

Właściwości psychometryczne Kwestionariusza do Badania Uzależnienia od Gier Internetowych (KBUGI)

Psychometric properties of the Online Gaming Addiction Questionnaire

Emilia Potembska¹_{A,B,C,D,E,F}, Beata Pawłowska²_{A,D,E,F,G}

¹ I Klinika Psychiatrii i Wczesnej Interwencji Samodzielnego Publicznego Szpitala Klinicznego nr 1 w Lublinie

² II Klinika Psychiatrii i Rehabilitacji Psychiatrycznej Katedry Psychiatrii i Uniwersytetu Medycznego w Lublinie

Streszczenie

W artykule opisano właściwości psychometryczne Kwestionariusza do Badania Uzależnienia od Gier Internetowych KBUGI. Pierwotną wersją KBUGI, składającą się ze 130 itemów przebadano grupę 576 młodzieży w wieku od 16 do 19 roku życia, mieszkającą na terenie województwa lubelskiego. Na podstawie analizy czynnikowej wyodrębniono cztery czynniki (skale): (1) Strata, (2) Rozrywka i poszukiwanie nowych bodźców, (3) Kompensacja i ucieczka, (4) Przemoc i dominacja. Odrzucono itemy o najniższych ładunkach czynnikowych oraz o najniższych wskaźnikach swoistości czynnikowej. Wyodrębnione czynniki wyjaśniają w sumie 54% wariancji. Ostateczna wersja kwestionariusza KBUGI składa się z 74 pytań. Współczynniki rzetelności dla poszczególnych czynników są wysokie i wynoszą: dla czynnika - Strata alfa Cronbacha=0,98; dla czynnika - Rozrywka i poszukiwanie nowych bodźców alfa Cronbacha=0,93, dla czynnika - Kompensacja i ucieczka alfa Cronbacha=0,89, dla czynnika - Przemoc i dominacja alfa Cronbacha=0,83. Współczynnik rzetelności dla wyniku ogólnego KBUGI wynosi 0,97. Kwestionariusz KBUGI stanowi rzetelne, posiadające dobre właściwości psychometryczne narzędzie, służące do badania różnych wymiarów uzależnienia od gier internetowych.

Słowa kluczowe: kwestionariusz, uzależnienie od gier internetowych

Abstract

This article describes the psychometric properties of the Online Gaming Addiction Questionnaire (KBUGI). An original version of KBUGI, consisting of 130 items, was used to survey a group of 576 adolescents aged 16 to 19 years, inhabitants of the Lublin Province. On the basis of factor analysis, four factors (scales) were identified: (1) Loss, (2) Entertainment and search for new stimuli, (3) Compensation and escape, (4) Violence and domination. Items with the lowest factor loadings and the lowest factor specificity indexes were rejected. The factors identified explained 54% of the total variance. The final version of the KBUGI questionnaire consisted of 74 questions. The coefficients of reliability for the individual scales were high: Cronbach's alpha = 0.98 for Loss, Cronbach's alpha = 0.93 for Entertainment and search for new stimuli, Cronbach's alpha = 0.89 for Compensation and escape, and Cronbach's alpha = 0.83 for Violence and domination. The reliability coefficient for the global KBUGI score was 0.97. The KBUGI questionnaire is a reliable instrument with good psychometric properties which can be used to assess different dimensions of addiction to Internet games.

Keywords: questionnaire, online gaming addiction

Wstęp

Obecnie gry są bardzo popularną formą rozrywki i spędzania wolnego czasu zarówno dla dzieci jak i młodzieży. Badania Potembskiej [1] wskazują, że już 5 i 6 letnie dzieci grają w gry komputerowe zawierające przemoc. Johansson i Götestam [2] informują, że około 63% adolescentów w wieku od 12 do 18 roku życia regularnie gra w gry komputerowe, a 2,7% z nich można zakwalifikować do grupy osób grających w gry patologicznie. Badacze ci [2] ujawnili ponadto, że 9,8% graczy (14,5 % chłopców i 5% dziewcząt) znajduje się w grupie zagrożonej uzależnieniem od gier. Gentile [3] uważa, że 8,5% młodzieży spełnia kryteria patologicznego grania w gry. Rehbein i wsp. [4] wykazali, że w Niemczech 1,7% młodzieży jest uzależnionych od gier komputerowych, a 2,8% można zaliczyć do

grupy osób zagrożonych tym uzależnieniem. Zaburzenie związane z uzależnieniem od gier komputerowych dotyczy częściej chłopców niż dziewcząt. Zdaniem autorów [4] 4,7% chłopców gra w gry w sposób ryzykowny, a 3% graczy spełnia kryteria uzależnienia, natomiast w grupie dziewcząt u 0,5% można rozpoznać zagrożenie, a u 0,3% uzależnienie od gier komputerowych. Najnowsze badania [5] uwzględniające kryteria zaburzenia związanego z uzależnieniem od gier internetowych (IGD - *Internet Gaming Disorder*) według DSM-5 [6] prowadzone w różnych krajach europejskich, w tym w Polsce, wskazują, że kryteria IGD spełnia 5,1% młodzieży.

Zdaniem badaczy [7,8,9,10] do czynników sprzyjających uzależnieniu od Internetu, w tym uzależnieniu od gier online, jest możliwość zaspokajania w sieci potrzeb

emocjonalnych, których użytkownik nie potrafi zaspokoić w świecie realnym. Kim i wsp. [7] wykazali, że 44,3% młodzieży gra w gry komputerowe, gdyż ma w nich możliwość stworzenia interaktywnej postaci – której może nadać pożądane przez siebie cechy dotyczące również płci, wyglądu zewnętrznego. Gry komputerowe – zwłaszcza typu MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), według Wan i Chiou [11], pozwalają zaspokoić również potrzebę władzy, gdyż umożliwiają, poprzez stworzoną przez użytkownika postać, doświadczać poczucia kontroli i władzy nad wirtualnymi poddanymi. Badania Hellström i wsp. [12] oraz Kneer i Glock [13] ujawniły, że młodzież wykorzystuje gry do ucieczki przed codziennymi problemami. Horzum [14] wskazuje, że osoby grające w gry komputerowe kompensują brak sukcesów w życiu realnym sukcesami osiąganymi w grze komputerowej. Według Chiu i wsp. [15] oraz Fang i Zhao [16] poszukiwanie wrażeń i nuda łączą się z graniem w gry komputerowe przez młodzież.

Slater [17] oraz Przybylski i wsp. [18] uważają, że agresja rozumiana jako cecha osobowości, predysponuje do grania w pełne przemocy gry komputerowe, a brutalna ich treść sprzyja umacnianiu się agresywnych tendencji. Wysoki poziom agresji i niska samokontrola stanowią – zdaniem Kim i wsp. [7] – czynnik ryzyka rozwoju uzależnienia od internetowych gier komputerowych.

W 2013r. Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne zamieściło kryteria diagnostyczne zaburzenia związanego z uzależnieniem od gier internetowych (IGD - *Internet Gaming Disorder*) w Sekcji III najnowszej klasyfikacji DSM-5 [6]. Kryteria IGD według DSM-5 są następujące [6]:

Uporczywe i powracające korzystanie z Internetu w celu korzystania z gier, często wraz z innymi graczami, prowadzące do istotnego z klinicznego punktu widzenia osłabienia lub wyczerpania. Diagnozowane jest w sytuacji występowania 5 (lub więcej) niżej wymienionych kryteriów na przestrzeni 12 miesięcy:

1. Uporczywe poświęcanie uwagi grom internetowym. (Dana osoba myśli o poprzednich grach i oczekuje kolejnej gry; gry internetowe stają się dominującą czynnością życia codziennego).

Uwaga: Zaburzenie to jest odrębnym zaburzeniem niż hazard internetowy, który został omówiony pod hasłem zaburzenie związane z hazardem internetowym.

2. Symptomy wycofania, gdy dana osoba jest pozbawiona możliwości korzystania z gier internetowych. (Symptomy te zazwyczaj obejmują drażliwość, niepokój lub smutek ale nie występują fizyczne oznaki wycofania farmakologicznego).
3. Tolerancja – potrzeba spędzania coraz większej ilości czasu na gry internetowe.
4. Nieskuteczne próby kontrolowania udziału w grach internetowych.

5. Utrata zainteresowania poprzednimi pasjami i rozrywką w wyniku udziału w grach internetowych lub za ich wyjątkiem.
 6. Utrzymujące się nadmierne korzystanie z gier internetowych pomimo świadomości problemów psychospołecznych z tym związanych.
 7. Oszukiwanie członków rodziny, terapeutów lub innych osób, co do ilości czasu spędzanego na uprawianie gier internetowych.
 8. Korzystanie z gier internetowych w celu ucieczki lub poprawy złego nastroju (np. poczucia beznadziejności, winy, niepokoju).
 9. negatywny wpływ lub utrata istotnych więzi, pracy możliwości edukacyjnych lub związanych z zawodem w związku z udziałem w grach internetowych.
- Uwaga: Zaburzenie to obejmuje jedynie niehazardowe gry internetowe. Ponadto, nie uwzględnia ono stron pornograficznych.

Nie jest uwzględnione korzystanie z Internetu w celach związanych z uprawianym zawodem lub w biznesie. Zaburzenie polegające na uzależnieniu od gier komputerowych może być łagodne, umiarkowane lub poważne, w zależności od stopnia zakłócenia normalnych czynności. U osób, u których występują mniej poważne objawy uzależnienia od gier internetowych może występować mniej objawów i mniejsze zakłócenia w życiu. Osoby, u których występują poważne zaburzenia związane z uzależnieniem od gier komputerowych spędzają więcej godzin przy komputerze, co powoduje negatywne skutki w zakresie relacji z innymi ludźmi, rozwoju kariery czy możliwości edukacyjnych [6].

Opis próby

Badaniami objęto 576 osób w wieku od 16 do 19 roku życia, w tym 326 dziewcząt i 250 chłopców. Średni wiek badanej młodzieży wynosił 17 lat. Wszyscy badani byli uczniami lubelskiego liceum. Ze wsi pochodziło 58% badanych, a z miasta 42%.

Metody badawcze

Pierwotna wersja kwestionariusza składała się z 130 itemów opisujących objawy uzależnienia od gier internetowych, określone na podstawie kryteriów zaburzenia związanego z uzależnieniem od gier internetowych, opisanych w DSM-5 [7]. Badani mieli możliwość udzielania na nie następujących odpowiedzi: „nigdy”, „rzadko”, „czasem”, „często”, „zawsze”, za które otrzymywali odpowiednio: 0, 1, 2, 3 lub 4 punkty. Pierwotną wersją kwestionariusza przebadano 576 osób. Obliczono średnie wartości dla każdego itemu oraz wyniki maksymalne i minimalne. Następnie dokonano przesiewu pytań i odrzucono itemy o słabej wariancji oraz dużej skośności.

Dalsze analizy zmierzały do ustalenia wymiarów uzależnienia od gier internetowych. W tym celu zastosowano analizę głównych składowych. Wyznacznik macierzy korelacji dla wszystkich itemów wynosił $= 3,378E-55$. Testy Kaisera-Mayera-Olkina: miara KMO adekwatności doboru próby była równa 0,963, a Test sferyczności Bartletta był bardzo istotny ($\chi^2=66579,78$; $df=8385$; $p<0,0001$).

Za optymalne uznano rozwiązanie 4-czynnikowe z uwagi na: kształt krzywej osypiska (rys.1) oraz interpretowalność czynników.

Odrzucono itemy o najniższych ładunkach czynnikowych oraz o najniższych wskaźnikach swoistości czynnikowej. Następnie zweryfikowano strukturę czynnikową 74 wybranych itemów, ponownie obliczając analizę głównych składowych (tab.1).

Optymalnym okazało się rozwiązanie 4-czynnikowe z uwagi na punkt załamania krzywej osypiska, co potwierdziło stabilność czteroczynnikowej struktury, która wyjaśniła 54% wariancji.

Tabela 1 zawiera szczegółowe informacje na temat ładunków czynnikowych poszczególnych pytań tworzących ostateczną wersję kwestionariusza KBUGI, ich swoistości czynnikowej, średnich oraz odchyłeń standardowych. Swoistość czynnikowa jest różnicą pomiędzy kwadratem współczynnika korelacji i -tej pozycji z danym czynnikiem, a sumą kwadratów danej pozycji z pozostałymi czynnikami i stanowi wskaźnik wyłączności skorelowania danego itemu z danym czynnikiem, na tle korelacji z innymi czynnikami.

Pierwszy czynnik, którego udział w wyjaśnieniu wariancji wynosi 26% został nazwany **Strata**. Na treść psychologiczną tego czynnika składa ograniczanie czasu spędzanego z rodziną, przyjaciółmi, czasu który, miał być przeznaczony na naukę, pracę, sport, posiłek na rzecz grania w gry online, podejmowanie nieudanych prób ograniczenia czasu poświęcanego na granie w gry, wy-

stępowanie stałej potrzeby zwiększania częstotliwości i długości czasu poświęcanego na granie, problemy z nauką w szkole spowodowane graniem w gry, a także okłamywanie rodziny co do czasu związanego z graniem, odczuwanie niepokoju, w sytuacji braku dostępu do gier online oraz zadłużanie się i kradzieże pieniędzy w celu dokonania zakupu gier online.

Drugi czynnik wyjaśnił 13% wariancji i otrzymał nazwę - **Rozrywka i poszukiwanie nowych bodźców**. Na jego znaczenie psychologiczne składa się doświadczanie dzięki graniu w gry online radości, przyjemności, likwidowanie nudy, poprawienie sobie nastroju, podniesienie poziomu adrenaliny, granie jest okazją do rywalizacji i doświadczania nowych wrażeń.

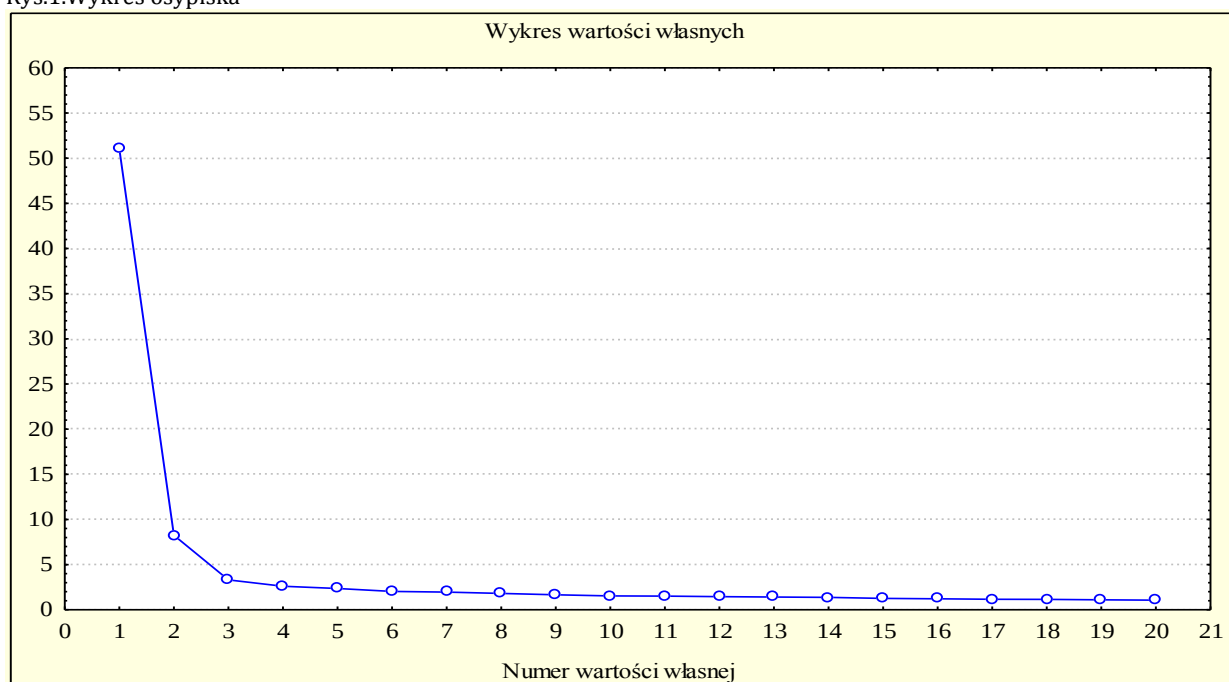
Trzeci czynnik, którego udział w wyjaśnieniu wariancji wynosił 9% został nazwany - **Kompensacja i ucieczka**. Na jego znaczenie psychologiczne składają się zachowania wskazujące na traktowanie gier online jako sposobu ucieczki od problemów, konfliktów, samotności, a także przekonanie, że tylko podczas grania w gry jest się osobą ważną, kompetentną, radzącą sobie ze wszystkimi zadaniami, lepszym i silniejszym człowiekiem niż w rzeczywistości.

Czwarty czynnik wyjaśnił 6% wariancji i otrzymał nazwę - **Przemoc i dominacja**. Na jego znaczenie psychologiczne składają się zachowania agresywne, nacechowane przemocą i dążeniem do uzyskania władzy, doświadczane i realizowane podczas grania. Osoba wybiera gry, w które grając zabija wrogów, posługuje się różnymi rodzajami broni, łamie zasady ruchu drogowego, taranuje przeszkody.

Wartości średnie oraz odchylenia standardowe dla poszczególnych skal KBUGI przedstawiono w tabeli 2.

W tabelach 3-6 przedstawiono średnie, odchylenia standardowe, współczynniki rzetelności wewnętrznej alfa Cronbacha dla skal KBUGI oraz dla poszczególnych itemów tworzących daną skalę kwestionariusza.

Rys.1. Wykres osypiska



Tab. 1. Struktura czynnikowa ostatecznej wersji Kwestionariusza KBUGI

Itemy	Ładunki czynnikowe				Swoistość czynnikowa			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mam długi wśród kolegów z powodu grania w gry	0,82	0,06	0,07	0,12	0,64	-0,69	-0,68	-0,66
2. Pożyczałem pieniądze od kolegów, aby je wydać na granie	0,82	0,08	0,07	0,12	0,64	-0,68	-0,68	-0,66
3. Przeznaczyłem na gry pieniądze, które rodzice dali mi na inny cel	0,80	0,09	0,17	0,11	0,59	-0,67	-0,63	-0,66
4. Urządzałem rodzicom awantury, gdy nie chcieli mi dać pieniędzy na nową grę	0,81	0,05	0,27	0,17	0,56	-0,75	-0,62	-0,70
5. Okłamywałem rodziców/dziadków, by uzyskać pieniądze na gry	0,80	0,06	0,20	0,19	0,56	-0,71	-0,64	-0,65
6. Kupuję gry w tajemnicy przed rodzicami	0,77	0,06	0,19	0,14	0,54	-0,64	-0,58	-0,61
7. Ukradłem pieniądze, żeby kupić sobie grę	0,77	0,04	0,22	0,07	0,53	-0,64	-0,55	-0,63
8. Rezygnuję ze spotkań z kolegami na rzecz grania w gry	0,77	0,20	0,17	0,16	0,49	-0,60	-0,62	-0,63
9. Gram, bo tylko dzięki temu mam prawdziwych przyjaciół	0,69	0,15	0,08	0,02	0,45	-0,46	-0,50	-0,51
10. Próbowałem bezskutecznie ograniczyć czas spędzany na graniu	0,70	0,26	0,05	0,05	0,42	-0,43	-0,56	-0,56
11. Potrzebuję zwiększyć częstotliwość grania w gry komputerowe	0,72	0,15	0,29	0,08	0,40	-0,58	-0,46	-0,61
12. Odczuwam potrzebę zwiększania czasu i częstotliwości grania	0,67	0,23	0,11	0,11	0,37	-0,42	-0,50	-0,50
13. Dzięki graniu zdobywam pieniądze	0,68	0,24	0,03	0,19	0,37	-0,44	-0,55	-0,48
14. Ograniczam kontakty z rodziną, na rzecz czasu poświęconego na granie	0,71	0,20	0,27	0,21	0,35	-0,59	-0,52	-0,58
15. Gry komputerowe to mój najlepszy przyjaciel	0,67	0,13	0,30	0,10	0,34	-0,54	-0,39	-0,55
16. Zapominałem o posiłkach, gdyż tak bardzo pochłaniał mnie wirtualny świat	0,66	0,21	0,19	0,17	0,33	-0,46	-0,47	-0,49
17. Kupuję nowe gry nawet, gdy przekracza to mój budżet	0,64	0,05	0,27	0,12	0,32	-0,50	-0,36	-0,48
18. Miałem problemy w szkole z powodu ilości czasu spędzanego na graniu	0,70	0,14	0,35	0,18	0,32	-0,63	-0,42	-0,60
19. Tylko dzięki grom realizuje swoje marzenia	0,66	0,17	0,32	0,09	0,30	-0,52	-0,37	-0,56
20. Gram korzystając z dostępu do sieci przez telefon komórkowy.	0,64	0,23	0,05	0,26	0,29	-0,43	-0,53	-0,40
21. Gram w każdej wolnej chwili	0,62	0,21	0,22	0,10	0,28	-0,41	-0,39	-0,47
22. Gram na przerwie w szkole	0,60	0,18	0,13	0,18	0,27	-0,37	-0,40	-0,37
23. W nagrodę kupuję sobie gry komputerowe	0,58	0,24	0,13	-0,02	0,26	-0,30	-0,38	-0,41
24. Gry to moja jedyna rozrywka	0,63	0,20	0,32	0,09	0,24	-0,46	-0,34	-0,53
25. Odmawiałem spotkania się z kolegami na rzecz czasu spędzanego na graniu	0,63	0,18	0,31	0,19	0,23	-0,50	-0,37	-0,49
26. Odczuwam niepokój, gdy nie mogę grać	0,62	0,10	0,38	0,06	0,23	-0,53	-0,25	-0,54
27. Podejmowałem nieudane próby ograniczenia czasu poświęconego na granie	0,59	0,33	0,15	0,05	0,21	-0,27	-0,44	-0,48
28. Niecierpliwie czekam aż znowu będę mógł grać	0,64	0,29	0,33	0,08	0,21	-0,43	-0,39	-0,59
29. Dzień bez grania w gry jest dniem straconym	0,66	0,10	0,45	0,11	0,20	-0,64	-0,25	-0,64
30. Gram, bo jestem samotny	0,58	0,27	0,22	0,10	0,20	-0,32	-0,37	-0,44
31. Tylko gdy gram w gry jestem szczęśliwy i spokojny	0,58	0,25	0,29	0,04	0,19	-0,36	-0,32	-0,49
32. Wyklócam się z rodzicami by przedłużyć czas spędzany na graniu	0,58	0,17	0,30	0,21	0,17	-0,44	-0,32	-0,41
33. Gram na lekcji w szkole	0,54	0,15	0,13	0,31	0,15	-0,38	-0,39	-0,23
34. Wydaję sporo pieniędzy na gry i czasopisma komputerowe	0,52	0,25	0,29	-0,03	0,13	-0,29	-0,25	-0,42
35. Gram w każdej wolnej chwili	0,53	0,35	0,10	0,19	0,11	-0,20	-0,43	-0,38
36. Rezygnuję ze sportu na rzecz grania w gry	0,55	0,34	0,21	0,22	0,09	-0,28	-0,43	-0,42
37. Gdy jednego dnia nie pójdzie mi w grze- na drugi dzień staram się to nadrobić	0,54	0,38	0,21	0,14	0,08	-0,21	-0,41	-0,46
38. Ograniczam kontakty z kolegami, aby dłużej grać	0,58	0,20	0,46	0,09	0,08	-0,52	-0,18	-0,58
39. Ukrywam przed rodzicami ile naprawdę czasu spędzam na graniu	0,48	0,24	0,32	0,07	0,07	-0,28	-0,19	-0,38
40. Odczuwam przyjemność i spokój, gdy gram w gry komputerowe	0,15	0,74	0,14	0,11	-0,56	0,49	-0,56	-0,58
41. Uważam, że gry są wspaniałym sposobem na poprawienie sobie nastroju	0,10	0,72	0,18	0,13	-0,56	0,46	-0,52	-0,55
42. Uważam, że granie w gry likwiduje nudę	0,08	0,70	0,05	0,16	-0,51	0,45	-0,52	-0,47
43. Granie w gry komputerowe uspokaja mnie	0,16	0,73	0,23	0,07	-0,56	0,45	-0,51	-0,60
44. Gram dla rozrywki	0,00	0,66	-0,12	0,20	-0,49	0,39	-0,46	-0,41
45. Granie zabija nudę	0,19	0,66	-0,12	0,16	-0,44	0,36	-0,48	-0,46
46. Grając w gry odczuwam radość i ekscytację	0,20	0,68	0,24	0,05	-0,49	0,36	-0,45	-0,56
47. Jestem poirytowany, gdy ktoś przeszkadza mi, gdy gram	0,20	0,63	0,18	0,23	-0,44	0,27	-0,45	-0,41
48. Gram w gry, gdyż lubię gdy coś dzieje	0,29	0,65	-0,02	0,29	-0,42	0,25	-0,59	-0,42
49. Uwielbiam rywalizację w grze	0,12	0,63	0,01	0,39	-0,53	0,24	-0,56	-0,27
50. Spędzam na graniu więcej czasu niż planowałem	0,11	0,57	0,28	0,08	-0,39	0,23	-0,27	-0,40
51. Gram, bo to podnosi mi poziom "adrenaliny"	0,16	0,54	0,16	0,22	-0,34	0,19	-0,34	-0,30
52. Odczuwam silną potrzebę codziennego grania w gry komputerowe	0,21	0,53	0,22	0,07	-0,29	0,18	-0,28	-0,37
53. Gry pozwalają mi poradzić sobie ze złością	0,26	0,54	0,18	0,17	-0,28	0,16	-0,35	-0,36
54. Granie pozwala mi zaspokoić potrzebę rywalizacji	0,27	0,57	0,25	0,19	-0,35	0,15	-0,37	-0,43
55. Gram częściej i dłużej niż planowałem	0,26	0,54	0,30	0,09	-0,32	0,13	-0,28	-0,43
56. Gram dotąd, aż osiągnę określony poziom.	0,31	0,54	0,09	0,31	-0,30	0,09	-0,48	-0,30
57. Tylko podczas grania jestem dla kogoś ważny	0,35	0,03	0,68	0,07	-0,35	-0,59	0,34	-0,58
58. Gry dają możliwość ucieczki przed konfliktami w rodzinie	0,13	0,16	0,56	0,13	-0,34	-0,32	0,25	-0,34
59. Odczuwam lęk gdy nie mogę grać w gry	0,29	0,01	0,57	0,10	-0,26	-0,42	0,23	-0,40
60. Bez kontaktów które mam w Internecie, poprzez gry komputerowe byłbym samotny	0,28	0,10	0,55	0,15	-0,26	-0,39	0,19	-0,37

Itemy	Ładunki czynnikowe				Swoistość czynnikowa			
	1	2	1	2	1	2	1	2
61. Gry są dla mnie ucieczką od problemów codziennego życia	0,37	0,27	0,61	0,07	-0,31	-0,44	0,15	-0,58
62. Reaguję złością, gdy ktoś zabrania mi korzystać z gier komputerowych	0,30	0,32	0,52	0,08	-0,29	-0,27	0,07	-0,46
63. Tylko podczas grania czuję się silnym człowiekiem	0,42	0,19	0,52	0,07	-0,14	-0,42	0,06	-0,48
64. Tylko podczas grania czuję się kimś kompetentnym, radzącym sobie z wszystkimi zadaniami	0,38	0,22	0,53	0,17	-0,22	-0,41	0,06	-0,45
65. Podczas gry czuję się lepszym, innym człowiekiem, niż w rzeczywistości	0,37	0,30	0,54	0,12	-0,26	-0,36	0,05	-0,51
66. Granie w gry jest ucieczką od nudnego życia osobistego	0,41	0,25	0,53	0,05	-0,17	-0,39	0,05	-0,50
67. Podczas grania w komputerowe wyścigi samochodowe największą radość sprawia mi łamanie przepisów drogowych	0,18	0,24	0,06	0,64	-0,44	-0,39	-0,50	0,32
68. Atrakcyjne są dla mnie w komputerowych wyścigach samochodowych pościgi policyjne	0,15	0,29	0,07	0,64	-0,48	-0,36	-0,52	0,30
69. Grając w komputerowe gry samochodowe mogę innych taranować	0,20	0,33	0,09	0,61	-0,45	-0,30	-0,51	0,21
70. Gdy gram w agresywne gry niczego się nie boję	0,23	0,32	0,26	0,61	-0,49	-0,39	-0,45	0,15
71. Lubię grać w gry, gdyż mogę wybrać sposób zabijania	0,20	0,39	0,31	0,62	-0,59	-0,37	-0,48	0,10
72. Lubię gry, gdyż mogę wybierać różne rodzaje broni	0,21	0,46	0,22	0,61	-0,58	-0,25	-0,57	0,07
73. Lubię gry komputerowe, w których zabijam wrogów	0,12	0,52	0,07	0,59	-0,61	-0,10	-0,63	0,06
74. W grach najbardziej lubię władzę	0,29	0,35	0,16	0,50	-0,32	-0,24	-0,43	0,02
War.wyj.	19,19	9,94	6,38	4,49				
Udział	0,26	0,13	0,09	0,06				

Tab.2. Wartości średnie oraz odchylenia standardowe dla skal kwestionariusza KBUGI

Skale KBUGI	N ważnych	M	Min	Max	SD
Strata	576	0,23	0	3,33	0,48
Rozrywka i poszukiwanie nowych bodźców	576	0,81	0	3,41	0,75
Kompensacja i ucieczka	576	0,28	0	3,5	0,50
Przemoc i dominacja	576	0,57	0	4	0,82

Tab.3. Wyniki średnie, odchylenia standardowe oraz współczynniki rzetelności alfa Cronbacha dla całej skali oraz dla poszczególnych itemów tworzących skalę nazwaną –Strata

Śred=9,13; Odch.st=18,78 Alfa Cronbacha: 0,98; Średnia kor. między poz.: 0,52	Śred.gdy usunięte	War.gdy usunięte	OdSt.gdy usunięte	Poz-Cał. Korel.	Alfa gdy usunięta
Wydaję sporo pieniędzy na gry i czasopisma komputerowe	8,90	337,70	18,38	0,60	0,98
Tylko dzięki grom realizuje swoje marzenia	8,92	335,40	18,31	0,73	0,97
Odczuwam niepokój, gdy nie mogę grać	8,95	336,79	18,35	0,70	0,97
Gry komputerowe to mój najlepszy przyjaciel	8,94	336,19	18,34	0,73	0,97
Kupuję nowe gry nawet, gdy przekracza to mój budżet	8,96	337,53	18,37	0,68	0,97
Ograniczam kontakty z kolegami, aby dłużej grać	8,91	336,18	18,34	0,73	0,97
Dzień bez grania w gry jest dniem straconym	8,91	332,48	18,23	0,76	0,97
W nagrodę kupuję sobie gry komputerowe	8,96	340,43	18,45	0,60	0,98
Odmawiałem spotkania się z kolegami na rzecz czasu spędzanego na graniu	8,91	335,72	18,32	0,74	0,97
Wyklócam się z rodzicami by przedłużyć czas spędzany na graniu	8,87	334,69	18,29	0,69	0,97
Gry to moja jedyna rozrywka	8,89	334,36	18,29	0,72	0,97
Niecierpliwie czekam aż znowu będę mógł grać	8,85	332,48	18,23	0,75	0,97
Podjęmowałem nieudane próby ograniczenia czasu poświęconego na granie	8,86	335,07	18,30	0,66	0,98
Miałem problemy w szkole z powodu ilości czasu spędzanego na graniu	8,86	332,12	18,22	0,80	0,97
Potrzebuję zwiększyć częstotliwość grania w gry komputerowe	8,91	334,53	18,29	0,77	0,97
Odczuwam potrzebę zwiększania czasu i częstotliwości grania	8,90	335,10	18,31	0,70	0,97
Zapominałem o posiłkach, gdyż tak bardzo pochłaniał mnie wirtualny świat	8,85	333,46	18,26	0,72	0,97
Próbowałem bezskutecznie ograniczyć czas spędzany na graniu	8,86	332,73	18,24	0,70	0,97
Gram w każdej wolnej chwili	8,76	333,00	18,25	0,62	0,98
Rezygnuję ze sportu na rzecz grania w gry	8,81	332,72	18,24	0,67	0,98
Rezygnuję ze spotkań z kolegami na rzecz grania w gry	8,92	333,40	18,26	0,81	0,97
Mam długi wśród kolegów z powodu grania w gry	8,97	335,32	18,31	0,77	0,97
Pożyczałem pieniądze od kolegów, aby je wydać na granie	8,96	334,32	18,28	0,77	0,97
Okłamywałem rodziców/dziadków, by uzyskać pieniądze na gry	8,93	332,99	18,25	0,81	0,97
Urządzałem rodzicom awantury, gdy nie chcieli mi dać pieniędzy na nową grę	8,92	330,96	18,19	0,83	0,97
Gram na lekcji w szkole	8,81	334,09	18,28	0,60	0,98
Ograniczam kontakty z rodziną, na rzecz czasu poświęconego na granie	8,88	331,26	18,20	0,80	0,97
Gram na przerwie w szkole	8,85	335,31	18,31	0,63	0,98
Gram w każdej wolnej chwili	8,87	334,59	18,29	0,69	0,97
Kupuję gry w tajemnicy przed rodzicami	8,95	334,42	18,29	0,77	0,97
Ukradłem pieniądze, żeby kupić sobie grę	8,98	336,06	18,33	0,76	0,97
Przeznaczyłem na gry pieniądze, które rodzice dali mi na inny cel	8,97	336,14	18,33	0,79	0,97

c.d. Tab.3. Wyniki średnie, odchylenia standardowe oraz współczynniki rzetelności alfa Cronbacha dla całej skali oraz dla poszczególnych itemów tworzących skalę nazwaną –**Strata**

	Śred.gdy usunięte	War.gdy usunięte	OdSt.gdy usunięte	Poz-Cał. Korel.	Alfa gdy usunięta
Gdy jednego dnia nie pójdzie mi w grze- na drugi dzień staram się to nadrobić	8,78	332,25	18,23	0,66	0,98
Gram korzystając z dostępu do sieci przez telefon komórkowy.	8,84	332,87	18,24	0,68	0,98
Gram, bo tylko dzięki temu mam prawdziwych przyjaciół	8,92	335,05	18,30	0,67	0,98
Dzięki graniu zdobywam pieniądze	8,83	331,46	18,21	0,69	0,97
Gram, bo jestem samotny	8,90	335,67	18,32	0,65	0,98
Ukrywam przed rodzicami ile naprawdę czasu spędzam na graniu	8,87	335,21	18,31	0,59	0,98
Tylko gdy gram w gry jestem szczęśliwy i spokojny	8,83	331,95	18,22	0,67	0,98

Tab.4. Wyniki średnie, odchylenia standardowe oraz współczynniki rzetelności alfa Cronbacha dla całej skali oraz dla poszczególnych itemów tworzących skalę – **Rozrywka i poszukiwanie nowych bodźców**

Śred= 13,74; Odch.st= 12,81 Alfa Cronbacha: 0,93; Średnia kor. między poz.: 0,45	Śred.gdy usunięte	War.gdy usunięte	OdSt.gdy usunięte	Poz-Cał. Korel.	Alfa gdy usunięta
Odczuwam silną potrzebę codziennego grania w gry komputerowe	13,01	150,05	12,25	0,53	0,93
Spędzam na graniu więcej czasu niż planowałem	12,82	147,64	12,15	0,56	0,93
Uważam, że gry są wspaniałym sposobem na poprawienie sobie nastroju	12,69	142,36	11,93	0,71	0,92
Gram częściej i dłużej niż planowałem	13,22	150,21	12,26	0,59	0,93
Odczuwam przyjemność i spokój, gdy gram w gry komputerowe	12,94	143,90	12,00	0,72	0,92
Granie w gry komputerowe uspokaja mnie	12,94	143,56	11,98	0,72	0,92
Grając w gry odczuwam radość i ekscytację	12,92	144,87	12,04	0,68	0,92
Uważam, że granie w gry likwiduje nudę	12,64	142,76	11,95	0,66	0,93
Jestem poirytowany, gdy ktoś przeszkadza mi, gdy gram	13,20	147,19	12,13	0,66	0,93
Gry pozwalają mi poradzić sobie ze złością	13,30	150,75	12,28	0,58	0,93
Gram dotąd, aż osiągnę określony poziom.	13,14	147,23	12,13	0,63	0,93
Uwielbiam rywalizację w grze	12,90	142,36	11,93	0,68	0,92
Gram dla rozrywki	12,22	141,51	11,90	0,59	0,93
Granie zabija nudę	12,63	143,24	11,97	0,64	0,93
Gram w gry, gdyż lubię gdy coś dzieje	13,03	143,68	11,99	0,71	0,92
Gram, bo to podnosi mi poziom "adrenaliny"	13,12	148,33	12,18	0,58	0,93
Granie pozwala mi zaspokoić potrzebę rywalizacji	13,18	147,35	12,14	0,65	0,93

Tab.5. Wyniki średnie, odchylenia standardowe oraz współczynniki rzetelności alfa Cronbacha dla całej skali oraz dla poszczególnych itemów tworzących skalę – **Kompensacja i ucieczka**

Śred= 2,80; Odch.st= 5,00 Alfa Cronbacha: 0,89; Średnia kor. między poz.: 0,44	Śred.gdy usunięte	War.gdy usunięte	OdSt.gdy usunięte	Poz-Cał. Korel.	Alfa gdy usunięta
Odczuwam lęk gdy nie mogę grać w gry	2,62	21,48	4,63	0,55	0,88
Gry dają możliwość ucieczki przed konfliktami w rodzinie	2,43	20,79	4,56	0,50	0,88
Bez kontaktów które mam w Internecie, poprzez gry komputerowe byłbym samotny	2,53	20,70	4,55	0,58	0,88
Reaguję złością, gdy ktoś zabrania mi korzystać z gier komputerowych	2,44	20,63	4,54	0,57	0,88
Tylko podczas grania jestem dla kogoś ważny	2,57	20,23	4,50	0,68	0,87
Tylko podczas grania czuję się kimś kompetentnym, radzącym sobie z wszystkimi zadaniami	2,52	20,30	4,51	0,66	0,87
Gry są dla mnie ucieczką od problemów codziennego życia	2,48	19,74	4,44	0,71	0,87
Podczas gry czuję się lepszym, innym człowiekiem, niż w rzeczywistości	2,52	19,98	4,47	0,67	0,87
Tylko podczas grania czuję się silnym człowiekiem	2,53	20,45	4,52	0,66	0,87
Granie w gry jest ucieczką od nieudanego życia osobistego	2,52	20,17	4,49	0,62	0,87

Tab.6. Wyniki średnie, odchylenia standardowe oraz współczynniki rzetelności alfa Cronbacha dla całej skali oraz dla poszczególnych itemów tworzących skalę – **Przemoc i dominacja**

Śred= 4,52; Odch.st= 6,55 Alfa Cronbacha: 0,89; Średnia kor. między poz.: 0,52	Śred.gdy usunięte	War.gdy usunięte	OdSt.gdy usunięte	Poz-Cał. Korel.	Alfa gdy usunięta
Lubię gry komputerowe, w których zabijam wrogów	3,83	31,88	5,65	0,70	0,87
Grając w komputerowe gry samochodowe mogę innych taranować	3,91	33,40	5,78	0,64	0,88
Lubię grać w gry, gdyż mogę wybrać sposób zabijania	4,05	33,15	5,76	0,75	0,87
Gdy gram w agresywne gry niczego się nie boję	4,05	33,60	5,80	0,69	0,88
W grach najbardziej lubię władzę	4,08	35,12	5,93	0,62	0,88
Atrakcyjne są dla mnie w komputerowych wyścigach samochodowych pościgi policyjne	3,90	33,63	5,80	0,62	0,88
Lubię gry, gdyż mogę wybierać różne rodzaje broni	3,97	32,75	5,72	0,74	0,87
Podczas grania w komputerowe wyścigi samochodowe największą radość sprawia mi łamanie przepisów drogowych	3,83	33,18	5,76	0,60	0,89

Jak pokazują powyższe tabele, współczynniki rzetelności dla poszczególnych skal kwestionariusza są dobre i wahają się w granicach od 0,98 do 0,89. Wysoki okazał się również współczynnik rzetelności wewnętrznej alfa Cronbacha obliczony dla wyniku ogólnego kwestionariusza KBUGI, który wynosi 0,97 (średnia korelacja między pozycjami wynosi 0,32).

Podsumowanie

Na podstawie uzyskanych wyników można powiedzieć, że Kwestionariusz KBUGI stanowi rzetelne, posiadające dobre właściwości psychometryczne narzędzie, służące do badania różnych wymiarów uzależnienia od gier internetowych.

Kwestionariusz ten bada zarówno główne kryteria uzależnienia od gier internetowych, wymienione w DSM-5, jak i dodatkowe wymiary tego zaburzenia: traktowanie gier jako sposobu realizacji potrzeby poszukiwania nowych bodźców, budowania poczucia własnej wartości i ucieczki od problemów, a także formę zaspokojenia potrzeby dominacji, władzy i agresji.

Piśmiennictwo

- Potemska E. Rola rodziców w rozwoju zainteresowania programami telewizyjnymi i grami komputerowymi dzieci w wieku przedszkolnym. *Curr. Probl. Psychiatri*, 2010; 11(4): 375-379.
- Johansson A., Götestam K.G. Problems with Computer Games without Monetary Reward: Similarity to Pathological Gambling. *Psychol. Rep.*, 2005; 95(2): 641-650.
- Gentile D.A. Pathological Video Game Use Among Youth Ages 8 to 18: a National Study. *Psychol. Sci.*, 2009; 20(5): 594-602.
- Rehbein F., Kleimann M., Mediasci G., Mossle T. Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.*, 2010; 13(3): 269-277.
- Müller K.W., Janikian M., Dreier M., Wölfling K., Beutel M.E., Tzavara C., Richardson C., Tsitsika A. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur. Child Adolesc. Psychiatry*, 2014; DOI 10.1007/s00787-014-0611-2.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing; 2013.
- Kim E.J., Namkoong K., Ku T., Kim S.J. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur. Psychiatry*, 2008; 23(3): 212-218.
- Ng B.D., Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming. *Cyberpsychol. Behav.*, 2005; 8(2): 110-113.
- Ryan R.M., Rigby C.S., Przybylski A. The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motiv. Emot.*, 2006; 30(4): 347-363.
- Wan C.S., Chiou W.B. The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. *Adolescence*, 2007; 42(165): 179-197.
- Wan C.S., Chiou W.B. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychol. Behav.*, 2006; 9(6): 762-766.
- Hellström C., Nilsson K.W., Leppert J., Lslund C. Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Comp. Hum. Behav.*, 2012; 28(4): 1379-1387.
- Kneer J., Glock, S. Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Comp. Hum. Behav.*, 2013; 29(4): 1415-1420.
- Horzum M.B. Examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables. *Educ. Sci.*, 2011; 36(159): 56-68.
- Chiu S., Lee J.Z., Huang D.H. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol. Behav.*, 2004; 7(5): 571-581.
- Fang X., Zhao F. Personality and enjoyment of computer game play. *Computers in Industry*, 2010; 61(4): 342-349.
- Slater M.D., Henry K.L., Swaim R.C., Anderson L.L. Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Comm. Res.*, 2003; 30: 713-736.
- Przybylski A., Ryan R.M., Rigby C.S. The motivating role of violence in video games. *Pers. Soc. Psychol. Bull.*, 2009; 35(2): 243-259.

Correspondence address

ermila100@gmail.com

Załącznik 1.**Kwestionariusz do Badania Uzależnienia od Gier Internetowych (KBUGI) autorstwa E. Potembskiej i B. Pawłowskiej**

Lp.	Twierdzenia	Nigdy	Rzadko	Czasami	Często	Zawsze
1	Mam długi wśród kolegów z powodu grania w gry					
2	Pożyczałem pieniądze od kolegów, aby je wydać na granie					
3	Grając w komputerowe gry samochodowe mogę innych taranować					
4	Urządzałem rodzicom awantury, gdy nie chcieli mi dać pieniędzy na nową grę					
5	Uważam, że granie w gry likwiduje nudę					
6	Okłamywałem rodziców/dziadków, by uzyskać pieniądze na gry					
7	Ukradłem pieniądze, żeby kupić sobie grę					
8	Bez kontaktów które mam w Internecie, poprzez gry komputerowe byłbym samotny					
9	Gram, bo tylko dzięki temu mam prawdziwych przyjaciół					
10	Próbowałem bezskutecznie ograniczyć czas spędzany na graniu					
11	Lubię gry, gdyż mogę wybierać różne rodzaje broni					
12	Jestem poirytowany, gdy ktoś przeszkadza mi, gdy gram					
13	Rezygnuję ze spotkań z kolegami na rzecz grania w gry					
14	Tylko podczas grania czuję się kimś kompetentnym, radzącym sobie z wszystkimi zadaniami					
15	Gram, bo to podnosi mi poziom "adrenaliny"					
16	Dzięki graniu zdobywam pieniądze					
17	Ograniczam kontakty z rodziną, na rzecz czasu poświęconego na granie					
18	Odczuwam silną potrzebę codziennego grania w gry komputerowe					
19	Lubię gry komputerowe, w których zabijam wrogów					
20	Gry komputerowe to mój najlepszy przyjaciel					
21	Kupuję nowe gry nawet, gdy przekracza to mój budżet					
22	Grając w gry odczuwam radość i ekscytację					
23	Miałem problemy w szkole z powodu ilości czasu spędzanego na graniu					
24	Gry pozwalają mi poradzić sobie ze złością					
25	Tylko dzięki grom realizuje swoje marzenia					
26	Podczas gry czuję się lepszym, innym człowiekiem, niż w rzeczywistości					
27	Gram korzystając z dostępu do sieci przez telefon komórkowy.					
28	Granie pozwala mi zaspokoić potrzebę rywalizacji					
29	Gram w każdej wolnej chwili					
30	Uwielbiam rywalizację w grze					
31	Gram na przerwie w szkole					
32	Zapominałem o posiłkach, gdyż tak bardzo pochłaniał mnie wirtualny świat					
33	W nagrodę kupuję sobie gry komputerowe					
34	Gry są dla mnie ucieczką od problemów codziennego życia					
35	Gry to moja jedyna rozrywka					
36	Gram w gry, gdyż lubię gdy coś dzieje					
37	Odmawiałem spotkania się z kolegami na rzecz czasu spędzanego na graniu					
38	Odczuwam potrzebę zwiększania czasu i częstotliwości grania					
39	Odczuwam niepokój, gdy nie mogę grać					
40	Odczuwam przyjemność i spokój, gdy gram w gry komputerowe					
41	Podjęwałem nieudane próby ograniczenia czasu poświęconego na granie					
42	W grach najbardziej lubię władzę					
43	Spędzam na graniu więcej czasu niż planowałem					
44	Niecierpliwie czekam aż znowu będę mógł grać					
45	Odczuwam lęk gdy nie mogę grać w gry					
46	Dzień bez grania w gry jest dniem straconym					
47	Uważam, że gry są wspaniałym sposobem na poprawienie sobie nastroju					
48	Tylko podczas grania czuję się silnym człowiekiem					
49	Wyklócam się z rodzicami by przedłużyć czas spędzany na graniu					
50	Potrzebuję zwiększyć częstotliwość grania w gry komputerowe					
51	Atrakcyjne są dla mnie w komputerowych wyścigach samochodowych pościgi policyjne					
52	Gram na lekcji w szkole					
53	Reaguję złością, gdy ktoś zabrania mi korzystać z gier komputerowych					
54	Wydaję sporo pieniędzy na gry i czasopisma komputerowe					

Lp.	Twierdzenia	Nigdy	Rzadko	Czasami	Często	Zawsze
55	Przeznaczyłem na gry pieniądze, które rodzice dali mi na inny cel					
56	Granie w gry komputerowe uspokaja mnie					
57	Gram w każdej wolnej chwili					
58	Lubię grać w gry, gdyż mogę wybrać sposób zabijania					
59	Ukrywam przed rodzicami ile naprawdę czasu spędzam na graniu					
60	Gram dla rozrywki					
61	Gram, bo jestem samotny					
62	Gdy gram w agresywne gry niczego się nie boję					
63	Granie w gry jest ucieczką od nieudanego życia osobistego					
64	Tylko gdy gram w gry jestem szczęśliwy i spokojny					
65	Granie zabja nudę					
66	Kupuję gry w tajemnicy przed rodzicami					
67	Ograniczam kontakty z kolegami, aby dłużej grać					
68	Podczas grania w komputerowe wyścigi samochodowe największą radość sprawia mi łamanie przepisów drogowych					
69	Tylko podczas grania jestem dla kogoś ważny					
70	Gram dotąd, aż osiągnę określony poziom.					
71	Rezygnuję ze sportu na rzecz grania w gry					
72	Gram częściej i dłużej niż planowałem					
73	Gry dają możliwość ucieczki przed konfliktami w rodzinie					
74	Gdy jednego dnia nie pójdzie mi w grze- na drugi dzień staram się to nadrobić					