

СИМПТОМИ НА АДХД, ЕСКЕПИСТИЧКА МОТИВАЦИЈА И ПОЛ КАКО ПРЕДИКТОРИ НА ЗАВИСНОСТА ОД ИГРАЊЕ ВИДЕОИГРИ¹

Теодора Бабамова²

Кратка содржина

Како резултат на глобалниот прилив од нови и модерни видеоигри и уреди за играње, играњето видеоигри денес е подостапно од што некогаш било. Зголемената употреба на видеоигрите носи со себе и ризик од негативните последици од истата. Ова истражување цели кон откривање на предиктивната моќ на три варијабли, симптоми на АДХД, ескепистичка мотивација и пол, во однос на зависноста од играње видеоигри. Примерокот го сочинуваат 148 испитаници (101 машки и 47 женски) на возраст од 18 до 30 години кои играат видеоигри барем еден час во денот. За прибирање на податоците онлајн беа користени следните инструменти за самоизвестување: скратената верзија на Скалата за скрининг на АДХД за возрасни според ДСМ-5 (ASRS-5), супскалата за ескепистичка мотивација од Прашалникот за мотиви при играње онлајн видеоигри (MOGQ) и скратената верзија од Скалата за зависност од играње видеоигри (GAS-7). Резултатите покажаа дека по контрола на ефектот на возраста, романтичниот статус и зачестеноста на играњето, симптомите на АДХД, ескепистичката мотивација и машкиот пол успешно ја предвидуваат зависноста од играње видеоигри, при што симптомите на АДХД се покажаа како предиктор со најголем придонес. Меѓутоа, со оглед на утврдената позитивна поврзаност меѓу симптомите на АДХД и женскиот пол, резултатите посочуваат и кон можен интеракциски ефект. Оттука, контрола на времето поминато играјќи и третман на лица со АДХД може да бидат важни при превенција на зависноста од играње видеоигри, особено кај женската популација.

Клучни зборови: *зависноста од играње видеоигри, симптоми на АДХД, ескепистичка мотивација*

¹Трудот произлегува од дипломската работа одбранета на Институтот за психологија под менторство на проф. д-р Катерина Наумова.

² babamova.teodora@gmail.com

Вовед

Употребата на видеоигри кај децата и адолесцентите станува многу популарна и драматично се зголеми во текот на последната деценија, на просечно три часа дневно кај општата популација (Weiss et al., 2011). Како резултат на оваа популаризираност и зголемен интерес, истражувачите интензивно ги проучуваат ефектите од играњето видеоигри, вклучувајќи ги негативните и позитивните. Во 2021 година, се спровело истражување за играње видеоигри на глобално ниво, во кое податоците покажале значително зголемување на времето поминато играјќи видеоигри во споредба со студија спроведена во 2020 година, пред пандемијата на КОВИД-19 (Combs, 2021). Ова може да биде причина за загриженост, бидејќи со растечкиот број на играчи, се зголемува и веројатноста да се зголеми и застапеноста на зависноста од играњето видеоигри.

Истражувачите генерално се согласуваат дека прекумерната употреба на видеоигри може да доведе до бихевиорална зависност (Griffiths, 2005). Бихевиоралната зависност претставува однесување што е прекумерно, компулсивно, неконтролирано и психолошки или физички деструктивно (Mendelson et al., 1986). Станува јасно дека злоупотребата на супстанции не ја зазема централната улога во проблемот со зависностите. Напротив, одредени однесувања можат да бидат исто толку зависнички. Истражувачите истакнуваат дека лицата зависни од одредено однесување имаат слични симптоми и ќе ги претрпат истите последици кои се предизвикани од зависност од алкохол и наркотици (Thalemann et al., 2007). Дури во 2013 година, „бихевиоралната“ зависност била признаена како легитимна зависност (American Psychiatric Association [APA], 2013). Така, патолошкото коцкање е прогласено како прва и единствена официјална бихевиорална зависност. Нема доволно докази за да се утврди дали зависноста од играње видеоигри е уникатно ментално нарушување, но е сè уште предмет на понатамошно истражување, заедно со нарушена употреба на кофеин, прекумерно спортување и други. Во тековното истражување, зависноста од играње видеоигри ја дефинираме како прекумерна и компулсивна употреба на видеоигри, што резултира со социјални и/или емоционални проблеми во секојдневниот живот. Повеќето истражувања за зависност од видеоигри се спроведени на деца и адолесценти. Литературата сугерира дека помладата возраст е поврзана со поистакнати симптоми на зависност од играње видеоигри (Mentzoni et al., 2011). Како и да е, треба да се напомене дека видеоигрите се релативно нов феномен, па затоа треба да се обрне внимание на кохортните ефекти. Во однос на романтичниот статус, наодите од истражувањето на Wenzel и соработниците (2009) сугерираат дека лицата кои се сами, односно не се во романтична врска или во брак се

изложени на поголем ризик да станат зависни од видеоигри. Застапеноста на зависноста од играње видеоигри во глобални рамки е значително хетерогена. Разликите во таа застапеност веројатно се должат на разликите во методите за проценка, карактеристиките на примерокот и културите. Според неодамнешен метааналитички преглед, светската застапеност на зависноста од играње видеоигри била 3,05%, односно 1,96% кога се земале предвид само истражувањата што ги исполнуваат построгите критериуми (како рандомизација) при собирањето на испитаници (Stevens et al., 2020).

Спроведени се голем број на истражувања кои целат кон идентификување на највлијателните фактори за зависноста од играње видеоигри (Han et al., 2009; Hyun et al., 2015; Kuss et al., 2012; Wittek et al., 2015; Yee, 2006). При тоа, АДХД, ескепистичката мотивација и полот се издвојуваат како релевантни фактори во повеќе истражувања.

АДХД е нарушување кое се карактеризира со прекумерно невнимание и/или хиперактивност и импулсивност (APA, 2013). Иако повеќе региони на мозокот и неколку невротрансмитери како серотонин, ГАБА и други (Comings et al., 2001) придонесуваат за појава на симптоми на АДХД, допаминот сепак го зазема централното место. Постојат многу објаснувања за појава на симптомите на АДХД, вклучително и теоријата за абнормална возбуда (Sikström & Söderlund, 2007) и намалена способност за регулирање на емоциите (Bunford et al., 2015). Теоријата на абнормално возбудување е психолошка теорија која тврди дека луѓето со АДХД бараат автостимулација со помош на прекумерна активност, со цел да ја надминат својата состојба на абнормално ниска возбуда. Видеоигрите наградуваат кратки интервали на задржано внимание и се дизајнирани да го спречат вниманието да талка. Вниманието на лица со АДХД кога се стимулирани има тенденција кон две спротивни крајности-распрснатост или хиперфокусираност. Сензибилизацијата и стимулативните ефекти што ги овозможуваат видеоигрите и возбудата што се добива од позитивното поткрепување при играње се дел од причините зошто видеоигрите се примамливи и потенцијално зависни за лицата со АДХД. Така, една студија ја проценувала хиерархиската важност на четири групи фактори на ризик за зависност од играње видеоигри и тоа: индивидуални фактори, когнитивни функции, психопатологија и социјални интеракции кај лица со зависност од играње онлајн видеоигри. Психопатологијата, вклучително АДХД и депресијата, биле најсилните фактори на ризик за зависноста од играње видеоигри (Hyun et al., 2015). Досегашните студии истакнуваат недостаток на допамин во вентралниот стриатум и каудатното јадро кај лица со АДХД (Gold et al., 2014). Овие области на мозокот се дел од мозочните структури кои го сочинуваат центарот за наградување. Ова ги прави лицата со пониска допаминергична

активност во центрите за наградување посклони кон злоупотреба на супстанции. Може да се претпостави дека овој недостаток на допамин ги прави лицата со АДХД посклони и на зависноста од играње видеоигри, бидејќи играњето е многу стимулативно и консеквентно, ослободува допамин во мозокот. Во едно истражување во кое 52% од децата биле дијагностицирани со АДХД, подоцна биле дијагностицирани и како зависни од играње видеоигри (Han et al., 2009). Истите наоди се добиени и на возрастна популација, односно дека возрастните со симптоми на АДХД се изложени на поголем ризик да станат зависни од играње видеоигри (Andreassen et al., 2016; Batthyány et al., 2009; Evren et al., 2018; Mathews et al., 2019; Yen et al., 2017).

Кога се зема предвид влијанието на полот врз односот помеѓу симптоми на АДХД и зависност од видеоигри, наодите покажале дека симптомите на АДХД биле значајно поврзани со зависноста од играње видеоигри кај женските учесници, но не и кај машките (André et al., 2022). Овие резултати може да водат кон претпоставката дека женските лица со изразени симптоми на АДХД се посклони кон зависност од играње видеоигри од машките лица.

Не постои сомнеж дека некои луѓе играат видеоигри многу често и во подолги временски интервали отколку што е тоа добро за нив физички, социјално и/или психолошки. Но дали самото прекумерно минување на време во одредена активност, ја дефинира таа активност како проблематична или зависна? Може да се претпостави дека сама по себе активноста не е зависничка-постојат многу активности што луѓето ги преземаат низ подолг временски период што обично не ги сметаме за својствено зависнички (гледање телевизија, свирење на музички инструмент итн.). Последователно, употребата на зачестеност или фреквенција во играње видеоигри како главен критериум за идентификување на лицата со зависност од видеоигри не е најсигурен и најпрецизен начин, иако зависните корисници на видеоигри, во просек играат подолг временски период и почесто (Porter et al., 2010). Друго истражување сугерира дека играчите на видеоигри со висока зачестеност се многу посклони кон играње видеоигри со цел да избегаат од проблемите во нивните животи, во споредба со играчите на видеоигри со ниска зачестеност (Wood, 2007). И покрај тоа што фреквенцијата на играње видеоигри во многу истражувања се покажала како позитивно поврзана со зависноста од играњето видеоигри (Ng, & Wiemer-Hastings, 2005; Peters & Malesky, 2008), мотивациите за играњето се можеби подобри предиктори (Billieux et al., 2014) за разбирање на зависноста од играњето видеоигри.

Ескепистичката мотивација зазема релевантна улога во зависноста од играње видеоигри и во ова истражување ја дефинираме како употреба на видеоигрите, со цел да се побегне од вистинските животни проблеми. Мотивите

кои го имаат најголемото влијание во научното поле за мотивацијата при играње видеоигри се од моделот на Ји (Yee, 2006). Ји создал прашалник од 40 ајтеми кои ги задал на 3.000 играчи на масовни мултиплеер онлајн игри со улоги (MMORPG- Massively multiplayer online role-playing game) за да ги истражи нивните мотивации за играње. Преку факторска анализа, тој издвоил три мотивации за играње на видеоигри: постигнување, социјална компонента и потопување. Потопувањето (имерзија) ги опфаќа: аспектот на откривање, аспектот на играње улоги, аспектот на прилагодување (изгледот на виртуелниот карактер, стилот во играта и боите) и аспектот на бегство (избегнување на секојдневни проблеми, бегство од реалниот живот). На некој начин, мотивацијата и зависноста може да се стават на ист континуум, бидејќи одредена мотивација може да се преобрази во зависност кога однесувањето што се повторува го нарушува текот на секојдневниот живот, но и покрај проблемите лицето се однесува на ист начин. Амотивацијата претставува состојба во која поединецот го губи чувството за избор и контрола врз своето однесување. Во оваа состојба, лицето повеќе не ја перципира врската помеѓу неговото однесување и последиците од истото. Ји покажува дека ескепистичката мотивација и мотивацијата за напредок во видеоиграта се највлијателните фактори кои влијаат на зависноста од играње видеоигри. Други автори ги репродуцираат истите резултати со играчи на MMORPG (Kardefelt-Winther, 2014a; Kuss et al., 2012). Моделот на Ји потенцира дека прекумерното играње може да се опише како неадаптивна стратегија за справување со негативни чувства (досада, вознемиреност, дисфорија). Оваа претпоставка се потврдила во студија во која биле користени техники за набљудување на аватар-мерење на однесувањето на виртуелниот карактер контролиран од играчот (Billieux et al., 2013). Резултатите од студијата истакнуваат дека мотивот за бегство не е поврзан со реалните однесувања во видеоиграта, ниту со прогресијата во видеоиграта (мерено преку 8-месечен мониторинг на аватарот). Ова сугерира дека играчите кои се мотивирани од ескепизам, играат со цел да бидат комплетно потопени во таа виртуелна реалност повеќе отколку што играат со цел да постигнат некои конкретни цели во видеоиграта. Преку перспективата на оваа стратегија, можна причина зошто студиите континуирано покажуваат дека АДХД е позитивно поврзана со зависноста од играње видеоигри е затоа што поединците со АДХД компензираат за своите тешкотии во секојдневниот живот, со тоа што играњето видеоигри им обезбедува комфор, како резултат на индиректната компонента во интеракциите при играњето (Evren et al. 2018). Важно е да се спомене и дека ескепизмот е во корелација со негативни емоции, недостаток на социјални интеракции надвор од видеоиграта, социјална вознемиреност и осаменост (Kardefelt-Winther, 2014b).

Традиционално, се смета дека женските играат помалку видеоигри од машките. Olson и соработниците (2007) овие разлики ги објаснуваат со родовите идентитети. Помалиот број на женски играчи може да се должи и на самата природа на видеоигрите и односот со личните карактеристики. И мажите и жените често избираат машки аватари, резултирајќи со повисок степен на агресија при играњето видеоигри (Yang et al., 2014). За жените, изборот на машки аватар може негативно да влијае на нивото на идентификација со самиот аватар и консеквентно да ја намали желбата за играње. Женските се често вознемирувани и дискриминирани од страна на машките играчи, што уште повеќе ги обесхрабрува женските да се сметаат себеси за легитимни играчи. Една од главните причини зошто всушност жените имаат тенденција да играат помалку видеоигри од мажите е токму поради стратегиите што се неопходни за да се справат со вознемирувањето при играње видеоигри (Fox & Tang, 2016). Претходно спомнатата, промена на полот на аватар, се смета за валидна стратегија за справување со вознемирувањето (Martey et al., 2014). Рааџен и соработниците (2016) одат еден чекор понатака и сугерираат дека идејата за „гејмер“ е прифатена во самиот идентитет на машките лица, додека жените мора да бираат помеѓу улогата на жена и улогата на играч, маргинализирајќи ги жените во оваа сфера. Друга перспектива за стереотипите е понудена од теоријата за социјални улоги (Koenig & Eagly, 2014). Оваа теорија укажува на тоа дека распределбата на членовите на различни групи во социјални улоги ја обликува стереотипната содржина, така што авторите експлицитно ја сугерираат применливоста на оваа теорија и за рекреативни социјални улоги, како што е улогата на „гејмер“. Овие теории помагаат да се објасни зошто машките имаат поголема веројатност да се идентификуваат како гејмери во споредба со женските. Емпириската позадина за односот помеѓу полот и зависноста од играњето видеоигри е претежно во согласност со стереотипите. Наодите континуирано покажуваат дека машките лица се посклони кон зависност од играње видеоигри, за разлика од женските лица (Bonnaire & Baptista, 2019; Paulus et al., 2018; Stevens et al., 2020). Сепак е многу важно да се напомене дека поголемиот дел од студиите за зависноста од играње видеоигри се направени на машката популација, а клиничките експерти кои се занимаваат со оваа област изјавиле дека зависноста од играњето видеоигри може да биде занемарена и незабележана кај женските лица и дека женската популација која е афектирана од прекумерено играње видеоигри покажува разлики во самото искуство на зависноста од играње видеоигри (или друга психопатологија) во споредба со машката популација (Gonzalez et al., 2016). Неодамнешните квантитативни студии откриле дека застапеноста на зависноста во од-

нос на полот е поизбалансирана од претходните студии (González-Bueso et al., 2018; Laconi et al., 2017).

Имајќи ја предвид приложената теориска и емпириска позадина, хипотезата која се тестира во ова истражување гласи: Машкиот пол, поистакнатите симптоми на АДХД и поистакнатата ескепистичка мотивација предвидуваат поистакнати симптоми на зависност од играње видеоигри.

Метод

Испитаници

Пригодниот примерок го сочинуваат вкупно 148 испитаници (101 машки и 47 женски) на возраст од 18 до 30 години ($M = 23.6$, $SD = 3.1$). Од вкупниот примерок, 90 испитаници (62%) се во романтична врска или брак. Критериум за избор во ова истражување е секој испитаник да игра еден или повеќе часа дневно и да е во границата на претходно определена возрастна рамка. Во просек, испитаниците изјавиле дека играат 3,2 часа ($SD = 1.7$).

Мерни инструменти

На учесниците им беа зададени три инструменти за самоизвестување. Пред да започнат со одговарање, од испитаниците беа побарани информации во однос на нивната: возраст, пол, романтичен статус (сам/а или во врска/брак) и зачестеноста во играњето видеоигри („Во просек, колку часови во денот минувате играјќи видеоигри?“).

Критериумската варијабла, зависност од играње видеоигри беше мерена со скратената верзија од *Скалата за зависност од играње видеоигри (GAS-7)* од Lemmens и сор. (2009), која концептуално се заснова на критериумите за патолошко коцкање во ДСМ-4. Скратената верзија се состои од вкупно 7 ајтеми, односно по еден ајтем со највисоко факторско заситување на секој од седумте супскали или критериуми според ДСМ: преокупација, толеранција, модификација на расположение, симптоми на одвикнување, релапс, конфликт и проблеми. Lemmens и сор. предложиле два формата за проценка на присуството на зависност од играње видеоигри: монотетички формат (на сите ајтеми да се одговори со 3 или повеќе) и политетички формат (барем на половина од ајтемите да се одговори со 3 или повеќе). Во ова истражување се користи монотетичкиот пристап, со цел да се избегне преценување на застапеноста на зависност од играње видеоигри. Конвергентната валидност на оваа скала била потврдена во една студија со адолесценти од Италија (Costa et al., 2019), преку утврдување на корелација што зависноста од играње видеоигри ја има со за-

висноста од користење на интернет и зачестеноста во играњето. Скратената верзија од скалата се покажала како релијабилна во истражување спроведено на кинеска популација (Khazaal et al., 2016) каде што се тестирале психометриските карактеристики ($\alpha = .951$) и објаснува 95% од варијансата на првичната скала за зависност од играње видеоигри со 21 ајтеми. Задоволителна релијабилност е идентификувана и во сегашното истражување ($\alpha = .789$).

Симптомите на АДХД беа мерени со скратената верзија на *Скалата за скрининг на АДХД за возрасни сѐпоред ДСМ-5 (ASRS-5)* од Ustun и сор. (2017). Ајтемите се во согласност со критериумите на DSM-5 и се однесуваат на манифестацијата на симптоми на АДХД кај возрасни лица. Во иницијалната верзија (ASRS-v1.1) има 18 ајтеми, додека во скратената која се применува во ова истражување има вкупно 6 ајтеми кои се покажале како најконзистентни симптоми на АДХД (Kessler et al., 2005). За да може да се каже дека изразеноста на симптомите на лицето се во согласност со дијагнозата за АДХД, потребно е испитаникот да одговори со „3-често“ барем на четири од шестте ајтеми. ASRS-v1.1 се покажала како високо релијабилна ($\alpha = .88$) и валидна ($r = .84$) (Adler et al., 2006). И во тековното истражување е добиена висока релијабилност ($\alpha = .758$).

Степенот на ескепистичка мотивација беше мерен со супскала од *Прашалникот за мотиви при играње онлајн видеоигри (MOGQ)* од Demetrovics и сор. (2011). Прашалникот се состои од 27 ајтеми-по четири ајтеми со највисоко факторско заситување за секој (освен супскалата рекреација, која има три ајтеми) од седумте претходно идентификувани супскали: социјализација, ескепизам, натпреварување, справување, развивање на вештини, фантазија, рекреација. Бидејќи ескепизмот се издвојува како посебен фактор со високи факторски заситувања на четирите ајтеми, со цел да не се преоптоваруваат испитаниците при одговарањето на прашалникот за мотиви при играње онлајн видеоигри (MOGQ), беа зададени само ајтемите за мерење на ескепизмот, со тоа што помеѓу секој од четирите ајтеми беа вметнати маскирачки ајтеми кои мерат други мотиви при играње видеоигри. Супскалата која го мери степенот на ескепизам во истражувањето на Demetrovics и сор. се покажала како високо релијабилна и покрај малиот број на ајтеми ($\alpha = .87$). И во тековното истражување релијабилноста е слична ($\alpha = .89$).

Посѐајка и анализа на податоци

Податоците беа собирани во период од три недели, со тоа што Прашалникот беше достапен за пополнување во септември 2022 година. Прашалникот беше објавен на социјалните мрежи (Instagram, Facebook). Анкетата беше на-

правена на Google Forms и услов за успешно пополнување на истата беше да се одговори на секое прашање (вклучувајќи и едно контролно прашање). На испитаниците им беше појаснето дека учеството е анонимно и доброволно.

За тестирање на хипотезата беше применета хиерархиска регресивна анализа, при што како контролни варијабли беа вклучени возраста, романтичниот статус и зачестеноста во играњето видеоигри.

Резултати

Во табела 1 се прикажани основните дескриптивни статистики за варијаблите. На *Прашалникот за мошиви при играње онлајн видеоигри (MOGQ)* доминираат пониски скорови, односно постои умерено симетричен позитивен скјунес и платикуртична дистрибуција. На *скрашената верзија на Скалата за скрининг на АДХД за возрастни според ДСМ-5 (ASRS-5)*, исто така доминираат пониските скорови, така што дистрибуцијата е умерено симетрично дистрибуирана и е приближно мезокуртична. На *скрашената верзија од Скалата за зависност од играње видеоигри (GAS-7)* дистрибуцијата на скорови е приближно симетрична и платикуртична.

Табела 1.

Дескриптивни статистики

Варијабли	<i>M</i>	<i>SD</i>	Опсег	Скјунес	Куртозис
Симптоми на АДХД	8,74	4,51	0-23	.561	.060
Ескепистичка мотивација	9,61	4,59	4-20	.697	-.633
Зависност од играње	15,36	4,58	7-30	.226	-.492

Според монотетичкиот пристап, потенцијална зависност од играње видеоигри во ова истражување е идентификувана кај 6,1% (7 машки и 2 женски), додека ризик од АДХД е утврден кај 7,4% од испитаниците (3 машки и 10 женски).

Во табела 2 се претставени интеркорелациите меѓу варијаблите. Зависноста од играње видеоигри е статистички значајно и позитивно поврзана со зачестеноста во играње, ескепистичката мотивација и симптомите на АДХД, додека полот и зависноста од играње видеоигри не се статистички значајно поврзани.

Табела 2.*Поврзаност меѓу варијаблите*

Варијабли	Возраст	Пол	Романт. статус	Зачест. во играње	Ескеп. мотивација	Симптоми на АДХД
Пол	-.260**	-				
Романтичен статус	-.150*	-.221**	-			
Зачестеност во играње	-.147*	.141*	.021	-		
Ескепистичка мотивација	-.020	.131*	-.008	.212**	-	
Симптоми на АДХД	-.111	.321**	.022	.107	.358**	-
Зависност од играње видеоигри	-.105	.063	.048	.388**	.496**	.456**

Забелешка. Пол: 1-машки, 2-женски; Романтичен статус: 1-во врска/браќ, 2-сам/а

* $p < .05$, ** $p < .01$

Понатака, пронајдена е статистички значајна поврзаност помеѓу полот и симптомите на АДХД и полот и ескепистичката мотивација. Односот помеѓу симптомите на АДХД и ескепистичката мотивација е позитивен и статистички значаен, а ескепистичката мотивација е исто така статистички значајно и позитивно поврзана со зачестеноста во играње.

Условите што треба да се исполнат за да може успешно да се спроведе хиерархиска регресивна анализа беа тестирани пред да се спроведе анализата (нормална дистрибуираност на резидуали, линеарност, мултиколинеарност и слично). Потребата од 30 испитаници за секој од предикторите беше задоволена. Минималната и максималната стандардна резидуална вредност се наоѓаат измеѓу -3 и +3, односно минималната вредност е -2.8, а максималната е 2.78. Во табелата за интеркорелации (табела 2) може да се забележи дека нема изразени индикатори на мултиколинеарност, бидејќи вредностите на поврзаноста помеѓу предикторите не се поголеми од 0.7. Сите фактори на инфлација на варијансата се помали од 1.5, додека вредноста на нивото на толеранција кај секоја варијабла е помала од 1.

Табела 3.*Резултати од хиерархиска регресивна анализа*

Модел	ΔR^2	<i>B</i>	<i>SE</i>	β
<i>Блок 1</i>	.012			
Возраст		-.065	.116	-.044
Романтичен статус		.312	.726	.033
<i>Блок 2</i>	.142***			
Зачестеност во играње		.984	.201	.380***
<i>Блок 3</i>	.278***			
Пол		-1.484	.711	-.151*
Симптоми на АДХД		.356	.073	.350***
Ескепистичка мотивација		.326	.069	.327***

Забелешка. Пол: 1-машки, 2-женски; Романтичен статус: 1-во врска/браќ, 2-сам/а
* $p < .05$, *** $p < .001$

Во табела 3 се претставени резултатите од спроведената хиерархиска регресивна анализа. Во првиот блок беа внесени возраста и романтичниот статус, кои објаснуваат незначајни 1,2% од варијансата во зависноста од играње видеоигри, ($F(2,145) = .889, p = .413$). Вклучувањето на зачестеноста во играњето видеоигри во вториот блок, доведе до статистички значајно зголемување на варијансата за 14,2% ($F(3,144) = 8.72, p < .001$). Во третиот блок беа вклучени трите предиктори, односно полот, симптомите на АДХД и ескепистичката мотивација. Овој модел беше исто така статистички значаен, со тоа што успешно објаснува 27,8% од варијансата кај критериумската варијабла, ($F(6,141) = 17.87, p < .001$). Во овој модел, сите три предиктори се статистички значајни со тоа што симптомите на АДХД имаат поголем придонес од ескепистичката мотивација и полот.

Дискусија

Резултатите во истражувањето покажаа дека симптомите на АДХД, ескепистичката мотивација и машкиот пол успешно ја предвидуваат зависноста од играње видеоигри. Тековните наоди во однос на поврзаноста меѓу полот и зависноста од играње видеоигри се во согласност со поголемиот дел од емпириската литература (Bonnaire & Baptista, 2019; Paulus et al., 2018; Stevens et al., 2020), кои посочуваат дека машките лица се посклони кон зависност од играње видеоигри од женските, меѓутоа, тие треба претпазливо да се толкуваат, поради неусогласеноста на насоката на поврзаност на полот со критериумската варијабла во корелационската, наспроти регресивната анализа, а што резултира од специфичните врски меѓу полот и контролните, односно предикторските варијабли. Резултатите од тековното истражување исто така одаат во прилог на наодите (Andreassen et al., 2016; Batthyány et al., 2009; Evren et al., 2018; Han et al., 2009; Mathews et al., 2019; Yen et al., 2017), во кои се нагласува дека лицата со поистакнати симптоми на АДХД се под поголем ризик да развијат зависност од играње видеоигри. Резултатите се совпаѓаат и со наодите (Yee, 2006; Kardefelt-Winther, 2014a; Kuss et al., 2012) добиени за односот помеѓу ескепистичката мотивација и зависноста од играње видеоигри, односно дека се позитивно поврзани. Кога станува збор за романтичниот статус, тековните резултати не одаат во прилог со резултатите на Wenzel и сор. (2009), во кои беше истакнато дека луѓето кои се сами (не се во романтична врска или во брак) се посклони кон зависност од играње видеоигри. И покрај претходната определба на возрастната граница на лица од 18 до 30 години, односот помеѓу возраста и зависноста е негативен што сугерира дека помладата возраст е поврзана со поистакнати симптоми на зависност од играње видеоигри, што е во склад со резултатите добиени од Mentzoni и сор. (2011). Очекувањето дека зачестеноста во играњето видеоигри е значајно и позитивно поврзано со зависноста од видеоигрите беше потврдено и е во согласност со емпириската позадина (Ng, & Wiemer-Hastings, 2005; Peters & Malesky, 2008). Добиени беа истите наоди како во истражувањето на Porter и сор. (2010), односно дека лицата со поистакнати симптоми на зависност од видеоигри, во просек играат почесто и подолг временски период од лицата кои не се зависни од играње видеоигри.

И покрај тоа што обемен дел од литературата посочува дека машките лица се посклони кон зависност од играње видеоигри, наодите од ова истражување упатуваат на потреба од повнимателно проучување на односите меѓу испитуваните предиктори. Земајќи предвид дека симптомите на АДХД се статистички значајно поврзани со полот, резултатите посочуваат кон можен интеракциски ефект помеѓу овие две варијабли врз степенот на зависност од

играње видеоигри, така што водат кон претпоставката дека женските лица со поизразени симптоми на АДХД се посклони кон зависност од играње видеоигри во споредба со машките лица со поизразени симптоми на АДХД. Овој интеракциски ефект е потврден во претходно спроведено истражување на André и sor. (2022), во кое наодите покажале дека симптомите на АДХД биле значајно поврзани со зависноста од играње видеоигри кај женските учесници, но не и кај машките. Понатаму, односот меѓу полот и зависноста од видеоигри може да е резултат на високата популаризираност на видеоигрите денес. Креирањето на нови видови на видеоигри, кои се можеби попримателни и попопуларни од страна на женската популација (лежерни видеоигри) е една од можните причини за добиените наоди. Ескепистичката мотивација и полот се исто така статистички значајно поврзани, со тоа што женските играчи покажаа повисок степен на ескепистичка мотивација од машките играчи. Емпириската позадина покажува дека ескепистичката мотивација е во корелација со негативни емоции, недостаток на социјални интеракции надвор од видеоиграта, социјална вознемиреност и осаменост (Kardefelt-Winther, 2014b). Согласно со овие наоди, Kardefelt-Winther (2014a) истакнува дека предиктивната вредност на високиот ескепизам во однос на зависноста од играње видеоигри е всушност покомплексен механизам, кој е во релација со нивото на стрес во реалниот живот, ниската психолошка благосостојба и ниската самодоверба. Според него, играчите кои имаат искусено високи нивоа на стрес, но имаат стабилна благосостојба и самодоверба не играат видеоигри прекумерно. Возможно е овие фактори да го обликуваат односот помеѓу високиот степен на ескепизам и негативните исходи од играњето видеоигри, зависно од моменталната психолошка состојба на играчите. Овие аспекти привлекуваат внимание кон менталното здравје, истакнувајќи ја важноста за одржување на висока самодоверба и субјективна благосостојба кај играчите, што може да превенира зависност од играње видеоигри.

Спроведеното истражување може да даде насоки за серија понатамошни истражувања кои подетално ќе се занимаваат со варијабли од оваа област. Предложениот модел кој делумно успешно предвидува зависност од играње видеоигри може да се применува при рана идентификација на можна појава на зависност од играње видеоигри, а со цел превенција на истата.

Бидејќи истражувањето беше спроведено на лица од 18 до 30-годишна возраст, а примерокот е пригоден, добиените наоди не може да се генерализираат вон рамките на истиот. Лимитација во однос на користениот методолошки пристап е тоа што не може да се определи причинско-последичниот однос (каузалноста) кај предикторите и критериумската варијабла. Веројатна е лимитација при идентификување и контролирање на фактори кои влија-

ат врз зависноста од играње видеоигри (на пример, електронскиот уред на којшто се играат видеоигрите, економскиот статус итн.). Последователно, понатамошни истражувања се потребни за идентификување на варијациите при манифестација на секој од потенцијалновлијателните фактори за зависноста од играње видеоигри. Потребни се повеќе истражувања фокусирани на женските играчи, со цел попрецизна идентификација на мотивациите за играње видеоигри кај оваа популација, земајќи предвид дека ескепистичката мотивација во ова истражување е значајно поистакната кај женските играчи. За улогата на полот во односот помеѓу симптомите на АДХД и зависноста од играње видеоигри, потребни се понатамошни истражувања за тестирање на статистичка значајност на можен интеракциски ефект. Бидејќи мотивациите за играње видеоигри можат да помогнат при разбирање на зависноста од играње видеоигри, спроведување на квалитативни истражувања кај екстремните случаи на зависни играчи би помогнало при поконкретно идентификување на мотивите за играње, кое понатака може да помогне при идентификација на зависноста од играње видеоигри во пораните стадиуми. Многу малку е познато како зависноста од играњето се развива и прогресира, па затоа соодветно би било доколку се спроведат повеќе лонгитудинални студии на деца и адолесценти кои играат видеоигри.

Со цел целосно да се разбере влијанието на видеоигрите врз развојот на децата и адолесцентите, потребна е и поизбалансирана перспектива што ги разгледува не само можните негативни ефекти, туку и придобивките од играњето на видеоигри. Разгледувањето на овие потенцијални придобивки е важно, делумно затоа што природата на видеоигрите драматично се промени во последната деценија, правејќи ги покомплексни, поразновидни, пореалистични и поинтерактивни од кога било.

Литература

- Adler, L. A., Spencer, T., Faraone, S. V., Kessler, R. C., Howes, M. J., Biederman, J., & Secnik, K. (2006). Validity of pilot Adult ADHD Self- Report Scale (ASRS) to Rate Adult ADHD symptoms. *Annals of Clinical Psychiatry: Official Journal of the American Academy of Clinical Psychiatrists*, 18(3), 145–148. <https://doi.org/10.1080/10401230600801077>
- American Psychiatric Association. (2013). Internet Gaming. In *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- André, F., Munck, I., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). Game Addiction Scale for Adolescents—Psychometric Analyses of Gaming Behavior, Gender Differences and ADHD. *Frontiers in Psychiatry*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.791254>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzone, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F., & Wölfling, K. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 121(15–16), 502–509. <https://doi.org/10.1007/s00508-009-1198-3>
- Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2014). Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Textbook of Addiction Treatment: International Perspectives*, 1515–1525. https://doi.org/10.1007/978-88-470-5322-9_105
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103–109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Bunford, N., Evans, S. W., & Wymbs, F. (2015). ADHD and Emotion Dysregulation Among Children and Adolescents. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 18(3), 185–217. <https://doi.org/10.1007/s10567-015-0187-5>

- Combs, V. (2021, March 10). 8 hours and 27 minutes. That's how long the average gamer plays each week. *TechRepublic*. <https://www.techrepublic.com/article/8-hours-and-27-minutes-thats-how-long-the-average-gamer-plays-each-week/>
- Comings, D. E., Gade-Andavolu, R., Gonzalez, N., Wu, S., Muhleman, D., Blake, H., Chiu, F., Wang, E., Farwell, K., Darakjy, S., Baker, R., Dietz, G., Saucier, G., & MacMurray, J. P. (2001). Multivariate analysis of associations of 42 genes in ADHD, ODD and conduct disorder. *Clinical Genetics*, 58(1), 31–40. <https://doi.org/10.1034/j.1399-0004.2000.580106.x>
- Costa, S., Barberis, N., Gugliandolo, M. C., Liga, F., Cuzzocrea, F., & Verrastro, V. (2019). Examination of the Psychometric Characteristics of the Italian Version of the Game Addiction Scale for Adolescents. *Psychological Reports*, 123(4), 1365–1381. <https://doi.org/10.1177/0033294119838758>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Evren, B., Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2018). Neuroticism and introversion mediates the relationship between probable ADHD and symptoms of Internet gaming disorder: results of an online survey. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 29(1), 90–96. <https://doi.org/10.1080/24750573.2018.1490095>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Gold, M. S., Blum, K., Oscar-Berman, M., & Braverman, E. R. (2014). Low Dopamine Function in Attention Deficit/Hyperactivity Disorder: Should Genotyping Signify Early Diagnosis in Children? *Postgraduate Medicine*, 126(1), 153–177. <https://doi.org/10.3810/pgm.2014.01.2735>
- Gonzalez, V., Santamaria, J. J., Lopez Fernandez, O., Montero, E., Santamaria, J. J., Merino, L., & González-Bueso, V. (2016). Testing problematic technological scales in socio-addict patients: the case of the mobile phone. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(Suppl 1), 16-16. [OR-34].
- González-Bueso, V., Santamaria, J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehen-

- sive Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- Griffiths, M.D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191-197. https://www.academia.edu/429550/Griffiths_M_D_2005_A_components_model_of_addiction_within_a_biopsychosocial_framework_Journ
- Han, D. H., Lee, Y. S., Na, C., Ahn, J. Y., Chung, U. S., Daniels, M. A., Haws, C. A., & Renshaw, P. F. (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive Psychiatry*, 50(3), 251-256. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.08.011>
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U.-S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Kardefelt-Winther, D. (2014a). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118-122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.017>
- Kardefelt-Winther, D. (2014b) The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*, 38, 68-74.
- Kessler, R. C., Adler, L., Ames, M., Demler, O., Faraone, S., Hiripi, E., Howes, M. J., Jin, R., Secnik, K., Spencer, T., Ustun, T. B., & Walters, E. E. (2005). The World Health Organization adult ADHD self-report scale (ASRS): a short screening scale for use in the general population. *Psychological Medicine*, 35(2), 245-256. <https://doi.org/10.1017/s0033291704002892>
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *BMC Psychiatry*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-016-0836-3>
- Koenig, A. M., & Eagly, A. H. (2014). Evidence for the social role theory of stereotype content: Observations of groups' roles shape stereotypes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 107(3), 371- 392. <http://dx.doi.org/10.1037/a0037215>
- Kuntsche, E., Knibbe, R., Gmel, G., & Engels, R. (2005). Why do young people drink? A review of drinking motives. *Clinical Psychology Review*, 25, 841-861. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2005.06.002>

- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Martey, R. M., Stromer-Galley, J., Banks, J., Wu, J., & Consalvo, M. (2014). The strategic female: gender-switching and player behavior in online games. *Information, Communication & Society*, 17(3), 286–300. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2013.874493>
- Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., & Molle, J. E. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 45(1), 67–76. <https://doi.org/10.1080/00952990.2018.1472269>
- Mendelson, J. H., Babor, T. F., Mello, N. K., & Pratt, H. (1986). Alcoholism and prevalence of medical and psychiatric disorders. *Journal of Studies on Alcohol*, 47(5), 361–366. <https://doi.org/10.15288/jsa.1986.47.361>
- Mentzoni, R.A., Brunborg, G.S., Molde, H., Myrseth, H., Skouervø, K.J.M. and Hetland, J. (2011) Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 591-596.
<http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110–113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi, A. M., & Beresin, E. V. (2007). Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health*, 41(1), 77–83. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.01.001>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>

- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008). Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 481–484. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing Problem Video Game Use. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 120–128. <https://doi.org/10.3109/00048670903279812>
- Sikström, S., & Söderlund, G. (2007). Stimulus-dependent dopamine release in attention-deficit/hyperactivity disorder. *Psychological Review*, 114(4), 1047–1075. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.1047>
- Stanton, K., Forbes, M. K., & Zimmerman, M. (2018). Distinct dimensions defining the Adult ADHD Self-Report Scale: Implications for assessing inattentive and hyperactive/impulsive symptoms. *Psychological Assessment*, 30(12), 1549–1559. <https://doi.org/10.1037/pas0000604>
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 000486742096285. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Thalemann, R., Wölfling, K., & Grüsser, S. M. (2007). Specific cue reactivity on computer game-related cues in excessive gamers. *Behavioral Neuroscience*, 121(3), 614–618. <https://doi.org/10.1037/0735-7044.121.3.614>
- Ustun, B., Adler, L.A., Rudin, C., Faraone, S.V., Spencer, T.J., Berglund, P., Gruber, M.J., Kessler, R.C. (2017). The World Health Organization Adult Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Self-Report Screening Scale for DSM-5. *JAMA Psychiatry*, 74(5), 520–526 ASRS-5 (harvard.edu)
- Weiss, M. D., Baer, S., Allan, B. A., Saran, K., & Schibuk, H. (2011). The screens culture: impact on ADHD. *ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 3(4), 327–334. <https://doi.org/10.1007/s12402-011-0065-z>
- Wenzel, H. G., Bakken, I. J., Johansson, A., Götestam, K. G., & Øren, A. (2009). Excessive Computer Game Playing among Norwegian Adults: Self-Reported Consequences of Playing and Association with Mental Health Problems. *Psychological Reports*, 105, 1237–1247. <https://doi.org/10.2466/pr0.105.f.1237-1247>
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2015). Prevalence and Predictors of Video Game Addic-

- tion: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Wood, R. T. A. (2007). Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Yang, G. S., Huesmann, L. R., & Bushman, B. J. (2014). Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players. *Aggressive Behavior*, 40(6), 537–541. <https://doi.org/10.1002/ab.21551>
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yen, J.-Y., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F., & Ko, C. H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308–313. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.04.024>

ADHD SYMPTOMS, ESCAPIST MOTIVATION AND SEX AS PREDICTORS OF VIDEO GAME ADDICTION

Teodora Babamova

Abstract

As a result of the global influx of new and modern video games and playing devices, playing video games today is more accessible than ever. Increased use of video games carries the risk of potential negative consequences. This research aims to detect the predictive power of three variables: symptoms of ADHD, escapist motivation and sex in terms of video game addiction. The sample consists of 148 respondents (101 male and 47 female) aged 18 to 30 who play video games for at least one hour a day. The following self-report instruments were used during online data collection: the short version of the Game Addiction Scale (GAS-7), and the Adult ADHD Self-Report Screening Scale for DSM-5 (ASRS-5) and the escapism subscale of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). The results showed that after controlling for the effect of age, romantic status and frequency of play, ADHD symptoms, escapist motivation and male sex successfully predict video games addiction, with ADHD symptoms being the most relevant predictor. However, considering the established positive correlation between the symptoms of ADHD and the female sex, the results also point to a possible interaction effect. Control of the time spent playing and treatment of people with ADHD can be important in the prevention of video game addiction, especially in females.

Keywords: *video game addiction, symptoms of ADHD, escapist motivation*