الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين

أ.م.د/ إيمان لطفي إبراهيم
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي المساعد
كلية التربية - جامعة عين شمس

د/ أشرف محمد عبد الحليم
مدرس الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية- جامعة عين شمس

أ. فاطمة عبد الكريم معوض متولي
باحثة ماجستير قسم الصحة النفسية
كلية التربية- جامعة عين شمس

مستخلص البحث:

هدفت الدراسة الحالية إلي التحقق من الكفاءة السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، وقد تكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) طالبًا وطالبةً من طلاب المرحلة الثانوية، وتراوحت أعمارهم بين (١٥-١٧) عامًا بمتوسط عمرى (١٦,٠٧) وانحراف معياري(١,١١)، وتكون المقياس من(٦٣) عبارة موزعة على الابعاد التالية (البعد الاجتماعي والبعد النفسي والبعد الاقتصادي)، وقد تم التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس باستخدام الصدق والاتساق الداخلي عن طريق حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبُعد بواسطة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروفة اختصارًا بـSpss V.22 ، واستخدام طريقة معامل ألفا لكرونباخ وطريقة التجزئة النصفية للتحقق من ثبات المقياس، وقد أسفرت النتائج عن تمتع المقياس بدرجة عالية من الصدق والثبات، مما يعني أنه صالح للتطبيق لأغراض البحث العلمي فيما بعد/ مستقبلًا/ في البحوث التالية.

الكلمات المفتاحية: الخصائص السيكومترية، إدمان الألعاب الإلكترونية، المراهقة.

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين

أ.م.د/ إيمان لطفي إبراهيم
أستاذ الصحة النفسية والإرشاد النفسي المساعد
كلية التربية – جامعة عين شمس

د/ أشرف محمد عبد الحليم
مدرس الصحة النفسية والإرشاد النفسي
كلية التربية- جامعة عين شمس

أ. فاطمة عبد الكريم معوض متولي
باحثة ماجستير قسم الصحة النفسية
كلية التربية- جامعة عين شمس

مقدمة:

في ظل التطور التكنولوجي المتسارع، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الملايين حول العالم، ولا سيما فئة المراهقين. فبينما توفر هذه الألعاب فرصًا للترفيه والتواصل وتطوير بعض المهارات المعرفية، فإن الاستخدام المفرط لها قد يتحول إلى سلوك إدماني له تبعاته السلبية على الصحة النفسية والاجتماعية والأكاديمية للفرد، وقد انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدًا في العالم بأثره، فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في كثير من الأوقات حديث الساعة وخاصة بين المراهقين، وأصبحت وسيلة للمراهقين لقضاء أوقات فراغهم، كما شهدت صناعة الألعاب الإلكترونية نموًا هائلاً في العقود الأخيرة، لتصبح جزءًا لا يتجزأ من حياة العديد من الأشخاص حول العالم، وخاصة فئة الشباب والمراهقين (Granic et al., 2014:66). فبالإضافة إلى كونها مصدرًا للترفيه والتفاعل الاجتماعي، يمكن أن توفر الألعاب الإلكترونية تجارب غامرة ومحفزة تعمل على جذب المستخدمين لساعات طويلة (Ryan et al., 2006:345). ومع هذا الانتشار الواسع، ظهرت مخاوف متزايدة بشأن الجوانب السلبية المحتملة لهذه الأنشطة، وعلى رأسها ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية. (Griffiths, 2005:191)

وقد أشارت عديد من الدراسات إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط بمجموعة متنوعة من المشكلات النفسية والاجتماعية والصحية. فعلى سبيل المثال، ارتبط الإفراط في ممارسة الألعاب بمستويات أعلى من الاكتئاب والقلق والتوتر (Cho et al., 2014 & Kuss et al., 2012)، بالإضافة إلى مشاكل في النوم والعلاقات الاجتماعية والأداء الأكاديمي أو المهني. (Charlton et al., 2007 &Anderson et al., 2017)

علاوة على ذلك، يمكن أن يؤدي الإدمان إلى سلوكيات قهرية وصعوبات في الانسحاب عند محاولة التقليل من اللعب أو التوقف عنه (Griffiths et al., 2016).

ونظرًا للتأثيرات المحتملة لإدمان الألعاب الإلكترونية على الأفراد والمجتمع، فقد حظي هذا الموضوع باهتمام متزايد من الباحثين والأكاديميين في مختلف التخصصات. وقد تركزت العديد من الدراسات على فهم العوامل التي تساهم في تطور الإدمان، وتقييم انتشاره بين الفئات العمرية المختلفة، واستكشاف الآثار السلبية المرتبطة به، وتطوير أدوات لتقييمه وتشخيصه (Khazaal et al., 2016 ;Pontes et al., 2015).

مشكلة البحث:

علي الرغم من توافر عدد من المقاييس العربية التي تناولت إدمان الألعاب لدى عينات مختلفة إلا أنه لم تتوافر الكثير من المقاييس التي سلطت الضوء على إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين وذلك في حدود علم الباحثة ومن ثم تتبلور مشكلة الدراسة الحالية في إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، والتحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين. حيث شهد العالم انتشارًا متزايدًا للألعاب الإلكترونية، التي أصبحت وسيلة شائعة للترفيه والتواصل الاجتماعي، خاصة بين الشباب. ومع ذلك، فإن الانغماس المفرط في هذه الألعاب يمكن أن يتحول إلى اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية (Internet Gaming Disorder – IGD)، الذي تم الاعتراف به كحالة مرضية تستدعي الاهتمام. كما تشير تقديرات عالمية إلى أن معدل انتشار اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية يتراوح على نطاق واسع، حيث ذكرت مراجعة شاملة أن المعدلات تتراوح بين ٠,٢١% إلى ٥٧,٥% في عموم السكان و٣,٢٠% إلى ٩١% بين لاعبي ألعاب الفيديو (Darvesh et al., 2020:417). وقد أشارت دراسة أخرى إلى أن معدل الانتشار العالمي المجمع هو ٣,٠٥% (Stevens et al., 2021:534).

وأظهرت دراسة قام بها Chiang et al., (2022) على طلاب الطب الجامعي حيث كان معدل الانتشار المجمع لـ IGD في كل دولة كما يلي: سجلت مصر أعلى معدل انتشار بنسبة ١٠,٩% (فاصل ثقة ٩٥%: ٧,٣–١٦,١%)، تليها المملكة العربية السعودية (٨,٨، فاصل ثقة ٩٥%: ٥,٧–١٣,٢%)، ثم إندونيسيا (٦,١، فاصل ثقة ٩٥%: ٠,٧–٣٧,٥%)، ثم الهند (٣,٨، فاصل ثقة ٩٥%: ٢,٧–٥,٥%) (قيمة الاحتمال < ٠,٠٠٥).

كما أنه لا تزال الدراسات التي تتناول انتشار إدمان الألعاب الإلكترونية في مصر بين الشباب محدودة نسبيًا. ومع ذلك، تشير بعض الدراسات المحلية إلى وجود نسب انتشار مقلقة. على سبيل المثال، وجدت دراسة أجريت على طلاب جامعة عين شمس أن ١٠,٩% من طلاب كلية الطب يعانون من اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية مقارنة بـ ٩,٣% بين طلاب الجامعة بشكل عام (ElSayed et al., 2021). وفي دراسة أخرى على طلاب جامعة المنصورة، بلغ معدل انتشار اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية ٦% (Shouman et al., 2023). كما أظهرت نتائج دراسة Chew et al., (2025:3) أن معدل انتشار اضطراب الألعاب عبر الإنترنت (IGD) بلغ ٣,١٠%، بينما بلغ معدل انتشار اضطراب الألعاب 5.0%. وقد كان معدل انتشار اضطراب (IGD) أعلى لدى الذكور (٦,١٤%) مقارنة بالإناث (٢,٦%).

وبناءً على ما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي: ما الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المعد والمطبق على عينة من المراهقين؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الاسئلة الفرعية التالية:

- ما مدى صدق المقياس في قياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وهل أظهر التحليل العاملي الأبعاد المتوقعة؟
- ما هو مستوى ثبات المقياس (الاتساق الداخلي وثبات الإعادة)، وهل يمكن الاعتماد على نتائجه باستمرار؟
- هل تم تطوير معايير للمقياس تسمح بمقارنة درجات المراهقين بغيرهم في العينة؟

أهداف البحث:

تهدف الدراسة الحالية إلى إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، والتحقق من الخصائص السيكومترية (الصدق – الثبات) لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي في جانبيين الجانب النظري، والجانب التطبيقي، وذلك على النحو التالي:

أولًا: الجانب النظري:

يسعى هذا البحث إلى تصميم مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مما يُساعد في التعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، بحيث يكون أداة مُقننة نابعة من البيئة العربية والمصرية، ويكون إسهامًا وإضافة في المجال التربوي ومكتبة المقاييس النفسية العربية.

ثانيًا: الجانب التطبيقي:

يسعى هذا البحث توفير اداة مناسبة لقياس إدمان الالعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، ويمكن للباحثين الاستفادة منه في إجراء دراسات وبحوث مستقبلية لدى هذه الفئة، كما يسهم هذا البحث في توجيه أنظار المهتمين إلى إعداد البرامج الوقائية والارشادية والعلاجية.

مصطلحات البحث:

يتحدد البحث بالمصطلحات التالية:

إدمان الألعاب الإلكترونية: Electronic games addiction

قد عرفت منظمة الصحة العالمية (٢٠٢٠) WHO عبر موقعها الإلكتروني اضطراب الألعاب Gaming disorder في المراجعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) كنمط لسلوك الألعاب (" الألعاب الرقمية" أو ألعاب الفيديو") يتميز بضعف التحكم في الألعاب، وزيادة الأولوية المقدمة للألعاب على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذى تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية، الأخرى واستمرار اللعب أو تكثيفه على الرغم من حدوث عواقب سلبية، ووفقًا ل (WHO) لتشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية، يجب أن يكون النمط السلوكي شديد الخطورة بحيث يؤدي إلى ضعف كبير في المجالات الشخصية، أو الأسرية، أو الاجتماعية، أو المهنية، أو غيرها من مجالات الأداء المهمة، وأن يكون واضحًا لمدة اثنى عشر شهرًا على الأقل.

وهذا هو التعريف الذي بنى عليه التشخيص لحالات إدمان الألعاب الإلكترونية والذي تعبر عنه الدرجة التي يحصل عليها المفحوص على هذا المقياس المعد في هذه الدراسة.

المراهقة: Adolescence

تعرف الباحثة مرحلة المراهقة إجرائيًا بأنها الفترة العمرية التي تبدأ من ١٢ عامًا وتستمر حتى ١٨ عامًا. وتتميز هذه المرحلة بتحولات سريعة ومعقدة في الجوانب الجسدية، والنفسية، والاجتماعية، والمعرفية للفرد. كما يمر المراهقون بنضج بيولوجي يشمل البلوغ الجنسي، وتغيرات في الهرمونات التي تؤثر على المزاج والسلوك. وتشهد مرحلة المراهقة تطورًا في الهوية الذاتية، وزيادة في الاستقلالية، والبحث عن المعنى، بالإضافة إلى تقلبات عاطفية ملحوظة. وتقابل هذه المرحلة طلاب المرحلة الثانوية، عينة هذه الدراسة.

وفيما يلي التعريف الإجرائي لكل بُعد من أبعاد المقياس:

أولًا: البعد الاجتماعي:

تعرف الباحثة البعد الاجتماعي بأنه: بأنه النسيج المعقد من العلاقات والتفاعلات التي تربط الأفراد والجماعات داخل المجتمع. يشمل هذا النسيج جميع أشكال التواصل والتأثير المتبادل بين الأفراد، وكيفية تشكيل هذه التفاعلات لحياتهم وهويتهم. ومدى أهمية تأثر الجانب الاجتماعي بإدمان الألعاب الإلكترونية. حيث يمثل البعد الاجتماعي ركيزةً أساسيةً في حياة الإنسان، وإدمان الألعاب الإلكترونية يُشكّل خطرًا حقيقيًا يُهدّد هذا البعد. من خلال فهم أبعاد هذا التأثير وقياسه بدقّة، يُمكن وضع استراتيجيات فعّالة للوقاية والعلاج، وإعادة بناء النسيج الاجتماعي المُتضرّر.

ثانيًا: البعد النفسي:

تعرف الباحثة البعد النفسي بأنه: يُشير البعد النفسي في سياق إدمان الألعاب الإلكترونية إلى مجموعة التغيّرات والانعكاسات التي يُحدثها هذا الإدمان على الحالة النفسية والعقلية للفرد. لا يقتصر الأمر على مجرد قضاء وقت طويل في اللعب، بل يتجاوز ذلك ليُلامس جوانب جوهرية في تكوين الفرد النفسي، من مشاعر وأفكار وسلوكيات، مُخلّفًا وراءه آثارًا سلبية قد تُعيق مسار حياته الطبيعي.

ثالثًا: البعد الاقتصادي:

تعرف الباحثة البعد الاقتصادي بأنه: يُعبّر البعد الاقتصادي في سياق إدمان الألعاب الإلكترونية عن مجمل التكاليف والخسائر المالية والاقتصادية التي يتكبّدها الفرد والمُجتمع جرّاء الانغماس المُفرط في هذا النوع من الترفيه الرقمي. لا يقتصر الأمر على مجرد إنفاق المال على شراء الألعاب أو المُنتجات الرقمية المُتعلّقة بها، بل يتجاوز ذلك ليُلامس جوانب

أوسع تشمل الإنتاجية والدخل والفرص الاقتصادية المُتاحة للفرد والمُجتمع ككل. فضلًا عن تداعياته على الاقتصاد الوطني برمّته. وعلى جودة الحياة بشكل عام.

الإطار النظري:

في خضم التطور التكنولوجي المتسارع الذي يشهده عالمنا المعاصر، برزت الألعاب الإلكترونية كقوة ثقافية واجتماعية ذات تأثير واسع النطاق، جاذبةً ملايين المستخدمين من مختلف الفئات العمرية والخلفيات الثقافية.(Van Rooij et al., 2011) ، وتقدم هذه العوالم الرقمية تجارب تفاعلية غامرة، تتيح للمستخدمين الهروب مؤقتًا من ضغوط الحياة اليومية والانخراط في أنشطة ترفيهية وتنافسية محفزة. ومع ذلك، فإن هذا الانغماس العميق، الذي يمثل في جوهره نقطة قوة هذه الوسيلة الترفيهية، يحمل في طياته مخاطر محتملة تستدعي الدراسة والتمعن.

أولًا) تعريف إدمان الألعاب الإلكترونية.

قد عرفت منظمة الصحة العالمية (٢٠٢٠) WHO عبر موقعها الإلكتروني اضطراب الألعاب Gaming disorder في المراجعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) كنمط لسلوك الألعاب (" الألعاب الرقمية" أو ألعاب الفيديو") يتميز بضعف التحكم في الألعاب، وزيادة الأولوية المقدمة للألعاب على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذى تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية، الأخرى واستمرار اللعب أو تكثيفه على الرغم من حدوث عواقب سلبية، ووفقًا ل (WHO) لتشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية، يجب أن يكون النمط السلوكي شديد الخطورة بحيث يؤدي إلى ضعف كبير في المجالات الشخصية، أو الأسرية، أو الاجتماعية، أو المهنية، أو غيرها من مجالات الأداء المهمة، وأن يكون واضحًا لمدة اثنى عشر شهرًا على الأقل.

كما يعرف بأنه: الألعاب التي يدمن الأفراد ممارستها بشكل مستمر ومكثف على الأجهزة المختلفة (أجهزة الكمبيوتر، والهاتف النقال، البلايستيشن، والأنواع التصورية الأخرى) سواء كان اللعب (online, offline) وهو ما يؤثر سلبيًا على الأفراد عامةً وعلى الصغار خاصةً، وهذا التأثير يشمل جميع الجوانب (النفسية والصحية والاجتماعية والأكاديمية أو المهنية). (Khazaal et al., 2018:98)

ثانيًا) مجالات اللعب الإلكترونية:

توجد خمس مجالات رئيسة معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، كما يلي:

١- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:**

وهنالك أنواعًا معينة هي الأكثر انتشارًا منها:

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع. (احمد فلاق، ٢٠٠٩: ١٢٩- ١٣٠).

٢- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي إلى"Logical" تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب. (بشير نمرود، ٢٠٠٨: ٨٥).

٣. **الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت:** في السنين الأخيرة تم الاهتمام بهذه التقنية كثيرًا. (احمد فلاق، ٢٠٠٩، ١٣٠).

٤. **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:** عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، وتوصل أجهزة اللعب غالبًا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضًا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، وأجهزة أخرى عديدة.

(بشير نمرود، ٢٠٠٨: ٨٥)

٥. **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيس المركب أساسًا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة. (بشير نمرود، ٢٠٠٨: ٨٦)

ثالثًا) تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، الحاسوب، الإنترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال، منها بحث D.douglas A.gentile (2004) كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

حيث أكدت فاطمة المعدول (٢٠١٠: ١٣) أن الآثار الايجابية تتمثل في التالي:

١. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.

٢. تنمي قدراتهم المعرفية.

٣. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.

٤. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

بينما تتمثل الآثار السلبية في التالي:

١. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.

٢. الأطفال الذين يلعبون ألعابًا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.

٣. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.

٤. التأثير في الذاكرة اللفظية.

٥. في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

٦. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.

بحوث ودراسات سابقة:

دراسة رندا محمد سيد أحمد (٢٠٢٠) بعنوان: الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

هدفت الدراسة إلى اختبار بعدين هما: الجانب النفسي، الجانب الاجتماعي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وتكون المقياس من (٣١) عبارة في صورته المبدئية، مقسمة على بعدين، اعتمدت استجابات المقياس على التدرج الخماسي تبعًا لمقياس ليكرت قامت الباحثة باستخدام (صدق المحتوى) من خلال مراجعة التراث النظري الذي تناول موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية، ولقد وصلت معاملات الصدق والثبات إلى مستويات مقبولة حيث وصل صدق الاتساق الداخلي للمقياس إلى (.٨٢). وكان الارتباط بين البنود والدرجة الكلية دالة عند٠,٠١، أما الثبات فقد تم استخدام طريقة التجزئة النصفية، وتم حساب معامل ثبات الاختبار وبلغ (.٨٦).

دراسة محمد رياض وآخرون (٢٠٢٣) بعنوان: البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية.

هدفت الدراسة إلى البحث في العوامل المؤثرة على المقياس العام لإدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى الأطفال، ومدى كفاءة وصلاحية هذا المقياس للاستخدام في البيئة المصرية. تتكون عينة الدراسة من ٢٣٠ طفلًا (١٢٩ ذكرًا، ١٠١ أنثى)، تتراوح أعمارهم بين (٩ :١٢) عامًا، بمتوسط عمر (١٠,٧٤) عامًا، وانحراف معياري (١,١٦). حيث تم تطبيق النسخة المعدلة الأصلية من هيكل عوامل مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) المكون من ٢١ بندًا، وتمت الترجمة إلى اللغة العربية. استخدمت الدراسة الحزمة الإحصائية IBM Spss" Amos V20" لتحليل البيانات، حيث أظهرت النتائج أن المقياس يتمتع بمؤشرات صلاحية جيدة في البيئة العربية، مع قيمة ثبات مرتفع. وتشير الدراسة إلى أهمية استخدام أدوات فعالة لتقييم إدمان الألعاب الإلكترونية ودراسة العوامل المرتبطة بها.

دراسة Al-Mamun et al. (2025): "Psychometric validation of the Bangla Digital Addiction Scale for Teenagers and its associated factors among adolescents: MeLiSA study"بعنوان: **التحقق السيكومتري لمقياس الإدمان الرقمي البنغالي للمراهقين والعوامل المرتبطة به بين المراهقين: دراسة ميليسا.**

هدفت الدراسة إلى التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس الإدمان الرقمي البنغالي للمراهقين (Bangla DAST) وتحديد العوامل المرتبطة بالإدمان الرقمي لدى المراهقين في بنغلاديش. استخدمت الدراسة تصميمًا كميًا جمعت فيه بيانات من (١٤٩٦) مراهقًا عبر أسلوب العينات العنقودية الطبقية. أظهر التحليل العاملي التأكيدي دعمًا لبنية المقياس المكونة من عاملين: الارتباط بالأجهزة الرقمية والاستخدام القهري في أماكن متنوعة. كما أظهر المقياس موثوقية جيدة واتساقًا داخليًا مقبولًا. ودعمت الارتباطات الهامة بين الإدمان الرقمي والأعراض النفسية صلاحية المقياس التقاربية. كشفت نتائج الانحدار المتعدد أن العمر، والمستوى التعليمي، وأعراض الاكتئاب والقلق والأرق ترتبط بزيادة درجات الإدمان الرقمي. في المقابل، ارتبط الجنس الأنثوي، وعدم النوم بمفردهم، وانخفاض استخدام الهاتف الذكي بانخفاض درجات الإدمان الرقمي. وفسر النموذج ٢٣,١% من التباين في الإدمان الرقمي. حيث خلصت الدراسة إلى أن مقياس Bangla DAST يعتبر أداة صالحة وموثوقة لتقييم الإدمان الرقمي بين المراهقين البنغلاديشيين، وتشدد على أهمية تطوير وتنفيذ تدابير وقائية تستهدف بشكل خاص الفئات الأكثر عرضة للخطر.

دراسة Martínez et al.،(2025) بعنوان: **الخصائص السيكومترية لاستبيان تجارب ألعاب الفيديو(CERV) ، والاستخدام الإشكالي لألعاب الفيديو، وعلاقته باستخدام الأجهزة المحمولة لدى الأطفال المكسيكيين.**

هدفت الدراسة إلى تقييم الخصائص السيكومترية لاستبيان تجارب ألعاب الفيديو وتحديد الاستخدام الإشكالي لألعاب الفيديو لدى أطفال مكسيكيين، بالإضافة إلى استكشاف العلاقة بين هذا الاستخدام واستخدامهم للأجهزة المحمولة.(MD) وشملت الدراسة (٥١٩) طفلاً من ولايتي خاليسكو ونويفو ليون، وكانت نسبة الجنسين متوازنة تقريبًا، وتراوحت أعمارهم بين (٩: ١٣) عامًا. وأظهرت النتائج أن استبيان CERV يتمتع بخصائص سيكومترية جيدة

وموثوقية مقبولة. حيث كشفت الدراسة أن ٤١,٦٪ من الأطفال المشاركين لديهم مشكلات محتملة أو خطيرة تتعلق باستخدام ألعاب الفيديو، ووجدت علاقة ارتباطية قوية بين هذه المشكلات والاستخدام المفرط للأجهزة المحمولة. بناءً على هذه النتائج، تقترح الدراسة أهمية تنفيذ برامج توعية للأطفال والآباء حول مخاطر الاستخدام المفرط لألعاب الفيديو وضرورة وضع قيود على وقت اللعب واستخدام الأجهزة المحمولة.

دراسة Wei et al. (2025) بعنوان: التحقق السيكومتري من اختبار يونغ لإدمان الإنترنت لدى طلاب الجامعات الصينيين.

هدفت الدراسة إلى التحقق من صحة اختبار IAT بين طلاب البكالوريوس الصينيين وتقييم خصائصه السيكومترية. في المرحلة الأولى، تم استكشاف البنية الأولية للاختبار من خلال تحليل العوامل الاستكشافي (EFA) باستخدام بيانات تجريبية شملت (٣٧٦) طالبًا، وجرى تقييم الاتساق الداخلي وموثوقية الاختبار وإعادة الاختبار على عينة فرعية مكونة من (٩٦) طالبًا. وفي المرحلة الثانية، أُجري تحليل العوامل التأكيدي (CFA) باستخدام بيانات من الدراسة الأساسية شملت (١٠٤٢) طالبًا بهدف تأكيد البنية العاملية للاختبار. وأظهرت النتائج أن نموذجًا مكونًا من ثلاثة عوامل يفسر ٦١,٢٩٪ من التباين الكلي، ويتمتع بمؤشرات جودة تطابق مرضية وخصائص سيكومترية جيدة، مما يدعم فائدة اختبار IAT في الدراسات المستقبلية حول إدمان الإنترنت لدى طلاب الجامعات الصينيين. جدير بالذكر أن الدراسة لاحظت ارتفاع معدل انتشار إدمان الإنترنت المعتدل بين أفراد العينة، مما يسلط الضوء على أهمية هذه المشكلة في هذه الفئة السكانية ويؤكد على ضرورة إجراء المزيد من البحوث وتطوير تدخلات محتملة.

أداة البحث:

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)

١) الهدف من المقياس:

- أن يســـاعد المقياس في تحديد وقياس درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى هذه الفئة العمرية.
- أن يساعد المقياس في تحديد الأفراد الذين تظهر عليهم أعراض الإدمان.

– أن يتم دراســـة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغيرات أخرى مثل المتغيرات النفسية والاجتماعية لدى المراهقين.

– أن يســـاهم المقياس في تصـــميم برامج الوقاية والتدخل، من خلال فهم طبيعة الإدمان وانتشاره وأبعاده.

٢) مبررات إعداد المقياس:

– الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين المراهقين وتزايد أعداد المستخدمين بشكل مطرد. هذا الانتشـار يجعلهم عرضـة بشـكل أكبر لمخاطر الاسـتخدام المفرط الذي قد يصـل إلى الإدمان.

– تصـاعد ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وتحولها إلى سـلوك إدماني يؤثر سـلبًا على صحة المراهقين النفسية والجسدية والأكاديمية والاجتماعية.

– الحاجة إلى أداة تشـخيص وتقييم دقيقة؛ لكي يتم تحديد المراهقين الذين يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية بدقة، وتقدير شدة هذا الإدمان وهذا المقياس سيوفر أساسًا علميًا لقرارات التدخل والعلاج.

– المســـاهمة في تصـــميم برامج التدخل والعلاج، بمجرد تحديد الأفراد الذين يعانون من الإدمان وتقدير شـدته، يصـبح من الممكن تصـميم برامج تدخل علاجي وإرشـادي تسـتهدف الجوانب المحددة للإدمان، سـواء كانت معرفية، سـلوكية، أو اجتماعية. المقياس يوفر نقطة انطلاق لتقييم فعالية هذه البرامج.

٣) خطوات إعداد المقياس:

قامت الباحثة بعدة خطوات لكي تصل إلى الشكل النهائي للمقياس:

١– مسح للتراث النظري والدراسات السابقة حول موضوع الدراسة.

٢- الاطلاع على مقاييس اعدت في موضوع البحث وهي:

م	اسم المؤلف والسنة	اسم المقياس	ابعاد المقياس
١	Xu et al, (2012)	مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين	الصراع- الانسحاب- الانتكاس والعودة إلى الوضع السابق- البراعة السلوكية- التسامح- النشوة.
٢	Pontes & Griffiths, 2015	مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت - النموذج المختصر (IGDS9-SF)	الانشغال المفرط بلعب ألعاب الكمبيوتر-أعراض الانسحاب - تطوير التسامح -محاولات غير ناجحة للتحكم في اللعب -فقدان الاهتمام بالهوايات والأنشطة الترفيهية (الأخرى) السابقة - استمرار اللعب المفرط، على الرغم من التبصر بالعواقب النفسية والاجتماعية -خداع الآخرين فيما يتعلق بنطاق اللعب -استخدام ألعاب الكمبيوتر للهروب أو التعويض عن الحالة المزاجية السلبية -المخاطرة أو فقدان علاقة مهمة أو وظيفة أو تدريب أو فرصة مهنية بسبب اللعب.
٣	فرحان عبد العزيز سمير الدرعان (٢٠١٦)	مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	السمة البارزة- الارتداد- التحمل- تعديل المزاج- المشاكل- الانسحاب- الصراع.
٤	Yilmaz et al., (2017)	مقياس إدمان ألعاب الفيديو للأطفال	ضبط النفس -التعزيز -المشاكل -لمشاركة
٥	سليمان بن نيف (٢٠١٧)	مقياس الألعاب الإلكترونية	الإيماني- الأخلاقي- الاقتصادي- الاجتماعي- التعليمي.
٦	أميرة شايب، سامية إبراهيم، منيرة عاشور (٢٠٢٠)	مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق -لعبة Pupg أنوذجا	المدرسي- الاجتماعي- الصحي والجس
٧	نيفين حسن سعد شاكر (٢٠٢٣)	مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين	الادراك المشوه -الاعتياد والاستمرار القهري- التدفق والانغماس -الأولوية والتخلي -الخداع والهروب - فقدان السيطرة والانتكاس

وقد اتفق بحث نيفين حسن سعد شاكر (٢٠٢٣) مع البحث الحالي في عينة البحث وهي فئة المراهقين، واختلف مع البحث الحالي في ابعاد المقياس كما هو موضح في الجدول السابق.

٣- القيام بتقسيم المقياس إلى ثلاثة أبعاد وهي:

- البعد الاجتماعي
- البعد النفسي.
- البعد الاقتصادي.

٤- وضع المقياس في صورته المبدئية.

٥- الخصائص السيكومترية للمقياس (الصدق- الثبات).

وتتضح الخصائص السيكومترية في النقاط التالية:

- تم التحقق من صدق المقياس في قياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وأظهر التحليل العاملي الأبعاد المتوقعة.

- تم التحقق من ثبات المقياس (الاتســـاق الداخلي وثبات الإعادة). ويمكن الاعتماد على نتائجه باستمرار.
- تم تطوير معايير للمقياس تسمح بمقارنة درجات المراهقين بغيرهم في العينة.

٦- صياغة المقياس في صورته النهائية.

ويعرض فيما يلي عبارات المقياس موزعة على الابعاد الثلاثة:

جدول (١) عبارات البعد الاجتماعي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

م	العبـــــــارة
	أُكون صداقات ناجحة من خلال الألعاب الإلكترونية.
	أفضل أصدقائي في الألعاب الإلكترونية أكثر من أصدقائي في الدراسة.
	أفضل اللعب على هاتفي أكثر من قضاء الوقت مع أصدقائي المقربين.
	لا تؤثر الألعاب الإلكترونية على مذاكرتي.
	أقضي أكثر من ثلاث ساعات يوميًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
	أقضي ساعات طويلة في اللعب على الإنترنت مع أشخاص مجهولين.
	أتناول طعامي أثناء اللعب على هاتفي.
	أخفي عن أفراد أسرتي مقدار الوقت الذي أقضيه في اللعب الإلكتروني.
	أرى أن الألعاب الإلكترونية مهمة في حياتي الشخصية.
	يشتكي والديا من كثرة لعبي على الهاتف.
	أرى أن الألعاب الإلكترونية تمثل الواقع.
	أقلد أبطال الألعاب الإلكترونية.
	أفضل الخروج على اللعب الإلكتروني بالمنزل.
	أفضل الألعاب الرياضية على اللعب الإلكتروني.
	أدخل في خلافات مع أفراد عائلتي بسبب الألعاب الإلكترونية.
	أرى أن ممارستي للألعاب الإلكترونية لا يؤثر على حياتي الاجتماعية.
	يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية إلى العزلة الاجتماعية عن الآخرين.
	تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى بناء علاقات غير سليمة مع الجنس الآخر.
	أفضل اللعب الإلكتروني على المشاركة في الأنشطة العائلية.
	تؤثر الألعاب الإلكترونية على انتظامي في الصلاة.

جدول (٢) عبارات البعد النفسي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

م	العبـــــــــــارة
	أرى أن ممارستي الألعاب الإلكترونية أدى إلى انفصالي عن الواقع.
	يسبب اللعب الإلكتروني لي الأرق والكوابيس.
	أشعر أن الألعاب الإلكترونية بالنسبة لي كالماء والهواء.
	أشعر بالحزن عندما لا أتمكن من اللعب الإلكتروني بسبب أي ظرف خارجي. مثل (انقطاع الإنترنت أو انقطاع التيار الكهربي).
	لا أشعر بالوقت عند ممارسة اللعب الإلكتروني.
	أقوم باللعب على الهاتف أول شيء عند الاستيقاظ من النوم.
	تساعدني الألعاب الإلكترونية على نسيان مشاكلي.
	تغير الألعاب الإلكترونية من هواياتي وعاداتي.
	أرى أن أفضل أوقاتي حينما ألعب على الهاتف.
	أشعر بالضيق من محاولات والدي من تقليل مدة ممارستي للألعاب الإلكترونية.
	لا يفارقني التفكير في الألعاب الإلكترونية حين أتواجد مع أهلي وأصحابي.
	أشعر بالندم حين أجلس لفترات طويلة في اللعب الإلكتروني.
	أشعر بالكسل والخمول من القيام بأي شيء عدا اللعب الإلكتروني.
	أشعر بالإرهاق من كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
	أرى شكل اللعبة أمامي حتى عندما أتوقف عن اللعب الإلكتروني.
	أشعر بالملل من اللعب الإلكتروني.
	أرى أحلامًا بأني أمارس الألعاب الإلكترونية.
	أشعر بارتعاش في يدي وأصابعي عندما أتوقف عن اللعب الإلكتروني.
	لا أتوقف عن اللعب الإلكتروني بالرغم من شعوري بالإرهاق.
	أعود لممارسة الألعاب الإلكترونية مدة أطول بعد ابتعادي عنها لفترة.
	أجد صعوبة في الابتعاد عن أجهزة اللعب الإلكتروني.
	كلما زاد الوقت الذي أمارس فيه الألعاب الإلكترونية كلما زاد شعوري بالسعادة.
	لا أستطيع السيطرة على الرغبة في اللعب على الهاتف.
	أجازف بترك أمورًا هامة بسبب اللعب الإلكتروني.
	الجأ إلى الألعاب الإلكترونية للتخفيف من مزاجي السيء.
	لا أتمكن من ضبط وقت لعبي الإلكتروني مهما حاولت جاهدًا.
	أشعر بالإنجاز والسعادة عند الفوز في الألعاب الإلكترونية.
	أشعر بالضيق والغضب عند خسارتي في الألعاب الإلكترونية.
	لا أستطيع التركيز في دراستي بسبب انشغالي بالألعاب الإلكترونية.
	أجد في ممارسة الألعاب الإلكترونية الإثارة التي لا أجدها في أي نشاط آخر.
	وقعت في مشاكل بسبب لعبي أثناء الحصص أكثر من مرة.
	أتشوق للوقت الذي أقضيه في الألعاب الإلكترونية.

جدول (٣) عبارات البعد الاقتصادي لمقياس إدمان الالعاب الإلكترونية.

م	العبـــــــــــارة
	أنفق مصروفي على الألعاب الإلكترونية.
	أهتم باقتناء الأجهزة الحديثة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
	اشترك في ألعابًا إلكترونية تحتاج لإنفاق الأموال من خلال الإنترنت.
	أشعر بالضيق عندما لا أتمكن من التقدم في لعبة بسبب رسوم الاشتراك بها.
	لا أتردد في إنفاق المال على الألعاب الإلكترونية.
	قمت بالسرقة من والديا للإنفاق على الألعاب الإلكترونية.
	أتابع بشغف كل ما ينزل بالأسواق من ألعاب إلكترونية.
	أقوم بادخار أموال لشراء أجهزة خاصة بالألعاب الإلكترونية.
	أواجه صعوبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب إنفاق أموالًا كثيرة عليها.
	أواجه مشاكل مع أسرتي بسبب إنفاق كل أموالي على الألعاب الإلكترونية.
	اشعر بالندم لإنفاقي الكثير من الأموال على الألعاب الإلكترونية.

طريقة الاستجابة والتصحيح للمقياس:

أما عن طريقة الاســـتجابة فتكون عن طريق وضـــع علامة(١) أمام الاختيار الأنسب من وجهة نظر طالب الدراسات العليا، ويتم اختيار الاستجابة من بين خمس بدائل (إطلاقًا، نادرًا احيانًا، غالبًا، دائمًا)، بحيث تكون إجابة واحدة فقط واعطيت لكل اســـتجابة درجة وفق ســـلم القياس، بحيث تتراوح الدرجة بين خمس درجات ودرجة واحدة بمعنى: إذا كان اختيار الطالب دائمًا يأخذ (٥) درجات، غالبًا يأخذ (٤)، أحيانًا يأخذ (٣) درجات، نادرًا يأخذ (٢) درجتان، إطلاقًا يأخذ (١) درجة واحدة، ثم تجمع درجات كل بعد من الأبعاد الخمســـة على حدة وبعدها يتم جمع أبعاد المقياس لتعطى الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية. حيث أن الدرجة العظمى لهذا المقياس (٣١٥) والتي تمثل أقصـــى درجة إدمان يمكن أن يحصـل عليها المراهق على هذا المقياس. وهي الدرجة النظرية التي يحصـل عليها المسـتجيب لو أجاب على جميع العبارات بأعلى خيار اسـتجابة ممكن (٥ نقاط لكل عبارة)، مما يشـير إلى وجود جميع أعراض ومؤشـرات إدمان الألعاب الإلكترونية بأشـد مسـتوياتها. والدرجة الصـغرى (٦٣) والتي تمثل أدنى درجة إدمان يمكن أن يحصـل عليها المراهق. وهي الدرجة النظرية التي يحصـــل عليها المســـتجيب لو أجاب على جميع العبارات بأقل خيار اســـتجابة ممكن (١ نقطة لكل عبارة)، مما يشـــير إلى عدم وجود أي مؤشـــرات أو أعراض لإدمان الألعاب الإلكترونية، وأن استخدام المراهق للألعاب طبيعي وغير إشكالي.

خطوات التحقق من الكفاءة السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين.

حيث قامت الباحثة بالتحقق من الكفاءة السيكومترية للمقياس من خلال القيام بالآتي:

تم تطبيق المقياس على عينة مكونة من (٢٠٠) طالبًا للتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس من صدق وثبات من خلال ما يلي:

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

تحققت الباحثة من صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وأنه يتكون من ثلاث أبعاد وذلك باستخدام التحليل العاملي التوكيدي، والجدول (٤) يوضح مؤشرات حسن المطابقة لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية.

جدول (٤) مؤشرات حسن المطابقة لبنية مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

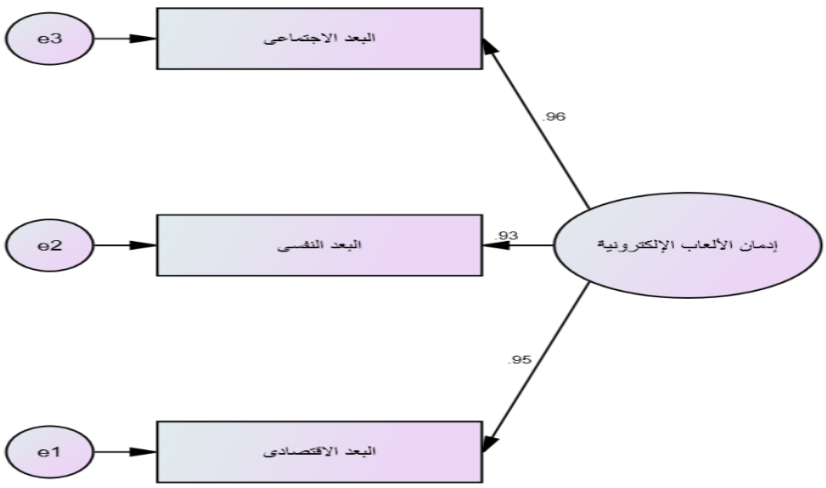
مؤشرات حسن المطابقة	القيمة	المدى المثالي للمؤشر
كا ٢	١,١٣	
درجات الحرية	١	
النسبة بين كا٢ ودرجات حريتها	١,١٣	المدى المثالي من صفر إلى ٥
مؤشر حسن المطابقة (GFI)	٠,٩٧	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
مؤشر حسن المطابقة المعدل (AGFI)	٠,٩٦	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
مؤشر المطابقة النسبي (RFI)	٠,٩٥	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
مؤشر المطابقة المقارن (CFI)	٠,٩٥	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
مؤشر المطابقة المعياري (NFI)	٠,٩٦	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
مؤشر المطابقة التزايدي (IFI)	٠,٩٤	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوى ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
جذر متوسط مربع التقريب (RMSEA)	٠,٠٨	من (صفر) إلى (٠,١): القيمة القريبة من الصفر تشير إلى مطابقة جيدة للنموذج.

يتضح من الجدول (٤) وجود مطابقة جيدة لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية مع بيانات عينة البحث، حيث أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية يتكون من ثلاث أبعاد وكانت غالبية مؤشرات حسن المطابقة في مداها المثالي، ويوضح الجدول التالي الأوزان الانحدارية المعيارية وغير المعيارية للنموذج العاملي على النحو التالي:

جدول (٥) الأوزان الانحدارية المعيارية وغير المعيارية والخطأ المعياري والنسبة الحرجة ومستوى الدلالة للنموذج العاملي لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري غير المعياري	الخطأ المعياري	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
البعد الاجتماعي	٩٦.٠	١	–	–	–
البعد النفسي	٩٣.٠	٠,٧٦	٠,١٣	٥,٧٣	دالة عند ٠,٠١
البعد الاقتصادي	٩٥.٠	١	–	–	–

ويتضح من الجدول السابق تحقق صدق النموذج العاملي لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة، فقد كانت جميع الأوزان الانحدارية للأبعاد دالة إحصائياً (عند مستوى ٠,٠١)، وهذه النتائج تؤكد صدق المقياس ويمكن توضيح البنية العاملة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال الشكل التالي:



الاتساق الداخلي:

تم حساب الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين كل عبارة من عبارات المقياس والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه، ويوضح الجدول التالي الاتساق الداخلي.

جدول (٦) يوضح الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

البعد الاجتماعي				البعد النفسي				البعد الاقتصادي	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٦٧**	٢٧	٠,٦٥**	٢	٠,٦١**	٣٨	٠,٥٨**	٣	٠,٥٨**
٤	٠,٤٨**	٣١	٠,٥٢**	٥	٠,٧٥**	٤٠	٠,٦١**	٦	٠,٦٩**
٧	٠,٥٨**	٣٣	٠,٧٣**	٨	٠,٧٧**	٤٢	٠,٦٤**	٩	٠,٦١**
١٠	٠,٤٨**	٣٥	٠,٧٨**	١٢	٠,٧١**	٤٤	٠,٥٧**	١٤	٠,٦٥**
١١	٠,٥٢**	٣٩	٠,٦٣**	١٣	٠,٦٢**	٤٦	٠,٦٠**	٢٣	٠,٦٥**
١٦	٠,٥٠**	٤١	٠,٥٩**	١٥	٠,٥٠**	٤٧	٠,٥٤**	٢٩	٠,٦٧**
١٧	٠,٦٤**	٤٣	٠,٦٨**	١٩	٠,٥٣**	٤٨	٠,٧١**	٣٧	٠,٧١**
١٨	٠,٥٦**	٥١	٠,٥٧**	٢٠	٠,٥١**	٥٠	٠,٦٤**	٤٥	٠,٦٦**
٢١	٠,٤٦**	٥٧	٠,٦٠**	٢٢	٠,٧٤**	٥٢	٠,٦٤**	٤٩	٠,٦٢**
٢٥	٠,٥٩**	٦١	٠,٧١**	٢٤	٠,٨٠**	٥٤	٠,٥١**	٥٣	٠,٦٧**
				٢٦	٠,٧٨**	٥٥	٠,٦٢**	٥٩	٠,٧٥**
				٢٨	٠,٥٨**	٥٦	٠,٥٢**		
				٣٠	٠,٦٤**	٥٨	٠,٦١**		
				٣٢	٠,٥٨**	٦٠	٠,٥٨**		
				٣٤	٠,٦٨**	٦٢	٠,٥١**		
				٣٦	٠,٦٥**	٦٣	٠,٤٨**		

** دال عند ٠,٠١

يتضـــح من جدول (٦) أن جميع معاملات ارتباط العبارة بالبعد الذي تنتمي إليه، وبالدرجة الكلية للمقياس دالة عند مســتوي٠,٠١، مما يؤكد على الاتســاق الداخلي لعبارات المقياس. ثم قامت الباحثة بحســـاب معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٧) يوضح الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

البعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية
البعد الاجتماعي	**٩٠.٠
البعد النفسي	**٨٩.٠
البعد الاقتصادي	**٩٢.٠

**دال عند ٠,٠١

يتضـــح من جدول (٧) أن جميع معاملات الارتباط بين كل بعد من الأبعاد الفرعية (البعد الاجتماعي، البعد النفسي، البعد الاقتصادي) والدرجة الكلية للمقياس دالة عند مستوي (٠,٠١) مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

ثبات المقياس:

قامت الباحثة بحســـاب ثبات المقياس بطريقتين هما: ألفا كرونباخ وطريقة التجزئة النصـــفية، وذلك بالنســـبة لأبعاد المقياس، وكذلك بالنســـبة للمقياس الكلي، والجدول التالي يوضح معاملات الثبات.

جدول (٨) يوضح معاملات الثبات لأبعد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والمقياس ككل.

البعد	معامل ألفاكرونباخ	التجزئة النصفية (سبيرمان براون)
البعد الاجتماعي	٨٨.٠	٨٧.٠
البعد النفسي	٩١.٠	٠,٩٠
البعد الاقتصادي	٨٥.٠	٨٤.٠
المقياس ككل	٩٢.٠	٩١.٠

يتضـــح من جدول (٨) أن جميع معاملات الثبات مرتفعة، مما يؤكد تمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات.

نتائج الدراسة:

أظهرت نتائج الدراسة الوصول إلى درجات مرضية في صدق وثبات المقياس "مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية" لدى عينة من المراهقين من طلاب الصف الثاني الثانوي العام، وحيث أن قيم معاملات ارتباط العبارات الأبعاد والدرجة الكلية (٠,٩٠، ٠,٨٩، ٠,٩٢) هي قيم مرتفعة جدًا وإيجابية، وهى دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١) أي أنه يوجد اتساق ما بين العبارات والدرجة الكلية للبعد، مما يشير إلى أن المقياس على درجة مناسبة من الاتساق، بالإضافة إلى أن قيمة معامل الارتباط دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١) ويتضح مما سبق أن المقياس على درجة مناسبة من الثبات والصدق.

ملخص نتائج الدراسة:

تكون المقياس في صورته النهائية من (٦٣) عبارة وقد تحقق للمقياس الخصائص السيكومترية على النحو التالي:

تم التحقق من الخصائص السيكومترية باستخدام الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for the Social Sciences(SPSS)، واستخدمت من خلالها الآتي:

١-اختبار " ت" للعينات المستقلة

٢-اختبار " ت" للعينات المرتبطة.

٣-معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ.

٤- معامل الارتباط لبيرسون.

٥- مربع إيتا لقياس حجم التأثير.

٦- التحليل العاملي التوكيدي.

ولذلك فإن الأداة المستخدمة تتميز بالصدق والاتساق والثبات ويمكن استخدامها علميًا.

توصيات وبحوث مقترحة:

توصيات:

١- تطبيق المقياس على عينات أوسع وأكثر تنوعًا.

٢- دراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغيرات أخرى.

٣- دراسة العوامل المؤثرة والمتنبئة بإدمان الألعاب الإلكترونية.

بحوث مقترحة:

١- اجراء دراسات مقارنة لاختبار صلاحية المقياس الحالي عبر مجتمعات وعينات مختلفة.

٢- تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على التحصـــيل الدراســـي والوظائف التنفيذية لدى المراهقين.

٣- دور الدعم الاجتماعي والأســـري في التخفيف من حدة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

المراجع:

أولًا: المراجع العربية:

١. آمال عبد السميع باظة (2011) .*مقياس الصلابة النفسية* .غير منشور، جامعة القاهرة.

٢. أحمد فلاق (٢٠٠٩). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دارسة في القيم والمتغيرات. *رسالة دكتوراه*، كلية العلوم والسياسة والإعلام، جامعة الجزائر.

٣. أميرة شايب، سامية إبراهيم، منيرة عاشور. (٢٠٢٠). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق–لعبة pubg أنوذجا–. *مجلة سوسيولوجيا*، ٤ (١)، ١٩٩–٢٢٠.

٤. بشير نمرود (٢٠٠٨). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢–١٥ سنة) القطاع العام– دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس–الجزائر. *رسالة ماجستير*، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر.

٥. رندا محمد سيد أحمد (٢٠٢٠) بعنوان: العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية، *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، ٣ (٥١)، ٨٨٣–٩٢٦.

٦. سليمان بن نيف النيف (٢٠١٧). الألعاب الإلكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية. *رسالة ماجستير*، جامعة القصيم، بريدة.

٧. فاطمة المعدول (٢٠١٠). *شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديث*. سلسلة كتاب العربي، الكويت: مطبعة حكومة الكويت.

٨. فرحان عبد العزيز سمير الدرعان (٢٠١٦). الادمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. *رسالة ماجستير*، كلية التربية، جامعة اليرموك.

٩. محمد رياض، مصطفى عبد المحسن، فاطمة محمد، نسمة صفوت (٢٠٢٣). البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الاطفال بالبيئة المصرية. *مجلة دراسات في مجال الارشاد النفسي والتربوي*، جامعة أسيوط، ٦ (٣)، ٢٦٥–٢٩٠.

١٠. نيفين حسن سعد شاكر (٢٠٢٣). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة. *رسالة ماجستير*، كلية التربية، جامعة عين شمس.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

11. Alaeddine, H. (2018). *Developing a psychological hardiness scale for Lebanese high school students*. Health and Wellbeing Journal, 1(1), Article 9. Beirut Arab University.
12. Al-Mamun, F., Mamun, M. A., Moneerah, M. A., Islam, J., Gozal, D., & Muhit, M. (2025). Psychometric validation of the Bangla Digital Addiction Scale for Teenagers and its associated factors among adolescents: MeLiSA study**.** *BJPsych Open, 11*(2).
13. American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
14. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A & Saleem, M. (2017). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin. 136*(2), 151–173.
15. Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531–1548.
16. Chew, P. K. H., Naidu, K. N. C., Shi, J., & Zhang, M. W. B. (2025). Prevalence and Correlates of (Internet) Gaming Disorder among Young Adults in Singapore. *Psychiatric Quarterly. Advance online publication. 96*(1) 1-19.
17. Chiang, C. L. L., Zhang, M. W. B., & Ho, R. C. M. (2022). Prevalence of Internet Gaming Disorder in Medical Students: A Meta-Analysis. *Frontiers in Psychiatry, 12*, 760911.
18. Cho, H., Kwon, M., Choi, J. H., Lee, S. K., Choi, J. S., Choi, S. W., & Kim, D. J. (2014). Development of the Internet addiction scale based on the Internet Gaming Disorder criteria suggested in DSM-5. *Addictive behaviors, 39*(9), 1361–1366.
19. Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C., Nincic, V., Sharpe, J., Ghassemi, M., Straus, S., & Tricco, A. (2020). Exploring the

prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *SystematicReviews,.23*(7), 407-422.
20. ElSayed, S. A., El-Sayed, Y. S., & Abdelghani, M. (2021). Prevalence of Internet Gaming Disorder in Medical Students: A Meta-Analysis. *Frontiers in Psychiatry, 12*, 760911.
21. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78
22. Griffiths, M. D. (2005) A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*(4), 191–197.
23. Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2016). A brief overview of internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions, 5*(1), 1–5.
24. Khazaal, Y., Breivik, K., Billieux, J., Zullino, D., Thorens, G., Achab, S., Gmel, G., & Chatton, A. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Response Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of medical Internet research, 20* (8), e10058.
25. Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., & Gmel, G. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among French and German speaking adults. *BMC Psychiatry, 16*(1), 1–9.
26. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions, 1*(1), 3–22.
27. Martínez-Hernández R., Zamarripa, J., & Rocha G. M. (2025). Psychometric properties of the video game experience questionnaire (CERV), problematic use of video games and the link with the use of mobile devices in Mexican children. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 22*(4), 476.
28. Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric instrument. *Computers in Human Behavior, 45*, 137–143.
29. Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion, 30*(4), 344–360.

30. Shouman, A. I., Eladl, A. M., & Elserogy, Y. M. (2023). Internet gaming disorder and psychological well-being among university students in Egypt. *BMC Psychology*, *11*(1), 367.
31. Stevens, L., Dorstyn, D., Delfabbro, P., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, *55*(6), 553-568.
32. Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J. J. M., Van de Mheen, D., & самий, P. (2011). Online video game addiction: concerns, controversies, and a call for further research . *Addiction Research & Theory*, *19* (1),1-8.
33. Wei, Z., Norlizah, C. H., Hassan, S. A., Ismail, N., Gu, X., & Dong, J. (2025). Psychometric validation of Young's Internet Addiction Test among Chinese undergraduate students. PLoS One, 20(4).
34. 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.
35. Yilmaz, E., Griffiths, M. D. and Kan, A. (2017). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC**),** *Int J Ment Hearth Addiction*, (15), 869-882.

ثالثًا: المواقع الإلكترونية

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

موقع منظمة الصحة العالمية

Psychometric properties of the electronic game's addiction scale in a sample of adolescents

Research presented by the researcher
Fatma Abd ElKareem Moawad Metwally
In partial fulfillment of the requirements
for the master's degree in philosophy of education
(Specialization in Mental Health)

Abstract:
The current study aimed to verify the psychometric efficiency of the electronic game's addiction scale among a sample of adolescents. The study sample consisted of (200) male and female high school students, aged between (15-17) years, with an average age of (16.07) and a standard deviation of (1.11). The scale consisted of (63) statements distributed over the following dimensions (social dimension, psychological dimension, and economic dimension). The psychometric properties of the scale were verified using validity and internal consistency by calculating the correlation coefficients between the score of each statement and the total score of the dimension using the Statistical Package for the Social Sciences, known in short as V.22 SPSS, and using Cronbach's alpha coefficient method and the split-half method to verify the stability of the scale. The results showed that the scale has a high degree of validity and stability, which means that it is suitable for application for scientific research purposes later/in the future/in subsequent research.

Keywords: Psychometric properties, Electronic games addiction, Adolescent**.**