مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بمنطقة مكة المكرمة

إعداد

أ/ علياء عيسى سعد الحميدي
باحثة دكتوراه – قسم علم النفس
كلية التربية – جامعة الملك خالد

د/ أحمد علي آل عواض عسيري
أستاذ الإحصاء والبحوث المشارك
بقسم علم النفس – جامعة الملك خالد

المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥م

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

مستخلص الدراسة:

هدفت الدراسة إلى التعرف على الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بمنطقة مكة المكرمة، تكونت عينة الدراسة من (١١٣) مراهق، بمتوسط عمر زمني (١٥.٧١) وانحراف معياري (٤,٦٣)، وتكون المقياس من (٣٥) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد رئيسة وهي بعد السيطرة، بعد الافراط، بعد الإهمال، وحدود القطع للتشخيص هي منخفض (٣٥-٨٢) ومتوسط (٨٣-١٢٨) ومرتفع (١٢٩-١٧٥)، وتم التحقق من صدق المقياس من خلال الصدق الظاهري من خلال مجموعة من المتخصصين في علم النفس، حيث أظهرت النتائج توافقًا كبيرًا (أكثر من ٨٠%) حول ملاءمة العبارات والأبعاد لأهداف الدراسة، كما تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي والتوكيدي، وأكدت النتائج ملاءمة النموذج العاملي للمقياس مع القيم المقبولة لمؤشرات الصدق، مما يعكس مطابقة جيدة جدًا للنموذج مع العينة المدروسة، كما تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام معامل ماكدونالدز أوميجا وطريقة التجزئة النصفية، وأظهرت نتائج معامل ماكدونالدز أوميجا قيمًا مقبولة للثلاثة أبعاد تتراوح بين (٠.٨٩- ٠.٩٥)، بينما بلغت قيمة المقياس ككل (٠.٩٧). كما تم حساب ثبات التجزئة النصفية باستخدام معادلة سبيرمان –براون حيث بلغت قيمتها ٠.٩٧)) مما يشير إلى أن المقياس يتمتع بثبات مرتفع، كما تم التحقق من الاتساق الداخلي، وأظهرت النتائج معاملات ارتباط إيجابية دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١)، مما يعكس اتساقًا داخليًا جيدًا للمقياس، وعليه تُظهر نتائج الدراسة أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين يتمتع بخصائص سيكومترية ممتازة من حيث الصدق، الثبات، والاتساق الداخلي، ويمكن الاعتماد عليه في البحوث المستقبلية.

الكلمات المفتاحية: *الخصائص السيكومترية، إدمان، الألعاب الإلكترونية، المراهقون.*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

The Psychometric Properties of the Internet Gaming Addiction Scale among Adolescents in Mecca Region

Aliaa Essa Alhumaidi
PhD Researcher- Department of Psychology
College of Education- King Khalid University

Dr. Ahmed Ali Al Awad Asiri
Associate Professor of Statistics and Research
King Khalid University - Department of Psychology

Abstract:

The study aimed to identify the psychometric properties of the Electronic Games Addiction Scale among adolescents in Mecca Region. The study sample consisted of 113 adolescents, with a mean age of 15.71 years and a standard deviation of 4.63. The scale consisted of 35 items distributed across three main dimensions: control, excessive use, and neglect. The diagnostic cut-off points are as follows: low (35–82), moderate (83–128), and high (129–175). The validity of the scale was verified through face validity using a panel of psychology specialists, and the results showed a high level of agreement (over 80%) regarding the suitability of the items and dimensions for the study objectives. Exploratory and confirmatory factor analyses were conducted, and the results confirmed the appropriateness of the factor model of the scale, with acceptable validity indices, reflecting a very good fit of the model to the studied sample. The reliability of the scale was assessed using McDonald's Omega coefficient and the split-half method. McDonald's Omega values for the three dimensions were acceptable, ranging between 0.89 - 0.95 while the overall scale reliability reached 0.97. Split-half reliability calculated using the Spearman–Brown equation yielded a value of 0.97 indicating high reliability. Internal consistency was also verified, and the results showed statistically significant positive correlations at the 0.01 level, reflecting good internal consistency of the scale. Accordingly, the study results indicate that the Electronic Games Addiction Scale among adolescents demonstrates excellent psychometric properties in terms of validity, reliability, and internal consistency, making it suitable for use in future research.

Keywords: *Psychometric Properties, Addiction, Electronic Games, Adolescents.*

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

المقدمة:

تمر المجتمعات والأسر في الوقت الحاضر بضغوطات مختلفة وتغيرات اجتماعية ونفسية واقتصادية وثقافية أثرت على سبل التواصل بينهم وأدى ذلك إلى انتشار إدمان الأبناء للألعاب الإلكترونية وما لها من تأثيرات غير مباشرة على سلوكيات الأبناء كالانسحاب بعدم التفاعل مع الآخرين وتأثيرات مباشرة تتمثل في العدوان وارتكاب الجرائم المختلفة كنتيجة لمحاكاة العالم الافتراضي الذي يتمثل في تقنيات عالية الجودة من أشكال وأصوات وصور متنوعة.

وفي ضوء ذلك يوضح قويدر (٢٠١٢) مفهوم الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب حديثة أكثر شعبية في العالم تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" والهواتف الذكية أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي "

والذي يعكس خطورة هذه الألعاب على ممارسيها أنه قد تم استحداث إدمان الألعاب الإلكترونية من ضمن اضطرابات السلوكيات الإدمانية في الطبعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض **(ICD-11)** سواء باستخدام الإنترنت أثناء اللعب أو بدون إنترنت.

فالإدمان هو عبارة عن حالة نفسية وسلوكية تؤثر على الإنسان وعلى سلوكه وشخصيته وهو يلجأ إلى القيام بالسلوك المدمن عليه كي يشعر بالراحة، والإدمان يكون على أشكال متعددة كالإدمان على الكحول والمخدرات أو الإدمان على الطعام أو اللعب وغيرها من السلوكيات (القشاعلة، ٢٠١٨).

وبالإضافة إلى ذلك يذكر شحادة (٢٠١٨) علامات وأعراض الإدمان على الألعاب الإلكترونية التي تتمثل في الشعور بالقلق والتوتر إذا لم يتمكن من اللعب،كثرة التفكير بما تم تحقيقه في اللعبة، أو بما سيفعله في المرة القادمة التي سيلعب بها، الكذب على الأهل والأصدقاء ومحاولة إخفاء الحقيقة في الوقت الفعلي الذي يقضيه في اللعب، فقدان

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

الاهتمام بممارسة الهوايات، الإرهاق والتعب العام والصداع، الألم المتزايد في رسغ وأصابع اليد، إهمال الصحة والنظافة الشخصية.

وتستنتج الباحثة أن التنشئة الأسرية الحديثة التي تسمح بأوقات فراغ طويلة للأبناء يمارسون فيها مختلف الألعاب الالكترونية على الشاشات أو الهواتف لذلك أصبح مراهق اليوم يعيش في عالم مختلف بعيداً عن الآخرين منعزلًا عن مجتمعه، من الممكن أن تولد هذه الظروف مدمنًا وذلك بالطبع باختلاف الفروق الفردية بين الأفراد.

وتعد مشكلة تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية من أبرز التحديات التي تواجه الباحثين والممارسين في المجال النفسي، نظراً لتداخل مظاهر الاستخدام المفرط مع السلوكيات الترفيهية الطبيعية لدى المراهقين، فمع غياب المعايير الموحدة للتشخيص واختلاف المقاييس المستخدمة بين الدراسات أصبح من الصعب تحديد من يُمكن اعتباره مدمناً فعلاً على الألعاب الإلكترونية، كما أن عدم دقة التشخيص قد يؤدي إلى تقليل فعالية التدخلات العلاجية والوقائية.

وبناءً على ما سبق فإن التعرف على إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية يتطلب توافر مقاييس علمية دقيقة وموثوقة. ومن هذا المنطلق تأتي أهمية إجراء دراسة تكشف عن الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، بما يسهم في توفير أداة مقننة يمكن الاعتماد عليها في البحوث المستقبلية.

مشكلة الدراسة:

انتشرت في العقدين الأخيرين وسائل الترفيه بأشكالٍ مختلفة ومتنوعة فبعد أن كان التلفاز والمذياع هما وسيلتا الترفيه الحديثتين فقط بالإضافة إلى وسائل الترفيه البدائية التي كانت تمارسها الأجيال السابقة باستثناء ما يعرف بالأتاري التي كانت النواة تقريبًا لما يُعرف اليوم بالألعاب الإلكترونية التي وصلت درجة شيوعها إلى أنك لن تجد منزلًا واحدًا تقريبًا في بلد مثل المملكة العربية السعودية لا يقتني أهلوه نوعًا من تلك الألعاب (الغفيلي، ٢٠٢٢).

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية تطورًا كبيرًا، وأصبحت هواية يشارك فيها شريحة كبيرة من الناس باختلاف أجناسهم وأعمارهم، وساعد على ذلك تنوع منصات الألعاب مثل الهواتف

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

المحمولة ومواقع الشبكات الاجتماعية، فصار هناك من يقضي معظم ساعات يومه على الألعاب الإلكترونية ويمكن أن يشاركه اللعب أشخاص من أقاصي العالم، وهناك من يقضي بضع دقائق في لعب ألعاب خفيفة على الجهار المحمول نظرًا لنمو الألعاب وتنوع طبيعة المستخدمين وزيادة التفاعل الاجتماعي التي تيسره زيادة الاتصال بالإنترنت، ونتيجة لذلك ظهرت كثيرًا من القضايا الاجتماعية والنفسية السلبية المرتبطة بالألعاب الإلكترونية (القحطاني وآخرون، ٢٠٢٠).

وفي هذا الصدد تشير الاحصائيات إلى أن مجتمع الألعاب الإلكترونية يشكل ما يصل إلى (٨٠%) من السكان في البلدان المتقدمة وينمو بسرعة في البلدان النامية **(Aarseth et al., 2017).**

ولقد أشارت دراسة البدر (٢٠١٩) إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية على الإنترنت كان مرتفعًا لدى الطلبة الذين تزيد عدد ساعات اللعب لديهم عن (١٦) ساعة، في حين أشارت نتائج دراسة عثمان (٢٠١٨) إلى الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية المتمثلة في مشكلات البصر والسمع، ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، ومعاناة الوالدين نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي، وضعف التواصل الأسري نتيجة استحواذ الألعاب على وقت وعقول أبنائهم .

وبناءً على ذلك تشير دراسة الهدلق (٢٠١٣) إلى أن الممارسين للألعاب الإلكترونية "يرون أنها تسبب مشاكل بصرية بنسبة (٧٦.٧٥%) ومشاكل متعلقة بالجهاز العصبي بنسبة (٧٤.٧٥%) ومشاكل نفسية بنسبة (٦٦.٥%) أما مشاكل السمنة فكانت (٦٢.٥%) وارتكاب عدد من السلوكيات السلبية وكان التلفظ بالعبارات الغير لائقة بنسبة (٧٣.٧٥%) والمخاصمة بين اللاعبين بنسبة (٧٣.٥%) وقيادة السيارة بطريقة متهورة بنسبة (٧٣.٥%) والكذب بنسبة (٧٠%) والسرقة بنسبة (٦٦.٥%) وانتشار الجرائم في المجتمع بنسبة (٦٤.٥%) والقتل وسفك الدماء بنسبة (٦١.٢٥%)"

وفي ضوء ذلك ذكر النفيعي (٢٠٠٩) أن حجم إنفاق الطفل في المملكة العربية السعودية على ألعاب الترفيه الإلكترونية يقدر بنحو (٤٠٠) دولار سنوياً، وأكد أن السوق السعودية

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

تستوعب ما يقارب (٣) ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، موضحاً أن أكثر من (٤٠%) من البيوت السعودية تضم جهازاً واحداً على الأقل.

ومن هنا، تنبع مشكلة الدراسة الحالية في وجود حاجة ماسة إلى تطوير مقياس سيكومتري مُحكم لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بمنطقة مكة المكرمة والتحقق من خصائصه السيكومترية من حيث الصدق والثبات، بما يضمن ملاءمته لثقافة وسياق المراهقين في البيئة العربية عامة والبيئة السعودية خاصة، وتسعى الدراسة من خلال ذلك إلى توفير أداة علمية موثوقة تسهم في الكشف الدقيق عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين وتخدم الباحثين والممارسين في هذا المجال .

وتحددت مشكلة الدراسة في السؤال " ما مؤشرات الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين؟ " ويتفرع منه الأسئلة الآتية:

١. ما مدى تمتع درجات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بالاتساق الداخلي؟
٢. ما مؤشرات صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ؟
٣. ما مؤشرات ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى الآتي:

١. إعداد أداة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين تتمتع بالصدق والثبات.
٢. معرفة الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية في البيئة العربية.

أهمية الدراسة:

١. إثراء الجانب العلمي من خلال توفير أداة مقننة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى فئة المراهقين.
٢. الإسهام في معرفة اتجاهات المراهقين نحو استخدام الألعاب الإلكترونية ومدى استفادتهم من التقنية الحديثة سواء في الحياة الشخصية والاجتماعية.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

٣. توفر للمختصين (الأخصائيين النفسيين، التربويين، المرشدين) أداة موثوقة يمكن الاعتماد عليها في الكشف المبكر عن المراهقين ذوي المستويات المرتفعة من إدمان الألعاب الإلكترونية.

٤. فتح المجال أمام الباحثين لبناء أدوات تقيس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينات أخرى في المجتمع .

المفاهيم الإجرائية للدراسة:

الخصائص السيكومترية:**(Psychometric Properties)**

تُعرّف الخصائص السيكومترية بأنها دلائل أو مؤشرات إحصائية عن مدى جودة المقياس وفقراته، وهي خصائص تستند إلى إجادة استخدام الأدوات المستخدمة في البحث التربوي أو الاجتماعي وصولاً للنتائج التي يتوصل إليها الباحث والتي تعتمد على المعلومات التي يتحصل عليها باستخدام هذه الأدوات ومن هذه الخصائص الصدق والثبات (الكبيسي وربيع، ص. ٣٤، ٢٠٠٨)

إدمان الألعاب الإلكترونية:**(Addiction To Electronic Games)**

"نمط من سلوك اللعب المستمر أو المتكرر لألعاب رقمية أو ألعاب فيديو والذي قد يكون عبر الإنترنت أو دون الاتصال بالإنترنت" (التصنيف الدولي للأمراض النسخة الحادية عشر، ٢٠١٩/٢٠٢١، ص. ٩٦٨).

وتُعرّف الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه نمط من الانشغال المفرط والمستمر بالألعاب الرقمية، ينتج عنه فقدان السيطرة على سلوك اللعب، والاستخدام المفرط الذي يتداخل مع الأنشطة الحياتية، إلى جانب إهمال الواجبات الشخصية أو الاجتماعية أو الدراسية. ويتكون هذا المفهوم من ثلاثة أبعاد رئيسة هي:

١. بعد السيطرة: أي صعوبة ضبط الوقت أو التوقف عن اللعب رغم الرغبة في ذلك.

٢. بعد الإفراط: ويعني قضاء وقت طويل ومتزايد في اللعب على حساب أنشطة أخرى.

٣. بعد الإهمال: تجاهل المسؤوليات أو العلاقات أو الصحة بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

ويُقاس إدمان الألعاب الإلكترونية اجرائيًا بالدرجة الكلية التي يحصل عليها المراهق على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في البحث الحالي.

محددات الدراسة:

-المحددات الموضوعية: تتناول الدراسة الحالية الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بمنطقة مكة المكرمة.

-المحددات البشرية: المراهقين بمنطقة مكة المكرمة.

-المحددات المكانية: منطقة مكة المكرمة.

-المحددات الزمانية: الفصل الأول للعام الدراسي ١٤٤٧ هـ

الإطار النظري

أولًا: الألعاب الإلكترونية

١. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط له قواعد محددة، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي، وتسمى اللعبة بإنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادة ما تُشغّل على منصات متنوعة كشبكة الإنترنت، الحاسوب، التلفاز ، الهواتف النقالة، الفيديو والأجهزة المحمولة بالكف (القحطاني وآخرون، ٢٠٢٠).

وهي ألعاب رقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب أو التلفزيون أو الهواتف المحمولة أو الأجهزة الكفية وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية التي تخلق نوعاً من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب (حسن، ٢٠١٧).

وترى الباحثة أنها ألعاب تتوافر على هيئة رقمية لجميع الفئات والأعمار والجنسيات يتم تشغيلها على مختلف الأجهزة الإلكترونية واللعب بطريقة فردية أو التنافس جماعياً، بحيث تتضمن هذه الألعاب مهام ومراحل وامتيازات وأهداف افتراضية يسعى اللاعب إلى بلوغها ليصل إلى الفوز.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

٢. مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية:

ويشير مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية إلى الاستخدام المفرط أو القهري لألعاب الكمبيوتر أو ألعاب الفيديو والتي تتداخل مع الحياة اليومية للشخص ويتجلى هذا الإدمان في الإحساس بنوع من الإجبار على اللعب، والعزلة الاجتماعية، وتقلب المزاج، وتقلص الخيال، والتركيز المفرط على النجاح في اللعبة، وصولاً إلى الاستغناء عن الأنشطة الأخرى في الحياة (القحطاني وآخرون، ٢٠٢٠).

وتُعرّف منظمة الصحة العالمية **World Health Oranization (2020)** إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه نمط من السلوك الذي يتميز بعدم القدرة على السيطرة على ممارسة الألعاب، مما يزيد من الأولوية الممنوحة للألعاب على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذي تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات الأخرى والأنشطة اليومية واستمرار اللعب على الرغم من العواقب السلبية.

٣. أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية:

أشارت وزارة الصحة السعودية (٢٠١٩) إلى أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية في:

١. الشعور الدائم بالقلق والتوتر عند فصل أو تعطل الإنترنت.
٢. يكون الشخص في حالة ترقب دائم للبرامج والمواقع المشارك بها.
٣. عدم الشعور بالوقت، أو بالآخرين من حوله عند استخدام البرامج والأجهزة الإلكترونية.
٤. الميل إلى العزلة وقلة التواصل مع الآخرين وكثرة المكوث بالمنزل.
٥. قلة أو انعدام الأنشطة الرياضية أو الاجتماعية التي يمارسها الشخص لانشغاله بالأجهزة الإلكترونية.

ومن أعراض الإفراط في قضاء الوقت أمام الشاشات أو الانخراط في الألعاب الإلكترونية:

١. يوثر على قدرة الشخص على التركيز، وإكمال المهام المدرسية.
٢. يؤثر سلباً على علاقات الشخص مع أفراد أسرته وأقرانه.
٣. يحتل هذا السلوك الأولوية في حياة الشخص على المهام الأساسية مثل الأكل والنوم.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

٤. عندما يطلب منه التوقف عن تلك الأنشطة يتسبب ذلك في حدوث تغيرات كبيرة في مزاج الشخص أو قدرته على السيطرة على حالات الهياج كالعدوان الجسدي (منظمة الصحة العالمية، ٢٠٢٠).

٤. أنواع الألعاب الإلكترونية

4.1 ألعاب المحاكاة:(Simulations)

تتضمن التحكم في المركبات بما في ذلك الدبابات والسفن والطائرات، وتستخدم لتدريب المحترفين حيث يتم تدريب العديد من الطيارين باستخدام أجهزة محاكاة الطائرات قبل القيام بالرحلة فعلياً.

4.2ألعاب المغامرة:(Adventure)

عادة ما تكون ألعاب فردية، وتدور أحداثها عن الخيال والمغامرة ويجب إكمال الألغاز حتى يتم الوصول للفوز.

4.3 ألعاب الألغاز :(Puzzle)

وتسمى بألعاب العقل وتناسب الذين يحبون حل الألغاز الصعبة حيث تشمل العديد من المستويات للمبتدئين والخبراء وعادة ما تحتوي هذه الألعاب على أشكال ملونة.

4.4 ألعاب الحركة:(Action)

هذه الألعاب تتطلب ردود فعل سريعة للاستمتاع بها، ويجب استخدام شخصية من اختيار اللاعب لتمثيله وإكمال التحديات من خلال القتال مع الأعداء .

4.5 ألعاب القتال:(Fighting)

وهي عبارة عن قتال لاعب ضد لاعب وتحتاج إلى ردود فعل جيدة بالإضافة إلى القدرة على استخدام عناصر التحكم بجميع أنواع الحركات القتالية.

4.6 الألعاب الرياضية:(Sports)

تتضمن محاكاة اللاعبين الرياضيين المحترفين الحقيقين في الألعاب الواقعية مثل كرة القدم، والسلة وغيرها.

4.7 الألعاب التعليمية:(Educational)

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

بينما يشكي العديد من الآباء والمعلمين من الألعاب الإلكترونية هناك بعض الألعاب التعليمية الرائعة التي يمكن أن تساعد في عملية التعلم لجعل التعلم ممتعاً بدلاً من الممل، وهناك أيضاً اختبارات حيث يمكن الإجابة على أسئلة اختيار من متعدد، ومن أكثر أنواع الألعاب التعليمية شيوعاً هي الرياضيات، والعلوم، وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات **(Hurst, 2015).**

5.إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فرغم ما فيها من سلبيات إلا أنها لا تخلو من الإيجابيات، بالأخص إذا روعيت الضوابط الرقابية وتوفر الإشراف التربوي عليها حيث أن ممارسة الألعاب الشيقة والمفيدة كألعاب الذاكرة والتفكير الإبداعي تساهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ (صلاح الدين، ٢٠٢٢.)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

-الفوائد المعرفية للألعاب الإلكترونية:

إن لعب الألعاب الإلكترونية ينمي مجموعة واسعة من المهارات المعرفية، بشكل خاص ألعاب الحركة التي تتضمن إطلاق النار والتصويب فتتطور لديهم المهارات المكانية بالإضافة إلى مهارات حل المشكلات وتعزيز الإبداع.

-الفوائد العاطفية للألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية من أكثر الوسائل كفاءة وفعالية في توليد المشاعر الإيجابية لدى الأطفال والشباب فنجد أن هناك علاقة بين لعب الألعاب الإلكترونية المفضلة وتحسين المزاج أو زيادة المشاعر الإيجابية.

-الفوائد الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:

أصبحت معظم الألعاب المتصلة بالإنترنت تتضمن مجتمعاً كبيراً من اللاعبين حول العالم يتشاركون اللعب وبالنظر إلى هذه السياقات الاجتماعية يتعلم اللاعبون بسرعة المهارات الاجتماعية والسلوك الاجتماعي الذي قد يُعمم على علاقات الأقران والأسرة خارج بيئة

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

الألعاب الإلكترونية، حيث يكتسب اللاعبون بذلك مهارات اجتماعية مختلفة ومهمة عندما يلعبون ألعاباً مصممة خصيصاً للتعاون الفعال والدعم (القحطاني وآخرون، ٢٠٢٠).

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

-مخاطر صحية :

أظهرت نتائج العديد من الدراسات ارتباط ممارسة تلك الألعاب بالإصابة بآلام الرسغ والإصبع وكلما طالت فترة الاستخدام كلما زاد الألم.

-ممارسة العنف واستخدامه :

فالسلوك العدواني وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة نتيجة ممارسة الألعاب العنيفة، وفي استطلاع أجرته إحدى الصحف السعودية أوضح خلالها (٩٦.٥%) من المشاركين في التصويت بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لأطفالهم تمثل خطراً حقيقياً يهدد أطفالهم.

-العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية :

بحيث يصير الشاب أو المراهق أسيراً تلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه. (الغفيلي، ٢٠٢٢).

ثالثًا: الدراسات السابقة التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية:

تناولت دراسة **Rujataronjai and Varma (2016)** التأثيرات المباشرة وغير المباشرة لإدمان ألعاب الفيديو على مستويات الاكتئاب والقلق والتوتر لدى المراهقين التايلانديين يتوسط فيها التنظيم الذاتي والدعم الاجتماعي، باستخدام المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) مراهق تتراوح أعمارهم بين (١٨-٢٠) عاماً، تم تصميم مقياس لقياس متغيرات الدراسة (إدمان ألعاب الفيديو، الاكتئاب، القلق، التوتر، التنظيم الذاتي، الدعم الاجتماعي) وأظهرت النتائج أن مستوى ادمان العينة على ألعاب الفيديو أثر بشكل مباشر على مستويات الاكتئاب والقلق والتوتر بحيث كل ما ارتفع مستوى ادمان ألعاب الفيديو ارتفع مستوى الاكتئاب والقلق والتوتر، ويؤثر إدمان ألعاب الفيديو بشكل غير مباشر على مستويات الاكتئاب والقلق والتوتر عندما يتم توسط التنظيم الذاتي،

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

وإدمان ألعاب الفيديو ليس له تأثير غير مباشر على القلق والتوتر عندما يتم التوسط من خلال الدعم الاجتماعي ووجد أن ادمان ألعاب الفيديو له تأثير إيجابي على الدعم الاجتماعي

وتناولت دراسة خطاطبة والأحمد (٢٠٢٠) التعرف على إمكانية التنبؤ بالميول الانتحارية من خلال إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بمدينة الرياض، وتم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من (٣١١) طالب وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض تم اختيارهم عشوائياً، وقد استجاب أفرادها على مقياس إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية المطور من قبل الدرعان (٢٠١٦) ومقياس الميول الانتحارية للبحيري (٢٠٠٣) وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة موجبة بين إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية والميول الانتحارية.

وتناولت دراسة عباس (٢٠٢٠) قدرة نظرية الانتماء في شرح تأثير الانتماء على إدمان الألعاب الإلكترونية على الانترنت ومن ثم التأثير غير المباشر على حالة الاكتئاب التي تصيب المدمنين على هذه الألعاب، تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من (٥٢٦) شخصاً ممن يمارسون ألعاب الكمبيوتر على الانترنت وصمم الباحث أداة بحث خاصة لجمع البيانات، حيث توصلت الدراسة إلى أن الانتماء له تأثير مهم ومؤثر على الإدمان كما وجدت أن الإدمان هو بدوره يؤثر بصورة قوية في نوعين من أنواع الاكتئاب.

وقد تناولت دراسة السيد (٢٠٢٠) الكشف عن طبيعة العلاقة بين إدمان ألعاب الإنترنت وتقدير الذات لدى عينة من الأطفال، وتبنت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة البحث من (٥٠) طفل بمحافظة الغربية من الصف الرابع وحتى الصف السادس الابتدائية، واستعانت الباحثة بمقياس إدمان ألعاب الانترنت ومقياس تقدير الذات من إعداد متولي، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين إدمان ألعاب الإنترنت وتقدير الذات لدى الأطفال.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

في حين تناولت دراسة محمد (٢٠٢٢) تحديد المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت العينة من (٣٨٤) من المراهقين بالمرحلة المتوسطة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، ومقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية ومقياس المشكلات السلوكية من إعداد الباحثة، وأظهرت النتائج وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والمشكلات السلوكية الآتية (الانسحاب والعدوان والنشاط الزائد والتمرد والكذب) لدى المراهقين.

خصائص العينة والاستفادة منها في إعداد مفردات المقياس:

نظرًا لأن عينة الدراسة تمثّل المراهقين في منطقة مكة المكرمة، فقد روعي عند إعداد مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مجموعة من الخصائص الأساسية لهذه الفئة شملت العمر (١٢–١٨ سنة)، ودرجة التعرض للألعاب الرقمية والإنترنت، بالإضافة إلى العوامل الاجتماعية والثقافية التي تؤثر في نمط اللعب والتفاعل الإلكتروني، وقد أسهمت هذه الخصائص في صياغة فقرات المقياس بطريقة تعكس السلوك الواقعي للمراهقين، مع مراعاة الأبعاد الرئيسية للمقياس وهي: السيطرة على اللعب، الإفراط في الاستخدام، والإهمال الناتج عن الانشغال بالألعاب الإلكترونية، وبذلك تم تصميم المقياس ليكون متوافقًا مع البيئة المحلية، ويعكس بدقة ممارسات المراهقين في حياتهم اليومية، مع ضمان صلاحيته للاستخدام في تقييم مستوى الإدمان لديهم.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي نظرًا لملائمته لطبيعة الدراسة وأهدافها.

مجتمع وعينة الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع المراهقين في منطقة مكة المكرمة، وتكونت عينة الدراسة من (١١٣) مراهقًا تم اختيارهم وفقًا لإجراءات البحث .

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

أداة الدراسة:

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة:

١. وصف المقياس:

٢. يهدف هذا المقياس إلى قياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، وقد عرفت جمعية علم النفس الأمريكية **American Psychiatric Association (2013)** إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه نمط من السلوك القهري المرتبط بألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية والذي يؤدي إلى ضعف كبير في الأداء الاجتماعي والمهني والشخصي ويتميز هذا السلوك بالفشل في التحكم في الوقت المخصص للعب واستمرار اللعب على الرغم من العواقب السلبية واستخدام اللعب كوسيلة للهروب من المشكلات أو التوتر.

٣. مبررات بناء المقياس:

٤. تأتي أهمية بناء هذا المقياس من الحاجة إلى أداة عربية مقننة تراعي خصوصية البيئة التعليمية والثقافية السعودية، وتمكّن من قياس ادمان المراهقين للألعاب الإلكترونية بدقة وموضوعية، وذلك في ظل التوسع المتزايد في استخدام الألعاب الإلكترونية والتقنية بشكل عام، لذلك قامت الباحثة ببناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للمراهقين.

٥. خطوات إعداد المقياس:

أ. الاطلاع على الدراسات السابقة والمقاييس المتوفرة:

تمت مراجعة وتحليل عدد من الدراسات السابقة والمقاييس التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك بهدف التعرف على الأبعاد التي تشكل هذا المفهوم، وكيفية صياغة العبارات التي تقيس هذه الأبعاد، ومن المقاييس التي تم الاستفادة منها في بناء هذا المقياس الآتي:

-مقياس الدرعان (٢٠١٦)

-مقياس السيوف (٢٠١٩)

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

-مقياس شايب وآخرون (٢٠٢٠)

-مقياس الدش (٢٠٢١)

-مقياس السلعوس (٢٠٢١)

-مقياس شحادة (٢٠٢١)

-مقياس الطبور (٢٠٢٢)

-مقياس درادكة (٢٠٢٣)

ب. أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

وقد تم تحديد الأبعاد الفرعية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للتصنيف الدولي للأمراض (النسخة الحادية عشر، ٢٠١٩/٢٠٢١) وهي :

١-بعد السيطرة: وتشمل ضعف التحكم في اللعب كبداية اللعب وتكراره وشدته ومدته ونهايته.

٢-بعد الإفراط: يعني زيادة الأولوية الممنوحة للعب إلى الحد الذي يجعل اللعب أكثر أولوية من اهتمامات الأنشطة الحياتية واليومية الأخرى.

٣-بعد الإهمال: أي استمرار سلوك اللعب أو زيادته رغم حدوث نتائج سلبية وينتج عن ذلك ضعف كبير في مجالات الأداء الشخصية أو الأسرية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية.

ج. صياغة عبارات المقياس:

تمت صياغة العبارات بناءً على مراجعة الأدبيات السابقة والمقاييس ذات الصلة، وقد بلغ إجمالي عدد عبارات المقياس (٣٥) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد، كما بالجدول الآتي:

جدول (١) أرقام عبارات أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية

م	البعد	عدد العبارات	أرقام العبارات
1	السيطرة	11	1-11
2	الإفراط	12	12-23
3	الإهمال	12	24-35

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

د. طريقة تصحيح المقياس:

يتم تصحيح عبارات المقياس تبعاً لتدرج مقياس ليكرت الخماسي، بحيث تتدرج الاستجابات على بنود المقياس على النحو التالي: (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً)، وتعطى الدرجات التالية على الترتيب (٥، ٤، ٣، ٢، ١) ويتم تصحيح العبارات السلبية (٥-٨-٢٠-٣٥) بطريقة عكسية حيث (دائماً= ١، غالباً= ٢، أحياناً= ٣، نادراً= ٤، أبداً= ٥) ويتم حساب الدرجات باستخراج الدرجة الكلية للمقياس وذلك بجمع الدرجات على جميع عبارات المقياس، حيث تدل الدرجة المرتفعة على إدمان أفراد العينة على الألعاب الإلكترونية.

هـ- صياغة تعليمات المقياس :

تتضمن التعليمات الآتي:

١. الهدف من المقياس: يهدف هذا المقياس إلى قياس ادمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين

٢. عدد العبارات: يتكون المقياس من (٣٥) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد.

٣. طريقة الإجابة: يتم اختيار درجة الاستجابة المناسبة لكل عبارة بناءً على مقياس ليكرت الخماسي.

٤. ضمان السرية: جميع الإجابات سرية، ولا توجد إجابة صحيحة أو خاطئة، والمطلوب هو التعبير عن المشاعر الحقيقية.

نتائج الدراسة:

السؤال الأول: ما مدى تمتع درجات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بالاتساق الداخلي؟

تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليها وكذلك بالدرجة الكلية على المقياس ويوضح جدول (٢) نتائج ذلك:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

جدول (٢) معاملات الارتباط بين درجة العبارة والبعد والدرجة الكلية على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (ن= ١١٣)

العبارة	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية	العبارة	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية	العبارة	الارتباط بالبعد	الارتباط بالدرجة الكلية
البعد الأول: السيطرة			البعد الثاني: الإفراط			البعد الثالث: الإهمال		
١	**٠.٧٤	**٠.٦٨	١٢	**٠.٨٠	**٠.٧٩	٢٤	*٠.٧٣	**٠.٦٧
٢	**٠.٨١	**٠.٧٧	١٣	**٠.٧٩	**٠.٧٤	٢٥	**٠.٧٧	**٠.٧١
٣	**٠.٧٦	**٠.٦٨	١٤	**٠.٧٨	**٠.٨٠	٢٦	**٠.٨٥	**٠.٧٩
٤	**٠.٧١	**٠.٧٠	١٥	**٠.٧٨	**٠.٧٨	٢٧	**٠.٨٤	**٠.٨٢
٥	**٠.٦١	**٠.٥٥	١٦	**٠.٨٦	**٠.٨٣	٢٨	**٠.٧٠	**٠.٦٩
٦	**٠٦٧	**٠.٦٩	١٧	**٠.٨٢	**٠.٧٨	٢٩	**٠.٧٤	**٠.٧٣
٧	**٠.٧٥	**٠.٧٦	١٨	**٠.٨٢	**٠.٧٥	٣٠	**٠.٧٥	**٠.٦٩
٨	**٠.٥٣	**٠.٤٧	١٩	**٠.٧١	**٠.٧٢	٣١	**٠.٧٧	**٠.٧٦
٩	**٠.٦٨	**٠.٦٦	٢٠	**٠.٧٤	**٠.٧٥	٣٢	**٠.٧٤	**٠.٧٤
١٠	**٠.٦٥	**٠.٥٧	٢١	**٠.٨٥	**٠.٧٨	٣٣	**٠.٧٧	**٠.٧٣
١١	**٠.٧٢	**٠.٦٩	٢٢	**٠.٧٣	**٠.٧٤	٣٤	**٠.٨٠	**٠.٧٦
--	--	--	٢٣	**٠.٨٢	**٠.٨١	٣٥	**٠.٥٤	**٠.٥٤

**دالة عند مستوى ٠.٠١

يوضح جدول (٢) معاملات الارتباط بين درجة العبارة والبعد الذي تنتمي إليه، وكذلك بين العبارة والدرجة الكلية للمقياس. وتبيّن أن جميع معاملات الارتباط موجبة ودالّة إحصائياً عند مستوى (٠.٠١)، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٠.٤٧) كأدنى قيمة و(٠.٨٦) كأعلى قيمة. وتشير هذه النتائج إلى أن جميع العبارات ترتبط ارتباطاً دالاً ببعدها الأصلي وبالدرجة الكلية للمقياس، مما يعكس مستوى مرتفعاً من الاتساق الداخلي ويدعم صدق البناء للمقياس.

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

كما تم حساب معاملات الارتباط بين الدرجة على كل بُعد والدرجة الكلية على المقياس ويوضح جدول (٣) نتائج ذلك .

جدول (٣) معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	السيطرة	الإفراط	الإهمال	الدرجة الكلية
السيطرة	--	٠.٨٩**	٠.٨٥**	٠.٩٥**
الإفراط	--	--	٠.٩١**	٠.٩٧**
الإهمال	--	--	--	٠.٩٦**

**دالة عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (٣) وجود معاملات ارتباط مرتفعة ودالة إحصائيًا بين درجة كل بُعد والدرجة الكلية على المقياس وكذلك بين الأبعاد وبعضها البعض. مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس .

السؤال الثاني: ما مؤشرات صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية؟

للإجابة عن السؤال الثاني تم إجراء الخطوات الآتية:

-حساب صدق المقياس:

١-الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

بعد الانتهاء من إعداد المقياس في صورته الأولية، عُرض على مجموعة من المحكّمين المتخصصين من ذوي الخبرة في المجال، وبلغ عددهم (٨) محكّمين. وقد طُلبت آراؤهم حول مدى ملاءمة الأبعاد المقترحة لقياس الظاهرة محلّ الدراسة، ومدى انتماء العبارات إلى الأبعاد المخصصة لها، بالإضافة إلى سلامة الصياغة اللغوية والدلالية للعبارات، واقتراح ما يرونه من تعديلات بالحذف أو الإضافة أو إعادة الصياغة. واعتمدت الدراسة نسبة اتفاق بلغت (٨٠%) فأكثر معيارًا لقبول المحكّمين. وبناءً على نتائج التحكيم لم يُستبعد أي بُعد من أبعاد المقياس، في حين تم استبعاد عبارة واحدة من (البعد الأول

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

السيطرة) وأُعيدت صياغة بعض العبارات بما يتوافق مع ملاحظاتهم. وعليه استقرّ الشكل النهائي للمقياس على (٣٥) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد رئيسية .

٣-الصدق العاملي:

تم التحقق من الصدق العاملي باستخدام التحليل العاملي الاستكشافي متبوعًا بالتحليل العامل التوكيدي على النحو التالي:

تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي على عينة الخصائص السيكومترية باستخدام طريقة المكونات الأساسية(**Principal Components Analysis**) ، مع الاعتماد على محك جليفورد لتحديد عدد العوامل، واعتبار قيمة التشبع الدال (≤ ±٠.٣٠) معيارًا لقبول تحميل العبارات.

- كفاية العينة: بلغت قيمة اختبار كايزر-ماير-أولكين لكفاية العينة **(KMO)** لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (٠.٨٠)، وهي قيمة جيدة وأعلى من الحد الأدنى الذي حدده كايزر (٠.٥٠)
- اختبار بارتليت: جاءت قيمة **Bartlett's Test of Sphericity** دالة إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٠١)، مما معاملات الارتباط بين العبارات مناسبة لإجراء التحليل العاملي.
- أظهرت نتائج التحليل العاملي بعد التدوير وجود أربعة عوامل مقبولة على النحو الآتي:

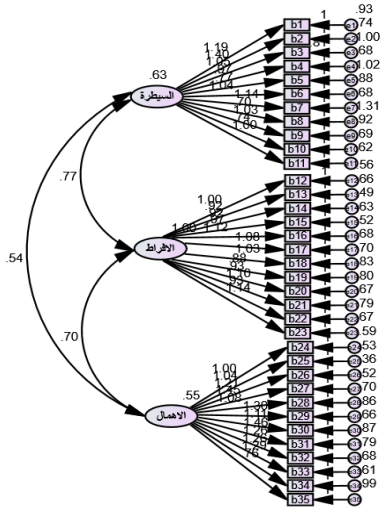
١. العامل الأول (عامل عام): تشبعت عليه جميع عبارات المقياس بشكل دال، وبلغت قيمة الجذر الكامن (٦.٣٥)، بنسبة تباين (١٨.١٤%).
٢. العامل الثاني: تشبعت عليه العبارات الخاصة بالبعد الأول، وبلغت قيمة الجذر الكامن (٥.٦٢)، بنسبة تباين (١٦.٠٦%).
٣. العامل الثالث: تشبعت عليه العبارات الخاصة بالبعد الثاني، وبلغت قيمة الجذر الكامن (٤.٣٤)، بنسبة تباين (١٢.٤١%).
٤. العامل الرابع: تشبعت عليه العبارات الخاصة بالبعد الثالث، وبلغت قيمة الجذر الكامن (٣.٦٢)، بنسبة تباين (١٠.٣٠%).

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

وبذلك فسّرت العوامل الأربعة المستخلصة نسبة (٥٦.٩١%) من التباين الكلي في الظاهرة محل القياس، وهو ما يعكس صدق البناء العاملي للمقياس.

-الصدق العاملي التوكيدي :

قامت الباحثة باختبار النموذج العاملي التوكيدي النظري، والذي يتكون من (٣٥) متغيرًا ملاحظًا (عبارات المقياس) وثلاثة متغيرات كامنة تمثل أبعاد المقياس الثلاثة. وقد أظهرت نتائج التحليل أن النموذج المقترح يتمتع بمستوى جيد من المطابقة، حيث بلغت نسبة كا^2 إلى درجات الحرية (٤.٠٧) وهي أقل من الحد المقبول (٥)، كما جاءت قيمة مؤشر **RMSEA (0.074)** وهي أقل من (٠.٠٨)، وبلغت قيمة مؤشر **GFI (0.976)** ، وقيمة مؤشر **NFI (0.981)**. وتشير هذه القيم مجتمعة إلى أن نموذج القياس الثلاثي المقترح يتسم بملاءمة جيدة ويتطابق مع البيانات الإمبيريقية للعينة. ويوضح شكل (٣-٢) النموذج العاملي التوكيدي الثلاثي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:



شكل (١) نموذج القياس الثلاثي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

السؤال الثالث: ما مؤشرات ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل ثبات أوميجا للمقياس ككل وللأبعاد الفرعية للمقياس ويوضح جدول (٤) قيم معاملات الثبات :

جدول (٤) معاملات ثبات أوميجا لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

م	الأبعاد	معامل ثبات أوميجا
١	السيطرة	٠.٨٩
٢	الإفراط	٠.٩٥
٣	الإهمال	٠.٩٣
	الكلي	٠.٩٧

ويتضح من جدول (٤) أن قيم معامل ثبات أوميجا للأبعاد الفرعية وللمقياس ككل جاءت مرتفعة.

-كما تم التحقق من ثبات المقياس عن طريق التجزئة النصفية باستخدام معادلة سبيرمان – براون ويوضح جدول (٥) قيم معامل ثبات التجزئة النصفية للأبعاد وللمقياس ككل:

جدول (٥) معاملات ثبات التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

م	الأبعاد	معامل ثبات التجزئة النصفية
١	السيطرة	٠.٩٥
٢	الإفراط	٠.٩٦
٣	الإهمال	٠.٩١
	الكلي	٠.٩٧

ويتضح من جدول (٥) أن قيم معامل ثبات التجزئة النصفية للمقياس ككل والأبعاد الفرعية جاءت مرتفعة.

وتبين هذه النتائج أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الصدق والثبات ويمكن استخدامه.

تعليق على نتائج الدراسة:

مجلة كلية التربية . جامعة طنطا
ISSN (Print):- 1110-1237
ISSN (Online):- 2735-3761
https://mkmgt.journals.ekb.eg
المجلد (٩١) العدد الرابع أكتوبر ج (١) ٢٠٢٥

يتضح مما سبق أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الذي أعدته الباحثة يتمتع بخصائص سيكومترية مقبولة حيث يتوافر للمقياس درجة مقبولة من الصدق باستخدام الصدق العاملي، وكذلك يتمتع بدرجة مقبولة من الثبات باستخدام معامل ثبات أوميجا، وأسلوب التجزئة النصفية؛ مما يجعل هذا المقياس صالح للتطبيق على المراهقين بمنطقة مكة المكرمة.

وفي ضوء نتائج التحليل الاحصائي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، يصبح المقياس في صورته النهائية مكون من (٣٥) عبارة بعد أن تم حذف العبارة رقم ((١٢ من بُعد (السيطرة).

-الصورة النهائية للمقياس:

تكونت الصورة النهائية للمقياس من (٣٥) عبارة مقسمة على ثلاثة أبعاد وهي (السيطرة، الإفراط، الإهمال) وتم تقسيم العبارات على كل بعد كما يلي: السيطرة (١١) عبارة والإفراط (١٢) عبارة والإهمال (١٢) عبارة. ويتم تصحيح عبارات المقياس تبعاً لتدرج مقياس ليكرت الخماسي، بحيث تتدرج الاستجابات على بنود المقياس على النحو التالي: (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً)، وتعطى الدرجات التالية على الترتيب (٥، ٤، ٣، ٢، ١) ويتم تصحيح العبارات السلبية (٥-٨-٢٠-٣٥) بطريقة عكسية حيث (دائماً= ١، غالباً= ٢، أحياناً= ٣، نادراً= ٤، أبداً= ٥) ويتم حساب الدرجات باستخراج الدرجة الكلية للمقياس وذلك بجمع الدرجات على جميع عبارات المقياس، حيث حدود القطع للتشخيص هي (٣٥-٨٢، منخفض ٨٣-١٢٨، متوسط ١٢٩-١٧٥، مرتفع) وتدل الدرجة المرتفعة على إدمان أفراد العينة على الألعاب الإلكترونية.

الاستنتاجات:

في ضوء أهداف الدراسة ونتائج التحليلات الإحصائية التي أُجريت للتحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، يمكن التوصل إلى الاستنتاجات الآتية:

١ .أظهر المقياس درجة مناسبة من الصدق والثبات مما يجعله أداة صالحة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

٢ .أظهر المقياس مستوى مرتفعًا من الاتساق الداخلي بين عباراته، مما يدل على تجانس الأبعاد وفاعلية البنود في قياس المفهوم المستهدف.

٣ .أظهرت مؤشرات الثبات (معامل أوميجا، ومعامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية) نتائج ممتازة، مما يعزز من قوة المقياس كأداة قياس علمية موثوقة.

٤ .يمكن الاعتماد على المقياس للكشف المبكر عن المراهقين ذوي الميل العالي لإدمان الألعاب الإلكترونية.

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة الحالية، توصي الباحثة بالآتي:

١ –توظيف المقياس في المدارس والعيادات النفسية للكشف المبكر عن المراهقين الأكثر عرضة لإدمان الألعاب الإلكترونية.

٢ –إجراء برامج توعوية للأهالي والمعلمين حول مؤشرات الإدمان الإلكتروني وكيفية التعامل معه.

٣ –ضرورة إدراج موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن برنامج التثقيف الصحي والنفسي للطلاب المراهقين

٤ –توظيف نتائج المقياس في تصميم برامج علاجية وإرشادية موجهة للمراهقين، تهدف إلى تنمية مهارات التنظيم الذاتي وإدارة الوقت.

٥ –الاستفادة من المقياس في الدراسات المسحية على نطاق أوسع للتعرف على حجم الظاهرة في المجتمع.

أولاً: المراجع العربية

- البدر، ليندا سليمان. (٢٠١٩). العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط .
- البدوي، محمد علي وعبد الرحمن، عبد الله محمد (٢٠٠٧). مناهج وطرق البحث الاجتماعي. مطبعة البحيرة .
- التصنيف الدولي للأمراض. (٢٠١٩/٢٠٢١). الاضطرابات العقلية والسلوكية في التصنيف الدولي للأمراض الطبعة الحادية عشر (أنور الحمادي، مترجم .).
- حسن، أماني عبد التواب. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٥(٣)، ٢٣٠-٢٥٣.
- خطاطبة، يحيى مبارك والأحمد، أحمد سعد. (٢٠٢٠). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. مجلة البحوث الأمنية، ٣٠(٧٤)، ٢٦٥-٣٣٧.
- درادكة، يوسف خلف. (٢٠٢٣). فاعلية برنامج إرشادي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا. [رسالة دكتوراه غير منشورة]. جامعة مؤته.
- الدرعان، فرحان عبد العزيز. (٢٠١٦). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة اليرموك.
- الدش، شريفة يحيى. (٢٠٢١). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة جازان.
- السلعوس، ميرفت مهدي. (٢٠٢١). واقع إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المشكلات الانفعالية والسلوكية لدى الطفولة المتأخرة في محافظة نابلس. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة اليرموك.
- السيد، راشا محمود. (٢٠٢٠). إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال. مجلة كلية التربية، ٢٠(٤)، ٢٨٥-٣٢٤.

- السيوف، سوار محمد. (٢٠١٩). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الشباب دراسة سوسيولوجية طلبة الجامعة الأردنية. [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الأردنية.
- شايب، أميرة وإبريعم، سامية وعاشور، منيرة. (٢٠٢٠). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق. مجلة سوسيولوجيا، ٤(٢)، ١٩٩-٢٠٠.
- شحادة، مها. (٢٠١٨، مايو ١). إدمان ألعاب الفيديو تأثيره على الدماغ وكيفية علاجه. الجزيرة . https://www.aljazeera.net/amp/blogs/2018/5/1/إدمان-ألعاب-الفيديو-تأثيره-على-الدماغ
- شحادة، محمد سعيد. (٢٠٢١). فاعلية برنامج توجيه جمعي يستند إلى نظرية أدلر في تخفيف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتعزيز السلوك الإيجابي لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في الأردن. [رسالة دكتوراه غير منشورة]. جامعة العلوم الإسلامية العالمية.
- صلاح الدين، رأفت. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال (ط.١). أبواب الإعلام.
- الطبور، منيرة سميح. (٢٠٢٢). التسويف الدراسي لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة مؤته.
- عباس، حسن عبد الله. (٢٠٢٠). العلاقة بين الاكتئاب والإدمان لممارسي الألعاب الإلكترونية على الإنترنت في دولة الكويت. المجلة العربية للعلوم الإدارية، ٢٧(١)، ٦٥-٨٤.
- عثمان، أماني خميس. (٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، ٣٤(١)، ١٢٦-١٦٠.
- الغفيلي، فهد عبد العزيز. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. دار المجدد.
- القحطاني، هاجر محمد وابن عبود، ندى عقاب والمطيري، أمل هلال. (٢٠٢٠). دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء. المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية .
- القشاعلة، بديع. (٢٠١٨). المعاني مصطلحات في علم النفس. مركز السيكولوجي للخدمات النفسية والتربوية.
- قويدر، مريم. (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الجزائر.
- الكبيسي، عبد الواحد وربيع، هادي (٢٠٠٨). الاختبارات التحصيلية المدرسية أسس بناء وتحليل أسئلتها. مكتبة المجتمع العربي للنشر.

- محمد، ريهام حسن. (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين. المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية، ٢(١٧)، ٢٥٩-٢٨١.
- المشهداني، سعد سلمان (٢٠١٩). منهجية البحث العلمي (ط.١). دار أسامة للنشر.
- منظمة الصحة العالمية. (٢٠٢٠). اعتبارات الإفراط في مشاهدة الشاشات والانخراط في ألعاب الفيديو **https://www.emro.who.int/ar/mnh/news** .
- النفيعي، منيف. (٢٠٠٩، يناير ٧). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة. الاقتصادية **https://www.aleqt.com/2009/01/07/article** .
- نوفل، محمد بكر وأبو عواد، فريال محمد (٢٠١٠). التفكير والبحث العلمي (ط.١). دار المسيرة .
- الهدلق، عبد الله عبد العزيز. (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، (١٣٨)، ١٥٥-٢١٢.

ثانياً: المراجع الأجنبية

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... & Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. Journal of behavioral addictions, 6 (3), 267-270.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5 (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Hurst, Jane. (2015, 18th February). 12 Types of Computer Games Every Gamer Should Know About. Thought Catalog. https://thoughtcatalog.com
- Rujataronjai, W., & Varma, P. (2016). The impact of video game addiction on depression, anxiety, and stress among Thai adolescents, mediated by self-regulation and social support. Scholar: Human Sciences, 8(2), 146-153.
- World Health Oranization. (2020). Addictive Behaviours: Gaming Disorder. https://www.who.int/news-room/questions-and-answers