بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة

مقدمة من الباحثة

(نيفين حسن سعد شاكر)

بحث مُستهل من رسالة ماجستير في التربية

تخصص الصحة النفسية والإرشاد النفسي

إشراف

أ.د/ ايمان فوزي سعيد شاهين
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية -جامعة عين شمس

أ.م. د/ عبد العزيز محمود عبد العزيز
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي المساعد
كلية التربية -جامعة عين شمس

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلى التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين ، وتكونت عينة الدراسة من (140) طالب وطالبة من مدارس تابعة لإدارة السلام التعليمية بمحافظة القاهرة، بمتوسط عمري قدرة (13.49) و إنحراف معياري قدرة (0.48)، و إعتمدت الباحثة في الدراسة الحاليه على بعض من الأساليب الإحصائية الملائمة لمتغيرات الدراسة و هي (معامل ارتباط بيرسون ، التحليل العاملى التوكيدى ، معامل التجزئة النصفية لحساب الثبات ، معامل الفا-كرونباخ) ، و طبقت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد الباحثة والمكون من (38)عبارة، موزعين على (ستة) أبعاد وهي: الإدراك المشوه ويندرج تحتها (7)عبارات، الإعتياد والإستمرار القهرى ويندرج تحته (7)عبارات ، وبعد التدفق والإنغماس ويندرج تحته (6)عبارات الأولوية والتخلي ويندرج تحته (6)عبارات وبعد الخداع والهروب ويندرج تحته (6)عبارات، وفقدان السيطرة والانتكاس ويندرج تحته (6) عبارات ،وقد توصلت نتائج الدراسة إلى تمتع

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بصدق وثبات مرتفع وبالتالي فهو صالح للتطبيق.

الكلمات المفتاحية:

الإدمان – الألعاب الإلكترونية – الخصائص السيكومترية - إدمان الألعاب الإلكترونية – المراهقة .

Constructing a measure of electronic games addiction among adolescents of the second stage of basic education in Cairo Governorate

Study summary

The current study aimed to verify the psychometric properties of the Electronic Games Addiction Scale among a sample of adolescents. On some of the appropriate statistical methods for the variables of the study, which are (Pearson correlation coefficient, confirmatory factor analysis, half-partition coefficient for calculating stability, alpha-Cronbach coefficient, binary analysis of variance, multiple regression analysis) The researcher applied the Electronic Games Addiction scale, prepared by the researcher, consisting of (38) phrases, divided into six dimensions: distorted perception, which includes (7) phrases, habituation and compulsive persistence, which includes (7) phrases, and after flow and immersion, which includes (6) phrases. Priority and abandonment, which includes (6) phrases, and after deception and escape, which includes (6) phrases, and loss of control and relapse, which includes (6) phrases.

Keywords:

Addiction - Electronic games - Psychometric idiosyncrasies - Addiction to electronic games – Adolescents.

بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة

مقدمة من الباحثة

(نيفين حسن سعد شاكر)

بحث مُستهل من رسالة ماجستير في التربية

تخصص الصحة النفسية والإرشاد النفسي

إشراف

أ.د/ ايمان فوزي سعيد شاهين
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية -جامعة عين شمس

أ.م. د/ عبد العزيز محمود عبد العزيز
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي المساعد
كلية التربية -جامعة عين شمس

مقدمة

في الآونة الأخيرة بدأ العالم يواجه العديد من التحديات التكنولوجية والتي إشتملت على الكثيدر من المشكلات على الجانب الآخر من الفوائد العديدة التي لا مثيل لها في كافة المجالات، والتي تساعد على التطور والرقي على كافة الأصعدة وسهولة التواصُلِ بين الأفراد والربط بينهم والوصول إليهم في أي مكان في العالم فالإنترنت عالم قائم بذاته يتفاعل فيه الأشخاص دون قيود أو حدود بغرض إنجاز الأعمال أو الحصول على المعلومات أو للترقية والمتعة.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية واحدة من هذه المشكلات فى إستخدامات الإنترنت.

وقد اهتمت الكثير من الدراسات بظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ، بالتركيز على طبيعة تكوينها لإستكشاف كيف يتشكل إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين، وذلك بدراسة مساهمة بعض العوامل التي قد تدفع الأطفال والمراهقين لإدمان هذه الألعاب ومنها دراسة (باشن حمزة،2021 ، ص 8) ، وقد أسفرت النتائج إلى أن تكرار سلوك اللعب كان مساهمًا أساسيا في إدمان الألعاب الإلكترونية .

فإدمان الألعاب الإلكترونية أصبح يمثل خطرًا متزايدًا في مجتمعاتنا الحديثة وعواقبه وخيمة على الأداء اليومي والتي ذادت مؤخرًا بسبب التغييرات في نمط الحياة (Allen,2010,p.98) ، وأصبحت مشكلة استخدام الأجهزة الإلكترونية بصورة زائدة، مؤشرا لإرتفاع معدل انتشار الإدمان السلوكي والاضطراب المحتمل للألعاب أثناء(COVID-19)وكان أعلى مما تم الإبلاغ عنه قبل الجائحة .

فالدراسات تؤكد أن الألعاب قد تؤدى إلى إدمان قد يصل لحد الإضطراب، كدراسة وارتبرج وآخرون

(Wartberg, Kriston & Thomasius , 2020, p32)

و بما ان القياس النفسي هو العملية التي يتم من خلالها التعبير عن مجموعة من الظواهر والسلوكيات والتصرفات بطريقة كمية أو وصفية ، و الذى يهدف إلى التأكد من مدى تحقق الأهداف المطلوب تحقيقها أو السلوكيات التي يتم ملاحظتها ، ولما كان إدمان الألعاب الإلكترونية هو ظاهرة الدراسة، ولوضعها في إطارها الصحيح، وتفسير جميع الظروف المحيطة قامت الباحثة بإعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ،و التحقق من خصائصة السيكومترية و التأكد من صلاحيته للإستخدام ،وذلك لأن المقاييس النفسية تتميز بالموضوعية و القدرة على استخلاص النتائج بشكل مباشر،وتتميز بالقدرة على قياس ما وضعت لقياسه .

مشكلة الدراسة:

تمثلت مشكلة الدراسة الحالية في بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة في ظل التطور السريع و اللحظى في مجال الألعاب الإلكترونية والذى يجعل المقاييس تحتاج الى تتطور سريع متلاحق يتناسب مع حركة و تطور فكرة الألعاب الإلكتروني، ولذلك إستلزمت الدراسة بناء أداه لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية و التنبؤ به لدى المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، حبث أنه

أوضحت دراسات عديدة تابعة للجمعية الأمريكية للطب النفسي (American Psychiatric,Association ,2013) إن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يستلزم العديد من الأبحاث و الدراسات و تطوير أداة البحث بصورة دائمة لتواكب كل جديد في عالم الألعاب الإلكترونية .

ومن هنا يُعد إدمان الألعاب الإلكترونية متغيرًا فعالًا ومؤثرًا في العديد من الجوانب الإجتماعية والنفسية والسلوكية والثقافية وغيرها، ،وفي ضوء ذلك تتعين مشكلة الدراسة الحالية في محاولة الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

هل يمكن إعداد مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية يتسم بخصائص سيكو مترية مناسبة لتلائم البيئة العربية وخصائص عينة الدراسة من المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس عدة أسئلة فرعية كالآتي :

1. ما الأبعاد المكونة لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية والتي في ضوئها يمكن بناء أداة قياس ؟
2. ما مؤشرات الصدق لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى لدى عينه من المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي؟
3. ما مؤشرات الثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى لدى عينه من المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي؟
4. ما معايير تطبيق وتصحيح مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينه من المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي

هدف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة والتحقق من كفاءته السيكومترية بإستخدام أساليب إحصائية مناسبة.

أهمية الدراسة:

وتتمثل أهمية البحث في شقين

1- أهمية نظرية

تصميم مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية لمرحلة المراهقة المبكرة من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي تتميز بالصدق والثبات ويمكن إستخدامها علميًا ، بجانب إثراء المكتبة النفسية بمقياس يشتمل على ستة أبعاد لقياس إدمان المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة للألعاب الإلكترونية ، وهي مرحلة تحول في حياة الفرد حيث تبدأ بنهاية الطفولة المتأخرة وتنتهي بإنتهاء مرحلة النضج.

2- أهمية تطبيقية

- تتحقق من خلال تطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على فئة عمرية هامة ،وهي مرحلة المراهقة المبكرة من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي وهي بداية مرحلة المراهقة وهي حلقة وسط بين الطفولة والمراهقة المتوسطة ويجب الاهتمام بها وبمشكلات المراهقين منذ البداية .

- توافر أداة قياس قادرة على إمكانية التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية .

التحديد الإجرائي لمصطلحات الدراسة:

الإدمان: -" حالة نفسية وأحيانا عضوية، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة، ومن خصائصها إستجابات وأنماط سلوك مختلفة، تشمل دائما الرغبة الملحة على التعاطي أو الممارسة بصورة متصلة أو دورية، للشعور بآثاره النفسية أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة ". (خالد حمد المهندى، 2013، ص 51)

الألعاب الإلكترونية : (Electronic games)

عرف (v. Karapetsas,2014) اللعبة الإلكترونية بأنها "لعبة تستخدم الإلكترونيات لإنشاء نظام تفاعلي يمكن للاعب أن يلعب به". H. M. 2021, (Al-Braizat ,p598)

-إدمان الألعاب الإلكترونية: (Electronic Game Addiction)

بأنه من الإضطرابات السلوكية، ويتشابه مع إدمان الإنترنت حيث يؤثر على كل الأعمال والواجبات اليومية المطلوبة منه والتقصير فيها وإعطاء الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية ، مع الفشل لكل محاولة للإبتعاد عن اللعب، ويتضح ذلك من خلال إهمال مسئولياته والتوقف عن أنشطته المعتادة التى كان يؤديها ".(-Vukosavljevic Givozden Filipovic & Opacic,2015, P. 388)

المراهقة : (adolescence)

هى مرحلة الإنتقال من الطفولة (مرحلة الإعداد لمرحلة المراهقة) إلى مرحلة النضج والرشد (حامد بن عبد السلام زهران، 1986 ،ص 289)

فمرحلة المراهقة المبكرة من سن (12-13-14) وتقابل المرحلة الإعدادية ، وهى المرحلة التي تم تطبيق أداة البحث عليها (مرجع سابق ،ص 293)

المراهقين:(Teens)

وتعُرف الباحثة المراهقين بأتهم عينة من طلاب وطالبات الصفين (الأول و الثانى)الإعدادي ،والتي تقع فى المرحلة العمرية من (12-15) سنه ، وهى مرحلة المراهقة المبكرة.

الخصائص السيكومترية:

ويمكن تعريف الخصائص السيكومترية بأنها دلائل أو مؤشرات إحصائية عن مدى جودة المقياس وفقراته إذ توجد خصائص سيكومترية للفقرات هي تمييز الفقرة واتساقها

الداخلي أي صدقها، وتوجد خصائص سيكومترية للمقياس هي صدقه وثباته وحساسيته وشكل التوزيع التكراري للدرجات (علام،2000، ص266).

حدود البحث:

حدود موضوعية : بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين من الجنسين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسى بالصفين الأول والثانى الإعدادى بمحافظة القاهرة.

-حدود مكانية: طُبقت أداة الدراسة في مدرسة محمد متولي الشعراوى الإعدادية بنين ،ومدرسة الشيماء الإعدادية بنات، التابعتين لإدارة السلام التعليمية بمحافظة القاهرة .

-حدود زمنية: طُبقت أداة الدراسة في الفصل الدراسى الأول ، للعام الدراسى (2022-2023) .

-حدود بشرية: طُبقت أداة الدراسة على عينة قوامها(140) طالب وطالبة من طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسى،(70)طالب، (70) طالبة من الصفين الأول والثانى الإعدادى ،بمتوسط عمري قدرة (13.49) و إنحراف معياري قدرة (0.48) .

الإطار النظري للدراسة:

تتميز الألعاب الإلكترونية بأنها نوع من الأنشطة التفاعلية التي تعتمد على التفكير وتشغيل العقل والذي يرتكز على الأنظمة الرقمية التي تمارس عن طريق الأجهزة الإلكترونية سواء كانت متصلة بالإنترنت أو غير متصلة ، وهى من نتاج التطور والتقنيات الحديثة في هذا العصر، ويلاحظ أن هناك ارتفاع ملحوظ في إستخدامها بشكل مفرط قد يصل لحد الإدمان عليها، ويعد إدمان الألعاب الإلكترونية شكل من أشكال إدمان الإنترنت، وهو عبارة عن متلازمة من أعراض الإعتماد النفسى المتواصل للإستخدام لمدة طويلة بغرض الشعور بالسعادة دون توافر حاجة لذلك مع ملاحظة كثير من معايير تشخيصية مصاحبة لأعراض إنسحابية نفسية وإجتماعية .

وتعتبر من الإضطرابات السلوكية، ويتشابه الإدمان على ممارستها مع إدمان الإنترنت حيث يؤثر على كل االمهام والواجبات اليومية المطلوبة منه والتقصير أو الإهمال فيها وإعطاء الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية ، مع الفشل في كل محاولة للإبتعاد عن اللعب، ويتجلى ذلك من خلال إهمال مسئولياته والتوقف عن أنشطته المعتادة التى كان يؤديها.

وإنطلاقًا من هذا الهدف تقدم الباحثة عرضًا تحليليًا للمفاهيم الأساسية التي يعتمد عليها البحث

المحور الأول

1- مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية :

إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين يُعد موضوعا من الموضوعات الخطيرة ، والتي حظيت بإهتمام عديد من الباحثين والمختصين في كافة المجالات وقد عنى العديد من المختصين بتعريف مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية

فقد عرَّف (, Heron &Shapira 2003) " إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الإنترنت، ومواجهة ضغط واضح، واستهلاك للزمن ، ومواجهة الفرد لمشكلات اجتماعية ومهنية ومالية "".

(Heron &Shapira.,2003,p52)

ويعرفه (Kanjanopas ,2007) بأنه "التفكير المنشغل والتخطيط للعب وممارسته؛ والذي يتسبب في التشويش علي عمل المدمنين على اللعب، والتشويش أيضا على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتي""

وتبين من خلال مطالعة التعريفات بأن كل منها قد تناول مفهوم الإدمان من إحدى الجوانب دون التعرض لجوانبه الأخرى، فقد جاء تعريف (, Heron &Shapira 2003) وقد تعرض لمفهوم الإدمان من ناحية مظاهر ذلك الإدمان دون التعرض للإدمان ذاته كما تشابه معه تعريف (Vukosavljevic-Givozden Filipovic & Opacic,2015, P.

388) ، و جاء (Kanjanopas ,2007) ليتناول التعريف من حيث الآثار السلبية للإدمان ولا يوجد تعريفًا دقيقًا جامع مانع لإدمان الألعاب الإلكترونية .

النظريات النفسية المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية :-

١- **التفسير السلوكي**: يرى أن الإدمان للألعاب الإلكترونية سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثيروالإستجابة والتعزيز والإشراط ويمكن تعديله ،حيث يعول التفسير السلوكي على وجهة نظر "سكنر" في النظرية السلوكية بناءعلى أن الفرد يقوم بمجموعة من السلوكيات والأنشطة،من أجل نيل أى مكافأة أو تعزيز، وهذا قد يتشابه مع الإدمان على المواد المخدرة والكحول وإدمان الانترنت وما تأتيه هذه الشبكة من السعادة والشعور بالراحة والمتعة النفسية للفرد ، بالإضافة إلى أنها طريقة سهلة وبسيطة للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك. (محمد نوبى محمد علي، 2010 ،33 -32)

2-التفسير السيكودينامي:

ويرى إدمان الالعاب الالكترونية أنه استجابة بغرض الهروب من الإحباطات والعثرات،وهدفه هو الحصول على متعة بديلة من أجل تحقيق الإرضاء والنسيان وتجاهل الواقع ،حيث أن الأطفال في مرحلة الطفولة تمر بخبرات أو ما يطلق عليه (صدمة الطفولة المبكرة)إرتباطها ببعض سمات الشخصية أوالميول والنزعات الموروثة لدى الشخص، فقد يكون لدى الشخص استعداد نظري لإدمان الانترنت، ولكن لا يقع في الإدمان إلا إذا توافرت مواقف وأحداث حياة ضاغطة ساعدته أو دفعته لإدمان الانترنت، ليصبح من مدمنى الانترنت بما في ذلك إدمان الألعاب الإلكترونية أو المقامرة أو الجنس أو التسوق أو الكمبيوتر مع وجود بعض العوامل المهيأة كالاستعدادات المرضية..

3-التفسير الطبي:

يرى أصحاب هذ الإتجاه أن الإدمان على الإنترنت يعتمد على سلوكيات الأفراد والتى تحكمها مجموعة من العوامل الوراثية الجينية والتغيرات الكميائية في المخ والناقلات

العصبية، وما يرتبط بها من تغيرات في الكروموزومات والهرمونات والمواد الكميائية اللازمة لتنظيم حيوية المخ والجهاز العصبي،وقد بينت البحوث في هذا المجال بوجود عقاقير قد تؤدى إلى خلل في التواصل العصبي، مما يجعل إرسال المخ للمعلومات غير سليمة كأن يتصور الفرد بإعتدال مزاجه بممارسة نشاط معين أو تناول عقار ، أو المقامرة، وبإجراء مثل هذا التفسير على حالة الإعتماد على الانترنت، حيث تتيح للشخص الشعور بالراحة والمتعة والإثارة. (محمد نوبى محمد علي، 34 ،2010)

4- التفسير الإجتماعي الثقافي:

ويعتبر "سو" أن الإدمان يختلف بإختلاف الجنس، العمر، المستوى الإقتصادي والإجتماعي، والإنتماء العرقي، والمعتقد، والموطن، فمثلًا إدمان الكحوليات أكثر رواجًا بين الفئة المتوسطة إقتصاديًا وإجتماعيًا، وذوات البشرة البيضاء أكثر ميلًا لتعاطي المهلوسات، بينما ذوات البشرة السوداء ، وذو الأصول اللاتينية أكثر ميلًا لتعاطي الهيروين،وبذلك يعتبر أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان على الالعاب الالكترونية يعود إلى الثقافة السائدة في المجتمع، و هو الذي يبقى ويغذي هذا الإدمان.. (هبة بهي الدين ربيع، 557 ،2003)

5- **التفسير التكاملي**: يرى إدمان الألعاب الإلكترونية ائتلاف من مجموعة عوامل شخصية وإنفعالية،وإجتماعية وبيئية ويمكن إجمال المشكلة بتوافر القابلية و الإستعداد ثم الإستهداف ، وفى نموذج(Groho)إدمان الألعاب لإلكترونية يمر بثلاث مراحل هي مرحلة الإستحواذ ،ومرحلة التحرر من الوهم، ومرحلة التوازن ،ومن هنا تستخدم الألعاب الإلكترونية بصورة طبيعية .(بشري إسماعيل أحمد ، ٢٠٠٦،ص٣٢-٣٣)

تعقيب

تتعدد التفسيرات النظرية المفسرة لقضية سوء إستخدام الإنترنت ‘والتي يعتبر إدمان الأأعاب الإلكترونية إحدى صورها، فهناك التفسير السيكوديناميي، والتفسير السلوكي،

والتفسير المعرفة، والتفسيرالثقافية الإجتماعي واالتفسيرالتكاملي، ويمكن القول إن التفسيرالسلوكي هو الأنسب للتفسير لتلك الظاهرة محل الدراسة، حيث يركز على أن أنماط السلوك، سواء كانت سوية أم شاذة يتم اكتسابها عن طريق التعلم، ويرى أصحاب التوجه السلوكي أن السلوك يتحدد من خلال البيئة التي يعيش فيها الشخص،

ويكتسب منها صفات سلوكية معينة، حيث أن إستجابة الأشخاص تعتمد على المساحة المكانية للفرد وعلى التعلم السابق (الطائي، 2016، ص 552).

وأن السلوك الإنساني يعتمد بشكل مباشر على الإشتراط الإجرائي وقانون الأثرالطيب الذي ينتبه للسلوك الإنساني الذي يستجلب المكافأت ويتم تعزيزه، حتى يصبح سلوكًا مألوفًا ومتكررًا للفرد نتيجة للإشباع النفسي الناجم من تلك الأنشطة، فالألعاب الإلكترونية بالفعل توفرمكافآت متنوعة وعديدة ولها أشكال مختلفة للمرح والسعادة وفقًا لغاية الشخص، فهي بالنسبة على سبيل المثال من يشعر بالخجل عند تعامله مع الآخرين من أقرانه وأقاربه تمثل له العلاقات داخل الألعاب خبرة السعادة والإشباع والراحة النفسية دون الحاجة لتفاعله المباشر وجهاً لوجه مع الأخرين (شاهين، 2015، 364).

ووفقًا للتفسير السلوكى أن ممارسة السلوك وتكراره هي التي أدت إلى الإدمان دون الإعتبار للعمر أواالمستوى الاجتماعي أوالثقافي أو المستوى التعليمي للفرد.

وبهذا يمكن القول أن النظرية السلوكية تسهم بشكل كبير في تفسير سوء إستخدام الإنترنت وتعتبر الألعاب الإلكترونية أحد مظاهره وممارساته الأساسية ،فسوء إستخدام الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية هو نوع من الاعتياد الخاطئ الناتج من توافر دوافع وظروف معينة تؤدى بالفرد للإنخراط في هذه الألعاب كالشعور بالفراغ أو الوحدة أو القلق النفسي أو الإكتئاب أو عدم القدرة على مواجهة مشكلات شخصية أو أسرية وضعف العلاقات الإجتماعية وما يتبع ذلك من شعور بالراحة عند الإنغماس في الألعاب التي تخلق للأفراد نوعًا من التعزيز الإيجابي (كالشعور بالمتعة واللهو والفضول) ومع تكرار هذه الممارسات يصبح الأشخاص مدمنين لها، ويذهبون إليها

مبتعدين من واقعهم الحقيقي مما ينتج عنه من آثار سلبية عديدة ، وترى الباحثة أن تلك الرؤية النظرية تعد هي الأنسب لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة.

2- أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية :

قامت الباحثة بوضع تعريف إجرائي للمقياس و تحديد أبعاده إستناداً إلى تعريف منظمة الصحة العالمية لإضطراب ادمان الألعاب في المراجعة الحادية عشر في التصنيف الدولى للأمراض ، و في ضوء المحكات التشخيصية المقترحة لاضطراب الألعاب في القسم الثالث في الدليل التشخيصى و الاحصائي الخامس للاضطرابات العقلية (DSM-5) المدرج من قبل الجمعية الأميركية للطب النفسي (APA,2013)

-تعرف الباحثة إدمان الألعاب الالكترونية إجرائيًا بأنه "نمط ادراكى مستمر، يعتاد المراهق ممارسته في معظم الأوقات ، للشعور بالتدفق والإنغماس وتحسين المزاج ، فيعطى الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية في مقابل التخلي عن أداء الأعمال الضرورية والعلاقات الاجتماعية والأنشطة اليومية الأخرى ،واللجوء لخداع الأفراد المحيطين به بمقدار الوقت الحقيقي الذي يقضيه في اللعب مع فقدان السيطرة والإنتكاس ومظاهر الإنسحاب عند اي محاولة للإبتعاد عن اللعب أو حتى التخفيف منه" وتعبر عنه الدرجة الكلية التي يحصل عليها أفراد العينة فى مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في هذه الدراسة ، والذى تم تصميمه بناءًا على هذا التعريف.

- وتُعرف الباحثة بعد الإدراك المشوه(Distorted Perception)

بأنه عادات سيئة في أنماط تفكير المراهق فتؤثر سلبياً على حياته، لأنه يدرك الحياة الواقعية عبر شاشة إلكترونية يتفاعل ويتواصل من خلالها مع ألعابه وأصدقاءه الافتراضيين، إعتقاداً منه أنه يرى الأمور بحقيقتها، وإن لم يربح فهو خاسر.

-وتُعرف الباحثة بعد الإعتياد والاستمرار القهري Habituation and compulsive (persistence)

بأنه الإفراط المستمر في ممارسة الألعاب الإلكترونية في جميع الأوقات ومختلف الأماكن، بالرغم من المشكلات الناجمة عنه.

- وتُعرف الباحثة بعد: التدفق والإنغماسٍ (Flow and Immersion)

بأنه السعى إلى إحداث حالة نفسية من المتعة الغامرة وتحسين الحالة المزاجية، وذلك من خلال ممارسة اللعب لفترات طويلة.

-وتُعرف الباحثة بعد الأولوية والتخلى (Priority and abandonment)

بأن تصبح الألعاب الإلكترونية النشاط الأكثر أهمية في حياة المراهق، ولديه رغبة شديدة نحو اللعب، مع التخلي والإهمال في المهام الأساسية والعلاقات الاجتماعية والأنشطة الأخرى، وذلك لتفضيل اللعب، فيتوقف أو يقصر في غيرها من أنشطة كان يشعر بالمتعة فيها بخلاف اللعب.

-تُعرف الباحثة بعد الخداع والهروب (Deception and escape)

بأنه القيام بخداع الأشخاص المحيطين به حول الوقت الحقيقى الذي يقضيه في ممارسة اللعب، وذلك من أجل الهروب من ضغوط والتزامات الحياة الواقعية التى يواجهها .

وتُعرف الباحثة بعد فقدان السيطرة والإنتكاس (Loss of Control and relapse)

بأنه عدم القدرة على التحكم فى الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة اللعب، مع فشل أى محاولة للإبتعاد عن اللعب أو التخفيض من وقته، وذلك لسيطرة مشاعر الرغبة في الإستخدام لديه، مع وجود مظاهر الحزن والعصبية والتوتر عندما يقل اللعب أو يتوقف فجأة لسبب ما.

3- الآثار المترتبة على الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها ونعرض لكل منها :-

أ- الاثار الإيجابية :

- تساهم في تنمية المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى المراهقين مثل (مهارة البحث عن المعلومات ، مهارة الكتابة ، مهارة إكتساب اللغات الأجنبية ، مهارات التفكير الناقد ،والتفكير الإبداعى ، ومهارات حل المشكلات .(إنجي خيرت حمزة.، 2020،ص 1686)
- تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تحسن حسّ المبادأة والتخطيط وإتخاذ القرار في الوقت المناسب.
- تساعد على التوافق مع التقنيات الحديثة، بحيث يجيد المراهقين تولي تشغيل المقود، وإستخدام عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الأدوات بإحتراف، كما تنمى لديهم مهارة الدفاع والهجوم في وقت واحد .
- تحث هذه الألعاب على التركيز والإنتباه، وتنمى الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو إبتكار عالم من صنع االخيال .
- أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن المراهق أمام الألعاب الإلكترونية يكون أكثر إنخراطًا في المجتمع (الهدلق ،2013 ،155)

ب- الآثار السلبية :

وهي عديدة ويمكن تصنيفها إلى فئات كالتالى: أضرار دينية ، أضرار سلوكية وأمنية ، أضرار صحية ، أضرار إجتماعية ، أضرار أكاديمية ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية ومنها على سبيل المثال لا الحصر :

1- الإصابة بضعف النظر نتيجة التعرض لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد الصادرة من شاشات التلفاز أو الحاسوب ،والتي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسة اللعب، الصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. (أسماء ابراهيم عيشه،2020 ، 14-15)

2- معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم.

3- معظم الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والمتعة بإيذاءالآخرين وتدمير ملكياتهم والإعتداء عليهم دون وجه حق،وتعلمهم أساليب إرتكاب الجرائم وفنونها وحيلها .

4- تنمي في عقولهم مهارات إستخدام العنف والعدوان من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب وتزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال والمراهقين (الهدلق ،2013 ، 160)

المحور الثانى

-نماذج معايير إدمان الألعاب الإلكترونية :

وهناك العديد من النماذج التى أدرجت معايير تشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية على مدى أعوام سابقة أكثرهم إستخداما وأشهرهم بين العلماء والمختصين:

نموذج المكونات لجرافث	Mark Griffiths components mode البروز، وتعديل المزاج، والتسامح، والإنسحاب، والصراع، والإنتكاس). (المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة التخصصات،2021)
معايير إختبار يونج لإدمان الإنترنت	(Internet Addiction Test 'Young) IAT وتضم ثمانية معايير تشخيصية و تُعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه عدم القدرة فى السيطرة على الدافع الشخصي والذى لا يتضمن أى عناصر خارجية، (Antonius, et.al. 2014) https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.4.
معايير تاو وآخرون	Tao, Hang, Wang, Zhang&Zhang (2010) وهي الإنشغال بإحدى أنشطة الإنترنت، الإنسحاب، التسامح، الرغبة المستمرة و / أو المحاولات الفاشلة للتحكم في الاستخدام، استمرار الإستخدام المفرط، فقدان الإهتمامات والهوايات السابقة، ومعيار الإستبعاد للإضطرابات الذهانية أو الإضطراب ثنائي القطب من النوع الأول. معيار الضعف الشديد الكلينيكي ويعنى انخفاض القدرة الاجتماعية والأكاديمية والعملية، معيار الدورة.

	أى تكون مدة إدمان إحدى أنشطة الإنترنت قد إستمرت لأكثر من (3) أشهر، مع (6) ساعات على الأقل يومياً لإستخدام إحدى أنشطة الإنترنت (غير تجاري / غير أكاديمي) (Tan ، sal 2010) https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x

وهذه النماذج تشتمل على معايير مشتركة ومميزة كالشعور بعدم التحكم والسيطرة بالألعاب الإلكترونية والأعراض الإنسحابية وتقلب في المزاج، ولكن الإختلاف في عدد مكونات هذه المعايير وأولويتها (Griffiths, 2005) .

-المحكات التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية في (DSM-5):

-أدرجت الجمعية الأمريكية للطب النفسي(APA,2013) معايير مقترحة لإضطراب إدمان الألعاب(ألعاب الإنترنت، ألعاب الحاسوب والفيديو) فى إصدارها الخامس من الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات العقلية (DSM-5) .

وتشمل إدمان الألعاب الموجودة على شبكة الانترنت أو أى جهاز إلكترونى وتتضمن:

(1) الانشغال المفرط بلعب الألعاب الإلكترونية ، (٢) الأعراض الانسحابية،(كالقلق، والعصبية عند الإنقطاع عن ممارسة اللعب) (٣) التسامح والحاجة إلى قضاء أوقات متزايدة في المشاركة في الألعاب الإلكترونية"، (٤) الإخفاق فى التحكم في اللعب، (٥) فقد الاهتمام بالهوايات والأنشطة الترفيهية الأخرى السابقة، (٦) استمرارية اللعب المفرط، بالرغم من إدراك عواقبه النفسية والإجتماعية، (٧) خداع الآخرين فيما يتعلق بوقت اللعب، (٨) إستخدام ألعاب الكمبيوتر للهروب أو البديل عن الحالة المزاجية السيئة، (٩) المجازفة أو فقدان علاقة مهمة أو وظيفة أو تدريب / فرصة مهنية بسبب اللعب.

ولقد أكدت العديد من الأبحاث التابعة للجمعية الأمريكية للطب النفسى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية لا يختلف كثيراً عن إدمان المواد المخدرة فهناك تشابه كبير بينهما، وذلك لظهور الكثير من المشكلات التأقلمية والصحية لمن يعانون من هذه الإضطرابات على السواء مع وجود خلاف بين العلماء حول التشابه بين المعايير التشخيصية الواجب

توافرها في الإدمان السلوكي الذى إقترحته الجمعية الأمريكية للطب النفسي والمنصوص عليها في الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات العقلية عام (2013) في الطبعة الخامسة

(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition: DSM-5)

، وغير المرتبط بالمواد المخدرة وإضطراب تعاطى المخدرات، ومن الملاحظ إنه إضطراب مستقل كما هو الحال مع إضطراب القمار، ويجب إجراء دراسات وبائية عليه لتحديد مدى إنتشاره وتأثيراته الجينية والبيولوجية المحتملة، ويستند على بيانات تصوير الدماغ.

ويتضح أن إضطراب الألعاب له أهمية كبيرة في الصحة العامة، وتوافر أبحاث إضافية قد يؤدى لدليل على أنه إضطراب للألعاب (حيث يشار إليه أيضًا بشكل شائع إلى إضطراب إستخدام الإنترنت، أو إدمان الإنترنت، أو إدمان الألعاب).

American Psychiatric Association. (2015)
Khazaal, Y., Breivik, K., Et al. (2018)
Wartberg, Kriston, &Thomasius, 2020

- **كما أدرجت منظمة الصحة العالمية "إضطراب الألعاب" Gaming disorder" في التصنيف الدولي للأمراض** والذي تم إصداره في عام (2018)، وقد تم إدراج هذا الاضطراب ضمن قسم مشكلات الصحة العقلية. ومنذ أن عرفت منظمة الصحة العالمية إدمان الألعاب بأنه مرض، بات هناك إهتمام أكاديمي هائل حول إستخدام (Problematic Gaming Use).(الألعاب المشكل (PGU,Ok,3021)

- ونصت على معايير تشخيصية لهذا النوع من الإدمان وهي: أن يكون النمط السلوكي شديد الخطورة بحيث يؤدي لضعف كبير في المجالات الشخصية أو الأسرية أو الإجتماعية أو التعليمية أو غيرها من مجالات الأداء المهمة .
- وأن يكون واضحًا لمدة (12) شهرًا على الأقل، ويجب أن يكون الأشخاص الذين يشاركون في الألعاب متيقظين لمقدار الوقت الذي يقضونه في أنشطة الألعاب .

https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder

المحور الثالث

خصائص الطلبة المراهقين مدمنى الألعاب الإلكترونية :

المراهقة من أهم مراحل النمو الحساسة و الطبيعية التي يفاجئ فيها المراهق بتغيرات كبيرة و سريعة، وإذا كان بالإضافة لذلك من مدمنى ممارسة الألعاب الإلكترونية فهذا يجعله شديد الميل إلى:

1--زيادة التمرد والعصيان والعنف ،والسلوك العدوانى.

2-الإنفعال والعصبية المبالغ فيها لذا تسمى هذه المرحلة أحيانا بالمرحلة السلبية خاصة من الناحية النفسية.

1- إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد من مشكلة النشاط الزائد لدى المراهقين وهو من المشكلات السلوكية الشائعة.

4-إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد من مشكلة الكذب لدى المراهقين وهو من المشكلات السلوكية الشائعة أيضًا.

5-الميل للعزلة والسلوك الإنسحابى وضعف التفاعل الإجتماعى مع الأسرة والأصدقاء. (ريهام حسن أحمد محمد، 2022، ص 281- 259)

6- إهمال الواجبات الضرورية ،والأنشطة الأخرى ،وضعف التحصيل الدراسى .

7- عدم الاهتمام بالنظافة الشخصية والإهتمام بالمظهر الخارجي .

8-عدم مراعاة أوقات النوم والطعام والإجتماع مع الأسرة.

9-تصبح أفكار المراهق خيالية بشكل مبالغ فيه بعيدة عن الواقع.

دراسات سابقة تناولت قياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

1- هدفت دراسة (Király, O., Sleczka, P., Pontes, H. M. & etal., 2017)

التحقق من صحة أداة قياس نفسية موجزة لاختبار إضطراب ألعاب الإنترنت ،و المكون من (عشرة عناصر **(**IGDT-10**)**، وقد تكونت العينة من (4887) لاعبًا عبر الإنترنت، وكانت الفئة العمرية من (14-64) عامًا، متوسط العمر(22.2)عام، و قد

تم استخدام تحليل عامل التأكيد، ونموذج الإنحدار الهيكلي لإختبار الخصائص السيكومترية لاختبار إضطراب ألعاب الإنترنت ،وتم إجراء تحليلا لإستجابة للعنصر) لإختبار أداء القياس لمعايير إضطراب ألعاب الإنترنت(IGD)التسعة ، وتم استخدام تحليل الفئة الكامنة جنبًا إلى جنب مع تحليل الحساسية والنوعية للتحقيق في عتبة القطع المقترحة في(DSM)، وأسفرت النتائج إلى دعم التحليل بصحة وموثوقية اختبار اضطراب الألعاب وملاءمته للتطبيق

2- **دراسة (يونس ، 2017)** هدفت هذه الدراسة الى تطوير مقياس الألعاب الإلكترونية و كانت عدد فقراتة 22 فقرة ، تكونت عينة الدراسة من (713)طالباً وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسطين .وتم التحقق من دلالات صدقه عن طريق الصدق الظاهرى ومؤشرات صدق البناء من خلال تطبيقه على العينة الإستطلاعية من نفس عينة المجتمع ومن خارج عينة التطبيق ثم حساب معاملات الارتباط بين الفقرات والدرجة الكلية على مقياس الألعاب الإلكترونية وثباته من خلال استخدام طريقة إعادة الاختبار ثم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين حيث بلغ معامل الارتباط بيرسون بين التطبيقين (0.96)، كما تم حساب الاتساق الداخلى باستخدام معامل كرونباخ ألفا حيث بلغ معامل الثبات (0.94)

3- وجاءت دراسة(Király, O., Bőthe, B., Ramos-Diaz, J.&et,al.,2019) للتحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إضطراب ألعاب الإنترنت، والذى يتكون من عشرة عناصر (IGDT-10)،ولقياس الثبات والتحقق من صحة الثقافات عبر سبع عينات قائمة على اللغة"، والجنس، وهو أداة فحص قصير تم تطويرها لتقييم إضطراب الألعاب عبر الإنترنت ،وكانت حجم العينة كبيرة من اللاعبين عبر الإنترنت(7193)مشاركًا يتألفون من المجرية (ن = 3924) ، إيراني (ن = 791) ، ومتحدثون بالإنجليزية (ن = 754) ، متحدثون بالفرنسية (ن = 421) ، نرويجي (ن = 195) ، التشيك (العدد = 496) والبيروفي (العدد = 612) من اللاعبين، وأظهرت

الأداة خصائص سيكومترية مبشرة، في جميع العينات القائمة على اللغة،و بالإضافة إلى ثبات اللغة والجنس على مستوى الثبات القياسي، والتي حققت الدرجة الفاصلة في مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت (IGDT-10)بين(1.61٪ و 4.48٪)في العينات الفردية ، وباستثناء العينة البيروفية (13.44٪)،وبذلك تم دعم معيار وصلاحيةإختبار إضطراب الألعاب عبر الإنترنت وملاءمته للتطبيق ،حيث أظهرخصائص قياس نفسية قوية مناسبة لإجراء مقارنات بين الثقافات والجنس عبر سبع لغات.

4- **قامت دراسة(فاطمة سيد عبداللطيف محمد ،2019**) ببناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدي عينة من المراهقين وذلك للكشف عن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية،وذلك لعدم وجود أداة سيكومترية لقياس هذا النوع من الألعاب للمراهقين في البيئة العربية في حدود إطلاع الباحثة ،ويضم المقياس سبعة مكونات فرعية وهى (الاستخدام المفرط القهرى -الشغف بالتطبيقات الخاصة بالألعاب الإنتحارية-التحمل -الشعور بالضيق والإضطرابات المزاجية -النحكم في الخروج من اللعبة -الإرتداد القهرى -إهمال الواجبات الدراسية والإجتماعية) كل منها يتكون من (9) عبارات،وتكون المقياس من (63) عبارة يوجد أمام كل عبارة ثلاثة بدائل للإجابة (أبدًا -أحيانًا-كثيرًا)،وبالتالي تتراوح الدرجة الكلية للمقياس على المقياس ما بين (63-189) درجة ،وتدل الدرجة المرتفعة على مستوى مرتفع من إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية'وقامت الباحثة بالتحقق من صدق المقياس من خلال صدق المحتوى وصدق المحك ،والثبات من خلال ألفا-كونباخ والقسمة النصفية ،وللتجانس الداخلى للمقياستم حساب معامل الإرتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس وقد تراوحت معاملات الإرتباط ما بين (970 0. : 0985.)، كما تم حساب معامل الارتباط بين درجة لكل بند ودرجة البعد الذى ينتمى إليه وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (711.. :902. 0)كما قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين

درجة كل بند والدرجة الكلية للمقياس وقد تراوحت معاملات الإرتباط ما بين(645. 0 .0:901)

5- **جاءت دراسة (أميرة شايب ،2020)** للتحقق من الخصائص السيكومترية لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية و اثرة على سلوك المراهق-لعبة (pubg) ، و تكونت عينة الدراسة من (60) مراهق يلعبون لعبة الpubg ؛ و تكونت عبارات الأستبيان من (37) عبارة في صورته النهائية، وتوزعت ضمن (7)مجالات (المدرسي ، الاجتماعى ، الصحى و الجسمى ، النفسي ، العنف و العدوان) ،و لحساب كل من الصدق و الثبات تم تطبيقة على عينة من المراهقين الممارسين للعبة ال Pubg و التى كان حجمها (30) مراهق، وقد تم التحقق من صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي(المقارنة الطرفية)، كما تم التحقق من ثبات الاستبيان باستخدام معامل ثبات ألفا لكرونباخ باستخدام نظام (,SPSS22)، و التوصل إلى معامل ثبات قدره (0.646) وهذا المعامل دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.01) مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بقدر من الثبات وصالح للتطبيق.

6-**هدفت دراسة (راشا محمود السيد ،2020)** لبناء مقياس للتعرف على إدمان ألعاب الإنترنت لدى عينة إستطلاعية من أطفال المرحلة الإبتدائية مكونه من (50) طفل ، و كان عدد عبارات المقياس (80) عبارة ، و الايعاد المختلفة له (السيطرة – الافراط – اهمال الدراسة – اهمال الحياة الاجتماعية) و للتأكد من صدق المقياس ؛ قامت الباحثة بعرض عبارات المقياس على صدق المحكمين ، و صدق الإتساق الداخلى بتطبيق المقياس على عينه الدراسة الإستطلاعية ، و قد تراوحت معاملات الإرتباط (0.6999 – 0.912) مما يشير الى ان العبارات علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بدرجة البعد التي تنتمى إليه و بالدرجة الكلية للمقياس كما تم إستخراج معامل إرتباط درجة كل بعد بدرجة الابعاد الأخرى و الدرجة الكلية للمقباس

وقامت الباحثة بحساب الثبات باستخدام طريقى التجزئة النصفية لجت مات معمل الفاكرونباخ و تبين ان المقياس يتماع بدرجة مرتفعة من الثبات مما يشير إلى الوثوق بنتائج المقياس.

7- **هدفت دراسة(إبراهيم هلال العنزى ,2020)** لإعداد استبيان التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية ،و كانت عينه الدراسة مكونه من (300) طالب من المرحلة الثانويه و (300) طالب من المرحلة الجامعية ،و اشتملت الإستبانه على ثلاثة محاور للمبحوثين تمثل المحور الأول في واقع الألعاب الإلكترونية واشتمل على (17) عبارة، وتمثل المحور الثاني في العوامل المؤثرة في إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، واشتمل على (10) عبارات، وتمثل المحور الثالث في الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية واشتمل على (31)عبارة، وبذلك يكون إجمالي فقرات الاستبانة (58) ، و لحساب الصدق تم حساب الصدق الظاهرى بإخضاعها للتحكيم و لقياس الثبات تم استخدام معامل ألفا كرونباخ و أسفرت النتيجة عن صدق و ثبات مفردات الأداه في كل محور مما يشير لإمكانية إستخدامها ميدانيًا في قياس ما وضعت لقياسه 0

8- **وقامت دراسة (نجوى إبراهيم عبد المنعم محمد ، 2021)** للتحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافيه، و قد تم تطبيق المقياس على عينة عددها (200) من تلاميذ المدارس الإبتدائية و الإعدادية ، ممن تتراوح أعمارهم من(8 الى 18 سنه) (متوسط= 14.5 عام)، وقد طبقت عليهم أداة سيكو مترية حيث تم إعداده و تطبيق مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت- المختصر على أفراد عينة الدراسة، وقد قام الباحثان بصياغة عبارات المقياس بشكل مختصر بحيث تعبر عبارة واحدة عن كل محك من المحكات التشخيصية في الإطار النظري ليتكون عبارات المقياس من (9) عبارات، وتم تحليل البيانات باستخدام برنامج التحليل الإحصائي للعلوم الإجتماعية (Statistical Package for

Social) النسخة (26)، وقد تم حساب صدق مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت بأسلوب التحليل العاملي الإستكشافي ،وأسلوب التحليل العاملي التوكيدي الذي تم بإستخدام (spss Amos22) ، و تم حساب ثبات المقياس بإستخدام طريقتين وهي معامل ثبات ألفا كرونباخ، وثبات الإتساق الداخلي. وقد أوضحت النتائج صدق وثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق .

9- **هدفت دراسة (Joaquín Gonz´alez-Cabrera, ArˊanzazuBasterra-Gonz´alez, et al., 2021)** إلى تطوير وتحليل الخصائص السيكومترية للإستخدام الإشكالي لإستبيان إضطراب الألعاب عبر الإنترنت النموذج القصير والمكون من (9) عناصر، وأجريت الدراسة على(6633) مشاركا ، (4236) ذكر قاصر ، وتراوحت أعمارهم بين (11 -30) سنة ،وقد تم التحقق من صدق وثبات المقياس وصلاحيته للإستخدام .

10- **هدفت دراسة (** Frida Ingrid Munck, Anders Håkansson André and Emma Claesdotter Knutssoncorresponding 2022) , إلى التعرف على التحليلات السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب للمراهقين ، و تم تطبيق المقياس على عينة من الأطفال والمراهقين تتراوح أعمارهم بين(8 و 18)عامًا، وكان عددهم (144) ، بإستخدام مقياس إدمان الألعاب للمراهقين (GASA)، و تم استخدام التحليلات السيكومترية بما في ذلك تحليلات العوامل المؤكدة (CFA)ونمذجة المعادلة الهيكلية (SEM) لتحديد التركيبات المحددة جيدًا ،وأكدت النتائج أن النموذج الأساسي ثنائي العامل صالح لعينة (CAP) ، وقد تم التحقق من صدق وثبات المقياس وملاءمته للتطبيق.

11- **دراسة (ريهام حسن أحمد، 2022).** هدفت الدراسة إلى بناء مقياس لتحديد مستوى إضطراب الألعاب الإلكترونية لدي عينة من المراهقين و للتحقق من خصائصة السيكومترية وكان من إعداد الباحثة، والذى بلغت عدد عباراته (50) عبارة ،و كان

حجم العينة(384) مفردة من المرحلة الاعدادية ، و المتمثل فى خمسة أبعاد الإضطراب السلوكى ، بعد الإضطراب النفسي ، بعد الإضطراب الصحى ، بعد الإضطراب المعرفى ،وقد تم التحقق من صدق المقياس وثباته وصلاحيته للتطبيق .

تعقيب الباحثة على الدراسات السابقة

يتبين من خلال إستقراء الدراسات السابقة انها جمعيًا قد تناولت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى مراحل عمرية متفاوتة ومنها مرحلة المراهقة ، و قد كانت مصدر ثري يمكن من خلاله إعداد أداة مناسبة للدراسة الحالية ؛إلا انها من جانب آخر و في حدود علم الباحثة لا توجد دراسات أفردت إعداد مقياس يتناول مرحلة المراهقة المبكرة بإعتبارها حلقة وسط بين الطفولة و المراهقة المتوسطة ،و من جانب آخر تفتقد الدراسات روح التطور السريع و اللحظى للألعاب الالكترونية التي تتطور و تتبدل أنظمتها و طرق تشغيلها كل يوم بما يغير من آلية تعامل المراهق مع الألعاب الالكترونية .

إجراءات الدراسة:

تتمثل إجراءات الدراسة فيما يلي:

1- منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفى؛ وذلك لملائمته لموضوع الدراسة.

2- عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (140) طالب وطالبة (70 ذكر ، 70 إناث) بمتوسط عمري قدره (13.49) وإنحراف معيارى قدره(0.48) للذكور والإناث، وكان الهدف من هذه العينة هو التحقق من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة

3- أداة الدراسة:

قامت الباحثة بإعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من مراهقين المرحلة الإعدادية من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة ، و ذلك

لعدم وجود أداة قياس مناسبه في حدود علم الباحثة لهذه المرحلة المبكرة من المراهقة في ظل التطور السريع و اللحظى في مجال الألعاب الإلكترونية ،و الذى يجعل المقاييس تحتاج إلى تطور سريع متلاحق يتناسب مع حركة و تطور فكرة الألعاب الإلكترونية ، ولذلك إستلزمت الدراسة بناء اداه لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية و التنبؤ به لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية وقد مر إعداد المقياس بعدة خطوات هي:

خطوات إعداد المقياس:

-الإطلاع على الإطار النظرى والدراسات السابقة ذات الصلة بإدمان الألعاب الإلكترونية بهدف الوصول إلى صياغة علمية واضحة ومنطقية لأبعاد المقياس وبنوده.

-الإطلاع على مجموعة من المقاييس العربية والأجنبية التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية ، وذلك للتعرف على أبعاده وبنوده **ومن المقاييس التي تم الإستعانة بها ما يلى:**

جدول (1)

الأدوات التي تم الإطلاع عليها لإعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مُرتبة من الأقدم إلى الأحدث

م	مُعد المقياس	السنة	المقياس	الأبعاد
1	Jeroen S Lemmens, Patti M. Valkenburg , Jochen Peter	2009	مقياس إدمان الألعاب للمراهقين	البروز، والتسامح، وتعديل المزاج ، والانتكاس ، والانسحاب ، والصراع،والمشاكل).
2	zhengchuan xu , ,ofir turel and yufei yuan	2012	مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين	الصراع، الانسحاب،الانتكاس والعودة إلى الوضع السابق ، والبراعة السلوكية التسامح ، والنشوة .
3	lucia monacis, valeria de palo, mark d. griffiths and maria sinatra	2016	مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت	البروز وتعديل الحالة المزاجية والتسامح وأعراض الانسحاب.
4	فرحان عبد العزيز سمير	2016	مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	السمة البارزة ، الارتداد ، التحمل ، تعديل المزاج ، المشاكل ، الانسحاب ، الصراع.
5	سليمان بن نيف	2017	مقياس	الإيماني ، الأخلاقي ،

م	مُعد المقياس	السنة	المقياس	الأبعاد
			الألعاب الإلكترونية	الاقتصادي ، الإجتماعى ، التعليمي .
6	اميرة شايب، سامية ابريعم، منيرة عاشور	2020	قياس إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق-لعبة Pubg أنوذجا	(المدرسي ، الإجتماعى ، الصحى والجسمى ، النفسي ، العنف والعدوان)

وصف المقياس:

إستنادًا إلى هذه المصادر و في ضوء معايير منظمة الصحة العالمية لإضطراب إدمان الألعاب في المراجعة الحادية عشر في التصنيف الدولى للأمراض و بتبنى المحكات التشخيصية المقترحة لإضطراب الألعاب في القسم الثالث في الدليل التشخيصى و الإحصائي الخامس للإضطرابات العقلية (DSM-5) المدرج من قبل الجمعية الأميركية للطب النفسي (APA,2013) تم تصميم أداه البحث(مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وتحديد بنيته، والذي تكون من (38)عبارة موزعة على ستة أبعاد(الإدراك المشوه ،الإعتياد والإستمرار القهري ، التدفق والإنغماس ، الأولوية والتخلى ، الخداع والهروب ، فقدان السيطرة والانتكاس).

وفيما يلى جدول (2) توزيع عدد عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

جدول(2)

توزيع أبعاد وأرقام عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

	البعد	أرقام العبارات	عدد العبارات في كل بعد	العبارات السالبة
1	الإدراك المشوه	1-7-13 -19 -25-31-37	7	العبارة رقم 37
2	الاعتياد والاستمرار القهري	2 - 8-14 -20 -26-32-38	7	العبارة رقم 32
3	التدفق والانغماس	3-9 -15 -21 -27-33	6	العبارة رقم 27
4	الأولوية والتخلى	4-10 -16 -22 -28 -34	6	العبارة رقم 16
5	الخداع والهروب	5-11 -17 -23 -29 -35	6	العبارة رقم 35
6	فقدان السيطرة والانتكاس	6-12 -18 -24 -30 -36	6	العبارة رقم30
	إجمالي عدد العبارات		**38**	

تصحيح المقياس:

قامت الباحثة بوضع طريقة لتصحيح المقياس بعد تطبيقه على أفراد عينة الدراسة ؛ وذلك بحيث تسمح لنا بتغيير لغة المقياس من لغة حروف وعبارات إلى اللغة الرقمية ؛ والتي تسمح لنا بالتعامل مع هذه الأرقام بصورة علمية تهدف إلى الوصول إلى نتائج دقيقة ومنظمة لأبعاد المقياس،وهذه الطريقة يتم فيها إختيار الإستجابة من بين ثلاثة بدائل ؛حيث يقوم الطلاب بالإختيار من هذه البدائل وهى: تنطبق على تماما ، تنطبق الى حد ما ، لا تنطبق تماما)،وتحصل العبارات الإيجابية (تنطبق على تمامًا) ثلاث درجات ، (تنطبق الى حد ما) درجتان ، (لا تنطبق تمامًا) درجة واحدة ، علما بأن العبارات السلبية ينعكس تقديرها؛ حيث(تنطبق على تمامًا) درجة واحدة ،(تنطبق إلى حد ما) درجتان ،(لا تنطبق تمامًا) ثلاث درجات .

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

إعتمادًا على العينة موضع الدراسة تم حساب معاملات الصدق والثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بالطرق الآتية:

أ-صدق المقياس:-

مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بإستخدام التحليل العاملى التوكيدى عن طريق برنامج AMOS20،ويوضح جدول (3) معاملات الإنحدار المعيارية وغير المعيارية وأخطاء القياس والنسبة الحرجة ومستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

جدول (3)تشبعات مفردات أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام التحليل العاملى التوكيدى

البعد	المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
الإدراك المشوه	37	0.53	0.7	0.1	7.28	0.01
	31	0.92	1.17	0.09	12.81	0.01
	25	0.62	0.81	0.09	8.62	0.01
	19	0.65	0.84	0.09	9.06	0.01
	13	0.73	0.95	0.09	10.17	0.01
	7	0.57	0.69	0.09	7.83	0.01
	1	0.74	1	-	-	-
الاعتياد والاستمرار القهري	38	0.59	0.8	0.1	7.73	0.01
	32	0.56	0.79	0.11	7.39	0.01
	26	0.56	0.77	0.11	7.35	0.01
	20	0.55	0.67	0.09	7.27	0.01
	14	0.55	0.73	0.1	7.28	0.01
	8	0.83	1.28	0.12	10.75	0.01
	2	0.73	1	-	-	-
التدفق والانغماس	33	0.52	0.77	0.12	6.33	0.01
	27	0.72	1.12	0.14	8.23	0.01
	21	0.61	0.74	0.1	7.16	0.01
	15	0.69	1.13	0.14	7.94	0.01
	9	0.58	0.83	0.12	6.89	0.01
	3	0.65	1	-	-	-

البعد	المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
الأولوية والتخلى	34	0.8	1.03	0.08	13.35	0.01
	28	0.5	0.53	0.07	7.27	0.01
	22	0.75	0.92	0.08	12.19	0.01
	16	0.58	0.74	0.09	8.65	0.01
	10	0.93	1.12	0.07	16.42	0.01
	4	0.83	1	-	-	-
الخداع والهروب	35	0.45	0.54	0.08	6.49	0.01
	29	0.64	0.73	0.07	9.97	0.01
	23	0.86	0.93	0.06	15.96	0.01
	17	0.82	0.96	0.07	14.51	0.01
	11	0.6	0.54	0.06	9.24	0.01
	5	0.88	1	-	-	-
فقدان السيطرة والانتكاس	36	0.56	0.84	0.12	6.97	-
	30	0.69	1.14	0.14	8.31	0.01
	24	0.76	1.12	0.12	9.08	0.01
	18	0.71	1.09	0.13	8.59	0.01
	12	0.59	0.85	0.12	7.3	0.01
	6	0.66	1	-	-	-

يتضح من جدول (3) أن جميع مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية كانت دالة عند مستوى 0.01، و قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية .

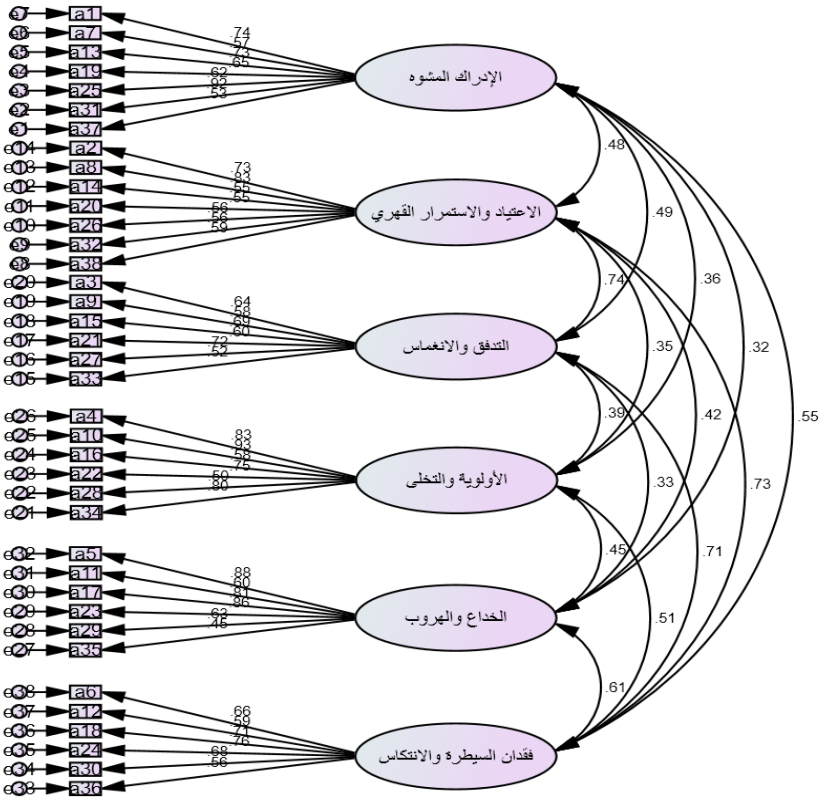
ويوضح جدول (4) مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

جدول (4) مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

المؤشر	القيمة	المدى المثالي
Chi-square(CMIN)	1211.81	
مستوى الدلالة	0.00(دالة عند 0.01)	
DF	650	
CMIN/DF	1.86	أقل من 5
GFI	0.92	من (صفر) إلى (1): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى 1 صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
NFI	0.91	من (صفر) إلى (1): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى 1 صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
IFI	0.92	من (صفر) إلى (1): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى 1 صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
CFI	0.93	من (صفر) إلى (1): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى 1 صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
RMSEA	0.08	من (صفر) إلى (0.1): القيمة القريبة من الصفر تشير إلى مطابقة جيدة للنموذج.

يتضح من جدول (4) أن مؤشرات النموذج جيدة حيث كانت قيمة χ^2 للنموذج = 1211.81 بدرجات حرية = 650 وهى دالة إحصائياً عند مستوى 0.01، و كانت النسبة بين قيمة χ^2 إلى درجات الحرية = 1.86 ، ومؤشرات حسن المطابقة (GFI= 0.92،0.91 NFI= ،0.92 IFI= ، 0.93 CFI= ، 0.08 =RMSEA) ، مما يدل على وجودة مطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية .

ويمكن توضيح نتائج التحليل العاملى التوكيدى لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال الشكل التالى :



شكل (1) البناء العاملى لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

و للتحقق من صدق النموذج البنائي للمقياس الحالي تم اجراء تحليل عاملى توكيدى للتحقق من صلاحية و كفاءة النموذج البنائي لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة و ذلك بعد اجراء التعديل المقترح وحذف العبارات التي تضعف المقياس تم التوصل الى النموذج الموضح في الشكل (1) بابعادة السته (فقدان السيطرة و الانتكاس – الخداع و الهروب – الأولوية ة التخلي – التدفق و الانغماس - الاعتياد و الاستمرار القهري – الادراك المشوة) .

الإتساق الداخلي للمقياس :

تم حساب الإتساق الداخلي للمقياس ، وذلك بإيجاد معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الفرعي الذي تنتمي إليه ، والجدول التالى يوضح هذه المعاملات :

جدول(5)معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه المفردة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الإدراك المشوه		الاعتياد والاستمرار القهري		التدفق والانغماس		الأولوية والتخلى		الخداع والهروب		فقدان السيطرة والانتكاس	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
1	0.55**	2	0.55**	3	0.73**	4	0.62**	5	0.58**	6	0.66**
7	0.60**	8	0.53**	9	0.57**	10	0.50**	11	0.64**	12	0.77**
13	0.40**	14	0.48**	15	0.66**	16	0.57**	17	0.55**	18	0.64**
19	0.44**	20	0.51**	21	0.68**	22	0.69**	23	0.61**	24	0.61**
25	0.52**	26	0.57**	27	0.69**	28	0.61**	29	0.53**	30	0.67**
31	0.60**	32	0.71**	33	0.73**	34	0.79**	35	0.49**	36	0.41**
37	0.69**	38	0.49**								

**** دال عند 0.01**

يتضح من جدول (5) أن جميع معاملات الارتباط دالة عند مستوي 0.01وهذا يوضح الاتساق الداخلي للمقياس.وتم حساب معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية للمقياس . والدرجة الكلية للمقياس وكانت النتائج كما بالجدول التالى :

جدول(6) معاملات الارتباط بين أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية

البعد	الدرجة الكلية للمقياس
الإدراك المشوه	0.84**
الاعتياد والاستمرار القهري	0.81**
التدفق والانغماس	0.85**
الأولوية والتخلى	0.83**
الخداع والهروب	0.79**
فقدان السيطرة والانتكاس	0.86**

**** دال عند 0.01**

ويتضح من جدول (6) أن الأبعاد تتسق مع المقياس ككل حيث تتراوح معاملات الارتباط بين: (0.79 - 0.86) وجميعها دالة عند مستوى (0.01) مما يشير إلى أن هناك اتساقا بين جميع أبعاد المقياس ، وأنه بوجه عام صادق في قياس ما وضع لقياسه.

ب- ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

حسبت قيمة الثبات للأبعاد الفرعية باستخدام معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية و المقياس ككل، و الجدول التالى يوضح هذه المعاملات :

جدول(7) معاملات الثبات لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والمقياس ككل

العامل	معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية (سبيرمان براون)
الإدراك المشوه	0.81	0.79
الاعتياد والاستمرار القهري	0.83	0.82
التدفق والانغماس	0.84	0.81
الأولوية والتخلي	0.82	0.80
الخداع والهروب	0.76	0.75
فقدان السيطرة والانتكاس	0.74	0.74
المقياس ككل	0.88	0.85

يتضح من الجدول السابق (7) أن جميع معاملات الثبات مرتفعة والذى يؤكد ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال أن قيم معاملات ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية كانت مرتفعة، وبذلك فإن الأداة المستخدمة تتميز بالصدق و الثبات و يمكن استخدامها علمياً .

خلاصة وتعقيب

هدفت الدراسة الحالية إلى التحقق من الكفاءة السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين في المرحلة الإعدادية ، وتكونت عينة الدراسة من (140) طالب وطالبة من الصفين (الأول -الثانى) الإعدادى ، ومن أجل إعداد المقياس تم الإطلاع على الأطر النظرية ومجموعة من المقاييس العربية والأجنبية التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية ، وقد تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس بإستخدام معامل ارتباط بيرسون ،التحليل العاملي التوكيدى ،معامل التجزئة النصفية لحساب الثبات ،معامل الفا – كرونباخ لحساب الثبات، وقد أسفرت النتائج تمتع المقياس

بدرجة مرتفعة من الصدق والثبات؛ حيث بلغ معامل ألفا كرونباخ (88.0) ،وطريقة التجزئة النصفية (**0.85**) ، مما يدل على صدق وثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق.

توصيات وبحوث مقترحة:-

-تُوصى الباحثة بتصميم مزيد من المقاييس المتعلقة بإدمان وإضطراب الألعاب الإلكترونية لمراحل عمرية مختلفة ،والإهتمام بفئة ذوي الإحتياجات الخاصة ،مع مراعاة أن تناسب مع بيئتنا العربية.

-إجراء المزيد من الدراسات المستقبلية حول موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية نظرًا لأهميته ومدى خطورته على أبنائنا وخاصة في مرحلة المراهقة.

-تقترح الباحثة إجراء دراسة عن الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات الأخرى مثل المعاملة الوالدية ، التأثر السلبي ، التفكك الأسرى

المراجع

- إبراهيم بن هلال بن عقيل العنزي. (2020). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية .المجلة العربية للدراسات الأمنية، مج36، ع3 ،(483 502)
- أسماء إبراهيم عيشه، عادل حسن عزت،أسماء حبشي حجازى. (2020). علاقة الالعاب الالكترونية بالنضج الاجتماعى لدى عينه من الاعاقة العقلية البسيطة. مجلة البحوث العلمية فى الطفولة، ط 1(3).
- أميرة شايب، منيرة عاشور، سامية ابريعم، (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة "pubg" أنموذجا.، *مجلة سوسيولوجيا للدراسات والبحوث الإجتماعية، مج4، ع2* .
- إنجي خيرت حمزة. (2020). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في المجتمع المصري : دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور بعض الأطفال في المرحلة العمرية من 6 إلى 12 سنة .مجلة بحوث كلية الآداب،مج. 31، ع. 120، ص ص. 1679-1702. https://search.emarefa.net/detail/BIM-985534
- ايمان الطائي .(2016) . المشكلات السلوكية لدى الشباب (العنف ، ادمان الانترنت) وأساليب المعالجة ، مجلة البحوث التربوية و النفسية . جامعة بغداد ، العدد 51.
- باشن حمزة،(2021 ، نوفمبر). هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الإفتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية ، جامعة الجزائر، مجلة دراسات نفسية و تربوية ، المجلد (37) ، العدد (1)
- بشري إسماعيل أحمد. (2006) .إدمان الإنترنت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية و الإضطرابات النفسية لدى المراهقين، قسم علم النفس، كلية الآداب، جامعة الزقازيق.
- حامد عبد السلام زهران .(1986). علم نفس النمو الطفولة والمراهقة. القاهرة: دار المعارف.

- حمد شاهين .(2015 ، يونيو). فاعلية برنامج ارشادى معرفى سلوكى في خفض إدمان الإنترنت لدى عينه من طلبة الجامعيين ، مجلة جامعة الأقصى (سلسلة العلوم الإنسانية) المجلد 19 ، ع 2 .
- خالد حمد المهندى، (2013). المخدرات وآثارها النفسية والإجتماعية والإقتصادية في دول مجلس التعاون لدول الخليج العربية، الدوحة، قطر .
- راشا محمود السيد ، أحمد أحمد متولي عمر ، سيد أحمد أحمد محمد البهاص. (2020). إدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال .مجلة كلية التربية، مج20, ع4 ، 285 – 324 .مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1130020
- ريهام حسن أحمد محمد. (2022). إضطراب الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين. المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية - دراسات وبحوث تطبيقية، ع17، مج2 ، 259 - 281. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1295000
- سليمان بن نيف ، عبد الرحمن أبو المجد.(2017) .الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية (*رسالة ماجستير غير منشورة*). جامعة القصيم، بريدة. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/860479
- صلاح الدين محمود علام .(2000). القياس و التقويم التربوى و النفسي اساسياته و تطبيقاته و توجهاته المعاصرة ، القاهرة : دار الفكر العربى ، ، ط1 .
- عبد الله بن عبد العزيز ابن الهدلق. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة ، جامعة عين شمس ، كلية التربية ، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع 138 ، 155 - 212 .
- فاطمة سيد عبد اللطيف محمد. (2019). إدمان الألعاب الإلكترونية الإنتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدي عينة من المراهقين. مجلة قطاع الدراسات

الإنسانية، ع24 ،(1749 – 1859). مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1033286

- فرحان عبد العزيز سمير الدرعان ، أحمد عبدالله محمد . (2016). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والإجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس (*رسالة ماجستير غير منشورة*). جامعة اليرموك، أربد. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/740282
- محمد نوبى محمد علي. (2010) .إدمان الإنترنت في عصر العولمة، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
- محمد يوسف يونس كرام. (2017) .مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. (*رسالة ماجستير غير منشورة)* ، كلية العلوم التربويه والنفسية ، جامعة عمان العربية .

مسترجع منhttp://search.mandumah.com/Record/1102418

- نجوى إبراهيم عبد المنعم محمد .(2021) .لقياس معدل إنتشار إضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافيه، ومعرفة العوامل الدينامية الكامنة وراء الإضطراب، مجلة البحث العلمي في التربية ،المجلد (22)العدد السابع ، ص 292:261.

- هبة بهي الدين ربيع (2003): إدمان شبكة المعلومات والاتصالات الدولية (الانترنت)(في ضوء بعض المتغيرات، مجلة الدراسات النفسية، العدد (04)، المجلد رقم (12).
- Al-Braizat ،H. M. (2021). The Impact of Electronic Games on the Jordanian Basic Secondary School Students During the Covid- 19 Pandemic
- Allen S. Weiss (2010): How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ .
- André, F., Munck, I., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). Game Addiction Scale for Adolescents—Psychometric Analyses of Gaming Behavior, Gender Differences and ADHD. Frontiers in psychiatry, 13.

- Antonius. J Van Rooi J and Nicole P (2014).” A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future” IVO Addiction Reesearch Institute PMID: 25592305, 2014 Dec’3(4):203-213 University of California, Los Angeles.
- Caplan S. E., Williams D., Yee N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human Behavior, 25(6), 1312-1319. 1.
- Gómez-Galán, José | Lázaro-Pérez, Cristina | Martínez-López José Ángel,2021 ,Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario,
- Heron, D. shapira, N., (2003). Time to log off :New diagnostic criteria for internet addicion.Curent psychiatry online, 2(4).
- https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x
- *https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder*
- Huda Faeeq Mohammed(2020). Impact of using electronic games on psychological domain of adolescents quality of life in Kirkuk secondary schools. Mosul Journal of Nursing, 8(2), 196-202. doi: 10.33899/mjn.2020.167035
- Kanjanopas, N. (2007). Game Addiction, Unpublished master’s thesis, Mahidol University
- Khazaal Y, Breivik K, Billieux J, Zullino D, Thorens G, Achab S, Gmel G, Chatton AGame Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded–Response ModelingJ Med Internet Res 2018;20(8): e10058 URL.
- Király, O., Bőthe, B., Ramos-Diaz, J., Rahimi-Movaghar, A., Lukavska, K., Hrabec, O., ... & Demetrovics, Z. (2019). Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10): Measurement invariance and cross-cultural validation across seven language-based samples. Psychology of Addictive Behaviors, 33(1), 91.
- Király, O., Sleczka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. Addictive behaviors, 64, 253-260.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. Journal of youth and adolescence, 40(1), 38–47. https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x
- Lutz Wartberga,∗, Levente Kristonb, Rainer Thomasiusc,(2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects journal homepage: www.elsevier.com/locate/comphumbeh .
- Stockdale, L. A., Coyne, S. M., & Padilla-Walker, L. M. (2018). Parent and child technoference and socioemotional behavioral outcomes: A nationally representative study of 10- to 20-year-old adolescents. Computers in Human Behavior, 88, 219–226. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.034
- Tao, R. Hangm X.Wang, J.Zhang, H. Zhang, Y. Lim. (2010).”Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction” Addiction, 2010; 105(3):556-564(Online),available. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x
- Vukosavljević-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The Mediating Role of Symptoms of Psychopathology Between Irrational Beliefs and Internet Gaming Addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy, 33*, 387-405.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. European journal of information systems, 21(3), 321-340.

ملحق (1)
مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

م	العبارات	تنطبق على تمامًا	تنطبق إلى حد ما	لا تنطبق تمامًا
	أعتقد أن أصدقائي في الألعاب أقرب لي من أصدقاء المدرسة.			
	أشعر بالرغبة دائماً في ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
	الألعاب الإلكترونية تحقق لى المكاسب والإنتصارات.			
	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن غيرها من أنشطة.			
	أكذب على والدي فى الوقت الذي قضيته في اللعب.			
	أعجز في التوقف عن اللعب.			
	أظن أن لا أحد يحبني.			
	عدم الشعور بالوقت أثناء اللعب.			
	تجذبنى الصور والألوان ومؤثرات الصوت في الألعاب.			
١.	يشتكي المعلمين دائما منى في المدرسة.			
٢.	أهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالألعاب الإلكترونية .			
٣.	أفشل دائماً في تحديد وقت للعب.			
٤.	أشعر أن ممارستي للألعاب الإلكترونية أعطتني ثقة بالنفس.			
٥.	أستمر في اللعب أثناء جلوسي مع الاخرين.			
٦.	ممارستى اللعب لأوقات طويلة لا يشعرنى بالوحدة.			
٧.	أفضل الحديث مع أسرتى عن استمراري في اللعب.			
٨.	أخفى عن الوالدين درجات اختباراتي السيئة.			
٩.	أشعر بعدم القدرة على ممارسة أى نشاط أخر غير اللعب.			

م	العبارات	تنطبق على تمامًا	تنطبق إلى حد ما	لا تنطبق تمامًا
١.	إندماجى مع الألعاب الإلكترونية جعلنى أحب الخيال أكثر من الواقع			
٢.	ألعب في أى وقت وأى مكان أذهب إليه.			
٣.	أشعر بالسعادة أثناء اللعب.			
٤.	علاقتي بأصدقائي ضعيفة.			
٥.	أتظاهر بالمرض لكى لا أذهب المدرسة وأظل ألعب.			
٦.	عندى رغبة مستمرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
٧.	أستمر في اللعبة حتى أحقق الفوز.			
٨.	أعجز عن تحديد وقت للعب			
٩.	يتعكر مزاجي وأشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لأي سبب.			
١٠.	أفكر في اللعب حتى أثناء المذاكرة.			
١١.	أهرب من المشكلات التى تواجهنى باللعب.			
١٢.	أستطيع التحكم في مدة اللعب.			
١٣.	أجلس مع ألعابي أكثر من جلوسي مع أسرتي.			
١٤.	أنظم وقتي بين اللعب والمذاكرة.			
١٥.	أعشق الألعاب الإلكترونية لأن بها التحدي والمغامرة.			
١٦.	أفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع أسرتي			
١٧.	أحب أن أقول الحقيقة في أى شئ.			
١٨.	أشعر بالعصبية عندما يزعجنى أحد أثناء اللعب.			
١٩.	أتقبل الهزيمة في اللعب			
٢٠.	أستمر في اللعب حتى مع الشعور بالتعب.			