الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

مرفت أمين جمعه محمد

باحثة ماجستير بقسم العلوم التربوية والنفسية برنامج صحة نفسية– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

أ.د/ حسن مصطفي عبدالمعطي

أستاذ الصحة النفسية– كلية التربية– جامعة الزقازيق

أ.م.د/ رحاب طلعت محمود

أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

د/ غادة عبد العاطي علي

مدرس تكنولوجيا التعليم– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد العاشر– العدد الأول– مسلسل العدد (٢٣) – يناير ٢٠٢٤م

رقم الإيداع بدار الكتب ٢٤٢٧٤ لسنة ٢٠١٦

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2974-4423

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jsezu.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني للمجلة E-mail JSROSE@foe.zu.edu.eg

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

أ.د/ حسن مصطفي عبدالمعطي
أستاذ الصحة النفسية– كلية التربية– جامعة الزقازيق

أ.م.د/ رحاب طلعت محمود
أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

د/ غادة عبد العاطي علي
مدرس تكنولوجيا التعليم– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

مرفت أمين جمعه محمد
باحثة ماجستير بقسم العلوم التربوية والنفسية برنامج صحة نفسية– كلية التربية النوعية– جامعة الزقازيق

تاريخ رفع البحث: ١٨–١١–٢٠٢٣م **تاريخ تحكيم البحث:** ٢٧–١١–٢٠٢٣م
تاريخ مراجعة البحث: ٧–١٢–٢٠٢٣م **تاريخ نشر البحث:** ٧–١–٢٠٢٤م

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، والتحقق من خصائصه السيكومترية، وأجريت الدراسة على عينة قوامها (٢٠٢) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية من الجنسين الذكور والإناث تتراوح أعمارهم بين (١٠–١٢) عاماً بمتوسط عمري ١٠,٦٠، وانحراف معياري٠,٥١٦، ويتكون المقياس من (٤٢) مفردة، وموزعة على سبعة أبعاد: واعتمدت الدراسة علي بعض الاساليب الاحصائية للتحقق مثل(معامل الارتباط، ومعادلتي سبيرمان / براون، وجتمان، معامل ألفا كرونباخ، التحليل العاملي التوكيدي..)، تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام ألفا كرونباخ وتراوحت قيم معاملاته بين (٠,٥٦٤، ٠,٧٠٨)، وباستخدام التجزئة النصفية حيث كانت الدرجة الكلية لثبات المقياس ككل بمعادلة (سبيرمان/ براون) ٠,٧٩٣الثبات بمعادلة(جتمان) ٠,٧٩٠، وتراوحت قيم معاملات الارتباط في الاتساق الداخلي للدرجة الكلية (٠,٦٣٣،٠,٨٤٢)، وتراوحت قيم معاملات الارتباط للأبعاد بين (٠,٤١٦، ٠,٧٣٢)، كما تم حساب الصدق العاملي، وأسفرت النتائج عن وجود عدة عوامل هي (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، التحمل، التقلب المزاجي، الانتكاسة، الأعراض الانسحابية، صراعات أسرية ومدرسية، مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية)، مما يؤكد صدق وثبات المقياس وصلاحيته للاستخدام على عينات مماثلة.

الكلمات المفتاحية: الخصائص السيكومترية – مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية– تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

Abstract:

The current study aimed to build a scale for electronic gaming addiction among primary school students, and to verify its psychometric properties. The study was conducted on a sample of (202) male and female primary school students, male and female, aged between (10-12) years, with an average age of 10. 60, and a standard deviation of 0.516, The scale consists of (42) items, distributed over seven dimensions: The study relied on some statistical methods for verification such as (correlation coefficient, Spearman/Brown and Guttman equations, , Cronbach's alpha coefficient, , confirmatory factor analysis), The reliability of the scale was verified using Cronbach's alpha, and its coefficient values ranged between (0.564, 0.708), and using split-half, where the overall degree of reliability of the scale as a whole according to the (Spearman/Brown) equation was 0.793. Reliability according to the (Gettman) equation was 0.790. The values of the correlation coefficients for the internal consistency of the total score ranged from (0.842, 0.633), and the values of the correlation coefficients for the dimensions ranged between (0.416, 0.732). Factorial validity was also calculated, and the results revealed the presence of several factors: (excessive use of electronic games, endurance, mood swings). , relapse, withdrawal symptoms, family and school conflicts, and problems associated with electronic games), which confirms the validity and stability of the scale and its suitability for use on similar samples.

Keywords: psychometric properties - electronic game addiction scale - primary school students

مقدمة:

زادت شعبية الألعاب الإلكترونية في الآونة الاخيرة، ولم تقتصر على الدول الغربية فقط بل امتدت الي الدول العربية، ومن بينها مصر حيث كانت في البداية ألعاباً بسيطة التصميم والأفكار، ومع التطور الهائل في التكنولوجيا جعلت تصوير الجرافيك أكثر واقعية في اطار يسمي الألعاب الإلكترونية (محمد،٢٠١٧)*، فهي تعكس تحولًا ثقافيًا كبيرًا في تفضيلات أوقات الفراغ، والاستجمام للترفيه القائم على الشاشة مقارنة بأوقات وأشكال التسلية الأخرى، ويذكر كثير من الأفراد أنهم وجدوا رضاءً شخصيًا ومعنى أعمق في تجاربهم الافتراضية أكثر من العالم الحقيقي، وعلى الرغم من أن هناك العديد من الفوائد المرتبطة بالألعاب، فإن هناك أيضاً إدراك متزايد بأن وقت الشاشة غير المقيد يؤدي إلى الضرر، وأن الألعاب يمكن أن تستغرق وقتًا طويلاً وتسبب الإدمان لبعض الأفراد(Daniel, et al., 2020).

*اتبعت الباحثة في التوثيق نظام APA 7 في توثيق المراجع الأجنبية،، والمراجع العربية.

وقد تم اقتباس مصطلح الإدمان من المجال الطبي، وأصبح يستخدم في إدمان الإنترنت، وإدمان ألعاب الفيديو، وزاد الاهتمام بهذه الظاهرة بعد ملاحظة تأثيرها علي الأطفال الذين يعانون من الاستخدام الزائد لهذه الألعاب لاختلافهم عن أقرانهم الذين لا يعانون من الزيادة المرضية في تناول هذه التقنيات، وظهرت هذه الاختلافات في مجالات التواصل الاجتماعي، والقدرة علي التركيز في المدرسة وفي تحصيل المواد العلمية(علي، ٢٠٠٥).

وتتميز المقاييس النفسية بالموضوعية والقدرة على استخلاص النتائج بشكل مباشر، وتتميز بالقدرة على قياس ما وضعت لقياسه، ولقياس ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وتفسير جميع الظروف المحيطة قامت الباحثة والمشاركين معها بإعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، والتحقق من خصائصة السيكومترية والتأكد من صلاحيته للإستخدام.

مشكلة الدراسة:

تعد الألعاب الإلكترونية جزءً من حروب الجيل الرابع لتدمير الأجيال من الشباب والأطفال، والسيطرة عليهم وعلي عقولهم وتفكيرهم سواء من خلال إيذاء الذات أو الانحراف الأخلاقي، أو تكوين شبكات للتجسس، ولا يوجد قانون يمنع هذه الألعاب.

وقد قامت منظمة الصحة العالمية بإدراج اضطراب الألعاب الإلكترونية تحت ما يسمي بإدمان ألعاب الفيديو"Video Game Addiction " في التصنيف الدولي الحادي عشر (ICD-11) للأمراض والإضطرابات النفسية والعقلية(WHO,2016)، وتم تعريفه بأنه: سلوك مستمر ومتكرر (للألعاب الرقمية، وألعاب الفيديو)، ويتميز هذا الاضطراب بالاستمرارية وضعف التحكم في ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تُعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته برغم ما يخلّفه من عواقب سلبية، وتدهور كبير في المجالات الشخصية أو العائلية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها من المجالات الوظيفية المهمة (Saunders, et al., 2017).

وقد تمثلت مشكلة الدراسة في عدم وجود أداة قياس حديثة تتلائم مع عصرنا الحالي للكشف عن إدمان الألعاب الإلكترونية، وتناسب تلاميذ المرحلة الابتدائية مع التطور السريع لهذه الألعاب، وطريقة التعامل معها مما جعل المقاييس المتاحة غير مناسبة، مما دفع فريق البحث للشروع في بناء مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية والتحقق من خصائصه السيكومترية ليتلائم مع عينة تلاميذ المرحلة الابتدائية، فلقد توفرت العديد من المقاييس العربية والأجنبية التي تقيس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى معظم فئات المجتمع من أعمار مختلفة، فقد قامت دراسة (عبد المنعم، عثمان، ٢٠٢١) ببناء مقياس لقياس اضطراب ألعاب الانترنت في ضوء بعض

المتغيرات الديموغرافيه على عينة من تلاميذ المدارس الابتدائية والاعدادية والثانوية، ودراسة (العنزى، ٢٠٢٠) التي قامت بإعداد استبيان التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية علي ٣٠٠طالب من المرحلة الثانوية و٣٠٠طالب من المرحلة الجامعية، وقام (Yilmaz,et al., 2017) بإعداد مقياس بهدف قياس إدمان ألعاب الفيديو عند الأطفال في المرحلة الابتدائية، ودراسة(Sheng,et al.,2021) هدفت إلى تطوير مقياس ألعاب الفيديو المتنقلة على عينة من طلبة المدارس الإعدادية، والجامعة.

ولقد اتضح أن المقاييس المستخدمة لا تناسب المرحلة العمرية (المرحلة الابتدائية)، أو أنها معدة في مجتمعات أخرى، وهذا ما دفع الباحثة لبناء مقياس جديد لإدمان الألعاب الإلكترونية.

في ضوء ما سبق يمكن صياغة مشكلة الدراسة من خلال التساؤل الرئيسي التالي:

ما الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية في الدراسة الحالية؟

هدف الدراسة:

١. إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية.
٢. التعرف على الخصائص السيكومترية والتحقق من كفاءته السيكومترية باستخدام أساليب إحصائية مناسبة، وذلك باتباع خطوات منهجية في بناء فقرات المقياس بحيث يكون على درجة عالية من الفاعلية والكفاءة.

أهمية الدراسة: تتمثل الأهمية التطبيقية والنظرية للدراسة الحالية في:

١. بناء مقياس لقياس ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية باعتبارها ظاهرة أحدثت إختلالاً في نمط الحياة بجوانبها الاجتماعية والنفسية لدى تلاميذ هذه المرحلة.
٢. إعداد مقياس يتمتع بمستوي جيد من الصدق والثبات في البيئة المصرية.
٣. يستفيد منه التربويون والأخصائيون والمرشدون النفسيون في كافة المؤسسات التعليمية والمراكز المجتمعية لقياس ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

مصطلحات الدراسة:

١- **الألعاب الالكترونية:** ألعاب قد تكون ترويحية أو تعليمية يتم تقديمها من خلال جهاز إلكتروني، ويتنافس فيها الأطفال للحصول علي بعض النقاط، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، وفيها يتم التركيز علي إحراز النقاط أو إتمام المهمة تحقيقاً لأهداف معينة، في إطار قواعد محددة مسبقاً، تعتمد أساساً علي مبدأ المنافسة والإثارة (عبدالعزيز، ٢٠١١).

التعريف الاجرائي: هي ألعاب مبرمجة جذابة بهدف التسلية وشغل الفراغ والتمتع بمغامرات الواقع الافتراضي وتشمل ألعاب الفيديو، وألعاب الانترنت، تمارس بشكل جماعي أو فردي من خلال الهواتف الذكية والحاسب الآلي، وتبدأ بمستويات بسيطة للتشويق ثم تزداد صعوبة، وقد تصل الى الانتحار (في بعض الألعاب).

٢- **إدمان الألعاب الإلكترونية:** الاستخدام المستمر والقهري للألعاب بصورة مستمرة سواء كانت (offline or online) وهذا ينعكس سلبياً علي الفرد بصورة عامة والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثيراً عليه اجتماعياً ونفسياً وصحياً (أبو بكر، ٢٠١٧).

التعريف الاجرائي: الاستخدام المستمر والقهري للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة حيث يفقد الطفل قدرته في التوقف عن اللعب بشكل يجعله في عزلة تامة عن العالم من حوله، وتغير الحالة المزاجية عند التوقف عنها، الرجوع إلي اللعب كلما حاول الطفل تقليل الوقت أو الانخراط في أنشطة أخري، وينعكس ذلك على علاقات الطفل الأسرية والاجتماعية وظهور أعراض جسمية ونفسية.

٣- **المرحلة الابتدائية:** تعرف المرحلة الابتدائية على أنها المرحلة التي تمتد من سن (٦- ١٢) عاماً من عمر الطفل (وتشمل مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة) لأنها تمثل مرحلة انتقالية بين الطفولة والمراهقة، وتتميز تلك المرحلة باكتساب الطفل للمهارات والمعلومات والاتجاهات (الاشول، ٢٠٠٨، ٤٦)، وفي الدراسة الحالية تم الاقتصار علي تلاميذ الصف الخامس والسادس بالمرحلة الابتدائية.

حدود الدراسة: تتحدد نتائج الدراسة الحالية بالحدود التالية:

أ- الحدود المنهجية وتشمل:

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة الحالية علي المنهج الوصفي.

ب- الحدود البشرية: طُبقت أداة الدراسة على عينة قوامها (٢٠٢)تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية من الجنسين الذكور والاناث تتراوح أعمارهم بين (١٠-١٢) عاماً.

ج- الحدود المكانية: طُبقت أداة الدراسة حيث في مدرسة الإمام علي الابتدائية، وكفر صقر الرسمية للغات، ومدرسة الهجارسة الابتدائية التابعة لإدارة كفر صقر التعليمية بمحافظة الشرقية.

د- الحدود الزمنية: طُبقت أداة الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣م.

الاطار النظري:

تحتل الألعاب الإلكترونية المرتبة العالمية الرابعة بعد كل من الأفلام والأغاني وكرة القدم في قائمة أكثر الوسائل شعبية وانتشارًا بين أفراد المجتمع، وأصبحت تستحوذ على عقول الصغار والكبار على حد سواء، وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت من مقتنياتها المشغلة لتلك الألعاب فضلاً عن أجهزة الموبايل والإنترنت التي تحوي مئات الألعاب الالكترونية عن طريق الدخول إلى المنتديات والمواقع الإلكترونية الخاصة بالألعاب (حسن، ٢٠١٣، ١-٢).

ويعتبر إدمان ألعاب الإنترنت أحد أكثر الأنواع الفرعية من إدمان الإنترنت انتشاراً، إذ تجذب انتباه الكثير من الباحثين في جميع أنحاء العالم، حيث يقضي مدمن ألعاب الإنترنت وقتاً كبيراً بشكل مفرط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويكون المدمن على الألعاب الإلكترونية غير قادر على التحكم في سلوكيات اللعب بشكل مفرط مما يؤدي إلى إهمال الواجبات والمسئوليات الذاتية وظهور السلوكيات العدوانية (Yuan,et al., 2013).

وأكدت الزكي، الطوخي (٢٠١٨) أن هناك علاقة بين إدمان التكنولوجيا والمشكلات السلوكية وبعض متغيرات المستوي الاجتماعي والاقتصادي والثقافي (عدد الأخوة- دخل الاسرة- تعليم الأب والأم) لدى عينة من ٢٠٠ طفل.

مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية:

١). **المخاطر الصحية:** مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدي الخمس عشرة سنة الماضية ظهرت أمراضاً جديدة متعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، مع الجلوس ساعات عديدة أمام التلفاز أو الكمبيوتر مما يسبب آلاماً في أسفل الظهر، كما أن حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة الثني المتكرر، بالإضافة إلى العديد من الآثار السلبية مثل: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات العمود الفقري للطفل، وآلام اليدين، وأضرار بالعين، وضعف السلوك الاجتماعي للطفل (منسي، ٢٠١٢، ١٨٥).

كما تسبب الألعاب الإلكترونية أخطاراً وآثاراً صحية حيث تنعكس على خلايا المخ، وتؤدى للإجهاد النفسي والعصبي، هذا بالإضافة إلى أن شغل الفرد ساعات كبيرة من وقته يسبب آلاماً بالرسغ والرقبة، ويوجد في معظم الألعاب أشكالاً متنوعة من المسدسات والخناجر والسيوف وألعاب الليزر التي تدمر وتضعف العصب البصري عن طريق الأشعة الصادرة منها، والشعور باحمرار العين والحكة، والضحية الأولى لهذه الألعاب هو الفرد (أحمد، ٢٠٢٠، ٧).

أشار قاسم(٢٠١٣، ٥٠) إلى وجود عدد من الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية على الطفل كالتالي:

- نسيان تناول الطفل للأغذية الصحية والسوائل التي يحتاجها بشكل كبير خلال فترة نموه.
- يتعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى الشاشات لمخاطر في عيونهم، وغالبيتهم تكون شكواهم إحساسهم بوجود جسم غريب في العين وإحمرار تختلف شدته من طفل لآخر.
- انتشار ما يعرف بأمراض الكمبيوتر في السنوات الأخيرة، ومنها: حالات الضعف والإرهاق الشديدين لعضلات الأطراف العليا، وتقوس الظهر، ويتفاقم الخطر عند الأطفال بشكل أوضح لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية وفترات راحة.
- تعرض الأطفال للموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية بدون استثناء، يؤدى إلى إصابة الأطفال بالقلق والاكتئاب والشيخوخة المبكرة.
- وجود وميض متقطع بسبب مستويات الاضاءة العالية والمتباينة في الرسوم المتحركة مما تؤدي إلى نوبات من الصرع للأطفال والاصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي.

٢). **المخاطر الاجتماعية والنفسية:** توجد العديد من المخاطر الاجتماعية والنفسية التي قد يتعرض لها الأطفال نتيجة الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية يتلخص بعضها في (العزلة الاجتماعية، إهدار الوقت وعدم الإحساس به، الشعور بالوحدة النفسية، ضعف علاقات التواصل بين الأطفال ومن حولهم، إصابة الأطفال بالقلق والتوتر، اضطرابات النوم، الاندفاعية والعصبية، العنف، الأنانية، العدوان، وغيرها عن الآثار والأضرار السلبية التي لا حصر لها، وتحتاج إلى وقفة من القائمين على تربية وتنشئة الطفل لحمايته ووقايته وتوعيته للحد من آثارها الضارة والمدمرة عليه. وهناك نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وفنونها، وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وحيلها، وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، حيث أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم فضلاً عن أن ممارسة الأطفال لتلك الألعاب ولفترة طويلة قد تصل بهم إلى حد الإدمان(عبد السيد، ٢٠١٩، ٧٧).

٣). **المخاطر التربوية للألعاب الإلكترونية:** ينهمك الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها لدرجة أنهم يستيقظون من النوم على ممارستها، ويشعر الطفل بنوع من العصبية إذا حاول أحد تكليفه بأي شيء أثناء فترة اللعب، بالإضافة إلى اهمال واجباته، وتأخره في النوم أو غيابه عن المدرسة أحيانًا نتيجة السهر الطويل على ممارسة الألعاب، وشعوره بالخمول والتعب وقلة الاستيعاب

والتركيز أثناء تواجده في المدرسة، مما يؤثر بشكل سلبى على تحصيله ومستواه العلمي(عبد السيد، ٢٠١٩، ٨١).

وأكد خضر (٢٠٢٠، ٣٠٠) في دراسته عن تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية على الأطفال في ظل جائحة كرونا والتي أكدت وجود مخاطر تربوية واجتماعية، وتحتوي على: أفكار مضلله ومعتقدات فاسدة تنافي الجانب الأخلاقي للطفل العربي، بالإضافة لهدر الوقت والإدمان والإفراط في اللعب وهو ما يؤثر على نفسية الطفل وأعصابه.

المحكات التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية:

نص الدليل التشخيصي للاضطرابات العقلية DSM-5 على أن "اضطراب ألعاب الإنترنت" يتم تشخيصه من خلال تسعة معايير، وإذا تم استيفاء خمسة أو أكثر منها لمدة لا تقل عن ١٢ شهرا؛ فإنه يمكن تشخيص الحالة بأنها اضطراب الألعاب عبر الإنترنتIGD وهي:

١. الانشغال المفرط بلعب ألعاب الكمبيوتر.
٢. أعراض الانسحاب: عادة ما تشمل هذه الأعراض التهيج أو القلق أو الحزن عندما يتم التخلص من ألعاب الإنترنت، ولكن لا توجد علامات عضوية مثل الانسحاب الدوائي.
٣. الحاجة إلى قضاء أوقاتاً متزايدة في المشاركة في ألعاب الإنترنت.
٤. محاولات غير ناجحة للتحكم في اللعب.
٥. فقدان الاهتمام بالهوايات والانشطة الترفيهية (الأخرى)السابقة.
٦. استمرار اللعب المفرط، على الرغم من التبصر بالعواقب النفسية والاجتماعية
٧. خداع الآخرين فيما يتعلق بنطاق اللعب.
٨. استخدام ألعاب الكمبيوتر للهروب او التعويض عن الحالة المزاجية السلبية.
٩. المخاطرة أو فقدان علاقة مهمة أو وظيفة أو تدريب / فرصة مهنية بسبب اللعب.

(American Psychological Association, APA, 2013)

وتستهدف الدراسة الحالية بناء مقياس تشخيصي لإدمان الألعاب الإلكترونية معتمداً علي المحكات التشخيصية للدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات النفسية (الاصدار الخامس DSM- 5)

أساليب قياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

تم تشخيص وقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وفقاً لمقاييس عديدة منها ما يلي:

١. **مقياس ادمان الكمبيوتر لدى الاطفال** إعداد: (Horzum, et al., 2008) Computer Game Addiction Scale for Children والمقياس مكون من ٢١ مفردة تتضمن:

تفضيل ألعاب الكمبيوتر على الأنشطة الأخرى، تأخير المسؤوليات بسبب ممارسة اللعب، ارتباط الألعاب بالحياة الواقعية، عدم القدرة على التوقف عن اللعب.

٢. **قائمة ممارسة الالعاب الإلكترونية للأطفال والشباب من (٨-١٨سنه)** إعداد: (Gentile,2009)، Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18والمقياس مكون من ١١ مفردة تقيس ادمان الألعاب الإلكترونية لدي الاطفال من عمر ٨ سنوات إلي ثمانية عشر سنة، ومكون من بعدين أساسيين هما: مدى تكرار لعب ألعاب الفيديو، والمشكلات المرتبطة بألعاب الفيديو، ويتم تقييم هذه الأبعاد من خلال عدد من المفردات التي تقيس: مقدار تكرار لعب ألعاب الفيديو، ومعرفة تقييمات الألعاب، والقواعد المنزلية، الأداء المدرسي، صعوبات الانتباه، المشاركة في المعارك الجسدية، الصحة البدنية.

٣. **مقياس إدمان الألعاب للمراهقين إعداد: (Lemmens, et al., 2009)**، ترجمة (حسن مصطفي عبدالمعطي). Development and validation of a game addiction scale for adolescents ويتكون من ٢١ مفردة واعتمد على معايير: المقامرة المرضية الموجودة في DSM-IV، تم إنشاء ثلاثة مفردات لكل من المعايير السبعة التالية: البروز، والتحمل، وتعديل الحالة المزاجية، والانتكاس، والانسحاب، والصراع، والمشاكل تم تصميمه للمراهقين الهولنديين.

٤. **استبيان ادمان الالعاب الالكترونية للاطفال والشباب** إعداد: (Ahmed &Ullah,2013)، Video-games Addiction Questionnaire among Youth and Children تم تصميمه للأطفال والشباب يتكون من جزأين (١٥) سؤالاً مقابلة، واستبيان مكون من ثلاث أبعاد: العوامل الشخصية وتشمل ثمانية مفردات، والعوامل الأسرية ثلاث مفردات، والعوامل الاجتماعية والبيئية سبعة عشر مفردة.

٥. **مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية** إعداد: أبو بكر(٢٠١٧) عبارة عن استبانة مكونة من (٣٠) مفردة تم تصميمها لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الابتدائية بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية.

٦. **مقياس ادمان الالعاب الالكترونية للأطفال** إعداد: (Yilmaz,et al.,2017)، Video-game Addiction Scale for Children (VASC) وهو مقياس مكون من ٢١مفردة، ويتكون من ٤ أبعاد (ضعف التحكم في الذات، المكافأة والتعزيز، مشكلات السلوك، المشاركة) تم تصميمه لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الاطفال من عمر (٩سنوات إلي ١٢ سنة).

٧. **مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية** إعداد: المهداوي، علي (٢٠١٩) عبارة عن استبانة مكونة من ٢٢ مفردة تم تصميمها لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الرياض بمحافظة ديالي.

٨. **مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية** إعداد: توفيق، محمد (٢٠٢١) وأبعاده (مجال الوقت – المجال التحصيلي – المجال الجسمي– المجال الاجتماعي – المجال النفسي) كل مجال مكون من خمس مفردات تم تصميمه لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في الأردن.

الاجراءات المنهجية:

- **منهج الدراسة:** اعتمدت الدراسة علي المنهج الوصفي، وذلك لملاءمته لطبيعة وأهداف الدراسة، ويقوم المنهج الوصفي علي وصف الظاهرة وصفاً دقيقاً كما هي في الواقع وتفسيرها، إذ تعد الدراسة الحالية من الدراسات السيكومترية التي تهدف لفحص دلالات الصدق والثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- **عينة الدراسة:** لأغراض حساب الخصائص السيكومترية تم تطبيق المقياس على عينة استطلاعية قوامها (٢٠٢) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الخامس والسادس من المرحلة الابتدائية بإدارة كفر صقر التعليمية، من مدارس الإمام علي الابتدائية، وكفر صقر الرسمية للغات، مدرسة الهجارسة الابتدائية، وتتراوح أعمار العينة بين (١٠) ، (١٢) سنة وكان المتوسط الحسابي للعمر = ١٠,٦٠ سنة، والانحراف المعياري = ٠,٥١٦ سنة.

اسم المدرسة	الذكور	الإناث	الإجمالي
الهجارسة الابتدائية	٥٢	٥٠	١٠٢
الامام علي الابتدائية	٢٥	٢٦	٥١
كفر صقر الرسمية للغات	٢٤	٢٥	٤٩
المجموع	١٠١	١٠١	٢٠٢

- **أداة الدراسة:** الأداة التي يتم بنائها وحساب خصائصها السيكومترية وهي مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

تم إعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع المرحلة العمرية، وهو أداة صيغت بلغة عربية مبسطة والتي يمكن لأفراد العينة إدراكها في مثل هذا العمر، وذلك لعدم توافر مقياس يناسب المرحلة.

وصف المقياس: يهدف الى قياس ادمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ، يتكون المقياس من (٤٢) مفردة مقسمة على سبعة أبعاد بواقع (٦) مفردات لكل بُعد والاستجابة على عبارات المقياس بطريقة ليكرت الخماسي دي التدريج (دائماً– غالباً– أحياناً– نادراً– أبداً).

خطوات بناء المقياس: تم بناءالمقياس وفقاً للخطوات التالية:

أ- الاطلاع على عدد من المقاييس الأجنبية والعربية التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والشباب في العديد من الدراسات للاستفادة منها في إعداد المفردات الأساسية وتتمثل هذه المقاييس في :

١. **مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية** إعداد: المهداوي، علي (٢٠١٩).
٢. **مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية** إعداد: توفيق، محمد (٢٠٢١).
٣. **مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية** إعداد: أبو بكر (٢٠١٧).
٤. **مقياس ادمان الالعاب الالكترونية للأطفال** إعداد: (Yilmaz,et al.,2017).
٥. **استبيان ادمان الالعاب الالكترونية للاطفال والشباب** إعداد: (Ahmed &Ullah,2013).
٦. **قائمة ممارسة الالعاب الإلكترونية للأطفال والشباب** إعداد: (Gentile,2009)
٧. **مقياس ادمان الكمبيوتر لدى الاطفال** إعداد: (Horzum, et al., 2008)
٨. **مقياس إدمان الألعاب للمراهقين إعداد:** (Lemmens, et al., 2009)، ترجمة (حسن مصطفي عبدالمعطي).

ولم يوجد من بينها مقياساً يناسب الفئة العمرية موضع الدراسة الحالية وهم تلاميذ المرحلة الابتدائية في المجتمع المصري، وتمت الاستفادة من الأبعاد الأكثر استخداماً في المقاييس السابقة، وذلك في إعداد المقياس الحالي.

الصورة المبدئية للمقياس: تم الاستعانة بالأبعاد والعبارات التي عرضتها بعض هذه المقاييس كمقياس ادمان الألعاب، الالكترونية لدى المراهقين إعداد (Lemmens, et al., 2009) ترجمة (حسن مصطفى عبدالمعطي)، والذي اعتمد في تحديده لأبعاد المقياس على معايير الدليل التشخيصي الاحصائي للاضطرابات النفسية DSM-IV ، وبناء عليه تم تحديد سبع أبعاد للمقياس الحالي وهي:

- **البعد الأول:- الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية Excessive use of electronic games:** ويشير هذا البعد إلى الاستخدام المفرط أو القهري للألعاب الإلكترونية، وانشغال الطفل باللعب لفترات طويلة دون توقف، ويرتبط هذا البعد بالسمات المعرفية الواضحة لدى مدمني الألعاب الإلكترونية: كالتفكير المستمر في ممارسة اللعب والانشغال الدائم بها دون سواها.
- **البعد الثاني: التحمل Tolerance:** ويشير هذا البعد إلى الحاجة إلى زيادة مقدار الوقت المخصص لممارسة الألعاب الإلكترونية والانشغال بها والانخراط في ممارستها بشكل متزايد دون قدرة على التوقف.

- **البعد الثالث: التقلب المزاجي Mood swings:** ويشير هذا البعد إلى وجود أعراض من المزاج المتقلب لدى الطفل عند محاولة إيقاف اللعب: كالملل، والتوتر، والقلق، والخوف، والانزعاج، واعتقاد الطفل ان ممارسة الألعاب الإلكترونية سوف يساعده على التخلص من مشكلاته الحياتية ومن هذه التقلبات المزاجية ويستعيد الشعور بالتحسن.
- **البعد الرابع : الانتكاسة Relapse:** ويشير هذا البعد إلى صعوبة التحكم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، أو الرجوع إلى اللعب كلما حاول الطفل تقليل الوقت أو الانخراط في أنشطة أخرى، ويتشابه هذا البعد في أعراضه مع أعراض الانتكاسة في إدمان المواد المخدرة، حيث يعاود الفرد ممارسة الألعاب الإلكترونية بعد محاولته للتوقف بسبب شعوره بالخجل من معاودة اللعب بعد التوقف واحساسه بالعجز أو اليأس والملل من التحسن.
- **البعد الخامس: أعراض انسحابيه: Withdrawal symptoms:** ويشير هذا البعد إلى الشعور بالملل والإزعاج والتوتر والغضب عندما لا يتمكن الطفل من اللعب أو يمنع عن استخدام الألعاب الإلكترونية، ويشعر الطفل أنه ليس لديه آية أنشطة أخرى لتحل محل الألعاب الإلكترونية حيث أنها تمثل مصدر الإلهاء والتحدي الوحيد بالنسبة له فيشعر بالسوء عند التوقف عن ممارستها.
- **البعد السادس: صراعات أسرية ومدرسية Family and school conflicts:** ويشير هذا البعد إلى الصراعات والنزاعات والمشاحنات التي ينخرط فيها الطفل مع أفراد أسرته أو أصدقائه، وكذلك المشكلات المدرسية التي يعاني منها بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولجوئه إلى الكذب والخداع بشان عدد الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أو الوقت الذي يقضيه في اللعب، وكذلك اهمال التواصل مع أفراد أسرته أو أصدقائه بسبب استحواذ اللعب على معظم وقته.
- **البعد السابع : المشكلات المصاحبة لممارسة الألعاب الالكترونية Problems associated with electronic games:** ويشير هذا البعد إلى بعض الاضطرابات النفسية أو الجسدية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية كاضطرابات النوم والأكل، وبعض الأعراض الجسدية المرتبطة بقضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية.

التعريف الإجرائي لإدمان الألعاب الإلكترونية هو: في ضوء الاطار النظري وما تم الاطلاع عليه من دراسات سابقة حول قياس إدمان الألعاب الإلكترونية تمت صياغة التعريف الإجرائي لإدمان الألعاب الإلكترونية على النحو التالي:

الاستخدام المفرط، والقهري للألعاب الإلكترونية دون القدرة على التوقف سواء، كانت هذه الألعاب ألعاب فيديو على الهاتف المحمول أو الكمبيوتر أو ألعاب الإنترنت، والحاجة إلي

زيادة الوقت المستخدم في ممارسة تلك الألعاب، وتغير الحالة المزاجية عند التوقف عنها، الرجوع إلي اللعب كلما حاول الطفل تقليل الوقت أو الانخراط في أنشطة أخري، وينعكس ذلك على علاقات الطفل الأسرية والاجتماعية وظهور أعراض جسمية ونفسية، ويقاس إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها أفراد العينة على المقياس المستخدم في الدراسة.

- **وصف المقياس:** يشتمل المقياس على (٤٢) مفردة، ويتضمن (٧) أبعاد، كل بعد يشمل (٦) مفردات، وتتناسب المفردات مع طبيعة المرحلة العمرية، كما صيغت التعليمات الموجهة لأفراد العينة بشكل يتناسب مع مستواهم التعليمي.
- **تعليمات المقياس:** تضمنت التعليمات كيفيه الإجابة عن المفردات بوضع علامة(صح) أمام العبارة التي تنطبق على المستجيب، كما أوضحت التعليمات بأن هذا المقياس لأغراض البحث العلمي فلا توجد اجابه صحيحه وأخرى خاطئة وتعبر عن اختيار الطالب.
- **مفتاح تصحيح المقياس:** تم تصميم عبارات المقياس الحالي في اتجاه واحد بحيث تشير الدرجة المرتفعة على المقياس إلى زيادة الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية ، تتراوح الاستجابة على بنود المقياس وفقا لمقياس ليكرت ما بين (دائماً– غالباً– احياناً– نادراً – ابدًا)، ويقابلها الدرجات (٥–٤–٣–٢–١) على الترتيب بحيث تقدر الاستجابة (دائماً) خمسة درجات، وتقدر الاستجابة (غالباً) أربعة درجات، وتقدر الاستجابة (أحياناً) ثلاث درجات، وتقدر الاستجابة (نادراً) درجتين، وتقدر الاستجابة (أبداً) درجة واحدة، وبذلك تكون أعلى درجة على المقياس (٢١٠) درجة، في حين أن أقل درجة يحصل عليها المستجيبين على المقياس تكون (٤٢) درجة.
- **أبعاد المقياس الحالي:**

جدول (١) توزيع مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على الأبعاد الفرعية في الصورة النهائية

م	الأبعاد الفرعية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	عدد المفردات	أرقام المفردات
١	الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية	٦	١–٧– ١٢ –١٦– ١٩ –٢١
٢	التحمل	٦	٢–٨–١٣–١٧–٢٠–٢٢
٣	التقلب المزاجي	٦	٣–٩–١٤–١٨–٢٣–٢٨
٤	الانتكاسة	٦	٤–١٠–١٥–٢٤–٢٩–٣٣
٥	الأعراض الإنسحابية	٦	٥–١١–٢٥–٣٠–٣٤–٣٧
٦	صراعات أسرية ومدرسية	٦	٦–٢٦–٣١–٣٥–٣٨–٤٠
٧	المشكلات المصاحبة لممارسة الألعاب الالكترونية	٦	٢٧–٣٢–٣٦–٣٩–٤١–٤٢
	العدد الكلي للمفردات		٤٢

نتائج الدراسة: تم حساب الخصائص السيكومترية كما يلي:

(أولاً) الاتساق الداخلي:

أ- **اتساق المفردات مع أبعادها:** تم حساب الاتساق الداخلي بحساب معاملات الارتباط بين درجات المفردات، ودرجات الأبعاد التي تنتمي لها كل مفردة، والنتائج كما يلي:

جدول (٢) معاملات الارتباط بين درجات المفردات ودرجات الأبعاد التي تنتمي لها في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذة)

(١) الاستخدام المفرط		(٢) التحمل		(٣) التقلب المزاجي		(٤) الانتكاسة	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
١	**٠,٥٦٩	٢	**٠,٤٩٧	٣	**٠,٤٩٢	٤	**٠,٤١٦
٧	**٠,٥٤١	٨	**٠,٥٨٠	٩	**٠,٦٠٩	١٠	**٠,٤٤٠
١٢	**٠,٥١٦	١٣	**٠,٥٤٧	١٤	**٠,٦٨٥	١٥	**٠,٦٢٤
١٦	**٠,٦٩٣	١٧	**٠,٦٤١	١٨	**٠,٦٦٥	٢٤	**٠,٤٨٦
١٩	**٠,٧٣٢	٢٠	**٠,٦٣٨	٢٣	**٠,٦٣٣	٢٩	**٠,٦٧٤
٢١	**٠,٥٨٢	٢٢	**٠,٦٩٤	٢٨	**٠,٦٥٢	٣٣	**٠,٤٧٠

(٥) الأعراض الانسحابية		(٦) صراعات أسرية ومدرسية		(٧) مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
٥	**٠,٤٥٥	٦	**٠,٥٠٢	٢٧	**٠,٦٣٨
١١	**٠,٤٢٠	٢٦	**٠,٦٥٣	٣٢	**٠,٦١٥
٢٥	**٠,٦٧٩	٣١	**٠,٥٧٣	٣٦	**٠,٦٣٩
٣٠	**٠,٦٧٤	٣٥	**٠,٥١٤	٣٩	**٠,٦٧٨
٣٤	**٠,٤١٨	٣٨	**٠,٥٤١	٤١	**٠,٥٩٠
٣٧	**٠,٥٥٤	٤٠	**٠,٤٨١	٤٢	**٠,٦٧٥

* دال عند مستوي ٠.٠٥ ** دال عند مستوي ٠.٠١

يتضح من الجدول أن جميع معاملات الارتباط دالة إحصائياً (عند مستوي ٠,٠١)، وهذا يعني اتساق جميع المفردات مع الأبعاد التي تنتمي لها، أي ثبات جميع المفردات.

(ب) <u>اتساق الأبعاد مع المقياس ككل:</u> تم حساب معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد، والدرجات الكلية للمقياس، والنتائج كما يلي:

جدول (٣) معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد والدرجات الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذة)

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	معاملات الارتباط مع الدرجات الكلية للمقياس
(١) الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية	**٠,٨٤٢
(٢) التحمل	**٠,٧٣٦

(٣) التقلب المزاجي	**٠,٧٧٩
(٤) الانتكاسة	**٠,٨١٥
(٥) الاعراض الانسحابية	**٠,٨٣٧
(٦) صراعات أسرية ومدرسية	**٠,٧٩٠
(٧) مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية	**٠,٦٣٣

* دال عند مستوي ٠,٠٥ ** دال عند مستوي ٠,٠١

يتضح من الجدول أن جميع معاملات الارتباط موجبة ودالة إحصائياً (عند مستوي ٠,٠١)، وهذا يعني اتساق جميع الأبعاد مع المقياس ككل، وبهذا يتحقق ثبات جميع الأبعاد.

ثانياً: صدق المقياس: للتأكد من صدق المقياس اعتمدت الباحثة على الطرق التالية:

(أ) صدق المحكمين: قامت الباحثة بعرض المقياس في صورته الأولية على (١٠) من المحكمين من أساتذة الصحة النفسية وعلم النفس بكليتى التربية والآداب – جامعة الزقازيق، وكان الهدف من العرض على المحكمين ما يلي:

- إبداء الرأي في مدى ملائمه عبارات المقياس الموضوعة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومدى مناسبة العبارات لطبيعة العينة.
- إمكانية تعديل صياغة بعض العبارات أو إضافة عبارات جديدة أو حذف بعض العبارات.
- ملائمة العبارات للأبعاد الخاصة بالمقياس وسلامة صياغتها.

وعقب الانتهاء من التحكيم تم تفريغ آراء المحكمين قامت الباحثة بالتقدير الكمي والكيفي لهذه الآراء حول مفردات المقياس.

أ- التقدير الكمي: تم حساب نسبة الاتفاق لكل عبارة حيث تم حذف العبارات التي تقل عن نسبه اتفاق ٨٠%.

ب- التقدير الكيفي: قامت الباحثة بإجراء كافة التعديلات التي اتفق عليها معظم المحكمين وصياغه بعض العبارات بناء على آرائهم، وتعرض الباحثة فيما يلي التعديلات التي تمت على مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

جدول(٤) العبارات قبل وبعد تعديل السادة المحكمين

البعد	رقم المفردة	العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
التحمل	٢	أريد تقليل الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو إلا انني أفشل في كل مرة.	أفشل كل مرة في في تقليل الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
التقلب المزاجي	٣	أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية فإن هزيمة أعدائي والقفز إلى مستوى	أشعر بالقوة والسعادة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وهزيمة أعدائي

		أعلى يشعرني بالقوة والسعادة.	والانتقال إلى مستوى أعلى.
أعراض انسحابية	٥	ممارسه ألعاب الفيديو هو النشاط الوحيد الذي أمارسه.	أاشعر بالعصبية الشديدة عند انقطاع النت لعدم تمكني من اللعب
الانتكاسة	١٠	أعجز عن تقليل الوقت المخصص للعب.	أستمر في اللعب حتي لو كنت مريضاً
الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية	١٦	أمضي ساعات طويلة من اليوم في ممارسة ألعاب الفيديو.	أستخدم الألعاب الإلكترونية وأنسي الأنشطة الأخرى.
الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية	٢١	أقضي ساعات طويلة في التخطيط لتعلم كيفية ممارسة ألعاب الفيديو.	أجد نفسي مضطراً لممارسة الألعاب الإلكترونية.
أعراض انسحابيه	٣٠	ممارسة ألعاب الفيديو هو نشاط ممتع للغاية.	أشعر بالتعاسة والإكتئاب إذا تعطلت لعبتي الإلكترونية.
المشكلات المصاحبة لممارسة الألعاب الالكترونية	٣٦	ممارسة ألعاب الفيديو يمنعني من تناول وجبات منتظمة.	أشعر بضعف نظري وتركيزي بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

(ب) صدق المفردات: تم حساب صدق المقياس (صدق المفردات)، بحساب معاملات الارتباط بين درجات المفردات ودرجات الأبعاد التي تنتمي لها (محذوفاً منها درجة المفردة)، باعتبار مجموع بقية درجات البعد محكاً للمفردة، والنتائج كما يلي:

جدول (٥) معاملات الارتباط بين درجات المفردات ودرجات الأبعاد (محذوفاً منها درجة المفردة) لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذة)

(١) الاستخدام المفرط		(٢) التحمل		(٣) التقلب المزاجي		(٤) الانتكاسة	
الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة	الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة	الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة	الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة
١	**٠,٥٠٠	٢	**٠,٣٤٦	٣	**٠,٣٧٤	٤	**٠,٣٤٣
٧	**٠,٤٦٣	٨	**٠,٤١٩	٩	**٠,٤٦٠	١٠	**٠,٣٥٦
١٢	**٠,٣٤٦	١٣	**٠,٤٤٩	١٤	**٠,٥٢٧	١٥	**٠,٥٣٨
١٦	**٠,٥٧٩	١٧	**٠,٥٧٧	١٨	**٠,٥٠٨	٢٤	**٠,٣٧٧
١٩	**٠,٦٣٩	٢٠	**٠,٥٧٤	٢٣	**٠,٤٦١	٢٩	**٠,٥٨٨
٢١	**٠,٤٠٦	٢٢	**٠,٦٣٧	٢٨	**٠,٥٠٢	٣٣	**٠,٣٣٣

(٥) الأعراض الانسحابية		(٦) صراعات أسرية ومدرسية		(٧) مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية	
الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة	الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة	الرقم	معامل الارتباط مع درجة البعد محذوفاً منها درجة المفردة
٥	**٠,٣٢٤	٦	**٠,٤٣٢	٢٧	**٠,٥٤٨
١١	**٠,٣٠٤	٢٦	**٠,٥٨٣	٣٢	**٠,٥١٣
٢٥	**٠,٥٦١	٣١	**٠,٥٠٢	٣٦	**٠,٥٥٥
٣٠	**٠,٥٧٣	٣٥	**٠,٤٦٢	٣٩	**٠,٥٨٤
٣٤	**٠,٣٠٣	٣٨	**٠,٤٧٩	٤١	**٠,٤٥٣
٣٧	**٠,٤٦٨	٤٠	**٠,٣٦٨	٤٢	**٠,٥٩٥

* دال عند مستوي ٠.٠٥ ** دال عند مستوي ٠.٠١

يتضح من الجدول أن جميع معاملات الارتباط دالة إحصائياً (عند مستوي ٠,٠١)، وهذا يعني صدق جميع المفردات.

(جـ) الصدق العاملي: تم حساب الصدق العاملي للمقياس بطريقة **المكونات الأساسية (هوتلنج)** والتدوير المتعامد **بطريقة (الفاريماكس)** واستخدام محك **(كايزر)** بحيث لايقل الجذر الكامن **(Eigen Value)** عن الواحد الصحيح، ولا يقل تشبع المفردة علي العامل عن (٠,٣)، والجداول التالية توضح : الاشتراكيات (قيم شيوع المفردات)، والجذور الكامنة، ونسبة التباين المفسر، وتشبعات المفردات علي **العوامل بعد التدوير**.

جدول (٦) الاشتراكيات (قيم الشيوع) لمفردات مقياس: إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذةً)

المفردة	قيم الشيوع	المفردة	قيم الشيوع	المفردة	قيم الشيوع	المفردة	قيم الشيوع
١	٠,٦٤٠	١٢	٠,٦٨١	٢٣	٠,٥٦١	٣٤	٠,٦١٩
٢	٠,٥٤١	١٣	٠,٦٢٤	٢٤	٠,٦٣٨	٣٥	٠,٦٩٢
٣	٠,٧٤٦	١٤	٠,٦٤٥	٢٥	٠,٥٣٤	٣٦	٠,٥٣٨
٤	٠,٥٨١	١٥	٠,٦٥٩	٢٦	٠,٤٩٤	٣٧	٠,٥٤٥
٥	٠,٦٩٨	١٦	٠,٦٤٣	٢٧	٠,٥٥٣	٣٨	٠,٥٧٠
٦	٠,٤٩٦	١٧	٠,٥٠٠	٢٨	٠,٥٨٧	٣٩	٠,٦٩٧
٧	٠,٦٦١	١٨	٠,٦٦٥	٢٩	٠,٦٣٩	٤٠	٠,٦٠٢
٨	٠,٧٠٩	١٩	٠,٦١٥	٣٠	٠,٦٤١	٤١	٠,٧١٦
٩	٠,٦٦٤	٢٠	٠,٦٢٠	٣١	٠,٥١٩	٤٢	٠,٥٢١
١٠	٠,٥٨٩	٢١	٠,٥١٧	٣٢	٠.٦٨٦		

١١	٠,٥٣٤	٢٢	٠,٥٩٦	٣٣	٠,٦١٦		

يتضح من الجدول أن: جميع الاشتراكيات (قيم الشيوع) مرتفعة، وهذا يدل علي ارتفاع معاملات الثبات لجميع المفردات، وتمتد الاشتراكيات (قيم الشيوع) من : (٠,٤٩٦) إلي (٠,٧٤٦)، ويشير ذلك إلي أن العوامل المستبقاه من نتائج التحليل العاملي تفسر نسب تمتد من : (٠,٤٩٦) إلي (٠,٧٤٦) من التباين الكلي لكل مفردة .

ثالثاً ثبات المقياس

(ا) الثبات بإستخدام معامل ألفا (كرونباخ): تم حساب معاملات ألفا للأبعاد، ثم حساب معاملات ألفا للأبعاد (مع حذف كل مفردة)، والنتائج كما يلي:

جدول (٧) معاملات ألفا (مع حذف المفردة) لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذة)

(١) الاستخدام المفرط		(٢) التحمل		(٣) التقلب المزاجي		(٤) الانتكاسة	
الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة	الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة	الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة	الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة
١	٠,٦٠٦	٢	٠,٥٧٧	٣	٠,٦٧٦	٤	٠,٥٧٦
٧	٠,٦١٥	٨	٠,٥٧١	٩	٠,٦٥١	١٠	٠,٥٩٧
١٢	٠,٦٤٧	١٣	٠,٥٧٠	١٤	٠,٦٢٧	١٥	٠,٥٧٢
١٦	٠,٥٦٥	١٧	٠,٤٩٣	١٨	٠,٦٣٦	٢٤	٠,٥٩٩
١٩	٠,٥٤٠	٢٠	٠,٤٩٠	٢٣	٠,٦٥٥	٢٩	٠,٥٢٠
٢١	٠,٦٤٠	٢٢	٠,٤٥٨	٢٨	٠,٦٣٨	٣٣	٠,٦٠٨
معامل ألفا للبعد=٠,٦٤٩		**معامل ألفا للبعد=٠,٥٨٠**		معامل ألفا للبعد=٠,٦٨٨		معامل ألفا للبعد=٠,٦١١	
(٥) الأعراض الانسحابية		(٦) صراعات أسرية ومدرسية		(٧) مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية			
الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة	الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة	الرقم	معامل ألفا مع حذف المفردة		
٥	٠,٥٥١	٦	٠,٦١٨	٢٧	٠,٦٦١		
١١	٠,٥٥٤	٢٦	٠,٥٩٦	٣٢	٠,٦٧٧		
٢٥	٠,٤٣٧	٣١	٠,٥٦١	٣٦	٠,٦٦٥		
٣٠	٠,٤٨٨	٣٥	٠,٥١٢	٣٩	٠,٦٥٤		
٣٤	٠,٥١٩	٣٨	٠,٥٩٧	٤١	٠,٦٩٩		
٣٧	٠,٤٠٥	٤٠	٠,٥٩٨	٤٢	٠,٦٥٢		
معامل ألفا للبعد=٠,٥٦٤		**معامل ألفا للبعد=٠,٦٢٣**		**معامل ألفا للبعد =٠,٧٠٨**			

يتضح من الجدول أن جميع معاملات ألفا (مع حذف المفردة) أقل من أو تساوي معاملات ألفا للبعد الذي تنتمي له المفردة، وهذا يعني ثبات جميع مفردات المقياس .

(ب) <u>الثبات بالتجزئة النصفية</u>: تم حساب الثبات للأبعاد، وللمقياس ككل (بمعادلتي سبيرمان/ براون، وجتمان)، والنتائج كما يلي:

جدول (٨) معاملات الثبات بالتجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية (ن= ٢٠٢ تلميذاً وتلميذة)

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	الثبات بمعادلة (سبيرمان/ براون)	الثبات بمعادلة (جتمان)
(١) الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية	٠,٦٥٣	٠,٦٢٩
(٢) التحمل	٠,٥٨٨	٠,٥٧٩
(٣) التقلب المزاجي	٠,٦٦٩	٠,٦٦٣
(٤) الانتكاسة	٠,٥٩٧	٠,٥٩٢
(٥) الاعراض الانسحابية	٠,٥٤٥	٠,٥٤٠
(٦) صراعات أسرية ومدرسية	٠,٥٩٢	٠,٥٨٧
(٧) مشكلات مصاحبة للألعاب الإلكترونية	٠,٦٧٣	٠,٦٧٢
المقياس ككل (إدمان الألعاب الإلكترونية ككل)	٠,٧٩٣	٠,٧٩٠

يتضح من الجدول أن جميع قيم معاملات الثبات مرتفعة نسبياً، وهذا يدل على ثبات جميع الأبعاد، وثبات المقياس ككل.

ومن الإجراءات السابقة يتضح صدق وثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (المفردات، والأبعاد والمقياس ككل)، وأن الصورة النهائية للمقياس، المكونة من (٤٢) مفردة صالحة للتطبيق على العينة الأساسية.

مناقشة النتائج:

- جاءت نتيجة الدراسة الحالية تؤكد صدق الخصائص السيكومتريه للمقياس، وأن المقياس يتكون من ٤٢مفردة موزعة على سبعة أبعاد وهم (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، التحمل، التقلب المزاجي، الانتكاسة، أعراض انسحابية، صراعات أسرية ومدرسية، المشكلات المصاحبة لممارسه الألعاب الإلكترونية).
- يتمتع المقياس بمعاملات اتساق داخلي مقبوله حيث تراوحت معاملات الارتباط بين المفرده والبعد التي تنتمي إليه بين (٠,٤١٦، ٠,٧٣٢)، وتراوحت معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد، والدرجات الكلية للمقياس بين (٠,٦٣٣،٠,٨٤٢)، وكانت جميع معاملات الارتباط موجبة دالة إحصائياً (عند مستوي ٠,٠١)، وهذا يعني اتساق جميع المفردات مع الأبعاد التي تنتمي لها، واتساق جميع الأبعاد مع المقياس ككل.

- يتمتع المقياس بمعاملات صدق تجعله موثوق به وفقا لآراء المحكمين، وصدق المفردات والتي تتراوح درجات المفردات بين (٠,٣٠٣،٦٣٩)، والصدق العاملي الذي أسفر عن سبعة عوامل تمثل أبعاد المقياس.
- يتمتع المقياس بمستوى ثبات مرتفع نسبياً وهذا يدل على ثبات جميع الأبعاد، وثبات المقياس ككل، وذلك وفقاً لمعاملات ألفا– كرونباخ التي تروحت بين (٠,٥٦٤، ٠,٧٠٨)، وكذلك وفقاً للتجزئة النصفية حيث كانت الدرجة الكلية لثبات المقياس ككل بمعادلة (سبيرمان/ براون) ٠,٧٩٣الثبات بمعادلة(جتمان) ٠,٧٩٠.
- تتفق هذه النتائج مع المقاييس التي أوردتها الدراسات السابقه منها دراسة (سعد، ٢٠٢٣) والتي هدفت إلى التحقق من الكفاءة السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين في المرحلة الإعدادية، وقد أسفرت النتائج تمتع المقياس بدرجة مرتفعة من الصدق والثبات؛ وصلاحيته للتطبيق بإستخدام معامل ارتباط بيرسون ،التحليل العاملي التوكيدى، معامل التجزئة النصفية لحساب الثبات ،معامل الفا كرونباخ لحساب الثبات، ودراسة (Horzum, et al., 2008) والتي هدفت لبناء مقياس لقياس إدمان ألعاب الكمبيوتر لدي للأطفال، والتأكد من صلاحيته، وتتكون عينة هذه الدراسة من (٤٦٠) من الطلاب الملتحقين بالمدارس الابتدائية من مختلف المستويات الاجتماعية والاقتصادية في طرابزون، واسفرت نتائج التحليل العاملي أن المقياس يتكون من ٢١ فقرة، وأربعة عوامل، تمثل ٤٥٪ من إجمالي التباين، ويتمتع المقياس بدرج مرتفعة من الصدق والثبات حيث بلغ معامل ألفا– كرونباخ ٠.٨، دراسة(Yilmaz,et al., 2017) والتي هدفت إلى تطوير أداة فحص صالحة وموثوقة لتقييم إدمان ألعاب الفيديو بين الأطفال في مرحلة ما قبل واسفرت نتائجه إلي تمتع المقياس بدرجة ثبات وصدق مناسبه ، حيث بلغ معامل ألفا كرونباخ ٠,٧٣.

ومن خلال ما سبق يتضح أن المقياس يتمتع بمعاملات صدق وثبات جيدة تجعله أداة موثوق بها للإستخدام في الدراسات العملية في هذا المجال، وفي عمليه الكشف عن الأطفال مدمن الألعاب الإلكترونية والتدخل الإرشادي والعلاجي.

المراجع:

أبو بكر، مني محمود عبد اللطيف. (٢٠١٧). تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية فى المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية. مجلة التربية المقارنة والدولية، (٧)،٣٠٥ – ٣٩٧.

أحمد، رندا محمد سيد. (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكتروني لدي عينة من الطفلات الجامعيات"دراسة تنبؤية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية*، ٥١(٣)، ٨٨٣-٩٢٦. 10.21608/JSSWH.2020.35521.1145

الاشول، عادل عز الدين . (٢٠٠٨). *علم نفس النمو من الجنين إلى الشيخوخة* (ط.١) مكتبة الانجلو المصرية.

توفيق، محمد سعيد، محمد، انتصار يوسف. (٢٠٢١). *فاعلية برنامج توجيه جمعي يستند إلى نظرية آدلر في تخفيف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتعزيز السلوك الإيجابي لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في الأردن* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة العلوم الإسلامية العالمية. مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record1220235/

حسن، مرح مؤيد. (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. *مجلة اضاءات موصلية*، العدد (٧٥)، ١-١٤.

خضر، رضا. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب القتاليَّة الإلكترونيَّة على الأطفال في ظلِّ جائحة كورونا "لعبة فري فاير ولعبة ببجي. *مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية*،١ (١)، ٢٨٧-٣٠٤.

الزكي، شيماء مصطفى ، الطوخي، نورا شعبان. (٢٠١٨). إدمان تكنولوجيا المعلومات والإتصال وعلاقتها ببعض المشكلات السلوكية لدى عينة من طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في ضوء بعض المتغيرات. *التربية الأزهر: مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية* ٣٧ (١٧٩ ج٢)،٧٨٥-٨١٧.

سعد، نيفين حسن. (٢٠٢٣). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة. *مجلة كلية التربية في العلوم النفسية*،٤٧ (١)، ١٧-٦٠.

عبد السيد، منال انور سيد.(٢٠١٩). برنامج قائم على التربية الأمانية لتنمية الوعي التكنولوجي بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدي طفل الروضة. *مجلة دراسات في الطفولة والتربية*، ٩(٩)، ٤٦-١٠٨. DOI: 10.21608/dftt.2019.135047

عبدالعزيز، فاطمة سامي ناجي عبد العزيز. (٢٠١١). المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. مجلة كلية التربية، جامعه طنطا. (٤٣)، ٦٠١:٦٥٦.

عبد المنعم، نجوي، عثمان، محمد. (٢٠٢١). اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس: تحديد معدل الانتشار في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافيه (دراسة سيكومترية-كلينيكية). *مجلة البحث العلمى في التربية*،٢٢ (٧)، ٢٦١-٢٩٢

على، ريهام عبد السميع. (٢٠٠٥). *السلوك الإدماني* .[رسالة ماجستير]. كلية الطب. جامعة عين شمس.

العنزي، إبراهيم هلال. (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. *المجلة العربية للدراسات الأمنية*،٣٦ (٣)، ٤٨٣-٥٠٢. https://doi.org/10.26735/ZYRO5939

قاسم، محمود الحاج. (٢٠١٣). أضرار الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها. *مجلة موصليات*، (٤٤)، ٤٨ - ٥٣.

محمد، أمل جمال. (٢٠١٧). *التاثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت*.[رسالة ماجستير غير منشورة]. معهد الدراسات العليا للطفولة. قسم الإعلام والثقافة. جامعة عين شمس. https://search.mandumah.com/Record/404509

منسي، حسن عمر شاكر. (٢٠١٢). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة*، ٧٩ (٢)، ١٨٣ - ٢٢٨.

المهداوي، عدنان محمود، على، انسام اياد. (٢٠١٩). الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية فى محافظة ديالى. *مجلة الفتح للعلوم التربوية والنفسية، جامعة ديالي*. (٧٨)،٢١-٤٥. DOI:10.23813/FA/78/2

Ahmed, U., & Ullah, I. (2013). Video Games Addiction: Positive and Negative Effects of Playing Video Games on Youth and Children.

American Psychiatric Association (APA) (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V). 5th Edition, American Psychiatric Publishing, Washington DC.

Daniel L. King, Cecilia A. Essau& Paul H. Delfabbro.(*2020*). *Adolescent Addiction*. Amsterdam : Academic Press,.

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, *20*(5), 594-602.

Horzum, M. B., Tuncay, A. R. A. S., & Balta, Ö. Ç. (2008). Computer game addiction scale for children. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, *3*(30), 76-88.

Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., … Chan, E. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions, 6*, 271–279.

Sheng, J. R., & Wang, J. L. (2021). Development and psychometric properties of the problematic mobile video gaming scale. *Current Psychology*, *40*(9), 4624-4634. https://doi.org/10.1007/s12144-019-00415-6

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, *12*(1), 77-95.

Wartberg,L., Kriston,L., &Thomasius,R. (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. *Computers in Human Behavior*, *103*, 31-36. https: //doi.org/ 10.1016/j.chb. 2019.09.0

Yılmaz, E., Griffiths, M. D., & Kan, A. (2017). Development and validation of videogame addiction scale for children (VASC). *International Journal of Mental Health and Addiction*, *15*, 869-882. https://doi.org/10.1007/s11469-017-9766-7

Yuan, K., Cheng, P., Dong, T., Bi, Y., Xing, L., Yu, D. & Qin, W. (2013). Cortical Thickness Abnormalities in Late Adolescence with Online Gaming Addiction. *Plos One*, *8*(1), 1-8.