

## Research Paper

# The mediating role of Sensation-Seeking in the relationship between Time Perspective with Video-Computer Games Addiction in high school boy students



MirNader Miri<sup>1</sup> , Nader Hajloo<sup>2\*</sup> , Sajad Basharpour<sup>2</sup> & Mohamad Narimani<sup>2</sup>

1. Ph.D Student of Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

2. Professor, Department of Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.



**Citation:** Miri, M. N., Hajloo, N., Basharpour, S. & Narimani, M. (2024). [The mediating role of Sensation-Seeking in the relationship between Time Perspective with Video-Computer Games Addiction in high school boy students (Persian)]. *Journal of School Psychology and Institutions*, 13 (1):88-100. <https://doi.org/10.22098/jsp.2024.6715.4027>

[10.22098/jsp.2024.6715.4027](https://doi.org/10.22098/jsp.2024.6715.4027)

## Extended Abstract

### 1. Introduction

Adolescence is an important period of physical, social, psychological and cognitive development. Adolescents make important choices in the areas of health, attitude development, and health behaviors that affect their adulthood (Keikhosavani, Dehghani & Dehghani, 2017). One of these choices is the use of video-computer games. Studies have shown that between 75 and 90 percent of school-age children and teenagers use computer games (Wallenius, Rimplea, Punamaki & Lintonen, 2009). There are also a number of reports about the excessive use of these games by children and teenagers, so that some users are known as video-computer game addicts (Griffiths, 2008a). Therefore, game addiction is considered a behavioral/ non-chemical addiction (Spekman, Konijn, Roelofsma & Griffiths, 2013) and like other types of addiction, it often refers to excessive and unhealthy consumption of video-computer games. According to Griffiths, the symptoms of video-computer game addiction include psychological symptoms such as the inability to stop activities, neglecting family and friends, and having problems with school or work, and physical symptoms such as dry eyes, severe headaches, and sleep disorders (Griffiths & Meredith, 2009; Griffiths, 2008b). Research has shown that sensation-seeking an effect on internet

addiction (Khanjani & Akbaryan, 2012; Gheibi & Zarei, 2018) and online game addiction (Mahroof & Griffiths, 2010). On the other hand, the concept of time perspective has been investigated in relation to different types of addiction. Research such as Keogh, Zimbardo, and Boyd (1999) has shown that people who are present-oriented have reported higher levels of alcohol, drug, and tobacco use, while Wills, Sandy, and Yeager (2001) have shown that the future Narratives have a negative relationship with drug use, and the present-oriented dimension is correlated with maladaptive coping and negative self-esteem (Przepiorka & Blachnio, 2016). Also, Przepiorka and Blachino (2016) showed that time perspective has an effect on Internet addiction.

### 2. Materials and Methods

The method of the present study is descriptive and correlational research design. The statistical population includes "all middle school boys of the first period of Tehran in 2017-1398." The sample size is 405 people, which was obtained using the multi-stage cluster sampling method. The following instruments were used to collect data:

**Computer Game Addiction Scale (CGA):** This questionnaire was prepared by Anyotavern (2008) and contains 20 questions that were revised by several professors of the psychology department after translation. In the present study, the Cronbach's alpha coefficient for the mentioned scale was 0.87.

**Sensation-Seeking Scale (SS):** This test was created in 1992 by Jeffrey Arendt and has 20 items that include 2 subscales of novelty and intensity.

#### \*Corresponding Author:

Nader Hajloo

Address: Department of Psychology, University of Mohaghegh Ardabili, Ardabil, Iran.

Tel: +98 (45) 31505637

E-mail: [hajloo53@uma.ac.ir](mailto:hajloo53@uma.ac.ir)



Cronbach's alpha coefficient obtained in the present study was 0.63 and 0.67 for novelty and intensity subscales, respectively, and 0.65 for the whole scale.

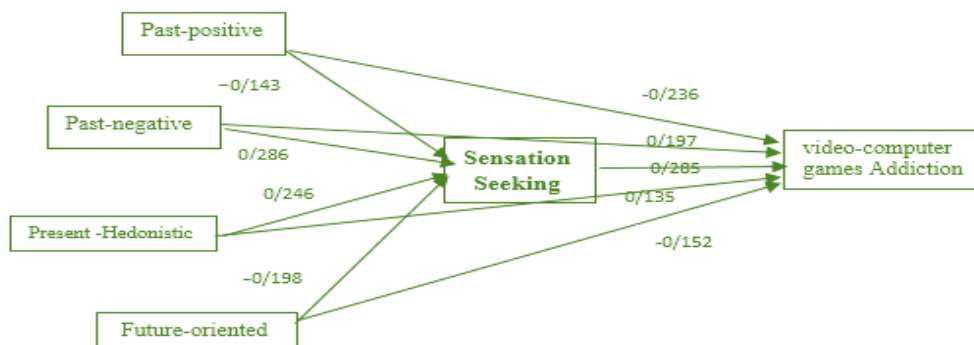
**Time perspective scale (TP):** This questionnaire was designed and built by Zimbardo and Boyd (1999) and has 5 subscales: past-negative, past-positive, present-hedonistic, present-fatalistic and future-oriented. Cronbach's alpha coefficient for these subscales was 0.75, 0.59, 0.68, 0.54 and 0.72, respectively.

The data were analyzed by Pearson's correlation coefficient, regression test and path analysis using SPSS

software.

### 3. Results

The study was conducted on first-year secondary school boys between the ages of 13 and 16. Figure 1 shows that, on the one hand, positive and negative past, hedonistic present, and future-oriented have a direct effect on video-computer games addiction, and on the other hand, through sensation-seeking as a mediating variable have an indirect on video-computer game addiction



**Figure1. Causal model of video-computer games addiction based on dimensions of time perspective with the mediating role of sensation-seeking**

### 4. Discussion and Conclusion

The aim of this study was to investigate the mediating role of sensation-seeking variable in the relationship between time perspective dimensions and video-computer games addiction.

The results show that different dimensions of time perspective have an effect on the video-computer games addiction both directly and indirectly through sensation-seeking. Based on this, by changing or strengthening people's attitudes towards their experiences in different dimensions of time, it is possible to reduce the amount of video-computer games addiction among them.

### 5. Ethical Considerations

#### Compliance with ethical guidelines

All ethical considerations set out in the Helsinki Declaration have been considered in this study.

#### Funding

This research did not receive any grant from funding agencies in the public, commercial, or non-profit sectors.

#### Authors' contributions

All authors have participated in the design, implementation and writing of all parts of the research.

#### Conflicts of interest

The authors declared no conflicts of interest.

## مقاله پژوهشی

## نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان پسر متوسطه دوره اول

میرنادر میری<sup>۱</sup>، نادر حاجلو<sup>۲\*</sup>، سجاد بشرپور<sup>۲</sup> و محمد نریمانی<sup>۲</sup>

۱. دکتری تخصصی روان‌شناسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.  
 ۲. استاد، گروه روان‌شناسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.



استاددهی: میری، م. ن؛ حاجلو، ن؛ بشرپور، س و نریمانی، م. (۱۴۰۳). نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان پسر متوسطه دوره اول. فصلنامه روانشناسی مدرسه و آموزشگاه، ۱۳ (۱): ۸۸-۱۰۰  
<https://doi.org/10.22098/jsp.2024.6715.4027>  
 doi 10.22098/jsp.2024.6715.4027

## چکیده

**هدف:** هدف مطالعه حاضر بررسی نقش میانجی هیجان‌خواهی در رابطه بین ابعاد چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای در بین دانش‌آموزان پسر بود.

**روش‌ها:** روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان پسر متوسطه دوره اول تهران در سال ۹۷-۱۳۹۸ بوده و حجم نمونه شامل ۴۰۵ دانش‌آموز بود که از طریق نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. داده‌های پژوهش از طریق پرسشنامه‌های مقیاس اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای آنیوتاورن، چشم‌انداز زمانی زیمباردو و بوید و هیجان‌خواهی آرنست به‌دست آمده و با استفاده از همبستگی پیرسون، رگرسیون و تحلیل مسیر تجزیه و تحلیل شدند.

**یافته‌ها:** نتایج به‌دست آمده نشان داد که گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری بر هیجان‌خواهی (به ترتیب با ۰/۱۴۳، ۰/۲۸۶، ۰/۲۴۶ و ۰/۱۹۸) و اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای (به ترتیب با ۰/۲۳۶، ۰/۱۹۷، ۰/۱۳۵ و ۰/۱۵۲-) و از سوی دیگر، هیجان‌خواهی بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای (۰/۲۸۵) تأثیرگذار است. با توجه به یافته‌ها می‌توان گفت که هیجان‌خواهی نقش میانجی (جزئی) در رابطه بین گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای دارد.

**نتیجه‌گیری:** ابعاد مختلف چشم‌انداز زمانی هم به‌طور مستقیم و هم به‌طور غیرمستقیم از طریق هیجان‌خواهی بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای تأثیر دارد. بر این اساس، با تغییر و یا تقویت نگرش افراد نسبت تجربیات‌شان در ابعاد مختلف زمانی می‌توان میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای را در بین آن‌ها کاهش داد.

## اطلاعات مقاله:

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۹/۱۵  
 تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۲/۰۶  
 تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۳/۳۰

## کلیدواژه‌ها:

اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، چشم‌انداز زمانی، هیجان‌خواهی

## مقدمه

کیفیت و تنوع بازی‌ها، گسترش روزافزونی در میان اعضای جامعه بخصوص در بین نوجوانان پیدا کرده و به یک پدیده محبوب برای اوقات فراغت بسیاری از مردم تبدیل شده است (گریفیتز<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸: چای، چن و خو<sup>۲</sup>، ۲۰۱۱).

نوجوانی دوره مهمی از رشد جسمی، اجتماعی، روانی و شناختی است. نوجوانان انتخاب‌های مهمی در حوزه‌های سلامتی، رشد نگرش و رفتارهای بهداشتی انجام می‌دهند که بزرگسالی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد (کیخسروانی، دهقانی و دهقانی، ۱۳۹۶). یکی از این انتخاب‌ها، استفاده از بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای<sup>۱</sup> است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به یک صنعت آموزشی جذابی درآمده که با بهبود

\* نویسنده مسئول:

نادر حاجلو

نشانی: گروه روان‌شناسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

تلفن: ۰۲۳۷۰۵۳۱۵ (۴۵) ۹۸+

پست الکترونیکی: hajloo53@uma.ac.ir



مطالعات نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد از کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند (والینوس، ریچلا، پونامکی و لیتونن<sup>۱</sup>، ۲۰۰۹). علی‌رغم وجود جنبه‌های مثبت آموزشی و پر کردن اوقات فراغت، بازی‌های رایانه‌ای باعث بروز نگرانی‌هایی در زمینه اثرهای منفی و آسیب‌زای آن نظیر پرخاشگری، انزوای اجتماعی و اعتیاد شده است. تعدادی از گزارشات درباره استفاده بیش از حد از این بازی‌ها توسط کودکان و نوجوانان وجود دارد؛ به طوری که برخی از کاربران به عنوان معتادان بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای شناخته می‌شوند (گریفیتز، ۲۰۰۸). همانند سایر انواع اعتیاد، اعتیاد به بازی نیز غالباً به مصرف بیش از اندازه و غیرسالم بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای اطلاق می‌شود. بنابراین، اعتیاد به بازی جزء اعتیاد رفتاری و یا اعتیاد غیرشیمیایی محسوب می‌شود (اسپکمن، کنیج، رولفسما و گریفیتز<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳). مطابق با نظر گریفیتز، علایم اعتیاد به رایانه و اعتیاد به بازی‌های ویدئویی کاملاً مشخص بوده و همپوشانی دارند و شامل علایم جسمانی و روان‌شناختی می‌باشند. از نظر وی، علائم روان‌شناختی عبارتند از: (۱) داشتن احساس رواندرستی<sup>۳</sup> یا خوشحالی در زمان استفاده از کامپیوتر، (۲) ناتوانی در توقف فعالیت، (۳) اشتیاق برای صرف زمان بیشتر برای کامپیوتر و بازی ویدئویی، (۴) غفلت از خانواده و دوستان، (۵) احساس تهی بودن، افسردگی، تحریک‌پذیری در نبود کامپیوتر یا بازی ویدئویی، (۶) دروغ گفتن به کارفرمایان و خانواده در مورد فعالیت، (۷) داشتن مشکلاتی با مدرسه یا کار. علائم جسمانی نیز شامل (۱) نشانگان تنگی کانال عصب مچ دست (۲) خشکی چشم‌ها، (۳) سردردهای میگرنی، (۴) دردهای برگشتی، (۵) بی‌نظمی در خوردن، (۶) عدم توجه به بهداشت فردی، (۷) اختلال خواب، تغییر در الگوی خواب می‌شود (گریفیتز و مردیث<sup>۴</sup>، ۲۰۰۹؛ گریفیتز، ۲۰۰۸b).

از متغیرهای تأثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، هیجان‌خواهی<sup>۵</sup> است. موجودات انسانی عواطف و هیجاناتی را در زندگی‌شان تجربه می‌کنند (قاضی زاده، ۱۴۰۱). هیجانات پاسخ‌های بیولوژیکی هستند و واکنش‌های جسمانی ما را برای سازگاری با محیط آماده می‌کنند. مثلاً هنگام عصبانیت با دشمن می‌جنگیم یا هنگام ترس از خطر دوری می‌کنیم. برخی از افراد تمایل دارند تا در رفتارهای پرخطر و با هیجان‌خواهی بالا درگیر شوند و سعی می‌کنند تا شیوه‌هایی پیدا کنند تا از این تمایل‌شان احساس رضایت کنند. مفهوم هیجان‌خواهی توسط زاگرم (۱۹۷۹) معرفی شد. وی تفاوت‌های افراد را در درجه وسیعی از فعالیت‌های پرخطر توصیف

می‌کند (آقایی، منشی، معتمدیان و واسف‌پور، ۲۰۱۲). هیجان - خواهی یکی از خصوصیات شخصیتی است که به تمایلات جستجوی تجارب متنوع، تازه، پیچیده، شدید و نشاط‌آور اشاره دارد و فرد هیجان‌خواه قصد دارد تا در فعالیت‌های پرخطر جسمانی، اجتماعی، قانونی و مالی به خاطر خود این تجربه‌ها درگیر شود (آقایی و همکاران، ۲۰۱۲؛ خانجانی و اکبری، ۱۳۹۱؛ مطهری، بهزادپور و سهرابی، ۱۳۹۲). از نظر زاگرم (۱۹۷۹)، هیجان‌خواهی تلاشی است برای جستجوی هیجان و تجربه متنوع، تازه و پیچیده و جدید و میل درگیر شدن در فعالیت‌های مهیج و خطرناک (بهرامی و کامرانی، ۱۳۹۶). نوجوانان اغلب شانس یا فرصت داشتن پیامدهای منفی فعالیت‌های‌شان را کمتر ارزیابی می‌کنند؛ بنابراین، داشتن رفتارهای پرخطر، مانند استفاده از الکل، مصرف مواد و سیگار در بین آن‌ها بیشتر محتمل است (شاه‌بهرامی، محمدخانی و اکبری، ۱۴۰۰) یافته‌ها نشان می‌دهند افرادی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در حال بازی هیجان‌زده می‌شوند و شاید جهت یافتن این انگیزش‌ها و تحریکات بیشتر، این بازی‌ها را تکرار کنند. همچنین هیجان‌خواهی یکی از ویژگی‌های برجسته نوجوانان است (مرشدبهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶) و بیشتر با رفتارهای خطرناک و هیجان‌برانگیز مرتبط است. از آنجا که به وسیله بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌توان با تجارب بسیار متنوع و جدید مواجه شد و تا حدودی حس تنوع‌طلبی و فرار از یک‌نواختی را رفع نمود، در نتیجه بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای می‌تواند موضوع وابستگی افراد هیجان‌خواه و تنوع‌طلب شود. تحقیقات نشان داده است که هیجان‌خواهی بر اعتیاد (حاجلو و جعفری، ۱۳۹۴؛ کیخسروانی و همکاران، ۱۳۹۶)، اعتیاد به اینترنت (خانجانی و اکبری، ۱۳۹۱؛ غیبی و زارع، ۱۳۹۷) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین (محروف و گریفیتز<sup>۶</sup>، ۲۰۱۰) تأثیرگذار است.

چشم‌انداز زمانی<sup>۷</sup> یکی دیگر از متغیرهای تأثیرگذار بر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای، است. اصطلاح چشم‌انداز زمانی به طور ویژه بعد از دهه ۹۰، زمانی که زیباردو و بوید (۲۰۰۸) تحقیق در این زمینه را شروع کردند، مطرح شد (تقی‌لو، هاشمی و چهارمحالی، ۱۳۹۶). اگر چه پژوهش‌های مرتبط با چشم‌انداز زمانی به میانه‌های قرن ۲۰ میلادی بر می‌گردد، اما در ایران مانند برخی

1. Wallenius, Rimplea, Punamaki & Lintonen
2. Livazović
3. Well-Being
4. Griffiths & Meredith
5. seeking Sensation
6. Mahroof & Griffiths
7. Time perspective

### روش پژوهش

روش اجرای پژوهش حاضر، توصیفی و طرح پژوهشی همبستگی است. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از ضریب همبستگی پیرسون، رگرسیون و تحلیل مسیر با نرم افزار SPSS استفاده شد.

### جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه آماری شامل "کلیه نوجوانان پسر متوسطه دوره اول تهران در سال ۹۷-۱۳۹۸" است. روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای است؛ به این صورت که از بین ۲۲ منطقه تهران، مناطق ۴، ۸ و ۱۲ به‌طور تصادفی انتخاب شدند. در مرحله بعد از هر یک از مناطق ۳ مدرسه و در هر مدرسه ۲ کلاس به‌طور تصادفی مشمول پژوهش شدند. حجم نمونه ۴۰۵ نفر است.

### ابزار سنجش

**مقیاس اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (CGA):** این پرسشنامه توسط آنیوتاورن (۲۰۰۸) تهیه شده و شامل ۲۰ سؤال است که پس از ترجمه توسط چند نفر از اساتید گروه روان‌شناسی اصلاح و بازنگری شد؛ به‌طوری‌که اصطلاحات لاتین از نظر مفهومی با اصطلاحات فارسی تطبیق داده شد. همچنین، کلیه سؤال‌های آن بر اساس یک طیف لیکرت ۵ درجه‌ای همیشه (۵)، اغلب (۴)، گاهی (۳)، به‌ندرت (۲) و هرگز (۱) نمره‌گذاری شده است. بالاترین نمره ۱۰۰ و پایین‌ترین نمره ۲۰ است و برای برآورد میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای به کار می‌رود. چشمی (۱۳۸۹) روایی صوری این پرسشنامه را بررسی و ضریب آلفای کرونباخ برابر با ۰/۸۵ را به‌عنوان شاخص پایایی برای آن گزارش کرده است (زمانی و عابدینی، ۱۳۹۲). در پژوهش حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس ذکر شده ۰/۸۷ به‌دست آمد.

**مقیاس هیجان‌خواهی (SS):** این آزمون در سال ۱۹۹۲ توسط جفری آرنست ساخته شد. این مقیاس دارای ۲۰ گویه است که شامل ۲ خرده‌مقیاس تازگی (گویه‌های ۱، ۳، ۵، ۷، ۹، ۱۱، ۱۳، ۱۵، ۱۷، ۱۹) و شدت (۲، ۴، ۶، ۸، ۱۰، ۱۲، ۱۴، ۱۶، ۱۸، ۲۰) است. هیجان-خواهی آرنست، با اجتناب از محدودیت‌های نسخه پنجم زاگرمین در پی کشف رابطه هیجان‌خواهی با انواع گوناگون رفتار ساخته شده است. مقیاس آرنست با مفهومی از هیجان‌خواهی با نیاز به تازگی و شدت محرک به‌عنوان دو محور فرعی مشخص شده است. همچنین به جای تأکید بر هر گونه پایه ژنتیک و زیست-شناختی که در نسخه پنجم زاگرمین مد نظر بود، این مقیاس به نقش

1. Stolarski, Fieulaine & van Beek
2. Przepiorka & Blachnio

کشورهای دیگر، هنوز گام‌های اولیه را پشت سر می‌گذارد. چشم‌انداز زمانی بخشی از ذهن و فرآیندی است که به‌وسیله آن افراد به‌طور خودکار تجارب شخصی روان‌شناختی‌شان را در ابعاد آینده، حال و گذشته تقسیم می‌کنند. در حالی که در ابتدا زیملاردو (۱۹۷۱) برای چشم‌انداز زمانی ۳ بعد مطرح کرده بود، اما با گذشت زمان وی به همراه بوید (۱۹۹۹) برای چشم‌انداز زمانی ۵ بعد قائل شد (استلارسکی، فیولاین و وان‌بیک، ۲۰۱۵). کسانی که آینده‌نگر هستند اهداف‌شان را دقیق‌تر تعیین می‌کنند و قادر هستند خودشان را از وسوسه‌های جاری رها سازند و آن‌ها را به راحتی به تأخیر بیندازند (تقی‌لو و همکاران، ۱۳۹۶). در عین حال، آن‌ها تمایل دارند بر لذت-های فعلی متمرکز نشوند و ممکن است جنبه‌های خصوصی زندگی-شان را نادیده بگیرند. کسانی که گذشته‌نگر هستند با خاطرات‌شان زندگی می‌کنند. آن‌ها سنت‌ها را پرورش می‌دهند و اغلب ذهنشان به عقب یعنی زمان‌هایی که از دست رفته، برمی‌گردد. آن‌هایی که حال-گرا هستند از وقایع کنونی و از زندگی‌شان به‌طور کامل لذت می‌برند، در عین حال، آن‌ها ممکن است در تنظیم اهداف‌شان برای آینده با مشکل مواجه شوند و بیشتر مایل به ریسک باشند. مفهوم چشم‌انداز زمانی در ارتباط با بسیاری از جنبه‌های فعالیت انسانی و در ارتباط با موضوعات بسیاری مورد بررسی قرار گرفته است. یکی از این موارد، انواع مختلف اعتیاد است. تحقیقاتی نظیر کنوگ، زیملاردو و بوید (۱۹۹۹) نشان داده است افرادی که حال‌گرا هستند سطح بالاتری از مصرف الکل، دارو و تنباکو را گزارش داده‌اند در عین حال، ویلز، سندی و بیگر (۲۰۰۱) نشان داده‌اند آینده‌نگرها رابطه منفی با مصرف مواد دارند و بعد حال‌گرا با مقابله ناسازگارانه و عزت نفس منفی همبستگی دارد (پرزپیورکا و بلاچینو، ۲۰۱۶). همچنین پرزپیورکا و بلاچینو (۲۰۱۶) نشان دادند که چشم‌انداز زمانی بر اعتیاد به اینترنت تأثیر دارد.

مروری بر ادبیات پژوهشی نشان می‌دهد در اغلب کارهای انجام گرفته در زمینه اعتیاد، به مسئله اعتیاد به اینترنت و سایر موارد اعتیادی پرداخته شده و کارهای اندکی به اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای پرداخته‌اند. در بین کارهای انجام شده در این حیطه نیز متغیرهای مطرح شده در این پژوهش، یکجا مورد بررسی قرار نگرفته‌اند. با توجه به مطالب مطرح شده و اهمیت ویژگی‌های شخصیتی در شکل‌گیری اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای، این مطالعه به دنبال پاسخ به این سوال است که آیا فراسوی رابطه ساده بین متغیرها، هیجان‌خواهی می‌تواند در رابطه بین متغیرهای مستقل با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-

رایانه‌ای نقش میانجی را ایفا کند؟

خودانگیز و بی‌اعتنایی راجع به خطرات یا نگرانی در مورد پیامدهای آینده آن تداعی می‌شود. حال تقدیرگرایانه به‌عنوان فقدان امیدواری در مورد آینده و اعتقاد به اینکه فشارهای غیرقابل کنترل تقدیر و آینده فرد را تعیین می‌کند، تعریف می‌شود و در نهایت مقیاس آینده که به‌وسیله پاداش‌های وابسته‌ای مشخص می‌شود که به‌عنوان یک نتیجه‌ای از دست‌یابی به اهداف خاص و درازمدت اتفاق می‌افتند (اسمعیلی و مینائی، ۱۳۹۵). نتایج تحقیقات علیزاده، محتشمی و زیمباردو (۱۳۹۴) نشان داد که این پرسشنامه برای جامعه ایرانی از اعتبار و روایی خوبی برخوردار است. این بررسی نتایج نشان داد که ضریب پایایی پرسشنامه با استفاده از آلفای کرونباخ ۰/۷۱ برای کل آزمون است (علیزاده فرد، محمدنیا و زیمباردو، ۱۳۹۵). در مطالعه حاضر ضریب آلفای کرونباخ برای ابعاد گذشته منفی، گذشته مثبت، حال لذت‌گرا، حال تقدیرگرا و آینده‌نگر به ترتیب ۰/۷۵، ۰/۵۹، ۰/۶۸، ۰/۵۴ و ۰/۷۲ به‌دست آمد.

#### یافته‌ها

لازم به ذکر است این مقاله از پایان‌نامه برگرفته شده است که در آن به دلیل شمار بالای تعداد متغیرها و همچنین عدم نیاز به متغیرهای جمعیت‌شناختی نظیر جنسیت، سن و... در قسمت مدل و تحلیل، به متغیرهای جمعیت‌شناختی پرداخته نشده و مطالعه بر روی دانش‌آموزان پسر متوسطه دوره اول در بازه سنی ۱۳ تا ۱۶ سال انجام گرفت. تحلیل داده‌ها در چارچوب یافته‌های توصیفی و استنباطی در جدول-های زیر ارائه شده است. میانگین و انحراف معیار متغیرهای پژوهش در جدول ۱ ارائه شده است.

I. Carretero-Dios & Salinas

جامعه‌پذیری و تعامل اجتماعی در هدایت رفتار توجه دارد (کارترو-دیوس و سالیناس، ۲۰۰۸). در مطالعه کارترو-دیوس و سالیناس (۲۰۰۸) همبستگی زیرمقیاس‌های این آزمون با زیرمقیاس‌های آزمون هیجان‌خواهی زا کرمن بین ۰/۲۰ تا ۰/۵۴ بود و ضریب آلفای کرونباخ برای مقیاس‌های تازگی و شدت به ترتیب ۰/۶۵ و ۰/۶۹ به‌دست آمد. مطالعه دیسریچارد، وس، بووارد، دانتزر، پیگن (۲۰۰۸) نیز نشان داد که مقیاس آرنت علاوه بر اینکه از پایایی متوسطی برخوردار است، اعتبار پیش‌بین بالایی نیز دارد و با مقیاس هیجان‌خواهی زا کرمن همبستگی خوبی دارد. ویژگی‌های روان‌سنجی مقیاس هیجان‌خواهی آرنت در ایران توسط پوروفایی (۱۳۷۶) قابل قبول و ابزاری جانشین برای پژوهشگران علاقه‌مند به صفات شخصیت در هیجان‌خواهی گزارش شده است (رجبی، نریمانی و حسینی، ۱۳۹۲). ضریب آلفای کرونباخ به‌دست آمده این آزمون در مطالعه رجبی، نریمانی و حسینی، (۱۳۹۲) ۰/۶۷ بوده است و در مطالعه حاضر میزان این ضریب برای خرده مقیاس‌های تازگی و شدت به ترتیب ۰/۶۳ و ۰/۶۷ و برای کل مقیاس ۰/۶۵ به‌دست آمد.

**مقیاس چشم انداز زمانی (TP):** این پرسشنامه توسط زیمباردو و بوید (۱۹۹۹) طراحی و ساخته شده است. این پرسشنامه دارای ۳۶ عبارت است که در طیف لیکرت ۵ درجه ای نمره گذاری می‌شود (خیلی کم (۱) تا خیلی زیاد (۵)). این پرسشنامه ۵ زیر مقیاس دارد که شامل گذشته منفی، گذشته مثبت، حال لذت جویانه، حال تقدیرگرا، آینده نگر است. گذشته منفی نگرش بدبینانه‌ای را در مورد گذشته و احتمالات تجاری از وقایع استرس‌زای زندگی را انعکاس می‌دهد. گذشته مثبت به‌وسیله یک دیدگاه بسیار احساسی و مثبت راجع به گذشته فرد مشخص می‌شود. حال لذت‌جویانه با تمایل به لذت‌های

#### جدول ۱. میانگین و انحراف استاندارد متغیرهای پژوهش

متغیر	M	SD	Min	Max	N
۱-اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای	۵۱/۱	۱۳/۶۸	۲۰	۷۹	۴۰۵
۲-هیجان‌خواهی	۵۵/۶	۱۱/۳۲	۲۶	۷۸	۴۰۵
۳-گذشته مثبت	۲۱/۹	۵/۸۹	۷	۳۵	۴۰۵
۴-گذشته منفی	۲۶/۰۷	۷/۶۲	۹	۴۵	۴۰۵
۵-حال لذت‌گرا	۲۸/۴۱	۶/۷۹	۱۰	۴۴	۴۰۵
۶-حال تقدیرگرا	۱۰/۹۵	۳/۵۳	۴	۲۰	۴۰۵
۷-آینده‌نگری	۱۹/۳۵	۵/۵۵	۶	۳۰	۴۰۵

به‌دست آید و سپس در صورت معنادار بودن این همبستگی و برای بررسی رابطه غیرمستقیم بین متغیرها از رگرسیون استفاده شده است.

برای بررسی رابطه مستقیم بین متغیرهای مطرح شده در فرضیه‌ها ابتدا از جدول ماتریس همبستگی استفاده می‌شود تا همبستگی بین متغیرها



جدول ۲. ماتریس ضرایب همبستگی پیرسون متغیرهای پژوهش

متغیر	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷
۱-اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای	-						
۲-هیجان خواهی	۰/۵۵۹**	-					
۳-گذشته مثبت	۰/۴۴۷**	۰/۳۱۹**	-				
۴-گذشته منفی	۰/۴۷۹**	۰/۴۴۸**	۰/۲۷۵**	-			
۵-حال لذت‌گرا	۰/۴۰۸**	۰/۴۰۸**	۰/۱۹۹**	۰/۳۶۷**	-		
۶-حال تقدیرگرا	۰/۱۶۵**	۰/۱۱۳*	۰/۰۴۸	۰/۲۶۳**	۰/۲۷۱**	-	
۷-آینده‌نگری	۰/۳۷۵**	۰/۳۴۱**	۰/۲۵۳**	۰/۲۰۹**	۰/۱۹۰**	۰/۰۰۲	-

\*\*p&lt;0/01,\*p&lt;0/05

بررسی قرار گرفت. نتایج آزمون دوربین واتسون به دست آمده برای مدل ۱ و ۲ در جدول ۳ به ترتیب، ۲/۰۱۴ و ۲/۰۹۷ بود که استقلال داده‌ها را نشان می‌دهد. برای بررسی عدم هم‌خطی بین متغیرهای مستقل نیز از شاخص تلرانس و تورم واریانس استفاده شده است. تاباچینک و فیدل (۲۰۰۱) مطرح کرده‌اند که میزان بیشتر از ۰/۴ برای شاخص تلرانس و میزان کمتر از ۲/۵ برای شاخص تورم واریانس مطلوب است (شاه‌حسینی، بشارت و افشاری، ۱۳۹۸). نتایج نشان می‌دهد که میزان این شاخص‌ها برای متغیرهای مستقل در جدول ۳ در حد مطلوب قرار داشته و فرض برقراری عدم هم‌خطی متغیرهای مستقل رعایت شده است (در هر دو مدل تلرانس بیشتر از ۰/۴ و تورم واریانس بین ۱ و ۲ قرار دارد). همچنین برای بررسی ترمال بودن توزیع داده‌ها، با استفاده از آزمون کلموگروف-اسمیرنوف، ترمال بودن داده‌ها تایید شد.

جدول ۲ ماتریس همبستگی بین تمامی متغیرها را نشان می‌دهد. در این جدول، متغیر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای با متغیرهای مستقل و همچنین با متغیر هیجان‌خواهی، در سطح ۰/۰۱ رابطه معناداری دارد؛ بنابراین شروط دوم و سوم از چارچوب مک آرتور برقرار است و این نشان می‌دهد که تمامی متغیرها با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای رابطه مستقیم دارند. از سوی دیگر، رابطه متغیرهای مستقل با متغیر هیجان‌خواهی در سطح ۰/۰۱ و ۰/۰۵ معنادار بوده و بنابراین شرط اول نیز برقرار است. در نهایت، به دلیل برقرار بودن شروط اول، دوم و سوم از چارچوب مک آرتور و برای بررسی نقش واسطه‌ای هیجان‌خواهی در رابطه بین متغیرهای مستقل با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای می‌توان از رگرسیون استفاده کرد. جدول ۳ به رابطه غیرمستقیم ابعاد چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای از طریق هیجان‌خواهی اشاره دارد. قبل از استفاده از رگرسیون، ابتدا پیش‌فرض‌های رگرسیون مورد

جدول ۳. نتایج رگرسیون چندگانه بین متغیرهای پژوهش

مدل	متغیر	R	R <sup>2</sup>	Adj R <sup>2</sup>	B	SE	B	T	F	Sig
۱	گذشته مثبت				۰/۶۴۱	۰/۰۹۴	۰/۲۷۷	-۶/۸۰۷		
	گذشته منفی	۰			۰/۴۹۹	۰/۰۷۷	۰/۲۷۸	۶/۴۶۴		
	حال لذت‌گرا				۰/۴۱۳	۰/۰۸۵	۰/۲۰۵	۴/۸۵۱		
	حال تقدیرگرا				۰/۰۸۹	۰/۱۵۶	۰/۰۲۳	۰/۵۷۰		
	آینده‌نگری	۰/۶۵۰	۰/۴۲۲	۰/۴۱۵	-۰/۵۱۲	۰/۰۹۹	۰/۲۰۸	-۵/۱۸۸	۵۸/۳۶۸	۰/۰۰۰
۲	هیجان‌خواهی				۰/۳۴۵	۰/۰۵۴	۰/۲۸۵	۶/۴۰۲		
	گذشته مثبت				-۰/۵۴۷	۰/۰۹۱	-۰/۲۰۶	-۶/۰۰۸		
	گذشته منفی	۰			۰/۳۵۳	۰/۰۷۷	۰/۱۹۷	۴/۵۷۶		
	حال لذت‌گرا				۰/۲۷۲	۰/۰۸۴	۰/۱۳۵	۳/۲۳۰		
	حال تقدیرگرا				۰/۱۲۸	۰/۱۴۹	۰/۰۳۳	۰/۸۶۰		
	آینده‌نگری	۰/۶۹۰	۰/۴۷۶	۰/۴۶۸	-۰/۳۷۳	۰/۰۹۷	-۰/۱۵۲	-۳/۸۶۱	۶۰/۳۴۵	۰/۰۰۰

ابعاد تنها حال تقدیرگرا از مدل خارج شده و بقیه ابعاد در مدل باقی مانده و رابطه معناداری با متغیر وابسته دارند.

مطابق با جدول ۳، در مدل ۱ تأثیر متغیر ابعاد چشم‌انداز زمانی مورد بررسی قرار گرفت. نتیجه به دست آمده نشان می‌دهد که از بین این

هیجان‌خواهی، این رابطه کاهش می‌یابد؛ بدین گونه که ضریب بتای گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگر به ترتیب از ۰/۲۷۷، ۰/۲۷۸، -۰/۲۰۵، ۰/۲۰۸، -۰/۲۰۶، ۰/۱۹۷، ۰/۱۳۵ و ۰/۱۵۲ - کاهش یافته است.

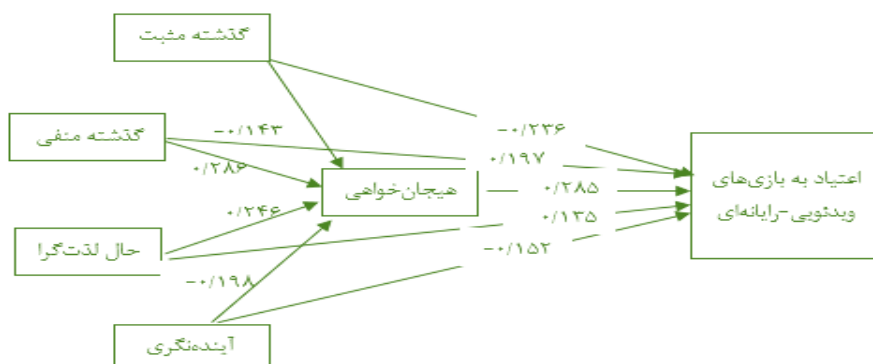
### مدل تحلیل مسیر

نتایج جدول ۴، بیانگر این است که بیشترین تأثیر مستقیم را متغیر هیجان‌خواهی با میزان بتای ۰/۲۸۵ و کمترین تأثیر مستقیم را حال لذت‌گرا با میزان بتای ۰/۱۳۵ بر روی متغیر وابسته دارد. از بین ابعاد چشم‌انداز زمانی، گذشته مثبت و منفی به ترتیب با اثر کل ۰/۲۷۰- و ۰/۲۵۳+ بیشترین تأثیر و حال لذت‌گرا با اثر کل ۰/۱۶۸- کمترین تأثیر را داشته است. یافته‌ها همچنین نشان می‌دهد که اثر کل هیجان‌خواهی بیشتر از اثر کل سایر متغیرها است؛ بنابراین، می‌توان گفت که متغیر هیجان‌خواهی در رابطه با ابعاد چشم‌انداز زمانی و اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای نقش میانجی (جزئی) را ایفا می‌کند.

ضریب تعیین ۰/۴۲۲ نشان می‌دهد که تقریباً ۴۲ درصد از واریانس اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای توسط ابعاد باقی مانده در مدل تبیین می‌شود. در مدل ۲ متغیر هیجان‌خواهی همراه با ابعاد چشم‌انداز زمانی وارد مدل شد. در این مدل، هیجان‌خواهی، گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری به ترتیب با ضریب بتای ۰/۲۰۶/۲۸۵، ۰/۰/۱۹۷، ۰/۲۰۱، ۰/۱۳۵ و ۰/۱۵۲- رابطه معناداری با متغیر وابسته نشان دادند. ضریب همبستگی چندگانه در این مدل برابر با ۰/۶۹۰ است که بیانگر وجود رابطه متغیرهای مستقل با وابسته است. ضریب تعیین برابر با ۰/۴۷۶ بیانگر این است که تقریباً ۴۸ درصد از واریانس متغیر وابسته توسط متغیرهای هیجان‌خواهی، گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری تبیین می‌شود. نتایج تایید می‌کنند که بین متغیرهای هیجان‌خواهی، گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگر با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای نه تنها رابطه معنادار وجود دارد بلکه با ورود متغیر واسطه یعنی

جدول ۴. میزان تأثیر مستقیم، غیرمستقیم و کل متغیرهای مستقل بر متغیر وابسته

انواع تأثیر		متغیر
اثر مستقیم	اثر غیرمستقیم	اثر کل
۰/۲۸۵	-	۰/۲۸۵
-۰/۲۳۶	-۰/۰۳۴	-۰/۲۷۰
۰/۱۹۷	۰/۰۵۶	۰/۲۵۳
۰/۱۳۵	۰/۰۳۳	۰/۱۶۸
-۰/۱۵۲	-۰/۰۳۰	-۰/۱۸۲



شکل ۱. مدل علی اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای بر اساس ابعاد چشم‌انداز زمانی با نقش میانجی هیجان‌خواهی

هیجان‌خواهی به صورت جزئی، ارتباط بین گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای را میانجی‌گری می‌کند. این بدان معناست که افرادی که در گذشته تجربیات خوشایندی داشته و نسبت به گذشته نگرش مثبتی دارند و همچنین افرادی که آینده‌نگر هستند، میزان هیجان‌خواهی نیز در آن‌ها پایین است، احتمال بیشتری دارد که میزان اعتیاد به بازی‌های

### بحث و نتیجه‌گیری

هدف از پژوهش حاضر بررسی نقش میانجی متغیر هیجان‌خواهی در رابطه بین ابعاد چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای است. نتایج نشان می‌دهد که متغیرهای هیجان‌خواهی، گذشته مثبت، گذشته منفی، حال لذت‌گرا و آینده‌نگری با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای رابطه مستقیمی دارند. از سوی دیگر،



تلوژیون است. این افراد از طریق انجام بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای درصدد ارضای نیازهای‌شان برمی‌آیند. یکی از ویژگی‌های افراد با هیجان‌خواهی بالا علاقه آن‌ها به کشف امور جدید و کاوش موقعیت‌های نو و غیرتکراری است (حاج‌خدادادی و همکاران، ۱۳۹۳).

از منظری دیگر نیز می‌توان به تبیین این مسأله پرداخت؛ در طول دوره نوجوانی تغییرات سریع رشی در حیطه‌های شناختی، هیجانی، جسمی و اجتماعی دیده می‌شود و این تغییرات ورود به رفتارهایی نظیر اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای را افزایش می‌دهد. تحقیقات جدید نشان می‌دهد که پذیرش رفتار نابهنجار در طول نوجوانی، بر خطر و سرعت رشد اختلالات رفتاری تأثیر زیادی دارد. یکی از رفتارهای نابهنجار در طول دوره نوجوانی به دلیل افزایش حس نوجویی، بالا بودن هیجان‌خواهی در این افراد است. فرد با هیجان-خواهی بالا تحریک بیرونی مداوم مغز را ترجیح می‌دهد و دنبال کارهای تازه و رسیدن راه‌هایی برای افزایش سطح انگیزندگی است که بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای یکی از راه‌های رسیدن به این انگیزندگی است (حاجلو و جعفری، ۱۳۹۴).

در تبیین رابطه مستقیم بین ابعاد چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای می‌توان گفت که تصمیمات و نظرات افراد دارای نگرش گذشته منفی و مثبت، براساس تجربیات گذشته است. یادآوری گذشته آشفته و نگرش بدبینانه نسبت به آن که با آشفته‌گی و تنش رابطه دارد (شفیع‌خانی و همکاران، ۱۳۹۵؛ استولارسکی، متیوز، پوستک، زیباردو و بیتنر<sup>۲</sup>، ۲۰۱۴) یا یادآوری گذشته‌ای که به فرد احساس آرامش می‌دهد و فرد نگرش‌های عاطفی مثبتی نسبت به گذشته دارد می‌تواند از عوامل موثر بر سوءاستفاده از بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای باشد یا مانع آن شود. شخصی که لذت‌گرا است، در لحظه زندگی می‌کند. این جهت‌گیری به معنای بهره‌گیری از لذت‌های فوری است و با میل به لذت خود به خود با توجه کم به خطر یا نگرانی درباره پیامدهای آینده مرتبط است (پرزپورکا و بلاچینو، ۲۰۱۶؛ بونیول و زیباردو<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴). کسانی که آینده‌نگر هستند اهدافشان را دقیق‌تر تعیین می‌کنند و قادر هستند خودشان را از وسوسه‌های جاری و اتلاف وقت رها سازند و آن‌ها را به راحتی به تأخیر بیندازند (پرزپورکا و بلاچینو، ۲۰۱۶). این افراد همیشه عواقب و نتایج احتمالی تصمیمات و اقدامات حال حاضر را می‌بینند و به‌طور

ویدئویی- رایانه‌ای در بین آن‌ها کم باشد. از سوی دیگر، افرادی که در گذشته تجربیات ناخوشایندی داشته و نسبت به گذشته نگرش منفی دارند و همچنین افرادی که لذت‌گرا بوده و در لحظه زندگی می‌کنند و میزان هیجان‌خواهی نیز در این‌گونه افراد بالا است، احتمال بیشتری دارد که میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای در بین آن‌ها بالا باشد. این یافته‌ها موید ادبیات پیشین تجربی حاج‌خدادادی، نظری و منطقی، ۱۳۹۳؛ حاجلو و جعفری، ۱۳۹۴؛ غیبی و زارعی، ۱۳۹۷؛ رابینز و براین، ۲۰۰۴؛ محروف و گریفیتز، ۲۰۱۰ (درباره رابطه هیجان‌خواهی با اعتیاد)؛ تقی‌لو و همکاران، ۱۳۹۶ (درباره رابطه چشم‌انداز زمانی با هیجان‌خواهی)؛ شفیع‌خانی، باقریان و شکری، ۱۳۹۵؛ کیانی و براتی، ۱۳۹۶؛ رابینز و براین، ۲۰۰۴؛ مک‌کی، اندرت، مگی و وورل<sup>۱</sup>، ۲۰۱۴؛ جاواریا، مولتیستی و تیلور<sup>۴</sup>، ۲۰۱۵؛ پرزپورکا و بلاچینو، ۲۰۱۶ (در باره رابطه چشم‌انداز زمانی با اعتیاد) است.

در تبیین رابطه مستقیم هیجان‌خواهی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای می‌توان گفت که هیجان‌خواهی صفتی شخصیتی است که می‌تواند بر رفتار، ویژگی‌ها و اولویت‌های افراد اثر بگذارد. این صفت شخصیتی در طول یک پیوستار قرار دارد (محسنی، میرشکاری، آهوئی، حسینی، ثناگو و کهنکی، ۱۳۹۶). مطابق با نظر هات‌باکس (۲۰۰۲) افراد با هیجان‌خواهی بالا معمولاً افرادی ماجراجو، تنوع‌طلب، کم‌حوصله، تکانشی در رسیدن به پاداش، ناتوان در پذیرش ناکامی و عموماً نظم‌ناپذیر هستند (مرشد بهبهانی و حیاتی، ۱۳۹۶). براساس نظریه برانگیختگی، افراد هیجان‌خواه برای به‌دست آوردن سطح برانگیختگی بهینه، به تجارب تازه و بعضاً پرخطر نیاز دارند (همان)، این امر می‌تواند آن‌ها را به سمت بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای سوق دهد. بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای نیز به این‌گونه افراد در جهت پاسخ‌گویی به این ویژگی کمک می‌نماید. این بازی‌ها سبک معماگونه و ماجراجویانه دارند و بازیکن جهت رسیدن به هدف و مراحل بالاتر بازی هم‌خطرپذیری می‌کند و هم‌درجهت کشف موقعیت‌های جدید برمی‌آید (حاج‌خدادادی و همکاران، ۱۳۹۳). یافته‌ها نظیر فاکس و کارلی (۱۹۷۱) نشان می‌دهند افرادی که بازی-های رایانه‌ای انجام می‌دهند، در حال بازی هیجان‌زده می‌شوند و شاید جهت یافتن این انگیزش‌ها و تحریکات بیشتر این بازی‌ها را تکرار کنند (خانجانی و اکبری، ۱۳۹۱). جنسن، ایویچ و لمبدن (۲۰۱۲) بیان می‌کنند رسانه‌های تعاملی مانند اینترنت و بازی‌های ویدئویی- رایانه-ای به دلیل پویایی و برانگیزندگی و سرعت پاسخ‌دهی، مورد استقبال افراد با هیجان‌خواهی بالا قرار می‌گیرند. آیزنگ (۲۰۰۲) بیان می‌کند که هیجان‌خواهی مکانیسم زیربنایی برای توجیه تماشای مفرط

1. McKay, Andretta, Magee & Worrell
2. Chavarria, Allan, Moltisanti & Taylor
3. Stolarski, Matthews, Postek, Zimbardo & Bitner
4. Boniwell & Zimbardo

(علیزاده‌فرد، محمدنیا و زیمباردو، ۱۳۹۵). بنابراین، ویژگی‌های آینده‌نگری با ویژگی‌های هیجان‌خواهی بالا در تعارض قرار داشته و افزایش آینده‌نگری باعث کاهش میزان هیجان‌خواهی می‌شود.

نتایج نشان می‌دهند که هیجان‌خواهی در رابطه با ابعاد چشم‌انداز زمانی با اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای نقش میانجی را ایفا می‌کند. به عبارت دیگر، بین ابعاد چشم‌انداز زمانی (به غیر از تقدیرگرایی) با متغیر وابسته از طریق هیجان‌خواهی رابطه غیرمستقیم وجود دارد. هرکدام از جهت‌گیری‌های زمانی بازتاب‌هایی را از لحاظ شناختی، هیجانی و رفتاری در زندگی افراد دارند، اگر این بازتاب‌ها از نظر روانی برای فرد تأثیر مثبتی داشته باشد (گذشته مثبت و آینده‌نگری)، و وی را برای داشتن و تجربه رویدادهای مثبت ترغیب کند و همچنین بنا به اعتقاد علیزاده‌فرد و همکاران (۱۳۹۵)، باعث تقویت صفات مثبت نظیر خودکارآمدی، امید و زندگی هدفمند در فرد شود، میزان هیجان‌خواهی در آن‌ها کاهش می‌یابد. اما اگر این بازتاب‌ها از نظر روانی تأثیر منفی برای فرد داشته باشد (گذشته منفی و حال لذت‌گرا)، و او را به سمت تجربه حالت‌ها و رویدادهای منفی، ناهنجار و آسیب-زا ترغیب کند به گونه‌ای که فرد برای پیامدهای رفتارشان اندک نگرانی یا هیچ نگرانی نداشته باشد، زمینه برای هیجان‌خواهی بالا فراهم می‌شود. هیجان‌خواهی صفتی است که می‌تواند بر رفتار، ویژگی‌ها و اولویت‌های افراد تأثیر داشته باشد. براساس نظریه انگیزه‌نگری، افرادی که هیجان‌خواهی بالا دارند، برای به دست آوردن سطح برانگیختگی مطلوب و ارضای نیازهایشان، تمایل دارند در رفتارهایی درگیر شوند که تجربه جدید، غیر تکراری و بعضاً پرخطر باشند. این امر می‌تواند آن‌ها را به سمت اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای سوق دهد.

در اینجا باید یادآور شد که این پژوهش دارای محدودیت‌هایی است که به آن‌ها اشاره می‌شود. از آن‌جا که جنسیت مؤنث مورد بررسی قرار نگرفته و پژوهش بر روی دانش‌آموزان متوسطه دوره اول که تقریباً یک نمونه همگون است انجام گرفته، لذا لازم است در تعمیم نتایج احتیاط لازم صورت گیرد. به پژوهشگران علاقمند توصیه می‌شود تا این موضوع را روی سایر گروه‌ها اجرا کنند تا امکان مقایسه بین گروه‌ها فراهم شود. از سوی دیگر، استفاده از پرسشنامه اطلاعات کاملاً منطقی با واقعیت ارائه نمی‌دهد؛ بنابراین، توصیه می‌شود در پژوهش‌های آتی از روش‌های ترکیبی استفاده شود. همچنین در این تحقیق از روش توصیفی-همبستگی استفاده شده و نمی‌توان رابطه علی قطعی بین متغیرهای مورد مطالعه استنباط کرد. با توجه به اهمیت اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای در دوران معاصر پیشنهاد می‌شود

اختصاصی برای اهداف و پاداش‌های آینده کار می‌کنند و می‌توان گفت که این جهت‌گیری به معنای تلاش برای اهداف بلند مدت است (بونویل و زیمباردو، ۲۰۰۴). در نتیجه می‌تواند به عنوان مانعی برای اعتیاد به بازی‌های ویدئویی- رایانه‌ای عمل کند (شفیع‌خانی و همکاران، ۱۳۹۵).

در تبیین وجود رابطه مستقیم بین ابعاد چشم‌انداز زمانی و هیجان‌خواهی می‌توان گفت که بازتاب‌های گذشته منفی به صورت آسیب، درد و پشیمانی موجب جهت‌گیری منفی نسبت به گذشته می‌شود. زیمباردو معتقد است گذشته منفی به معنی تمرکز روانی فرد بر خاطرات بد و ناگوار گذشته است که می‌تواند ساختارهای شناختی (و هیجانی) فرد را تحت تأثیر قرار داده و فرد را برای ابتلا به اختلالات روان‌شناختی مستعد سازد (فولادی، نریمانی، موسی‌زاده و تکلوی، ۱۴۰۲). در نتیجه بعد گذشته منفی می‌تواند بر میزان هیجان‌خواهی که یکی از حالت‌های ناهنجار در افراد است، تأثیر گذاشته و میزان آن را افزایش دهد. از سوی دیگر، بازتاب‌های گذشته مثبت به شکل احساس خونگرمی و نگرش‌های عاطفی مثبت به سمت گذشته بازنمایی می‌شوند. تمرکز بر گذشته مثبت موجب تقویت ساختارهای شناختی (و هیجانی) مثبت فرد خواهند شد و باعث می‌شود فرد انرژی بیشتری را صرف تجارب و رویدادهای مثبت نماید. بنابراین نگرش مثبت به گذشته باعث می‌شود که میزان هیجان‌خواهی که از ویژگی‌های آن کشف ماجراهای جدید، استقبال از خطر و تنوع طلبی است، در این افراد کاهش یابد.

بازتاب‌های لذت‌گرایی در زمان حال شامل لذت‌جویی و گرایش‌های هیجان‌خواهی و تنوع‌طلبی است و فردی با چنین ویژگی‌هایی، اساساً در زمان حال زندگی کرده و تامل، برنامه‌ریزی و نگرانی اندکی برای پیامد رفتارهایش دارد (هاشمی و عینی، ۱۴۰۰). فردی که تمرکز زمانی او بر لذت‌جویی از زمان حال است، اساساً به دنبال کسب رضایت و حداکثر هیجان از زمان حال بوده و تجربیات یا رویدادهای گذشته و آینده برای او ارزشی نداشته و تعیین‌کننده نیست. چنین فردی نگرانی اندکی نیز برای پیامدهای رفتارهایش دارد.

بعد آینده در چشم‌انداز زمانی شامل بازنمایی‌های ذهنی از پیامدهای آینده و اهمیت آن‌ها، نگرانی، مسئولیت‌پذیری، برنامه‌ریزی و کوشش برای رسیدن به اهداف آینده و پاداش‌های آن است. تمرکز بر آینده موجب بروز صفاتی، مانند افزایش خودکارآمدی، امید، افزایش اعتماد به نفس و زندگی هدفمند خواهد شد. به علاوه فردی که بر آینده تمرکز دارد بر مشکلات و تعارضات تمرکز ندارد و با تلاش، آموزش و برنامه‌ریزی سعی در رفع مشکلات می‌کند

## روان‌شناسی مدرسه و آموزشگاه

نوجوانان به اینترنت. فصلنامه علوم تربیتی، ۵(۲۰)، ۶۳-۷۵.

[https://journals.iau.ir/article\\_521530.html](https://journals.iau.ir/article_521530.html)

رجبی، سوران، نریمانی، محمد و حسینی، سامان. (۱۳۹۲). مقایسه

ویژگیهای شخصیتی و هیجان‌خواهی رانندگان تصادف کرده با

رانندگان عادی. فصلنامه روان‌شناسی کاربردی، ۷(۱)، ۳۹-۵۳.

[Doi:20.1001.1.20084331.1392.7.2.5.6]

زمانی، بی‌بی‌عشرت و عابدینی، یاسمین. (۱۳۹۲). الگوی ساختاری تأثیر

سبک‌های فرزندپروری و اعتیاد به بازی رایانه‌ای بر عملکرد

تحصیلی در دانش‌آموزان پسر. رویکردهای نوین آموزشی، ۸(۲)،

۱۳۳-۱۵۶. [https://nea.ui.ac.ir/article\\_19107.html](https://nea.ui.ac.ir/article_19107.html)

شاه‌حسینی، میثم، بشارت، محمدعلی، و افشاری، امیرحسین. (۱۳۹۸).

پیش‌بینی تمرینی ادراک‌شده بر حسب اضطراب رقابتی و تمایل به

عضلاتی شدن در ورزشکاران مرد. فصل‌نامه پژوهش‌های کاربردی

روان‌شناختی. ۱۰(۲)، ۸۹-۱۰۴.

[Doi:10.22059/JAPR.2019.259243.642864]

شاه‌بهرامی، مانده، محمدخانی، شهرام و اکبری، مهدی، (۱۴۰۰)، نقش

تشخیصی تحمل پریشانی، فراشناخت، هیجان‌خواهی و بی‌نظمی

اجتماعی ادراک‌شده در مصرف‌کنندگان مت‌آفتامین، تریاک و

الکل، فصلنامه اعتیادپژوهی، ۱۵(۶۰)، ۳۵۰-۳۲۵.

[Doi:10.52547/etiadpajohi.15.60.325]

شفیع‌خانی، مریم، باقریان، فاطمه و شگری، امید. (۱۳۹۵). رابطه چشم

انداز زمانی با گرایش به سوء مصرف مواد مخدر در دختران.

فصلنامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد، ۱۰(۳۸)، ۲۴-۱۱.

<http://etiadpajohi.ir/article-1-871-fa.html>

علیزاده‌فرد، سوسن، محمدنیا، معصومه و زیمباردو، فیلیپ جورج.

(۱۳۹۵). مدل رابطه ابعاد چشم‌انداز زمان و رضایت زناشویی با

توجه به اثرات میانجی بهزیستی روان‌شناختی. فصلنامه خانواده

پژوهی، ۱۲(۴۶)، ۲۱۴-۱۹۷.

[https://jfr.sbu.ac.ir/article\\_97263.html](https://jfr.sbu.ac.ir/article_97263.html)

غیبی، اکرم و زارعی، حیدرعلی. (۱۳۹۷). پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت

بر اساس هیجان‌خواهی و سبک‌های هویت در دانش‌آموزان. مجله

روان‌شناسی و روان‌پزشکی شناخت، ۳(۳)، ۶۵-۵۳.

[Doi:10.29252/shenakht.5.3.53]

فولادی، بهروز؛ نریمانی، محمد؛ موسی‌زاده، توکل و تکلوی، سمیه.

(۱۴۰۲). مقایسه اثر بخشی آموزش مبتنی بر هوش چندگانه و

آگاهی واج‌شناختی و ترکیب این دو روش بر بهبود حافظه کاری

دانش‌آموزان نارساخوان. مجله ناتوانی‌های یادگیری، ۱۲(۴)، ۵۱-

۶۵. [Doi:10.22098/jld.2023.13131.2099]

قاضی‌زاده، فاطمه. (۱۴۰۱). نقش عملکردی حافظه فعال، دیداری-

فضایی و سرعت پردازش در پیش‌بینی عملکرد تحصیلی کودکان با

اختلال یادگیری خاص ریاضی. مجله ناتوانی‌های یادگیری، ۱۲(۱)،

۱۴-۱۳. [Doi:10.22098/jld.2022.11113.2029]

در پژوهش‌های آتی به بررسی رابطه سایر متغیرها با اعتیاد به بازیهای

ویدئویی-رایانه‌ای پرداخت.

## ملاحظات اخلاقی

## پیروی از اصول اخلاق پژوهش

تمامی ملاحظات اخلاقی مندرج در بیانیه هالینسکی درباره اخلاق

پژوهش در این مطالعه رعایت شده است.

## حامی مالی

این تحقیق هیچ‌گونه کمک مالی از سازمان‌های تأمین مالی

در بخش‌های عمومی، تجاری یا غیرانتفاعی دریافت نکرده است.

## مشارکت نویسندگان

تمام نویسندگان در طراحی، اجرا و نگارش همه بخش‌های پژوهش

حاضر مشارکت داشتند.

## تعارض منافع

نویسندگان مقاله هیچ‌گونه تعارض منافی گزارش نمی‌کنند.

## منابع

اسمعیلی، محسن و مینایی، اصغر. (۱۳۹۵). هنجاریابی و بررسی

ویژگیهای روان‌سنجی پرسشنامه چشم‌انداز زمانی زیمباردو در

دانشجویان دانشگاه‌های تهران، دانشگاه علامه طباطبایی، دانشکده

روان‌شناسی و علوم تربیتی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته

سنجش و اندازه‌گیری.

بهرامی، محمود و کامرانی، بخشعلی، (۱۳۹۶)، بررسی رابطه ویژگی‌های

شخصیتی و سبک‌های دل‌بستگی با میزان هیجان‌خواهی نیروهای

عملیاتی یک سازمان نظامی، مجله روان‌شناسی نظامی، ۷(۲۸): ۴۴-

۲۹.

[https://journals.ihu.ac.ir/article\\_201237.html?lang=en](https://journals.ihu.ac.ir/article_201237.html?lang=en)

تقی‌لو، صادق، هاشمی، فاطمه و چهارمحالی، جهان‌بخش. (۱۳۹۶). پیش

بینی هیجان‌خواهی موتورسواران بر اساس صفات شخصیت و چشم

انداز زمان. مطالعات مدیریت ترافیک، ۴۶، ۸۵-۶۱.

حاج‌خدادادی، داود، نظری، علی‌محمد و منطقی، مرتضی. (۱۳۹۳).

رابطه عملکرد خانواده، هیجان‌خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به

بازیهای ویدئویی در دانش‌آموزان. فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات

در علوم تربیتی، ۱۵(۱)، ۱۴۱-۱۱۹.

[https://journals.iau.ir/article\\_641875.html](https://journals.iau.ir/article_641875.html)

حاجلو، نادر و جعفری، عیسی. (۱۳۹۴). نقش استرس ادراک‌شده،

هیجان‌خواهی و حمایت اجتماعی در اعتیاد. فصلنامه روان‌شناسی

سلامت، ۴(۴)، ۳۰-۱۹.

[https://hjpj.journals.pnu.ac.ir/article\\_1985.html](https://hjpj.journals.pnu.ac.ir/article_1985.html)

خانجانی، زینب و اکبری، سعیده. (۱۳۹۱). هیجان‌خواهی و وابستگی

- Psychology, 8(1): 219-232. <https://psycnet.apa.org/record/2008-01196-015>
- Chai, S. L., Chen, V. H. H., & Khoo, A. (2011). Social relationships of gamers and their parents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1237-1241. [Doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.239]
- Chavarria, J., Allan, N. P., Moltisanti, A., & Taylor, J. (2015). The effects of present hedonistic time perspective and past negative time perspective on substance use consequences. *Drug and alcohol dependence*, 152, 39-46. [Doi:10.1016/j.drugalcdep.2015.04.027]
- Esmaeili, M., Yunesi, J., & Minaei, A. (2016). Standardization and study of the Psychometric properties of Zimbardo time perspective Questionnaire in Tehran university students. Allameh Tabataba'i University, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Masters Thesis, Measurement and Measurement. (Persian)
- Fooladi, B., Narimani, M., Mousazadeh, T., & Taklavi, S. (2023). Comparing the Effectiveness of Education Based on Multiple Intelligences and Phonological Awareness and the Combination of these two Methods on Improving the Working Memory of Dyslexic Students. *Journal of Learning Disabilities*, 12(4), 51-65. (Persian) [Doi:10.22098/jld.2023.13131.2099]
- Gheibi, A., & Zarei, H. (2018). Prediction of Internet addiction based on emotion seeking and Identity styles in students. *Shenakht Journal of Psychology and Psychiatry*, 5(3), 53-65. (Persian) [Doi:10.29252/shenakht.5.3.53]
- Griffiths, M. D. (2008a). Videogame addiction: Fact or fiction? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 85-103). Oxford: Blackwell Publishing. <https://psycnet.apa.org/record/2007-09150-004>
- Griffiths, M. D. (2008b). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention* (12), 27-41 <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/23070>
- Griffiths, M. D. & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment, *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 247-253 [Doi:10.1007/s10879-009-9118-4]
- Hajloo, N., & Jafari, I. (2015). The Role of Perceived Stress, Social Support in Sensation Seeking and Addiction. *Health Psychology*, 4(4), 19-30. (Persian) [https://hpj.journals.pnu.ac.ir/article\\_1985.html](https://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_1985.html)
- Hashemi, Z., & Eyni, S. (2021). The Effectiveness of Parent-Child Interactive Therapy on Parenting Stress and Parenting Self-efficacy of Mothers of Children With Learning Disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 10(3), 380-393. (Persian) [Doi:10.32598/JLD.10.3.7]
- Keykhosrovani, M., Deghani, Y. & Dehghani, A., (2017). The causal relation of self-regulation and moral intelligence with addiction potential through the mediating role of sensation seeking among female students. *Quarterly Journal of Research on Addiction*, 11(43), 249-266. (Persian) <http://etiadjohi.ir/article-1-1469-fa.html>
- کیانی، غزل و براتی، هاجر. (۱۳۹۶). چشم انداز زمان و اعتیاد به اینترنت، مجموعه مقالات ششمین کنگره انجمن روان‌شناسی ایران. روان‌شناسی معاصر، ۱۲، ۱۴۴۴-۱۴۴۴.
- کیخسروانی، مولود، دهقانی، یوسف، و دهقانی، آمنه. (۱۳۹۶). رابطه علی خودتنظیمی و هوش اخلاقی با آمادگی به اعتیاد از طریق میانجی‌گری هیجان‌خواهی. فصل‌نامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد. ۱۱(۴۴)، ۲۶۶-۲۴۹.
- <http://etiadjohi.ir/article-1-1469-fa.html>
- محسنی، سحر، میرشکاری، لیلیا، آهویی، مهشید، حسینی، فاطمه، ثناگو، اکرم و کهکی، فاطمه. (۱۳۹۶). رابطه بین هیجان‌خواهی و سبک‌های هویت با رفتارهای پرخطر نوجوانان. توسعه پرستاری در سلامت، ۱۱(۱)، ۵۶-۴۷. <http://ndhj.lums.ac.ir/article-1-155-fa.html>
- مرشد بهبهانی، مهدی و حیاتی، داود. (۱۳۹۶). رابطه علی هویت سردر گم، و خودکارآمدی با آمادگی به اعتیاد: نقش میانجی هیجان‌خواهی. فصلنامه اعتیادپژوهی سوء مصرف مواد، ۱۱(۴۴)، ۲۷۲-۲۵۷. <http://etiadjohi.ir/article-1-1530-fa.html>
- مطهری، زهرا سادات، بهزادپور، سمانه و سهرابی، فرامرز. (۱۳۹۲). تبیین سطح تعارض زناشویی براساس هیجان‌خواهی و تاب‌آوری در زوجین، زن و مطالعات خانواده، ۵(۲۰)، ۱۲۲-۱۰۵.
- هاشمی، زهره؛ عینی، سناز. (۱۴۰۰). اثربخشی درمان تعاملی والد-کودک بر تنیدگی والدگری و خودکارآمدی والدگری مادران کودکان مبتلا به ناتوانی یادگیری. مجله ناتوانی‌های یادگیری، ۱۰(۳)، ۳۹۳-۳۸۰. [Doi:10.32598/JLD.10.3.7]

## References:

- Aghaei Jeshvaghani, A. A., Manshaei, G., Motamediyani Dehkordi, K. M., & Vasefpour, H. (2012). The comparison of sensation seeking among musicians, visual, and dramatic artists. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 3320-3323. [Doi:10.1016/j.sbspro.2012.06.059]
- Alizadehfard, S., Mohamadnia, M., & Zimbardo, F., (2016). The Model of Relationship Between Time Perspective Dimensions and Marital Satisfaction With Considering the Mediative Role of Psychological Wellbeing. *Journal of Family Research*, 12(2), 197-214. (Persian) [https://jfr.sbu.ac.ir/article\\_97263.html](https://jfr.sbu.ac.ir/article_97263.html)
- Boniwell, I.; & Zimbardo, P.G. (2004). Balancing One's Time Perspective in Pursuit of Optimal Functioning. In P.A. Linley and S. Joseph (eds), *Positive Psychology in Practice*, Hoboken, NJ: Wiley, 223-236. [Doi:10.1002/9780470939338.ch10]
- Carretero-Dios, H., & Salinas, J. M. (2008). Using a structural equation model to assess the equivalence between assessment instruments: the dimension of sensation seeking as measured by zuckerman's SSS-V and arnett's AISS. *Journal of Clinical and Health*



- Khanjani, Z., & Akbardaryan, S. (2013). Sensation seeking and internet dependence adolescents. *Journal of Educational sciences*, 5(20), 63-7. (Persian) [https://journals.iau.ir/article\\_521530.html](https://journals.iau.ir/article_521530.html)
- Kiani, GH., & Barati, H. (2017). Time perspective and internet addiction. Congress of the Iranian Psychological Association. *Contemporary psychology*, 12, 1444-1447. (persian)
- McKay, M. T., Andretta, J. R., Magee, J., & Worrell, F. C. (2014). What do temporal profiles tell us about adolescent alcohol use? Results from a large sample in the United Kingdom. *Journal of Adolescence*, 37(8), 1319-1328. [Doi:10.1016/j.adolescence.2014.09.008]
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316. [Doi:10.1089/cyber.2009.0229]
- Mohseni, S., Mirshekari, L., Ahoei, M., Hoseini, F., Sanagoo, A., & Kahaki, F. (2017). The relationship between sensation seeking and identity styles with high-risk behaviors in adolescents. *Nursing development in health*, 8(1), 47-56. (Persian)
- Morshed Behbahani, M & Hayati, D. (2018). Causal Relationship of Diffused Identity and Self-Efficacy with Addiction Potential: the Mediating Role of Sense Seeking. *Quarterly Journal of Research on Addiction*, 11(44), 257-272. (Persian) <http://etiadpajohi.ir/article-1-1530-fa.html>
- Motahhar, Z., Behzadpoor, S., & Sohrabi, F. (2013). Explnation of marital conflicts based on the sensation seeking and resilience in couples. *Woman and Study of Family*, 5(20), 105-122. (Persian)
- Przepiorka, A & Blachnio, A. (2016), Time perspective in Internet and Facebook addiction, *Computers in Human Behavior* 60., 13-18. [Doi:10.1016/j.chb.2016.02.045]
- Qazizadeh, F. (2022). The functional role of working memory, visual-spatial and processing speed in predicting the academic performance of children with special mathematical learning disorder. *Journal of Learning Disabilities*, 12(1), 73-84. (Persian) [Doi:10.22098/jld.2022.11113.2029]
- Rajabi, S., Narimani, M., & Hoseini, S. (2013). Comparison of personality characteristics and sensation seeking in drivers with addiction and ordinary drivers, *Journal of Applied Psychology*, 6(1), 39-53. (Persian) [Dor:20.1001.1.20084331.1392.7.2.5.6]
- Robbins, R. N., & Bryan, A. (2004). Relationships between future orientation, impulsive sensation seeking, and risk behavior among adjudicated adolescents. *Journal of adolescent research*, 19(4), 428-445. [Doi:10.1177/0743558403258860]
- Sarmad, Z. (2000). Moderator and Mediator Variables: Conceptual and Strategic Distinctions. *Psychological research*, 5(3,4), 63-81. (Persian)
- Shafikhani, M., Bagherian, F., & Shokri, O. (2016). On the relationship of time perspective with tendency to substance abuse in female. *Quarterly Journal of Research on Addiction*, 10(38), 11-24. (persian)
- Shahhosseini, M., Besharat, M., & Afshari, A. (2018). Prediction of Perceived Overtraining From Competitive Anxiety and Drive for Muscularity Among Male Athletes. *Journal of applied psychological research*, 10(2), 89-104. (Persian) [Doi:10.22059/JAPR.2019.259243.642864]
- Sharifbastan, F., Yazdi, M., & Zahraei, SH. (2016). The Role of Cognitive Emotion Regulation and Positive and Negative Affect in Resiliency of Women with Breast Cancer. *Iranian Journal of Psychiatric Nursing (IJPN)*. 4(2), 38-49. (Persian) [Doi:10.21859/ijpn-04025]
- Soltani, M., Fooladvand, Kh., & Fathi Ashtiani, A. (2010). Relathionship between identity and sensation seeking with internet addiction. *Behavior Science*, 3(3), 191- 197. (in Persian)
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155. [Doi:10.1016/j.chb.2013.05.015]
- Stolarski, M., Fioulaine, N., & van Beek, W. (2015). Time perspective theory; Review, research, and application. Cham: Springer International. [Doi:10.1007/978-3-319-07368-2]
- Stolarski, M., Matthews, G., Postek, S., Zimbardo, P. G., & Bitner, J. (2014). How we feel is a matter of time: Relationships between time perspectives and mood. *Journal of Happiness Studies*, 15(4), 809-827. [Doi:10.1007/s10902-013-9450-y]
- Taghilo, S., & Latifi, H., (2016). The mediating role of hopefulness in the relationship between time perspective and psychological crisis. *Journal of Thought & Behavior in Clinical Psychology*, 9(39), 67-76. (Persian)
- Wallenius, M, Rimpela, A, Punamaki, R, Lintonen, T., (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *J Appl Dev Psych* 30: 463-74. [Doi:10.1016/j.appdev.2008.12.021]
- Zamani, B., & Abedini, Y. (2014). Structural model of effect of parenting styles and computer games addiction on academic achievement in male students. *New educational approaches*, 8(2), 133-156. (Persian) [https://nea.ui.ac.ir/article\\_19107.htm](https://nea.ui.ac.ir/article_19107.htm)