

## هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی نسخه فارسی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین

آرش زندی پیام<sup>(1)</sup>، دکتر ایران داودی<sup>(2)</sup>، دکتر مهناز مهرابی‌زاده هنرمند<sup>(3)</sup>

### چکیده

**هدف:** هدف پژوهش حاضر هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روان‌سنجی پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانشجویان کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز بود. **روش:** به‌منظور هنجاریابی، پرسشنامه به روش ترجمه و ترجمه معکوس آماده‌سازی شد و از بین کلیه دانشجویان مقطع کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز در سال تحصیلی 92-93، 300 نفر با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی چندمرحله‌ای انتخاب شدند. این افراد پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و پرسشنامه اعتیاد اینترنتی یانگ را تکمیل کردند. برای بررسی همسانی درونی سؤالات پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از آلفای کرونباخ استفاده شد. جهت بررسی روایی ابزار، روایی سازه، روایی ملاک و روایی همگرا محاسبه گردید. **یافته‌ها:** ضریب آلفای کرونباخ برای این پرسشنامه 0/95 به دست آمد. برای احراز روایی سازه، تحلیل عاملی به روش تحلیل مؤلفه‌های اصلی با چرخش واریمکس دو عامل را پیشنهاد نمود که به ترتیب مشکلات اجتماعی و خلقی و اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی بودند. این دو عامل 57 درصد از واریانس کل را تبیین کردند. نتایج آزمون نمونه‌های مستقل، نشان داد که بین دو گروه افراد معتاد و غیرمعتاد به بازی‌های آنلاین، تفاوت معنی‌داری در میانگین نمرات پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وجود دارد. جهت بررسی روایی همگرا، پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ به‌طور همزمان اجرا شد و ضریب همبستگی 0/7 به دست آمد. **نتیجه‌گیری:** نتایج این مطالعه حاکی از ویژگی‌های روان‌سنجی مطلوب پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین است. بنابراین می‌توان از این ابزار جهت بررسی اعتیاد به بازی‌های آنلاین در ایران استفاده کرد.

**کلیدواژه:** اعتیاد به بازی‌های آنلاین؛ پرسشنامه اعتیاد به اینترنت یانگ؛ تحلیل عوامل اکتشافی؛ ویژگی‌های روان‌سنجی

[دریافت مقاله: 1394/2/5؛ پذیرش مقاله: 1394/7/5]

### مقدمه

2- بازی‌های چند نفره: این بازی‌ها به صورت گروهی و چند نفره انجام می‌گیرند و بازی فرد بر رقیب او تأثیر می‌گذارد، در واقع بازی‌های آنلاین چند نفره می‌توانند فضایی مجازی را بین کاربران مناطق جغرافیایی مختلف ایجاد کنند و از این طریق کاربران کشورهای مختلف با داشتن خطوط اینترنت می‌توانند با یکدیگر رقابت کنند (1).  
اعتیاد به بازی‌های آنلاین، به‌عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیر قابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب، در نظر گرفته شده است (2). بنابراین می‌توان اعتیاد به

بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های اینترنتی است که با توجه به افزایش آشنایی مردم و مخصوصاً قشر جوان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و همچنین وجود راه‌های اتصال پرسرعت مثل ADSL و Wireless فراگیر شده است (1). بازی‌های آنلاین را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد:  
1- بازی‌های انفرادی: بازی‌هایی که به صورت یک نفره انجام می‌شوند، به این صورت که کاربر وارد سایت مورد نظر می‌شود و بازی مورد نظر خود را انجام می‌دهد.

(1) دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشگاه شهید چمران اهواز. اهواز، دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، گروه روانشناسی بالینی. دورنگار: 0611-33332618 (نویسنده مسئول)؛ E-mail: zandipayam.arash@gmail.com؛ دکترای روانشناسی، استادیار دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، گروه روانشناسی بالینی؛ (3) دکترای روانشناسی، استاد دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، گروه روانشناسی بالینی.

بازی‌های آنلاین را به صورت زیر تعریف کرد:

استفاده افراطی و تکانشی از بازی‌های آنلاین به صورتی که منجر به مشکلات اجتماعی و عاطفی گردد و علی‌رغم این مشکلات فرد نتواند استفاده افراطی خود از بازی را کنترل کند (2). بازیکنان در بازی‌های آنلاین امکان صحبت کردن، پیدا کردن دوست و انجام تعاملات رفتاری بسیاری را دارند. ویژگی‌های بازی آنلاین مثل سرگرم کننده بودن، تعاملی بودن و آنلاین بودن، این بازی‌ها را تبدیل به یکی از پرطرفدارترین برنامه‌های کاربردی اینترنت کرده است، که باعث صرف وقت زیاد برای انجام این بازی‌ها به ویژه در قشر نوجوان می‌گردد (3). بازی‌های آنلاین چند نفره انبوه (MMOGs)<sup>1</sup> به‌عنوان یکی از انواع محبوب بازی‌های آنلاین، باعث رونق و گسترش هر چه بیشتر این بازی‌ها شده است (4، 5). اگر استفاده از MMOGs هفت بعد کلیدی اعتیاد رفتاری یعنی:

1. برجستگی: تبدیل شدن به مهم‌ترین فعالیت زندگی کاربران
2. اصلاح خلق و خو: کاربران از بازی برای تغییر در خلق و خوی خود بهره می‌برند.
3. تحمل: افزایش تدریجی زمان بازی و تنوع منابع مورد استفاده توسط کاربران
4. ترک: احساس ناخوشایند در زمان قطع بازی
5. تعارض: مشکلات ناشی از استفاده بیش از حد از بازی
6. عود: تمایل به بازگشت به الگوی قبلی استفاده از بازی
7. از دست دادن کنترل: ناتوانی در محدود کردن زمان و منابع اختصاص داده شده به بازی را در بر گیرد، می‌توان آن را اعتیاد به MMOGs تعریف کرد (2).

نگ<sup>2</sup> و هاستینگ<sup>3</sup> طی مطالعه‌ای (6) دریافتند که کاربران بازی‌های آنلاین (که به صورت 8 ساعت مداوم بازی می‌کنند) نسبت به کاربران بازی‌های آفلاین، به مشکلات بیشتری از جمله اختلال در خواب، صرف زمان بیش از حد در بازی، صرف زمان کمتر برای دوستان غیر آنلاین و در نتیجه کاهش ارزش ارتباط اجتماعی غیر آنلاین دچار می‌شوند. نتیجه مطالعه یون<sup>4</sup>، نامکونگ<sup>5</sup>، تائون<sup>6</sup> و سی<sup>7</sup> (3) در چین نشان داد که شناخت نابهنجار، کمرویی و افسردگی به طور مثبت با اعتیاد به بازی‌های آنلاین رابطه دارد. این نتایج

همچنین نشان دادند که وابستگی به بازی‌های آنلاین با سه مشکل رایج در زندگی افراد یعنی مشکلات جسمی (خستگی، درد جسمی، کم خوابی، وعده‌های نامنظم غذایی)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان و خانواده، تعامل اجتماعی کمتر، کاهش مهارت مدیریت زمان) و مشکلات تحصیلی - شغلی (افت تحصیلی و ازدست دادن شغل) رابطه مثبت دارد.

بهره هوشی (مخصوصاً خرده آزمون‌های هوش عملی و کسلر) و انعطاف‌پذیری شناختی، از جمله عوامل مرتبط با اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نظر گرفته شده است (7). در مطالعه‌ای که توسط پارک<sup>8</sup> و همکاران (7) انجام شد، نوجوانان دچار اعتیاد به اینترنت نسبت به افراد عادی، نمره کمتری را در خرده مقیاس‌های آزمون هوش و کسلر بزرگسالان (WAIS-R)<sup>9</sup> کسب کردند. در مطالعه‌ی ژو<sup>10</sup>، یوان<sup>11</sup> و یائو<sup>12</sup> (8) افراد مبتلا به اعتیاد به بازی‌های آنلاین نمرات کمتری در انعطاف‌پذیری عاطفی و مهارت پاسخ کسب کردند. این افراد در آزمون کارت‌های ویسکانسین نیز افزایش میزان در پاسخ و خطای در جاماندگی را نشان دادند. مطالعات دیگری (5، 9، 10) به نقش عوامل اجتماعی اشاره کرده‌اند. وانگ<sup>13</sup> و وانگ (9) بر اساس یک نظرسنجی آنلاین از 1642 نفر (دارای طیف سنی 60-19 سال) گزارش دادند که حمایت اجتماعی پایین، مخصوصاً حمایت خانوادگی ضعیف، در استفاده افراطی از اینترنت نقش دارد، چرا که استفاده از اینترنت امکان انجام تعاملات مختلف در فضای مجازی را فراهم می‌آورد.

ین<sup>14</sup> و همکاران (5) دریافتند که افراد مبتلا به اضطراب اجتماعی، اینترنت را یک راهکار خوب برای برقراری ارتباط با دیگران می‌دانند و در این رابطه، لی<sup>15</sup> و استاپینسکی<sup>16</sup> (10)، اظهار داشتند که ارتباطات آنلاین باعث تشدید اجتناب چهره به چهره در افراد دچار سطح بالای اضطراب اجتماعی ادراک شده، می‌گردد. به نظر می‌رسد که عزت نفس پائین در ترجیح تعاملات اجتماعی آنلاین نقش دارد.

<sup>8</sup> Park

<sup>9</sup> Wechsler Adult Intelligence Scale

<sup>10</sup> Zhou

<sup>11</sup> Yuan

<sup>12</sup> Yao

<sup>13</sup> Wang

<sup>14</sup> Yen

<sup>15</sup> Lee

<sup>16</sup> Stapinski

<sup>1</sup> Massively Multiplayer Online Games

<sup>2</sup> Ng

<sup>3</sup> Hasting

<sup>4</sup> Eun

<sup>5</sup> Namkoong

<sup>6</sup> Taeyun

<sup>7</sup> Se

جامعه راهگشا باشد. با توجه به نبود ابزار مناسب برای سنجش این مسئله در ایران، انجام تحقیقاتی برای طراحی ابزارهای مناسب سنجش اعتیاد به بازی‌های آنلاین ضروری است. پژوهش حاضر با هدف هنجاریابی و بررسی ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسش نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین<sup>5</sup>، برای اولین بار در ایران انجام شد. نتایج این پژوهش می‌تواند مورد استفاده آموزش و پرورش، دانشگاه‌ها و کلیه مراکزی که به نحوی با نوجوانان و جوانان سر و کار دارند، قرار گیرد.

### روش

در این پژوهش توصیفی، جامعه آماری شامل کلیه دانشجویان مشغول به تحصیل در سال تحصیلی 92-93 در مقطع کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز بود و نمونه پژوهش شامل 300 دانشجو (150 دانشجوی دختر و 150 دانشجوی پسر) بود که به صورت تصادفی چند مرحله‌ای از این جامعه آماری انتخاب شدند. به این صورت که ابتدا لیست دانشجویان دوره کارشناسی دانشکده‌های روان شناسی، کشاورزی، علوم، فنی - مهندسی، ریاضی، الهیات، اقتصاد، علوم انسانی، تربیت بدنی و دامپزشکی از آموزش دانشکده‌های مذکور دریافت شد. از بین این 10 دانشکده، 5 دانشکده و از هر دانشکده، 5 کلاس و از هر کلاس 12 نفر (6 پسر و 6 دختر) به صورت تصادفی انتخاب شدند. محقق با حضور در کلاس‌های مذکور و توضیح در مورد اهداف تحقیق، پرسش نامه‌ها را در اختیار دانشجویان قرار داد. لازم به ذکر است که در بعضی از منابع (13) حجم نمونه مورد نیاز جهت انجام تحلیل عاملی، 5 تا 10 نفر به ازای هر عبارت توصیه شده است. با توجه به این که پرسش نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارای 20 ماده است، به نظر می‌رسد که انتخاب نمونه 300 نفری مناسب باشد.

به منظور هنجاریابی پرسش نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین، در ابتدا سؤالات پرسش نامه به فارسی برگردانده شد و اشکالات موجود در ترجمه توسط یک دانشجوی دکترای زبان انگلیسی اصلاح گردید. سپس پرسش نامه به صورت آزمایشی در اختیار تعدادی از دانشجویان قرار گرفت و ابهامات موجود در سؤالات، شناسایی و پرسش نامه برای کاربرد نهایی آماده گردید.

از آن جایی که اعتیاد به بازی‌های آنلاین احتمالاً با تغییر در فعالیت برخی از مناطق مغزی مرتبط است، مطالعات تصویربرداری عصبی می‌تواند در تشخیص مناطق مغزی درگیر در اعتیاد به بازی آنلاین به ما کمک کند (11). کاس<sup>1</sup> کاس<sup>1</sup> و گریفتس<sup>2</sup> در مطالعه‌ای (1) به بررسی شباهت‌های انواع مختلف اعتیاد، به ویژه اعتیاد به مواد و اعتیاد به بازی آنلاین در سطوح مختلف پرداخته‌اند. یافته‌های این مطالعه نشان داد که در سطح مولکولی، اعتیاد به بازی‌های آنلاین با کمبود کلی پاداش، که نتیجه کاهش در فعالیت دوپامینرژیک است، مشخص می‌گردد. در سطح مدارهای عصبی، افزایش فعالیت مناطق مغزی مرتبط با اعتیاد باعث انطباق نورونی و تغییرات ساختاری عصبی می‌شود. افزایش حجم ماده خاکستری در تالاموس چپ افراد معتاد به بازی‌های آنلاین، می‌تواند تا حدی ویژگی‌های بالینی این افراد را توجیه کند (1).

یون و همکاران (3) ویژگی‌های رفتاری کاربران معتاد به بازی آنلاین و همچنین عوامل مرتبط با اعتیاد به این بازی‌ها را مورد بررسی دادند. آن‌ها دریافتند که سرگرمی و تفریح، مقابله عاطفی<sup>3</sup>، هیجان و مبارزه طلبی و فرار از واقعیت، ممکن است دلایل اصلی اعتیاد به بازی‌های آنلاین باشد.

اعتیاد به بازی‌های آنلاین در DSM-5<sup>4</sup> در قسمت موضوعات نیازمند پژوهش بیشتر قرار دارد (12)، که باعث اختلال جدی در عملکرد افراد می‌شود و تأثیرات مخربی بر روابط اجتماعی آن‌ها دارد. جذابیت زیاد این بازی‌ها باعث می‌شود که افراد معتاد به بازی، چنان به نقش‌های خود در این بازی‌ها وابسته شوند که تصور کنند در جهان واقعی هم این نقش‌ها ادامه دارد. بازی‌های آنلاین می‌تواند به سرعت افراد را مجذوب خود کند، به ویژه که اکنون با استفاده از شبکه ارتباطی گسترده و بهره‌گیری از لپ‌تاپ و تبلت در مکان‌های مختلف به راحتی می‌توان این بازی‌ها را در همه جا از کافه و قطار گرفته تا پشت میز اداره پی گرفت (3).

با توجه به سهولت دسترسی به اینترنت و به تبع آن افزایش میزان اعتیاد به اینترنت و مخصوصاً اعتیاد به بازی‌های آنلاین و با در نظر گرفتن اثرات منفی و زیانبار این اعتیاد بر جامعه، به ویژه قشر نوجوان و جوان، به نظر می‌رسد انجام مطالعاتی در زمینه اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند در حل این معضل در

<sup>1</sup> Kuss

<sup>2</sup> Griffiths

<sup>3</sup> emotional coping

<sup>4</sup> Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition: DSM-5

<sup>5</sup> Online Gaming Addiction Inventory

برای بررسی پایایی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از روش همسانی درونی (آلفای کرونباخ) و برای محاسبه روایی آن از سه روش زیر استفاده شد:

1. روایی سازه (تحلیل عاملی اکتشافی)، 2. روایی ملاک (مقایسه گروه‌های شناخته شده) و 3. روایی همگرا (بررسی همبستگی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ<sup>1</sup>).

جهت بررسی روایی ملاک پرسش‌نامه مراحل زیر انجام گرفت.

بعد از تکمیل پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین، تعداد 50 نفر از این 300 نفر، نمره بالای 53 (که نشان دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است) کسب کردند. سپس با این 50 نفر مصاحبه‌ای بر اساس ملاک‌های DSM-5 (12) انجام شد.

با توجه به ملاک‌های لحاظ شده در DSM-5 و همچنین مشاهده رفتار افراد مذکور در یک برهه زمانی یک هفته‌ای، این 50 نفر واجد ملاک‌های لازم برای اعتیاد به بازی‌های آنلاین تشخیص داده شد و از بین این افراد 30 نفر انتخاب شدند. از بین افرادی که نمره پایینی در پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین دریافت کرده بودند و بر اساس دستورالعمل پرسش‌نامه، به این نوع بازی‌ها اعتیاد نداشتند، نیز 30 نفر انتخاب شدند. جهت بررسی روایی ملاکی، این دو گروه افراد از نظر نمره‌های پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد مقایسه قرار گرفتند.

برای گردآوری داده‌ها ابزارهای زیر به کار رفت:

**پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین:** این پرسشنامه توسط وانگ و چانگ<sup>2</sup> (14) ساخته شد. این ابزار که با ایجاد تغییراتی در پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ (15) ساخته شده، دارای 20 ماده است که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت (به ندرت، گاه‌گاهی، مکرراً، اغلب، همیشه) نمره‌گذاری می‌شود. نمره فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین از جمع نمرات کل ماده‌ها به دست می‌آید. طیف نمرات حاصل از این پرسش‌نامه بین 100-20 است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. نمرات بین 49-20 کاربران متوسط بازی‌های آنلاین را معرفی می‌کند که برخی از مواقع وقت زیادی را صرف بازی می‌کنند، اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند؛ نمرات 79-50 افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی دچار مشکل

می‌شوند؛ نمرات 100-80 بیانگر افرادی است که استفاده بیش از حد از بازی، مشکلات جدی در زندگی آنان ایجاد کرده است. این افراد باید تأثیر بازی را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی برای رفع مشکل خود باشند. به طور کلی، نمره بالای 53، نشان دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی را جهت کنترل میزان استفاده از بازی در خود بیاندیشند (14).

وانگ و چانگ (14)، ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار 0/9 گزارش داد. یون و همکاران (3)، به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره‌های این پرسش‌نامه و پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی ( $r=0/71$  و  $p<0/001$ ) را بین دو ابزار گزارش دادند.

**پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ:** این پرسش‌نامه که توسط یانگ (15) ساخته شده، دارای 20 آیتم است که هر ماده روی یک مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت از صفر (هرگز) تا پنج (همیشه) نمره‌گذاری می‌شود. این ابزار شامل شش عامل مهم بودن اینترنت، استفاده زیاد، نادیده گرفتن کار، پیش‌بینی، فقدان کنترل و نادیده گرفتن زندگی اجتماعی است. وضعیت کاربران بر اساس امتیاز به سه دسته تقسیم می‌گردد: 20 تا 39 (کاربر طبیعی)، 40 تا 69 (اعتیاد خفیف) و 70 تا 100 (اعتیاد شدید) (15).

علوی و همکاران (16) ضریب آلفای کرونباخ برای کل پرسش‌نامه را برابر با 0/88 گزارش دادند. در مطالعه علوی و همکاران، اعتبار درونی پرسش‌نامه با استفاده از روش تصنیف 0/82 و اعتبار بیرونی با روش بازآزمایی نیز 0/82 به دست آمد. در تحقیق حاضر نیز همسانی درونی پرسش‌نامه با استفاده از آلفای کرونباخ 0/92 به دست آمد که نشان دهنده همسانی درونی بالای ابزار است.

بعد از جمع‌آوری داده‌ها، تجزیه و تحلیل آنها با کمک نرم‌افزار SPSS-16 و با استفاده از آزمون‌های آماری ضریب همبستگی پیرسون، آزمون t نمونه‌های مستقل، تحلیل عاملی اکتشافی و نیز همسانی درونی به شیوه آلفای کرونباخ صورت گرفت.

### یافته‌ها

از بین 300 نفر شرکت‌کننده در این مطالعه، 150 نفر (50 درصد) را دانشجویان پسر و 150 نفر (49/7 درصد) را دانشجویان دختر تشکیل دادند. میانگین سنی در دانشجویان پسر  $21/15 (\pm 1/67)$  و در دانشجویان دختر  $21/31 (\pm 2/02)$

<sup>1</sup> Young internet Addiction Inventory

<sup>2</sup> Chang

کرویت بارتلت برابر با  $c^2 = 3788/18$  ( $df=190, p<0/001$ ) بود، بنابراین تحلیل عاملی قابل انجام بود.

داده‌های کل نمونه آماری در تحلیل عاملی وارد شدند. رسم نمودار ارزش‌های ویژه (نمودار اسکری) و الگوی وزن‌های عاملی، دو عامل را پیشنهاد کرد (شکل 1). در تحلیل عوامل، عواملی که دارای ارزش بالای یک هستند، مدنظر گرفته می‌شود (13) و همانطور که شکل 1 نشان می‌دهد، دو عامل دارای ارزش بیشتر از یک هستند.

**جدول 1** وزن‌های عاملی هر یک از ماده‌ها را بعد از چرخش واریمکس نشان می‌دهد.

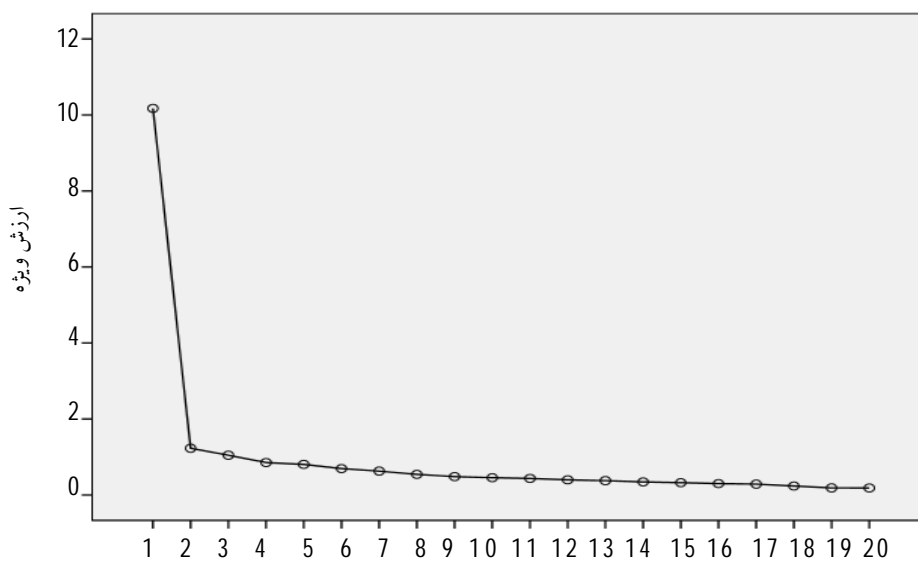
در مجموع 57 درصد از واریانس، نمراتی را نشان می‌دهد که به ترتیب شامل عامل یک: مشکلات اجتماعی و خلقی (سؤالات 3، 4، 9، 10، 12، 13، 15، 18، 19 و 20) و عامل دو: مشکلات مربوط به عملکرد تحصیلی و شغلی (شامل سؤالات 1، 2، 5، 6، 7، 8، 11، 14، 16 و 17) بودند. لازم به ذکر است که ماده‌هایی مشمول یک عامل شدند که وزن عاملی 0/3 یا بالاتر داشتند (جدول 1).

**جدول 2** ماتریس عاملی سؤالات پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. طبق داده‌های این جدول، عامل‌های یک و دو که دارای ارزش ویژه بیشتر از 1 بودند، به ترتیب 50/86 و 6/15 و در مجموع 57 درصد از واریانس را تبیین کردند.

بود. از بین دانشجویان شرکت کننده در این پژوهش 50 نفر (6/16%) معتاد به بازی‌های آنلاین تشخیص داده شدند که 36 نفر از آنها پسر و 14 نفر دختر بودند. از این 50 نفر، 23 نفر در دانشکده مهندسی (14 نفر رشته مهندسی کامپیوتر، 4 نفر رشته مهندسی برق، 5 نفر مهندسی عمران)، 7 نفر در دانشکده علوم (رشته شیمی کاربردی)، 6 نفر در دانشکده روانشناسی (4 نفر رشته روانشناسی، 2 نفر رشته کتابداری)، 3 نفر در دانشکده اقتصاد، 4 نفر در دانشکده الهیات، 7 نفر در دانشکده کشاورزی مشغول به تحصیل بودند.

پس از ترجمه پرسش‌نامه به زبان فارسی، ارزیابی موارد ترجمه شده نشان داد که مفاهیم اصلی پرسش‌نامه به خوانندگان فارسی زبان قابل انتقال است.

برای بررسی ساختار عاملی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ از شیوه اکتشافی و تحلیل عاملی مؤلفه‌های اصلی به روش چرخش واریمکس استفاده شد (چون پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین برای اولین بار در ایران ترجمه شد و تا بدین زمان تحلیل عاملی روی آن انجام نگرفته، بنابراین پژوهش حاضر در پی بررسی ساختار عاملی مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود). پیش از اجرای تحلیل عاملی، آزمون کفایت نمونه برداری (KMO) و آزمون کرویت بارتلت انجام گرفت. مقدار KMO در پژوهش حاضر 0/95 بود که نشان دهنده کفایت حجم نمونه است و آزمون



شکل 1- نمودار ارزش‌های ویژه و الگوی وزن‌های عاملی ماده‌های پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین

جدول 1- عامل‌های پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و وزن عاملی مربوط به هر ماده

عوامل و وزن عاملی مربوط به آنها		ماده‌ها
عامل دو	عامل یک	
0/62		1. زمان آنلاین بودن
0/61	0/33	2. زمان در کنار اعضای خانواده بودن
	0/72	3. احساس نزدیکی با دوستان آنلاین
0/33	0/44	4. گسترش روابط با کاربران بازی
0/62	0/43	5. سرزنش شدن به خاطر زمان صرف شده در بازی
0/79		6. اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی به خاطر بازی
0/74	0/38	7. اختلال در انجام کارهای روزانه
0/68	0/38	8. اختلال در بازده شغلی
0/43	0/53	9. دروغ‌گویی برای پنهان کردن زمان واقعی انجام بازی
0/47	0/53	10. احساس راحتی و آرامش با انجام بازی
0/59	0/56	11. انتظار برای بدست آوردن فرصت بازی کردن
	0/73	12. ترس از کسالت‌آور بودن زندگی بدون بازی
0/38	0/69	13. ناراحت شدن در صورت ایجاد مزاحمت توسط دیگری در هنگام بازی
0/62	0/48	14. کم‌خوابی به علت انجام بازی
0/47	0/59	15. اشتغال ذهنی بسیار به بازی
0/66	0/46	16. گفتن جمله «فقط چند دقیقه» الان تمام می‌کنم
0/58	0/54	17. ناتوانی در کاهش زمان انجام بازی
0/37	0/69	18. سعی در مخفی کردن زمان انجام بازی
	0/75	19. ترجیح انجام بازی به کنار دیگران بودن
	0/74	20. افسردگی و بدخلقی در هنگام آنلاین بودن و احساس راحتی در هنگام آنلاین بودن

روایی همگرایی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین، از طریق محاسبه همبستگی بین این پرسش‌نامه و پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ محاسبه گردید. همان‌طور که که انتظار می‌رفت بین اعتیاد به اینترنت و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی بالایی وجود داشت و همبستگی بین نمرات دو ابزار  $t=0/71$  به دست آمد ( $p<0/001$ ) (جدول 4).

برای بررسی همسانی درونی سؤالات پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از آلفای کرونباخ استفاده شد. ضریب آلفای کرونباخ 0/95 به دست آمد، که نشان دهنده ثبات درونی بالای عوامل تشکیل دهنده این پرسش‌نامه است. همچنین نتایج نشان داد که آلفای کرونباخ برای عامل اول 0/84 و در عامل دوم 0/82 بود. در صورت حذف هر یک از ماده‌ها پرسش‌نامه آلفای کرونباخ بین 0/941 تا 0/948 تغییر می‌کند (جدول 5).

جهت بررسی روایی ملاکی از روش مقایسه گروه‌های شناخته شده استفاده شد. به این صورت که میانگین نمره پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دو گروه افراد معتاد و غیرمعتاد به بازی‌های آنلاین مقایسه شد. برای این منظور آزمون t نمونه‌های مستقل به کار رفت. نتایج نشان داد که بین دو گروه تفاوت معنی‌داری در میانگین نمرات این پرسش‌نامه وجود دارد ( $p<0/001$  و  $t=26/56$ ) (جدول 3). بنابراین پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین، ابزار مناسبی برای تفکیک دو گروه معتاد و غیرمعتاد به بازی‌های آنلاین است.

جدول 2- شاخص‌های آماری پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از طریق روش تحلیل مؤلفه‌های اصلی

عوامل	مقدار ویژه	درصد واریانس	
		درصد تراکمی	درصد تبیین شده
1	10/17	50/86	50/86
2	1/23	57	6/15

جدول 3- نتایج آزمون t مستقل میانگین نمرات دو گروه معتاد و غیر معتاد به بازی‌های آنلاین

تفاوت خطای استاندارد	تفاوت میانگین‌ها	معناداری (دو سویه)	درجه آزادی	t	تست لون برای برابری واریانس‌ها		اعتیاد به بازی آنلاین
					F	Sig	
1/89	50/17	0/001	58	26/56	39/7	0/001	فرض برابری واریانس‌ها
1/89	50/17	0/001	29/07	26/56			فرض نابرابری واریانس‌ها

جدول 4- همبستگی بین نمره اعتیاد به بازی‌های آنلاین و نمره سلامت روان و مؤلفه‌های آن

متغیر ملاک	متغیر پیش بین	ضریب همبستگی	سطح معناداری	تعداد آزمودنی‌ها
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	اعتیاد به اینترنت	0/71	<0/001	300

جدول 5- میزان آلفای کرونباخ در صورت حذف هر یک از ماده‌ها

ماده‌ها	میزان آلفای کرونباخ در صورت حذف هر یک از ماده‌ها
1. زمان آنلاین بودن	0/948
2. زمان در کنار اعضای خانواده بودن	0/944
3. احساس نزدیکی با دوستان آنلاین	0/945
4. گسترش روابط با کاربران بازی	0/946
5. سرزنش شدن به خاطر زمان صرف شده در بازی	0/943
6. اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی به خاطر بازی	0/943
7. اختلال در انجام کارهای روزانه	0/942
8. اختلال در بازده شغلی	0/943
9. دروغ گویی برای پنهان کردن زمان واقعی انجام بازی	0/944
10. احساس راحتی و آرامش با انجام بازی	0/943
11. انتظار برای بدست آوردن فرصت بازی کردن	0/941
12. ترس از کسالت آور بودن زندگی بدون بازی	0/944
13. ناراحت شدن در صورت ایجاد مزاحمت توسط دیگری در هنگام بازی	0/942
14. کم خوابی به علت انجام بازی	0/942
15. اشتغال ذهنی بسیار به بازی	0/943
16. گفتن جمله «فقط چند دقیقه» الان تمام می‌کنم	0/942
17. ناتوانی در کاهش زمان انجام بازی	0/942
18. سعی در مخفی کردن زمان انجام بازی	0/943
19. ترجیح انجام بازی به کنار دیگران بودن	0/943
20. افسردگی و بدخلقی در هنگام آنلاین نبودن و احساس راحتی در هنگام آنلاین بودن	0/943

## بحث

پژوهش حاضر به منظور هنجاریابی و تعیین ویژگی‌های روانسنجی نسخه فارسی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین انجام شد. نتایج حاصل از تحلیل عامل اکتشافی، دو عامل مشکلات اجتماعی و خلقی و اختلال در عملکرد تحصیلی و

شغلی را برای پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین به دست داد. عامل یک (مشکلات اجتماعی و خلقی)، بیشترین سهم را در تبیین واریانس بر عهده داشت (50/86) و عامل دیگر (اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی) 6/15 واریانس را تبیین کرد.

مشکلات اجتماعی و خلقی شامل مشکل در برقراری ارتباط با افراد غیر آنلاین، افسرده بودن و بدخلقی در زمان آفلاین بودن و احساس آرامش و راحتی در هنگام انجام بازی‌های آنلاین است. این یافته با نتایج پژوهش‌های گوناگونی<sup>1</sup> و دوگان<sup>2</sup> و چو<sup>3</sup> و فن<sup>4</sup> (17، 18) تا حدودی همسو است که نشان دادند کمبود حمایت اجتماعی و خانوادگی یکی از عوامل مهم اعتیاد به اینترنت است. این مطالعات همچنین نشان دادند که افراد معتاد به بازی‌های آنلاین در برقراری روابط غیر آنلاین مشکل دارند و معمولاً تعاملات آنلاین را ترجیح می‌دهند که این خود باعث کاهش دریافت محبت و صمیمیت از سوی خانواده می‌گردد.

اختلال در عملکرد تحصیلی و شغلی شامل کاهش بازده شغلی، از دست دادن شغل به علت اعتیاد به بازی و ناتوانی در انجام تکالیف درسی است. یافته پژوهش حاضر با پژوهش ویدیان<sup>5</sup> و مک موران<sup>6</sup> (19) که شش عامل به نام‌های برجستگی، استفاده بیش از حد، بی‌توجهی به وظایف شغلی، فقدان کنترل، مشکلات اجتماعی و تأثیر بر عملکرد را به عنوان عوامل مهم در پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ می‌دانستند و همچنین تحقیق فیوراوانتی<sup>7</sup> و همکاران (20) که در این رابطه به سه عامل مشکل در عملکرد اجتماعی، ناتوانی در برقراری روابط درازمدت و ناتوانی در کنترل تکانه اشاره داشته‌اند، تا حدودی هماهنگ است.

در مطالعه دیگری نیز چانگ و لاو<sup>8</sup> (21) با استفاده از روش تحلیل عاملی، سه عامل مشکلات اجتماعی، اختلال در عملکرد و علائم ترک را عوامل مهم پرسش‌نامه اعتیاد اینترنتی یانگ معرفی کردند، که تا حدی با نتایج تحقیق حاضر همسو است. یعنی هر دو پرسش‌نامه بر تأثیر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در عملکرد اجتماعی و شغلی تأکید دارند.

در این پژوهش برای بررسی روایی ملاک پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین، از دو گروه افراد معتاد و غیر معتاد به بازی‌های آنلاین استفاده شد و تفاوت معنی‌داری در میانگین نمرات این دو گروه در پرسش‌نامه مذکور مشاهده

گردید. همچنین به منظور بررسی روایی همزمان، همبستگی بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و اعتیاد اینترنتی محاسبه شد و با توجه به ضریب همبستگی بالا می‌توان گفت که این دو متغیر همپوشی زیادی با یکدیگر دارند. این نتایج با پژوهش لمنز<sup>9</sup>، والکنبرگ<sup>10</sup> و پیتر<sup>11</sup> (22) و پژوهش پنگ<sup>12</sup> و لیو<sup>13</sup> (23) و پژوهش زاج<sup>14</sup>، کریستی<sup>15</sup> و تامی<sup>16</sup> (24) هم راستا است.

به منظور بررسی همبستگی درونی سؤالات پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از آلفای کرونباخ استفاده شد که برای پرسش‌نامه مذکور ضریب آلفای کرونباخ 0/95 به دست آمد. این یافته با نتایج پژوهش کیم و همکاران (3) که ضریب آلفای کرونباخ 0/9 را به دست آوردند، هماهنگ است. ضرایب آلفای کرونباخ به دست آمده در دو نسخه فارسی و لاتین بالاتر از 0/7 بوده که این نشان دهنده ثبات درونی قابل قبول ماده‌های این پرسش‌نامه است. تفاوت جزئی در ضریب آلفای کرونباخ در دو نمونه اصلی و فارسی شاید به علت آیت‌های ترجمه شده، تفاوت فرهنگی و جمعیت هدف باشد. یکی از نتایج جالب توجه در این تحقیق، شیوع بیشتر اعتیاد به بازی‌های آنلاین در دانشکده‌های فنی و مهندسی و علوم بود. در بین دانشجویان دانشکده مهندسی نیز، دانشجویان رشته‌های کامپیوتر، برق و عمران بیشترین میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان دادند.

با توجه به جدید بودن موضوع و به خصوص این که پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد استفاده در این پژوهش، برای اولین بار به کار می‌رود، پیشنهاد می‌شود این پرسش‌نامه در پژوهش‌های دیگری، در سایر مناطق کشور و در مکان‌هایی که احتمال حضور افراد معتاد به بازی آنلاین بیشتر است، مثل کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها انجام گیرد.

از محدودیت‌های این مطالعه این است که پژوهش بر روی دانشجویان کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز صورت گرفت، بنابراین تعمیم نتایج آن به دانشجویان و افراد مناطق دیگر باید با احتیاط صورت گیرد. همچنین، یافته‌های این پژوهش مبتنی بر داده‌های به دست آمده از مقیاس‌های گزارش شخصی هستند و در چنین مواردی، امکان وقوع

<sup>9</sup> Lemmens

<sup>10</sup> Valkenburg

<sup>11</sup> Peter

<sup>12</sup> Peng

<sup>13</sup> Liu

<sup>14</sup> Zach

<sup>15</sup> Christy

<sup>16</sup> Tommy

<sup>1</sup> Gunuc

<sup>2</sup> Dogan

<sup>3</sup> Chou

<sup>4</sup> Fen

<sup>5</sup> Widyanto

<sup>6</sup> Murran

<sup>7</sup> Fioravanti

<sup>8</sup> Law



6. Ng B, Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming. *Cyber psychol Behav.* 2005; 8: 110-113.
7. Park K, Kim Y, Cho B. Prevalence of internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence.* 2008; 43 (172):895-909.
8. Xu Z, Turel O, Yuan Y. Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *Eur J Inform Syst.* 2012; 321-340.
9. Wang E, Wang M. Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Behav soc netw.* 2013; 16: 843-849.
10. Lee B, Stapinski L. Seeking safety on the internet: Relationship between social anxiety and problematic internet use. *J anxiety disord.* 2012; 26: 197-205.
11. Han D, Lyoo I, Renshaw P. Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *J Psychiatr Res.* 2012; 46: 507-515.
12. American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: Author; 2013.
13. Beshlideh K. *Research methods and statistical analysis, SPSS and AMOS research examples*. Ahvaz: Shahid chamran university press; 2014. [Persian]
14. Whang L, Chang Y. Psychological analysis of online game users. *Hum-comput interact.* 2002; 2: 329-333.
15. Young K. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder", *Cyber Psychol Behav.* 1996. 1(3): 237-244.
16. Alavi S, Eslami M, Merati M, Najafi M, janatifard F, Rezapour H. The psychometric properties of Young internet addiction among students. *Behav Sci.* 1388; 4(3): 183-189. [Persian]
17. Selim Gunuc, Ayten Dogan. The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Comput Hum Behav.* 2013; 29: 2197-2207
18. Mei-Ju Chou, Chiou-Fan Fen. Parent-Child Play within Information Technology: A Quest for Quality Family Atmosphere. *Soc Behav Sci.* 2014 ;122: 273-282.

سوگیری وجود دارد. بنابراین پیشنهاد می شود که این پژوهش در نمونه های دیگر و با روش های چند ابزاری تکرار شود. به طور کلی می توان گفت که پرسش نامه اعتیاد به بازی های آنلاین دارای روایی و پایایی مناسب و قابل قبولی است و می تواند به عنوان یک ابزار مفید برای سنجش اعتیاد به بازی های آنلاین در جمعیت عادی مورد استفاده قرار گیرد. در واقع استفاده از این پرسش نامه در شناسایی اعتیاد به بازی های آنلاین، راه را جهت برآورد وسعت و عوامل زمینه ساز این اختلال باز می کند، که در پی آن می توان با طراحی مداخلات مناسب از جمله آگاهی دادن به دانشجویان و دست اندر کاران در زمینه علائم و عواقب اعتیاد به بازی های آنلاین و سعی در جهت دهی صحیح استفاده از اینترنت در میان کاربران، به پیشگیری و کنترل موثر این اختلال پرداخت.

### سپاسگزاری

بدین وسیله از آقای دکتر امیر مشهدی و آقای علیرضا بدری که در ترجمه پرسش نامه مذکور همکاری داشتند، صمیمانه تشکر و قدردانی می شود. [این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول است]. [بنا به اظهار نویسنده مسئول مقاله، حمایت مالی از پژوهش و تعارض منافع وجود نداشته است].

### منابع

1. Kuss D, Griffiths M. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int j ment health.* 2012; 10(2):278-296.
2. Griffiths M. The role of context in online gaming excess and addiction. *Health Addict.* 2010; 119-125.
3. Eun J, Namkoong k, Taeyun K, Se J. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur psychiat.* 2008; 23: 212-218.
4. Zaheer H, Glenn A, Williams B, Mark D. An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Comput hum behav.* 2015; 50: 221-230.
5. Yen J, Yen C, Chen C, Wang P, Chang Y, Ko C. Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Behav Soc Netw.* 2012; 15: 7-12.

19. Widyanto L, Murran M. The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyber psychol Behav.* 2004; 7(4): 443-50.
20. Fioravanti G, Dettore D, Casale S. Adolescent Internet addiction: Testing the association between self-esteem, the perception of Internet attributes, and preference for online social interactions. *Cyber Psychol Behav Soc Netw.* 2012; 15: 318-323.
21. Chang MK, Law SP. Factor structure for young internet addiction test: A confirmatory study. *Comput Hum Behav.* 2008; 10(16): 1-23.
22. Jeroen S, Patti M, Valkenburg P. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psycho.* 2009; 12:1: 77-95
23. Peng W, liu M. Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. *Behav Soc Netw.* 2009; 3:329-333.
24. Zach L, Christy M, Tommy K. Massively multiplayer online game addiction: Instrument development and validation. *Inform manage.* 2015.

Original Article

Normalization and Examining Psychometric Properties  
of Online Game Addiction Inventory-Persian Version

Abstract

**Objectives:** The aim of the current study was to assess the psychometric properties of Online Game Addiction Inventory in under graduate students of Shahid Chamran University of Ahwaz. **Method:** Of all under graduate students in Shahid Chamran University of Ahwaz during 2014-15 academic year, 300 under graduate students from Shahid Chamran University were selected using multistage random sampling method. Samples completed Online Game Addiction Inventory and Young Internet Addiction Inventory. Cronbach's alpha was used for examining the internal consistency of Online Game Addiction Inventory. The study tool was validated using construct, criterion and convergent validity. **Results:** Cronbach's alpha was calculated 0.95 for this inventory under study. Construct validity confirmed and principal component analysis with Varimax rotation identified two factors, namely, ethical and mood problems and education and employment problems, respectively. These two factors accounted for 57% of the total variance. Independent t-test results revealed significant difference on the mean scores of online game addiction between the two addicted and normal groups. The results showed a significant difference in a rate of online game addiction between two groups. Convergent validity was tested by administration of Online Game Addiction Inventory and Young Internet Addiction Inventory concurrently; correlation coefficient was obtained 0.7. **Conclusion:** Current study results showed appropriate psychometric features of Online Game Addiction Inventory. Therefore, it can be used for examining online game addiction in Iran.

**Key words:** *online game addiction; Young Internet Addiction Inventory; exploratory factor analysis; psychometric properties*

[Received: 25 April 2015; Accepted: 27 September 2015]

Arash Zandipayam\*, Iran Davoudi <sup>a</sup>,  
Mahnaz Mehrabizadeh Honarmand <sup>a</sup>

\* Corresponding author: Department of Clinical Psychology, Faculty of Psychology and Education, Shahid Chamran University of Ahwaz, Ahwaz, Iran, IR.

Fax: +98611-33332618

E-mail: [zandipayam.arash@gmail.com](mailto:zandipayam.arash@gmail.com)

<sup>a</sup> Faculty of Psychology and Education, Shahid Chamran University of Ahwaz, Ahwaz, Iran.