاخص تفکیک آیتم‌ها ۲۸/۷۹ و شاخص جدایی افراد ۲/۵۰ بود و پایایی به روش همسانی درونی ۰/۹۰ آلفای کرونباخ محاسبه شد (وو و همکاران، ۲۰۱۷). در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۹ محاسبه شد.

1. Childhood Trauma Questionnaire (CTQ)
2 . Body Image Shame Scale (BISS)
3 . The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale -Short Form (IGDS9-SF)
4. Pontes & Griffiths

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

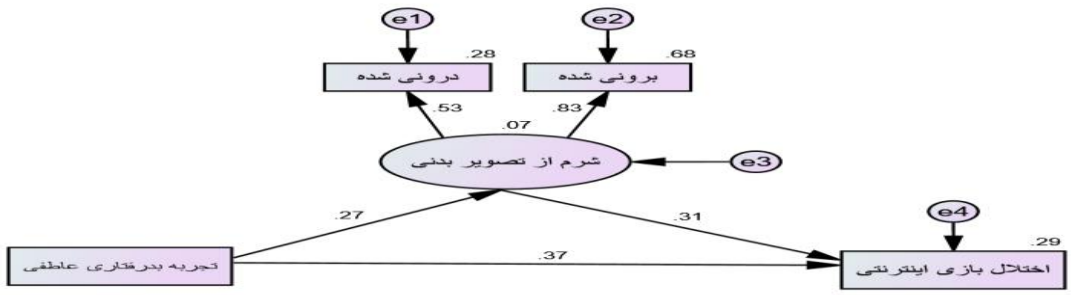
یافته ها

در این مطالعه ۲۶۰ نفر مشارکت داشتند، اما در نهایت ۲۴۶ داده مورد تحلیل قرار گرفت، سایر داده‌ها به دلیل پرت بودن با محاسبه فاصله ماهالانوبیس از تحلیل خارج شدند. شرکت‌کنندگان در میانگین سنی ۲۱/۴۳±۲/۹۲ سال قرار داشتند. ۱۶۵ نفر (۶۷/۰۷ درصد) دختر و ۸۱ نفر (۳۲/۹۳ درصد) پسر بودند. ۱۴۹ نفر (۶۰/۵۷ درصد) مقطع کارشناسی، ۸۳ نفر (۳۳/۷۴) مقطع کارشناسی ارشد و ۱۴ نفر (۵/۶۹ درصد) مقطع دکتری بودند. همچنین معدل تحصیلی دانشجویان برابر با ۱۶/۳±۵۴/۵۷بود. در ادامه اطلاعات توصیفی و ضرایب همبستگی پیرسون در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول۱: یافته‌های توصیفی و ضرایب همبستگی بین متغیرها

متغیرها	اختلال بازی آنلاین	تجربه بدرفتاری هیجانی	شرم از تصویر بدنی
اختلال بازی اینترنتی	۱		
تجربه بدرفتاری هیجانی	۰/۴۵ **	۱	
شرم از تصویر بدنی	۰/۳۴ **	۰/۲۳ **	۱
میانگین	۲۰/۴۷	۸/۳۷	۲۱/۱۳
انحراف معیار	۶/۸۷	۳/۸۹	۸/۳۴
کجی	۰/۷۸	۰/۰۸	۰/۱۷
کشیدگی	-۰/۳۱	-۰/۵۷	۰/۷۹

در جدول ۱ شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش ارائه شده است؛ همانگونه که مشاهده می‌شود شاخص‌های در دامنه ۲ الی ۲- و شاخص‌های کشیدگی در دامنه ۴ الی ۴- قرار دارند که نشان دهنده نرمال بودن توزیع داده‌ها است (هر[1] و همکاران، ۲۰۱۰)، بر این اساس امکان اجرای آزمون‌های پارامتری وجود دارد. جهت بررسی رابطه خطی بین متغیرها از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد، نتایج نشان داد که اختلال بازی با تجربه بدرفتاری هیجانی (r=۰/۴۵) و شرم از تصویر بدنی (r=۰/۳۴) همبستگی مثبت و معنادار دارد، همچنین بین تجربه بدرفتاری در دوران کودکی و شرم از تصویر بدنی (r=۰/۳۲) همبستگی مثبت و معنادار وجود دارد (P<۰/۰۵). در ادامه جهت بررسی نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی آنلاین از مدل‌یابی معادلات ساختاری استفاده شد. جهت بررسی مدل معادلات ساختاری ابتدا به بررسی پیش‌فرض‌های آماری پرداخته شد، نتایج آماره دوربین واتسون برابر با ۱/۶۹ محاسبه شد؛ با توجه به اینکه در درامنه ۱/۵ الی ۲/۵ قرار دارد، نشان دهنده برقراری استقلال خطاها می‌باشد. همچنین مقدار تولورانس ۰/۹۴ محاسبه شد؛ با توجه به اینکه نزدیک به ۱ می‌باشد، نشان دهنده هم‌خطی مطلوب بین متغیر پیش‌بین و میانجی است. در شکل ۱، ضرایب مسیر بین متغیرهای پژوهش ارائه شده است.



شکل ۱: مدل مفهومی پژوهش

نتایج ضرایب مسیر در شکل ۱ نشان دهنده این است که مدل پیشنهادی به صورت مستقیم و با نقش میانجی شرم از تصویر بدنی ۲۹ درصد از واریانس اختلال بازی اینترنتی را در دانشجویان تبیین می‌کند.

1 . Hair

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

جدول ۲: ضرایب مسیر مستقیم و معناداری سازه‌های مدل مفهومی پژوهش

مسیر	ضریب استاندارد	خطای استاندارد	CR	حد پایین	حد بالا	سطح معناداری
تجربه بدرفتاری هیجانی بر اختلال بازی اینترنتی	۰/۳۷	۰/۰۶	۶/۰۹	۰/۲۳	۰/۴۷	۰/۰۰۱
تجربه بدرفتاری هیجانی بر شرم از تصویر بدنی	۰/۲۷	۰/۱۰	۲/۵۳	۰/۰۸	۰/۴۹	۰/۰۰۱
شرم از تصویر بدنی بر اختلال بازی اینترنتی	۰/۳۱	۰/۰۷	۳/۹۱	۰/۲۰	۰/۴۸	۰/۰۰۱

نتایج مدل معادلات ساختاری نشان داد که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به صورت مستقیم و معنادار (P=/۰۰۱، t=۶/۰۹، β=۰/۳۷) بر اختلال بازی آنلاین اثر دارد. نتیجه دیگر نشان داد که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به صورت مستقیم و معنادار (P=/۰۰۱، t=۲/۵۳، β=۰/۲۷) بر شرم از تصویر بدنی اثر دارد. نتیجه دیگر نشان داد که شرم از تصویر بدنی به صورت مستقیم و معنادار (P=/۰۰۱، t=۳/۹۱، β=۰/۳۱) بر اختلال بازی اثر دارد (P<۰/۰۵). در ادامه، نتایج تحلیل میانجی در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳: اثر میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی

مسیر	ضریب استاندارد	خطای استاندارد	حد پایین	حد بالا	سطح معناداری
بدرفتاری هیجانی--شرم از تصویر بدنی--اختلال بازی اینترنتی	۰/۰۸	۰/۰۴	۰/۰۲	۰/۲۲	۰/۰۰۱

نتایج آزمون بوت استرپ نشان داد که شرم از تصویر بدنی بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی (P=۰/۰۰۱، β=۰/۰۸) نقش میانجی دارد (P<۰/۰۵). در جدول ۴ شاخص‌های برازش ارائه شده است.

جدول ۴: شاخص‌های برازش

شاخص‌های برازش	CMIN	df	CMIN/DF	CFI	GFI	AGFI	NFI	TLI	RMSEA
مدل پژوهشی	۲/۲۰	۱	۲/۲۰	۰/۹۹	۰/۹۹	۰/۹۵	۰/۹۸	۰/۹۴	۰/۰۷
معیار تصمیم	P>۰/۰۵	--	<۵	>۰/۹۰	>۰/۹۰	>۰/۹۰	>۰/۹۰	>۰/۹۰	<۰/۰۸

در جدول ۴ شاخص‌های برازش ارائه شده است، نتایج نشان داد که سه شاخص مهم شاخص خی‌دو بهنجار (CMIN/DF=۲/۲۰)، شاخص برازش تطبیقی (CFI=۰/۹۹) و شاخص ریشه میانگین مربعات خطای برآورد (RMSEA=۰/۰۷) بر اساس معیارهای نیماند و مای[1] (۲۰۱۸) در محدوده مطلوب قرار دارند؛ همچنین سایر شاخص‌ها نیز در محدوده مطلوب قرار دادند، که نشان دهنده برازش مطلوب مدل پیشنهادی با داده‌های حاضر است.

بحث و نتیجه‌گیری

این پژوهش با هدف تعیین نقش میانجی شرم از تصویر بدنی در رابطه بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان انجام شد. نتیجه این مطالعه نشان داد که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی بر اختلال بازی اینترنتی اثر مستقیم دارد؛ در واقع این تجارب آسیب‌زا می‌تواند موجب افزایش اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان گردد. همچنین در مطالعات پیشین همچون جنج و همکاران (۲۰۲۲)، فورستر و همکاران (۲۰۲۱)، امیرتکین و همکاران (۲۰۱۹) و برند و همکاران (۲۰۱۶) نشان داده شده است که تجربه بدرفتاری در دوران کودکی می‌تواند با افزایش استفاده آسیب‌زا از اینترنت و اعتیاد به گوشی هوشمند همراه باشد که همسو با نتایج حاضر است.

1 . Niemand and Mai

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

در تبیین می‌توان گفت افراد با تجربه بدرفتاری در دوران کودکی ممکن است سعی کنند از طریق استفاده بیش از حد از سایت‌های شبکه‌های اجتماعی با مشکلات اجتماعی، هیجانی یا روانی ناشی از تجربیات نامطلوب دوران کودکی خود مقابله کنند. به عنوان مثال، افرادی که بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی را تجربه می‌کنند (در مقایسه با کسانی که تجربه نمی‌کنند) سطوح بالای افسردگی و اضطراب اجتماعی را در مراحل بعدی زندگی و احساس ناامیدی بیشتری گزارش می‌کنند (کرکابرون[1] و همکاران، ۲۰۲۰). علاوه بر این، افسردگی و اضطراب اجتماعی دو پیش‌بینی‌کننده ثابت اعتیادهای رفتاری به دنیای اینترنتی هستند؛ در نتیجه، منطقی است ک انتظار داشت، نوجوانانی که تجربه بدرفتاری هیجانی دارند، مستعد استفاده بیش از حد از بازی‌های آنلاین و رسانه‌های اجتماعی به عنوان راهی برای مقابله با چنین مشکلات ذکر شده و به عنوان فرار از حالت‌های هیجانی ناخوشایند باشند (ورسلی[2] و همکاران، ۲۰۱۸).

نتیجه دیگر نشان داد که که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی بر شرم از تصویر بدنی اثر مستقیم دارد؛ در واقع این تجارب آسیب‌زا می‌تواند موجب افزایش شرم از تصویر بدنی در دانشجویان گردد. نتیجه حاضر با مطالعات وندلر-بودیکر[3] و همکاران (۲۰۲۴)، بودیکر[4] و همکاران (۲۰۲۳) و امیرتکین و همکاران (۲۰۱۹) همسو است. در تبیین می‌توان به مدل اختلال هویت اشاره نمود، وارطانیان[5] و همکاران (۲۰۱۸) بر ناملایمات اولیه به عنوان یک ساختار گسترده از جمله تجربیات منفی عمومی و آسیب‌های دوران کودکی تمرکز می‌کنند. بر اساس این مفهوم‌سازی، ناملایمات اولیه شامل تجربیاتی مانند بزرگ شدن در یک محیط خانوادگی ناپایدار و همچنین تجارب سوء استفاده و غفلت است. وارطانیان و همکاران (۲۰۱۸) فرض می‌کنند که چنین ناملایمات اولیه رشد عادی هویت را مختل می‌کند، و افرادی که فاقد هویت شخصی و شفافیت خودپنداره هستند، در برابر تأثیرات اجتماعی-فرهنگی آسیب‌پذیر هستند زیرا به دنبال منابع خارجی هستند تا به احساس قوی‌تری از خود دست یابند. از این رو، افرادی که تجربه ناملایمات اولیه را دارند، به‌ویژه در برابر فشارهای اجتماعی-فرهنگی مانند استانداردهای زیبایی و بازخورد ظاهری و درگیر شدن در مقایسه‌های اجتماعی در مورد بدن خود آسیب‌پذیر هستند. درونی کردن ایده‌آل‌های زیبایی و درگیر شدن در مقایسه‌های اجتماعی مرتبط با بدن به نظر می‌رسد به هم مرتبط هستند و منجر به افزایش نارضایتی بدن می‌شوند و احساس شرم بدنی را به دنبال دارند.

نتیجه دیگر نشان داد که شرم از تصویر بدنی به‌طور مستقیم با افزایش اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان همراه است. نتیجه حاضر با مطالعات سرویدیو[6] و همکاران (۲۰۲۳)، سی‌هان و همکاران (۲۰۱۲) و هتزل-ریگین و پریتچارد[7] (۲۰۱۱) همسو است. در تبیین می‌توان گفت افرادی که تصویر بدنی نامطلوب از خود دارند یا شرم بدنی تجربه می‌کنند، کمتر تمایل دارند با دیگران در دنیای حقیقی ارتباط برقرار کنند؛ بر این اساس این امکان وجود دارد که در دنیای مجازی و با مشارکت در بازی‌های اینترنتی احساس تنهایی خود را ارضاء نمایند (سرویدیو و همکاران، ۲۰۲۳)؛ همچنین نتایج یک بررسی دیگر نشان داد افرادی که نارضایتی از بدن را تجربه می‌کنند، مهارت‌های حل مسئله و حمایت اجتماعی کافی ندارن؛ جهت مقابله با این شرایط به دنیای مجازی پناه می‌برند، در واقع استفاده آسیب‌زا از فضای مجازی به نوعی یک مقابله اجتنابی در برابر مسائل زندگی است (سی‌هان و همکاران، ۲۰۱۲).

در نهایت نتیجه آخر نشان داد که شرم از تصویر بدنی بین تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و اختلال بازی اینترنتی نقش میانجی دارد؛ در واقع تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به واسطه آسیبی که به تصویر بدنی ایجاد می‌کند، می‌تواند موجب افزایش احتمال اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان شود. نتیجه حاضر با مطالعات کرکابرون و همکاران (۲۰۲۰)، امیرتکین و همکاران (۲۰۱۹) همسو است، با این تفاوت که در این مطالعه شرم از تصویر بدنی به‌عنوان متغیر میانجی درنظر گرفته شده است و در دو مطالعه قبلی نارضایتی از تصویر بدنی نقش میانجی داشته است؛ همچنین در دو مطالعه قبلی استفاده آسیب‌زا از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی به‌عنوان متغیر ملاک درنظر گرفته شده‌اند؛ از این حیث مطالعه حاضر با دو مطالعه قبلی دارای تفاوت‌هایی می‌باشد. در تبیین می‌توان گفت با توجه به اختلال در احساس ارزشمندی و عزت نفس که اغلب در افراد با تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی وجود دارد (برنستاین و همکاران ۲۰۰۳)، نارضایتی و شرم از تصویر بدنی یک مسیر میانجی قابل قبول برای تبیین رابطه بین این تجارب و اختلال بازی اینترنتی است. نارضایتی و شرم از تصویر بدن، به‌طور معکوس با عزت نفس و خلق مثبت رابطه دارد (جانگ[8] و همکاران، ۲۰۲۳). افرادی که عزت

1. Kircaburun
2. Worsley
3. Wendler-Bödicker
4. Bödicker
5. Vartanian
6. Servidio
7. Hetzel-Riggin & Pritchard
8. Jang

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

نفس پایینی دارند و پریشانی روانشناختی را تجربه می‌کنند، در برابر احساس نارضایتی در مورد تصویر بدن خود آسیب پذیرتر هستند (سو و نون[1]، ۲۰۲۳). از آنجایی که افرادی که مورد بدرفتاری هیجانی قرار گرفته‌اند بیشتر احساس نقص می‌کنند و یا استانداردهای کمال‌گرایانه دست نیافتنی ایجاد می‌کنند، احتمال بیشتری دارد که طرحواره‌های منفی خود و نارضایتی از تصویر بدنی ایجاد کنند. این امر به ویژه در دوره‌های حساس رشدی مانند نوجوانی و جوانی، جایی که تجربه تحول‌های فیزیکی و شناختی مختلف ممکن است منجر به افزایش اضطراب در مورد ظاهر فیزیکی شود، صادق است (جونز[2]، ۲۰۰۴). افراد تمایل دارند با استفاده از راهبردهای ناسازگار مختلف (مانند خوردن بیش از حد، سوء مصرف مواد) با عاطفه منفی مربوط به نارضایتی از تصویر بدنی کنار بیایند (میچیسون[3] و همکاران، ۲۰۱۷). تحقیقات گذشته مشخص کرده است که برخی از افراد برای اجتناب یا تسکین علائم آسیب‌شناسی روانی و یا برای کنار آمدن با عزت نفس پایین مرتبط با علائم نارضایتی از تصویر بدنی درگیر استفاده مشکل‌ساز از اینترنت می‌شوند (کرکابرون و همکاران، ۲۰۲۰).

به طور کلی، نتایج پژوهش حاضر نشان داد که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی به صورت مستقیم و به واسطه آسیبی که به شرم تصویر بدنی ایجاد می‌کند، می‌تواند باعث افزایش اختلال بازی اینترنتی در دانشجویان گردد. در واقع می‌توان گفت که تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی می‌تواند پیامدهای طولانی بودن بر ادراک خودپنداره و اعتیادهای رفتاری در دوران جوانی داشته باشد. نمونه‌گیری دردسترس و عدم کنترل متغیرهای جمعیت‌شناختی همچون سن، جنسیت و میزان استفاده از بازی‌های اینترنتی از محدودیت‌های این مطالعه است؛ در این راستا پیشنهاد می‌شود که در صورت امکان در مطالعات آینده از روش‌های تصادفی سازی جهت نمونه‌گیری استفاده شود و نقش متغیرهای جمعیت‌شناختی ذکر شده در مدل معدلات ساختاری تعدیل شود. در بعد کاربردی تدوین برنامه‌های آموزشی و درمانی جهت پیشگیری و درمان اختلال بازی اینترنتی بر اساس متغیرهای تجربه بدرفتاری هیجانی در دوران کودکی و شرم از تصویر بدنی مورد توجه متخصصان بالینی باشد.

منابع

ابراهیمی، ح.، دژکام، م.، و ثقه الاسلام، ط. (۱۳۹۲). تروماهای دوران کودکی و اقدام به خودکشی در بزرگسالی. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۱۹ (۴)، ۲۸۲-۲۷۵. http://ijpcp.iums.ac.ir/article-۱-۲۰۹۰-fa.html

صادق‌زاده، م.، و شاملی، ل. (۱۳۹۹). اندازه‌گیری شرم‌اجتماعی مبتنی بر بدن: ویژگی‌های روان‌سنجی پرسشنامه شرم از تصویر بدن (BISS) در دانشجویان دختر و پسر ایرانی. *دوفصلنامه روانشناسی فرهنگی*، ۴(۲)، ۲۳۳-۲۴۲. https://jcp.samt.ac.ir/article_129771.html

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Publishing.

Bernstein, D. P., Stein, J. A., Newcomb, M. D., Walker, E., Pogge, D., Ahluvalia, T., ... & Zule, W. (2003). Development and validation of a brief screening version of the Childhood Trauma Questionnaire. *Child abuse & neglect*, *27*(2), 169-190. https://doi.org/10.1016/S0145-2134(02)00541-0

Bödicker, C., Reinckens, J., Höfler, M., & Hoyer, J. (2022). Is childhood maltreatment associated with body image disturbances in adulthood? A systematic review and meta-analysis. *Journal of Child & Adolescent Trauma*, *15*(3), 523-538. https://doi.org/10.1007/s40653-021-00379-5

Ceyhan, A., Ceyhan, E., & Kurtyilmaz, Y. (2012). The effect of body image satisfaction on problematic internet use through social support, problem solving skills and depression. *The Online Journal of Counselling and Education*, *1*(3), 83-95. https://www.ajindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423913560.pdf

Duarte, C., Pinto-Gouveia, J., & Ferreira, C. (2017). Ashamed and fused with body image and eating: Binge eating as an avoidance strategy. *Clinical psychology & psychotherapy*, *24*(1), 195-202. https://doi.org/10.1002/cpp.1996

Duarte, C., Pinto-Gouveia, J., Ferreira, C., & Batista, D. (2015). Body image as a source of shame: A new measure for the assessment of the multifaceted nature of body image shame. *Clinical psychology & psychotherapy*, *22*(6), 656-666. https://doi.org/10.1002/cpp.1925

Dunkley, D. M., Masheb, R. M., & Grilo, C. M. (2010). Childhood maltreatment, depressive symptoms, and body dissatisfaction in patients with binge eating disorder: The mediating role of self-criticism. *International Journal of Eating Disorders*, *43*(3), 274-281. https://doi.org/10.1002/eat.20796

Emirtekin, E., Balta, S., Sural, İ., Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). The role of childhood emotional maltreatment and body image dissatisfaction in problematic smartphone use among adolescents. *Psychiatry Research*, *271*, 634-639. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.059

1 . So & Kwon
2 . Jones
3. Mitchison

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

Forster, M., Rogers, C., Sussman, S. Y., Yu, S., Rahman, T., Zeledon, H., & Benjamin, S. M. (2021). Adverse childhood experiences and problematic smartphone use among college students: Findings from a pilot study. *Addictive behaviors*, *117*, 106869. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106869

Geng, J., Bao, L., Wang, H., Wang, J., Gao, T., & Lei, L. (2022). Does childhood maltreatment increase the subsequent risk of problematic smartphone use among adolescents? A two-wave longitudinal study. *Addictive behaviors*, *129*, 107250. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107250

Hair, J., Black, W. C., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis (7th ed.)*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Educational International.

Hetzel-Riggin, M. D., & Pritchard, J. R. (2011). Predicting problematic Internet use in men and women: the contributions of psychological distress, coping style, and body esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *14*(9), 519-525. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0314

Hui, B. P. H., Wu, A. M., Siu, N. Y., Chung, M. L., & Pun, N. (2019). The effects of need satisfaction and dissatisfaction on flourishing among young Chinese gamers: The mediating role of internet gaming disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(22), 4367. https://doi.org/10.3390/ijerph16224367

Jang, Y., Seong, M., & Sok, S. (2023). Influence of body image on quality of life in breast cancer patients undergoing breast reconstruction: Mediating of self-esteem. *Journal of Clinical Nursing*, *32*, 6366-6373. https://doi.org/10.1111/jocn.16621

Jones, D. C. (2004). Body image among adolescent girls and boys: A longitudinal study. *Developmental Psychology, 40*, 823–835. https://doi.org/10.1037/0012-1649.40.5.823

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-25. https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9

Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2020). Childhood emotional maltreatment and problematic social media use among adolescents: The mediating role of body image dissatisfaction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *18*, 1536-1547. https://doi.org/10.1007/s11469-019-0054-6

Kotrlik, J. W. K. J. W., & Higgins, C. C. H. C. C. (2001). Organizational research: Determining appropriate sample size in survey research appropriate sample size in survey research. *Information technology, learning, and performance journal*, *19*(1), 43. https://www.opalco.com/wp-content/uploads/2014/10/Reading-Sample-Size1.pdf

Mitchison, D., Hay, P., Griffiths, S., Murray, S. B., Bentley, C., Gratwick-Sarll, K., ... & Mond, J. (2017). Disentangling body image: The relative associations of overvaluation, dissatisfaction, and preoccupation with psychological distress and eating disorder behaviors in male and female adolescents. *International Journal of Eating Disorders*, *50*(2), 118-126. https://doi.org/10.1002/eat.22592

Monteleone, A. M., Tzischinsky, O., Cascino, G., Alon, S., Pellegrino, F., Ruzzi, V., & Latzer, Y. (2021). The connection between childhood maltreatment and eating disorder psychopathology: a network analysis study in people with bulimia nervosa and with binge eating disorder. *Eating and weight disorders-studies on anorexia, bulimia and obesity*, 1-9. https://doi.org/10.1007/s40519-021-01169-6

Niemand, T., & Mai, R. (2018). Flexible cutoff values for fit indices in the evaluation of structural equation models. *Journal of the Academy of Marketing Science*, *46*, 1148-1172. https://doi.org/10.1007/s11747-018-0602-9

Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human behavior*, *45*, 137-143. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006

Servidio, R., Griffiths, M. D., Boca, S., & Demetrovics, Z. (2023). The serial mediation effects of body image-coping strategies and avatar-identification in the relationship between self-concept clarity and gaming disorder: A pilot study. *Addictive Behaviors Reports*, *17*, 100482. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100482

So, B., & Kwon, K. H. (2023). The influence of diet behavior on self-esteem according to the body image of workers in Republic of Korea: Mediating role of diet behavior. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 1-21. https://doi.org/10.1080/10911359.2023.2177229

Taechoyotin, P., Tongrod, P., Thaweerungruangkul, T., Towattananon, N., Teekapakvisit, P., Aksornpusitpong, C., ... & Piyaraj, P. (2020). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: a cross-sectional study. *BMC research notes*, *13*(1), 1-7. https://doi.org/10.1186/s13104-019-4862-3

Vartanian, L. R., Hayward, L. E., Smyth, J. M., Paxton, S. J., & Touyz, S. W. (2018). Risk and resiliency factors related to body dissatisfaction and disordered eating: The identity disruption model. *International Journal of Eating Disorders*, *51*(4), 322-330. https://doi.org/10.1002/eat.22835

Wendler-Bödicker, C., Kische, H., Voss, C., & Beesdo-Baum, K. (2024). The association between childhood maltreatment and body (dis) satisfaction in adolescents and young adults from the general population. *Journal of Trauma & Dissociation*, *25*(1), 113-128. https://doi.org/10.1080/15299732.2023.2231927

Worsley, J. D., McIntyre, J. C., Bentall, R. P., & Corcoran, R. (2018). Childhood maltreatment and problematic social media use: The role of attachment and depression. *Psychiatry research*, *267*, 88-93. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.05.023

Wu, T. Y., Lin, C. Y., Årestedt, K., Griffiths, M. D., Broström, A., & Pakpour, A. H. (2017). Psychometric validation of the Persian nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form: Does gender and hours spent online gaming affect the interpretations of item descriptions?. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(2), 256-263. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.025.

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-31]