

## ORIGINAL RESEARCH

### The Relationship between Familial Emotional Atmosphere and Mental Health with Online Game Addiction

Arash Zandi Payam<sup>1\*</sup> , Iran Davoudi<sup>2</sup> , Mahnaz Mehrabizade Honarmand<sup>2</sup> 

1. Department of Psychology, Payam Nour University of Tehran, Tehran, Iran.

2. Department of Clinical Psychology, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

#### ARTICLE INFORMATION

##### Article history

**Received:** 11 June 2018

**Accepted:** 26 January 2019

**Published online:** 20 April 2019

##### Keywords

Addiction

Family

Mental health

##### \* Corresponding Author:

Arash Zandi Payam; P.O. Box 6746194688, No 55, Tabrizi Alley, Shahid Rostami Street, Sahneh, Kermanshah, Iran.

**Fax:** +98 83 4832 5506

**Email:** [zandipayam.arash@gmail.com](mailto:zandipayam.arash@gmail.com)

#### ABSTRACT

**Background and Aim:** Online games are one of a kind of Internet games that, due to increasing awareness of the people and especially young people with the Internet, increasing the speed of the Internet and the availability of mobile Internet through smartphones, especially among boys, it has become so sweeping. The purpose of this study was to investigate the relationship between family emotional atmosphere and mental health with addiction to online game.

**Materials and Methods:** This study is descriptive correlational. The population consisted of all bachelor student of Shahid Chamran University of Ahvaz in 2013-2014 academic year. The research sample consisted of 192 student of who were selected using multi stage cluster sampling. To collect data, online game addiction (OGA) scale & the family's emotional atmosphere (FEA) scale and mental health (GHQ) scale were used.

**Ethical Considerations:** This study with research ethics code 94228369 was approved in Research Ethics Committee of Shahid Chamran University of Ahvaz, Iran.

**Findings:** The results show that there is a positive and significant correlation between the emotional atmosphere of the family and online addiction ( $p < 0.01$ ), and the overall score of mental health and addiction to online games ( $p < 0.01$ ). Also, the results of regression analysis indicated that the family's emotional atmosphere could predict 0.30 variance of online addiction.

**Conclusion:** The results of this study, while confirming the relationship between addiction to online games with mental health, emphasize the importance of the family environment in increasing the extent of addiction to the game.

© Copyright (2019) Arak University of Medical Sciences

Use your device to scan and  
read this article online:



Zandi Payam A., Davoudi I., Mehrabizade Honarmand M. The Relationship between Familial Emotional Atmosphere and Mental Health with Online Game Addiction. J Arak Uni Med Sci. 2019; 22(1): 115-125.



# JAMS

مجله دانشگاه علوم پزشکی اراک

دوره بیست و دو، شماره یک، فروردین و اردیبهشت ۱۳۹۸

journal homepage: <http://jams.arakmu.ac.ir>



مجله دانشگاه علوم پزشکی اراک

مقاله پژوهشی

## رابطه جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین

آرش زندی پیام<sup>۱\*</sup>، ایران داودی<sup>۲</sup>، مهناز مهربابی زاده هنرمند<sup>۲</sup>

۱. گروه روانشناسی، دانشگاه پیام نور تهران، تهران، ایران.

۲. گروه روانشناسی بالینی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

### چکیده

**زمینه و هدف:** بازی‌های آنلاین یکی از انواع بازی‌های اینترنتی می‌باشد که با توجه به افزایش آگاهی مردم و مخصوصاً قشر جوان با اینترنت، افزایش سرعت اینترنت و در دسترس بودن اینترنت همراه از طریق گوشی‌های هوشمند مخصوصاً در بین پسران خیلی فراگیر شده است. هدف این پژوهش، بررسی رابطه جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین بود.

**مواد و روش‌ها:** این پژوهش از نوع توصیفی - همبستگی بود. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانشجویان مقطع کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ بود. آزمودنی‌های پژوهش ۱۹۲ نفر (۹۸ پسر، ۹۴ دختر) بود که با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای از میان جامعه آماری انتخاب گردید. برای جمع‌آوری داده‌ها از مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین (OGA)، مقیاس جو عاطفی خانواده (FEA) و مقیاس سلامت روان (GHQ) استفاده شد.

**ملاحظات اخلاقی:** این مطالعه با کد ۹۴۲۲۸۳۶۹ در کمیته اخلاق پژوهشی دانشگاه شهید چمران اهواز به ثبت رسیده است.

**یافته‌ها:** نتایج نشان می‌دهد بین جو عاطفی خانواده و اعتیاد به بازی‌های آنلاین ( $p < 0/01$ ) و نمره کلی سلامت روان و اعتیاد به بازی‌های آنلاین ( $p < 0/01$ ) همبستگی مثبت و معنی‌داری وجود دارد. هم‌چنین نتایج تحلیل رگرسیون نشان داد که جو عاطفی خانواده می‌تواند ۰/۳۰ واریانس اعتیاد به بازی‌های آنلاین را پیش‌بینی کند.

**نتیجه‌گیری:** نتایج این پژوهش ضمن تأیید رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سلامت روان بر اهمیت محیط خانوادگی در شدت یافتن میزان اعتیاد به بازی تأکید می‌کند.

### اطلاعات مقاله

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۳/۲۱

تاریخ پذیرش: ۹۷/۱۱/۰۶

تاریخ انتشار: ۹۸/۰۱/۳۱

### واژگان کلیدی

اعتیاد

خانواده

سلامت روان

### \* نویسنده مسئول:

#### آرش زندی پیام

آدرس پستی: ایران، کرمانشاه، صحنه، خیابان

شهید رستمی، کوچه تبریزی، پلاک ۵۵،

کدپستی: ۶۷۴۶۱۹۴۶۸۸

نمابر: +98 83 4832 5506

E-mail:

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

## ۱. مقدمه

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 دسترسی به گوشی و تبلت‌های هوشمند فراگیر شده است. اعتیاد به بازی‌های آنلاین به عنوان رفتاری وسواسی، افراطی، غیرقابل کنترل و از لحاظ جسمانی و روانی مخرب در نظر گرفته شده است (۱).

گرینفیلد در سال ۲۰۱۸ تحقیقی انجام داد و چند عامل کلیدی که با استفاده اجباری از بازی‌های ویدیویی مرتبط می‌باشد را پیشنهاد کرد. این عوامل عبارتند از: بازداری‌زدائی، تحریک محتوا، سهولت دسترسی، ناشناس ماندن، فعال‌سازی مسیرهای پاداش نوروبیولوژیک (۲).

از جمله عوامل مهم در تعریف اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

انجام بازی‌های آنلاین بیش از ۴ ساعت در روز یا ۳۰ ساعت در هفته، نمره بالاتر از ۵۰ در مقیاس اعتیاد اینترنتی، تحریک‌پذیری، پرخاشگری و اضطراب در زمان اجبار برای توقف بازی‌های آنلاین، اختلالات رفتاری، مشکلات اقتصادی به علت استفاده افراطی از بازی‌های آنلاین، الگوی نامنظم زندگی به علت اختلال در ریتم روزانه، فرار از مدرسه و از دست دادن شغل (۳).

بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می‌دهند. همچنین سازمان بهداشت جهانی اعلام داشت که اختلال بازی‌های آنلاین را به عنوان بیماری به رسمیت خواهد شناخت، چرا که متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. به گفته طارق یاسارویچ، سخنگوی سازمان بهداشت جهانی، این بیماری در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها (ICD-11) که تابستان سال ۱۳۹۷ منتشر می‌شود، گنجانده خواهد شد. به گفته یاسارویچ در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد عبارت است از: "الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدیویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است، به حدی که بازی بر دیگر علائق فرد مقدم باشد".

دستورالعمل اولیه که هنوز نهایی نشده می‌گوید برای چنین تشخیصی فرد باید حداقل یک سال "اشتغال غیرعادی ذهنی" با بازی داشته باشد و در این صورت این اختلال به عنوان رفتار اعتیادآور طبقه‌بندی خواهد شد. هرچند گفته شده به دلیل گسترش وسیع بازی‌های آنلاین، این اختلال بیشتر دامنگیر جوانان می‌شود، یاسارویچ معتقد است هنوز زود است که گستره مشکل را پیش‌بینی کنیم: "اختلال بازی‌های دیجیتال مفهومی نسبتاً جدید است و هنوز اطلاعات کافی در مورد این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی گردآوری نشده است" (۴). بعضی از روانشناسان از ارتباط بین افسردگی، اضطراب و نشانه‌های اختلال بیش‌فعالی-کمبود توجه با اعتیاد به بازی‌های آنلاین خبر می‌دهند. در واقع، افرادی که در نوجوانی اعتیاد بازی آنلاین داشته‌اند، در بزرگسالی افزایش افسردگی، اضطراب و فوبی اجتماعی را نشان دادند (۵، ۶). اختلالات بیش‌فعالی-کمبود توجه و اختلال افسردگی اساسی شایع‌ترین اختلالات همراه با این اختلال در کشور کره جنوبی می‌باشند و ویژگی‌های بالینی افراد با اعتیاد اینترنتی مشابه علائم اختلالات افسردگی اساسی و بیش‌فعالی-کمبود توجه می‌باشد. بنابراین می‌توان گفت که اعتیاد به بازی آنلاین می‌تواند بر سلامت روان افراد تاثیر بگذارد و پیش‌بین برخی از اختلالات در آینده این افراد باشد (۷).

با توجه به نتایج پژوهش ون لی و همکاران عوامل خانوادگی در اعتیاد به اینترنت نقش دارد. در این تحقیق عواملی چون ویژگی‌های جمعیت‌شناختی اجتماعی خانواده، عملکرد خانواده، جو حاکم بر خانواده، نگرش نسبت به خانواده، شیوه‌های فرزندپروری و ارتباط با والدین مورد توجه قرار گرفت. همچنین عوامل خانوادگی خاص چون نارضایتی کلی از پدر و مادر یا خانواده، تعارض بالا بین والدین یا بین والدین و فرزندان، استرس خانوادگی، سازمان خانواده، ارتباط با پدر و مادر، ارتباطها، مشارکتها، حمایتها، نظارتها، گرمی و محبت، بیگانگی، طرد و مجازات جوانان، استفاده والدین از تنبیه بدنی، اعتیاد والدین به مواد مخدر، سوء مصرف دارو توسط والدین، وضعیت اقتصادی، وضعیت شغلی و تحصیلی والدین، ترتیب

تولد، تک فرزند بودن، وضعیت تأهل والدین و شیوه‌های تفریحی خانواده مورد بررسی قرار گرفت. نتایج به وضوح نشان داد که جوانان چینی با اعتیاد به اینترنت دامنه گسترده‌ای از مشکلات خانوادگی را گزارش می‌دهند (۸)، البته هنوز مشخص نیست که آیا محیط خانوادگی نامساعد باعث اعتیاد اینترنتی می‌شود یا اعتیاد به اینترنت باعث نامساعد شدن محیط خانوادگی می‌گردد. بنابراین تحقیقات بیشتری برای روشن کردن این موضوع مورد نیاز است.

سلامت روان عبارت است از قابلیت ارتباط موزون و هماهنگ با دیگران، تغییر و اصلاح محیط فردی اجتماعی و حل تضادها و تمایلات شخصی به طور منطقی، عادلانه و مناسب (۹). با توجه به مطالعاتی که تاکنون در مورد اعتیاد به اینترنت انجام شده، استفاده افراطی از اینترنت در جوانان به طور خاصی اثرات منفی بر سلامت روانی و شرایط روانپزشکی آن‌ها دارد. از جمله این اثرات می‌توان به اختلال بیش فعالی-کمبود توجه، افسردگی و اختلالات اضطرابی اشاره کرد. نوجوانان دارای اعتیاد به اینترنت بیشتر احتمال دارد که از افسردگی و خصومت شکایت داشته باشند و مشکلات بسیاری در زمینه روابط بین فردی گزارش می‌کنند. همچنین احتمال اختلال جسمانی‌سازی، رفتارهای پرخطرانه و انزوا در این افراد بیشتر است. برخی مطالعات نشان داده‌اند که اعتیاد به اینترنت با اختلالات عاطفی و اختلال در روابط اجتماعی همراه است که هر روز به مقدار بیشتری در استفاده‌کنندگان از اینترنت گسترش می‌یابد (۱۰). از جمله در مطالعه‌ای که بر روی دانشجویان دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه سیستان بلوچستان انجام شد، سلامت عمومی کاربران معتاد به اینترنت نسبت به کاربران عادی، در معرض خطر بیشتری بود. در مطالعه‌ای دیگر، اعتیاد به اینترنت با برخی از صفات شخصیتی نوجوانان از جمله روان‌رنجورخویی ارتباط نشان داد (۹).

نوجوان بودن قشر عظیمی از جمعیت کشور، ضرورت توجه نهادهای مسئول به مسائل نوجوانان و جوانان را اجتناب‌ناپذیر می‌نماید. هزینه‌های سنگین مواجه شدن با آسیب‌های اجتماعی و پیامدهای آن، پژوهشگران را بر آن داشته است تا به بررسی

چرایی و چگونگی بروز آسیب و یافتن راه‌کارهایی مناسب برای پیشگیری و کنترل مشکلات ناشی از اعتیاد به بازی‌های آنلاین بپردازند. یافته‌های این پژوهش به این دلیل اهمیت دارد که می‌تواند با فراهم کردن اطلاعات ضروری در زمینه اعتیاد به بازی‌های آنلاین و نقش عوامل خانوادگی در بروز این مشکل، پیش‌نیازهای پیشگیری و اعتیاد به بازی‌ها را فراهم کند. از آنجایی که تا به حال ارتباط بین عوامل مرتبط به خانواده و اعتیاد به بازی آنلاین مورد پژوهش قرار نگرفته است و توجه به این نکته که وضعیت سلامت جسمی، روانی، اجتماعی و فرهنگی در هر جامعه و فراهم آوردن زمینه لازم برای تحقق یک زندگی پویا و سالم ضامن سلامتی آن جامعه برای سال‌های آینده می‌باشد، در این پژوهش سعی شده است ارتباط بین جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین مورد بررسی قرار گیرد.

## ۲. مواد و روش‌ها

روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی است. جامعه آماری شامل کلیه دانشجویان مشغول به تحصیل در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ مقطع کارشناسی دانشگاه شهید چمران اهواز بود. با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای، ۱۹۲ دانشجوی دختر و پسر از میان جامعه آماری انتخاب گردید. به این صورت که دانشجویان با توجه به سلسله مراتب (از واحدهای بزرگ‌تر به کوچک‌تر) از انواع واحدهای جامعه انتخاب شدند که در این پژوهش به ترتیب دانشکده، کلاس و دانشجو به عنوان سلسله مراتب از واحد بزرگ‌تر به کوچک‌تر انتخاب گردید. بدین منظور، ابتدا لیست دانشجویان دوره کارشناسی دانشکده‌های روان‌شناسی، کشاورزی، علوم، فنی-مهندسی، ریاضی، الهیات، اقتصاد، علوم انسانی، تربیت بدنی و دامپزشکی از آموزش دانشکده‌های مذکور دریافت شد. از بین این ۱۰ دانشکده، ۵ دانشکده و از هر دانشکده، ۵ کلاس و از هر کلاس ۸ نفر (۴ پسر و ۴ دختر) به صورت تصادفی انتخاب شدند. محقق با حضور در کلاس‌های مذکور و توضیح در مورد اهداف تحقیق و اعلام آمادگی آزمودنی‌ها پرسش‌نامه‌ها را در

تمهیداتی بیندیشند که میزان استفاده از بازی‌های آنلاین را در خود کنترل نمایند. هر یک از سوالات با مقیاس ۵ رتبه‌ای لیکرت نمره‌گذاری شده‌اند. در تحقیقی که کیم و همکاران در سال ۲۰۰۸ بر روی ۱۴۷۱ کاربر بازی‌های آنلاین انجام دادند، پایایی این مقیاس به روش آلفای کرونباخ ۰/۹ دست آمد (۱۲). در ایران نیز نخستین بار، زندگی پیام و همکاران پایایی مقیاس را به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۵ گزارش دادند (۱۱). در تحقیق کیم و همکاران (۲۰۰۸) به منظور بررسی روایی همگرا، همبستگی بین نمره‌های پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی گردید. همان‌طور که انتظار می‌رفت، بین اعتیاد به اینترنت و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی بالایی وجود داشت ( $r=0/71$  و  $p \geq 0/01$ ) (۱۲).

۲) پرسش‌نامه جو عاطفی خانواده: این پرسش‌نامه در سال ۱۳۷۳ توسط محمود نو درگاه فرد به منظور سنجش جو عاطفی خانواده ساخته شده و شامل ۳۵ سوال ۵ گزینه‌ای (هرگز ۱، کم ۲، گاهی ۳، زیاد ۴، خیلی زیاد ۵) و جمع نمره‌های آزمودنی در همه سوالات نمره کل او را در این آزمون تشکیل می‌دهد. حداقل نمره ۳۵ و حداکثر آن ۱۷۵ خواهد بود. هرچه نمره آزمودنی در این تست بیشتر باشد، نشان‌دهنده این است که جو عاطفی خانواده او بیشتر به یک جو نامساعد متمایل است و هر چه نمره کمتر باشد، نشان‌دهنده این است که جو عاطفی خانواده او بیشتر به یک جو عاطفی مساعد متمایل است. نودرگاه فرد پرسش‌نامه را در مورد یک گروه نمونه ۵۰۰ نفری از دانشجویان مجرد ۱۷ تا ۲۳ ساله اجرا و نتایج زیر را به دست آورده است. ضریب اعتبار این تست با روش دو نیمه‌کردن معادل ۰/۹۴ گزارش شده است و می‌توان نتیجه گرفت که این آزمون از اعتبار خوبی برخوردار است. روایی محتوایی این پرسش‌نامه از طریق بررسی سوالات پرسش‌نامه مذکور مورد بررسی قرار گرفت و با توجه به تأیید اعتبار درونی سوالات توسط متخصصان می‌توان آن را به عنوان یکی از شواهد روایی سازه تلقی کرد (۱۳).

۳) پرسش‌نامه سلامت عمومی (GHQ): پرسش‌نامه سلامت عمومی یک پرسش‌نامه سرنندی مبتنی بر روش خودگزارش‌دهی

اختیار دانشجویان قرار داد. از جمله ملاک‌های ورود به پژوهش، دانشجوی دوره کارشناسی بودن، بومی بودن، مجرد بودن، تمایل به شرکت در پژوهش، دسترسی به اینترنت، داشتن تبلت، لپ‌تاپ یا گوشی هوشمند، آشنایی با بازی‌های آنلاین، نداشتن سابقه بیماری روانپزشکی، بیماری جسمی و معلولیت تأثیرگذار در زندگی و عدم وابستگی به مواد بود. همچنین از مهم‌ترین ملاک‌های خروج، متقاضی انصراف از دانشگاه، خوابگاهی بودن و عدم علاقه به بازی‌های آنلاین بود. در ضمن از کلیه آزمودنی‌ها رضایت آگاهانه کسب شد و به آن‌ها اطمینان داده شد که نتایج پرسش‌نامه به صورت محرمانه خواهد ماند و فقط در اختیار محقق خواهد بود. پس از جمع‌آوری پرسش‌نامه‌ها، ۸ پرسش‌نامه به صورت ناقص پر شده بود و به ناچار این پرسش‌نامه‌ها حذف شد و تعداد ۱۹۲ پرسش‌نامه باقی ماند. برای جمع‌آوری داده از سه پرسش‌نامه زیر استفاده شد:

۱) پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین: در این پژوهش نسخه فارسی مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین که در ایران توسط زندگی پیام، داودی و مهرابی‌زاده (۱۱) ترجمه و ویژگی‌های روانسنجی آن مورد بررسی قرار گرفت، استفاده گردید. این پرسش‌نامه دارای ۲۰ آیتم می‌باشد که با توجه به نمره فرد در هر یک از این آیتم‌ها و حاصل جمع نمرات کل آیتم‌ها، نمره کلی فرد در اعتیاد به بازی‌های آنلاین به دست می‌آید. دامنه نمرات حاصل از این پرسش‌نامه بین ۲۰ تا ۱۰۰ می‌باشد و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی‌های آنلاین را نشان می‌دهد. تحلیل نمرات افراد به این صورت است که نمرات بین ۲۰ تا ۴۹ کاربران متوسط را معرفی می‌کند که برخی مواقع وقت زیادی را صرف انجام بازی‌های آنلاین می‌کنند، اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند. نمرات ۵۰ تا ۷۹ افرادی را نشان می‌دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی‌های آنلاین دچار مشکل می‌شوند و نمرات ۸۰ تا ۱۰۰ بیان‌گر افرادی است که استفاده بیش از اندازه از بازی‌های آنلاین مشکلات جدی را در زندگی آنان ایجاد کرده است و آن‌ها باید تأثیر بازی‌های آنلاین را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راه‌کارهایی باشند. به‌طور کلی، نمره بالای ۵۳ نشان‌دهنده اعتیاد به بازی‌های آنلاین است و این افراد بایستی

به دست آوردند و روایی ابزار را به روش تحلیل عاملی و روایی تشخیصی بررسی نمودند که ضریب آلفای چهار عامل افسردگی ۰/۸۹، عملکرد اجتماعی ۰/۸۹، اضطراب ۰/۸۵ و علایم جسمانی ۰/۷۱ به دست آمد (۱۶).

برای تحلیل داده‌ها از آزمون‌های رگرسیون چندگانه و همبستگی پیرسون استفاده شد. عملیات آماری با نرم‌افزار SPSS نسخه ۱۷ انجام شد.

### ۳. ملاحظات اخلاقی

این مطالعه با کد ۹۴۲۲۸۳۶۹ در کمیته اخلاق پژوهشی دانشگاه شهید چمران اهواز به ثبت رسیده است.

### ۴. یافته‌ها

جدول ۱ میانگین و انحراف معیار متغیرهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین، جو عاطفی خانواده، سلامت روان و مولفه‌های آن را به تفکیک جنسیت در دانشجویان کارشناسی دانشگاه چمران اهواز نشان می‌دهد.

است که در مجموعه‌های بالینی با هدف ردیابی کسانی که دارای یک اختلال روانی هستند مورد استفاده قرار می‌گیرد. این پرسش‌نامه شامل ۲۸ سوال بوده و دارای چهار زیرمقیاس نشانه‌های بدنی، اضطراب، اختلال در عملکرد اجتماعی و افسردگی می‌باشد. هر پاسخ در پرسش‌نامه در یک مقیاس ۴ درجه‌ای از صفر تا ۳ نمره‌گذاری می‌شود. هرچه نمره فرد در این پرسش‌نامه بالاتر باشد، نشان‌دهنده مشکلات بیشتر فرد در زمینه سلامت روان است. ضریب پایایی کلی این پرسش‌نامه را ۰/۵۵ و ضریب پایایی خرده آزمون‌ها را بین ۰/۴۲ تا ۰/۴۷ گزارش کرده‌اند (۹). در تحقیق غلامرضا پاشا با عنوان "مقایسه سلامت عمومی و حمایت اجتماعی بین سالمندان ساکن خانه سالمندان و سالمندان ساکن در خانواده" در تعیین پایایی این پرسش‌نامه از دو روش آلفای کرونباخ و تنصیف استفاده شده که به ترتیب برابر با ۴/۵۳ و ۴/۲۵ بود (۱۴). لطفی در پژوهش خود، پایایی ۰/۹۱ و آلفای کرونباخ ۰/۸۸ و روایی ۰/۹۵ را از این پرسش‌نامه به دست آورده است (۱۵). هم‌چنین ملکوتی طی یک پژوهش با عنوان «بررسی اعتبار، روایی و تحلیل عاملی مقیاس ۲۸-GHQ در سالمندان ایرانی» ضریب آلفای کرونباخ ابزار را ۰/۹۴ و میانگین همبستگی سوال‌ها با یکدیگر را ۰/۳۵

جدول ۱. میانگین و انحراف معیار متغیرهای اعتیاد به بازی آنلاین، جو عاطفی خانواده، سلامت روان و مولفه‌های آن

متغیر	دانشجویان دختر		دانشجویان پسر		نمره کل
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۳۱/۲۳	۱۳/۱۴	۳۵/۷۹	۱۷/۴۱	۱۵/۵۴
جو عاطفی خانواده	۶۰/۱۳	۲۱/۰۴	۶۶/۲۶	۲۱/۹۹	۲۱/۶۸
سلامت روان	۵۳/۰۳	۹/۹۲	۵۱/۹۶	۱۰/۲۷	۱۰/۰۸
اختلال در عملکرد اجتماعی	۱۵/۰۳	۳/۱	۱۵/۸۵	۳/۴۱	۳/۲۷
افسردگی	۱۰/۹۳	۴/۵	۱۱/۱۶	۵/۱۱	۴/۸۲
اضطراب	۱۴/۱۳	۴/۴۳	۱۲/۹۴	۴/۲۷	۴/۳۸
نشانه‌های بدنی	۱۲/۹۵	۳/۱۴	۱۲/۰۶	۳/۰۳	۳/۱۱

$\chi^2=0/92$  با سطح معنی‌داری ۰/۳۵ توزیع نرمال دارد. متغیر سلامت روان دارای آماره آزمون  $\chi^2=1/62$  با سطح معنی‌داری ۰/۰۹ توزیع نرمال دارد.

برای بررسی نرمال بودن داده‌ها از آزمون کولموگروف-اسمیرنوف استفاده شد. براساس این آزمون، متغیر اعتیاد به بازی آنلاین دارای آماره آزمون  $\chi^2=1/32$  با سطح معنی‌داری ۰/۰۵ توزیع نرمال دارد. متغیر جو عاطفی خانواده دارای آماره آزمون

عاطفی خانواده رابطه وجود دارد. هم‌چنین بین نمره کلی سلامت روان و اعتیاد به بازی‌های آنلاین ( $r=0/4, p<0/01$ ) همبستگی مثبت و معنی‌داری وجود دارد. بنابراین می‌توان گفت بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و سلامت روان و مولفه‌های آن رابطه وجود دارد.

جدول ۲ همبستگی بین متغیرهای اعتیاد به بازی‌های آنلاین، جو عاطفی خانواده، سلامت روان و مولفه‌های آن را نشان می‌دهد. همان‌طور که از جدول می‌توان مشاهده کرد، بین جو عاطفی خانواده ( $r=0/53, p<0/01$ ) و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت و معنی‌داری وجود دارد. با توجه به این یافته‌ها می‌توان گفت بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و جو

**جدول ۲.** ماتریس همبستگی بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین، جو عاطفی خانواده، سلامت روان و مولفه‌های آن

متغیرهای پژوهش	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷
اعتیاد به بازی آنلاین	۱						
جو عاطفی خانواده	**0/53	۱					
سلامت روان	**0/4	**0/54	۱				
اختلال در عملکرد اجتماعی	**0/19	0/12	-0/1	۱			
افسردگی	**0/38	**0/53	**0/81	**0/32	۱		
اضطراب	**0/38	**0/47	**0/61	**0/32	**0/63	۱	
نشانه‌های بدنی	**0/29	**0/44	**0/81	0/05	**0/52	**0/61	۱

\*\*  $p < 0/01$

کوچک‌تر می‌باشد. بنابراین با ضریب اطمینان 0/99 می‌توان گفت که مدل رگرسیون موردنظر معنادار می‌باشد. با توجه به نتایج جدول ۳ می‌توان گفت که جو عاطفی خانواده با بالاترین ضریب بتای استاندارد (0/44) می‌تواند 0/30 از واریانس اعتیاد به بازی آنلاین را پیش‌بینی کند.

برای پیش‌بینی اعتیاد به بازی‌های آنلاین توسط جو عاطفی خانواده از آزمون رگرسیون چندمتغیری با روش استفاده (INTER) استفاده شد و نتایج آن در جدول ۳ و ۴ ارائه گردید. همان‌طور که در جدول ۳ می‌توان مشاهده کرد، سطح معناداری آزمون صفر شده که از خطای 0/05 و هم‌چنین از خطای 0/01

**جدول ۳.** آزمون معنی‌داری رگرسیون جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی‌های آنلاین

متغیرهای پیش‌بین	همبستگی چندگانه	ضریب تعیین	آماره F	p	ضریب استاندارد	p
جو عاطفی خانواده					0/44	0/001
اختلال در عملکرد اجتماعی					0/01	0/8
اضطراب	0/55	0/30	17/09	0/001	0/15	0/07
نشانه‌های بدنی					-0/02	0/72
افسردگی					0/06	0/45

## ۵. بحث

نامساعدتر باشد، میزان اعتیاد به بازی‌های آنلاین نیز بیشتر می‌شود. در تبیین یافته‌های فوق می‌توان گفت، همان‌طور که لی و همکاران عوامل خانوادگی خاص مرتبط با اعتیاد اینترنتی را نارضایتی کلی از پدر و مادر، تعارض بین والدین و کودکان و والدین با یکدیگر، استرس خانوادگی، سازماندهی خانواده، کمبود صمیمیت و گرمی بین اعضای خانواده در نظر گرفته‌اند، بنابراین عوامل خانوادگی و مخصوصاً جو عاطفی خانواده

نتایج آماری بالا بیان‌گر رابطه بین جو عاطفی خانواده و سلامت روان با اعتیاد به بازی آنلاین است. هم‌چنین جو عاطفی خانواده و سلامت روان می‌توانند اعتیاد به بازی آنلاین را پیش‌بینی کنند. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بین جو عاطفی نامساعد خانواده و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی مثبت و معنی‌داری وجود دارد؛ یعنی هرچه جو عاطفی خانواده

خلق منفی، رهاسازی استرس، تنهایی، افسردگی و اضطراب صورت می‌گیرد. به بیان دیگر، در معنادین به اینترنت، استفاده مفرط از اینترنت راهی برای رهایی از هیجانات منفی است (۲۵)، (۲۶).

#### محدودیت‌های پژوهش

(۱) این 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.

(۲) با توجه به بررسی همبستگی بین متغیرها امکان نتیجه‌گیری در مورد روابط علی بین متغیرها وجود ندارد.

#### پیشنهاد‌های پژوهش

(۱) پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی در مکان‌هایی که افراد معتاد به بازی آنلاین بیشتر حضور دارند، مثل کافی‌نت‌ها و گیم‌نت‌ها انجام گیرد.

(۲) پیشنهاد می‌شود برای والدین آموزش‌های لازم به منظور افزایش آگاهی آنان در مورد بازی‌های آنلاین ارائه شود و راه‌کارهایی جهت افزایش میزان صمیمیت و تنظیم جو عاطفی حاکم بین اعضاء خانواده در اختیار والدین قرار بگیرد.

(۳) با توجه به نتایج این پژوهش پیشنهاد می‌شود در خانواده برنامه‌ریزی به گونه‌ای انجام شود که افراد خانواده وقت بیشتری را در کنار هم بگذرانند و والدین برای فرزندان خود به میزان کافی وقت اختصاص دهند و به فرزندان خود در انتخاب تفریحات مناسب جهت گذراندن اوقات فراغت کمک کنند.

#### ۶. نتیجه‌گیری

نتایج این تحقیق به طور واضح نشان می‌دهد که عوامل خانوادگی نقش گسترده‌ای در اعتیاد به بازی‌های آنلاین دارد. در واقع اگر رابطه اعضای خانواده با یکدیگر به صورت گرم و صمیمی و بدون کشمکش و تعارض باشد، جوی آرام و مناسب برای فرزندان ایجاد می‌کند و بدیهی است که آن‌ها از زندگی تعامل در این خانواده لذت می‌برند. اما اگر خانواده سرشار از تعارض و کشمکش باشد و اعضا برای یکدیگر احترام قائل نباشند، محیط خانواده به محیطی سرد و طردکننده مبدل

می‌تواند نقش مهمی در اعتیاد به بازی‌های آنلاین ایفا کند (۸)، (۱۷، ۱۸). همچنین لینگ-یان، دنگ هوا و ران در مطالعه خود به بررسی نقش عملکرد خانواده در اعتیاد به اینترنت نوجوانان پرداختند. نمونه پژوهش شامل ۲۱۱ نوجوان معتاد به اینترنت و ۲۶۰ نوجوان بدون اعتیاد به اینترنت بود. نتایج نشان داد در گروه معتاد به اینترنت نمره انطباق‌پذیری و همبستگی در خانواده به طور معناداری پایین‌تر از گروه کنترل بود. این بدان معناست که در خانواده‌هایی که میزان انطباق‌پذیری و همبستگی بین اعضای خانواده پایین باشد، به دلیل این‌که حمایت عاطفی والدینی وجود ندارد، منجر به احساس عدم ارزش‌مندی و شایستگی در نوجوانان می‌گردد و در چنین شرایط خانوادگی، نوجوان برای فرار از واقعیت به اینترنت روی می‌آورد. در واقع اینترنت برای آن‌ها جهان امنی می‌شود که در آن نه تهدید و نه چالشی وجود دارد (۱۹). بنابراین نتایج این تحقیق با تحقیق ما همسو می‌باشد و نشان می‌دهد که کمبود حمایت عاطفی و همبستگی در خانواده فرد را در خطر اعتیاد به اینترنت قرار می‌دهد.

علاوه بر این لیو و کو در مطالعه خود به بررسی اعتیاد به اینترنت از دیدگاه تئوری بین فردی سالیوان پرداختند و نتایج نشان داد کیفیت روابط والد-فرزند به شکل مثبتی با کیفیت روابط بین فردی شرکت‌کنندگان در پژوهش رابطه داشت (۲۰). علاوه‌براین، نتایج پژوهش نشان داد روابط بین فردی، رابطه والد-فرزندی، اضطراب اجتماعی همگی پیش‌بینی‌کننده اعتیاد به اینترنت بودند (۲۱-۲۴). بنابراین می‌توان ادعا کرد این یافته‌ها با نتایج تحقیق ما همسو می‌باشد.

ازجمله نتایج دیگر این تحقیق می‌توان به ارتباط مثبت بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و نمره کلی سلامت روان ارتباط اشاره کرد. از آنجایی‌که اعتیاد به بازی‌های آنلاین نوعی از اعتیاد اینترنتی است، بنابراین می‌توان گفت نتایج این تحقیق با نتایج تحقیق خسروی و صحرائی که نشان داد بین نمره کلی سلامت روان و دو زیر مجموعه افسردگی و جسمانی‌سازی با اعتیاد به اینترنت رابطه مثبت و معنی‌دار وجود دارد، همسو است (۱۵). محققان بر این باورند که استفاده مرضی از اینترنت برای کاهش



**۷. تقدیر و تشکر**

این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده مسئول با عنوان «بررسی رابطه اجتناب تجربه‌ای، جو عاطفی و خودکنترلی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین» در رشته روانشناسی بالینی است. بنابر اظهار نویسنده مسئول مقاله، حمایت مالی از پژوهش وجود نداشته است. بدین وسیله نویسندگان را از گروه روانشناسی بالینی و دانشجویان عزیزی که با همکاری صمیمانه خود در انجام این پژوهش یاری رساندند کمال تشکر را دارند.

**۸. سهم نویسندگان**

تمامی نویسندگان معیارهای استاندارد نویسندگی بر اساس پیشنهادات کمیته بین‌المللی ناشران مجلات پزشکی را دارا بودند.

**۹. تضاد منافع**

نویسندگان اعلام می‌دارند که هیچ‌گونه تضاد منافی در پژوهش حاضر وجود ندارد.

می‌شود و فرزندان به دنبال محیطی امن برای فرار از این تعارض‌ها می‌گردند. نتایج این پژوهش ضمن تأیید رابطه اعتیاد به بازی‌های آنلاین با سلامت روان بر اهمیت محیط خانوادگی در شدت یافتن استفاده از اینترنت تأکید می‌کند. از این‌رو، در طراحی برنامه‌های درمانی محیط خانوادگی افراد حتماً باید مدنظر قرار گیرد. بنابراین نتایج پژوهش حاضر می‌تواند برای متخصصین فعال در حوزه مشاوره خانواده، مشاوره مدرسه و روان‌درمانی قابل استفاده باشد. بدین صورت که شناسایی متغیرهای ایستا و پویای موثر در بروز اعتیاد به بازی‌ها به متخصصان کمک می‌کند تا بر عوامل مذکور تمرکز کنند و فعالیت‌هایشان را سازمان‌دهی کنند که این امر منجر به ارائه خدمات موثرتر به مراجعان می‌شود. علاوه‌براین، فراهم‌آوردن اطلاعاتی در زمینه انگیزه‌های نوجوانان برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در شناخت هر چه بیشتر متخصصان از رفتار بازی‌کردن سودمند واقع شود. همچنین نتایج حاصل می‌تواند برای نهادهای مسئول مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ورزش و جوانان در حوزه سلامت کودکان و نوجوانان نیز موثر باشد و آن‌ها را به سمتی سوق دهد که با توجه به واقعیت‌های موجود، تدابیر لازم را در جهت پیشگیری از آسیب‌های استفاده نادرست از بازی‌های آنلاین اتخاذ نمایند.

## References

1. Fernandez L, Serrano M, Gibson W, & Griffiths D. Problematic Internet use in British adolescents: An exploration of the addictive symptomatology. *Computers in Human Behavior*. 2014; 35: 224-223.
2. Greenfield DN. Treatment Considerations in Internet and Video Game Addiction: A Qualitative Discussion. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*. 2018; 27(2):327-44.
3. Kuss D, Griffiths D, & Binder F. Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29: 959-966.
4. Zandi Payam A, Mirzaeidoostan Z. Online Game Addiction Relationship With Cognitive Distortion, Parenting Style, and Narcissistic Personality Traits in Students. *IJPCP*. 2019; 25 (1) :6-6.
5. Baer S, Bogusz E, and Green A. Stuck on screens: patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *J. Can. Acad. Child Adolesc. Psychiatry*. 2011; 20: 86-94.
6. King L and Delfabbro H. The cognitive psychopathology of internet gaming disorder in adolescence. *J. Abnorm. Child Psychol*. 2016; 44:1635-1645.
7. Park SK, Kim JY, Cho CB. Prevalence of internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Family Therapy*. 2009; 36(3):163.
8. Wen Li, Eric L, Garland, Matthew O. Howard a Family factors in Internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies *Computers in Human Behavior*. 2014; 31: 393-411.
9. Mirzaian B, baezzat F, khakpoor N. Internet addiction among students and their impact on mental health. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*. 2012; 2(1).
10. Choi M, Park S, Cha S. Relationships of mental health and internet use in Korean adolescents. *Archives of psychiatric nursing*. 2017; 31(6):566-71.
11. Zandi payam A, Davoudi I, mehrabi zadeh M,. Validation of Online Game Addiction Inventory. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*. 2016; 21(4): 351-361.
12. Kim K, Ryu J, Chon Y, Yeun J, Choi Y, Seo S, & Nam W. Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing studies*. 2008; 43: 185-192.
13. Ahghar G. The role of school organizational climate in occupational stress among secondary school teachers in Tehran. *Int J Occup Med Environ Health*. 2008; 21(4): 319-329.
14. Pasha G, Safarzade S, Meshkak R. Comparison of public health and social support between the elderly living in the nursing home and the elderly. *Quarterly Journal of Family Studies*. 2007; 9.
15. Khosravi Z & Alizade Sahraei O. The relationship between Internet addiction and mental health of family in the students. *Journal of Educational Psychology*. 2011; 8(14):60-79.
16. Malekoty K. Validity, Factor Analysis of General Health Scale (GHQ) in Iranian Elderl. *Elderly Magazine*. 2006; 1.
17. Zhang Z, Yang S, Hao H, Huang F, Zhang J, & Sun H. Relationship of childhood physical abuse and Internet addiction disorder in adolescence: The mediating role of self-esteem. *Zhonghua Liu Xing Bing Xue Za Zhi*. 2012; 33(1): 50-53.
18. Xie Y, Zhou P, Xu p, & Peng W. Prevalence of internet addiction and the related factors in middle school students in Guangzhou. *Nan fang yi ke da xue xue bao. Journal of Southern Medical University*. 2010; 30(8): 1801-1804.
19. Ling-yan L , Deng-HUA, & Ran T. Family function of adolescents with excessive internet usage. *Chinese mental health journal*. 2007; 21(12): 837-840.
20. Lio y, & Kuo y. A study of internet addiction through the interpersonal theory. *Cyber psychology & behavior*. 2007; 10(6): 799-804.
21. Huang X, Zhang H, Li M, Wang J, Zhang Y, & Tao R. Mental health, personality, and parental rearing style of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyber psychology, Behavior and Social Networking*. 2009;13(4): 401-406.
22. Hombrados-Mendieta I, Gomez-Jacinto L, Dominguez-Fuentes J, Garcia-Leiva P, & Castro-Trave M. Types of social support provided by parents, teachers and classmates during adolescence. *Journal of Community Psychology*. 2012; 40: 645-664.
23. Hussain Z, Williams G, & Griffiths D. An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer

- online role-playing games. *Computers in Human Behavior*. 2015; 50: 221-230.
24. Zhang Z, Hao J, Yang S, Zhang J, Sun H, Hu L, et al. The relationship between emotional, physical abuse and Internet addiction disorder among middle school students. *Zhonghua liu xing bing xue za zhi*. 2009; 30(2): 115-118.
25. Zhang X, Huang Y, Luo X, & Liu Z. A cross-sectional study of Internet addiction disorder in high school students in Beijing. *Chinese Mental Health Journal*. 2009; 23: 748-751.
26. Niemz k, Griffiths M, & Banyard P. Prevalence of Pathological Internet Use among University Students and Correlations with Self-Esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and Dis inhibition Cyber Psychology & Behavior. 2005; 8(6): 562-570.