رویش روان شناسی، سال۱۴، شماره ۲، شماره پیاپی ۱۰۷، اردیبهشت ۱۴۰۴
Rooyesh-e-Ravanshenasi Journal(RRJ),14(2), 2025

نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان

The mediating role of interpersonal problems in the relationship between internet gaming disorder and social anxiety in adolescents

زهرا لک
کارشناس ارشد روانشناسی عمومی، گروه روانشناسی، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
علیرضا علیان
کارشناس ارشد روانشناسی بالینی، گروه روانشناسی، واحد سمنان، دانشگاه آزاد اسلامی، سمنان، ایران.
دکتر فاطمه فراهانی (نویسنده مسئول)
استادیار، گروه مشاوره، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Zahra Lak
Master of General Psychology, Depatment of Psychology, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
Alireza Aliyan
Master of Clinical Psychology, Department of Psychology, Semnan Branch, Islamic Azad University, Semnan, Iran.
Dr. Fateme Farahani *
Assistant Professor, Department of Counseling, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
f.farahani.kh@gmail.com

چکیده

پژوهش حاضر با هدف تعیین نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان انجام شد. این پژوهش توصیفی_همبستگی از نوع مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری این مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول و دوم شهر تهران در سال ۱۴۰۳ بودند. حجم نمونه در این مطالعه ۲۵۱ نفر در نظر گرفته شد که به روش نمونه‌گیری در دسترس از طریق مدارس انجام شد. جهت جمع‌آوری داده‌ها از پرسشنامه مشکلات بین فردی (IIP-32؛ بارخام و همکاران، ۱۹۹۶)، فرم کوتاه مقیاس نه گویه‌ای اختلال بازی اینترنتی (IGDS9-SF؛ پونتز و گریفث، ۲۰۱۵) و پرسشنامه هراس اجتماعی (SPIN؛ کانر و همکاران، ۲۰۰۰) استفاده شد. تحلیل داده‌ها به روش مدل-یابی معادلات ساختاری انجام شد. نتایج مدل‌یابی معادلات ساختاری گویای این بود که مدل پیشنهادی از برازش مطلوب برخوردار بود. نتایج نشان داد که اثر مستقیم اختلال بازی اینترنتی و مشکلات بین فردی بر اضطراب اجتماعی معنادار بود، همچنین اثر اختلال بازی اینترنتی بر مشکلات بین فردی معنادار بود (P<۰/۰۵). نتایج آزمون بوت استرپ نشان داد که مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان نقش میانجی داشت (P<۰/۰۵). نتایج دلالت بر این داشت که اختلال بازی اینترنتی به‌صورت مستقیم و با میانجی‌گری مشکلات بین فردی بر میزان اضطراب اجتماعی نوجوانان تاثیر دارد.

واژه‌های کلیدی: *مشکلات بین فردی، اضطراب اجتماعی، اختلال بازی اینترنتی.*

Abstract

This research was conducted with the aim of determining the mediating role of interpersonal problems in the relationship between internet gaming disorder and social anxiety in adolescents. This was a descriptive correlational research of the structural equation modeling type. The statistical population of this study was the first and second-year high school students in Tehran in 2023. The sample size in this study was considered to be 251 people, which was determined by the available sampling method through schools. To collect data from the Interpersonal Problems Questionnaire (IIP-32; Barkham et al., 1996), the short form of the Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF; Pontz and Griffiths, 2015), and the Social Anxiety Questionnaire (SPIN; Connor et al., 2000) was used .The results showed that the direct effect of internet gaming disorder and interpersonal problems on social anxiety was significant, Also, the effect of internet gaming disorder on interpersonal problems was significant (P<0.05). The results of the bootstrap test showed that interpersonal problems played a mediating role in the relationship between Internet gaming disorder and social anxiety in adolescents (P<0.05). The results indicated that internet gaming disorder has a direct effect on the level of social anxiety of adolescents through the mediation of interpersonal problems.

Keywords: *Interpersonal Problems, Social Anxiety, Internet Gaming Disorder.*

نوع مقاله : پژوهشی | **دریافت :** آذر ۱۴۰۳ | **پذیرش:** دی۱۴۰۳ | **ویرایش نهایی:** اردیبهشت ۱۴۰۴

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

مقدمه

نوجوانی یکی از مهم‌ترین دوره‌های زندگی است که بر سلامت روان فرد در دوران بزرگسالی نقش اثرگذاری دارد. اختلال اضطراب اجتماعی[۱] (SAD) یکی از مشکلات جدی در دوره نوجوانی است (چیو[۲] و همکاران، ۲۰۲۴) که سلامت روانی، هیجانی و اجتماعی نوجوانان را به خطر می‌اندازد (چیو و همکاران، ۲۰۲۴). این اختلال با احساس تنهایی، علائم افسردگی و رفتار بین فردی ضعیف رابطه دارد (دانیل[۳] و همکاران، ۲۰۲۰). همچنین اضطراب اجتماعی در نوجوانان مانع تعاملات اجتماعی، افزایش خطر مسائل روانی مانند افسردگی می‌شود که بهزیستی روانشناختی فرد را تحت تاثیر قرار می‌دهد (یائو[۴] و همکاران، ۲۰۲۳). اضطراب اجتماعی در نوجوانی پیش‌بینی کننده ابتلا به اختلالات روانی دیگر در بزرگسالی است (کریسمن[۵] و همکاران، ۲۰۲۲).

اختلال اضطراب اجتماعی، ترس شدید و مداوم از یک یا چند موقعیت اجتماعی است (انجمن روانشناسی آمریکا[۶]، ۲۰۲۲). برای افراد مبتلا به اختلال اضطراب اجتماعی، موقعیت‌هایی که ممکن است مورد ارزیابی و قضاوت قرار بگیرند، به شدت اضطراب‌آور است (لی[۷] و همکاران، ۲۰۲۳). بنابراین زمانی که تنش فرد فراتر رود، از موقعیت‌های اجتماعی اجتناب می‌کند (چیو و همکاران، ۲۰۲۴). بر اساس آمارهای منتشر شده، شیوع اضطراب اجتماعی در نوجوانان ۹ درصد گزارش شده است که در دختران بیشتر از پسران است (آلوز[۸] و همکاران، ۲۰۲۲). مطالعات انجام شده نشان می‌دهد که اختلال اضطراب اجتماعی با افسردگی (راسابی[۹] و همکاران، ۲۰۲۳) و عملکرد روانی اجتماعی ضعیف (مانوئل پریتو[۱۰] و همکاران، ۲۰۲۳) در ارتباط است.

مطالعات نشان می‌دهد اختلال بازی اینترنتی به شدت با اضطراب اجتماعی همراه است (کلوگاه براون[۱۱]، ۲۰۲۲). که می‌تواند مانع روابط واقعی زندگی شود و اجتناب اجتماعی را تقویت کند (نار فردوس[۱۲] و همکاران، ۲۰۲۳). اختلال بازی اینترنتی[۱۳] (IGD) که بیشتر در بین نوجوانان و بزرگسالان شایع است، به آسیبی برای سلامت عمومی تبدیل شده است (بالهارا[۱۴] و همکاران، ۲۰۲۱). اختلال بازی اینترنتی درکشورهای آسیایی شایع‌تر است (استیونز[۱۵] و همکاران، ۲۰۲۱) و ۴/۸ درصد تا ۵/۹ درصد تخمین زده شده است (سوزمن[۱۶] و همکاران، ۲۰۱۸). انجمن روانپزشکی آمریکا[۱۷] (APA، ۲۰۱۳) در پنجمین ویرایش راهنمایی تشخیصی و آماری اختلالات روانی و سازمان بهداشت جهانی[۱۸] در یازدهمین ویرایش طبقه بندی بین‌المللی بیماری‌ها (ICD-11)، اختلال بازی اینترنتی را گنجانده‌اند و ۹ معیار تشخیص برای این اختلال شناسایی کرده‌اند که شامل: مشغولیت ذهنی به بازی، تلاش و ناتوانی در کنترل بازی، استفاده از بازی برای مقابله با احساسات منفی و فرار از آن‌ها، آسیب دیدن روابط، شغل و یا موفقیت تحصیلی به علت بازی اینترنتی، پنهان کردن مدت زمان بازی از خانواده، روانشناس و دیگران، ادامه دادن به بازی بدون توجه به پیامدهای منفی آن، از دست دادن علاقه به سرگرمی و تفریحات قبلی، به راحتی عصبانی و بد خلق شدن زمانی که امکان دسترسی به بازی نیست و نیاز به صرف کردن زمان بیشتر برای بازی.

از سوی دیگر مشکلات بین‌فردی[۱۹] ملاک اساسی برخی از اختلالات روانپزشکی است (ترابی زنوز و همکاران، ۱۴۰۰). افراد مبتلا به اختلال اضطراب اجتماعی اغلب مشکلات بین‌فردی را در حوزه‌های مختلف گزارش می‌کنند (تانگ[۲۰] و همکاران، ۲۰۲۰) زیرا ارتباط بین‌فردی در عده‌ای به عنوان عاملی ناراحت کننده به شمار می‌آید که باعث پریشانی شخصی می‌شود و به صورت تهاجمی یا منفعلانه به آن واکنش نشان می‌دهد (نوروزی و همکاران، ۲۰۱۷؛ به نقل از جهان گشت آقکند و همکاران، ۱۴۰۱). منظور از مشکلات بین‌فردی،

1 Social Anxiety Disorder (SAD)
2 Chiu
3 Danneel
4 Yao
5 Krygsman
6 American Psychiatric Association
7 Li
8 Alves
9 Rassaby
10 Manuel Prieto
11 Klugah-Brown
12 Nor Firdous
13 Internet gaming disorder
14 Balhara
15 Stevens
16 Sussman
17American Psychiatric Association(APA)
18 International Classification of Diseases(ICD)
19 Interpersonal Problems
20 Tonge

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

مشکلاتی هستند که در ارتباط با دیگران ایجاد می‌شوند که موجب آشفتگی‌های روانی در افراد می‌شوند (نجاریان و عبدی، ۱۳۹۸). این مشکلات بین فردی در دوران نوجوانی افزایش می‌یابد (چن[1] و همکاران، ۲۰۲۰).

پژوهش‌های مختلف دلالت بر این موضوع دارند که اختلال بازی اینترنتی با مشکلات بین‌فردی، فردی و روانی اجتماعی مرتبط است (مارو[2] و همکاران، ۲۰۲۱). اختلال بازی اینترنتی موجب افزایش پرخاشگری، کناره‌گیری اجتماعی، مسئولیت‌پذیری پایین و سازگاری کم می‌شود (فومرو و همکاران، ۲۰۲۰) که تجربه‌های منفی بین‌فردی را افزایش می‌دهد و در نهایت باعث ایجاد اضطراب اجتماعی می‌شود (کویونجو[3] و همکاران، ۲۰۲۲). بررسی نقش میانجی مشکلات بین‌فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی از اهمیت بالایی برخوردار است. برای نوجوانان، مشکلات بین‌فردی ارتباط تنگاتنگی با رشد روانی دارد (دلگادو[4] و همکاران، ۲۰۲۲). روابط بین‌فردی مثبت فرصت‌های بیشتری را برای دریافت حمایت عاطفی در اختیار افراد قرار می‌دهد، که به محافظت از سلامت روان کمک می‌کند (اسکاردرا[5] و همکاران، ۲۰۲۰). در مقابل روابط منفی مانع رشد روانشناختی سالم می‌شود (لی[6] و همکاران، ۲۰۲۰). مطالعات انجام شده نشان می‌دهد زمانی که نوجوانان زمان بیشتری را صرف بازی‌های اینترنتی می‌کنند، کیفیت روابط بین‌فردی ممکن است تضعیف شود و میزان اضطراب اجتماعی افزایش یابد (وانگ[7] و همکاران، ۲۰۱۹).

همانگونه که در مطالعات پیشین نشان داده شد اختلال بازی اینترنتی یک عامل مهم در افزایش اضطراب اجتماعی در نوجوانان است، در بررسی رابطه بین این دو متغیر، عوامل زیادی وجود دارند که می‌توانند رابطه بین آن‌ها را میانجی‌گری کنند؛ در این بین بررسی مبانی نظری و پژوهش‌ها نشان داد که اختلال بازی اینترنتی می‌تواند منجر به افزایش مشکلات بین فردی گردد، چرا که این نوجوانان از محیط اجتماعی فاصله گرفته و تعاملات اجتماعی ناکارامدی با اطرافیان خود تجربه می‌کنند (فومرو و همکاران، ۲۰۲۰)؛ همچنین بررسی مطالعات نشان داد که ضعف در روابط بین فردی می‌تواند منجر به افزایش اضطراب اجتماعی گردد؛ چرا که تجربه روابط ناخوشایند می‌تواند منجر به افزایش تنش و ترس از ارزیابی منفی گردد (کویونجو و همکاران، ۲۰۲۲). بر این اساس به‌نظر می‌رسد که مشکلات بین فردی می‌تواند رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی را میانجی‌گری کند. با بررسی پیشینه مطالعات محدودی (چن و همکاران، ۲۰۱۶)؛ که در این زمینه انجام شده است به‌نظر می‌رسد انجام این مطالعه با توجه به مسائل فرهنگی در جوامع مختلف در نوجوانان ایرانی از اهمیت و ضرورت برخوردار است؛ همچنین نتایج این مطالعه را می‌توان در تدوین برنامه‌های آموزشی و درمانی با هدف کاهش اضطراب اجتماعی نوجوانان مورد استفاده قرار داد. بر این اساس مطالعه حاضر با نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان انجام شد.

روش

این پژوهش توصیفی‌همبستگی از نوع مدل‌یابی معادلات ساختاری بود. جامعه آماری این مطالعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول و دوم شهر تهران در سال ۱۴۰۳ بودند. حجم نمونه در این مطالعه براساس فرمول پیشنهادی کلاین[8] (۲۰۱۱) ۲۶۰ نفر در نظر گرفته شد که به روش نمونه‌گیری در دسترس از طریق مدارس انجام شد. بازه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال، رضایت و علاقه جهت شرکت در مطالعه، عدم سابقه ترک تحصیل و عدم مصرف داروهای روانپزشکی به عنوان معیارهای ورود در نظر گرفته شد؛ همچنین عدم تکمیل پرسشنامه‌ها به عنوان معیار خروج لحاظ شد. نمونه‌گیری با استفاده از یک نظرسنجی آنلاین در سامانه پرس‌لاین انجام شد؛ برای انجام این پژوهش فرم لینک نظرسنجی از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی در اختیار ۶ مدرسه قرار داده و از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی شاد و ایتا در اختیار دانش‌آموزان قرار داده شد. رضایت همه دانش‌آموزان جهت شرکت در این مطالعه دریافت شد؛ همه افراد از اهداف این مطالعه آگاه بودند؛ همچنین شرکت در این مطالعه هیچ‌گونه آسیب جسمانی و روانی برای افراد به دنبال نداشت و به افراد اطمینان داده شد که اطلاعات

1 Chen
2 Marrero
3 Koyuncu
4 Delgado
5 Scardera
6 Li
7 Wang
8 kline

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

آن‌ها محرمانه نگه داشته خواهد شد. به منظور تحلیل داده‌ها از روش‌های آماری بوت استرپ و مدل‌یابی معادلات ساختاری در نرم‌افزارهای SPSS و AMOS نسخه‌های ۲۴ انجام شد.

ابزار سنجش

پرسشنامه مشکلات بین فردی[1] (IIP-32): این پرسشنامه توسط بارخام[2] و همکاران (۱۹۹۶) به عنوان یک ابزار خود گزارش‌دهی طراحی شده است که گویه‌های آن در رابطه با مشکلاتی است که افراد به طور معمول در روابط بین‌فردی تجربه می‌کنند. این پرسشنامه دارای ۳۲ گویه است که در هنجاریابی ایرانی تعداد گویه‌های آن به ۲۹ گویه تقلیل یافته است و گویه‌های ۶، ۱۹ و ۳۱ از پرسشنامه حذف شدند. و بر اساس مقیاس لیکرت ۵ درجه ای از به هیچ وجه (۰) تا به شدت (۴) پاسخ داده می‌شود. این پرسشنامه دارای شش زیر مقیاس است که سوالات (۱، ۲، ۳، ۴، ۶، ۸، ۱۰) مربوط به صراحت و مردم آمیزی، سوالات (۵، ۷، ۱۱، ۱۲، ۱۳، ۱۴، ۱۵) مربوط به حمایت‌گری و مشارکت، سوالات (۲۰، ۲۱، ۲۵) مربوط به وابستگی، سوالات (۹، ۱۶، ۲۲، ۲۷) مربوط به گشودگی، سوالات (۱۸، ۱۹، ۲۶، ۲۸) مربوط به پرخاشگری و سوالات (۱۷، ۲۳، ۲۴، ۲۹) مربوط به در نظر گرفتن دیگران می‌باشد. دامنه نمرات در محدوده ۱۱۶ است که کسب نمرات بالاتر در مؤلفه‌های صراحت و مردم آمیزی و حمایت‌گری و مشارکت به معنای پایین بودن این مؤلفه‌ها در فرد و در نتیجه مشکلات بین‌فردی بیشتر است و کسب نمرات بالاتر در مؤلفه‌های وابستگی، پرخاشگری، گشودگی و در نظر گرفتن دیگران به معنای بالا بودن این مؤلفه‌ها در فرد و در نتیجه مشکلات بین فردی بیشتر است و گویه های ۹ و ۱۶به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. پرسشنامه تهیه شده توسط بارخام و همکاران (۱۹۹۶) روایی و پایایی بالایی دارد. سازندگان این پرسشنامه ضریب آلفای کرونباخ برای این مقیاس را ۰/۸۶ گزارش کردند و نتایج تحلیل عاملی، ۶ عامل معرفی شده را تایید کردند. همچنین این پرسشنامه توسط فتح و همکاران (۱۳۹۲) در ایران اعتباریابی شده است. ضریب آلفای کرونباخ برای صراحت و مردم آمیزی ۰/۸۳، حمایت گری و مشارکت ۰/۷۱، وابستگی ۰/۶۳، گشودگی ۰/۶۳، پرخاشگری ۰/۸۳، در نظر گرفتن دیگران ۰/۶۰ و کل پرسشنامه ۰/۸۲ گزارش شده است. روایی همگرا بین مشکلات بین فردی و نمره آلکسی تیمیا با ضریب همبستگی ۰/۶۹ مثبت و معنادار بود و روایی سازه وجود عامل فوق را تایید کرد. در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۲ محاسبه شد.

فرم کوتاه مقیاس نه گویه‌ای اختلال بازی اینترنتی[3] (IGDS9-SF): این مقیاس توسط پونتز و گریفث[4] (۲۰۱۵) طراحی شده و شامل ۹ گویه است. گویه‌ها بر اساس طیف لیکرت ۵ درجه ای از هرگز (۱) تا خیلی اوقات (۵) تنظیم شده است. کسب نمرات بالاتر درجه بالاتر اختلال در بازی را نشان می‌دهد. کمترین نمره در این مقیاس ۹ و بالاترین نمره ۴۵ است. پونتز و گریفث (۲۰۱۵) روایی این مقیاس را به روش سازه با استفاده از تحلیل عاملی اکتشافی بررسی کردند و نتایج نشان داد که ۹ گویه در یک عامل، بار عاملی مطلوبی دارند و به صورت کلی ۶۳ درصد واریانس را تبیین می‌کنند. همچنین سازندگان این پرسشنامه پایایی به روش همسانی درونی ۰/۸۷ آلفای کرونباخ گزارش کردند (پونتز و گریفث، ۲۰۱۵). این مقیاس توسط وو و همکاران (۲۰۱۷) در ایران ترجمه و اعتباریابی شده است. با استفاده از تحلیل مدل راش، از نظر روایی همه شاخص‌ها رضایت بخش بودند. پایایی تفکیک افراد ۰/۸۶، پایایی تفکیک گویه ها ۱، شاخص جدایی افراد ۲/۵۰، شاخص تفکیک گویه ها ۲۸/۷۹ و پایایی به روش همسانی درونی را ۰/۹۰ آلفای کرونباخ گزارش کردند (وو و همکاران، ۲۰۱۷). در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۰ محاسبه شد.

پرسشنامه هراس اجتماعی[5] (SPIN): پرسشنامه اضطراب اجتماعی توسط کانر[6] و همکاران (۲۰۰۰) طراحی شده است. و دارای ۳ مؤلفه است که سوالات (۱، ۳، ۵، ۱۰، ۱۴، ۱۵) مربوط به ترس، سوالات (۴، ۶، ۸، ۹، ۱۱، ۱۲، ۱۶) مربوط به اجتناب و سوالات (۲، ۷، ۱۳، ۱۷) مربوط به ناراحتی فیزیولوژیکی است. نمره‌گذاری این پرسشنامه براساس طیف پنج درجه ای لیکرت بوده که به صورت به هیچ وجه (۰) تا خیلی زیاد (۴) پاسخ داده می‌شود. کمترین نمره در این مقیاس صفر و بالاترین نمره ۶۸ است. گرفتن نمرات بالاتر نشان‌دهنده اضطراب اجتماعی بیشتر در بین آزمودنی‌ها است. سازندگان این پرسشنامه، روایی تحلیل عاملی را ۰/۸۵ و پایایی این مقیاس را ۰/۷۸ گزارش کردند (کانر و همکاران، ۲۰۰۰). نخعی و همکاران (۱۴۰۱) در پژوهشی با تایید روایی صوری پرسشنامه، پایایی آن را با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ پرسشنامه ۰/۶۸ گزارش کردند. در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ ۰/۷۷ محاسبه شد.

1 Inventory of Interpersonal Problems (IIP)
2 Barkham
3 The Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale -Short Form (IGDS9-SF)
4 Pontes & Griffiths
5 Social Phobia Inventory (SPIN)
6 Conner

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

یافته ها

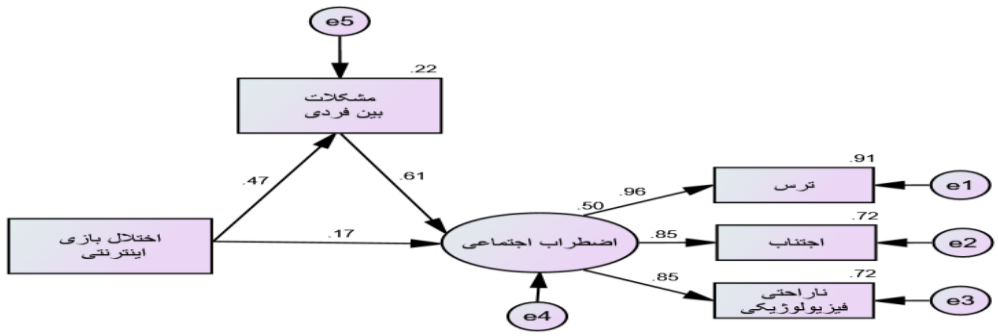
تحلیل داده ها به روش مدل یابی معادلات ساختاری انجام شد و نتایج مدل یابی معادلات ساختاری گویای این بود که مدل پیشنهادی از برازش مطلوب برخوردار بود. در این مطالعه ۲۶۰ نفر مشارکت داشتند، اما در نهایت ۲۵۱ داده مورد تحلیل قرار گرفت، سایر داده‌ها به دلیل ناقص بودن یا پرت بودن (با محاسبه فاصله ماهالانوبیس) از تحلیل خارج شدند. شرکت‌کنندگان در میانگین سنی ۱/۸۵±۱۵/۸۹ سال قرار داشتند. ۱۹۹ نفر (۷۹/۳ درصد) دختر و ۵۲ نفر (۲۰/۷ درصد) پسر بودند. ۱۱۲ نفر (۴۴/۶ درصد) مقطع متوسطه اول و ۱۳۹ نفر (۵۵/۴ درصد) مقطع متوسطه دوم بودند. تحصیلات پدران ۱۳۸ نفر (۵۵ درصد) سیکل یا دیپلم بود همچنین ۸۱ نفر (۲۲/۳ درصد) کاردانی و کارشناسی و ۳۲ نفر (۱۲/۷ درصد) کارشناسی ارشد یا دکتری بودند. تحصیلات مادران ۱۴۶ نفر (۵۸/۲ درصد) سیکل یا دیپلم، ۸۷ نفر (۳۱/۱ درصد) کاردانی یا کارشناسی و ۲۷ نفر (۱۰/۸ درصد) کارشناسی ارشد یا دکتری بودند. در ادامه اطلاعات توصیفی و ضرایب همبستگی پیرسون در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول۱: یافته‌های توصیفی و ضرایب همبستگی بین متغیرها

متغیر	۱	۲	۳
۱- اضطراب اجتماعی	۱		
۲- اختلال بازی اینترنتی	۰/۴۳ **	۱	
۳- مشکلات بین فردی	۰/۶۵ **	۰/۴۷ **	۱
میانگین	۲۷/۷۴	۱۷/۱۸	۵۰/۰۰
انحراف معیار	۱۵/۴۲	۷/۵۹	۱۴/۲۱
کجی	۰/۳۷	۰/۶۷	-۰/۰۲
کشیدکی	-۰/۷۲	-۰/۵۰	-۰/۲۹

** سطح معناداری ۰/۰۱

نتایج ضریب همبستگی پیرسون بین متغیرهای پژوهش نشان در جدول ۱ داد که اضطراب اجتماعی با اختلال بازی اینترنتی (r=۰/۴۳) و مشکلات بین فردی (r=۰/۵۶) همبستگی مثبت و معنادار دارد؛ همچنین بین اختلال بازی اینترنتی و مشکلات بین فردی (r=۰/۴۷) همبستگی مثبت و معنادار وجود داشت (P<۰/۰۵). همچنین شاخص‌های چولگی و کشیدگی در دامنه ۲ و ۲- قرار دارد که نشان دهنده این است که متغیرها دارای توزیع طبیعی است. همچنین در ادامه جهت بررسی نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان از مدل‌یابی معادلات ساختاری استفاده شد. قبل از استفاده از این آزمون، پیش‌فرض‌های آماری بررسی شدند. نتایج نشان داد که آماره دوربین واتسون[1] برابر با ۱/۹۳ بود؛ با توجه به اینکه این آماره در دامنه مطلوبیت ۱/۵ تا ۲/۵ قرار دارد می‌توان گفت پیش‌فرض استقلال باقی‌مانده‌ها خطاها برقرار است. هم‌چنین هرچه مقدار تولرانس بیش‌تر (نزدیک به ۱) باشد، میزان هم‌خطی کمتر است؛ در این مطالعه میزان تلورانس متغیرهای پیش‌بین و میانجی بین ۰/۸۸ محاسبه شد که نشانگر وضعیت هم‌خطی مطلوب است. درشکل ۱، ضرایب مسیر بین متغیرهای پژوهش ارائه شده است.



شکل ۱: مدل مفهومی پژوهش

1. Durbin-Watson

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

نتایج ضرایب مسیر در شکل ۱ بیانگر این است که مدل پیشنهادی نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان در مجموع ۵۰٪ از واریانس متغیر ملاک را پیش‌بینی می‌کند. در ادامه در جدول ۲ نتایج اثرات مستقیم در مدل ارائه شده است.

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

مسیر	ضریب استاندارد	خطای استاندارد	CR	دامنه پایین	دامنه بالا	سطح معناداری
اختلال بازی اینترنتی بر اضطراب اجتماعی	۰/۱۷	۰/۰۵	۳/۱۱	۰/۰۷	۰/۲۷	۰/۰۰۱
مشکلات بین فردی بر اضطراب اجتماعی	۰/۶۱	۰/۰۵	۱۱/۱۸	۰/۵۲	۰/۶۸	۰/۰۰۱
اختلال بازی اینترنتی بر مشکلات بین فردی	۰/۴۷	۰/۰۵	۸/۳۷	۰/۳۷	۰/۵۵	۰/۰۰۱

نتایج نشان داد که اثر مستقیم اختلال بازی اینترنتی (β=۰/۱۷) و مشکلات بین فردی (β=۰/۶۱) بر اضطراب اجتماعی معنادار بود، همچنین اثر اختلال بازی اینترنتی بر مشکلات بین فردی (β=۰/۴۷) معنادار بود (P<۰/۰۵). در ادامه، نتایج تحلیل میانجی در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳: اثر میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان

مسیر	ضریب استاندارد	خطای استاندارد	دامنه پایین	دامنه بالا	سطح معناداری
اختلال بازی اینترنتی-- مشکلات بین فردی -- اضطراب اجتماعی	۰/۲۹	۰/۰۴	۰/۲۳	۰/۳۵	۰/۰۰۱

نتایج آزمون بوت استرپ نشان داد که مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان (β=۰/۱۷) نقش میانجی داشت (P<۰/۰۵). در جدول ۴ شاخص‌های برازش ارائه شده است.

جدول ۴: شاخص‌های برازش

شاخص‌های برازش	CMIN	df	P	CMIN/DF	CFI	GFI	AGFI	NFI	RMSEA
مدل پژوهش	۴/۶۷	۴	۰/۲۳	۱/۱۷	۰/۹۹	۰/۹۹	۰/۹۷	۰/۹۹	۰/۰۳
معیار تصمیم	P>۰/۰۵	-		<۵	>۰/۹	>۰/۹	>۰/۹	>۰/۹	<۰/۰۸

نتایج جدول ۴ نشان می‌دهد، شاخص‌های برازندگی حاصل از مدل‌یابی معادلات ساختاری مدل مفهومی پژوهش از برازش مطلوب مدل پژوهشی با داده‌های گردآوری شده حمایت می‌کنند (χ^2/df=۱/۱۷، CFI =۰/۹۹ و RMSEA =۰/۰۳)، بر این اساس می‌توان گفت که مدل پیشنهادی از برازش مطلوب برخوردار است.

بحث و نتیجه‌گیری

مطالعه حاضر با هدف نقش میانجی مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی در نوجوانان انجام شد. یافته‌های پژوهش نشان داد که اختلال بازی اینترنتی بر اضطراب اجتماعی به صورت مثبت اثر مستقیم داشت؛ در واقع هر چقدر میزان استفاده از بازی‌های اینترنتی در نوجوانان افزایش یابد، نوجوانان اضطراب اجتماعی بیشتری گزارش خواهند کرد. این یافته با نتایج فومرو و همکاران (۲۰۲۰)، کلوگاه براون (۲۰۲۲) و نار فردوس و همکاران (۲۰۲۳) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان بیان نمود که افراد مبتلا به اختلال بازی اینترنتی، تمایل به سازگاری اجتماعی کمتر و روابط خانوادگی و خارج از خانواده ضعیف‌تری دارند (سیاکا[1] و همکاران، ۲۰۲۰). ماهیت همه جانبه بازی‌های آنلاین، به ویژه بازی‌های نقش‌آفرینی و بتل رویال، به طور بالقوه می‌تواند درک فرد از خود

1 Sciacca

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

و دنیای واقعی را تغییر دهد و منجر به اضطراب اجتماعی شود (کومار[1] و همکاران، ۲۰۲۳). بازی بیش از حد اغلب از فقدان عزت نفس و دستاوردهای زندگی واقعی ناشی می‌شود و باعث می‌شود افراد از طریق بازی به دنبال شناخت و عزت‌نفس باشند (ریس[2] و همکاران، ۲۰۲۰). این رفتار می‌تواند اضطراب اجتماعی را تقویت کند زیرا افراد بیشتر در دنیای مجازی غوطه‌ور می‌شوند و از تعاملات اجتماعی زندگی واقعی جدا می‌شوند (سیاکا و همکاران، ۲۰۲۰).

یافته دیگر پژوهش نشان داد که مشکلات بین فردی بر اضطراب اجتماعی به صورت مثبت اثر مستقیم داشت؛ در واقع هر چقدر میزان مشکلات بین فردی در نوجوانان افزایش یابد، نوجوانان اضطراب اجتماعی بیشتری گزارش خواهند کرد. این یافته با نتایج ترابی زنوز و همکاران (۱۴۰۰)، تانگ و همکاران (۲۰۲۰) و کویونجو و همکاران (۲۰۲۲) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان بیان نمود که اختلالات اضطرابی می‌توانند در پاسخ به مشکلات بین‌فردی ایجاد شوند یا توسط مشکلات بین فردی حفظ شوند (لگاکی[3] و همکاران، ۲۰۲۰). شواهد نشان می‌دهد کاهش مشکلات بین فردی و بهبود توانایی فرد در استفاده از شبکه‌های حمایت اجتماعی عوامل مهمی برای بهبود علائم اضطراب اجتماعی هستند (استرند[4] و همکاران، ۲۰۲۳). در تبیین می‌توان بیان نمود که افزایش مشکلات بین فردی به سبب ایجاد احساس رهاشدگی، افزایش تعارضات بین فردی و رفتارهای قضاوت‌گرانه می‌تواند نقش موثری بر افزایش اضطراب اجتماعی نوجوانان داشته باشد؛ چرا که نبود احساس امنیت در روابط بین فردی می‌تواند یک عامل بازدارنده از مشارکت در موقعیت‌های اجتماعی باشد (هانگر[5] و همکاران، ۲۰۲۰).

یافته دیگر پژوهش نشان داد که اختلال بازی اینترنتی بر مشکلات بین فردی به صورت مثبت اثر مستقیم داشت؛ در واقع هر چقدر میزان استفاده از بازی‌های اینترنتی در نوجوانان افزایش یابد، نوجوانان مشکلات بین فردی بیشتری گزارش خواهند کرد. این یافته با نارفردوس و همکاران (۲۰۲۳)، مارو و همکاران (۲۰۲۳) و فومرو وهمکاران (۲۰۲۰) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان بیان نمود که اختلال بازی اینترنتی به دلیل عوامل متعددی می‌تواند بر روابط بین فردی تاثیر بگذارد. تحقیقات نشان داده است که اختلال بازی اینترنتی می‌تواند منجر به تنهایی، تنظیم ضعیف هیجان‌ها و رفتارهای پرخاشگرانه شود که همگی می‌توانند بر روابط بین فردی تاثیر منفی بگذارند (ما و سوئی[6]، ۲۰۲۳). علاوه بر این، بازی بیش از حد می‌تواند منجر به نادیده گرفتن مسئولیت‌ها و روابط در دنیای واقعی شود و باعث درگیری‌های بین فردی و اختلال در ارتباط با دوستان و اعضای خانواده شود (ریو[7] و همکاران، ۲۰۱۸). اختلال بازی اینترنتی، به ویژه بازی‌های نقش‌آفرینی، می‌توانند با تغییر ادراک از خود، کاهش مهارت‌های اجتماعی و ایجاد کناره‌گیری اجتماعی منجر به مشکلات بین فردی شود؛ در تبیین این یافته می‌توان بیان نمود که استفاده افراطی از بازی‌های اینترنتی می‌تواند به سبب انزوای اجتماعی و کاهش مهارت‌های اجتماعی نقش موثری بر مشکلات بین فردی نوجوانان داشته باشد؛ چرا که تمرکز بر بازی‌های اینترنتی و دنیای مجازی یک عامل مهم در کاهش پیوستگی با دنیای حقیقی است (کومار و همکاران، ۲۰۲۳).

یافته دیگر پژوهش نشان داد که مشکلات بین فردی در رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی نقش میانجی دارد، در واقع هر چقدر میزان اختلال بازی اینترنتی در نوجوانان افزایش یابد به واسطه مشکلات بین فردی، نوجوانان اضطراب اجتماعی بیشتری تجربه می‌کنند. این یافته با پژوهش‌های چن و همکاران (۲۰۱۶)، ریو و همکاران (۲۰۱۸) و یو[8] و همکاران (۲۰۲۲) همسو بود، در تبیین این یافته می‌توان بیان کرد مشکلات بین فردی به دلایل مختلفی در میانجی‌گری رابطه بین اختلال بازی اینترنتی و اضطراب اجتماعی نقش دارد. اختلال بازی اینترنتی می‌تواند روابط بین فردی افراد را در دنیای حقیقی تحت تاثیر قرار دهد، چرا که دنیای مجازی ممکن است باعث کاهش تعاملات و روابط اجتماعی در دنیای حقیقی شود و در نهایت به سبب ایجاد فاصله بین افراد باعث افزایش اضطراب اجتماعی شود (کومار و همکاران، ۲۰۲۳). علاوه بر این، افراد مبتلا به اختلال بازی اینترنتی به دلیل از دست دادن حمایت اجتماعی و روابط اصیل در دنیای واقعی دچار اضطراب اجتماعی می‌شوند (گونزالس[9] و همکاران، ۲۰۱۸). در تبیینی دیگر می‌توان بیان نمود که افزایش استفاده از بازی‌های اینترنتی می‌تواند به سبب ضعف در مهارت‌های اجتماعی و تعاملی موجب ایجاد روابط انسانی ضعیف در دنیای حقیقی گردد که به دنبال آن می‌تواند باعث افزایش اضطراب اجتماعی به منظور رو به رو شدن با همسالان گردد (ریس و همکاران، ۲۰۲۰).

1 Kumar
2 Reyes
3 Legaki
4 Strand
5 Hunger
6 Ma and Sui
7 Ryu
8 Yu
9 Gonzales

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

از یافته‌های این مطالعه می‌توان نتیجه گرفت اختلال بازی اینترنتی می‌تواند به طور مستقیم بر افزایش اضطراب اجتماعی در دوره نوجوانی تاثیر بگذارد. همچنین نتایج نشان داد که اختلال بازی اینترنتی به سبب آسیبی که در روابط بین فردی ایجاد می‌کند، می‌تواند به طور غیر مستقیم بر اضطراب اجتماعی تاثیر بگذارد. بر این اساس می‌توان گفت که اختلال بازی اینترنتی و مشکلات بین فردی از عوامل موثر بر اضطراب اجتماعی در نوجوانان می‌باشند. از محدودیت‌های پژوهش حاضر می‌توان به این موضوع اشاره کرد که این مطالعه در جامعه آماری دانش آموزان شهر تهران انجام شد که امکان تعمیم دهی به سایر گروه‌ها را محدود می‌سازد، همچنین نمونه‌گیری به صورت در دسترس انجام شده است؛ پیشنهاد می‌شود این مطالعه در سایر شهرها و گروه‌ها اجرا گردد و از روش‌های نمونه‌گیری تصادفی استفاده شود. در زمینه کاربردی پیشنهاد می‌شود که با بهره‌گیری از نتایج حاضر برنامه‌های آموزشی با هدف مدیریت استفاده از بازی‌های اینترنتی و بهبود روابط بین فردی به صورت کارگاه‌های آموزشی در مدارس برگزار گردد.

منابع

انبارکی، ز.، غلامی، س.، گروکی، ا. مقایسه پیوند با مدرسه و مشکلات بین فردی در دانش آموزان با خانواده های بدسرپرست و بی سرپرست با عادی. *رویش روانشناسی*، ۱۱(۱۱)، ۱۶۵-۱۷۲. http://frooyesh.ir/article-1-4014-fa.html

ترابی زنوز، س.، فصل بهار، ز.، منعم، ش.، محمود علیلو، م.، پاک، ر. (۱۴۰۰). رابطه مشکلات بین‌فردی با شدت نشانه‌های اختلال وسواسی-جبری و اضطراب اجتماعی در افراد غیر بالینی: نقش واسطه‌گری نشخوار فکری. *پژوهش‌های کاربردی در علوم رفتاری*، ۴۹(۱۳)، ۷-۳۳. https://sanad.iau.ir/journal/sbq/Article/700843?jid=700843

جهان گشت آقکند، ی.، عباسی، ق.، حسن زاده، ر. (۱۴۰۱). بررسی اثربخشی درمان شناختی‌رفتاری بر مشکلات بین‌فردی زنان دانشجوی مبتلا به اضطراب اجتماعی. *مجله مطالعه ناتوانی*، ۱۲، ۱۹۵-۱۹۵. http://jdisabilstud.org/article-1-2512-fa.html

رستمی، ص.، اسد زاده، ح.، انتصار فومنی، غ.، حجازی، م. (۱۴۰۲). مقایسه اثربخشی برنامه درمانی گربه مقابله گر و آموزش خود دلگرم سازی بر اضطراب اجتماعی و اضطراب امتحان دانش آموزان، *رویش روانشناسی*، ۱۲(۱۲)، ۵۵-۶۴. http://frooyesh.ir/article-1-4608-fa.html

فتح، ن.، آزاد فلاح، پ.، رسول زاده طباطبایی، س.، و رحیمی، چ. (۱۳۹۲). روایی و اعتبار پرسشنامه مشکلات بین فردی (IIP-32). *روانشناسی بالینی*، ۵ (۳)، ۸۰-۶۹. https://dx.doi.org/10.22075/jcp.2017.2137

نجاریان، ک و عبدی، ر. (۱۳۹۸). ارتباط بین ابعاد نابهنجار شخصیت و مشکلات بین‌فردی سالمندان. *مجله سالمندی ایران*، ۱۴(۴)، ۴۲۲-۴۳۵. http://salmandj.uswr.ac.ir/article-1-1506-en.html

نخعی، س.، اکاتی، ع.، رنجبر، ح. و میر، ع. (۱۴۰۱). ارزیابی تاثیر کنترل هیجان بر مثبت اندیشی و اضطراب اجتماعی دانش آموزان. *فصلنامه ایده های نوین روانشناسی*، ۱۳(۱۷)، ۱۲-۱. file:///C:/Users/8.1/Downloads/10019314011702.pdf

Alves, F., Figueiredo, D. V., & Vagos, P. (2022). The prevalence of adolescent social fears and social anxiety disorder in school contexts. *International journal of environmental research and public health*, *19*(19), 12458. https://doi.org/10.3390/ijerph191912458

American Psychiatric Association. (2013*). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. Washington, DC: American psychiatric association https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787

Balhara, Y. P. S., Singh, S., Saini, R., Dahiya, N., Singh, A. B., & Kumar, R. (2021). Should Internet gaming disorder be considered a subtype of generalized problematic internet use? Findings from a study among medical college students. *Perspectives in Psychiatric Care*, *57*(1), 272-278. https://doi.org/10.1111/ppc.12558

Barkham, M., Hardy, G. E., & Startup, M. (1996). The IIP-32: A short version of the Inventory of Interpersonal Problems. *British Journal of Clinical Psychology*, *35*(1), 21-35. https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.1996.tb01159

Chen, L., Yan, Z., Tang, W., Yang, F., Xie, X., & He, J. (2016). Mobile phone addiction levels and negative emotions among Chinese young adults: The mediating role of interpersonal problems. *Computers in Human behavior*, *55*, 856. http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.030

Chen, R., Liu, J., Cao, X., Duan, S., Wen, S., Zhang, S., ... & Lu, J. (2020). The relationship between mobile phone use and suicide-related behaviors among adolescents: the mediating role of depression and interpersonal problems. *Journal of affective disorders*, *269*, 101-107. https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.01.128

Chiu, K., Clark, D. M., & Leigh, E. (2021). Cognitive predictors of adolescent social anxiety. *Behaviour Research and Therapy*, *137*, 103801. https://doi.org/10.1016/j.brat.2020.103801

Chiu, K., Clark, D. M., & Leigh, E. (2024). Prospective associations between peer functioning and social anxiety in adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Journal of affective disorders*, *279*, 650-661. https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.10.055

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

Connor, K. M., Davidson, J. R., Churchill, L. E., Sherwood, A., Weisler, R. H., & Foa, E. (2000). Psychometric properties of the Social Phobia Inventory (SPIN): New self-rating scale. *The British Journal of Psychiatry, 176*(4), 379-38 . https://doi.org/10.1192/bjp.176.4.379

Danneel, S., Geukens, F., Maes, M., Bastin, M., Bijttebier, P., Colpin, H., ... & Goossens, L. (2020). Loneliness, social anxiety symptoms, and depressive symptoms in adolescence: Longitudinal distinctiveness and correlated change. *Journal of youth and adolescence, 49*, 2246-2264. https://doi.org/10.1007/s10964-020-01315-w

Delgado, E., Serna, C., Martínez, I., & Cruise, E. (2022). Parental attachment and peer relationships in adolescence: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(3), 1064. https://doi.org/10.3390/ijerph19031064

Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in human behavior, 111*, 106416. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416

González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *International journal of environmental research and public health*, *15*(4), 668. https://doi.org/10.3390/ijerph15040668

Hunger, C., Hilzinger, R., Klewinghaus, L., Deusser, L., Sander, A., Mander, J., ... & Schweitzer, J. (2020). Comparing cognitive behavioral therapy and systemic therapy for social anxiety disorder: Randomized controlled pilot trial (SOPHO-CBT/ST). *Family process*, *59*(4), 1389-1406. https://doi.org/10.1111/famp.12492

Kline, R. B. (2011). 26 Convergence of Structural Equation Modeling and Multilevel Modeling. In *The SAGE handbook of innovation in social research methods* (pp. 562-589). SAGE Publications Ltd.

Klugah-Brown, B., Zhou, X., Wang, L., Gan, X., Zhang, R., Liu, X., ... & Becker, B. (2022). Associations between levels of Internet Gaming Disorder symptoms and striatal morphology–replication and associations with social anxiety. *Psychoradiology, 2(*4), 207-215. https://doi.org/10.1093/psyrad/kkac020

Koyuncu, A., Ayan, T., İnce Guliyev, E., Erbilgin, S., & Deveci, E. (2022). ADHD and anxiety disorder comorbidity in children and adults: Diagnostic and therapeutic challenges. *Current Psychiatry Reports*, *24*(2), 129-140. https://doi.org/10.1007/s11920-022-01324-5

Krygsman, A., & Vaillancourt, T. (2022). Elevated social anxiety symptoms across childhood and adolescence predict adult mental disorders and cannabis use. *Comprehensive Psychiatry*, *115*, 152302. https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2022.152302

Kumar, A., Saha, A., & Mishra, S. (2023). Impact of Role Playing Games on Child and Adolescents: A Brief Overview. *Indian Journal of Behavioural Sciences*, *26*(02), 79-84. https://doi.org/10.55229/ijbs.v26i2.02

Legaki, F., Babatsikou, F., Koutis, C., & Polikandrioti, M. (2020). State and trait anxiety in islander cardiac patients: associated factors and the impact of perceived social support. *Archives of Medical Science-Atherosclerotic Diseases*, *5*(1), 85-97. https://doi.org/10.5114/amsad.2020.95877

Li, J., Jia, S., Wang, L., Zhang, M., & Chen, S. (2023). Relationships among inferiority feelings, fear of negative evaluation, and social anxiety in Chinese junior high school students. *Frontiers in Psychology*, *13*, 1015477. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1015477

Li, J., Li, J., Jia, R., Wang, Y., Qian, S., & Xu, Y. (2020). Mental health problems and associated school interpersonal relationships among adolescents in China: a cross-sectional study. *Child and adolescent psychiatry and mental health, 14*, 1-10. https://doi.org/10.1186/s13034-020-00318-6

Ma, M., & Sui, T. (2023). Internet Gaming Disorder in Adolescence: A Literature Review. *International Journal of Education and Humanities*, *8*(2), 153-158. https://doi.org/10.54097/ijeh.v8i2.7795

Manuel Prieto, J., Salas Sánchez, J., Tierno Cordón, J., Álvarez-Kurogi, L., González-García, H., & Castro López, R. (2023). Social anxiety and academic performance during COVID-19 in schoolchildren. *Plos one*, *18*(1), e0280194. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280194

Marrero, R. J., Fumero, A., Voltes, D., González, M., & Peñate, W. (2021). Individual and interpersonal factors associated with the incidence, persistence, and remission of internet gaming disorders symptoms in an adolescents sample. *International journal of environmental research and public health*, *18*(21), 11638. https://doi.org/10.3390/ijerph182111638

Mohamed, N. F., Jiun Ting, T., Ab Manan, N., Mohd Senari, I. F., Muhammad Firdaus Chan, M. F., Rahmatullah, B., ... & Abdulla, K. (2024). Prevalence and predictors of social anxiety disorders among Malaysian secondary school students during the COVID-19 pandemic: Exploring the influence of internet gaming disorder and impulsivity. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, *12*, 13591045231206967. https://doi.org/10.1177/13591045231206967

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

Rassaby, M., Smith, T., & Taylor, C. T. (2023). Examining safety behavior subtypes across distinct social contexts in social anxiety disorder and major depression. *Behavior therapy*, *54*(3), 572-583. https://doi.org/10.1016/j.beth.2022.12.009

Reyes, M. R., & Lopez, A. V. (2020). Road to mythic: conceptualization of internet gaming from the lived experiences of symptomatic Filipino youth. *Humanities & Social Sciences Reviews*, *8*(4), 246-257. https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8426

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]

Reyes, M. R., & Lopez, A. V. (2020). Road to mythic: conceptualization of internet gaming from the lived experiences of symptomatic Filipino youth. *Humanities & Social Sciences Reviews, 8*(4), 2246-257. https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8426

Ryu, H., Lee, J. Y., Choi, A., Park, S., Kim, D. J., & Choi, J. S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International journal of environmental research and public health, 15*(3), 458. https://doi.org/10.3390/ijerph15030458

Ryu, H., Lee, J. Y., Choi, A., Park, S., Kim, D. J., & Choi, J. S. (2018). The relationship between impulsivity and internet gaming disorder in young adults: Mediating effects of interpersonal relationships and depression. *International journal of environmental research and public Health, 15*(3), 458. https://doi.org/10.3390/ijerph15030458

Scardera, S., Perret, L. C., Ouellet-Morin, I., Gariépy, G., Juster, R. P., Boivin, M., ... & Geoffroy, M. C. (2020). Association of social support during adolescence with depression, anxiety, and suicidal ideation in young adults. *JAMA network open, 3*(12), e2027491-e2027491. https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2020.27491

Sciacca, F., Dinaro, C., & Hichy, Z. (2020). Relationship of Internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(21), 8201. https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-15488/v1

Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry, 55*(6), 553-568. https://doi.org/10.1177/0004867420962851

Strand, E. R., Nordahl, H., Hjemdal, O., & Nordahl, H. M. (2023). Metacognitive beliefs predict interpersonal problems in patients with social anxiety disorder. *Scandinavian Journal of Psychology, 64*(6), 819-824. https://doi.org/10.1111/sjop.12943

Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics, 27*(2), 307-326. https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.015

Tonge, N. A., Lim, M. H., Piccirillo, M. L., Fernandez, K. C., Langer, J. K., & Rodebaugh, T. L. (2020). Interpersonal problems in social anxiety disorder across different relational contexts. *Journal of anxiety disorders, 75*, 102275. https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2020.102275

Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health, 7*, 247. https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247

World Health Organization. (2019). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). https://icd.who.int/

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

Yao, N., Chen, J., Huang, S., Montag, C., & Elhai, J. D. (2023). Depression and social anxiety in relation to problematic TikTok use severity: the mediating role of boredom proneness and distress intolerance. *Computers in Human Behavior, 145*, 107751. https://doi.org/10.1016/g.chb.2023.107751

Yu, Y., Mo, P. K., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. (2022). Maladaptive cognitions, loneliness, and social anxiety as potential moderators of the association between internet gaming time and internet gaming disorder among adolescent internet gamers in China. *Addictive Behaviors, 129*, 107239. https://doi.org/10.3390/ijerph15030458

[Downloaded from frooyesh.ir on 2026-10-30]