

اعتیاد به بازی

کداهی به ماهیت و ابزارهای سنجش

مؤلفان: دکتر احمد رضا متین سر (عضو هیأت علمی)

دکتر سارا یداللهی (پژوهنده ارشد مؤسسه سایه سار امید)

دکتر مرضیه پور صالحی نویسنده (پژوهنده ارشد مؤسسه سایه سار امید)

دکتر آذر نادری (پژوهنده ارشد مؤسسه سایه سار امید)

عنوان و نام پدیدآور	: اعتیاد به بازی: نگاهی به ماهیت و ابزارهای سنجش/مولفان احمدرضا متین‌فر... (و دیگران).
مشخصات نشر	: تهران: نسیم دانش فردا، ۱۳۹۷.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۷۲۳۵-۳۵-۵
وضعیت فهرست نویسی	: فیا
یادداشت	: مولفان احمدرضا متین‌فر، سارا یداللهی، مرضیه پورصالحی نویده، آذر نادى.
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۲۰۲-۲۰۴.
موضوع	: بازی‌های کامپیوتری - جنبه‌های روان‌شناسی
سرع	: Computer games - Psychological aspects
شناسه افزوده	: متین‌فر، احمدرضا، ۱۳۵۵-
رده‌بندی دهده	: ۱۳۹۷ الف/۶ BF۷۱۷
رده‌بندی دیویی	: ۱۵۵/۴۱۸
شماره کتابخانه ملی	: ۵۳۱۲۶۹۹

انتشارات نسیم دانش فردا



نام کتاب: اعتیاد به بازی (نگاهی به ماهیت و ابزارهای سنجش)
 نویسندگان: دکتر احمدرضا متین‌فر، دکتر مرضیه پورصالحی نویده، دکتر آذر نادى، دکتر سارا یداللهی
 نوبت چاپ: اول، ۱۳۹۷
 قیمت: ۲۳۰۰۰ تومان
 شمارگان: ۵۰۰
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۲۳۵-۳۵-۵

پخش: تهران: بزرگراه شیخ فضل‌الله نوری (غرب) بعد از پل یادگار امام، خیابان شهید چوب‌تراش، جنب ایستگاه مترو، کوچه شهید رئیسی، پلاک ۳، سازمان فضای مجازی سراج
 تهران: خیابان ستارخان، خیابان حبیب‌الله، خیابان یکم دریان نو (سروش یکم) پلاک ۲۸
 ۰۹۱۹۷۲۲۰۰۴۰-۴۴۲۹۶۴۴۵-۴۴۲۹۶۴۲۱

تمامی حقوق این اثر برای سازمان فضای مجازی سراج محفوظ است و هرگونه کپی برداری از مطالب بدون اجازه ناشر پیگرد قانونی دارد.

فهرست مطالب

۹.....	مقدمه
--------	-------

فصل اول

۱۳.....	ماهیت اعتیاد به بازی
۱۵.....	تعریف بازی دیجیتالی و مقولات آن
۳۴.....	اعتیاد مواد و اعتیادهای رفتاری
۳۸.....	مفهوم شناسی اعتیاد به بازی
۴۵.....	نظریه‌های روانشناختی زیربنایی اعتیاد به بازی
۴۹.....	مدل پرخاشگری عمدی
۶۵.....	مدل دانگ و پونتزا
۶۶.....	ملاک‌های تشخیصی
۷۷.....	نگاهی به درمان روان‌شناختی اختلال باری اجرنتی
۷۹.....	روش درمانی PIPATIC
۹۰.....	شیوع
۹۴.....	عوامل خطر ساز
۱۰۲.....	مزایا و معایب بازی دیجیتالی

فصل دوم

۱۰۹.....	مروری بر ابزارهای موجود برای اندازه‌گیری اعتیاد به بازی
۱۱۲.....	۱-مقیاس بازی مشکل ساز (PVP) (۲۰۰۲)
۱۱۵.....	۲-پرسشنامه اعتیاد به بازیهای آنلاین (۲۰۰۲)
۱۱۶.....	۳-سیاهه انگیزش بازی (۲۰۰۷)
۱۲۱.....	۴-مقیاس اعتیاد به بازی (GAS) (۲۰۰۹)

۵- پرسشنامه بازی آنلاین مشکل ساز (POGQ) (۲۰۱۲) ۱۲۹

۶- مقیاس انگیزش های بازی آنلاین (۲۰۱۲) ۱۳۰

۷- مقیاس استفاده تفریحی از اینترنت برای نوجوانان (PIEUSA) (۲۰۱۳) .. ۱۳۴

فصل سوم

مقیاس اعتیاد به بازی ۱۳۹

روان سنجی ۱۴۰

روایی و اعتبار ابزار ۱۴۲

مقیاس اعتیاد به بازی دیجیتال ۱۴۴

منابع فارسی ۱۴۷

منابع انگلیسی ۱۴۸

مقدمه

امروزه ابزارهای فناوری و استفاده از فضای مجازی بخشی فراگیر و اجتناب-ناپذیر از زندگی روزمره انسان‌ها را تشکیل می‌دهد. افراد برای برقراری ارتباط با یکدیگر مطالعه اخبار و رویدادهای روز، پرداختن به تجارت، فعالیت‌های تحصیلی/شغلی و بسیاری اهداف دیگر از اینترنت و ابزارهای فناوری استفاده می‌کنند. با این حال، اخیراً گزارش‌های علمی نگرانی خود را نسبت به اشتغال برخی افراد با عادات و راه‌های از این پدیده‌ها ابراز کرده‌اند که قابلیت آسیب‌زایی چندجانبه‌ای دارند. یکی از مهم‌ترین فعالیت‌هایی که دارای این پتانسیل است، پرداختن افراطی^۱ به بازی‌ها^۲، آفرین^۳ بازی‌های ویدئویی^۴ یا بازی‌های دیجیتالی^۴ است که با توجه به محبوبیت فزاینده و نفوذش بالای این بازی‌ها توجه متخصصان سلامت روانی، سیاست‌گذاران و عموم مردم در زمینه الگوی بیمارگونه^۵ بازی ویدئویی و مداخله آن در کارکردهای زندگی به خود جلب کرده است.

اعتیاد به بازی^۶ یا اختلال بازی اینترنتی^۷ یکی از بحث‌برانگیزترین ابعاد روان-شناختی مربوط به بازی با رایانه و بازی ویدئویی یا بازی دیجیتالی است. اعتیاد به بازی یک نشانگان^۸ چندبعدی متشکل از نشانه‌های شناختی - عاطفی - هیجانی - اجتماعی - جسمانی شده است که منجر به پیامدهای منفی اجتماعی، مشکلات در روابط بین فردی،

1. excessive

2. online

3. video gaming

4. digital gaming

5. pathological

6. game addiction

7. Internet Gaming Disorder

8. syndrome

بدکارکردی تحصیلی و شغلی و تعارض‌های درونی در فرد می‌شود (مک‌گرگور^۱، ۲۰۱۴). افراد دارای این مشکل به صورت جبری^۲ به بازی می‌پردازند تا حدی که علاقمندی خود به سایر فعالیت‌ها را از دست می‌دهند و مداومت و پیامدهای مکرر این فعالیت در آن‌ها منجر به پریشانی یا بدکارکردی قابل ملاحظه بالینی می‌شود. همچنین این افراد به دلیل زمان طولانی که صرف بازی می‌کنند، ابعاد اجتماعی، تحصیلی و شغلی زندگی خود را به خطر می‌اندازند و در صورت انجام ندادن بازی علائم ترک^۳ را از خود نشان می‌دهند.

علی‌رغم نبود به‌فراوانی به اعتیاد به بازی‌های دیجیتالی متخصصان در ارائه تعریف همه‌جانبه و مشخص کردن ابعاد زیربنایی این پدیده متفق‌القول نیستند و به همین ترتیب، در تعیین ملاک‌های تشخیصی آن نیز با یکدیگر اختلاف نظر دارند. از این رو، ابزارهای گوناگون مطرح شده برای سنجش اعتیاد به بازی برحسب تعریف محوری و مولفه‌های زیربنایی مطرح شده از این سازه و متعاقباً در نقطه یرش تعیین شده برای غربال‌گری افراد معتاد از نظر معتاد گوناگونی چشمگیری از خود نشان می‌دهند. به‌طوری که در پژوهش‌های گوناگون تنوع استفاده از ابزارها و ملاک‌های متغیر به برآوردهای ناهمخوان و متناقض منتهی شده‌اند. با توجه به وجود تفاوت‌های قابل ملاحظه در طبقه‌بندی اطلاعات مربوط به شیوع، دوره، درمان و نشانه‌های زیستی مربوط به اختلال بازی اینترنتی، بسیاری از اطلاعات موجود مبهم، نامشخص و فاقد قطعیت لازم هستند. مروری بر مطالعات

¹. MacGregor

². compulsively

³. withdrawal

مؤید همین مطلب است و نشان می‌دهد گزارش‌های نرخ شیوع براساس ملاک‌های مورد استفاده و نمونه مورد سنجش دامنه‌ای از حداقل ۱/۰ درصد (با اعمال ملاک‌های تشخیصی سخت‌گیرانه) تا بیش از ۵۰ درصد (با اعمال حداقل آستانه تشخیص) را شامل می‌شود.

از آن روی می‌توان گفت یکی از مهم‌ترین چالش‌های پیش روی متخصصان خواه از منظر بالینی، در تعیین همبسته‌های روان‌شناختی و مردم‌شناختی اعتیاد به بازی - و - راه درمانی، نرخ شیوع این پدیده در جمعیت هدف، در دسترس نبودن ابزار مناسب - اندازه‌گیری و عدم اجماع نظر روی ملاک‌های معتبر در تشخیص این پدیده باشد. این در حالی است که اعتیاد به بازی همانند بسیاری دیگر از پدیده‌های روان‌شناختی، با میره‌های فرهنگی و قومیتی تعامل دارد و در سنجش و اندازه‌گیری آن نیز باید مراعات فرهنگی را در نظر گرفت. کما این - که براساس گزارش انجمن روان‌پزشکی آمریکا^۱ (۲۰۱۳) این اختلال در کشورهای آسیایی شیوع بیشتری دارد و بخش اعظمی از ادبیات روان‌شناختی در حوزه اعتیاد به بازی ریشه در شواهد تجربی به دست آمده از برخی که به آسیای (کره جنوبی، هنگ‌کنگ، چین، تایوان و...) با محوریت مردان نوجوان در جوانی دارد.

هرچند تمامی افرادی که به بازی می‌پردازند، به استفاده جبری و بیمارگونه از آن روی نمی‌آورند، اما شناسایی و غربال‌گری افراد در معرض خطر به منظور هدایت آن‌ها به بهره‌گیری از برنامه‌های پیشگیرانه یا درمانی مناسب، برآورد نرخ شیوع این آسیب در جامعه و تعیین همبسته‌های گوناگون آن از جمله اهداف مهمی هستند که دستیابی به آن‌ها جز با استفاده از ابزاری بومی‌سازی شده و

^۱. American Psychological Association (APA)

معتبر امکان‌پذیر نیست. این در حالی است که پرسشنامه معتبر فارسی‌زبانی برای اندازه‌گیری اعتیاد به بازی در دسترس نیست. با توجه به مطالب فوق‌الذکر و آسیب‌پذیری ویژه نوجوانان و جوانان نسبت به اعتیاد به بازی و نیز با در نظر گرفتن پیامدهای گسترده و مخرب اعتیاد به بازی طراحی و هنجاریابی مقیاس فارسی به منظور اندازه‌گیری این پدیده اقدامی ضروری به نظر می‌رسد که هم از اعتبار بالینی و هم پژوهشی دارای اهمیت قابل ملاحظه‌ای است.

کتاب حاضر با سه هدف اصلی زیر تألیف شده است: (۱) معرفی پدیده اعتیاد به بازی دیجیتال؛ (۲) معرفی چندین ابزار متداول در ارزیابی این سازه؛ (۳) ارائه مقیاس اعتیاد به بازی دیجیتالی که توسط کارگروه روان‌شناسی کلینیک سلامت ذهن "سایه‌سازان" طراحی و هنجاریابی شده است. مطالب این کتاب در قالب سه فصل صورت‌بندی شده است. در فصل اول ماهیت اعتیاد به بازی، ملاک‌های تشخیصی، شیوع‌سنجی، عوامل خطر ساز، پیامدهای مثبت و منفی، نظریه‌ها، مدل‌های روان‌شناختی و درمانی بازی دیجیتالی ذکر شده‌اند. در فصل دوم، مروری بر مهم‌ترین ابزارهای موجود در این صورت گرفته است و نسخه ترجمه شده این ابزارها ارائه شده است که تعیین ویژگی‌های روان‌سنجی آن‌ها در جمعیت ایرانی می‌تواند موضوع پژوهشی مناسبی برای علاقه‌مندان باشد. فصل سوم نیز شامل روند ساخت و هنجاریابی مقیاس اعتیاد به بازی است. امید آن است که مطالب جمع‌آوری شده و ابزار تدوین شده در درک بیشتر و عمیق‌تر آسیب‌های مربوط به بازی افراطی و سنجش آن راهگشا باشد.

با آرزوی سربلندی و پیروزی

تیم مؤلفان