

جامعة مدينة السادات  
كلية التربية  
قسم علم النفس

# تطوير مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين

بحث مستل من رسالة مقدمة استكمالاً للحصول على درجة الدكتوراه في التربية  
(تخصص: صحة نفسية)

إعداد الباحثة

هالة عبد الرحمن عبد اللطيف محمد عامر

إشراف

أ.د/ عصام جمعه نصار  
أستاذ علم النفس التربوي  
كلية التربية - جامعة مدينة السادات

أ.د/ إسماعيل إبراهيم بدر  
أستاذ الصحة النفسية  
كلية التربية - جامعة بنها

٢٠٢٣ م - ١٤٤٤ هـ

## مستخلص البحث باللغة العربية

هدف البحث الحالي إلى تطوير مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين وذلك من خلال الكشف عن الخصائص السيكومترية له (الصدق والثبات)، وقد استخدمت الباحثة في التأكد من صدق المقياس إلى درجة ارتباط كل عبارة بالبعد التي تنتمي له ، ودرجة ارتباط كل بعد بالمقياس ككل، وللتأكد من ثبات المقياس اعتمدت الباحثة على طريقتين، الأولى إعادة تطبيقه، والثانية بحساب معامل ألفا كرونباخ، وتكونت عينة الدراسة من ٥٠ مراهقا (٢٨ إناث، ٢٢ ذكور) وتراوح أعمارهم بين (١٣-١٦) بمتوسط عمري (١٤,٩٥) ، وإنحراف معياري (٠,٨٢) ، مقيدين في الصف الأول والثاني ثانوي من العام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣، في المرحلة الثانوية من محافظة المنوفية مديرية مدينة السادات، حيث طبقت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة (إعداد الباحثة) والمكون من ٤٠ موقفا موزعين على سبع سبعة أبعاد وهي (بعد الانشغال ويندرج تحته ٨ مواقف، وبعد التحمل ويندرج تحته ٧ مواقف، وبعد تعديل المزاج ويندرج تحته ٧ مواقف، وبعد النزاع أو الصراع ويندرج تحته ٧ مواقف، وبعد المشكلات ويندرج تحته ٦ مواقف، وبعد أعراض الانسحاب ويندرج تحته ٣ مواقف، وبعد الإرتداد أو الإنتكاس ويندرج تحته موقفين ) وقد توصلت نتائج الدراسة إلى تمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بصدق وثبات مرتفع وبالتالي فهو صالح للتطبيق.

## مستخلص البحث باللغة الإنجليزية

### ""Developing Addiction violent electronic games scale among teens

This study aimed to prepare the scale of the Addiction to violent electronic games for teens The study sample consisted of (٥٠) teenagers (٢٢ male and ٢٨ female) Their ages ranged between (13-16), with an average age of (.9514), and a standard deviation of (0.82)), enrolled in the first and second secondary grades of the academic year 2022/2023, in the secondary stage of the Menoufia Governorate, Sadat City Directorate. and the scale consisted of (40) situations Include (7) dimensions which are: Preoccupation (8) situations, Tolerance (7) situations, Escape (7) situations., Conflict (7) situations, Problems (6) situations, Withdrawal (3) situations, Persistence (2) situations. The rustles showed that the psychometric efficiency of the Scale has been verified by following global honesty, and stability calculation.

## Key Words: violent electronic games - Addiction to violent electronic games. - Psychometric Propertie

### أولاً: مقدمة البحث:

أصبح مشهد المراهق الذي يجلس معظم الوقت مع هاتفه الذكي في أي مكان سواء في البيت أو خارجه مألوفاً، حيث يقضي المراهقون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية وخاصة العنيفة منها لما يتوفر فيها من عناصر التحدي والتشويق والتي تشبع حاجات المراهق النفسية، والتي يكون لها تأثير مدمر على شخصيته من جميع جوانبها وعلى مجتمعه، وقد يدمن المراهق تلك الألعاب عندما تكون جزءاً أساسياً في يومه وغير قادراً على التحكم في وقت اللعب أو الابتعاد عنها.

حيث أن الألعاب الإلكترونية العنيفة أصبحت متنوعة وسريعة الانتشار وأصبح من السهل الحصول عليها كما أن محتواها يتميز بالإثارة والتشويق والحماس الزائد لجذب المراهقين إليها مما يؤدي بسهولة إلى إدمانها خاصة في ظل غياب مراقبة الأهل لأبنائهم وعدم وعي المراهقين بخطورة هذه الألعاب (يحيي خطاطبة، أحمد الأحمد، ٢٠٢٠: ٣١٦).

وقد صنفت منظمة الصحة العالمية إدمان لألعاب الإلكترونية إلى قائمة الأمراض العقلية (بحيث يعد إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة كاضطراب في الصحة العقلية حيث يستحق التشخيص والعلاج) وقد أطلقت عليه مصطلح (Gaming Disorder)، وعليه نصحت بأن يكون هناك عيادات وأطباء ووصفات علاجية لتزويد مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة بالرعاية الصحية اللازمة، باعتبار أن الألعاب الإلكترونية العنيفة مشكلة عقلية يؤدي الإفراط في ممارستها على المدى الطويل إلى انعكاسات خطيرة، كما أوصت بضرورة فرض رقابة على ممارستها. (حكيم عقون وآخرون، ٢٠٢٠: ١٠٧)

وأصبحت الألعاب الإلكترونية ذات دلالات ثقافية ومعان خفية، حيث باتت إحدى أسلحة التجنيد التي يستغلها الإرهاب، وتساعد على نشر الفكر المتطرف، بالإضافة إلى قدرتها على التسلسل إلى خصوصية مستخدميها، كما أنها تعد بمثابة ثغرات أمنية قد تساعد التنظيمات الإرهابية في الترويج لأفكارها وجذب عقول الشباب ومن ثم استقطابهم وتجنيدهم إلكترونياً. (شريهان أبو الحسن، وسمية أحمد، ٢٠٢١: ١٢٥٠)

وبالتالي ترى الباحثة أنه بعد أن كان الهدف الرئيسي للألعاب الإلكترونية التسلية وتنمية مهارات المراهقين والأطفال وتفرغ طاقاتهم وملء أوقات فراغهم، أصبحت سبب رئيسي في ظهور كثير من الاضطرابات النفسية والمشكلات السلوكية والأخلاقية، حيث تعتمد على مشاهد العنف والقتل وهدر الدماء

والاعتماد في الانتقال من مرحلة لأخرى في اللعبة على الوسائل غير المشروعة كالحروب والعنف ودون استخدام أي وسائل إيجابية كالتفاوض أو استخدام مهارات التفكير في حل المشكلات.

فإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة هو اضطراب يتسبب في العديد من المشكلات في حياة اللاعبين وهو ناتج عن عدم التحكم في الإنفعالات حيث يلجأ لها المراهقون عندما يمرون بصعوبات أو أي ضغوط كآلية للإسترخاء.

وهو شكل من أشكال التعلق الشديد باللعبة الإلكترونية سواء إن كانت تطبيق على الهواتف الذكية أو المتاحة على الإنترنت او من خلال أجهزة تحكم، إذ يصبح تعلق المراهق بها لدرجة عدم اهتمامه بأخذ ما يكفيه من الأكل والشرب والنوم وعدم الإهتمام بتحصيله الدراسي، فتصبح اللعبة المحور الأساس لحياة الفرد وطريقة لسد اشباعاته النفسية المرضية مما يسبب اندماجه في عالم افتراضي، فتجعل المراهق يعاني من الإضطرابات على جميع جوانب شخصيته، وفي ضوء ما تقدم، جاء هذا البحث بهدف لإلقاء الضوء على مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتحديد أبعاده وطريقة قياسية، وذلك لمساعدة المتخصصين على تشخيص الظاهرة والتعامل معها.

## ثانياً: مشكلة البحث:

هدفت العديد من الدراسات العربية والأجنبية إلى التعرف على مدى إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل عام والتي تنسم بطابع العنف بشكل خاص مثل دراسة (Aksoy& Saime.; 2021) (595) والتي توصلت بعد تطبيقها على ثلاثة مدارس ثانوية في تركيا إلى أن 22.4% من عينتها كانت مدمنة لممارسة هذه الألعاب، ودراسة (Caner& Evgin.;2021: 1604) والتي طبقت على عينة قوامها ٨٥٦ من المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ٩-١٢ سنة في تركيا إلى أن (32,4%) من عينتها كانت مدمنة لهذه الألعاب، وأنها تعاني من العديد من المشكلات مثل العدوان والأكل العاطفي.

ويذكر كل من (Pontes et al (2021: 510) أن منظمة الصحة العالمية عدته أحد أنواع الإضطرابات وعرفته بأنه: نمط سلوك مستمر أو متكرر بشدة، مما يؤثر على حياة اللاعب من جميع جوانبها الشخصية أو الإجتماعية والنفسية أو الأكاديمية، ويكون لدى اللاعب سيطرة ضعيفة في تحكمه في اللعب وأولوية متزايدة للألعاب مما ينتج عنه عدد من المشكلات السلوكية والنفسية والإجتماعية والأكاديمية والمعرفية.

ويذكر كل من جمال الدهشان ومحمد سويلم (٢٠٢١: ١٢) أن تقرير الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA,2015) يفيد بعد تحليل الألعاب الإلكترونية إلى أن العنف يعد عنصراً رئيسياً في ٨٥٪ من الألعاب الإلكترونية الموجودة في الأسواق، حيث تفرض هذه الألعاب على اللاعبين الإنغماس في ممارسة العنف، ولكي يصل اللاعب لمرحلة متقدمة من اللعبة يتوجب عليه قتل المنافسين في اللعبة بشكل عمدي.

ويشير ( Kirsh ( 2003, 378- 379 أن المراهقين هم أكثر عرضة للعواقب السلبية المرتبطة بلعب الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك لأن هذه المرحلة يحدث فيها العديد من التغيرات على جميع جوانب شخصية المراهق فيجب أن يتأقلم ويتقبل نموه البدني السريع وفهم مشاعره الجنسية والتحديات المعرفية والاجتماعية والعاطفية (فهناك عوامل نفسية واجتماعية وعوامل وتغيرات بيولوجية وخاصة في الهرمونات، كما أنه يحدث تغير في هيكله الدماغ خلال فترة المراهقة ويشير التصوير بالرنين المغناطيسي إلى أن أدمغة المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة تختلف عن أدمغتهم في مرحلة المراهقة المتأخرة حيث يكون تفكيرهم عاطفياً أكثر من كونه عقلياً، فتعتبر مرحلة حرجة تمر بالعديد من المخاطر ، كما أن (Funk and Buchman 1996) يفيد بأن المراهقين والمراهقات يفضلون ألعاب الفيديو بناء على إحصائيات بيع الألعاب العنيفة وأنها متصدرة عن غيرها، ووجد Dietz 1998 أن ٨٠٪ من أكثر ألعاب الفيديو شيوعاً في السوق اليوم هي ألعاب عنيفة بطبيعتها، وترى الباحثة أن هكذا كان في ١٩٩٨ فكيف الوضع الآن مع التقدم التكنولوجي الهائل وانتشار الأجهزة اللوحية والإنترنت وتوفرهما بكل سهولة.

وتوصلت دراسة كل من (Sarda et al (2016: 677 أن حوالي ٢٥٪ من عينة البحث المتمثلة في المراهقين اعترفوا بأنهم يواجهون مشاكل مع الأسرة والمدرسة بسبب وقت اللعب الذين يقضونه على الألعاب الإلكترونية.

ومن خلال ما تم عرضه من نتائج الدراسات السابقة عن خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين، وعدم وجود أدوات تشخيص مناسبة للفئة العمرية فقد تبين للباحثة أهمية بناء مقياس لقياس سلوك إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين والتأكد من الخصائص السيكومترية له، لإمكانية الاستفادة منه في تشخيص هذا الإضطراب والقدرة على التعامل معه، ومن ثم تكمن مشكلة البحث الحالية في الإجابة على السؤال الرئيسي التالي: هل يمكن إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين يتميز بخصائص سيكومترية مناسبة؟

### ثالثاً: أهداف البحث:

- بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين.
- التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس من حيث صدقه وثباته.

### رابعاً: أهمية البحث:

تكمّن أهمية البحث في:

أ. الأهمية النظرية:

وتتمثل في محاولة التأسيس النظري لمفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وإلقاء الضوء على مكونات هذا الإضطراب وأبعاده لدى المراهقين ومخاطره والعوامل المرتبطة به وكيفية الوقاية والتعامل مع هذه المخاطر، كمتغير حديث في البيئة العربية.

### ب. الأهمية التطبيقية:

تصميم وبناء مقياس دقيق وسهل التطبيق ومناسب للبيئة العربية لقياس سلوك إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين، و توعية الآباء والأمهات بماهية الظاهرة وكيفية التشخيص ، وفتح مجال للباحثين والعاملين في مجال الصحة النفسية لاستخدام المقياس في تشخيص هذه الظاهرة والتعامل معها عن طريق وضع برامج إرشادية أو وقائية.

## خامسا: مصطلحات البحث:

### الألعاب الإلكترونية العنيفة:

تعرف كل من (شريهان أبو الحسن وسمية أحمد، ٢٠٢١: ١٢٥٤) الألعاب الإلكترونية العنيفة قد تسمى بالألعاب الإلكترونية القتالية وهي (إحدى أنواع الألعاب الإلكترونية يمارس من خلالها اللاعب كافة انواع القتل والانتقام وإطلاق النيران، وتشجع على العنف واستخدام الأسلحة النارية والبيضاء، وتسعى إلى الشعور بمتعة الانتصار والفوز والسيطرة على أحداث اللعبة والبقاء بمفرده حتى النهاية).

### إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة: (إعداد الباحثة)

هو أحد أنواع الإدمان السلوكي وتعني مشكلة سلوكية تتمثل في الاستخدام المفرط للألعاب التي تحتوي على مناظر تتضمن الدم أو القتل أو التدمير أو التخويف وتعتبر نشاط ذهني لكل الألعاب التي تحمل الطابع الإلكتروني مثل ألعاب الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو ألعاب البليستشن، مما يؤثر على صحة المراهق النفسية والجسدية والعقلية والاجتماعية، فيترتب عليها العديد من المشكلات، وتظهر في الإنشغال بالألعاب طوال الوقت دون الشعور بالملل لدرجة أنها تكون سمة بارزة في يوم وحيات المراهق مما يسبب للمراهق العديد من المشكلات والصراعات، كما يعاني من فقدان السيطرة والتحكم في وقت اللعب وتعتبر هذه الألعاب طريقة اساسية في تعديل مزاجه فيتم ممارسة الالعاب كآلية للتعامل مع المشكلات أو لتعديل المزاج، ويعاني المراهق من أعراض الإنسحاب حين محاولة إيقافها أو التقليل منها مثل الشعور بالتهدج والإنفعال والإندفاعية أو الحزن، ويعرف إجرائيا في هذه الدراسة في الدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويتكون من ٧ أبعاد رئيسية وهي:

١. **بُعد البروز (الإنشغال)** : حيث تصبح ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أهم نشاط في يوم وحياة المراهق، كما أنها تسيطر على تفكيره ومشاعره (فدائماً لديه رغبة شديدة لممارسة اللعب)، وسلوكه (ممارسة اللعبة بطريقة مفرطة) وتفكيره للوصول إلى أعلى إنجاز فيها.
٢. **بُعد التحمل**: فيلعب وقت طويل جدا دون الشعور بالملل، والإهتمام المتزايد بجمع كل العناصر داخل اللعبة ليحصل على المكافآت، وبذل الوقت في التفاصيل دون ملل مثل تخصيص صورته الرمزية التي تعبر عنه، وبناء منزلا لها .
٣. **بُعد تعديل المزاج**: والمقصود بها الخبرة الذاتية التي يكتسبها المراهق والتي يشعر بها ويعبر عنها نتيجة ممارسة هذه الألعاب، وتشمل الشعور بالسعادة والمتعة والراحة أو الإسترخاء أو الهروب من الضغوط الواقعية التي يعيشها.
٤. **بُعد النزاع (الصراعات)**: وتشير إلى النزاعات بين الفرد ونفسه، وبينه وبين من حوله مثل (الكذب، والخداع والإهمال) لكي يمارس الألعاب بطريقة مبالغ فيها.
٥. **بُعد المشكلات**: وتشير إلى مشكلات الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث يترتب على اللعب المفرط مشكلات في المدرسة والعلاقات الإجتماعية و مشكلات صحية ونفسية للمراهق.
٦. **بُعد أعراض الإنسحاب**: وتعني مشاعر عدم الراحة والشعور بالكآبة أو الآثار الجسدية أو النفسية التي تحدث للمراهق عندما يضطر إلى تقليل وقت اللعب أو إيقافه، مثل (التهيج، الإندفاعية، سرعة الإنفعال، الحزن).
٧. **بُعد الإرتداد أو الإنكاس**: وتعني الميل إلى العودة بشكل متكرر لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بقوة وضعف القدرة على التحكم في سلوك اللعب، وذلك بعد حالة السيطرة على وقت اللعب أو الإمتناع عن اللعب.

### الخصائص السيكومترية:

هي الأدلة على صدق النتائج المتوصل إليها وبالتالي توفر له الإمكانية لتعميم النتائج وفق بعض الشروط المتفق عليها، والتي تدل على صدق وثبات المقياس في قياس ظاهرة معينة.

### **سادسا: محددات البحث:**



## ● محددات موضوعية:

- عنوان البحث: الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين.
- منهج البحث: المنهج الوصفي.
- عينة البحث: تكونت عينة البحث من (٥٠) مراهقا (٢٨ إناث، ٢٢ ذكور) من طلاب المرحلة الثانوية في محافظة المنوفية مديرية مدينة السادات.
- أدوات البحث: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة (إعداد الباحثة).
- **المحددات المكانية:** مدرسة الفاروق الثانوية بنين، مدرسة السادات الثانوية بنات، المدرسة الثانوية الجديدة بنات، المدرسة الرسمية للغات بالمنطقة الثالثة جميعهم في مدينة السادات محافظة المنوفية.
- **المحددات الزمنية:** الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2022، 2023.

## سابعاً: الإطار النظري ودراسات سابقة : تعريف الألعاب الإلكترونية العنيفة:

يعرف كل من (Lemmens et al (2009: 78 أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يُقصد به الاستخدام المفرط والقهري للألعاب الإلكترونية والتي تؤدي إلى مشكلات إجتماعية أو عاطفية، وعلى الرغم من هذه المشكلات فإن اللاعب لا يستطيع التحكم في هذا الاستخدام المفرط.

ويعرف مصطفى المريط، (٢٠٢٠: ٢٧) الإدمان بشقيه المادي والسلوكي هو حالة مرضية تؤدي بالفرد إلى الإحساس بالرغبة الملحة للحصول على إشباع وممارسة السلوك الذي اعتاد عليه الفرد بأية وسيلة.

ويذكر كل من (Pontes et al (2021: 510 أن منظمة الصحة العالمية عدته أحد أنواع الإضطرابات وعرفته بأنه: نمط سلوك مستمر أو متكرر بشدة، مما يؤثر على حياة اللاعب من جميع جوانبها الشخصية أو الإجتماعية والنفسية أو الأكاديمية، ويكون لدى اللاعب سيطرة ضعيفة في تحكمه في اللعب وأولوية متزايدة للألعاب مما ينتج عنه عدد من المشكلات السلوكية والنفسية والإجتماعية والأكاديمية والمعرفية.

ويعرف كل من (Aziz et al (2021:8 الإدمان من الناحية النفسية، هو شغف لا يمكن السيطرة عليه، وغالبًا ما يكون مصحوبًا بنقص في التحكم وإنكار التأثير السلبي الناجم عن السلوك، وإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ينطوي على الممارسة المكثفة لهذه الألعاب .

**الإضطرابات السلوكية التي يتعرض لها المراهقون مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة:**



توصلت دراسة رشا محمد (٢٠١٩: ٢٢٦) أن اضطراب التحدي المعارض أحد أهم الإضطرابات السلوكية التي تصيب المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث يُظهر العدوانية اللفظية والجسدية الشديدة والمتطرفة والجدال مع الكبار ورفض تلبية مطالبهم والعدا و سلوكيات تحدي لذوي السلطة، وإيذاء الآخرين بشكل متعمد.

وتوصلت دراسة نجلاء الحبشي (٢٠٢١: ٢٥) والتي هدفت إلى التعرف على درجة الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية وخاصة التي تتسم بالعنف، إلى أن ممارسة مثل هذه الألعاب يمكن ان ينعكس سلبيا على ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى الاطفال مثل (تشتت الانتباه، والإنفاعلية، التحدي المصحوب بالمعارضة، والنشاط الزائد، والانسحاب الإجتماعي) وهذا يرجع للاستخدام المفرط لهذه الألعاب والمحتوى الذي تضمنه تلك الألعاب، وان الأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية و الإنفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية متبادلة فكلاهما يمكن أن يؤدي للآخر.

وتوصلت دراسة كل من يحي خطابة و أحمد الأحمد (٢٠٢٠: ٣٠٨) أنه كلما زاد الوقت المستغرق في الألعاب الإلكترونية العنيفة ارتفعت درجة الميول الإنتحارية، ودراسة هدى عبد العال (٢٠١٩: ٥٦٨) التي هدفت إلى التعرف على مدى ارتباط إدمان الألعاب الإلكترونية ببعض الأمراض النفسية و الإجتماعية لدى المراهقين، إلى أنه كلما زاد إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية كلما زادت درجة العنف، ودرجة العزلة الإجتماعية حيث تتراجع المهارات الإجتماعية ويزيد الإكتئاب النفسي لديهم. وتوصلت دراسة كل من Stockdale & Coyne (2018: 247) أن إدمان نوع من أنواع السلوك الإدماني معرضون بشكل متزايد لخطر الإصابة بالإدمان في أشياء أخرى مثل استخدام المواد الإباحية على الإنترنت، وذلك يرجع لضعف التحكم في انفعالاتهم وسلوكياتهم.

وتوصلت دراسة فاطمة محمد (٢٠١٩: ١٨٤٢-١٨٢٦) إلى وجود علاقة إيجابية بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والقابلية لإستهواء المراهقين، حيث يتقبل المراهق أفكار ومعتقدات وسلوكيات الآخرين وخاصة الأصدقاء دون أدنى تفكير ناقد، كما أنه يتأثر بحالتهم الإنفعالية، وبالتالي فمن السهل استمالة وإغراء المراهقين لتقبل فكرة أو مجموعة معينة.

وتوصلت نتائج دراسة رايس ابتسام (٢٠٢٠: ١٤٢) أن هناك علاقة دالة بين نقص زمن النوم وظهور حالات الإكتئاب والتعب ونقص التركيز والانتباه واللعب الإلكتروني حيث أن ممارسة الالعاب الإلكترونية قبل النوم يعسر عملية النوم وينقص من زمن النوم.

**مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة:**

ويفيد (Hawi et al (2019: 771) أن الدليل التشخيصي الخامس يوضح أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى: سيطرة محدودة للاعبين على الألعاب، وأولوية الألعاب على الحياة بشكل عام، واستمرار اللعب على الرغم من العواقب السلبية المترتبة عليه.

وتوصلت دراسة كل من (Rehbein et al.; (2010: 275) إلى أنه توجد فروق بين الطلاب العاديين والطلاب مدمني الألعاب الإلكترونية، كما أنه يصاحب إدمان هذه الألعاب الإجهاد النفسي والاجتماعي مثل انخفاض التحصيل الدراسي وزيادة التغيب عن المدرسة وقلة وقت النوم ومحدودية الأنشطة الترفيهية وزيادة الأفكار على الانتحار.

وتوصلت دراسة كل من (Bushman & Huesmann ( 2006: 350) أن المرهقين يتأثرون بالشخصيات العدوانية داخل اللعبة أكثر من تآثرهم بمشاهدة العنف نفسه، فتجدهم يقدون الشخصيات العنيفة أو الشريرة وذلك نتيجة تعاطفهم معها كما أنهم يبررون لهم تصرفاتهم العدوانية ويجدون أنهم على حق، ويؤكد ذلك (Caner & Evgin; 2021: 1604) في أن هذه الألعاب تزيد الميل العنيفة، وتقلل حساسية المراهقين اتجاه العنف والجريمة وإدراكه أنه فعل مثير للإعجاب.

وتشير دراسة (Kirsh (, 2003: 379) أن الألعاب الإلكترونية العنيفة (ألعاب الفيديو العنيفة) تؤثر على السلوك العدواني وتعمل على بناء بنية معرفية عدوانية وتزيد من الإثارة الفسيولوجية للعدوان لدى المراهقين.

وتوصلت دراسة كل من ساردا وآخرين (Sarda et al.; 2016: 674) إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يرتبط عكسيا بالرفاهية النفسية لدى ٦٩٣ من المراهقين، حيث اعتبر الرفاهية النفسية لها خمس مؤشرات هي (الرضا عن الحياة، والقلق، والإكتئاب، والأداء الأكاديمي، والوحدة النفسية).

ووافق كل من (Weinstein, 2010: 268) و (Griffiths & Meredith.; 2009:248-249) أن العديد من الدراسات أكدت أن لعب الألعاب الإلكترونية بطريقة مفرطة يؤدي إلى العديد من الآثار السلبية، ومنها (الهلوسة السمعية، سلس البول حيث يشاركون في اللعبة لدرجة أنهم لا يرغبون في دخول الحمام، آلام الرقبة، متلازمة اهتزاز اليد والذراع، الإجهاد المتكرر)، ويُضيف كل من (حكيم عقون وآخرون ، ٢٠٢٠: ١٠٧) أن من أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة هي:

- تسريع حركة العينين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وأن الأشعة المنبعثة من الشاشات تسبب احمرار العين وجفافها مما يؤدي إلى الإحساس بالصداع والإجهاد البدني والشعور بالقلق والإكتئاب.

- التأثير على خلايا المخ وذلك بتدمير بعض خلايا المخ والتي تؤثر مباشرة في القدرة على الانتباه والتركيز والتذكر.
- ضمور مناطق معينة من الدماغ والتي تؤدي إلى اضطرابات الفصام والقلق والإكتئاب .
- تسبب اضطرابات النوم وهذا ناتج عن الضوء المنبثق من الشاشة الذكية (الإشعاع الكهرومغناطيسي) \_وينتج من عن كل الاجهزة الإلكترونية واللاسلكية\_ والذي يتسبب في تقليل الرغبة في النوم وتعطيل الساعة البيولوجية للجسم مما ينتج عنه سوء المزاج وقلة التركيز والمشاكل الهرمونية لدى الإنسان مثل تقليل إفراز هرمون الميلاتونين وبالتالي يقلل من كميات النوم والإسترخاء.

وتوصلت دراسة Weinstein, (2010: 268) أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة قد يؤدي إلى تغيرات في كيمياء المخ تشبه تأثيرات الإدمان على المواد المخدرة على المخ، حيث أن تصوير الدماغ لأشخاص أصحاء لا يعانون من أي أمراض أثناء لعب هذه الألعاب كانت مختلفة عن أدمغة الذين لا يلعبون هذه الألعاب، حيث كان إطلاق الدوبامين (المسؤول عن الشعور بالسعادة والرضا والإثارة) أقل بكثير بعد لعب هذه الألعاب، أي أن المستخدمين لهذه الألعاب قللوا من الحساسية للمكافآت الطبيعية للإحساس بالرضا والإثارة، ويصاحب هذا التغير الكيميائي في الدماغ بعض المشكلات السلوكية مثل السرقة، والتغيب عن المدرسة، وعدم أداء الواجبات المنزلية والمدرسية، سرعة الإنفعال والاندفاع عند عدم القدرة على اللعب، كما أنه يزيد من القلق الاجتماعي ويقلل من جودة العلاقات الاجتماعية، كما أن التعزيز داخل اللعبة يؤثر بشكل قوي وسلب على الإنفعالات وذلك بسبب سرعة التغيير من التهيج والحماس إلى خيبة الأمل في بعض الأوقات.

وتوصلت نتائج دراسة كل من Sioni et al. (2017: 14) أن الألعاب الإلكترونية قد يكون بداخلها مجتمعات افتراضية يُكون فيها اللاعب مجتمعه من الأصدقاء الافتراضيين داخل اللعبة لتلبية حاجات إجتماعية يفقدونها في الحياة الواقعية بسبب الرهاب الاجتماعي، ولكن هذه الألعاب قد تزيد من الرهاب الاجتماعي وذلك بسبب المشكلات المترتبة عن عدم إدراكهم وتقييمهم للآخرين في المجتمع.

#### آليات مواجهة مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة:

يفيد (king et al. ; 2010: 266) أنه إذا رفض العملاء تحمل المسؤولية الشخصية عن سلوكهم المشكل المتمثل في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة أو شعروا أن العلاج غير ضروري فلن يكون للعلاج

أي نتيجة، وأن من اساليب العلاج: المراقبة ويقصد بها (توجيه العملاء (مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة) ليصبحوا أكثر وعيا بالمشكلات المرتبطة بإدمان ممارسة سلوك الألعاب الإلكترونية العنيفة)، ويتضمن:

١. لفت الانتباه إلى العواقب السلبية لهذا اللعب مثل ( فقدان النوم، توتر العلاقات الإجتماعية، وإهمال الإلتزامات مثل الأنشطة التعليمية، والواجبات المنزلية والتمارين) أو الشعور بالإحباط عند عدم القدرة على اللعب، هذا بدوره يجعل المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة لديهم الدافع للتغيير لأن المشكلات المتعلقة باللعب أصبحت ملموسة لديهم وأكثر إدراكا لها، تعطيهم نظرة ثاقبة حول الدائرة المفرغة التي ورط نفسه فيها، حيث أن اللاعب يلعب الألعاب التي تورطه في الوقوع في المشكلات فيهرب من هذه المشكلات عن طريق لعب هذه الألعاب مرة أخرى، هذا بدوره يجعل المراهق المدمن لهذه الألعاب قادر على تحديد المواقف التي يحدث فيها زيادة اللعب مثلا ( عندما يكون الواجب المنزلي صعبا أقوم بلعب اللعبة الإلكترونية العنيفة) وبالتالي يكونوا قادرين على ملاحظة أفكارهم وعواطفهم فيقلل من مشاعر الإنكار حول أنهم لا يلعبون مدة كبيرة، وتنمي الإحساس بالمسؤولية الشخصية.

٢. عندما يكون المراهق مرتبط باللعبة ويجد صعوبة في تركها، حيث يكون مرتبطا إرتباطا عاطفيا بشخصيات اللعبة الإلكترونية العنيفة حيث يشعر ويدرك أنها تمثله حتى أنه يقوم بتعديل شكلها وطريقة لبسها ويضيف لها معدات وأدوات مما يجعل له ولاء وانتماء لهذه الشخصية، وعندما تكون اللعبة جماعية اي تعتمد على عدة لاعبين في العالم الافتراضي تلتزم شخصيات اللعبة بمسؤوليات إجتماعية وأنظمة المكافأة المعقدة داخل اللعبة، حيث ان اللاعبين يعتمدون على بعض للحصول على المكافأة وتحقيق المنفعة المتبادلة، ولأن المراهق يشعر بنفسه وإنجازاته وهويته أثناء اللعب هذا يجعل من الصعب ترك اللعبة، وهنا يقوم المعالج بتطوير ممارسات وطرق لدى المراهق المدمن لهذه الألعاب لكي يخبر زملائه في اللعبة أنه قلل وقت اللعب لكي يتجنب الشعور بالضغط الإجتماعي (من أصدقاء اللعبة) أو أن يحذف شخصية اللعبة التي تمثله.

٣. الإهتمام بمعالجة المشاعر السلبية المتعلقة بالتوقف عن إحراز تقدم في اللعبة الإلكترونية العنيفة، وعدم الحصول على المكافآت حيث يظن المراهق المدمن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن اللعب دون انقطاع سيجعله يحصل على مكافآت كبيرة، وهنا يوعي المعالج المراهق بأن في بداية اللعب تكون المكافآت كثيرة جدا ثم بعد أن تصل في اللعب لإنجاز معين تصبح المكافآت قليلة التكرار وغير متوقع متى تحدث.

ووضع كل من (Olson et al (2007: 82) إجراءات وقائية للوالدين لعدم وقوع المراهقين في إدمان سلوك لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة، وهي:

١. على الآباء أن لا يضعوا أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة اللعب أو الهواتف الذكية في غرف النوم، حيث ترتبط بكميات كبيرة من اللعب والمزيد من لعب الألعاب الإلكترونية للكبار وغير المخصصة لمن هم دون ١٧ سنة.

٢. الحذر من الأخوة الأكبر حيث يمكن ان يقدموا لأخوانهم الأصغر سنا ألعاب غير مناسبة لهم.

٣. يجب الإنتباه لعدم تعرض الأولاد لمحتوى غير لائق عند تعديلهم لشخصيات اللعبة مثل (تنزيل شخصيات أو اسلحة أو ملابس أو قصة جديدة للعبة).

٤. عدم مساعدة الأولاد في استخدام ألعاب الفيديو كوسيلة للإسترخاء ونسيان المشاكل.

وأفادت دراسة كل (Griffiths & Meredith (2009, 249) ان هناك بعض الأساليب الوقائية

التي يجب على الوالدين والمربين اتباعها لتجنب الوقوع في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وهي:

١. يجب على الوالدين والمربين معرفة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أبنائهم ومناقشتهم في جو من اللهدوء حول هذه الألعاب.

٢. يجب وضع قواعد مناسبة للعب بالألعاب الإلكترونية.

٣. مساعدة الأبناء على اختيار الألعاب المناسبة والممتعة.

٤. التحدث مع الأبناء عن محتوى الألعاب والتأكد من أنهم يفهمون الفرق بين الواقع والخيال.

٥. عدم تشجيع اللعب الفردي.

٦. يجب على الوالدين والمربين اتباع ارشادات اللعبة حول مثلا أنها للصغار فقط أي لمن هم دون ١٨ سنة مثل والتي حددتها الشركة المنتجة لها.

٧. توفير العديد من الأنشطة المفيدة والممتعة للأبناء غير ألعاب الفيديو والتي تكون مناسبة لممارستها في أوقات الفراغ .

٨. التركيز على توفير الألعاب الإلكترونية التي تعمل على تنمية العادات الإيجابية و التعليمية و والتي تساعده على احترام ذاته.

٩. إجابة الوالدين والمربين السؤال التالي كل فترة، وهو: ما مقدار تشغيل الألعاب الإلكترونية أكثر من اللازم؟ وللإجابة على هذا السؤال فقد ابتكر (Griffiths, 2003) قائمة مختصرة من

- سبع نقاط لتحديد هل لعب الأطفال للألعاب الإلكترونية يخرج عن السيطرة أم لا، وإذا كانت الإجابة بنعم على أكثر من أربعة أسئلة فهنا يكون الابن يلعب بدرجة غير صحية، وهي:
- هل يلعب الابن كل يوم تقريبا بالألعاب الإلكترونية؟
  - هل يلعب بالألعاب الإلكترونية لفترات طويلة أكثر من (٣-٤) ساعات في المرة الواحدة.
  - هل يلعب بالألعاب الإلكترونية من أجل الإثارة والحماس.
  - هل يكون سريع الإنفعال أو مضطربا ومتقلب المزاج إذا مُنع من اللعب.
  - هل يترك الألعاب الرياضية والأنشطة الاجتماعية من أجل لعب الألعاب الإلكترونية.
  - يترك أداء الواجبات المنزلية من أجل أن يلعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة.
  - عدم القدرة على تقليل وقت اللعب سواء إذا حاول بمفرده، أو عند تدخل الوالدين والمربين.
- فإذا كانت الإجابة بنعم على أربعة أسئلة فأكثر، يجب اتخاذ عدة إجراءات للتدخل، وهي:
- التحقق من محتوى الألعاب ومنح الاولاد ألعابا تعليمية لا يتوفر فيها أي نوع من أنواع العنف أو المواد غير اللائقة.
  - تشجيع الألعاب الجماعية في الألعاب الإلكترونية مما يؤدي إلى تحدي والعمل معا.
  - استخدام الألعاب الإلكترونية كمكافأة بعد الإنتهاء من الواجبات المنزلية.
  - تنفيذ تعليمات الشركة المنتجة للعبة ( تعليمات السن- طريقة اللعب).
  - الإلتزام بإجراءات الوقاية أثناء اللعب ( الجلوس بعد قدمين على الأقل من الشاشة- اللعب في غرفة مضاءة جيدا- عدم وضع الشاشة بأقصى سطوع- عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية كآلية للإسترخاء مطلقا).
  - وإذا فشل كل ذلك فيجب إزالة وحدة التحكم أو الجهاز الذي يلعب به هذه الألعاب مؤقتا وإعادتها للأبناء عندما يكون ذلك مناسباً.
  - استخدام العلاج المعرفي السلوكي وفنياته للتقليل من وقت اللعب أو العلاج من إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، بهدف التعرف على المشاعر المشوهة، وتعلم مهارات التأقلم لتصحيحها ومنع الإبتكاس، على النحو التالي:

- يبحث المراهقون المدمنون للألعاب الإلكترونية العنيفة عن الدوافع العاطفية التي تدفعهم للعب هذه الألعاب بشكل مفرط، والبحث عن طرق بديلة لتلبية تلك الاحتياجات، والهدف من ذلك جعل المراهقون يدركون أن هناك أساساً نفسياً لسلوكهم وأنهم بحاجة للتحكم في تغييره.
- المقابلات أو الجلسات التحفيزية، لتحديد أهداف إيجابية في الحياة والإتفاق على وضع حدود لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- توفير مجموعات الدعم التي يكون فيها الحوار حول الصعوبات التي تواجه كل مدمن على هذه الألعاب وكيف تجاوزها، وأن يسمع تجارب غيره.
- الإهتمام بتنمية المهارات الإجتماعية، والأنشطة البديلة التي يشعر فيها المراهق بالمتعة في الوقت الذي يتوقع أنه يكثر فيه من اللعب بالألعاب الإلكترونية.
- تنمية مهارات الإدارة مثل تحديد الأوقات وإدارة الوقت، بهدف تمكين المراهق من السيطرة على سلوكه.

ومن وجهة نظر الباحثة يمكن الحد من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين من خلال:

- ❖ توفير مناخ أسري جيد يتميز بالعلاقة المتبادلة والمحترمة بين المراهقين وأولياء أمورهم.
- ❖ تفعيل دور المراقبة الجيدة والمتابعة من قبل الوالدين لأبنائهم بدون مبالغة لما يمارسونه من ألعاب.
- ❖ إيجاد أنشطة بديلة لقضاء أوقات الفراغ بطريقة مسلية وممتعة مع الأسرة والأقارب والأصدقاء.
- ❖ تكليف الأبناء المراهقين بتحمل مسؤوليات في المنزل لكي يقوموا بدور إيجابي فيه نوع من التحدي والمنافسة وإثبات ذاته وشغل وقت فراغهم.
- ❖ إقامة الندوات في المدارس ودور العبادة لحث المراهقين على دورهم اتجاه أنفسهم ومجتمعهم، ولتحفيزهم على أداء دورهم اتجاه أنفسهم وبر والديهم وتحمل المسؤوليات الإجتماعية وزيارة الأقارب ومجاملة الآخرين.
- ❖ حث المراهقين على استخدام ألفاظ مناسبة ولانقة عند التحدث مع الأصدقاء اثناء اللعب.
- ❖ حرص الوالدين على عدم اقتصار العلاقات الإجتماعية على الشكل الإلكتروني فقط.



## ثامنا: فروض البحث:

بناء على ماتم عرضه في جزء الإطار النظري والدراسات السابقة صاغت الباحثة فروض البحث،

وهي:

1. يتمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين بالصدق
2. يتمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين بالثبات.

## تاسعا: منهج وإجراءات البحث:

يتناول هذا الجزء منهجية البحث وإجراءاته ، من حيث: المنهج المستخدم، وعينة البحث، والأداة المستخدمة، وخطوات إجراء البحث، وأساليب المعالجة الإحصائية التي تم استخدامها للتأكد من الخصائص السيكومترية للمقياس، ثم النتائج التي تم التوصل لها وتفسيرها.

1. **المنهج المستخدم:** المنهج الوصفي بهدف الكشف عن الخصائص السيكومترية للمقياس.
2. **عينة البحث:** ٥٠ مراهقا (٢٨ إناث، ٢٢ ذكور) في المرحلة الثانوية من محافظة المنوفية مديريية مدينة السادات. وتراوح أعمارهم بين (١٣-١٦) بمتوسط عمري (١٤,95)، وإنحراف معياري (0,82)، مقيدين في الصف الأول والثاني ثانوي من العام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣، في المرحلة الثانوية من محافظة المنوفية مديريية مدينة السادات
3. **أداة البحث:** مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين.

أ) **الهدف من المقياس:** يهدف المقياس إلى قياس أبعاد سلوك إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويميز بين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وغير المدمنين لها.

### ب) خطوات إعداد المقياس:

1. اطلعت الباحثة على الأدبيات العربية والأجنبية في مجال إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وعلى عدد من مقاييس إدمان الألعاب الإلكترونية بهدف اكتساب الخبرة وتحديد مدى مناسبتها للدراسة الحالية من حيث المكونات وخصائص العينة، مثل مقياس ( Pontes & Griffiths; 2014: 39 و Griffiths, 2005: 193-196 و Lemmens et al; 2015: 581-582)، و (Rehbein et al; 2010: 271)، و (Tejeiro & Morán; 2002: 1606)، وقد خلصت الباحثة إلى ضرورة إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين، وذلك للاعتبارات التالية :

✓ عدم قياس متغير إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بشكل محدد ، حيث كانت المقاييس -في حدود اطلاع الباحثة- تقيس إدمان الألعاب الإلكترونية بشكل عام.

✓ صياغة المقياس في صورة مواقف بما يتناسب مع حياة وواقع المراهقين لإعطاء بيانات تقترب إلى الواقع لدراسة المتغير وتفسيره ولم تجد الباحثة -في حدود اطلاع الباحثة- أي مقياس يقيس إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة في شكل مواقف

✓ أن الباحثة تناولت مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة أنه: هو أحد أنواع الإدمان السلوكي وتعني مشكلة سلوكية تتمثل في الاستخدام المفرط للألعاب التي تحتوي على مناظر تتضمن الدم أو القتل أو التدمير أو التخويف وتعتبر نشاط ذهني لكل الألعاب التي تحمل الطابع الإلكتروني مثل ألعاب الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو ألعاب البليستشن، مما يؤثر على صحة المراهق النفسية والجسدية والعقلية والاجتماعية، فيترتب عليها العديد من المشكلات، وتظهر في الإنشغال بالألعاب طوال الوقت دون الشعور بالملل لدرجة أنها تكون سمة بارزة في يوم وحياة المراهق مما يسبب للمراهق العديد من المشكلات والصراعات، كما يعاني من فقدان السيطرة والتحكم في وقت اللعب وتعتبر هذه الألعاب طريقة أساسية في تعديل مزاجه فيتم ممارسة الألعاب كآلية للتعامل مع المشكلات أو لتعديل المزاج، ويعاني المراهق من أعراض الإنسحاب حين محاولة إيقافها أو التقليل منها مثل الشعور بالتهيج والإنفعال والإنذافية أو الحزن.

## ٢. تحديد الأهداف وتحليل المحتوى :

✓ قامت الباحثة بتحديد مجموعة من الأهداف التي يجب أن يقيسها مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وتم تحديدها في مكونات الإدمان الستة الأساسية التي وضعها (Griffiths, M, 2005: 193-196) وهي (الإنشغال، وتعديل المزاج، والتحمل، وأعراض الإنسحاب، والنزاع، والإنكاس) بالإضافة إلى عنصر واحد متعلق بالمشكلات الناتجة عن الإدمان (المشكلات) والذي أضافه Lemmens, J. (2015: 581-582) ويكون المراهق مدمنا للألعاب الإلكترونية العنيفة إذا حصل على درجة أعلى من ٦٠ على هذا المقياس، وتم تحليل المحتوى المرتبط بهذه الأهداف في ضوء الأبعاد السابقة.

✓ وقد تكون المقياس من (٤٠) موقفا موزعة على أبعاد المقياس- تم تحديدها في مصطلحات البحث-

٣. صياغة مواقف المقياس وتعليماته: صاغت الباحثة المقياس على نموذج جوجل (فكان إلكتروني) بهدف استهداف العينة التي تمتلك جهازا إلكترونيا أو يسهل لهم الوصول له.

٤. صاغت الباحثة المقياس في شكل مواقف والاختيار من بين ثلاثة بدائل فقط (أ.ب - ج) لكي لا ينتشتت المفحوص عندما تكون البدائل أكثر من ذلك، وقد اهتمت الباحثة بوضع عبارات المقياس على شكل مواقف وذلك لعدة أسباب :

- أولاً: نذكر كل من (Stockdale, L., & Coyne, S. M, ٢٠١٨: ٢٥٠) أن الأفراد لا يكونوا دقيقين في وصف سلوكهم في مقاييس التقرير الذاتي، فقد تكون النتائج المعتمدة عليه متحيزة وليست حقيقية، كما أن الأشخاص لا يقرون سلوكياتهم السلبية أو المضادة للمجتمع.
- ثانياً: مقياس المواقف قد يكون فيه نوع من التشويق وكسر الملل للمفحوص، كما أنه يشنت انتباه المفحوص فبالتالي قد يجيب بطريقة أقرب للحقيقة، كما أن الباحثة ذكرت للمفحوصين أن المقياس يقيس مدى الإستماع بألعاب الفيديو ولم تذكر أنه مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- ثالثاً: تجربة الباحثة في رسالة الماجستير الخاصة بها، في إعداد مقياس مواقف لقياس أحد متغيرات بحثها، وإشادة لجنة الحكم والمناقشة بأنه طريقة جيدة للقياس، والتغذية الراجعة من قبل المفحوصين بأنه كان ممتعا.
- وقد حرصت الباحثة الاطلاع على الخصائص النفسية موضع الدراسة الحالية، وذلك لتراعي الوضوح والدقة للتناسب المواقف مع عينة الدراسة الحالية.

٥. عرض المقياس في صورته الأولية على الأساتذة المتخصصين في مجال علم النفس والصحة النفسية لإبداء الرأي حول مدى قياس الموقف للبعد المنتمية له وفقاً لتعريف كل بعد، ومناسبة المواقف للعينة، ووضوحها، وكفايتها وذلك للوقوف على التعديلات المطلوبة في المقياس والأخذ بها حسب اتفاق معظم المحكمين.

٦. كما طبقت الباحثة المقياس على (١٧) مراهق ومراقبة من طلاب المرحلة الثانوية من طلاب (١٠ إناث و ٧ ذكور) وكان الهدف من هذا التطبيق التحقق من فهم الطلاب للمواقف ووضوحها، والتعرف على الصعوبات التي قد تواجه المشاركين أثناء التطبيق، ومعرفة هل المقياس ممل أم مشوق؟ وقد تبين بعد سؤال الباحثة للمشاركين أن المقياس مشوق لأنه يتناول مواقف يتعرضون لها، كما تبين وجود بعض الأخطاء الإملائية وأن هناك كلمات تحتاج لتوضيح أكثر، حيث طلب أكثر من طالب تفسيراً لها، وتم استبدال هذه الكلمات بكلمات شائعة.

٧. تم تطبيق المقياس على عينة البحث.

## ٨. حساب الصدق والثبات.

(ج) **مواصفات المقياس:** المقياس في شكله النهائي مكون من (٤٠) موقفاً موزعاً على السبعة أبعاد الخاصة بمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة المستخدم في البحث الحالي، وكانت تعليمات المقياس تتضمن الهدف منه وهي للبحث العلمي، وكيفية الإستجابة لعباراته، حيث وضعت مجموعة من التعليمات للطلاب المشاركين لتيسر كيفية الاستجابة لمواقفه، وذلك بملى البيانات الأساسية للمستجيب، واختيار المفحوص لبديل واحد فقط ينطبق عليه، وضرورة اتباع التعليمات الخاصة بكيفية الاستجابة، والتأكيد بأن المعلومات سرية ولن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي، وتعتمد طريقة الاستجابة على اختيار بديل واحد فقط بين ثلاثة بدائل فقط (أ-ب-ج) وذلك باختيار البديل الذي ينطبق على المشارك أو الأقرب إلى شخصيته وواقعه بشكل كبير إذ لم ينطبق.

(د) **تقدير الدرجة للمقياس:** المقياس في صورته النهائية مكون من ٤٠ موقفاً لكل موقف ثلاثة بدائل (أ - ب - ج)، وقد حرصت الباحثة أن تُعطي لكل بديل من البدائل درجة معينة، وذلك بعد إطلاعها على الدراسات السابقة لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، فكانت الدرجات متدرجة فمنها ما يدل على درجة عالية في إدمان سلوك الألعاب الإلكترونية العنيفة فيحصل على ثلاثة درجات، ومنها ما يدل على درجة متوسطة في إدمان سلوك الألعاب الإلكترونية العنيفة فيحصل على درجتين، والأخير يدل على إدمان سلوك الألعاب الإلكترونية العنيفة بدرجة منخفضة فيحصل على درجة واحدة، وقد حرصت الباحثة على اختيار ترتيب عرض البدائل بطريقة عشوائية وغير منظمة على نموذج جوجل لكي لا يستتبط المشارك البديل الذي سيأخذ أعلى درجة، فكانت طريقة تصحيح البدائل (أ ، ب ، ج) تأخذ الدرجات على النحو التالي من الاختلاف: (١ ، ٢ ، ٣) (١ ، ٣ ، ٢) (٢ ، ٣ ، ١) (١ ، ٢ ، ٣) (٢ ، ٣ ، ١) (١ ، ٣ ، ٢) (٢ ، ٣ ، ١) وبذلك يُمكن استخراج درجة كل مشارك على كل بُعد من أبعاد المقياس، كما يمكن استخراج الدرجة الكلية للمقياس ككل تُعبر عن درجة المفحوص في متغير إدمان سلوك الألعاب الإلكترونية العنيفة، وبالتالي يُمكن أن تُصبح أقل درجة يحصل عليها المفحوص في المقياس ككل ٤٠ درجة، وتُشير إلى حصول المفحوص على مستوى منخفض في متغير إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ، كما تكون أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها الطالب المفحوص ١٢٠ درجة، وتُشير إلى حصوله على مستوى عالٍ في متغير إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

## عاشرا: نتائج البحث ومناقشتها:

### الفرض الأول: " يتمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين بالصدق "

وتم التأكد من الفرض الأول من خلال:

أولا: صدق المضمون:

اعتمدت الباحثة على استطلاع رأي المحكمين، إذ عُرض المقياس في صورته الأولية على عدد من الأساتذة المتخصصين في مجال الصحة النفسية وعلم النفس لإبداء الرأي حول مدى قياس الموقف للبعد المنتمية له ووفقاً لتعريف كل بُعد، ومناسبة المواقف للعينة، ووضوحها، وكفايتها، وقد رصدت الاستجابة إلى تدرج ثلاثي (مناسبة / مناسبة إلى حد ما / غير مناسبة)، و إدخال التعديلات المطلوبة وإضافة ما يرويه من مواقف، وقد أسفر هذا الإجراء عن استبعاد بعض المواقف وتعديل بعضها الآخر كما هو موضح في الجدول رقم (١)، مع الإبقاء على المواقف التي اتفق عليها معظم المحكمين.

### جدول (١) بعض المواقف المعدلة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة

ثانيا: الاتساق الداخلي للمقياس:

الموقف قبل التعديل	الموقف بعد التعديل
أنا أمارس أي نوع من أنواع الرياضة: (أ) يوميا بانتظام. (ب) أسبوعيا بانتظام. (ج) غير منتظم	تم حذفه لعدم ارتباطه بدرجة كبيرة بقياس المتغير
عندما تحصل على مكافأة في لعبة الفيديو المفضلة لديك فتنتقلك إلى مستوى أعلى، فأنت: (أ) يتعدل مودك حتى لو كان غير جيد. (ب) تشعر بالسعادة طوال اليوم لهذا السبب. (ج) تتحمس وتلعب بأداء أفضل لكي تصل لمستوى أعلى ..	عندما تحصل على مكافأة في لعبة الفيديو المفضلة لديك فتنتقلك إلى مستوى أعلى، فإنك: (أ) يتغير مزاجك حتى لو كان غير جيد. (ب) تشعر بالسعادة طوال اليوم لهذا السبب. (ج) تتحمس وتلعب بأداء أفضل لكي تصل لمستوى أعلى .
نفترض أننا سألنا معلمك عن مستواك في إحدى المواد الدراسية، وقال انك تحتاج لتحسن، من وجهة نظرك كيف تحسن من مستواك في هذه المادة: (أ) تقليل وقت اللعب بالفيديو . (ب) عدم اللعب بالموبايل أثناء المذاكرة. (ج) المشكلة في المادة لأنها مملة ولا أستطيع أن استوعبها.	نفترض أننا سألنا معلمك عن مستواك في إحدى المواد الدراسية، وقال انك تحتاج لتحسن، فمن وجهة نظرك كيف تحسن من مستواك؟ (أ) تقليل وقت اللعب بألعاب الفيديو . (ب) أتجنب اللعب بالموبايل أثناء المذاكرة. (ج) المشكلة أنني أفضل ألعاب الفيديو عن المذاكرة.

اعتمدت الباحثة عند التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس على حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة

كل فقرة، والمحتوى الذي تنتمي إليه، وارتباط الدرجة الكلية لكل محتوى بالدرجة الكلية للمقياس، وذلك بعد

تطبيقه على عينة مكونة من (٥٠) مراهقا ومراهقة من طلاب المرحلة الثانوية (٢٨) من الإناث و (٢٢) من الذكور، وكانت النتائج كما يوضحها بالجدول أرقام (٢- ٩) التالية:

### جدول (٢) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد البروز (الإنشغال) (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,340*	١
,393**	٢
,588**	٣
,645**	٤
,503**	٥
,615**	٦
,664**	٧
,740**	٨

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٢) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين (,340- ,740) وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠٥، ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس المواقف مع بُعد البروز (الإنشغال).

### جدول (٣) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد التحمل (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,420**	٩
,479**	١٠
,701**	١١
,405**	١٢
,491**	١٣
,554**	١٤
,489**	١٥

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٣) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين ( 405, -701), وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس المواقف مع بُعد التحمل.

#### جدول (٤) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد تعديل المزاج (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,546**	16
,348*	17
,486**	18
,220	19
,362**	20
,478**	21
,290*	22

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و\*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٤) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين ( 290, -486), وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥، ٠,٠١، ما عدا الموقف رقم ١٩ كان معامل الارتباط ( 220,)، مما يشير إلى تجانس المواقف مع بُعد تعديل المزاج.

#### جدول (٥) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد النزاع أو الصراع (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,352*	٢٣
,552**	٢٤
,490**	٢٥
,415**	٢٦
,585**	٢٧
,436**	٢٨



٢٩	,642**
----	--------

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٥) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين (352- ,642) وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥، ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس المواقف مع بُعد النزاع أو الصراعات.

### جدول (٦) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد المشكلات (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,481**	٣٠
,486**	٣١
,518**	٣٢
,420**	٣٣
,492**	٣٤
,606**	٣٥

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٦) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين (420- ,606) وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس المواقف مع بُعد المشكلات.

### جدول (٧) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد الإنسحاب (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,674**	٣٦
,667**	٣٧
,401**	٣٨

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٧) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه تتراوح بين ( 401, -674), وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس الفقرات مع بُعد الإنسحاب.

### جدول (٨) الاتساق الداخلي لمواقف بُعد الإرتداد (الإنكاس) (ن=٥٠)

معامل الارتباط	رقم الموقف
,752**	٣٩
,811**	٤٠

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٨) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه حيث كانت (811, -752), وهي معاملات ارتباط مرتفعة، مناسبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١، مما يشير إلى تجانس الفقرات مع بُعد الإرتداد (الإنكاس).

### جدول (٩) معاملات الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس والدرجة الكلية (ن=٥٠)

معامل الارتباط	الأبعاد
,753**	بُعد البروز(الإنشغال)
,854**	بُعد التحمل
,347*	بُعد تعديل المزاج
,684**	بُعد النزاع أو الصراع
,671**	بُعد المشكلات
,694**	بُعد الإنسحاب

<b>بُعد الإرتداد</b>	<b>**804</b>
----------------------	--------------

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

يتضح من الجدول رقم (٩) أن جميع قيم معاملات الارتباط الأبعاد بالدرجة الكلية للمقياس تتراوح ما بين ( 348- ,854) وهي معاملات ارتباط مرتفعة مناسبة، و دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١، مما يُشير إلى تجانس الأبعاد مع الدرجة الكلية للمقياس، وهذا يُؤكد تمتع المقياس بدرجة مناسبة من الاتساق الداخلي، مما يدل على صدق المقياس.

### الفرض الثاني: " يتمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بالثبات "

واعتمدت الباحثة في حساب ثبات الدرجات للمقياس على طريقتين هما معامل الإستقرار بإعادة التطبيق، وطريقة ألفا كرونباخ كالآتي:

#### أ- معامل الاستقرار بإعادة التطبيق :

حيث قامت الباحثة بإعادة تطبيق المقياس على (٥٠) مراهق ومراقبة من طلاب المرحلة الثانوية ٢٨ من الإناث و ٢٢ من الذكور، وإعادة التطبيق مرة أخرى عليهم بعد مرور ١٥ يوماً، ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات التطبيقين، وقد كانت قيمة معامل الارتباط تتراوح بين (302- ,666) وهي قيمة مرتفعة تشير إلى تمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات تكفي للحكم على صلاحيته للتطبيق على المراهقين، كما هو موضح بالجدول رقم (١٠).

#### جدول رقم ( ١٠ ) حساب معامل الارتباط بيرسون لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة

إعادة التطبيق (ن=٥٠)	الأبعاد
,666**	بُعد البروز(الإنشغال)
,625**	بُعد التحمل
,302*	بُعد تعديل المزاج
,407**	بُعد النزاع أو الصراع
,434**	بُعد المشكلات
,440**	بُعد الإنسحاب

بُعد الارتداد	,331*
---------------	-------

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

### ب- طريقة ألفا كرونباخ :

كما قامت الباحثة بالتحقق من ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS والتي تُستخدم للحصول على ثبات المقياس عندما يتألف المقياس من عدة أبعاد بعد حذف الموقف، وقد بلغت نسبة الثبات على ألفا كرونباخ (,833) ، كما موضح بالجدول رقم (١١).

جدول رقم ( ١١ ) حسابات ألفا كرونباخ إذا تم حذف الموقف من مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين

رقم الموقف	ألفا كرونباخ	رقم الموقف	ألفا كرونباخ	رقم الموقف	ألفا كرونباخ	رقم الموقف	ألفا كرونباخ
١	,833	١١	,823	٢١	,837	٣١	,835
٢	,832	١٢	,827	٢٢	,836	٣٢	,833
٣	,828	١٣	,830	٢٣	,829	٣٣	,830
٤	,824	١٤	,828	٢٤	,832	٣٤	,828
٥	,830	١٥	,829	٢٥	,834	٣٥	,832
٦	,829	١٦	,832	٢٦	,831	٣٦	,826
٧	,827	١٧	,837	٢٧	,833	٣٧	,827
٨	,824	١٨	,839	٢٨	,829	٣٨	,827
٩	,826	١٩	,836	٢٩	,828	٣٩	,822
١٠	,830	٢٠	,830	٣٠	,835	٤٠	,819

\*\*دالة عند مستوى الدلالة عند ٠,٠١ و \*دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠٥

وبعد التحقق من صدق وثبات المقياس، وأن جميع قيمها مرتفعة ودالة احصائياً، مما جعل الباحثة تطمئن من صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين وثبات درجاته، ومن ثم يمكن الإعتماد عليه في قياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

## • الحادي عشر: نتائج البحث:

توصلت النتائج إلى تمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بدرجة عالية من الثبات والصدق، حيث اهتمت الباحثة بتقسيم الظاهرة إلى (٧) أبعاد رئيسية بعد اطلاعها على التراث النظري، وقامت بصياغة عدد من المواقف لقياس كل وبعد، وكانت نتيجة الإجراءات الإحصائية أن جميع المواقف مرتبطة بالبعد التي تنتمي إليه، وارتباط كل بعد بالمقياس ككل، ومن ثم يمكن الإعتماد على المقياس في قياس سلوك إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين واستخدامه في الدراسات الأخرى.

## توصيات البحث

يوصي البحث بما يلي:

١. إجراء المزيد من الصدق والثبات للمقياس المقترح في هذا البحث.
٢. تطبيق المقياس على فئات مختلفة من المجتمع.
٣. إعداد دليل عن ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ونشره في المجتمع.
٤. إعداد برامج توعية لأولياء الأمور بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة وكيفية الوقاية من مخاطرها.

## مقترحات البحث

يقترح البحث أهمية إجراء دراسات حول:

- قياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين الذين يعانون من بعض الإضطرابات السلوكية وربطها بهذه الإضطرابات.
١. دراسة متغير إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقته بالإضطرابات السلوكية والنفسية لدى المراهقين.
  ٢. إعداد برامج إرشادية وقائية من إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين.

المراجع:

- جمال علي خليل الدهشان و محمد محمد غنيم سويلم (٢٠٢١). مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية. *العلوم التربوية،* ٢٩(١)، ٥٧-١. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1176726>
- حكيم عقون و عبدالقادر بكة و قويدر بن براهيم العيد (2015). *ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥ - ١٨ سنة): دراسة مسحية أجريت بثانوية قويدري محمد بخميس مليانة (رسالة ماجستير غير منشورة).* جامعة قاصدي مرباح - ورقلة، ورقلة. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/937880>
- رشا ناجي محمد (٢٠١٩). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. *المجلة المصرية للدراسات النفسية،* ٢٩(١٠٤)، ٢٠١-٢٤٠. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1011458>
- شريهان حمود أبو الحسن و سمية عبد الرازي أحمد (٢٠٢١). المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب: لعبة بابجي نموذجًا. *مجلة البحوث الإعلامية،* 57(3)، 1291-1336. doi: 10.21608/jsb.2021.168277
- فاطمة سيد عبد اللطيف محمد (٢٠١٩). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين. *مجلة قطاع الدراسات الإنسانية،* ٢٤(٢)، ١٧٤٩-١٨٦٠. مسترجع من doi: ٢٠٢٠,٦٧٢٤٥/jsh.١٠,٢١٦٠٨
- مصطفى المريط (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية والطفل: تأملات تحليلية في أبعاد التأثير. *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية،* ١، ٦-٣٧. مسترجع من <https://democraticac.de/wp->
- نجلاء محمود محمد الحبشى (٢٠٢١). الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. *مجلة التربية الخاصة،* ٣٦(١)، ١-42. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1154212>
- هدى مصطفى عبدالعال (٢٠١٩). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين (دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس احدي قري محافظة دمياط). *مجلة كلية الزراعة جامعة الزقازيق،* ٢(٤٦) ٥٥٩-٥٧٩. مسترجع من *Zagazig Journal of Agricultural Research, 46(2),* 559-579. doi: 10.21608/zjar.2019.33409
- يحيى بن مبارك خطاطبة، و أحمد بن سعد الأحمد (٢٠٢٠). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. *مجلة البحوث الأمنية،* ٣٠(٧٦) ٢٦٥-٣٣٧. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1078511>
- Aksoy, Z., & Saime, E. R. O. L. (2021). Digital game addiction and lifestyle behaviors in Turkish adolescents. *Clinical and Experimental Health Sciences, 11(3), 589-597.*

- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J., & Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 996.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 160(4), 348-352.
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International journal of mental health nursing*, 30(6), 1599-1609.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Cognitive behavioral therapy for problematic video game players: Conceptual considerations and practice issues. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation (JCR)*, 3(3).
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2014). Assessment of internet gaming disorder in clinical research: Past and present perspectives. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, 31(2-4), 35-48.
- Sarda, E., Bègue, L., Bry, C., & Gentile, D. (2016). Internet gaming disorder and well-being: A scale validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(11), 674-679.
- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11-15.
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts



as compared to matched healthy controls. *Journal of affective disorders*, 225, 265-272

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). The digital addiction scale for children: Development and validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771-778.
- Kirsh, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and violent behavior*, 8(4), 377-389.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi II, A. M., & Beresin, E. V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of adolescent health*, 41(1), 77-83.
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (2021). Measurement and conceptualization of Gaming Disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 508-528.



- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.