

هنجاریابی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین

علی محمد نظری^۱، سجاد امینی منش^{۲*}، علیرضا مرادی^۳، ولی‌اله فرزاد^۴

^۱دانشیار گروه مشاوره، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

^۲دانشجوی دکتری مشاوره، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

^۳آستاد گروه روان‌شناسی بالینی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

^۴دانشیار گروه روانشناسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

*نشانی نویسنده مسئول: تهران، دانشگاه خوارزمی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، گروه مشاوره، سجاد امینی منش

E-mail: sajadaminimanesh@yahoo.com

وصول: ۹۳/۶/۸، اصلاح: ۹۳/۹/۹، پذیرش: ۹۳/۱۰/۲۴

چکیده

زمینه و هدف: اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای از جمله مشکلات رایج در نوجوانان است. با توجه به نیاز پژوهشگران و متخصصان بالینی به یک ابزار سنجش پایا و معتبر، پژوهش حاضر با هدف بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شده است. **مواد و روش‌ها:** پژوهش حاضر از نوع توصیفی است و به روش تحلیل عاملی اکتشافی و به شیوه‌ی تحلیل مولفه‌های اصلی انجام شده است. نمونه‌ی پژوهش شامل ۳۶۰ نفر از نوجوانان پسر شهر تهران بودند که به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند و به وسیله‌ی ایشان، پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین و خرده‌مقیاس‌های اضطراب و افسردگی DASS و مقیاس عزت نفس روزنبرگ تکمیل شد. داده‌های به دست آمده با استفاده از روش‌های آماری ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل عاملی اکتشافی توسط نرم‌افزار SPSS-19 مورد تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها: نتایج تحلیل عاملی اکتشافی به استخراج ۵ مولفه منجر شد که در مجموع، ۵۴ درصد واریانس کل را تبیین کردند. بررسی ضریب همبستگی نمره‌ی کل پرسش‌نامه با متغیرهای عزت نفس، اضطراب و افسردگی نشان‌دهنده‌ی روایی واگرا و همگرایی مناسب پرسش‌نامه بود. ضریب پایایی بازآزمایی و آلفای کرونباخ پرسش‌نامه نیز به ترتیب ۰/۸۱ و ۰/۸۵ به دست آمد.

نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش حاضر نشان‌دهنده‌ی ویژگی‌های روان‌سنجی مطلوب پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود. لذا می‌توان این ابزار را جهت مقاصد پژوهشی و بالینی مورد استفاده قرارداد.

واژه‌های کلیدی: اعتیاد به بازی‌های آنلاین، تحلیل عاملی، روایی، پایایی، نوجوانان.

مقدمه

متخصصان و نهادهای مسوول در حوزه‌ی سلامت است (۱، ۲، ۳). مطالعات مختلف نشان داده‌اند که بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند (۴). اگرچه این بازی‌ها از

گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و زمان قابل توجهی که کودکان و نوجوانان صرف این بازی‌ها می‌کنند در دهه‌های اخیر از منابع عمده‌ی نگرانی والدین،

وجود ندارد.

از آن‌جا که بدون در دست داشتن آمارهای معتبر، نمی‌توان در جهت پیشگیری و درمان اعتیاد به بازی‌ها اقدام کرد، انجام پژوهش در زمینه‌ی تشخیص چنین مشکلی از اهمیت بالایی برخوردار است. لازمه‌ی این امر، در اختیار داشتن ابزارهای سنجش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است که متأسفانه در کشور ما یک ابزار خودگزارش‌دهی استاندارد در این زمینه در دسترس نمی‌باشد. پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین (۲۵) از جدیدترین ابزارهای تدوین شده در این زمینه است و برخلاف ابزارهای پیشین که غالباً بر اساس پرسش‌نامه‌های اعتیاد به اینترنت طراحی شده‌اند، به شکل اختصاصی و با توجه به ویژگی‌های بازیکنان معتاد طراحی شده و برای بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های آنلاین قابل استفاده است.

لذا با توجه به موجود نبودن چنین ابزاری در کشور ما، پژوهش حاضر با هدف بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شده است.

مواد و روش‌ها

پژوهش حاضر از نوع توصیفی است و در آن به منظور بررسی روایی، پایایی و ساختار عاملی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین، از تحلیل عاملی اکتشافی به روش تحلیل مولفه‌های اصلی استفاده شده است. این تحقیق، در سال ۱۳۹۳ صورت گرفته و جامعه‌ی آماری این پژوهش شامل کلیه‌ی نوجوانان پسر ۱۲ تا ۱۸ ساله‌ی شهر تهران که از میان آن‌ها، ۳۶۰ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. به این صورت که از هر یک از مناطق شمال، جنوب، شرق، غرب و مرکز شهر تهران، یک مدرسه‌ی راهنمایی و یک مدرسه‌ی متوسطه، انتخاب و ابزارهای پژوهش در یکی از کلاس‌های این مدارس اجرا گردید. پس از بررسی معیارهای خروج مطالعه که عبارت بودند از: نداشتن

ویژگی‌های مثبتی چون آموزشی بودن و پرکردن اوقات فراغت برخوردار هستند (۵)، اما آسیب‌های متعددی نیز برای آن‌ها معرفی شده است. پرخاشگری و خشونت (۶، ۷)، چاقی و کم‌تحركی (۸)، انزوا و تنهایی (۲) و آسیب‌های جسمانی (۳) از جمله پی‌آمدهای "بازی کردن بیش از حد" هستند که در ادبیات پژوهشی تحت عنوان "اعتیاد" مورد بحث قرار می‌گیرد.

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به معنای وابستگی به بازی و ناتوانی در کنترل آن است که به ایجاد اختلال در چرخه‌ی طبیعی زندگی و عملکرد تحصیلی، شغلی و اجتماعی می‌انجامد (۹). اعتیاد به بازی‌ها نیز همانند سایر انواع اعتیاد، دارای مولفه‌های اساسی تحمل، عود، تغییر رفتار و نظایر آن است (۱۰). از این دیدگاه فرد معتاد به بازی نیز در زمان عدم دسترسی، دچار مشغولیت ذهنی و میل به بازی کردن می‌شود (۱۱).

پژوهش‌های انجام شده رابطه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را با عواملی چون اضطراب، پرخاشگری، هیجان‌خواهی و روان‌رنجورخویی (۱۲)، خودپنداره‌ی تحصیلی، اجتماعی و عاطفی فرد، رفتار ضداجتماعی و خطرپذیری (۱۳) هراس اجتماعی (۱۴)، افسردگی (۱۵) و عزت‌نفس (۱۵ و ۱۷)، تنهایی و خودکارآمدی (۱۶)، هیجان‌خواهی (۱۸) و سلامت روان (۱۹) مورد بررسی قرار داده‌اند. شیوع قابل توجه اعتیاد به این بازی‌ها، نشان‌دهنده‌ی اهمیت چنین پژوهش‌هایی است.

مطالعات انجام شده در کشورهای مختلف نشان داده‌اند درصد شیوع نشانگان اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین استفاده‌کنندگان از آن‌ها قابل توجه است (۱۴). بر اساس پژوهش‌های انجام شده درصد شیوع این مشکل در کشورهای مختلف جهان، بین ۷/۵ تا ۱۱/۹ درصد گزارش شده است (۱۴، ۲۰، ۲۱، ۲۲، ۲۳). با این حال اگرچه برخی مطالعات به بررسی میزان استفاده بازیکنان ایرانی از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند (۲۴)، اما آماری در زمینه‌ی استفاده از بازی‌های آنلاین و اعتیاد به آن‌ها

سابقه‌ی سوءمصرف موادّ و الکل و همچنین تشخیص اختلالات محور یک روان‌پزشکی (۹)، موارد نامناسب حذف شدند. درنهایت، تعداد ۳۲۸ نفر کلیه‌ی ابزارها را به درستی، تکمیل و عودت دادند و به عنوان نمونه‌ی نهایی پژوهش انتخاب شدند. به منظور تعیین روایی مقیاس از روش تحلیل عاملی اکتشافی و روایی همزمان استفاده شد. پایایی ابزار نیز به روش همسانی درونی و پایایی بازآزمایی و با استفاده از SPSS-19 محاسبه گردید. سطح معناداری برای آزمون‌های مورد استفاده ۰/۰۵ در نظر گرفته شد. روش‌های تحلیل آماری مورد استفاده در پژوهش حاضر شامل آمار توصیفی، ضریب همبستگی پیرسون و تحلیل عاملی به روش تحلیل مولفه‌های اصلی با چرخش واریماکس بودند. جهت جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز از ابزارهای ذیل استفاده شد:

پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین (Problematic Online Gaming Questionnaire) شامل ۲۶ گویه است و پیرامون مشکلات مرتبط با استفاده از بازی‌های آنلاین طراحی شده است. Demitrovics و همکاران (۲۵) به منظور ساخت این مقیاس ابتدا با مطالعه جامع ادبیات پژوهشی منتشر شده در پایگاه‌های اطلاعاتی و مصاحبه با بازیکنان فهرستی از ۴۲ گویه را تدوین کردند که پس از اجرای این فهرست روی ۱۵ بازیکن حرفه‌ای و نظریه‌خواهی از آن‌ها، این تعداد به ۳۲ گویه کاهش یافت. درنهایت نیز پس از حذف سوالات تکراری، ۲۶ آیتم برای استفاده در تحلیل عاملی انتخاب شدند. پس از انجام تحلیلی عاملی اکتشافی و تاییدی، ۱۸ گویه مورد تایید قرار گرفتند که در قالب ۶ عامل فرم نهایی این پرسش‌نامه را تشکیل دادند. هر گویه این مقیاس در یک طیف پنج درجه‌ای از "هرگز" تا "همیشه" نمره‌گذاری می‌شود و نمره‌ی کلی آن از ۱۸ تا ۹۰، متغیر است (۲۵). نمره‌ی بالاتر در این مقیاس، نشان‌دهنده‌ی سطوح بالای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است.

در پژوهش حاضر در ابتدا نسخه‌ی انگلیسی

پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین به وسیله‌ی مکاتبه با سازندگان آزمون، دریافت و توسط نویسنده‌ی مسوول به فارسی ترجمه شد. جهت اطمینان یافتن از درستی ترجمه، پرسش‌نامه توسط دو کارشناس ارشد زبان انگلیسی به زبان اصلی، برگردانده و نسخه‌های حاصل با فرم اصلی پرسش‌نامه مقایسه گردید و اشکالات موجود در آن برطرف شد. سپس پرسش‌نامه‌ی حاصل شده توسط ۳ نفر از استادان رشته‌های مشاوره و روان‌شناسی مورد بررسی قرار گرفت و پس از رفع اشکالات موجود در آن، به آزمودنی‌های پژوهش ارائه شد. لازم به ذکر است در این مرحله نسخه‌ی اولیه پرسش‌نامه که شامل ۲۶ گویه بود جهت تحلیل عاملی اکتشافی مورد استفاده قرار گرفت. نظر به ارتباط بین متغیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین و متغیرهای اضطراب، عزت‌نفس و افسردگی (۱۲، ۱۵-۱۷)، در پژوهش حاضر جهت بررسی روایی همزمان پرسش‌نامه از مقیاس عزت‌نفس روزنبرگ و خرده‌مقیاس‌های افسردگی و اضطراب DASS-21 استفاده گردید. برای بررسی پایایی ابزار نیز از روش همسانی درونی و پایایی بازآزمایی استفاده شد.

مقیاس عزت‌نفس روزنبرگ

این مقیاس شامل ۱۰ گویه خودگزارشی است که احساس ارزشمندی یا پذیرش خود را به صورت مثبت بیان می‌کند (۲۶). هر گزاره‌ی این مقیاس براساس مقیاس چهاردرجه‌ای از "کاملاً مخالفم" تا "کاملاً موافقم" نمره‌گذاری می‌شود و نمره‌ی کلی آن از ۱۰ تا ۴۰، متغیر است (۲۷). نمره‌ی بالاتر در این مقیاس، نشان‌دهنده‌ی سطوح بالای عزت‌نفس است. به منظور بررسی قابلیت استفاده این مقیاس در ایران، پژوهش‌های متعددی انجام شده است. رجبی و بهلول (۲۶) و بشلیده و همکاران (۲۸) ضرایب آلفای کرونباخ ۰/۸۴ تا ۰/۹۲ را برای این مقیاس گزارش کرده‌اند. همچنین پایایی و روایی این مقیاس به روش‌های تحلیل عاملی (۲۸ و ۲۹)، دو نیمه‌کردن و بازآزمایی (۲۷) بررسی شده که نتایج حاصل نشان می‌دهد

جدول ۱: میانگین، انحراف استاندارد حد اکثر و حداقل نمرات در متغیرهای پژوهش

میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	
۶۰/۲۱	۱/۵۲	۳۲	۱۰۱	اعتیاد به بازی
۲۸/۳۸	۵/۸۱	۱۳	۴۰	عزت نفس
۷/۶۳	۴/۱۵	۰	۲۱	افسردگی
۵/۷۲	۴/۲۹	۰	۱۹	اضطراب
۱۶/۲۷	۱/۲۶	۱	۱۰۰	ساعات بازی هفتگی

جدول ۲: نتایج تحلیل عاملی اکتشافی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با استفاده از چرخش واریماکس

شماره کویه	۱	۲	۳	۴	۵
۸	۰/۷۸۴				
۱	۰/۶۵۸				
۱۶	۰/۵۲۲				
۲۳	۰/۷۳۹				
۴	۰/۷۰۹				
۲۰	۰/۶۷۶				
۱۵	۰/۵۹۲				
۶	۰/۸۲۲				
۱۰	۰/۷۸۲				
۲۱	۰/۷۸۰				
۱۳	۰/۷۲۷				
۷	۰/۸۲۸				
۳	۰/۷۶۲				
۱۲	۰/۷۳۷				
۱۹	۰/۸۱۴				
۱۷	۰/۷۶۸				
۲۶	۰/۵۳۴				

که می‌توان این مقیاس را در ایران نیز مورد استفاده قرار داد. در پژوهش حاضر نیز آلفای کرونباخ ۰/۸۸ به دست آمد که مشخص‌کننده‌ی همسانی درونی مناسب این مقیاس است.

خرده‌مقیاس‌های افسردگی و اضطراب DASS-21

به منظور اندازه‌گیری افسردگی و اضطراب در پژوهش حاضر از خرده‌مقیاس‌های مقیاس DASS-21 استفاده شد. نسخه‌ی اصلی این مقیاس دارای ۴۲ عبارت است که در آن برای هر یک از مقیاس‌های سه‌گانه افسردگی، اضطراب و استرس، ۱۴ عبارت وجود دارد. فرم کوتاه این مقیاس توسط Lovibond و Lovibond (۳۰) تهیه شد و به هر یک از سازه‌های سه‌گانه‌ی آن، ۷ گویه اختصاص یافت. هر یک از خرده‌مقیاس‌های DASS-21 از ۷ گویه تشکیل شده که در یک طیف چهار درجه‌ای از صفر تا ۳ نمره‌گذاری می‌شود و نمره‌ی کل آن از صفر تا ۲۱، متغیر است (۳۱).

جهت بررسی قابلیت استفاده از این مقیاس در ایران پژوهش‌های متعددی انجام شده است. برای مثال سامانی و جوکار (۳۲) روش‌های تحلیل عاملی، بازآزمایی، همسانی درونی و روایی واگرا را مورد بررسی قرار داده و نتایج به دست آمده را قابل قبول ارزیابی کرده‌اند. در پژوهش حاضر نیز آلفای کرونباخ خرده‌مقیاس‌های اضطراب و افسردگی به ترتیب ۰/۷۸ و ۰/۷۳ به دست آمد.

یافته‌ها

میانگین و انحراف معیار سن آزمودنی‌ها به ترتیب ۱۵/۵۴ و ۱/۶۴ سال بود. ۵۴/۶ درصد آزمودنی‌ها (۱۷۷ نفر) از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کردند و میانگین ساعات بازی در هفته برای ۶/۸ درصد از آزمودنی‌ها بیش از ۳۰ ساعت بود. همچنین متوسط بازی روزانه برای ۲/۸ درصد (۹ نفر) از نوجوانان مورد بررسی بیش از ۱۰ ساعت بود. ۴/۳ درصد (۱۴ نفر) بین ۶ تا ۱۰ ساعت و ۶۴ درصد آن‌ها نیز بین ۲ تا ۵ ساعت در روز بازی می‌کردند.

مدت زمان بازی سایر آزمودنی‌ها نیز روزانه ۱ ساعت یا کمتر از آن بود. جدول ۱ شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش در گروه نمونه را نشان می‌دهد.

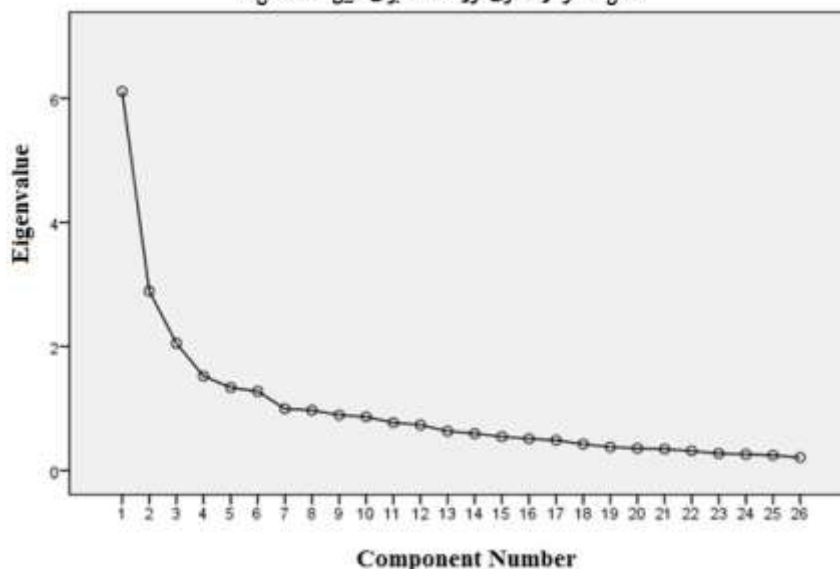
به منظور بررسی روایی سازه‌ی پرسشنامه از روش تحلیل عاملی اکتشافی به شیوه‌ی تحلیل مولفه‌های اصلی استفاده شد. مقدار KMO برابر با ۰/۸۱۹ بود که نشان از کفایت حجم نمونه برای تحلیل است. همچنین آزمون کرویت بارتلت نیز از نظر آماری معنادار بود که خود نشان‌داد این مفروضه نیز برقرار است ($X^2=3168$) و

جدول ۳: ماتریس ضرایب همبستگی متغیرهای پژوهش

اعتیاد به بازی ها	اضطراب	افسردگی	عزت نفس
۱			
۰/۴۰۵ *	۱		
۰/۴۱۵ *	۰/۴۸۴ *	۱	
۰/۴۲۳ *	۰/۶۸۶ *	۰/۴۵۴ *	۱
۰/۶۰۵ *	۰/۳۵۸ *	۰/۳۶۱ *	۰/۴۵۸ *

*P<۰/۰۰۱

شکل ۱: نمودار اسکری مورد استفاده برای تعیین تعداد عاملها



بنابراین نمره‌ی کل پرسشنامه از ۱۷ تا ۸۵ متغیر است. پس از بازنگری مقیاس‌ها پنج مولفه استخراج شده به ترتیب مشغولیت ذهنی، غرق شدن در بازی، کناره‌گیری، استفاده بیش از حد و انزوای اجتماعی نام‌گذاری شدند. نتایج حاصل از تحلیل مولفه‌های اصلی با چرخش واریماکس در جدول ۲ ارائه شده است.

به منظور بررسی روایی همزمان پرسش‌نامه از بررسی همبستگی نمره‌ی کل حاصل از آن و متغیرهای عزت‌نفس، اضطراب و افسردگی استفاده شد که نتایج آن در جدول ۳ آمده است. چنان‌که مشاهده می‌شود همبستگی نمره‌ی کل اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با متغیرهای اضطراب، افسردگی و تعداد ساعات بازی در هفته مثبت و معنادار است که نشان‌دهنده‌ی روایی همگرایی مناسب ابزار است. روایی واگرایی پرسش‌نامه نیز با توجه به منفی و معنادار بودن ضریب همبستگی بین نمره‌ی کل آن و

($P < 0.001$). چرخش مورد استفاده در تحلیل عاملی چرخش واریماکس بود و کل نمونه‌ی آماری در تحلیل وارد شدند.

باعنایت به نتایج به‌دست‌آمده در کل ۶ مولفه ارزش ویژه بالاتر از ۱ داشتند که در مجموع ۵۸ درصد واریانس کل را تبیین می‌کردند. با توجه به این‌که در یکی از مولفه‌ها از مجموع سه گویه موجود، تنها یک گویه به شکل مناسبی در مولفه‌ی خود قرار گرفته بود، این مولفه، حذف و تعداد نهایی مولفه‌ها به ۵ رسید. شکل ۱ نمودار اسکری را نشان می‌دهد که جهت تعیین تعداد عاملها در نظر گرفته شد. بنابراین در نهایت ۵ مولفه تعیین شد که ۵۴ درصد از واریانس کل را تبیین کردند.

نتایج تحلیل عاملی اکتشافی با استفاده از چرخش واریماکس نشان داد ۱۷ گویه‌ی این پرسش‌نامه دارای بار عاملی مناسب بوده و در قالب ۵ عامل قرار گرفته‌اند.

نمره‌ی عزت نفس آزمودنی‌ها مورد تایید قرار گرفت. برای بررسی پایایی ابزار نیز از روش‌های همسانی درونی و پایایی بازآزمایی استفاده شد. آلفای کرونباخ این پرسشنامه ۰/۸۵ به دست آمد که نشان می‌دهد این ابزار از همسانی درونی قابل قبولی برخوردار است. آلفای کرونباخ خرده‌مقیاس‌های پرسش‌نامه نیز بین ۰/۶۰ تا ۰/۸۶ به دست آمد. به منظور بررسی پایایی بازآزمایی ابزار، اطلاعات حاصل از دو بار اجرای پرسش‌نامه به فاصله یک هفته مورد استفاده قرار گرفت که ضریب همبستگی ۰/۸۱ حاکی از پایایی بازآزمایی مناسب پرسشنامه است.

بحث

هدف از پژوهش حاضر، بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود. با توجه به اهمیت کاربرد این پرسش‌نامه در پژوهش‌های روان‌شناختی این ابزار به فارسی ترجمه و اجرا شد و روایی و پایایی آن مورد بررسی قرار گرفت. نتایج پژوهش حاضر مشخصه‌های روان‌سنجی فرم فارسی پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای را در نمونه‌ای از نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ ساله تایید کرد. نتایج مربوط به روایی سازه‌ی پرسشنامه با روش تحلیل مولفه‌های اصلی علاوه بر عامل کلی، وجود ۵ عامل را تایید کرد که روی هم رفته توانستند ۵۴ درصد واریانس کل را تبیین کنند. این یافته‌ها به طور کلی با نتایج پژوهش Demitrovics و همکاران (۲۵) در زمینه‌ی ساختار عاملی پرسش‌نامه مطابقت دارد، اما فرم فارسی مقیاس دارای ۱۷ سوال است و در ۳ گویه با فرم انگلیسی متفاوت بود که این گویه‌ها عبارت بودند از: ۱۵ و ۱۶ و ۲۶.

روایی همگرا و واگرای پرسش‌نامه از طریق اجرای همزمان خرده‌مقیاس‌های اضطراب و افسردگی DASS و مقیاس عزت نفس روزنبرگ محاسبه شد. ضرایب همبستگی میانگین نمره‌های آزمودنی‌ها در متغیرهای

اضطراب و افسردگی با نمره‌ی کل پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای همبستگی مثبت و معناداری نشان داد، در حالی که ضریب همبستگی نمره‌ی کل پرسش‌نامه با متغیر عزت نفس منفی و معنادار بود. این یافته‌ها با نتایج پژوهش‌های پیشین همسو است (۱۷-۱۲ و ۱۹). پایایی ابزار نیز با استفاده از روش‌های همسانی درونی و پایایی بازآزمایی مورد تایید قرار گرفت که با نتایج پژوهش Demitrovics و همکاران (۲۵) همخوانی دارد.

بنابراین با در نظر گرفتن مدت اجرا، شیوه‌ی اجرا و سهولت نمره‌گذاری که از مهمترین جنبه‌های عملی بودن آزمون به حساب می‌آید، می‌توان این پرسش‌نامه را به عنوان ابزاری سودمند و مناسب جهت سنجش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های آنلاین مورد استفاده قرارداد. با این حال ذکر این نکته الزامی است که نمی‌توان از این ابزار به عنوان تنها ملاک تشخیص اعتیاد به بازی‌ها استفاده کرد و انجام مصاحبه‌های تشخیصی بر مبنای ملاک‌های تشخیصی (۳۳ و ۲) ضرورت دارد. در واقع همچون سایر مقیاس‌های موجود در زمینه‌های مختلف روانی و شخصیتی، این گونه ابزارها صرفاً به عنوان ملاک تشخیص اولیه قابل استفاده هستند.

مطالعه‌ی حاضر با محدودیت‌های نیز همراه بود که از آن جمله می‌توان به عدم بررسی تفاوت‌های جنسیتی و محدود بودن جامعه‌ی آماری مربوط به نوجوانان اشاره کرد. لذا پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی سایر گروه‌های سنی و جنسیتی نیز مدنظر قرار گیرند. در مجموع می‌توان گفت پژوهش حاضر حمایت‌های روان‌سنجی کافیی را برای پرسش‌نامه‌ی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای فراهم آورده است. سهولت اجرا و توانایی این پرسش‌نامه جهت سنجش معتبر و پایایی سازه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند برای پژوهش‌هایی که با قصد بررسی روابط بین این سازه و متغیرهای دیگر انجام می‌شود، بسیار سودمند باشد.

تشکر و تقدیر

خانوادگی موثر بر اعتیاد به بازی‌های آنلاین» است که با حمایت مالی مرکز مطالعات و پژوهش‌های راهبردی وزارت ورزش و جوانان به انجام رسیده است.

این مقاله استخراج شده از پایان‌نامه دکترای مشاوره با عنوان «مطالعه‌ی عوامل فردی، اجتماعی و

References

1. Chai SL, Chen VHH, Khoo A. Social relationships of gamers and their parents. *Procedia - Soc Behav Sci*. 2011; 30: 1237- 41.
2. Young K. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *Am J Fam Ther*. 2009; 37: 355-72.
3. Alipour A, AgahHaris M, Golchin N, Baghban Parshokohi A. Computer Games: Opportunity or Threat? Tehran: Arjmand. 2012. [Persian]
4. 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.
5. Kovac'evic' I, Minovic' M, Milovanovic' M, Pablos PO, Starc'evic D. Motivational aspects of different learning contexts: "My mom won't let me play this game. . .". *Comput Hum Behav*. 2013; 29(2) 354-63.
6. Mitrofan O, Paul M, Spencer N. Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. *Child Care Health Dev*. 2009; 35(1): 5-15.
7. Olson CK, Kutner LA, Warner DE, Almerigi JB, Baer L, Nicholi AM, Beresin EV. Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *J Adol Health*. 2007; 41: 77- 83.
8. Stettler N, Singer TM, Suter PM. Electronic games and environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland. *Obes Res*. 2004; 12(16): 896-903.
9. Kim SM, Han DH, Lee YS, Renshaw PF. Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Comput Hum Behav*. 2012; 28: 1954-59.
10. Young KS, Nabuco de Abreu C. Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011.
11. Griffiths M. Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Edu Health*. 2009; 27 (1): 3-6.
12. Mehroof M, Griffiths MD. Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Net*. 2010; 13(3): 313-16.
13. Tejeiro RA, Gómez-Vallecillo JL, Pelegrina M, Wallace A, Emberley E. Risk Factors Associated with the Abuse of Video Games in Adolescents. *Psychol*. 2012; 3(4): 310-14.
14. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatr*. 2011; 127 (2): 319-29.
15. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst A, Van den Eijnden RJ, Van de Mheen D. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*. 2011; 106(1): 205-12.
16. Haagsma M. Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalence and Risk Factors for Addiction. MA Thesis: University of Twente. 2008.
17. Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, Yen CF. Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction among Taiwanese Adolescents. *J Nerv Ment Dis*. 2005; 193 (4): 273-7.
18. Roberty JW. A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *J Res Pers*. 2004; 38: 256-79.
19. Supaket P, Munsawaengsub C, Nanthamongkolchai S, Apinuntavetch S. Factors Affecting Computer Game Addiction and Mental Health of Male Adolescents in Mueang District, Si Sa Ket Province. *J Pub Health*. 2008; 38(3): 317-30.
20. Gentile D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychol Sci*. 2009; 20: 594-602.
21. Peng LH, Li X. A survey of Chinese collage students addicted to video games. *China Educ Innov Herald*. 2009; 28: 111-2.
22. Porter G, Starcevic V, Berle D, Fenech P. Recognizing problem video game use. *Aust N Z J Psychiatry*. 2010; 44(2): 120-8.
23. Grusser SM, Thalemann R, Griffiths MD. Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychol Behav*. 2007; 10(2): 290-2.

24. Amini K, Amini A, Pharm D, Yaghoobi M, Amini D. High School Students Playing Computer Games. *Developmental Psychology*. 2007;4(14):189-98.
25. Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Griffiths MD, Kiraly O, et al. The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE*. 2012; 7(5): 1-9.
26. Bohlool N, Rajabi G. The Reliability and Validity of Rosenberg Self-Esteem Scale in freshman Students of Shahid Chamran University of Ahvaz. *J Educ Psychol Study*. 2006;3(2):33-48.
27. Mohammadi N. The Preliminary Study of Validity and Reliability of Rosenberg's Self-esteem Scale. *Ir Psychol J*. 2005; 1(4): 313-20. [Persian]
28. Beshlideh K, Yousefi N, Haghighi J, Behrouzi N. An Investigation of Psycho-Metric Properties of Rosenberg Self-Esteem Scale in Students of Shahid Chamran University in Ahwaz. *J Educ Psychol Stud*. 2012; 9 (15): 41-66. [Persian]
29. Rajabi Gh, Karjo Kasmaei. A study of Confirmatory Structure two-factor Model of the Persian Version Rosenberg Self-esteem Scale. *J Psychol Model Method*. 2011; 2 (6): 33-43. [Persian]
30. Lovibond PF, Lovibond SH. The Structure of Negative Emotional States: Comparison of the Depression Anxiety Inventories. *Behav Res Ther*. 1995; 33(3): 335-43.
31. Zamani N, Rahmati MA, Fazilat-Pour M. The Effect of Cognitive – Behavioral Stress Management Training on Anxiety, Depression and Cognitive Disorder of Individuals with Multiple Sclerosis. *J Clin Psychol*. 2014; 5(4): 33-43. [Persian]
32. Samani S, Jokar B. Study the validity and reliability of the Iranian version of the Depression, Anxiety, Stress Scale. *J Soc Humanities Shiraz University*. 2007; 263: 65-78. [Persian]
33. Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychol Rep*. 1998; 82: 475-80.

Standardization of Online Gaming Addiction Questionnaire

Ali Mohammad Nazari,

Associate Professor, Department of Counseling, Faculty of Psychology and Education, Kharazmi University

**Sajad Aminimanesh,*

Ph.D Student, Department of Counseling, Faculty of Psychology and Education, Kharazmi University

Alireza Moradi,

Professor, Department of Clinical Psychology, Faculty of Psychology and Education, Kharazmi University

Valiolah Farzad,

Associate Professor, Department of Psychology, Faculty of Psychology and Education, Kharazmi University

Received:30/08/2014, Revised:30/11/2014, Accepted:14/01/2015

Correspond Author:

Sajad Aminimanesh,
Faculty of Psychology and
Education, Kharazmi University.
E-mail:
sajadaminimanesh@yahoo.com

Abstract

Background and purpose: Online gaming addiction is a common problem among youngsters. As the researchers and experts' needs a reliable and valid measurement, the current study was aimed at investigating the psychometric features of the online gaming addiction questionnaire.

Materials and Methods: In this cross sectional study, 360 male adolescents of Tehran, were selected through randomized cluster sampling method and have completed Problematic Online Gaming Questionnaire, Rosenberg Self-Esteem Scale, and anxiety and depression subscales of DASS-21. Moreover, Pearson Correlation Coefficient and Exploratory Factor Analysis by SPSS-19 were used for statistical analysis.

Results: The results of Exploratory Factor Analysis indicate five factors that explained 54 % of total variance. The questionnaire convergent and divergent validity, were confirmed by calculating its correlation with self esteem, anxiety and depression. Also, Test-retest reliability coefficient and Cronbach's alpha were obtained 0.81 and 0.85, respectively.

Conclusion: The obtained results of current study showed desirable psychometric features of the online gaming addiction questionnaire. Therefore this measurement can be applied for research and therapy purposes.

Keywords: *Online Gaming Addiction, Factor Analysis, Validity, Reliability, Adolescents*