الخصائص السيكو مترية لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب

أ.د سميرة محمد شند
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية– جامعة عين شمس

د. أشرف محمد عبد الحليم
مدرس الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية– جامعة عين شمس

أ.شيماء محمد مغازي محمد
باحثة ماجستير بقسم الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية– جامعة عين شمس

ملخص البحث :

هدفت الباحثة إلى إعداد مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب والتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس (صدق– ثبات)، وتكونت عينة البحث الاستطلاعية من ٢٠٠ طالب وطالبه من كلية التربية وأسفرت النتائج عن التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام ،يمكن إستخدام المقياس والإطمئنان لنتائجه بإعتباره أداه تشخيصية تتميز بصدق وثبات مرتفعين.

مقدمه :

أدى الإستخدام المتزايد للإنترنت والهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتروإستخدام ألعاب الإنترنت إلى جعل الإنترنت جزءًا لا غنى عنه في المجتمع الحديث ،ومن أبرز سمات الإنترنت وما يقدمه من ألعاب بإعتباره أنه وسيط يتسم بالتفاعلية ، فقد ساعد على تحقيق التزامن من خلال بعض أدواته وطرق تقديمه وخصائصه البنائية التى غيرت مفهوم الزمان والمكان ، مما أدى لجعلها أكثر شعبية و إنتشارًا ،ووضع العديد من البرامج التى عززت من تزايد إستخدامها من قبل شرائح متنوعة من الجماهير بما زاد من تكرار إستخدام المراهقين والشباب(علياء سامى،٢٠٠٩ ، ٧).

ويعتبر إدمان ألعاب الإنترنت أكثر أنواع إدمان الإنترنت الفرعية إنتشارًا وإستهلاكًا للوقت ، حيث يقضى مدمن ألعاب الانترنت وقتًا كبيرًا جدًا فى ممارسة ألعاب الإنترنت ، ويكون المدمن غير قادر على التحكم فى سلوكيات اللعب مما يؤدى إلى إهمال الواجبات والمسئوليات الذاتية وظهور بعض السلوكيات العدوانية (Yua et al ,٢٠١٣,١).

وقد خصصت منظمة الصحة العالمية مساحة للبحث والنشر حول موضوع إضطراب ألعاب الإنترنت بين يدى المتخصصين كما ذكر **Humphreys(٢٠١٩)** فى تقرير صادر عام ٢٠١٨ في سويسرا،تم إعداده بتكليف من المكتب الفيدرالي للصحة العمومية، ومن بين مستشارى هذا التقرير **صوفيا عشاب**، التي تدير برنامجًا لمكافحة الإدمان السلوكي في المستشفى الجامعي بجنيف، وقد لاحظت زيادة في عدد المصابين بالإضطرابات الناجمة عن إدمان ألعاب الإنترنت، وبالأخص الذكور الأصغر سنًّا. وتقول: "إن ٤٣ من أصل ١١٠ من المرضى المدمنين على إستخدام الإنترنت الذين نتكفل بهم حاليًا يعانون من الإدمان على اللعب ٤٠ منهم من الذكور، و٣ فتيات فقط، وهناك حالات أشد خطورة مثل شاب يبلغ من العمر ٢٢ عامًا ترك المدرسة قبل عامين ورفض مغادرة غرفته، حيث كان يلعب لمدة ١٨ ساعة يوميًّا، وكان يعاني من جلطات الدم في ساقية بسبب الخمول البدني"، وإستقدمته والدته من أجل الحصول على العلاج.

وقد أوضح **Mills &Allen (٢٠٢٠)** إرتباط اضطراب ألعاب الإنترنت بالإحباط اليومى للإحتياجات الأساسية للفرد (الإستقلالية والإرتباط والكفاءة)، وإحباط الحاجة اليومية يضعف الثقة بالنفس ويسهم فى إرتفاع اضطراب ألعاب الإنترنت .

ويشير(٢٠٢١) **Yu et al** إن اضطراب ألعاب الإنترنت يسبب العديد من الأضرار الجسدية والنفسية ويسبب إنخفاض فى الأداء الأكاديمى والصحة النفسية والعقلية لدى الفرد.

مشكلة البحث:

تتبلور مشكلة البحث الحالى فى إمكانية إعداد مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب ، وذلك نتيجة لندرة المقاييس العربية والأجنبية المعدة لقياس إضطراب ألعاب الإنترنت وخاصة لدى الشباب.

هدف البحث :

تهدف الباحثة إلى إعداد مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب والتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس (صدق- ثبات).

أهمية البحث :

-إعداد أداه لقياس اضطراب ألعاب الانترنت تطبق فى البيئة العربية عمومًا والمصرية خصوصًا ، كما يستخدم كأداه تشخيصية للإضطراب والذى يمكن أن يمثل إضافة لمكتبة المقاييس التربوية والنفسية لمساعدة الباحثين على وضع برامج علاجية وإرشادية مناسبة لعلاج اضطراب ألعاب الإنترنت .

التحديد الإجرائى للمصطلحات :

إضطراب ألعاب الإنترنت : Internet Gaming Disorder

تتبنى الباحثة تعريف (٢٠١٥,٣٨٨) Vukosavljevic &Opacic لإضطراب ألعاب الإنترنت بأنه : سلوك إدمانى مستمر و متكرر يؤدى إلى عدم السيطرة عن التوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت وفقدان الإهتمام بالأنشطة الحياتية، و التوقف عن أداء المسئوليات والوظائف المعتادة لدى االفرد .

الإطار النظرى:

يعرف (٢٠١٣,١)Yuan &Tian إضطراب ألعاب الإنترنت بأنه أحد الأنواع الفرعية لإدمان الإنترنت ، ويقضى مدمن ألعاب الإنترنت وقت كبيرًا بشكل مفرط فى ممارسة ألعاب الإنترنت ويفقد السيطره على التحكم فى سلوكيات اللعب المفرطة مما يؤدى إلى إهمال الواجبات والمسئوليات الذاتية وظهور السلوكيات العدوانية .

كما عرفه (٢٠١٥,٣٨٨) Vukosavljevic &Opacic بأنه إدمان سلوكى يؤدى إلى عدم السيطرة عن التوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت وفقدان الإهتمام بالأنشطة الحياتية، و يظهر ذلك فى التوقف عن أداء المسئوليات والوظائف المعتادة لدى الأفراد .

وعرفه (٢٠١٨,١٢٨) Yuh بأنه الإستخدام المتكرر والمفرط لألعاب الإنترنت بشكل مستمر وعدم القدرة على السيطرة على الإتجاهات والسلوكيات المتزايدة نحو إستخدام ألعاب الإنترنت.

ويعرف اضطراب ألعاب الإنترنت بأنه سلوك من اللعب المستمر والمتكرر بإستخدام الإنترنت أو بدونه ، قد يكون منفردًا أو مع أخرى (APA,٢٠٢١,٧٩٥).

كما يعرف مصطلح اضطراب الألعاب في التصنيف الدولي للأمراض والإضطرابات النفسية الإصدار الحادي عشر ICD-١١Version:٠١/٢٠٢٣ التابع لمنظمة الصحة العالمية (WHO) بأنه نمط من سلوك اللعب المستمر أو المتكرر ("الألعاب الرقمية" أو "ألعاب الفيديو")، والذي قد يكون متصلاً بالإنترنت أوغير متصل بالإنترنت(WHO,٢٠٢٣) .

وترى الباحثة إنه تم إطلاق مصطلح Gaming disorder إضطراب الألعاب في التصنيف الدولي للأمراض والإضطرابات النفسية الإصدار الحادى عشر (ICD-١١) ولكن في الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل DSM-٥TR) يسمى إضطراب ألعاب الإنترنت وهو مصطلح أكثر تحديدًا ووضوحًا من(ICD-١١) ؛ لأن مصطلح اضطراب الألعاب فقط يشمل كل الألعاب، ولكن اضطراب ألعاب الإنترنت محدد أنها ألعاب إلكترونية متصلة بالإنترنت، ولذلك إستندت الباحثة في تصميم وبناء المقياس التشخيصي في هذه الدراسة على تعريف DSM-٥TR بإعتباره أكثر تحديدًا ووضوحًا.

وتتبنى الباحثة تعريف (٢٠١٥,٣٨٨) Vukosavljevic &Opacic لإضطراب ألعاب الإنترنت بإعتباره أكثر تحديدًا ووضوحًا.

وترى الباحثة أن هناك خطورة من تزايد هذا الإضطراب خاصة بعد ما تنوعت الألعاب لتشمل ألعابًا خطره حيث ذكر (٢٠١٩,٦٦٢) Yao et al هذه الألعاب ووصفها بأنها تنطوى على مواجهات قتالية وتعتمد على فنون القتل اليدوية او إستخدام الأسلحة وإطلاق النيران على أهداف محددة وتتم من خلال مواجهة مباشرة بين اللاعب وبين اللاعبين الأخرين فى العالم

الإفتراضى والتى تؤدى إلى محاولات متعمدة من قبل الأفراد سواء كانت شخصيات حقيقة أو كرتونية لإلحاق الأذى بالأخرين.

- **المحكات التشخيصية لإضطراب ألعاب الإنترنت :**

تم تشخيص إضطراب الألعاب في التصنيف الدولي للأمراض والإضطرابات النفسية الإصدار الحادي عشر **ICD-١١Version:٠١/٢٠٢٣ التابع لمنظمة الصحة العالمية (WHO)** ويتضح في الآتي:

١. ضعف التحكم في الألعاب (على سبيل المثال، البداية، التكرار، الشدة، المدة، الإنهاء، السياق).

٢. الألعاب لها الأسبقية على إهتمامات الحياة الأخرى والأنشطة اليومية.

٣. إستمرار اللعب أو تصعيده، على الرغم من حدوث نتائج سلبية قد يكون نمط سلوك الألعاب مستمرًا أو عرضيًا ومتكررًا، وينتج عن نمط سلوك الألعاب ضائقة ملحوظة أو ضعف كبير في مجالات الأداء الشخصية أو العائلية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها من مجالات الأداء المهمة.، وعادة ما يكون سلوك اللعب والميزات الأخرى واضحًا على مدى فترة لا تقل عن ١٢ شهرًا من أجل تحديد التشخيص، على الرغم من إنه قد يتم تقصير المدة المطلوبة إذا تم إستيفاء جميع متطلبات التشخيص وكانت الأعراض شديدة **(WHO,٢٠٢٣)**.

كما وضعت فى الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل (APA-٥TR): محكات تشخيصية وهى كالأتى :يتطلب تشخيص إضطراب ألعاب الإنترنت وجود خمسة أعراض أو أكثر من الأعراض التالية خلال العام الاخير :

١- الإنشغال بالألعاب **Preoccupation with gaming** .

٢- أعراض إنسحابية **Withdrawal symptoms** عند الإبتعاد عن الألعاب (الحزن والقلق والتهيج).

٣- التحمل **Tolerance**، والحاجة إلى قضاء المزيد من الوقت في الألعاب لإرضاء الرغبة.

٤- عدم القدرة على الحد من اللعب، بعد محاولات فاشلة لإنهاء الألعاب.

٥- فقدان الإهتمام بالأنشطة التي كان يتم التمتع بها سابقًا بسبب الألعاب.

٦- الإستمرار في اللعبة بالرغم من المشاكل الناتجة لها.

٧- خداع أفراد الأسرة أو غيرهم حول مقدار الوقت الذي يقضيه في اللعب.

٨- إستخدام الألعاب لتخفيف المزاج السلبي، مثل: الشعور بالذنب، أو اليأس.
٩- المخاطرة، التعرض للخطر أو فقدان وظيفة أو علاقة بسبب الألعاب **(APA,٢٠٢١:٧٩٥)**.

ولذلك تستند الباحثة في تصميم وبناء المقياس التشخيصي في هذه الدراسة على المحكات التشخيصية للدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل APA-٥TR بإعتباره أكثر تحديدًا ووضوحًا.

الأثار السلبية لإدمان ألعاب الإنترنت :

أثار سلوكية ونفسية :

١- الشعور بالوحدة والعزلة الإجتماعية والإكتئاب: بسبب نقص وجود إتصال شخصي مع الآخرين **(Darus& Luin ,٢٠٠٨)** .

٢- أعراض الإنسحابية: بما في ذلك مشاعر الغضب والتوتر والإكتئاب، عندما يتعذر الوصول إلى ألعاب الكمبيوتر .و التداعيات السلبية، بما في ذلك المبررات غير المنطقية، الكذب، ضعف الإنجاز، العزلة الاجتماعية، والإرهاق والتعب **(ko,٢٠١٤,١٧٨)** ، وهو أيضًا ما أكده كل من (pies ,٢٠٠٩ ، Ko et al ,٢٠٠٥ ، King et al,٢٠١٣) عند الإمتناع عن ممارسة ألعاب الأنترنت وعدم التحكم فى الرغبة الملحة للأفراد للممارسة ألعاب الإنترنت.

٣- القلق والمشاعر السلبية: ويذكرها (٢٠١٦) King et al عندالإمتناع عن ممارسة ألعاب الإنترنت لمدة ٤٨ ساعة بالنسبة للشباب الذين يعانون من هذا الإضطراب فيما يلى :

إعتقادات الأفراد حول ممارسة ألعاب الإنترنت بإنها تسبب لهم السعاده والراحه .

المشكلات السلوكية والمعرفية الناتجة عن ممارسة ألعاب الإنترنت مثل الحالات العاطفية والقلق والإكتئاب والعزلة الاجتماعية والملل ،كما أشار (٢٠١١,٥٩٤) Mentzoniان إدمان ألعاب الانترنت يؤدى الى مشكلات فى الصحة النفسية والبدنية والاجتماعية على سبيل المثال ، الارتباط بمستويات أقل من الرضا عن الحياة ، وزيادة القلق ، والمزيد من الإكتئاب في الحياة والمواقف اليومية) عدم أخذ وقت كافى من النوم بسبب إهدار أغلب الوقت في ألعاب الإنترنت، مما يستمر الأفراد فى ممارسة ألعاب الإنترنت دون الإحساس بالوقت، خداع أفراد الأسرة فى الوقت الذى يستغرقة فى ممارسة ألعاب الإنترنت.

أثار صحية وجسدية :

أ- الأرق والصداع النصفي، وإجهاد العينين بسبب تكرار استخدام الألعاب.

ب- قلة الإهتمام البدني، وعدم الإهتمام بالنظافة الشخصية.

ج- عدم الإهتمام بالأكل لمواصلة اللعب(**Darus& Luin ,٢٠٠٨**).

د- الإستخدام المفرط لألعاب الإنترنت المرتبط غالبًا بفقدان الإحساس بالوقت وإهمال الإحتياجات الأساسية للفرد (**ko,٢٠١٤,١٧٨**).

تسبب ألعاب الإنترنت أضرار صحيه تنعكس على خلايا المخ ، وتؤدى للإجهاد النفسى والعصبى ، كما تؤدى إلى الشعور بالام بالرسغ والرقبه واليد ، وفى أغلب الألعاب أشكالًا متنوعه من المسدسات والسيوف وألعاب الليزر التى تدمر وتضعف العصب البصرى من خلال الأشعة الصادرة منها والشعور بإحمرار العين ، فالضحية الأولى لهذه الألعاب هو الفرد (Caplan & Yee ,٢٠٠٩) .

ولذلك إتفق كل من (Griffiths et al,٢٠١٧, Hisam et al ,٢٠١٨ , Özçetin et al,٢٠١٩) ان يكون للألعاب أثارها السلبية بين بعض الأفراد إذا تم إستخدامها بشكل مفرط، ووجود إرتباط بين سلوك إدمان الألعاب والنتائج المتعلقة بالصحة البدنية (على سبيل المثال ، إنخفاض مستويات النشاط البدني ، وتدني جودة النوم ، وزيادة آلام اليد والرسغ)

أثار أكاديمية :

واشار (Anderson et al (٢٠١٧,٩٩٠ ان الطلاب الأكثر ممارسة لألعاب الإنترنت هم الذين يحصلون على معدلات أكاديمية أقل من غيرهم ، ويحصلون على تقيمات سلبية من قبل معلميهم مقارنة بغيرهم ممن لا يمارسون العاب الانترنت .

أثار إجتماعية :

التفكك الأسرى بسبب قضاء وقت أطول في اللعب(**Darus& Luin ,٢٠٠٨**)والتحمل، بما في ذلك الحاجة إلى المزيد من برامج الألعاب، وتزايد عدد ساعات الإستخدام (**ko,٢٠١٤,١٧٨**).

ولذلك اتفق كل من (Griffiths et al,٢٠١٧ , Hisam et al ,٢٠١٨ , Özçetin et al,٢٠١٩) ان يكون للألعاب أثارها السلبية بين بعض الأفراد إذا تم إستخدامها بشكل مفرط،

ووجود إرتباط بين سلوك إدمان الألعاب والنتائج المتعلقة بالصحة الإجتماعية (على سبيل المثال ، الإرتباط الإيجابي بالرهاب الاجتماعي والشعور بالوحدة) .

دراسات سابقة :

قام (٢٠٠٩) Lemmens et al **بإعداد مقياس** إدمان الكمبيوتر وألعاب الفيديو ويتكون المقياس من سبعة أبعاد أساسية البعد الاول :الصمت أوالسمة البارزة والبعد الثانى التحمل والبعد الثالث تعديل المزاج والبعد الرابع الإنتكاس و البعد الخامس الإنسحاب والبعد السادس الصراع و البعد السابع المشكلات ويتكون المقياس فى صورته النهائية من ٢١ بندًا تقابلها ثلاث إختيارات هى (دائما – أحيانا – أبدا) ، وتصحح الإجابة ب (٣،٢،١) الإنترنت و تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس بإستخدام عينة من ٣٢٥ طالبًا وطالبة مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام.

وأعد (٢٠١٦) king & Delfabbro مقياس إدراك العاب الانترنت ويتكون المقياس من اربعة ابعاد ، البعد الاول : المبالغة فى تقدير مكافأت الالعاب ،البعد الثانى : قواعد صارمة غير قابلة للتكييف حول الالعاب ، البعد الثالث: ممارسة معتقدات احترام الذات ،البعد الرابع: اللعب من أجل الهوية الاجتماعية ، ويتكون المقياس من ٢٤ بندًا يقابلها ثلاث استجابات ٠ :*لا أوافق* ، ١ :*موافق* و ٢ :*موافق بشدة* .يشير الاتفاق إلى وجود إدراك إشكالي، كما تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس بإستخدام عينة من ٨٢٤ (٤٠٢ طالبًا و٤٢٢ وطالبة) مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام .

بينما أعدت سحر مختار (٢٠١٦) مقياس إدمان الانترنت و تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس باستخدام عينة من ٢٠٠ طالبًا وطالبة مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام وتكون المقياس من خمسة ابعاد أساسية ويتضمن المقياس٥٠ بندًا ، البعد الاول : السيطرة او البروز ، البعد الثانى : التحمل ، البعد الثالث :الاعراض الانسحابية البعد الرابع : الصراع ، البعد الخامس : الانتكاس .

وأعدت كوثر شعبان(٢٠١٨) مقياس ادمان شبكات التواصل الاجتماعى يتكون المقياس من ثلاثة ابعاد وهما البعد الاول : دوافع استخدام شبكات التواصل الاجتماعى ،البعد الثانى :مظاهر ادمان شبكات التواصل الاجتماعى ،البعد الثالث : اثار ادمان شبكات التواصل

الاجتماعى، ويتكون المقياس من ثلاثة وثلاثون بندًا و تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس بإستخدام عينة من ٥٧ طالبًا وطالبة مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام .

وأما Wong et al (٢٠٢٠) فقد أعد مقياس الإدمان على وسائل التواصل الاجتماعى ويتكون المقياس من ستة أبعاد أساسية للإدمان البعد الاول :البروز والبعد الثانى :تعديل المزاج والبعد الثالث :التحمل والبعد الرابع :الإنسحاب والبعد الخامس :الصراع والبعد السادس :الانتكاس و تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس بإستخدام عينة من ٣٠٠ طالبًا وطالبة تتراوح أعمارهم بين ١٨ و ٢٤ عامًا مما يؤكد أن المقياس صالح للإستخدام .

تعقيب على دراسات سابقة :

يتضح من العرض السابق للدراسات ندرة فى الدراسات العربية ،وقد سعت الباحثة للإستفادة من هذه الدراسات والأطر النظرية لإضطراب ألعاب الإنترنت فى تصميم مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب ، مما قد يفتح المجال أمام الباحثين لوضع برامج إرشادية وعلاجية لعلاج اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب .

الهدف من المقياس :قياس مستوى إضطراب ألعاب الإنترنت لدى الشباب .

خطوات إعداد مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت :

-تم بناء وتصميم المقياس بعد الإطلاع على العديد من المصادر وخصوصًا المعايير العالمية فى مجال الطب النفسى وعلم النفس الصادرة عن كل من منظمة الصحة العالمية (ICD – ١١) والدليل التشخيصى والاحصائى للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل (DSM-٥TR).

قامت الباحثة بالاطلاع على الاطار النظرى والدراسات السابقة العربية والاجنبية المتعلقة بمتغير إضطراب ألعاب الإنترنت.

قامت الباحثة بالاستفادة من مجموعة من المقاييس فى هذا المجال من أجل تحديد أبعاد المقياس الحالى من أجل إعداد مقياس جيد يسمح للدراسه بتحقيق أهدافها ومن أهم المقاييس التى تم الإستناد إليها ما يلى

جدول ١ *المقاييس المرجعيه التى أطلعت عليها الباحثه*

م	إسم المقياس	معد المقياس والسنة	أبعاد المقياس
١	مقياس إدمان الكمبيوتر وألعاب الفيديو **Computer and video game addiction scale**	Lemmens et al ,٢٠٠٩	يتكون المقياس من سبعة ابعاد أساسية ويتضمن ٢١ عبارة : -البعد الاول :الصمت اوالسمة البارزة البعد الثانى :التحمل البعد الثالث :تعديل المزاج البعد الرابع :الإنتكاس البعد الخامس :الإنسحاب البعد السادس :الصراع البعد السابع :المشكلات
٢	**مقياس إدمان الانترنت**	**سحر مختار ،٢٠١٦**	يتكون المقياس من خمسة أبعاد أساسية ويتضمن ٥٠ عبارة البعد الاول : السيطرة او البروز البعد الثانى : التحمل البعد الثالث :الاعراض الانسحابية البعد الرابع : الصراع البعد الخامس : الانتكاس
٣	**مقياس الادمان على وسائل التواصل الاجتماعى** **Social media addiction scale**	**Wong et al ,٢٠٢٠**	يتكون المقياس من ستة أبعاد أساسية للإدمان: البعد الاول :البروز البعد الثانى :تعديل المزاج البعد الثالث :التحمل البعد الرابع :الانسحاب البعد الخامس :الصراع البعد السادس :الانتكاس
٤	**مقياس ادمان شبكات التواصل الاجتماعى**	**كوثر شعبان،٢٠١٨**	يتكون المقياس من ثلاثة وثلاثون عبارة وتضم ثلاثة ابعاد :البعد الاول : دوافع استخدام شبكات التواصل الاجتماعى البعد الثانى :مظاهر ادمان شبكات التواصل الاجتماعى البعد الثالث اثار ادمان شبكات التواصل الاجتماعى
٥	**مقياس إدراك العاب الانترنت** **Internet Gaming Cognition Scale**	King ٢٠١٦ , & Delfabbro	يتكون المقياس من ٢٤ عبارة ويتكون من اربعة ابعاد : البعد الاول : المبالغة فى تقدير مكافأت الالعاب البعد الثانى : قواعد صارمة غير قابلة للتكييف حول الالعاب البعد الثالث: ممارسة معتقدات احترام الذات البعد الرابع: اللعب من أجل الهوية الاجتماعية

-وصف مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت :

بعد الإطلاع على الأطر النظرية وخصوصًا المعايير العالمية فى مجال الطب النفسى وعلم النفس الصادرة عن كل من منظمة الصحة العالمية (ICD -١١) والدليل التشخيصى والإحصائى للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل (DSM-٥TR)والمقاييس المتاحة ، تم تصميم مقياس إضطراب ألعاب الإنترنت والمكون من (٤٠) بندًا تقيس مستوى اضطراب ألعاب الانترنت، موزعة على (٨) أبعاد رئيسية وتحت كل بعد (٥) بنود توضح هذا البعد ، وتكونت الخصائص السيكومترية للمقياس من ٢٠٠ طالبًا وطالبة من الشباب ،وفى ضوء تبنى الباحثه للمحكات التشخيصية للدليل التشخيصى والإحصائى للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل (DSM-٥TR) ،تم إختيار الباحثة ثمانية أبعاد وهى كالتالى:

١- الإنشغال بالألعاب **Preoccupation with gaming**

تعرفه الباحثة بأنه سلوك بيندمج فيه الفرد فى إنشغاله بالألعاب مما يؤدى إلى ضياع الوقت بسبب إنشغاله بالألعاب.

٢ -الأعراض الإنسحابية **Withdrawal symptoms**

تعرفها الباحثة: سلوك غير سوى عند الإبتعاد عن الألعاب ويتمثل فى مشاعر الحزن والقلق وعدم الإستقرار والتهيج.

٣-التحمل **Tolerance**

تعرفه الباحثة:بأنه سلوك يقوم به الفرد ويتمثل فى حاجته إلى قضاء المزيد من الوقت في الألعاب لإرضاء الرغبة رغم ما يعتريه من أجواء وتعب ومشقة.

٤-فقدان الإهتمام بالأنشطة :

تعرفها الباحثة: بأنه فقدان الإهتمام بالأنشطة التي كان الفرد يتمتع بها سابقًا بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت.

٥-العناد :

تعرفه الباحثة: الإستمرار في ممارسة ألعاب الإنترنت على الرغم من الخسائر.

٦-الخداع :

تعرفه الباحثة:بأنه خداع الأسره فيما يتعلق بالوقت الذى يقضيه فعليًا فى اللعب .

٧-الحالة المزاجية :

تعرفه الباحثة:هو إنشعال الفرد بألعاب الإنترنت للهروب من المشاعر السلبية وعدم مواجهتها.

٨- **المخاطرة:**

_تعرفها الباحثة: بأنها التعرض لفقدان علاقة أو ضعف التحصيل الدراسى بسبب الإنشغال بممارسة ألعاب الإنترنت .

- **تعليمات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت :**

قامت الباحثة بوضع التعليمات المناسبة للمقياس، وطلبت الباحثة من كل طالب /ة وضع علامة (/) اما العبارة المناسبة بناء على اختيار واحدة من ثلاثة بدائل وهى (نادراً ،أحياناً ، غالبًا).

- **طريقة تصحيح المقياس :**

تكون المقياس من ٨ أبعاد وتتمثل فى ٤٠ بندًا وكل بعد من أبعاد المقياس ٥ بنود ووضحت الباحثة طريقة تصحيح المقياس على البدائل (نادراً ،أحياناً ، غالبًا) وهى كالتالى (١ ،٢ ،٣).

وذلك تتراوح الدرجة على المقياس من (٤٠ – ١٢٠)، تعتبر الدرجة من (٤٠ – ٨٤) درجة منخفضة ، ومن (٨٥– ١٠٣) درجة متوسطه ، ومن(١٠٤– ١٢٠) درجة مرتفعة على المقياس .

جدول ٢

الصورة النهائية لمقياس إضطراب ألعاب الإنترنت

م	البند	غالبًا	أحيانًا	نادرًا
١	أنشغل بألعاب الإنترنت.			
٢	أفتقد القدرة على التحكم فى الوقت الذى أقضيه على ألعاب الإنترنت.			
٣	إنشغالى بألعاب الانترنت يؤثر على ممارسة مهامى اليومية			
٤	أحتاج إلى قضاء فترات متزايدة من الوقت فى ممارسة ألعاب الإنترنت			
٥	أنشغل بممارسة ألعاب الإنترنت عن ممارسة مهاراتى الحياتية			
٦	أشعر بالإكتئاب عند توقفى عن ممارسة ألعاب الإنترنت .			
٧	أشعر بالقلق عندما أبعد عن ممارسة ألعاب الإنترنت .			
٨	عندما أمتنع عن ممارسة اللعب على الإنترنت أشعر بالملل.			
٩	ينتابنى العصبية الشديدة عندما أمتنع عن ممارسة ألعاب الإنترنت.			
١٠	أشعر بالحزن عند الإبتعاد عن ممارسة ألعاب الإنترنت.			
١١	أسهر لساعات متأخرة دون الشعور بالوقت عند ممارسة ألعاب الإنترنت			
١٢	تتزايد الساعات التى أقضيها فى ممارسة ألعاب الإنترنت .			
١٣	يؤثر ممارستى لألعاب الإنترنت على إنتظامى الدراسى .			
١٤	تقل الأوقات التى أمارس فيها أنشطة غير الألعاب .			
١٥	تفشل محاولاتى فى تحديد وقت ممارسة ألعاب الإنترنت .			
١٦	أستمتع بممارسة ألعاب الإنترنت أكثر من أى نشاط أخر.			
١٧	يطغى إهتمامى بألعاب الأنترنت على الإهتمام بنفسى .			
١٨	اشعر بإحتياجى لأوقات أطول فى ممارسة ألعاب الإنترنت من المشاركات الأسرية مع عائلتى.			
١٩	أستمتع بممارسة ألعاب الإنترنت أكثر من الخروج مع الأصدقاء			
٢٠	أفضل ممارسة ألعاب الإنترنت على الذهاب إلى النادى .			
٢١	أشعر بالتعب الجسدى عند ممارسة ألعاب الإنترنت ومع ذلك أستمر.			
٢٢	أشعر بالتوتر بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت لفترات طويلة.			
٢٣	أنفعل بسرعة عند إمتناعى عن ممارسة ألعاب الإنترنت			
٢٤	تؤثر ممارسة ألعاب الإنترنت سلبًا على نواحى هامة فى حياتى			

٢٥	أمتنع عن النوم لفترات طويلة لممارسة ألعاب الإنترنت
٢٦	أتمرد على أوامر الوالدين بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت.
٢٧	كذبت على الوالدين فى الوقت المسموح فى ممارسة ألعاب الإنترنت .
٢٨	أخبر عائلتى بانى أنام ولكن أتوجه إلى ممارسة ألعاب الانترنت
٢٩	أضطر التأخير فى بعض المهام الضرورية لإندماجى فى اللعب
٣٠	أتظاهر بحضور المحاضرات أون لاين بينما أمارس ألعاب الإنترنت.
٣١	أتوجه لممارسة ألعاب الإنترنت عندما أشعر بالضيق أو الحزن
٣٢	أنسى أى ضغوط او مشاكل عندما امارس ألعاب الإنترنت .
٣٣	أحاول الهروب من المشاعر السلبية بممارستى لألعاب الإنترنت
٣٤	أذهب لممارسة ألعاب الإنترنت عند مشاجرتى مع غيرى .
٣٥	أستمتع بممارسة ألعاب الإنترنت لفترات طويلة.
٣٦	أستمتع بممارسة ألعاب الإنترنت عن المشاركة فى المناسبات العائلية.
٣٧	أخسر علاقاتى مع أصدقائى بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت لساعات طويلة.
٣٨	افقد التركيز فى الدراسة بسبب كثرة ممارسة العاب الانترنت
٣٩	أفقد القدرة على إهتمامى الشخصى بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت.
٤٠	أجد صعوبة فى تكوين صداقات جديدة بسبب إنشغالى بممارسة ألعاب الانترنت.

الخصائص السيكومترية للمقياس: للتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس إتبعت الباحثة الإجراءات التاليه :

أولًا :الإتساق الداخلى لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت :

تم حسابه عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين البند والدرجة الكلية للبعد الذى ينتمى إليه والجدول التالى (٣) يوضح هذه المعاملات:

جدول ٣

الاتساق الداخلي لعبارات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت (ن = ٢٠٠)

الانشغال المفرط بالألعاب		الأعراض الإنسحابية		التحمل		فقدان الاهتمام بالأنشطة	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	**٥٧.٠	٦	**٦٣.٠	١١	**٧٥.٠	١٦	**٥٧.٠
٢	**٤٩.٠	٧	**٠,٥٨	١٢	**٦٩.٠	١٧	**٠,٥٣
٣	**٥٨.٠	٨	**٠,٤٦	١٣	**٥٨.٠	١٨	**٠,٥٧
٤	**٤٩.٠	٩	**٠,٥٩	١٤	**٥١.٠	١٩	**٠,٥٩
٥	**٦١.٠	١٠	**٥١.٠	١٥	**٥٧.٠	٢٠	**٠,٦٤
العناد		الخداع		الحالة المزاجية		المخاطرة	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
٢١	**٦٩.٠	٢٦	**٠,٦٤	٣١	**٠,٦٣	٣٦	**٠,٦٥
٢٢	**٦١.٠	٢٧	**٠,٥١	٣٢	**٠,٦٤	٣٧	**٠,٥٢
٢٣	**٦٥.٠	٢٨	**٠,٦٢	٣٣	**٠,٥١	٣٨	**٠,٧٣
٢٤	**٥٦.٠	٢٩	**٠,٥٢	٣٤	**٠,٦٢	٣٩	**٠,٧٨
٢٥	**٦٧.٠	٣٠	**٠,٦١	٣٥	**٠,٥٢	٤٠	**٠,٦٣

**** دال عند مستوى دلالة ٠,٠١**

يتضح من جدول (٣) أن جميع مفردات أبعاد المقياس كانت دالة عند مستوى ٠,٠١ ، و الذى يؤكد الاتساق الداخلي للمقياس، كما تم حساب الارتباط بين الأبعاد الفرعية و الدرجة الكلية للمقياس و كانت النتائج كما بالجدول التالي:

جدول ٤

يوضح معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت(ن= ٢٠٠)

البعد	معامل الارتباط
الانشغال المفرط بالألعاب	**٧٥.٠
الأعراض الإنسحابية	**٧٩.٠
التحمل	**٨١.٠
فقدان الاهتمام بالأنشطة	**٨٥.٠
العناد	**٨٣.٠
الخداع	**٨٠.٠
الحالة المزاجية	**٨١.٠
المخاطرة	**٨٤.٠

** دالة عند ٠,٠١

ويتضح من جدول (٤) أن الأبعاد تتسق مع المقياس ككل حيث تتراوح معاملات الارتباط بين: (٧٥.٠- ٨٥.٠) وجميعها دالة عند مستوى(٠,٠١) مما يشير إلى أن هناك اتساقا بين جميع أبعاد المقياس ، وأنه بوجه عام صادق فيقاس ما وضع لقياسه.

ثانيًا :الصدق العاملى التوكيدى لمقياس إضطراب ألعاب الإنترنت :

وتم إختيار الصدق العاملى التوكيدى لمناسبته لطبيعة المقياس حيث تم إعداده وفقًا لمعايير الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات النفسية والعقلية الإصدار الخامس المعدل (DSM-٥TR) ، **مؤشرات صدق البنية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت:** قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت باستخدام التحليل العاملى التوكيدى عن طريق برنامج AMOS٢٠،و يوضح جدول (٢) معاملات الانحدار المعيارية وغير المعيارية وأخطاء القياس و النسبة الحرجة و مستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على أبعاد مقياس اضطراب ألعاب الانترنت:

جدول ٥

تشبعات مفردات أبعاد مقياس اضطراب ألعاب الانترنت باستخدام التحليل العاملى التوكيدى

البعد	المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
الانشغال المفرط بالألعاب	٥	٠,٥٧	١,٢	٠,١٦	٧,٢٩	٠,٠١
	٤	٠,٥٩	١,١٣	٠,١٥	٧,٤٣	٠,٠١
	٣	٠,٦	١,٢٥	٠,١٧	٧,٥٥	٠,٠١
	٢	٠,٦٥	٠,٩٧	٠,١٢	٧,٩٢	٠,٠١
	١	٠,٥٧	١	–	–	–
الأعراض الإنسحابية	١٠	٠,٥٧	١	٠,١٣	٧,٥١	٠,٠١
	٩	٠,٦	١,٠٩	٠,١٤	٧,٨٣	٠,٠١
	٨	٠,٥٢	٠,٩٩	٠,١٤	٦,٩٧	٠,٠١
	٧	٠,٦١	١,١٣	٠,١٤	٧,٨٩	٠,٠١
	٦	٠,٦	١	–	–	–
التحمل	١٥	٠,٦٣	١,٠٥	٠,١٢	٨,٤٤	٠,٠١
	١٤	٠,٧٤	١,١٩	٠,١٢	٩,٧	٠,٠١
	١٣	٠,٦	١,٠٨	٠,١٣	٨,٠٨	٠,٠١
	١٢	٠,٧٥	١,١٥	٠,١٢	٩,٧٧	٠,٠١
	١١	٠,٦٥	١	–	–	–
	٢٠	٠,٦٨	١,٢١	٠,١٥	٨,٠٦	٠,٠١

فقدان الاهتمام بالأنشطة	١٩	٠,٥٦	٠,٩٦	٠,١٤	٧,٠٦	٠,٠١
	١٨	٠,٦٥	١,٢٢	٠,١٦	٧,٨٢	٠,٠١
	١٧	٠,٧٢	١,٤١	٠,١٧	٨,٣٧	٠,٠١
	١٦	٠,٥٦	١	–	–	–
العناد	٢٥	٠,٧١	١,٢٦	٠,١٢	١٠,٤٢	٠,٠١
	٢٤	٠,٥٨	١,٠٩	٠,١٣	٨,٤٨	٠,٠١
	٢٣	٠,٦٣	١,١٥	٠,١٢	٩,٢٤	٠,٠١
	٢٢	٠,٥٥	٠,٧٥	٠,٠٩	٨,٠٨	٠,٠١
	٢١	٠,٧٣	١	–	–	–
الخداع	٣٠	٠,٥٢	١,١٢	٠,١٦	٧,٢٣	٠,٠١
	٢٩	٠,٥٥	١,٠٨	٠,١٤	٧,٥	٠,٠١
	٢٨	٠,٦٣	١,٢١	٠,١٤	٨,٥١	٠,٠١
	٢٧	٠,٦٧	٠,٩٤	٠,١	٩,٠١	٠,٠١
	٢٦	٠,٦٥	١	–	–	–
الحالة المزاجية	٣٥	٠,٦٢	١,٠٤	٠,١٣	٨,١٦	٠,٠١
	٣٤	٠,٦٩	١,٢	٠,١٤	٨,٨٨	٠,٠١
	٣٣	٠,٤٥	٠,٨٩	٠,١٤	٦,٢٢	٠,٠١
	٣٢	٠,٧٧	١,٢٧	٠,١٣	٩,٧٣	٠,٠١
	٣١	٠,٦٣	١	–	–	–
المخاطرة	٤٠	٠,٥٦	٠,٧٤	٠,٠٩	٨,١٧	٠,٠١
	٣٩	٠,٧٦	١	٠,٠٩	١١,٥٥	٠,٠١
	٣٨	٠,٦٥	٠,٨٥	٠,٠٩	٩,٧١	٠,٠١
	٣٧	٠,٦٥	٠,٧١	٠,٠٧	٩,٦٨	٠,٠١
	٣٦	٠,٧٨	١	–	–	–

يتضح من جدول (٥) أن جميع مفردات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت كانت دالة عند مستوى ٠,٠١، و قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لأبعاد مقياس **اضطراب ألعاب الانترنت.**

ويوضح جدول (٦) مؤشرات صدق البنية لمقياس **اضطراب ألعاب الانترنت:**

جدول ٦

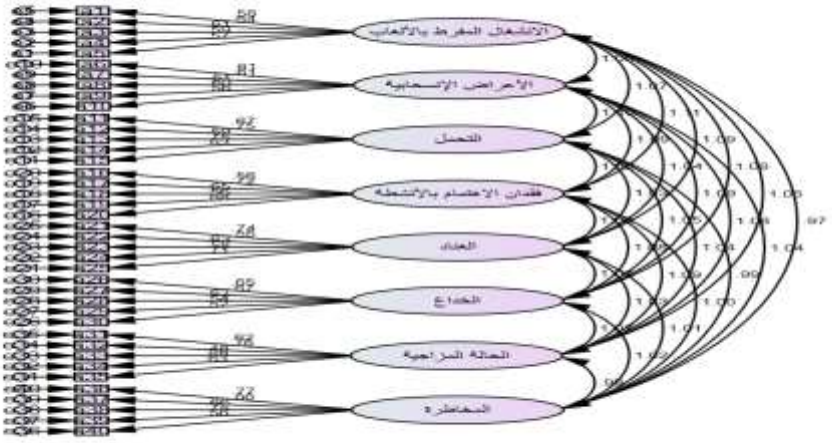
مؤشرات صدق البنية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت

المؤشر	القيمة	المدى المثالي
Chi-square(CMIN)	٢٤٨٧,٦٣	
مستوى الدلالة	٠,٠٠(دالة عند ٠,٠١)	
DF	٩٠٩	
CMIN/DF	٢,٧٣	أقل من ٥
GFI	٠,٩٠	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
NFI	٠,٩٢	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
IFI	٠,٩٢	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
CFI	٠,٩٣	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أالتى تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
RMSEA	٠,٠٨	من (صفر) إلى (٠,١): القيمة القريبة من الصفر تشير إلى مطابقة جيدة للنموذج.

يتضح من جدول (٦) أن مؤشرات النموذج جيدة حيث كانت قيمة χ^2 للنموذج = ٢٤٨٧,٦٣ بدرجات حرية = ٩٠٩ وهى دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١، و كانت النسبة بين قيمة χ^2 إلى درجات الحرية = ٢,٧٣ ، ومؤشرات حسن المطابقة (GFI= ٠,٩٠، NFI= ٠,٩٢ ، IFI= ٠,٩٢، CFI= ٠,٩٣ ، RMSEA= ٠,٠٨) ، مما يدل على وجودة مطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت. ويمكن توضيح نتائج التحليل العاملى التوكيدى لبنية اضطراب ألعاب الانترنت من خلال الشكل التالى

شكل ١

البناء العاملى لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت



ثالثًا ثبات المقياس :قامت الباحثة بحساب ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ لأبعاد المقياس و المقياس ككل والجدول التالي يوضح معاملات الثبات:

جدول ٧

يوضح ثبات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت بطريقة ألفا كرونباخ (ن= ٢٠٠)

البعد	معامل ألفا كرونباخ
الانشغال المفرط بالألعاب	٧١.٠
الأعراض الإنسحابية	٧٣.٠
التحمل	٧٤.٠
فقدان الاهتمام بالأنشطة	٧٣.٠
العناد	٧٠.٠
الخداع	٧٥.٠
الحالة المزاجية	٧٢.٠
المخاطرة	٧١.٠
المقياس ككل	٨٣.٠

يتضح من الجدول السابق (٧) أن جميع معاملات الثبات مرتفعة والذى يؤكد ثبات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت ، ومن ثم يمكن إستخدام المقياس والإطمئنان لنتائجه بإعتباره أداه تشخيصية تتميز بصدق وثبات مرتفعين، بالإضافه لكونه يحظى بتماسك داخلى سواء من حيث العلاقة بين الدرجة الكلية والأبعاد أو الأبعاد والدرجة الكلية .

المراجع :

أولًا : المراجع العربيه

١- سحر مختار محمد مرسى(٢٠١٦) إدمان الإنترنت وعلاقته بضغوط الحياة لدى عينة من طلبة الدراسات العليا ، *رسالة ماجستير* ، كلية التربية ، قسم الصحة النفسية والارشاد النفسى ، جامعة عين شمس .

٢- علياء سامى عبد الفتاح (٢٠٠٩) *الانترنت والشباب دراسة فى اليات التفاعل الاجتماعى* ، القاهره ،دار العالم العربى.

٣- كوثر شعبان ابراهيم العبيدانى (٢٠١٨) فاعلية برنامج إرشادي جمعي سلوكي عقلاني انفعالي في خفض مستوى إدمان شبكات التواصل الاجتماعي لدى طالبات الحلقة الثانية بسلطنة عمان،*رسالة ماجستير* ، كلية التربية ، قسم الصحة النفسية والارشاد النفسى ، جامعة عين شمس.

ثانياً : المراجع الأجنبية

٤- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... & Petrescu, P. (٢٠١٧). Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and social psychology bulletin*, *43*(٧), ٩٨٦-٩٩٨.

٥- APA, American Psychiatric Association, D., & American Psychiatric Association. (٢٠٢١). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5 TR* (Vol. ٥, No. ٥). Washington, DC: American psychiatric association.

٦- Caplan, S., Williams, D., & Yee, N. (٢٠٠٩). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in human behavior*, *25*(٦), ١٣١٢-١٣١٩.

٧- Darus, S., & Luin, H. W. (٢٠٠٨). Investigating Teachers' use of Computers In Teaching English: A Case Study. *Teaching English with Technology*, *8*(١).

٨- Faulkner, G., Irving, H., Adlaf, E. M., & Turner, N. (٢٠١٥). Subtypes of adolescent video gamers: A latent class analysis. International Journal of Mental Health and Addiction, ١٣, ١-١٨.

٩- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (٢٠١١). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health,

academic and social problems. *Journal of psychiatric research, 45*(١٢), ١٥٧٣-١٥٧٨.

١٠- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (٢٠١٣). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction, 108*(٣), ٥٩٢-٥٩٩.

١١- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & de Gortari, A. B. O. (٢٠١٧). Videogames as therapy: an updated selective review of the medical and psychological literature. *International Journal of Privacy and Health Information Management (IJPHIM), 5*(٢), ٧١-٩٦.

١٢- Hisam, A., Mashhadi, S. F., Faheem, M., Sohail, M., Ikhlaq, B., & Iqbal, I. (٢٠١٨). Does playing video games effect cognitive abilities in Pakistani children?. *Pakistan journal of medical sciences, 34*(٦), ١٥٠٧.

١٣- Humphreys, G. (٢٠١٩). Sharpening the focus on gaming disorder. *World Health Organization. Bulletin of the World Health Organization, 97*(٦), ٣٨٢-٣٨٣.

١٤- Kardefelt-Winther, D. (٢٠١٤). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in human behavior, 31*, ٣٥١-٣٥٤.

١٥- Kardefelt-Winther, D. (٢٠١٤). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior, 31*, ١١٨-١٢٢.

١٦- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (٢٠١٤). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical psychology review, 34*(٤), ٢٩٨-٣٠٨.

١٧- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (٢٠١٦). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of abnormal child psychology, 44*, ١٦٣٥-١٦٤٥.

١٨- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (٢٠١٣). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review, 33*(٣), ٣٣١-٣٤٢.

١٩- King, D. L., Kaptsis, D., Delfabbro, P. H., & Gradisar, M. (٢٠١٦). Craving for Internet games? Withdrawal symptoms from an ٨٤-h abstinence from massively multiplayer online gaming**.** *Computers in Human Behavior, 62*, ٤٨٨-٤٩٤.

٢٠- Ko, C. H. (٢٠١٤). Internet gaming disorder. Current Addiction Reports, ١(٣), ١٧٧-١٨٥.

٢١- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (٢٠٠٥). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, *193*(٤), ٢٧٣-٢٧٧.

٢٢- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, S. H., Wang, P. W., Chen, C. S., & Yen, C. F. (٢٠١٤). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-٥ among young adults in Taiwan. *Journal of psychiatric research*, *53*, ١٠٣-١١٠.

٢٣- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (٢٠٠٩). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, *12*(١), ٧٧-٩٥.

٢٤- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (٢٠١١). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, *14*(١٠), ٥٩١-٥٩٦.

٢٥- Mills, D. J., & Allen, J. J. (٢٠٢٠). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, *105*, ١٠٦٢٠٩.

٢٦- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (٢٠١٩). 'Blue Whale Challenge': A game or crime?. *Science and engineering ethics*, *25*, ٢٨٥-٢٩١.

٢٧- Özçetin, M., Gümüştaş, F., Çağ, Y., Gökbay, İ. Z., & Özmel, A. (٢٠١٩). The relationships between video game experience and cognitive abilities in adolescents. *Neuropsychiatric disease and treatment*, ١١٧١-١١٨٠.

٢٨- Peters, C. S., & Malesky Jr, L. A. (٢٠٠٨). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. CyberPsychology & Behavior, ١١(٤), ٤٨١-٤٨٤.

٢٩- Pies, R. (٢٠٠٩). Should DSM-V designate "Internet addiction" a mental disorder?. *Psychiatry (Edgmont)*, *6*(٢), ٣١.

٣٠- Vukosavljevic-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (٢٠١٥). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, *33*, ٣٨٧-٤٠٥.

٣١- WHO, WORLD HEALTH ORGNAIZATION , International Classification of Diseases (ICD-١١) Version :٠١/٢٠٢٣, https://icd.who.int/browse١١/lm/en#/http%٣A%٢F%٢Fid.who.int%٢Ficd%٢Fentity%٢F١٤٤٨٥٩٧٢٣٤.

٣٢- Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., ... & Lin, C. Y. (٢٠٢٠). Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress. *International journal of environmental research and public health*, *17*(٦), ١٨٧٩.

٣٣- Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (٢٠١٩). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition**.** Aggressive behavior, ٤٥(٦), ٦٦٢-٦٧٠.

٣٤- Yu, Y., Mo, P. K., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. (٢٠٢١). Why is Internet gaming disorder more prevalent among Chinese male than female adolescents? The role of cognitive mediators. *Addictive Behaviors*, *112*, ١٠٦٦٣٧.

٣٥- Yuan, K., Cheng, P., Dong, T., Bi, Y., Xing, L., Yu, D., ... & Tian, J. (٢٠١٣). Cortical thickness abnormalities in late adolescence with online gaming addiction. *PloS one*, *8*(١), e٥٣٠٥٥.

٣٦- Yuh, J. (٢٠١٨). Aggression, social environment, and Internet gaming addiction among Korean adolescents. *Social Behavior and Personality: an international journal*, *46*(١), ١٢٧-١٣٨.