

Validation of the Game Addiction Scale Among Adolescents

Safdar Nabi Zadeh 

Assistant Professor, Department of Psychology, University College of Omran and Toseeh (UCOT), Hamedan, Iran

Mohammad Reza Zoghi Paydar 

Associate Professor, Department of Psychology Bu-Ali Sina University, Hamedan, Iran

Sayed Ali Sharifi Fard 

MA in Clinical Psychology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran

Maryam Zolgharnin 

MA in Rehabilitation Counseling, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran

Zahra Darki 

MA in Industrial Organizational Psychology, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran

Abstract

The purpose of this research was to validate the online game addiction scale among students in Alborz city. The method of the current research was survey-descriptive. The research population included second-grade high school students in Alborz city. The research sample consisted of 374 high school students who were randomly selected using a cluster sampling method and responded to the scales of online game addiction by Khazaal et al. (2018), life satisfaction by Sharifi Fard et al. (2021), Ryff's psychological well-being (2002), and Instagram addiction by Kirkcuburun and Griffiths (2018). Data analysis was performed using Pearson correlation, exploratory and confirmatory factor analysis, and Cronbach's alpha analysis in SPSS v. 22 and LISREL v. 8.80 software. Results showed that the online game addiction scale is unidimensional. The results of

* Corresponding Author: m.r.zoghipaidar@basu.ac.ir

How to Cite: Nabi Zadeh, S., Zoghi Paydar, M. R., Sharifi Fard, S. A., Zolgharnin, M., Darki, Z. (2025). Validation of the Game Addiction Scale Among Adolescents, *Journal of New Media Studies*, 11(43), 201-230. DOI: 10.22054/nms.2026.74870.1601

the confirmatory factor analysis also confirmed the single-factor structure of the instrument. Convergent validity was demonstrated through a correlation with Instagram addiction of 0.47 ($p < 0.01$), and divergent validity was shown through correlations with life satisfaction (-0.39) and well-being (-0.37) ($p < 0.01$). The reliability of the online game addiction scale was 0.83 using Cronbach's alpha and 0.74 using the retest method. According to the obtained findings, it can be concluded that Khazaal et al.'s online game addiction scale has acceptable psychometric properties in an adolescent sample and can be used in the field of behavioral addiction studies, including adolescent game addiction.

Extended Abstract:

Introduction

Gaming has become one of the central recreational activities for children, adolescents, and, increasingly in recent decades, adults. With the rapid advancement of digital technology and the widespread availability of the internet, engagement in computer-based games has grown substantially, especially among younger populations (Prevratil et al., 2022). Psychological assessments are essential for evaluating behavioral and emotional variables, and given the growing popularity of computer-based and online games among diverse age groups, including older adults (Statista, 2022), the assessment of gaming addiction has gained considerable importance. Over the past decade, substantial research has been conducted on online gaming addiction and internet gaming disorder—two closely related concepts—part of which has focused on developing and validating reliable assessment tools (Khazaal et al., 2018). Considering that gaming constitutes a significant part of daily life for many individuals, particularly adolescents, having access to valid, reliable, culturally relevant, and time-efficient instruments for assessing gaming addiction is crucial. Children and adolescents, who represent the largest proportion of computer-game users, are at higher risk of experiencing psychological and social consequences associated with excessive gaming. Therefore, the need for a short, psychometrically sound, and culturally appropriate tool is evident. Given the prevalence of gaming in Iran and the lack of recently standardized instruments tailored to the Iranian cultural context, the present study aimed to validate and

establish normative data for a gaming addiction scale among adolescents.

Method

This study employed a descriptive–survey design. The statistical population consisted of all middle and high school students in Alborz Province, from which a sample of 400 students was selected using cluster sampling. After removing 26 outlier cases, the final sample included 374 participants. All adolescents in the sample played computer games at least three times per week for two to three hours per session. Data were collected by distributing the survey link through class social network channels. The instruments included the Online Gaming Addiction Scale developed by Lemmens et al. (2009), the Instagram Addiction Scale (Kircaburun & Griffiths, 2018), Ryff's (1979) Psychological Well-being Scale, and the Single-Item Life Satisfaction Scale by Sharifi Fard et al. (2021).

Results

Of the total participants, 228 (61%) were boys and 146 (39%) were girls. Exploratory factor analysis was conducted using principal component analysis with varimax rotation on the seven items of the gaming addiction scale. Based on eigenvalues greater than one, a single-factor structure emerged, accounting for approximately 51% of the total variance in gaming addiction. Convergent validity was supported by a significant positive correlation between the gaming addiction scale and the Instagram addiction scale ($r = 0.47$, $p < 0.01$). Divergent validity was examined through correlations with psychological well-being and life satisfaction. As expected, gaming addiction was negatively and significantly correlated with both psychological well-being ($r = -0.37$, $p < 0.01$) and life satisfaction ($r = -0.39$, $p < 0.01$), supporting the scale's discriminant validity. Reliability analyses showed satisfactory coefficients: Cronbach's alpha was 0.83, and test–retest reliability was 0.74, indicating good internal consistency and temporal stability. Analysis of gender differences revealed no statistically significant difference in gaming addiction scores between boys and girls ($p > 0.05$).


Conclusion

The findings demonstrate that the gaming addiction scale possesses strong psychometric properties within the adolescent population. These results are consistent with previous studies confirming the psychometric adequacy of gaming-related assessment tools (Khazaal et al., 2018) and align with research by Whang and Chang (2002) and Anuthawarn (2008) on the characteristics and correlates of gaming addiction. Similar to other behavioral addictions, such as addiction to social networking platforms (e.g., Instagram), gaming addiction is characterized by excessive time investment driven by uncontrollable urges, which can lead to adverse real-life consequences. Online games, due to their engaging and immersive nature, particularly attract children and adolescents, who are developmentally more prone to emotional reactivity and impulsivity. High levels of involvement in gaming may cause neglect of academic responsibilities, reduced school performance, and interpersonal conflicts with family members and peers (Rosyid et al., 2019). Considering the increasing prevalence of computer-based gaming and the potential benefits and harms associated with it (Rosyid et al., 2019), as well as the practical advantages of the present scale—such as short administration time, ease of scoring, and clear interpretability—the validated scale can serve as a useful and appropriate tool for assessing gaming addiction among Iranian adolescents.

Keywords: Computer Game; Game Addiction; Psychological Measures; Validation; Adolescents.



اعتباریابی مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان

- صفدر نبی‌زاده  استادیار گروه روانشناسی، دانشکده علوم انسانی، موسسه آموزش عالی عمران و توسعه، همدان، ایران
- محمد رضا ذوقی پایدار  * دانشیار گروه روانشناسی، دانشکده علوم اقتصادی و اجتماعی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران
- سیدعلی شریفی فرد  کارشناسی ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران
- مریم ذوالقرنین  کارشناسی ارشد مشاوره توان‌بخشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران
- زهرا درکی  کارشناسی ارشد روان‌شناسی صنعتی سازمانی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز، تهران، ایران

چکیده

این پژوهش باهدف اعتباریابی مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان دانش‌آموز شهر البرز انجام شد. روش پژوهش حاضر پیمایشی- توصیفی بود. جامعه آماری شامل دانش‌آموزان مقطع دوم متوسطه شهر البرز بود. نمونه پژوهش مشتمل بر ۳۷۴ نفر از دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه بود که به‌صورت تصادفی خوشه‌ای انتخاب شده و به مقیاس‌های اعتیاد به بازی خزل و همکاران (۲۰۱۸)، رضایت از زندگی شریفی فرد و همکاران (۱۴۰۰)، بهزیستی روان‌شناختی ریف (۲۰۰۲) و اعتیاد به اینستاگرام کایرکابورن و گریفیتس (۲۰۱۸) پاسخ دادند. تحلیل داده‌ها با روش‌های همبستگی پیرسون، تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی و تحلیل آلفای کرونباخ انجام شد. یافته‌ها نشان داد که مقیاس اعتیاد به بازی، تک عاملی است. یافته‌های تحلیل عاملی تأییدی نیز ساختار تک عاملی ابزار را تأیید کرد. روایی همگرا از طریق همبستگی با مقیاس اعتیاد به اینستاگرام ۰/۴۷ به دست آمد ($p < ۰/۰۱$) و روایی واگرا نیز از طریق همبستگی با مقیاس‌های رضایت از زندگی و بهزیستی به ترتیب ۰/۳۹- و ۰/۳۷- به دست آمد ($p < ۰/۰۱$). پایایی مقیاس اعتیاد به

۲۰۶ | فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین | سال یازدهم | شماره ۴۳ | پاییز ۱۴۰۴

بازی نیز با روش آلفای کرونباخ ۰/۸۳ و با روش بازآزمایی ۰/۷۴ به دست آمد. با توجه به یافته‌های به دست آمده می‌توان نتیجه گرفت که مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین خزل و همکاران در نمونه نوجوانان از ویژگی‌های روان‌سنجی قابل قبولی برخوردار است و در حوزه مطالعات اعتیاد رفتاری از جمله اعتیاد به بازی نوجوانان می‌توان از آن استفاده کرد.

کلیدواژه‌ها: بازی رایانه‌ای، اعتیاد به بازی، سنجه‌های روان‌شناختی، اعتباریابی، نوجوانان.

مقدمه

در دهه اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به یکی از محبوب‌ترین فعالیت‌ها در میان نوجوانان تبدیل شده است و این گروه سنی زمان زیادی را صرف انجام این بازی‌ها به صورت فردی و یا گروهی می‌کنند. با گسترش تلفن‌های همراه هوشمند، بازی‌ها به طور گسترده و به شکل آنلاین و آفلاین در دسترس همه قرار گرفته و یکی از اصلی‌ترین بخش‌های صنعت برنامه‌های چندرسانه‌ای در سراسر جهان تبدیل شده‌اند (Almourad et al., 2020). با افزایش بازی‌هایی که می‌توان با دستگاه‌های مختلف مانند رایانه، تلفن و تبلت بازی کرد، تحقیقات در مورد جنبه‌های مثبت و منفی این بازی‌ها نیز افزایش یافته است (Zurita-Ortega et al., 2018). تحقیقات نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای فعال می‌توانند منبع انگیزشی برای پیروی از یک سبک زندگی فعال باشند و ممکن است به بهبود شاخص‌های سلامت در نوجوانان و حتی بزرگسالان کمک کنند. در کنار اثرات مثبت، بازی‌های رایانه‌ای مشکلات زیادی را برای سلامت روانی، جسمی و اجتماعی نوجوانان ایجاد می‌کنند، چراکه صرف زمان بیش از حد برای این بازی‌ها به طور مداوم منجر به رفتار اعتیادگونه و ایجاد یک سبک زندگی بی‌تحرک می‌شود (Christakis, 2019). در سال‌های اخیر با عمومی شدن اینترنت، گرایش افراد به ویژه کودکان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای به صورت چشم‌گیری افزایش یافته است (منصوری و فرهادی، ۱۳۹۸؛ Prevratil et al., 2022). مبتنی بر آمارهای جهانی در سال ۲۰۲۱ تعداد سه میلیارد نفر از مردم جهان بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای بودند که پیش‌بینی‌ها نشان می‌دهد این تعداد از سال ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۴ به ۳/۳۲ میلیارد نفر در سراسر جهان خواهد رسید (Statista, 2022).

اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اختلال رسمی در راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی^۱ طبقه‌بندی نشده است اما اخیراً مقوله‌ای با عنوان اختلال

1. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)

بازی‌های اینترنتی در طبقه اختلالات ایذایی، کنترل تکانه و سلوک^۱ باهدف ایجاد پژوهش‌های بیشتر اضافه شده است. این طبقه مختص افرادی است که به‌طور پیوسته از اینترنت برای بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند تا حدی که در روابط اجتماعی و عملکرد شغلی آن‌ها تداخل ایجاد می‌شود (انجمن روان‌پزشکی آمریکا، ۲۰۱۳).

پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌ها (آنلاین و آفلاین) را می‌توان در سه طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد فیزیکی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده یا مشارکت اجتماعی کم) و مشکلات حرفه‌ای و علمی (از دست‌دادن کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (Burén et al., 2018؛ شریفی‌فرد و همکاران، ۱۳۹۹). مطالعات نشان می‌دهند افراد معتاد به بازی‌های مبتنی بر رایانه (به‌ویژه آنلاین) در مقایسه با افراد عادی بیشتر مشکلات هیجانی دارند، بیشتر نگران هویتشان هستند و در رابطه با همسالان احساس ایمنی کمتری دارند. این نگرانی‌ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی‌های درونی آن‌ها، می‌تواند روابط سطحی و ناپایدار ایجاد کند که بهزیستی و رضایت از زندگی آن‌ها را مورد تأثیر قرار دهد (Casale & Fioravanti, 2018). بر اساس آمارها، از جمعیت کشور ۳۸ میلیون نفر از بازی‌های دیجیتال استفاده می‌کنند که ۲۱ درصد از جمعیت کاربران را کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۷ درصد را نوجوانان ۱۲ تا ۱۶ سال و ۳۶ درصد را جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال تشکیل می‌دهد (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۱۴۰۰). در گزارش اطلاعات بازی‌ها در سال ۱۴۰۰ در مورد بازی رایانه‌ای نشان می‌دهد بالغ‌بر ۶ میلیون و ۳۰۰ هزار نفر از رایانه برای بازی استفاده کرده‌اند. بررسی بازی‌های وابسته به تلفن همراه هوشمند نیز در سال ۱۴۰۰ نشان داد بالغ‌بر ۳۲ میلیون نفر کاربران بازی‌های مبتنی بر تلفن هوشمند هستند؛ بنابراین تعداد زیاد کاربران بازی‌های دیجیتال را

۱. در آخرین طبقه‌بندی اختلالات روانی (DSM-5)، این طبقه از اختلالات روانی، با نقص در خویشتن‌داری هیجان‌ات و بروز رفتارهای تخریب‌گر مشخص می‌شوند. این اختلالات باعث می‌شوند که فرد حقوق دیگران را نقض کند و مثلاً از طریق پرخاشگری یا تخریب اموال. همچنین فرد هنگامی اجتماعی را نیز رعایت نمی‌کند و در برابر صاحبان قدرت دست به مخالفت می‌زند.

کودکان، نوجوانان و جوانان تشکیل می‌دهند که این امر سبب نگرانی والدین و مسئولین حوزه‌ی سلامت روان شده است.

کودکان و نوجوانان آمریکایی سنین ۸ تا ۱۸ سال نیز تقریباً هفت الی هفت و نیم ساعت در روز را صرف رسانه‌های الکترونیکی گوناگون می‌کنند که این موضوع موجب حذف و کاهش فعالیت‌های مفید دیگر مانند ورزش، ارتباط با خانواده، مطالعه و موارد مشابه دیگر می‌گردد (انجمن سرگرمی نرم‌افزار^۱، ۲۰۱۸). تفاوت‌های جنسیتی در الگوهای پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای مشاهده شده است. به‌طور کلی، پسرها، هم در خانه هم در کلپ‌ها، بیشتر از دخترها بازی می‌کنند که البته این فاصله در سال‌های اخیر بسیار کاهش یافته و بازیکنان زن ۴۵ درصد از کل بازیکنان را در ایالت متحده تشکیل می‌دهند (King & Delfabbro, 2017). در زمینه گرایش بازیکنان به بازی آنلاین دلایل فراوانی از جمله تفریح و سرگرمی (Kuss & Griffiths, 2012)، مقابله با استرس^۲ (Kang et al., 2016) و فرار از زندگی واقعی (Melodia et al., 2022) عنوان شده است.

پژوهش‌ها حاکی از برخی تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای بر اختلال‌های مختلف از جمله اختلال بیش‌فعالی/کمبود توجه (Kress et al., 2023; André et al., 2022)، اختلال افسردگی-اضطراب (Liang et al., 2019)، عملکرد ضعیف مدرسه (میرگل و همکاران، ۱۳۹۸؛ Chang & Kim, 2020)، احساس تنهایی بیشتر و تحمل پریشانی کمتر (MacDonald & Schermer, 2021; Gao et al., 2024) است. بیشتر مطالعات انجام‌شده به این نکته تأکید دارند که تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای در سایه استفاده زیاد یا اعتیادگونه از این بازی‌ها شکل می‌گیرند (Rosyid et al., 2019; Moge & Romano, 2020)؛ بنابراین اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای تولیدکننده‌ی آسیب‌های جدی روان‌شناختی و حتی خانوادگی و اجتماعی می‌باشد (Griffiths, 2005). در مقابل عنوان شده است که استفاده‌ی عادی و به‌اندازه از بازی‌های مبتنی بر رایانه نه تنها آثار

1. Entertainment Software Association

2. Coping with stress

منفی ندارند بلکه آثار مثبتی را نیز مانند افزایش خودکارآمدی و عزت نفس شامل می‌گردند (Sharma et al., 2020).

مقیاس‌ها یا آزمون‌های روان‌شناختی یکی از ابزارهای مهم برای اندازه‌گیری متغیرهای روان‌شناختی هستند (باقری شیخانگفشه و همکاران، ۱۴۰۳). در این زمینه، با توجه به محبوبیت بازی‌های مبتنی بر رایانه حتی در بین سالمندان (Yoon et al., 2021)، بررسی و اندازه‌گیری اعتیاد به بازی‌های مبتنی بر رایانه (آنلاین و آفلاین) از اهمیت بسیاری برخوردار است تا جایی که آخرین نسخه راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی یک عنوان جدید با نام اختلال بازی اینترنتی^۱ را پوشش می‌دهد که نشان از اهمیت این حوزه دارد (André et al., 2022). هم‌چنین، در طی دو دهه اخیر، در مورد اعتیاد به بازی‌های آنلاین یا اختلال بازی اینترنتی که مفهوم بسیار نزدیک به اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌باشد، مطالعاتی انجام شده است که بخشی از این مطالعات مربوط به طراحی و اعتباریابی ابزارهای مختلف در این حوزه بوده است (Khazaal et al., 2018). در زمینه ابزارهای مربوط به بازی آنلاین می‌توان به مقیاس کاربران بازی آنلاین، اشاره کرد که توسط Whang & Chang (2002) تدوین یافته است. این ابزار با ایجاد تغییراتی در مقیاس اعتیاد به اینترنت یانگ^۲ (۱۹۹۶) ساخته شده و دارای ۲۰ گویه است این ابزار در ایران مورد هنجاریابی قرار نگرفته است. یک ابزار دیگر در این حوزه پرسشنامه اعتیاد به بازی آنلاین (Anuthawarn, 2008) است. این مقیاس دارای ۲۰ گویه است و برای برآورد میزان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی-رایانه‌ای به کار می‌رود. این ابزار نیز در ایران اعتباریابی نشده است. پرسش‌نامه بازی آنلاین مشکل‌زا^۳ که پیرامون مشکلات استفاده از بازی‌های آنلاین توسط (Demetrovic et al., 2012) در ۱۸ گویه و شش عامل تدوین شده است. نظری و امینی‌منش (۱۳۹۴) در ایران به اعتباریابی این پرسش‌نامه در بین نوجوانان ایرانی پرداختند که نتایج روایی و پایایی پرسش‌نامه را مطلوب گزارش کردند.

-
1. Internet Game Addiction
 2. Young's Internet Addiction Scale
 3. Problematic Online Gaming Questionnaire

آخرین سنجه در مورد اعتیاد به بازی‌های مبتنی بر رایانه که در این پژوهش مورد توجه قرار گرفته است، مقیاس اعتیاد به بازی^۱ است. این مقیاس توسط خزل و همکاران (۲۰۱۸) مورد طراحی و اعتباریابی قرار گرفته است. گویه‌ها در طیف لیکرت ۵ درجه‌ای از ۱ (هرگز) تا ۵ (تقریباً همیشه) نمره‌گذاری می‌شود که نمرات بالاتر (۱۵ به بالا) اعتیاد به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهند این مقیاس با ۷ گویه، هفت مؤلفه رفتار اعتیادی را مورد هدف قرار می‌دهد که شامل اشتغال فکری^۲، تحمل^۳، تغییر خلق^۴، بازگشت^۵، گوشه‌گیری^۶، تعارض^۷ و مشکلات^۸ و فقدان انگیزه می‌باشد (Yılmaz & Griffiths, 2023). ویژگی‌های روان‌سنجی این ابزار توسط (Khazaal et al., 2018) روی یک نمونه بزرگ از مردان فرانسوی زبان و آلمانی زبان در کشور سوئیس بررسی شد که ویژگی و مؤلفه‌ها را مطلوب گزارش کردند. این مقیاس در کشورهای چین روی دانشجویان چینی (Liu et al., 2020)، کودکان و نوجوانان (۸ تا ۱۸ سال) مبتلا به اختلالات روان‌پزشکی در کشور سوئد (André et al., 2022) مورد بررسی و اعتباریابی قرار گرفته است که ویژگی‌های روان‌سنجی در هر دو جمعیت عادی (رده سنی بالای ۱۸ سال) و بالینی (کودکان و نوجوانان دارای اختلالات روان‌پزشکی زیر ۱۸ سال) مطلوب گزارش شده است.

سنجش و ارزیابی اعتیاد رفتاری به بازی‌های رایانه‌ای از اهمیت زیادی برخوردار است چراکه این نوع از بازی‌ها بخش عمده‌ای از زندگی روزمره تعداد قابل توجهی از کودکان و نوجوانان را در برمی‌گیرد (Oceja et al., 2023)؛ بنابراین، با در نظر گرفتن فراوانی استفاده از این بازی‌ها و این موضوع مهم که کودکان و نوجوانان بیشترین تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل می‌دهند و همچنین حساسیت دوره‌ی

-
1. Game Addiction Scale
 - 2- Saliency
 - 3- Tolerance
 - 4- Mood modification
 - 5- Relapse
 - 6- Withdrawal
 - 7- Conflict
 - 8- Problems

رشدی آنها، جهت پیشگیری از آسیب‌های جدی روانی و اجتماعی اعتیاد به بازی‌های آنلاین و به‌منظور سنجش میزان اعتیاد در گروه‌های مختلف، به ابزارهای پایا، معتبر و کوتاه نیاز است که مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین پژوهش پیش‌رو که بسیاری از شرکت‌کنندگان در زمان بسیار کوتاه می‌توانند به آن پاسخ دهند، می‌تواند یک مقیاس کاربردی و مناسب باشد، به همین علت پژوهش حاضر این نکته را موردتوجه قرار داد که باهدف کمک به صاحب‌نظران جهت درک و تسلط بیشتر بر میزان و وجوه مختلف اعتیاد به بازی، مقیاس کوتاه اعتیاد به بازی آنلاین در جمعیت نوجوانان موردبررسی و هنجاریابی قرار بگیرد. بر این اساس، پژوهش حاضر در پی پاسخ به سؤالات زیر است:

- آیا مقیاس کوتاه اعتیاد به بازی‌های آنلاین از روایی و پایایی مناسبی برخوردار است؟

- نمرات هنجار مقیاس کوتاه اعتیاد به بازی‌های آنلاین در جمعیت نوجوانان (دانش‌آموزان) چگونه است؟

روش

پژوهش حاضر از لحاظ هدف، کاربردی و از نظر روش، پیمایشی-توصیفی است. جامعه‌ی آماری تمامی مدارس شهر البرز می‌باشد که از بین آنها، به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای ابتدا دو ناحیه سپس از هر ناحیه دو مدرسه (مقطع متوسطه دوم)، از هر مدرسه، چهار کلاس انتخاب شد (در مجموع ۱۶ کلاس). تمامی مراحل به صورت تصادفی انجام شد. مبتنی بر جدول مورگان و فرمول کوکران تعداد نمونه ۳۸۴ نفر تعیین شد که پس از حذف کردن پرسشنامه‌های ناقص حجم نمونه به ۳۷۴ نفر کاهش یافت. تمامی شرکت‌کنندگان حداقل هفته‌ای سه بار و هر بار دو تا سه ساعت به بازی‌های رایانه‌ای می‌پرداختند در آخر، لینک گویه‌ها در کانال کلاس (روی پلتفرم‌های شبکه اجتماعی) قرار داده شد و توسط اجراکنندگان مدیریت می‌گردید.

مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین: این مقیاس توسط (Khazaal et al., 2018) تدوین شده و هفت گویه دارد که مبتنی بر هفت مؤلفه است: ۱. اشتغال فکری

(درگیری ذهن فرد در طول روز به بازی) ۲. تحمل (مدت زمانی که فرد باید بازی کند تا از لحاظ روانی ارضا شود) ۳. تغییر خلق (برای مثال، پرخاشگری مداوم ناشی از بازی) ۴. بازگشت (تلاش‌های ناموفق برای توقف یا کاهش زمان بازی) ۵. گوشه‌گیری (میزان ناراحتی و انزوای فرد هنگامی که دسترسی به بازی ندارد) ۶. تعارض (جهت سنجش میزان درگیری و تعارضات فرد پس از بازی) ۷. فقدان انگیزه (برای مثال، مداخله منفی در ابعاد تحصیلی و کاری) است. گویه‌ها روی طیف لیکرت پنج‌درجه‌ای از هرگز (۱)، به ندرت (۲)، گاهی اوقات (۳)، اغلب (۴) و تقریباً همیشه (۵) نمره‌گذاری می‌شود. برای محاسبه‌ی نقطه برش هر بعد، اگر آزمودنی گزینه ۴ یا ۵ را انتخاب کند در آن بعد نقطه برش را برای اعتیاد به دست آورده است. برای محاسبه‌ی نقطه برش کلی که ملاک اعتیاد به بازی است مجموع کل امتیازات حاصل از ۷ گویه را به تعداد گویه‌ها که ۷ است تقسیم می‌کنیم و در صورتی که حاصل آن ۴ یا ۵ شود می‌توان گفت که فرد دارای اعتیاد به بازی است (Khazaal et al., 2018). در پژوهش حاضر روایی همگرایی این مقیاس از طریق همبستگی با مقیاس اعتیاد به اینستاگرام $0/47$ به دست آمد ($p < 0/01$) و روایی واگرایی نیز از طریق همبستگی با مقیاس‌های رضایت از زندگی و بهزیستی به ترتیب $-0/39$ و $-0/37$ به دست آمد ($p < 0/01$). پایایی مقیاس اعتیاد به بازی نیز با روش آلفای کرونباخ $0/83$ به دست آمد.

مقیاس اعتیاد به اینستاگرام: مقیاس اعتیاد به اینستاگرام شامل ۱۵ سؤال است که توسط (Kircaburun & Griffiths, 2018) با استفاده از اصلاح مقیاس اعتیاد به اینترنت یانگ ساخته شده است. این مقیاس دارای ۱۵ گویه است که روی طیف لیکرت ۶ درجه‌ای از هرگز (۱) تا همیشه (۶) نمره‌گذاری می‌شود. بازه‌ی نمرات بین ۱۵ تا ۹۰ می‌باشد. نقاط برش نیز عبارت‌اند از: عدم اعتیاد (۱۵-۳۷)، اعتیاد خفیف (۳۸-۵۸)، اعتیاد متوسط (۵۹-۷۳) و اعتیاد شدید (بیش از ۷۳). این مقیاس از دو خرده مقیاس تشکیل شده است: اثر اجتماعی و اجبار. خرده مقیاس اثر اجتماعی به تأثیرات منفی استفاده اعتیاد آور از اینستاگرام در روابط اجتماعی و موقعیت‌های زندگی واقعی

افراد و اجبار به افزایش نیاز به استفاده از اینستاگرام و فراوانی فراموش کردن زمان ورود به اینستاگرام اشاره دارد. ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس و خرده مقیاس‌ها به ترتیب ۰/۹۰، ۰/۸۶ و ۰/۸۵ به دست آمد (Kircaburun & Griffiths, 2018). در مطالعه حاضر پایایی مقیاس اعتیاد به اینستاگرام به روش آلفای کرونباخ برای مؤلفه‌های اثر اجتماعی و اجبار به ترتیب برابر ۰/۸۷ و ۰/۸۳ و برای کل مقیاس ۰/۸۴ به دست آمد.

مقیاس بهزیستی روان‌شناختی ریف^۱: مقیاس بهزیستی روان‌شناختی ریف، توسط (Riff, 1979) طراحی و در سال ۲۰۰۲ مورد تجدیدنظر قرار گرفته است. شش مؤلفه شامل استقلال^۲، تسلط محیطی^۳، رشد شخصی^۴، روابط مثبت با دیگران^۵، هدفمندی در زندگی^۶ و پذیرش خود^۷ را اندازه‌گیری می‌نماید. کوتاه‌ترین نسخه مقیاس بهزیستی ۱۸ سؤال می‌باشد که در ایران طراحی و اعتباریابی شده است (خانجانی و همکاران، ۱۳۹۳). این مقیاس نوعی ابزار خودسنجی است که در یک پیوستار شش‌درجه‌ای از ۱ (کاملاً موافقم) تا ۶ (کاملاً مخالفم) نمره‌گذاری می‌شود. نمره بالاتر، نشان‌دهنده بهزیستی روان‌شناختی بهتر است. هم‌چنین، آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۸۲ و برای خرده مقیاس‌ها بین ۰/۷۰ تا ۰/۷۸ گزارش گردید که مطلوب می‌باشد (خانجانی و همکاران، ۱۳۹۳). آلفای کرونباخ مؤلفه‌های بهزیستی در این مطالعه از ۰/۷۲ تا ۰/۹۴ و آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۸۳ به دست آمد.

مقیاس رضایت از زندگی تک سؤالی^۸: این مقیاس توسط شریفی‌فرد و همکاران (۱۴۰۰) طراحی و با یک سؤال که: «این روزها زندگی خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟» در طیف ۱۱ درجه‌ای لیکرت، به نحوی که صفر (روی هم‌رفته بدترین وضع

-
1. Riff psychological well-being scale
 2. Autonomy
 3. Environmental Mastery
 4. Personal Growth
 5. Positive Relation with others
 6. Purpose in Life
 7. Self-Acceptance
 8. Single-Item Life Satisfaction Scale

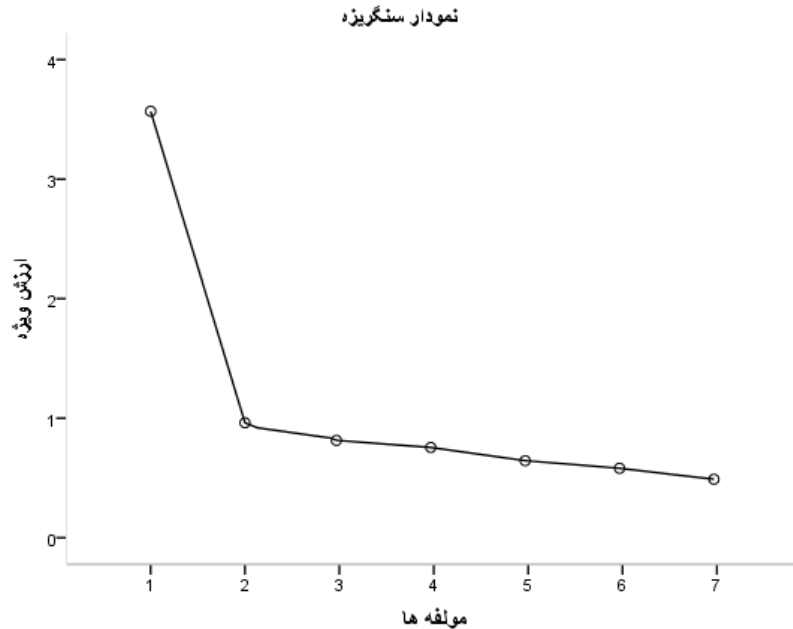
ممکن) و ۱۰ (روی هم‌رفته بهترین وضع ممکن) را نشان می‌دهد، رضایت از زندگی را موردسنجش قرار می‌دهد. ضریب همبستگی پیرسون حاصل از دوبار اجرای مقیاس ۰/۷۴ است که نشان‌دهنده‌ی پایایی مطلوب است. همچنین روایی همگرا با بهزیستی ۰/۶۱ و روایی واگرا با اضطراب و افسردگی به ترتیب ۰/۳۶ و ۰/۵۳ می‌باشد که از لحاظ روان‌سنجی مطلوب است (شریفی فرد و همکاران، ۱۴۰۰).

یافته‌ها

در پژوهش حاضر ۴۰۰ آزمودنی شرکت داشتند که با احتساب داده‌های پرت و ناقص ۳۷۴ شرکت‌کننده وارد تحلیل نهایی شدند. بر اساس نتایج، ۲۲۸ نفر (۶۱ درصد) از شرکت‌کننده‌ها، پسر و ۱۴۶ نفر (۳۹ درصد) از آن‌ها دختر بودند. از افراد موردبررسی ۳۶۶ نفر (۹۷/۸ درصد) مجرد، ۶ نفر (۱/۷ درصد) متأهل و ۲ نفر (۰/۵ درصد) متارکه کردند. میانگین و انحراف معیار سنی نمونه به ترتیب ۱۵/۴۷ و ۳/۱۴ بود. ویژگی‌های روان‌سنجی مقیاس هفت‌گویه‌ای اعتیاد به بازی (Khazaal et al., 2018) موردبررسی قرار گرفت که نتایج پایایی و روایی آن در ادامه ارائه شده است. بررسی روایی سازه (تحلیل عامل اکتشافی و تأییدی): تحلیل عاملی اکتشافی با هفت‌گویه انجام شد. نتایج اولیه تحلیل مؤلفه‌های اصلی ابزار پژوهش نشان داد که همه‌گویه‌ها دارای بار عاملی مناسب هستند و گویه‌ای از مقیاس حذف نشد. بر این اساس، مقدار کفایت نمونه‌گیری کایر-میر-الکین^۱ (۰/۸۵) و آزمون کرویت بارتلت^۲ (۹۰۲/۰۲) در سطح ۰/۰۰۱ معنادار به دست آمد. در ادامه نمودار سنگ‌ریزه مربوط به تحلیل عاملی و داده‌های مربوط به واریانس و مقادیر ویژه ارائه شد.

1. Kaiser-Meyer- Olkin

2. Bartlett's test of sphericity



نمودار ۱. نمودار سنگریزه در تحلیل عاملی گویه‌های مقیاس اعتیاد به بازی

همان‌طور که در نمودار شماره ۱ مشاهده می‌شود بارهای عاملی روی یک عامل بار بیشتری دارد و از عامل اول افت در نمودار قابل توجه نیست.

جدول ۱. تبیین واریانس کلی برای مقیاس اعتیاد به بازی

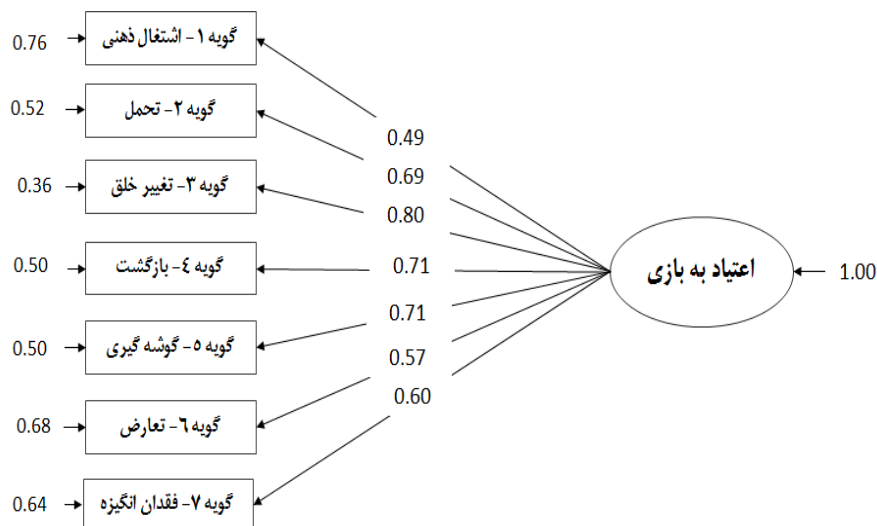
هاعامل	ارزش ویژه	واریانس	واریانس تراکمی
عامل ۱	۳/۵۶	۵۰/۹۵	۵۰/۹۵

تحلیل عامل اکتشافی به صورت تحلیل مؤلفه‌های اصلی با روش واریماکس روی ۷ گویه از مقیاس انجام شد. برای تعیین تعداد عامل‌ها از ملاک ارزش‌های ویژه بالاتر از یک استفاده شد. با توجه به داده‌های جدول ۱ نتایج نشان داد که در این مقیاس یک عامل قابل تعریف وجود دارد که به‌طور کلی حدود ۵۱ درصد از واریانس سازه اعتیاد به بازی را تبیین می‌کند.

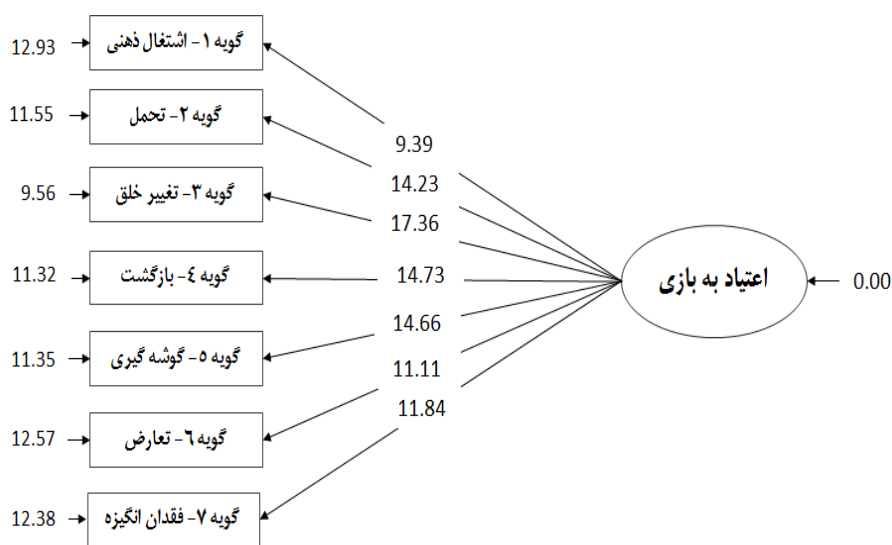
جدول ۲. ساختار عامل‌ها و بارگذاری موارد مقیاس اعتیاد به بازی (Khazaal et al., 2018)

عامل کلی	سؤالات
۰/۵۶	۱- آیا در تمام طول روز به انجام بازی یا صرف زمان روی بازی فکر می‌کنید؟ (اشتغال فکری)
۰/۷۳	۲- آیا بیشتر از آنچه قصد داشته‌اید بازی کرده‌اید یا آن را ادامه داده‌اید؟ (تحمل)
۰/۸۱	۳- آیا به هنگام انجام بازی‌ها زندگی واقعی‌تان را فراموش کرده‌اید؟ (تغییر خلق)
۰/۷۶	۴- آیا تلاش دیگران در جهت کاهش زمان صرف شده‌ی شما روی بازی‌ها با شکست مواجه شده است؟ (بازگشت)
۰/۷۵	۵. آیا زمانی که نمی‌توانستید بازی کنید، احساس اضطراب یا آشفتگی داشته‌اید؟ (گوشه‌گیری)
۰/۶۵	۶. آیا در مورد زمان صرف شده روی بازی‌ها، با دیگران (مانند خانواده و دوستان)، بحث‌وجدل داشته‌اید؟ (تعارض)
۰/۶۷	۷. آیا از فعالیت‌های مهم (مانند مدرسه، کار یا ورزش)، برای انجام بازی‌ها، چشم‌پوشی کرده‌اید؟ (فقدان انگیزه)

بر اساس داده‌های جدول ۲، گویه‌های شماره ۱ (اشتغال فکری)، ۲ (تحمل)، ۳ (تغییر خلق)، ۴ (بازگشت)، ۵ (گوشه‌گیری)، ۶ (تعارض) و ۷ (فقدان انگیزه) روی عامل کلی (اعتیاد به بازی)، بارگذاری شدند. برای تأیید شدن ارتباط گویه‌ها با سازه اصلی از تحلیل عاملی تأییدی نیز استفاده شد که نتایج آن در نمودارهای ۲ و ۳ ارائه شده است.



نمودار ۲. نتایج تحلیل عاملی تأییدی مقیاس اعتیاد به بازی در حالت استاندارد



نمودار ۳. نتایج تحلیل عاملی تأییدی مقیاس اعتیاد به بازی در حالت معناداری

یافته‌های تحلیل عاملی تأییدی و تحلیل عاملی اکتشافی مبنی بر تک عاملی بودن مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین را تأیید می‌کند و مدل به دست آمده با داده‌های پژوهش برازش مناسبی دارد. تمامی گویه‌ها نیز بار عاملی مناسب (بالای ۰/۴) دارند. گویه اول: اشتغال

اعتباریابی مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان؛ نبی‌زاده و همکاران | ۲۱۹

فکری (بار عاملی ۰/۴۹)، گویه دوم: تحمل (بار عاملی ۰/۶۹)، گویه سوم: تغییر خلق (بار عاملی ۰/۸۰)، گویه چهارم: بازگشت (بار عاملی ۰/۷۱)، گویه پنجم: گوشه‌گیری (بار عاملی ۰/۷۱)، گویه ششم: تعارض (بار عاملی ۰/۵۷) و گویه هفتم: فقدان انگیزه (بار عاملی ۰/۶۰). مقدار شاخص ریشه میانگین مربعات خطاهای تخمین^۱ نیز نشان‌دهنده برازش مناسب مدل است. چون این شاخص پایین‌تر از ۰/۸ بوده و سطح معناداری نیز کمتر از ۰/۰۵ است، بنابراین برازش مدل مورد تأیید است. سایر شاخص‌های برازش مدل نیز محاسبه شدند که در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳. مشخصه‌های نیکویی برازندگی مدل تحلیل عاملی تأییدی مقیاس اعتیاد به بازی

RMSEA	IFI	CFI	GFI	χ^2/df
۰/۰۳۸	۰/۹۷	۰/۹۸	۰/۹۶	۲/۰۸

با توجه به مشخصه‌های نیکویی برازندگی گزارش شده که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، مقادیر مربوط به سایر شاخص‌های برازندگی نیز برازش مدل را تأیید می‌کنند. برای بررسی روایی همگرا، از رابطه مقیاس اعتیاد به بازی با نمره مقیاس اعتیاد به اینستاگرام (فرم ۱۵ سؤالی) و برای بررسی روایی واگرا از همبستگی با بهزیستی روان‌شناختی و رضایت از زندگی استفاده شد که یافته‌های به‌دست آمده نشان داد ضریب همبستگی نمره اعتیاد به بازی با رضایت از زندگی ($r = -0.39, p < 0.01$) و بهزیستی روان‌شناختی ($r = -0.37, p < 0.01$) منفی و معنادار است بنابراین مقیاس حاضر از روایی واگرای مناسبی برخوردار است. همچنین ضریب همبستگی بین نمره اعتیاد به بازی و اعتیاد به اینستاگرام مثبت و معنادار است ($r = 0.47, p < 0.01$) که نشان از روایی همگرایی مقیاس اعتیاد به بازی دارد. در ادامه نیز، پایایی مقیاس به شیوه همسانی درونی (آلفای کرونباخ) و بازآزمایی محاسبه گردید و همراه میانگین و انحراف معیار در جدول ۴ ارائه شده است.

1. Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)

جدول ۴. ضرایب پایایی، میانگین و انحراف معیار اعتیاد به بازی در دختران و پسران

شاخص‌ها	جنسیت	تعداد	ضریب آلفای کرونباخ	باز آزمایی	میانگین	انحراف معیار	t	p
اعتیاد	دختر	۱۴۶	۰/۸۱	۰/۷۰**	۱۶/۹۶	۵/۸۴		
به بازی	پسر	۲۲۸	۰/۸۷	۰/۷۹**	۱۷/۷۷	۵/۵۹	-۱/۳۲	۰/۱۸۵
	کل	۳۷۴	۰/۸۳	۰/۷۴**	۱۷/۲۸	۵/۷۳		

** $p < 0.01$

یافته‌های جدول ۴ نشان می‌دهد که ضرایب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس اعتیاد به بازی ۰/۸۳ به دست آمد. ضریب همبستگی به روش باز آزمایی نیز برای کل مقیاس ۰/۷۴ به دست آمد ($p < 0.01$) که نشان از پایایی مطلوب مقیاس دارد. همچنین نتایج جدول ۵ میانگین و انحراف معیار مقیاس اعتیاد به بازی را در دختران و پسران نشان می‌دهد. طبق یافته‌های به دست آمده در مورد اعتیاد به بازی، بین دختران و پسران تفاوت معناداری وجود ندارد ($p > 0.05$). نمرات هنجار مقیاس اعتیاد به بازی در نمونه حاضر نیز مشخص شد که یافته‌های آن در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول ۵. نمرات خام و هنجاریابی شده مقیاس اعتیاد به بازی در نمونه پژوهش

نمره خام	Z نمره	نمره خام	Z نمره
۷	-۱/۷۹	۲۱	۰/۶۴
۸	-۱/۶۱	۲۲	۰/۸۲
۹	-۱/۴۳	۲۳	۰/۹۷
۱۰	-۱/۲۶	۲۴	۱/۰۲
۱۱	-۱/۰۹	۲۵	۱/۳۴
۱۲	-۰/۹۱	۲۶	۱/۵۱
۱۳	-۰/۷۴	۲۷	۱/۶۸
۱۴	-۰/۵۷	۲۸	۱/۸۶
۱۵	-۰/۳۹	۲۹	۲/۰۳
۱۶	-۰/۲۲	۳۰	۲/۲۱
۱۷	-۰/۰۴	۳۱	۲/۳۸
۱۸	۰/۱۲	۳۲	۲/۵۵

نمره خام	Zنمره	نمره خام	Zنمره
۱۹	۰/۲۹	۳۳	۲/۷۳
۲۰	۰/۴۷	۳۴	۲/۹۰

با توجه به یافته‌های جدول ۵، هنجاریابی نمره ۱۱ یک انحراف معیار از میانگین پایین‌تر است و به‌عنوان نقطه ۲۵ درصدی، نمره ۱۷ نقطه ۵۰ درصدی و نمره ۲۴ یک انحراف بالاتر از میانگین است و به‌عنوان نقطه ۷۵ درصدی در نظر گرفته می‌شود.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش پیش رو باهدف اعتباریابی مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان دانش‌آموز صورت گرفت. این یافته با نتایج (Khazaal et al., 2018)، وانگ و چانگ (Whang & Chang, 2002) و (Anuthawarn, 2008) در زمینه اعتباریابی اعتیاد به بازی هم‌سو است.

در مورد همبستگی بین اعتیاد به بازی و اعتیاد به اینستاگرام، می‌توان گفت در کنار ویژگی جذابیت اینستاگرام و بازی‌های مبتنی بر رایانه، مؤلفه‌های اعتیاد رفتاری (ازجمله بازگشت و تحمل) در هر دو به‌صورت واضح دیده می‌شود. در تبیین اعتیاد رفتاری (Griffiths, 2005) نیز بر اساس چارچوب نظریه زیستی-روانی تأکید دارد که تمامی اعتیادهای رفتاری مؤلفه‌های مشابه دارند که منجر به دنبال کردن رفتار هدف می‌گردند. بر اساس دیدگاه (Casale, S., & Fioravanti, 2018) نیز تمایل به تأیید اجتماعی و ترس از ارزیابی منفی در شبکه‌های اجتماعی می‌تواند رفتارهای اعتیادآور را تحریک کند. بر این اساس استفاده بیش‌ازحد از اینستاگرام و یا بازی‌های آنلاین ممکن است نشان دهد که تمایلات برای پنهان کردن مشکلات درونی، تجلی بیرونی یکسانی در بروز اعتیاد به بازی‌های آنلاین و یا اینستاگرام را توجیه کند.

اعتیاد به سایت‌های شبکه اجتماعی مانند اعتیاد به بازی و یا پلتفرم‌هایی مانند اینستاگرام، با گذراندن زمان زیاد روی این سایت‌ها به دلیل اشتیاق غیرقابل‌کنترلی همراه است که منجر به پیامدهای منفی در زندگی واقعی می‌شود (Yoon et al.,

2021). برای مثال، افراد وابسته به اینستاگرام با صرف زمان زیاد روی لایوها، ویدیوها و عکس‌ها و نیز مرور کامنت‌ها نمی‌توانند روابط مطلوب در دنیای واقعی را ایجاد یا حفظ کنند. در این مورد، افراد مهم زندگی‌شان به دلیل بی‌توجهی و همراه نشدن با جمع‌نگاهی انتقادی و شکایت‌جویانه نسبت به آن‌ها پیدا می‌کنند و این می‌تواند منجر به ایجاد مشکلات بین فردی شده یا آن را تشدید نماید. همین‌طور، اعتیاد به بازی آنلاین ناشی از جذابیت و ویژگی‌درگیرکنندگی بالای این بازی‌ها، به‌ویژه در کودکان و نوجوانان که نسبت به دوره‌های تحولی دیگر، ابعاد هیجانی‌تر و تکانشی‌تری دارند و وقت بیشتری را صرف بازی‌ها می‌کنند، منجر به جاماندن از فعالیت‌های مهم دیگر از جمله تکالیف مدرسه و پیشرفت تحصیلی و تعارض در ارتباط با اعضای خانواده و دوستان می‌گردد (Rosyid et al., 2019).

از سوی دیگر، مطالعه کاسال و فیورانتی (۲۰۱۸)، همسو با مطالعه پیش‌رو، همبستگی منفی بین اعتیاد به بازی با بهزیستی و رضایت از زندگی را تأیید کرده است. در تبیین همبستگی بین اعتیاد به بازی با بهزیستی و رضایت از زندگی می‌توان گفت که اعتیاد به بازی، به چند دلیل منجر به کاهش بهزیستی و رضایت از زندگی می‌شود: صرف زمان زیاد روی بازی‌ها؛ تنش و پرخاشگری به دلیل خستگی یا شکست در بازی‌ها؛ مشکلات خواب (Griffiths, 2005)، جاماندن از فعالیت‌های مهم مانند پیشرفت تحصیلی (میرگل و همکاران، ۱۳۹۸) که پیامدهای منفی دیگری از جمله احساس عدم شایستگی را به همراه دارد؛ اختلال در روابط بین فردی با خانواده و دوستان که در نهایت می‌تواند منجر به تعارضات بین فردی، مشاجره‌ها، انزوا و حتی احساس تنهایی گردد (MacDonald & Schermer, 2021). در این زمینه، تمرکز روی بازی و هدف بازی و به‌طور موازی عدم توجه به موقعیت و اتفاقات اطراف می‌تواند منجر به برانگیختن خشم اطرافیان (برای مثال پدرمادر یا دوستان) گردد و مشکلات مختلفی در زندگی فردی و اجتماعی ایجاد کند که بر بهزیستی نوجوانان تأثیر منفی بگذارد (Moge & Romano, 2020). طبق نظر (Khazaal et al., 2018) عوامل

چالش‌زای روانی-اجتماعی فرد را مستعد ایجاد علائم روانی و رفتاری مرتبط با اعتیاد به بازی می‌کند و از این دیدگاه هم وضعیت روان‌شناختی فرد و هم محیط اجتماعی تأثیر مهمی در اعتیاد به بازی و افزایش مشکلات رفتاری دارد. از سویی (Kuss & Griffiths, 2012) نیز معتقدند که اعتیاد به بازی با مجموعه‌ای از مشکلات مختلف مرتبط است که به‌طور قابل‌توجهی بر زندگی فرد تأثیر می‌گذارد. مشکلات روان‌شناختی مانند اضطراب، احساس تنهایی و انزوا و فرد را بیشتر درگیر بازی کرده و رفتار اعتیادگونه بر بهزیستی او تأثیر منفی می‌گذارد.

در ادامه بررسی نمرات هنجار مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان دانش‌آموز موردبررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد که دامنه نمرات بین ۷ تا ۳۴ و نقطه ۵۰ درصدی مقیاس نمره ۱۷ بود. نقطه ۲۵ درصدی نمره ۱۱ و نقطه ۷۵ درصدی نیز نمره ۲۴ بود. در مجموع نمرات به‌دست آمده در جمعیت نوجوانان با طیف مقیاس (دامنه ۷ تا ۳۵ و میانگین ۱۷/۲۸) نیز منطبق بود. به این ترتیب نتایج کلی تحلیل نشان داد که مقیاس اعتیاد به بازی در نمونه حاضر از روایی و پایایی مناسبی برخوردار است. در این پژوهش، هر گویه از مقیاس اعتیاد به بازی نماد یک مؤلفه بود. مؤلفه‌ها به ترتیب عبارت‌اند از: اشتغال فکری، تحمل، تغییر خلق، بازگشت، گوشه‌گیری، تعارض و فقدان انگیزه. این مؤلفه‌ها نشان‌دهنده تأثیرات گسترده اعتیاد به بازی بر وضعیت روان‌شناختی بازیکنان است. هم‌چنین، طبق مطالعه شریفی‌فرد و همکاران (۱۳۹۹) طی دو دهه گذشته نیز، میل به انجام بازی در جوامع مختلف (از جمله ایران) افزایش یافته است. بازی‌های آنلاین به سرعت در حال تغییر هستند و در سال‌های اخیر تغییرات عمده‌ای در صنعت تولید بازی‌های مختلف در پلتفرم‌های گوناگون رخ داده است (دل‌اورپور و همکاران، ۱۴۰۰). برخی از این بازی‌ها علاوه بر مسئله اعتیاد، محتوای مخربی نیز دارند. بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای مدام در معرض خطرات بالقوه بیشتری قرار دارند. لذا به سیاست‌گذاران در سطح کلان کشور توصیه می‌شود برنامه‌های منظم جهت پایش و بررسی بازی‌های مختلف داشته باشند. پیشنهاد می‌شود بنیاد ملی

بازی‌های رایانه‌ای و وزارت آموزش و پرورش برنامه‌های منظم جهت آگاهی بخشی در مورد مشکلات اعتیاد به بازی و محتوای بازی‌ها به نوجوانان ارائه کنند؛ و به مشاوران و مراکز سلامت روان نوجوانان پیشنهاد می‌شود که هم در زمینه پیشگیری و هم در زمینه درمان اعتیاد به بازی‌های آنلاین و آفلاین از روش‌های مختلف درمانی متناسب با نوجوانان استفاده کنند.

سپاسگزاری

نویسندگان این مقاله بر خود لازم می‌دانند از اداره کل آموزش و پرورش استان البرز، کمیته اخلاق در پژوهش دانشگاه بوعلی سینا و تمامی شرکت‌کنندگانی که با حمایت و همکاری خود موجبات انجام این مطالعه و دست یافتن به نتایج علمی را میسر ساختند، نهایت قدردانی و سپاس‌گزاری را داشته باشند.

تعارض منافع

بر اساس نظر نویسندگان مقاله تعارض منافع وجود ندارد.

ORCID

Safdar Nabi Zadeh		https://orcid.org/0000-0002-6260-9343
Mohammad Reza Zoghi Paydar		https://orcid.org/0000-0002-9748-6363
Sayed Ali Sharifi Fard		https://orcid.org/0000-0001-6152-7971
Maryam Zolgharnin		https://orcid.org/0000-0002-6639-9339
Zahra Darki		https://orcid.org/0000-0002-5284-4710

منابع

- باقری شیخانگفته، فرزین؛ صالحی رج، مهرناز؛ فراهانی، حجت‌الله. (۱۴۰۳). روایی و پایایی نسخه فارسی مقیاس اختلال رسانه‌های اجتماعی در دانشجویان ایرانی. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱۰(۳۷)، ۲۲۹-۱۹۳. <https://doi.10.22054/nms.2024.69601.1448>
- خانجانی، مهدی؛ شهیدی، شهریار؛ فتح‌آبادی، جلیل؛ مظاهری، محمدعلی و شکری، امید. (۱۳۹۳). ساختار عاملی و ویژگی‌های روان‌سنجی فرم کوتاه (۱۸ سؤالی) مقیاس بهزیستی روان‌شناختی ریف در دانشجویان دختر و پسر. اندیشه و رفتار در روان‌شناسی بالینی، ۹(۳۲)، ۲۷-۳۶. https://jtbcp.riau.ac.ir/article_67.html
- دلاورپور، محمدآقا؛ آرام دهنه، احمد؛ و نیک منش، سارا. (۱۴۰۰). اعتیاد به گوشی‌های هوشمند و نقش آن در سلامت روانی کاربران نوجوان. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷(۲۸)، ۳۳۷-۳۰۵. <https://doi.org/10.22054/nms.2022.45109.794>
- شریفی فرد، سید علی؛ شصت فولادی، مهتاب؛ ذوقی پایدار، محمدرضا؛ و بروجرودی، مینا. (۱۳۹۹). بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها آسیب‌ها. چاپ اول. تهران: نشر هوشمند تدبیر.
- شریفی فرد، سیدعلی؛ ذوقی پایدار، محمدرضا؛ علی بابائی، گلناز؛ ذوالقرنین، مریم؛ و نبی‌زاده، صفدر. (۱۴۰۰). طراحی و اعتباریابی ویژگی‌های روان‌سنجی مقیاس تک سوالی رضایت از زندگی. *مطالعات فرهنگی پلیسی*، ۸(۴)، ۱۱-۱. <https://doi:10.22034/jpcs.2022.1265884.1069>
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۴۰۰). ماه‌نامه الکترونیکی مطالعات بازی، ۴، ۳-۴. بازیابی شده از: [https:// www.direc.ir](https://www.direc.ir)
- منصوری، محبوبه؛ و فرهادی، هادی. (۱۳۹۸). رابطه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، اضطراب اجتماعی و هیجانی خواهی با عملکرد تحصیلی نوجوانان: نقش تعدیل‌کنندگی خودکنترلی. *فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۹(۳)، ۹۷-۱۱۷. https://ictedu.sari.iau.ir/article_667552.html
- میرگل، احمد؛ محسنی، سحر؛ الله نظر، علی صوفی؛ و شیخ ویسی، حمید. (۱۳۹۸). بررسی رابطه اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری بر افت تحصیلی دانش آموزان دبیرستانی شهر زاهدان. *پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری*، ۴(۳۰)، ۱-۱۲. <http://ijndibs.com/article-1-1-12-30-289-fa.html>
- نظری، علی محمد؛ و امینی منش، سجاد. (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین.

نشـریه دانشگاه علوم پزشکی سـبزوآر، ۲۲(۴)، ۶۱۱-۶۰۳.
https://jsums.medsab.ac.ir/article_717.html

References

- Almourad, M. B., Mcalaney, J., Skinner, T., Pleya, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: key features from the literature. *Psychology* 53, 237–253. <https://doi.org/10.2298/PSI191029017A>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1176/appi.books.9780890425596>
- André, F., Munck, I., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). Game Addiction Scale for Adolescents-Psychometric Analyses of Gaming Behavior, Gender Differences and ADHD. *Front Psychiatry*. 9;13: 791254. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.791254>
- Anuthawarn, T. (2008). A study of the parenting relation to game addiction. A thesis submitted in partial fulfillment of arts (additionally) faculty of graduate studies Mahidol University.
- Burén, J., Nutley, S. B., Sandberg, D., Ström Wiman, J., & Thorell, L. B. (2021). Gaming and social media addiction in university students: sex differences, suitability of symptoms, and association with psychosocial difficulties. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 740867. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.740867>
- Casale, S., & Fioravanti, G. (2018). Why narcissists are at risk for developing Facebook addiction: The need to be admired and the need to belong. *Addictive Behaviors*, 76: 312-8. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.08.038>
- Chang E., & Kim B. (2020). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology*, 55(5), 822–831. <https://doi.org/10.1002/ijop.12645>
- Christakis, D. A. (2019). The challenges of defining and studying “digital addiction” in children. *JAMA* 321, 2277–2278. <https://doi.org/10.1001/jama.2019.4690>
- Demetrovic, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Kiraly, O, et al. (2012). The Development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE*, 7(5), 1-9. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417>
- Entertainment Software Association. (2018). essential facts about the computer and video game industry. Retrieved from [http:](http://)

- [//www.theesa.com/facts/pdfs/ESA-EL2018.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA-EL2018.pdf).
- Gao, B., Cai, Y., Zhao, C., Qian, Y., Zheng, R., Liu, C. (2024). Longitudinal associations between loneliness and online game addiction among undergraduates: A moderated mediation model, *Acta Psychologica*, 243, 104134, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104134>
- Griffiths, M. D. (2005). A “Components” Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <http://dx.doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Kang, M. S., Kim, Y. S., & Kim, Y. H. (2016). The effect of the daily stress of university students on game addiction: The effect of adjusting interpersonal technology. *Journal of Serv Res Stud*, 6, 65–82. <https://doi.org/10.30773%2Fpi.2020.0034>
- Khazaal, Y., Breivik, K., Billieux, J., Zullino, D., Thorens, G., Achab, S., Gmel, G., & Chatton, A. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of medical Internet research*, 20(8), e10058. <https://doi.org/10.2196/10058>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 1270–1283. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9699-6>
- Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2018). Instagram addiction and the Big Five of personality: The mediating role of self-liking. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 158-170. PMID: 29461086 PMCID: PMC6035031. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.15>
- Kress, S., Neudorf, J., Borowsky, B., & Borowsky, R. (2023). What's in a game: Video game visual-spatial demand location exhibits a double dissociation with reading speed. *Acta Psychologica*, 232, 103822. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103822>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296 <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Liang, W. J., Rong, J. R., Wang H. Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(2), 31-42. <https://doi.org/10.3389%2Fpubh.2019.00247>
- Liu, Y., Wang, Q., Jou, M., Wang, B., An, Y., & Li, Z. (2020). Psychometric properties and measurement invariance of the 7-item game addiction

- scale (GAS) among Chinese college students. *BMC psychiatry*, 20(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02830-7>
- MacDonald, K. B., & Schermer, J. A. (2021). Loneliness unlocked: Associations with smartphone use and personality. *Acta Psychologica*, 221, 103454, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2021.103454>
- Melodia, F., Canale, N. & Griffiths, M.D. (2022). The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *Int J Ment Health Addiction* 20, 996–1022. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Moge, C. E., & Romano, D.M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: the mediating roles of coping and social support, *Heliyon*, 6, (11), e05340. <http://dx.doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05340>
- Oceja, J., Villanueva-Blasco, V.J., Vázquez-Martínez, A., Villanueva-Silvestre, V., & Al-Halabí, S. (2023). Keep Playing or Restart? Questions about the Evaluation of Video Game Addiction from a Systematic Review in the Context of COVID-19. *Sustainability*, 15, 1456. <https://doi.org/10.3390/su15021456>
- Prevratil, M. J., Harwell, K.W., Boot, W. R., & Towne, T. J. (2022). Investigating the behavioral mechanisms of action video game effects in a complex transfer task. *Acta psychologica*, 230, 103718. 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103718>
- Rosyid, H. A., Fajariani, E., Adhilaga, H., & Amalia, A. (2019). The online game addiction psychology and interpersonal relationship of the engineering students. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 3(2), 75-79. <http://dx.doi.org/10.31763/businta.v3i2.88>
- Sharma, T. G., Hamari, J., Kesharwani, A., & Tak, P. (2020). Understanding continuance intention to play online games: roles of self-expressiveness, self-congruity, self-efficacy, and perceived risk. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 348–364. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1811770>
- Statista, (2022). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2021, with forecasts from 2022 to 2024. Retrieved August 26, 2022, from: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Whang L., & Chang, Y. (2002). Psychological analysis of online game users. *Human-computer interactions*, 2, 329-333.
- Yılmaz, E., & Griffiths, M.D. (2023). Children’s social problem-solving skills in playing videogames and traditional games: A systematic review. *Educ Inf Technol*, 28, 11679–11712.

<https://doi.org/10.1007/s10639-023-11663-2>

- Yoon, S., Yang, Y., Ro, E., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., & Choi, K. H. (2021). Reliability, and Convergent and Discriminant Validity of Gaming Disorder Scales: A Meta-Analysis. *Front. Psychol.* 12, 764209. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.764209>
- Zurita-Ortega, F., Chacón-Cuberos, R., Castro-Sánchez, M., Gutiérrez-Vela, F. L., and González-Valero, G. (2018). Effect of an intervention program based on active video games and motor games on health indicators in university students: a pilot study. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 15,1329. <https://doi.org/10.3390/ijerph15071329>

References (In Persian)

- Bagheri Sheykhgafshe, F., Salehi Raj, M. and Farahani, H. (2024). Validity and Reliability of the Persian Version of Social Media Disorder Scale in Iranian Students. *New Media Studies*, 10(37), 229-193. <https://doi:10.22054/nms.2024.69601.1448>
- Delavarpour, M., Aramdahaneh, A. & Nikmanesh, S. (2021). The Role of the Smartphone Addiction in Adolescence's Mental Health. *New Media Studies*, 7(28), 337-305. <https://doi:10.22054/nms.2022.45109.794>
- Digital Games Research Center. (2021). *Monthly Electronic Journal of Game Studies*, 4, 3-4. Retrieved from <https://www.direc.ir>
- Khanjani, M., Shahidi, SH., Fathabadi, J., Mazaheri, M. A., & Shokri, O. (2014). Factor structure and psychometric properties of the Ryff's scale of Psychological well-being, short form (18-item) among male and female students, *Thought and Behavior in Clinical Psychology*, 8(32), 27-36. https://jtbcpr.riau.ac.ir/article_67.html
- Mansouri, M., & Farhadi, H. (2019). The relationship between computer game addiction, social anxiety, and sensation seeking with adolescents' academic performance: The moderating role of self-control. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 9(3), 97-117. https://ictedu.sari.iau.ir/article_667552.html
- Mirgol, A., Mohseni, S., Allah-Nazar, A. S., & Sheikh-Veisi, H. (2019). Investigating the relationship between computer game addiction and academic decline among high school students in Zahedan. *New Advances in Behavioral Sciences*, 4(30), 1-12. <http://ijndibs.com/article-1-289-fa.html>
- Nazari, A., Amini Manesh, S., Moradi, A., & Farzad, V. (2015). Standardization of Online Gaming Addiction Questionnaire. *Journal of Sabzevar University of Medical Sciences*, 22(4), 603-611.

https://jsums.medsab.ac.ir/article_717.html

Sharifi Fard, S. A., Shast Foladi, M., Zoghi Paydar, M. R., & Borujerdi, M. (2020). *Computer games: Opportunities and harms*. First Edition. Tehran: Houshmand Tadbir Publishing

Sharififard, S. A., Zoghi Paydar, M. R., Ali Babaei, G., Zolgharnin, M. & Nabizadeh, S. (2022). Designing and validating psychometric properties of the Single-Question Life Satisfaction Scale. *Police Cultural Studies*, 8(4), 1-11
<https://doi:10.22034/jpcs.2022.1265884.1069>

استناد به این مقاله: نی‌زاده، صفدر، ذوقی پایدار، محمدرضا، شریفی فرد، سیدعلی، ذوالقرنین، مریم، درکی، زهرا. (۱۴۰۴). اعتباریابی مقیاس اعتیاد به بازی در نوجوانان، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱۱(۴۳)، ۲۰۱-۲۳۰.

DOI: 10.22054/nms.2026.74870.1601



New Media Studies is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License..