

دلالات الصدق والثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (EGAS) لدى المراهقين في البيئة العربية: دراسة سيكومترية

Indications of Validity and Reliability of Electronic Game Addiction Scale for Adolescents in the Arab Environment: A Psychometric Study

د. سُلَيْمان عبد الواحد يوسف¹ (كلية التربية - جامعة قناة السويس).
د. هدى ملوح الفضلي (كلية العلوم الاجتماعية - جامعة الكويت).

ملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى بناء صورة عربية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب بالمرحلتين الثانوية والجامعية، والتعرف على خصائصها السيكومترية من حيث (الصدق - الثبات - الاتساق الداخلي) لدى عينات كويتية ومصرية وجزائرية، وتكونت العينة من (580) طالباً وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية، موزعة على العينات التالية: الكويتية (ن=200)؛ والمصرية (ن=250)؛ والجزائرية (ن=130) طالباً وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية،

وبتطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب إعداداً/الباحثان، وباستخدام صدق المحكمين، والمقارنات الطرفية (التمييزي)، والتلازمي (المحك)، والعاملي الاستكشافي باستخدام برنامج SPSS V26 والتوكيدي باستخدام برنامج AMOS VS26، وبحساب الثبات (بطريقة ألفا-كرونباخ)، وبحساب الاتساق الداخلي من خلال معامل الارتباط لبيرسون بين درجة البعد والدرجة الكلية للمقياس، أشارت النتائج إلى أن المقياس الحالي يتمتع بكفاءة سيكومترية تُجيز استخدامه في البيئة العربية.

كلمات مفتاحية:

إدمان الألعاب الإلكترونية، المراهقة، الخصائص السيكومترية.

Abstract:

The study aimed to build an Arabic picture of the measure of electronic games addiction among Arab adolescents in the secondary

1- المؤلف المراسل

and university stages, and to identify its psychometric characteristics, in a sample of (580) adolescents of both sexes (n = 200 Kuwaitis, 250 Egyptians, and 130 Algerians) in the secondary and university stages.

They are required to measure the addiction to electronic games among Arab adolescents, using the validity of the judges, peripheral comparisons (discriminatory), correlative (critical), exploratory and assertive factors, and calculating stability (by Cronbach's alpha method), and calculating internal consistency through Pearson's correlation coefficient between the degree of remoteness and degree Overall, the results indicated that the current scale has a psychometric efficiency that allows its use in the Arab environment.

Keywords: Addiction to electronic games, Adolescence, Psychometric characteristics.

مقدمة:

لقي موضوع الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها اهتمامًا متزايدًا من كثير من المفكرين والباحثين في السنوات الأخيرة وذلك لعلاقته القوية بمصير الأفراد والمجتمعات. فلم يُعد غريبًا أن يجذب الأفراد على اختلاف مستوياتهم العمرية نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى؛ فمع التطور السريع للهواتف الذكية والشبكات اللاسلكية في السنوات الأخيرة أصبحت ممارسة الألعاب عبر الشبكة العنكبوتية (الإنترنت) في أي وقت وفي أي مكان أحد الأشكال الرئيسية للتسلية والترفيه للجيل الجديد من الأطفال والمراهقين والشباب؛ وأصبحوا يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا على ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم؛ بل ازداد الأمر خطورة إلى زيادة عدد الأشخاص الذين أصبحوا مدمنين عليها.

وفي هذا الإطار يشير كينج وديلفابرو (King & Delfabbro, 2020) إلى أن الألعاب الإلكترونية هي صناعة عالمية تبلغ قيمتها مليار دولار وهي مستمرة في التوسع والابتكار. فهي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هواتف إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، والإنترنت، والفيديو، والهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (ابن الهدلق، 2014، ص96؛ والزيوي، 2015، ص21؛ والخليفة، 2016، ص24).

ويذكر الصغيري (2013) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية من شأنه أن يفتح أمام المستخدمين المراهقين والشباب أطرًا اجتماعية واسعة للاندماج النفسي والاجتماعي في عوالم غير محدودة للصراع والعنف والمواجهة الخيالية، وهي عوالم كثيرًا ما تكون لها تأثيرات نفسية سلبية تؤثر على نمو الشخصية العامة للفرد المستخدم.

ويرى بوشللق (2019) أن الألعاب الإلكترونية تُمكن الفرد من تعلم احترام القواعد والتكيف وحل المشكلات، والتفاعل مع ذاته والآخرين، حيث إنها تُلبّي حاجاته الأساسية للتعلم من خلال توفير المتعة والإثارة والمشاركة العاطفية والدافعية وإشباع الفضول، وكذا تحقيق الإبداع والتفاعل الاجتماعي وإيقاظ العاطفة أثناء تعامله مع اللعبة.

وفي هذا الصدد يتفق كل من هي وبان وني وزهينج وشين (He, Pan, Nie, Zhengm & Chen., 2021) وعبد النبي (2021، ص4) إلى أن استخدام تلك الألعاب الإلكترونية باعتدال يُعد مفيدًا لتخفيف التوتر والاستمتاع والتواصل مع الآخرين، إلا أنها تُصبح مرضية عند استخدامها بشكل مُفرط، وقد ينتج عن ذلك ما يُسمى بإدمان الألعاب الإلكترونية.

ويعد مصطلح إدمان الألعاب الإلكترونية Electronic games addiction أحد المفاهيم التي لاقت اهتمام أكاديمي كبير في الآونة الأخيرة؛ فمنذ أن عرفت منظمة الصحة العالمية WHO عام 2018 إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه مرض، وأصبح هناك اهتمام بحثي منقطع النظير حول استخدام الألعاب المُشكّل (Ok, 2021).

فإدمان الألعاب الإلكترونية هو الاستخدام المفرط وغير المثمر للألعاب الإلكترونية من قبل المستخدمين المعتمدين عليها بشدة لملء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية (محمد، 2019، ص170).

ومن ناحية أخرى تُعد المراهقة Adolescents مرحلة من مراحل عُمر الإنسان، تبدأ عند البلوغ، وتستمر بضع سنوات فترة؛ فإن المنظور البيولوجي أن فترة المراهقة هي من أفضل أوقات الحياة، حيث تعمل معظم الوظائف العقلية والجسدية، مثل السرعة والقوة والذاكرة، ويعد الوقت المناسب للاستجابة في أوج نشاطها خلال الـ 20 عامًا الأولى. ويصبح للأفكار الجديدة والراديكالية والأفكار التباعدية معظم الأثر العميق على التخيل، ويعد تكوين المهارات والمفاهيم العقلية الضرورية للإنسان الصالح، واستكمال التعليم ونمو الثقة في الذات والشعور الواضح بكيان الفرد وامتداد الاهتمامات إلى خارج حدود الذات، وإعادة تنظيم الذات، ونمو ضبط الذات من مطالب النمو في مرحلة المراهقة (Csikszentmihalyi., 2016).

وفي هذا الصدد يشير يوسف (2011، ص71) إلى أن مرحلة المراهقة مرحلة هامة ومتميزة عن غيرها من المراحل، ففيها الجوانب الإيجابية المتمثلة في الطاقة والحيوية والنمو السريع والرغبة في إحداث التغيير، كما أنها مرحلة مليئة بالصراعات، والاضطرابات الانفعالية والمشكلات الأكاديمية، مما يجعلها مرحلة حرجة في حياة الإنسان حيث الانتقال من مرحلة المراهقة إلى مرحلة. وقد ذهب البعض إلى القول بأنه من المتوقع أن تبرز فروق ارتقائية جوهرية في الجوانب النفس- عصبية بين المراهقين الأكبر عمرًا والمراهقين الأصغر عمرًا؛ حيث يرى المتبنون للمنحى النيوروسيكولوجي أنه من المتوقع بزوغ تغيرات ارتقائية في بناء شخصية الفرد أثناء مرحلة المراهقة؛ نتيجة للارتقاء الملحوظ الذي يحدث في البناءات العصبية التي يُفترض أن تكون متضمنة في مرحلة المراهقة. الأمر الذي دفعنا إلى الاهتمام بموضوع إدمان الألعاب الإلكترونية إذ أنه في حد ذاته يمثل موضوعًا خصبًا ومن الموضوعات الهامة على المستويين النظري والتطبيقي وهذا ما حدا بالباحثين إلى إجراء الدراسة الحالية.

ولما كان إدمان الألعاب الإلكترونية له العديد من الأضرار التي تمس بناء الشخصية السوية للفرد، واندماجه في المجتمع، وتحقيق أهدافه وطموحاته على الصعيدين العلمي والعملية؛ فإنه يمكن أن يؤدي إلى اضطرابات نفسية وجسدية لدى ممارسي هذه الألعاب بشكل مفرط كالالاكتئاب، وتعاطي المخدرات، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، والسمنة، وضعف الأداء الأكاديمي (الزيودي، 2015، ص17؛ Kato, Yorifuji, Yamakawa & Inoue., 2018؛ والمهداوي وعلي، 2019، ص21؛ Abbas, 2020، 83؛ والحربي والغامدي، 2021، ص305).

وعلى ذلك، فإن مشكلة الدراسة الحالية تمثلت في الحاجة إلى وجود أداة قياس دقيقة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب بالمرحلتين الثانوية والجامعية، وخاصة أن المراهقون - ونعني ما هم في السن من (12 - 22 عام) - هم الفئة التي تواجه تحديات الإدمان ومشكلاته، وآثاره السلبية على الأفراد والمجتمعات. إضافة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يعتبر من المتغيرات الهامة التي تؤثر في جوانب النمو المختلفة لدى المراهقين الذين يمرون بتلك المرحلة العمرية الحرجة في تشكيل شخصيتهم وتطورها وبناء العلاقات الإيجابية بينهم وبين أقرانهم. وهذا ما حدا بالباحثين إلى إعداد أداة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وتقنينها لدى المراهقين العرب حتى يسهل التعرف على أو اكتشاف الأفراد الذين يعانون من هذا النوع من الإدمان.

ومما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في محاولة الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. ما هي دلالات صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالبيئة العربية؟.

2. ما هي دلالات ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالبيئة العربية؟.

ما هي دلالات الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالبيئة العربية؟.

ويمكن صياغة فروض الدراسة الحالية على النحو التالي:

1. يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من صدق البناء، والصدق التلازمي بالبيئة العربية.

2. يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ بالبيئة العربية.

3. يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من الاتساق الداخلي باستخدام ارتباطات درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس.

ولقد اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي؛ حيث إنه المنهج المناسب لنوعية الفروض ونوعية البيانات.

والدراسة الحالية جاءت بهدف بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالمرحلتين الثانوية والجامعية، وكذا التحقق من خصائصه السيكومترية في البيئة العربية (الكويت، ومصر، والجزائر)، وذلك من خلال دلالات عديدة منها صدق البناء بعدة أنواع، والثبات بألفا كرونباخ، والاتساق الداخلي.

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة الحالية في جانبين؛ الأول نظري، والثاني تطبيقي، فمن حيث الأهمية النظرية فإن الدراسة الحالية يتوقع أن تساهم في التوصل إلى أداة قياس تتصف بالموضوعية، لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالمرحلتين الثانوية والجامعية. أما من حيث الأهمية التطبيقية فإن هذا المقياس سيُصبح له قيمة تربوية خاصة، إذ سيكون أداة قياس سهلة وسريعة التطبيق للكشف عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالمدارس الثانوية والجامعات. وفي ضوء نتائج المقياس يمكن التخطيط لوضع برامج تدخل سيكولوجي (تدريبية – إرشادية) أو محاضرات أو ندوات من قبل المعنيين المسؤولين وصانعي القرار بالمدارس الثانوية والجامعات العربية للتخفيف من هذا النوع من الإدمان. وبذلك تتوفر إمكانية تصحيح مسارهم والتفاعل النشط الفعال في المدارس والجامعات وجميع مناحي الحياة وصقل شخصياتهم وإعدادهم للمستقبل بما يعكس إيجابياً على جودة حياتهم الأكاديمية والاجتماعية.

مصطلحات الدراسة:

1. إدمان الألعاب الإلكترونية **Electronic games addiction**:

هو اضطراب سلوكي يتضمن الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على الممارسة اليومية المكثفة للألعاب الإلكترونية الموجودة على شبكة الإنترنت سواء كانت أونلاين Online أو أوفلاين Offline سواء على أجهزة الحاسوب أو الهواتف المحمولة أو البلايستيشن إلخ من الوسائل الوسيطة، وذلك في جميع الأوقات وبمختلف الأماكن، مما يجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، الأمر الذي ينعكس عليه سلبيًا فيما يتعلق بالجوانب النفسية والاجتماعية والصحية.

ويُعرفه الباحثان إجرائياً في الدراسة الحالية بأنه "الدرجة التي يحصل عليها الفرد في الأداء على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب المُعد في الدراسة الحالية.

2. المراهقة **Adolescents**:

قدم يوسف (2011، ص71) تعريفاً للمراهقة ينص على أنها "الفترة التي يعبر عليها الفرد من طفولته بكل ما فيها من صعوبات واعتمادية إلى رشده بكل ما فيه من قدرات واستقلالية، وتنقسم إلى:

- أ. المراهقة المبكرة: من عمر 12 – 13 – 14 سنة ويقابلها المرحلة الإعدادية.
- ب. المراهقة المتوسطة: من عمر 15 – 16 – 17 سنة ويقابلها المرحلة الثانوية.
- ج. المراهقة المتأخرة: من عمر 18 – 19 – 20 – 21 – 22 سنة ويقابلها المرحلة الجامعية.

ويقصد بالمراهقين في الدراسة الحالية "الطلاب والطالبات الذين تتراوح أعمارهم ما بين (16 - 22) سنة ويدرسون بالمرحلتين التعليميتين الثانوية والجامعية ببعض المدارس الثانوية العامة وبعض الكليات النظرية والعملية ببعض المدارس والجامعات في ثلاثة دول عربية هي: (الكويت، ومصر، والجزائر)، ومن ثم فهم يقعون في مرحلتها المراهقة المتوسطة والمتأخرة".

3. الخصائص السيكومترية Psychometric Properties:

يُقصد بالخصائص السيكومترية لأداة القياس في الدراسة الحالية تلك الخصائص القياسية الضرورية والمتعلقة بالصدق والثبات والاتساق الداخلي، والتي يتم حسابها بعد تجريب الأداة على عينة ممثلة للمجتمع الأصلي لعينة الدراسة. وتعتمد كفاءة الأداة على مدى توافر بيانات مناسبة لهذه الخصائص. وتشتمل الخصائص السيكومترية في الدراسة الحالية على ما يلي:

أ. الصدق Validity:

يُقصد به أن يقيس الاختبار ما وضع لقياس. أو يقصد به صلاحية الاختبار في قياس ما وضع لقياسه. ويُعد الصدق أهم الخصائص السيكومترية للاختبار. فكيف يمكن الوثوق في نتائج اختبار لا يقيس ما يدعى قياسه (خطاب، 2008، ص538). وسوف تقتصر الدراسة الحالية على استخدام طرق الصدق التالية: (صدق المحكمين Trustees Validity، والمقارنات الطرفية (الصدق التمييزي) Discriminatory Validity (Peripheral Comparisons)، والصدق التلازمي Concurrent Validity، والصدق العاملي "التحليل العاملي" "Factorial Analysis" Factorial Validity بشقيه الاستكشافي والتوكيدي.

ب. الثبات Reliability:

هو ضمان الحصول على نفس النتائج تقريباً إذا أُعيد تطبيق الاختبار على نفس المجموعة من الأفراد، وهذا يعني قلة تأثير عوامل الصدفة أو العشوائية على نتائج الاختبار، ومن هذا يمكن أن نستنتج قوة العلاقة القوية بين وحدات الاختبار والأداء الحقيقي للفرد، وواضح أن هذا الأداء إنما هو دالة القدرة أو الخاصية (أبو هاشم، 2004، ص293). وسوف تقتصر الدراسة الحالية على استخدام طريقة ثبات ألفا كرونباخ Alpha Cronbach.

ج. الاتساق الداخلي Internal Consistency:

يرى يوسف (2020، ص14) أن الاتساق الداخلي يُعد أحد طرق حساب الخصائص السيكومترية (القياسية) لأداة القياس. ويشير كل من أحمد ومنسي (2002، ص113)، ومراد وسليمان (2002، ص357) إلى أن الاتساق الداخلي يتم حسابه من خلال الارتباط بين الدرجة الكلية ودرجات مكونات الاختبار (أو علاقة درجات بنود الاختبار بالدرجة الكلية إذا كان يقيس

شيئاً واحداً) وتدل معاملات الارتباط هذه على أن المكونات أو البنود تقيس شيئاً مشتركاً، أي تُعبر عن الاتساق الداخلي للمفردات. وهذا يؤكد صدق المفردات وليس صدق المحتوى.

عينة الدراسة:

تكونت العينة من (580) طالباً وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية، موزعة على العينات التالية: الكويتية (ن=200)؛ والمصرية (ن=250)؛ والجزائرية (ن=130) طالباً وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية.

أداة الدراسة:

• مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب:

أعد هذا المقياس بهدف التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب بالمرحلتين الثانوية والجامعية، وبالرغم من توفر عدد من المقاييس التي أُعدت لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إلا أنها اختلفت فيما بينها حول الأبعاد المكونة لها، كما تم إعدادها لمرحلة عمرية مختلفة عن عينة الدراسة الحالية، كذلك باستقراء أغلب المقاييس وُجد أنه لم يتم بناؤها وفق أسس نظرية، لذلك فضّل الباحثان الحاليان بناء صورة عربية جديدة تتناسب مع خصائص أفراد عينة الدراسة الحالية، وكذلك التحقق من كفاءته السيكومترية، وقد تم إعداد المقياس الحالي وفقاً للخطوات التالية:

1. تم الاطلاع على الأدب السيكلوجي والتربوي من أطر نظرية ودراسات وبحوث سابقة تناولت الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، ومنها: موسوعة الإدمان (2015)، وفليتشر وديكستير (Fletcher & Dexter., 2015)، يلمز وجريفنس وكان (Yilmaz, Griffiths & Kan, 2017)؛ وخازال وبريفيك وبيليوكس وزولينو وثورين وأكاب وجميل وكاتون (Khazaal., Brevik., Billieux., 2018)، Zullino., Thorens., Achab., Gmel., & Chatton., 2018)؛ وشو وإيفان جاكوب ومينج كسوان وأنيس (Shu, Ivan Jacob, Meng 2019)؛ Xuan & Anise., 2019)؛ والسيد (2020)، وخطاطبة والأحمد (2020)، والحربي والغامدي (2021)، وعبد النبي (2021)، وناصر (2022).

2. كما تم الاطلاع على عدد من المقاييس المتعلقة بإدمان الألعاب الإلكترونية، منها: مقياس إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية إعداد/ الدرعان (2016)، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة إعداد/ محمد (2019)، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد/ سيد أحمد (2020)، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد/ مصطفى (2020)، ومقياس إدمان المراهقين للعبة PUPG الإلكترونية إعداد/ صالح ورمانة (2022).

3. في ضوء ما سبق الاطلاع عليه من أطر نظرية ودراسات وبحوث سابقة، ومقاييس تناولت الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها بالمراحل التعليمية المختلفة، تم صياغة مفردات المقياس في صورته الأولية للعرض على السادة المحكمين، والمكونة من (30) مفردة، موزعة على ثلاثة (3) أبعاد هي: (السيطرة، والإنسحابية، وتغيير المزاج)، ويشتمل كل بعد على (10) عشرة مفردات. وأمام كل مفردة خمس بدائل هي (تنطبق عليّ كثيرًا جدًا - تنطبق عليّ كثيرًا - تنطبق عليّ إلى حد ما - لا تنطبق عليّ كثيرًا - لا تنطبق عليّ إطلاقًا) ويتم تصحيح المقياس من خلال إعطاء الاختيارات السابقة الدرجات التالية (5 - 4 - 3 - 2 - 1) على الترتيب، ولما كانت مفردات المقياس جميعًا مصاغة في الاتجاه السلبي؛ فإن مدى الدرجات التي يحصل عليها كل متعلم على المقياس يتراوح ما بين (30 - 150)؛ حيث تدل الدرجة المرتفعة على ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، في حين تدل الدرجة المنخفضة على انخفاض مستواه. ويتم تحديد مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهق العربي على النحو التالي: "المستوى المنخفض من إدمان الألعاب الإلكترونية: في حالة حصول الفرد على درجة كلية على المقياس تتراوح ما بين (صفر - 1.33)؛ والمستوى المتوسط: في حالة حصول الفرد على درجة كلية على المقياس تتراوح ما بين (1.34 - 2.67)، والمستوى المرتفع من إدمان الألعاب الإلكترونية: في حالة حصول الفرد على درجة كلية على المقياس تتراوح ما بين (2.68 - 5). وذلك على أساس أن طول الفئة (1.33)، وهو خارج قسمة الفرق بين أعلى تقدير (5)، وأقل تقدير (1)، على 3، والذي يمثل المستويات الثلاثة: (منخفض - متوسط - مرتفع) لإدمان الألعاب الإلكترونية. والجدول التالي يوضح الصورة النهائية للمقياس (ملحق 2):

جدول (1) أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وأرقام المفردات المنتمية لكل بعد

| المجموع | أرقام المفردات | البعد |
|---------|-------------------------------------|--------------|
| 10 | 1، 4، 7، 10، 13، 16، 19، 22، 25، 28 | السيطرة |
| 10 | 2، 5، 8، 11، 14، 17، 20، 23، 26، 29 | الإنسحابية |
| 10 | 3، 6، 9، 12، 15، 18، 21، 24، 27، 30 | تغيير المزاج |
| 30 | المجموع | |

الدراسة

نتائج
وتفسيرها:

1. نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على أنه "يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من صدق البناء، والصدق التلازمي بالبيئة العربية". ولاختبار هذا الفرض تم التحقق من صدق المقياس على النحو التالي:

1. صدق المحكمين:

بعد أن تم صياغة فقرات المقياس، تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في علم النفس، والصحة النفسية، وتكنولوجيا التعليم ببعض الجامعات العربية (ملحق 1)، حيث تراوحت نسبة الاتفاق ما بين (90 – 100%)، حيث تم الإبقاء على جميع المفردات، وذلك طبقاً لمعادلة كوبر Cooper لحساب نسبة الاتفاق (الوكيل والمفتي، 2012، ص226). وفي ضوء آراء المحكمين تم تعديل صياغة بعض المفردات، واعتُبرت نسبة اتفاق المحكمين على المقياس معياراً للصدق، وعليه فإن المقياس يتمتع بدرجة مناسبة من الصدق.

2. صدق المقارنات الطرفية (الصدق التمييزي):

تم حساب صدق المقياس الحالي من خلال صدق المقارنة الطرفية التي ذكرها (أبو علام، 2003، ص427)، حيث تم تطبيق محك خارجي وهو (مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد/ مصطفى، 2020)، وذلك بغرض تحديد الـ 27% الأعلى والـ 27% على المحك الخارجي، ثم تم تطبيق مقياس الشخصية الدجمائية المُعد والمستخدم في الدراسة الحالية على المجموعتين (أعلى 27%، وأدنى 27%)، وتم حساب متوسطات درجات مجموعتي الأفراد في إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث تم ترتيب درجات أفراد عينة الدراسة وذلك بشكل تصاعدي على المقياس الحالي، وحساب اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين الطرفيتين، وهما أعلى (27%)، وأدنى (27%)، أي أعلى (54) طالباً وطالبة، وأدنى (54) طالباً وطالبة (27% X 200)، فكانت هناك فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أفراد المجموعتين؛ حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (4.658) للعينة الكويتية؛ وأعلى (68) طالباً وطالبة، وأدنى (68) طالباً وطالبة (27% X 250)، فكانت هناك فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أفراد المجموعتين؛ حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (964.5) للعينة المصرية، وأعلى (35) طالباً وطالبة، وأدنى (35) طالباً وطالبة (27% X 130)، فكانت هناك فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أفراد المجموعتين؛ حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (3.687) للعينة الجزائرية، وجميعها قيم دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، مما يُعد دليلاً على قدرة المقياس الحالي على التمييز بين مرتفعي ومنخفضي الأداء، ومن ثم تم اعتبار ذلك مؤشراً لصدق المقياس.

3. الصدق التلازمي (صدق المحك):

تم حسابه من خلال إيجاد معامل الارتباط بين مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد/ مصطفى (2020) والمقياس الحالي، اللذان طُبقا على أفراد العينة الكويتية (ن=200) طالبًا وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية)، وقد بلغت معاملات الارتباط بينهما (0.82)، بينما كانت معاملات الارتباط بينهما لأفراد العينة المصرية (ن=250 طالبًا وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية)، بلغت (0.87)، في حين كانت معاملات الارتباط بينهما لأفراد العينة الجزائرية (ن=130 طالبًا وطالبة بالمرحلتين الثانوية والجامعية)، بلغت (0.80)، وجميعها معاملات مرتفعة ودالة إحصائيًا عند مستوى (0,01).

4. الصدق العاملي:

أ. التحليل العاملي الاستكشافي Expleatory Factor Analysis:

تم حسابه باستخدام برنامج SPSS V26 بطريقة المكونات الأساسية لهوتلينج مع التدوير المتعامد للعوامل المستخلصة بطريقة Varimax (حسن، 2011، ص458)، واعتمادًا على ذلك فقد أسفر التحليل العاملي عن ثلاث عوامل، ولم يحذف أي مفردة حيث كانت تشبعاتها أكبر من (3.0) وفق محك جيلفورد (فرج، 1991، 151)، ويوضح الجدول التالي التشبعات الجوهرية للمفردات بالعوامل.

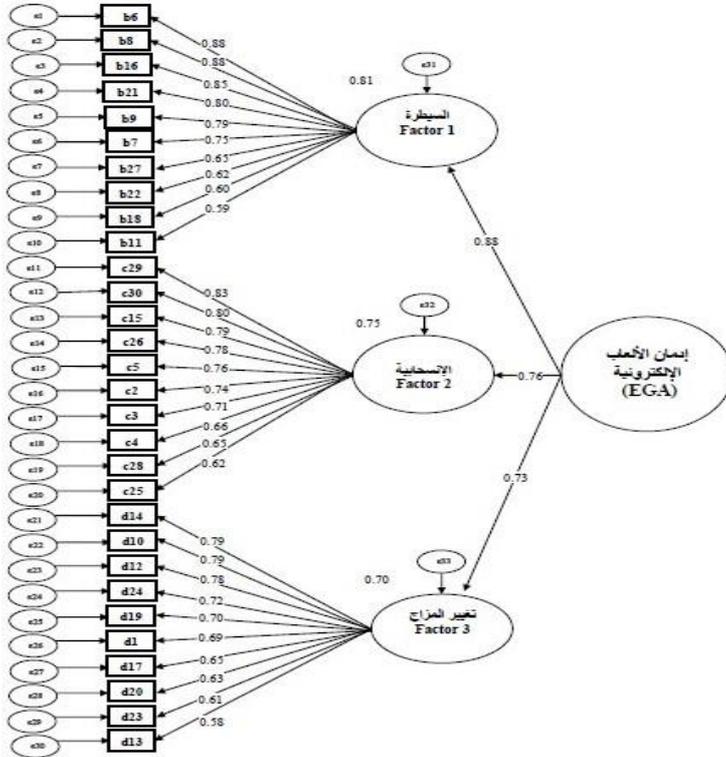
جدول (2) تشبعات المفردات بالعوامل لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بعد التدوير

| الثالث | الثاني | الأول | رقم البعد | الثالث | الثاني | الأول | رقم البعد |
|------------|------------|--------|---------------|--------|--------|-----------|-------------|
| | | | رقم المفردة | | | | رقم المفردة |
| | 0.742 | | 2 | | | 0.88 3 | 6 |
| | 0.710 | | 3 | | | 0.88 1 | 8 |
| | 0.666 | | 4 | | | 0.85 1 | 16 |
| | 0.652 | | 28 | | | 0.80 1 | 21 |
| | 0.621 | | 25 | | | 0.79 5 | 9 |
| 0.798 | | | 14 | | | 0.75 4 | 7 |
| 0.790 | | | 10 | | | 0.65 4 | 27 |
| 0.780 | | | 12 | | | 0.62 1 | 22 |
| 0.725 | | | 24 | | | 0.60 2 | 18 |
| 0.706 | | | 19 | | | 0.59 9 | 11 |
| 0.697 | | | 1 | | 0.836 | | 29 |
| 0.653 | | | 17 | | 0.803 | | 30 |
| 0.632 | | | 20 | | 0.790 | | 15 |
| 0.612 | | | 23 | | 0.784 | | 26 |
| 0.580 | | | 13 | | 0.760 | | 5 |
| 3.998 | 5.586 | 6.964 | الجذر الكامن | | | | |
| 20.21 4 | 24.69 8 | 28.378 | نسبة التباين | | | | |
| 62.654 | | | التباين الكلي | | | | |

يتضح من النتائج السابقة للتحليل العاملي بجدول (2) تشبع مفردات المقياس على ثلاث عوامل فسرت مجتمعة معاً (73.290%) من التباين الكلي، مما يشير إلى درجة عالية من الصدق العاملي للمقياس. ومن ثم يتضح أن التحليل العاملي الاستكشافي قدم دليلاً قوياً على صدق البناء التحتي أو الكامن لهذا المقياس، وأن إدمان الألعاب الإلكترونية عبارة عن عامل كامن عام واحد ينتظم حوله الأبعاد الفرعية الثلاث المكونة له.

ب. التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis:

كما تم التحقق من صدق البنية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي، باستخدام برنامج AMOS V26 عن طريق اختبار نموذج العامل الكامن العام لدى أفراد العينة الكلية (ن=580)؛ وفي نموذج العامل الكامن العام تم افتراض أن جميع العوامل (المكونات الفرعية) المشاهدة للمقياس الحالي تنتظم حول عامل كامن عام واحد (One Latent Factor) كما بالشكل التالي:



شكل (1) البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي ومن خلال الشكل (1) السابق، يمكن القول بأنه تم التحقق من صدق البنية للمقياس حيث أظهرت النتائج إن قيمة "كا²" = 6.587؛ 7.658؛ 6.336 للعينات الثلاثة (الكويتية، والمصرية، والجزائرية) على الترتيب، وجميعها غير دالة احصائياً، كما إن قيمة "كا²" لدرجات الحرية كانت = 1.325؛ 1.104؛ 1.227 > 5، مما يدل على وجود مطابقة جيدة للنموذج في الأبعاد الثلاث وهي: (السيطرة، والإنسحابية، وتغيير المزاج).

كما تم استخدام أسلوب التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis أيضًا بطريقة الاحتمال الأقصى Maximum Likelihood لدى أفراد العينة الكلية (ن=580)، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (3) الاشتراكيات والتشبعات وقيمة الجذر الكامن والتباين لإدمان الألعاب الإلكترونية.

| العينة الجزائرية (ن=130) | | العينة المصرية (ن=250) | | العينة الكويتية (ن=200) | | العوامل (أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية) |
|-----------------------------|----------|---------------------------|----------|----------------------------|----------|---|
| الاشتراكيات | التشبعات | الاشتراكيات | التشبعات | الاشتراكيات | التشبعات | |
| 0.518 | 0.330 | 0.550 | 0.395 | 0.498 | 0.335 | السيطرة |
| 0.521 | 0.304 | 0.540 | 0.385 | 0.539 | 0.211 | الإنسحابية |
| 0.570 | 0.348 | 0.563 | 0.369 | 0.455 | 0.310 | تغيير المزاج |
| 1.965 | | 1.637 | | 1.854 | | الجذر الكامن |
| 30.696 | | 25.547 | | 28.987 | | التباين |

يتضح من جدول (3) ما يلي:

1. تشبع العوامل الثلاثة المكونة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على عامل عام واحد بجذر كامن قدره (1.854) ويُفسر (28.987%) من التباين الكلي لعينة الكويتيين، وانحصرت التشبعات بين (0.455، 0.539)، وفي عينة المصريين كان الجذر الكامن للعامل (1.637) ويُفسر (25.547%) من التباين الكلي وانحصرت التشبعات بين (0.540، 0.563)، أما في عينة الجزائريين كان الجذر الكامن للعامل (1.965) ويُفسر (30.696%) من التباين الكلي وانحصرت التشبعات بين (0.518، 0.570).

2. وجود تقارب شديد في قيم الجذر الكامن للعامل في العينات الثلاثة (الكويتية، المصرية، والجزائرية)، وكذلك في قيم التباين المفسرة بهذا العامل، وأيضًا تشبعات العوامل الثلاثة للنموذج على هذا العامل، وهذا يُحقق تشابه البناء العاملي للنموذج الثلاثي العوامل لإدمان الألعاب الإلكترونية بالرغم من اختلاف الجنسية.

ويُعد النموذج مطابقاً للبيانات في ضوء العديد من المؤشرات يذكرها حسن (2016)، صص (370 - 371) منها: مؤشر "كا²" ويكون مقياساً مناسباً لمطابقة النموذج لحجم عينة ما بين (100، 200) وينصح باستخدام مؤشرات أخرى في حالة زيادة حجم العينة عن ذلك، ومن هذه المؤشرات التي اعتمد عليها في هذه الدراسة نظراً لكبير حجم العينة مؤشر حسن المطابقة GFI، مؤشر حسن المطابقة المصحح AGFI، مؤشر المطابقة المعياري NFI، مؤشر المطابقة غير المعياري NNFI، مؤشر المطابقة المقارن CFI، مؤشر المطابقة النسبي

RFI، مؤشر المطابقة التزايدية IFI، مؤشر الافتقار للمطابقة المعياري PNFI، مؤشر الافتقار إلى حسن المطابقة PGFI وجميع هذه المؤشرات يجب أن تقع قيمتها بين (الصفر، الواحد)، حيث تشير القيم القريبة من الواحد الصحيح لهذه المؤشرات إلى مطابقة جيدة، أما القيم القريبة من الصفر فتشير إلى مطابقة سيئة. وتوجد مؤشرات مؤسسة على خطأ الاقتراب من مجتمع العينة منها: جذر متوسط مربع البواقي RMSR، جذر متوسط مربع خطأ الاقتراب RMSEA وتتنحصر قيم المؤشرين بين (صفر، 0.1) أما القيم التي تزيد عن ذلك فتشير إلى سوء مطابقة النموذج للبيانات موضع الاختبار. وفي الدراسة الحالية جاءت قيم مؤشرات حسن مطابقة البيانات للنموذج المقترح في ضوء الجنسية كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4) قيم مؤشرات بيانات النموذج المقترح لإدمان الألعاب الإلكترونية وفقاً للجنسية

| المطابقة | المدى المثالي للمؤشر | الجزائر | مصر | الكويت | مؤشرات حسن المطابقة |
|----------|--|---------|-------|--------|---|
| | أن تكون قيمة كا ² غير دالة احصائياً | 6.336 | 7.658 | 6.587 | الاختبار الاحصائي كا ² مستوى دلالة كا ² |
| √ | (صفر) إلى (5) | 1.227 | 1.104 | 1.325 | كا ² / درجات الحرية |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.801 | 0.890 | 0.885 | مؤشر حسن المطابقة GFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.831 | 0.850 | 0.832 | مؤشر حسن المطابقة المصحح AGFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.893 | 0.899 | 0.901 | مؤشر المطابقة المعياري NFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.823 | 0.863 | 0.870 | مؤشر المطابقة غير المعياري NNFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.799 | 0.801 | 0.811 | مؤشر المطابقة المقارن CFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.847 | 0.874 | 0.799 | مؤشر المطابقة النسبي RFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.911 | 0.904 | 0.887 | مؤشر المطابقة التزايدي IFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.874 | 0.814 | 0.880 | مؤشر الافتقار للمطابقة المعياري PNFI |
| √ | (صفر) إلى (1) | 0.881 | 0.896 | 0.874 | مؤشر الافتقار إلى حسن المطابقة PGFI |
| √ | (صفر) إلى (0.1) | 0.061 | 0.020 | 0.032 | جذر متوسط مربع البواقي RMSR |
| √ | (صفر) إلى (0.1) | 0.036 | 0.018 | 0.014 | جذر متوسط مربع خطأ الاقتراب RMSEA |

ينضح من جدول (4) ما يلي:

1. تحقق جميع مؤشرات حسن المطابقة للنموذج ثلاثي العوامل لإدمان الألعاب الإلكترونية في الجنسيات المختلفة (الكويتية، والمصرية، والجزائرية).
2. التقارب الواضح في قيم المؤشرات المختلفة عبر الجنسيات المختلفة.
3. تطابق البنية العاملية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية في الدول العربية الثلاث (الكويت، ومصر، والجزائر) بشكل كبير، وهذا يعني عدم اختلاف البناء العملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باختلاف الجنسية.
4. إن نموذج العامل الكامن الواحد لإدمان الألعاب الإلكترونية قد حظي على قيم جيدة لجميع مؤشرات حسن المطابقة، حيث إن قيمة "كا²" غير دالة احصائياً، وقيمة مؤشر الصدق الزائف المتوقع للنموذج الحالي (نموذج العامل الكامن الواحد) أقل من نظيرتها للنموذج المشبع، وأن قيم بقية المؤشرات وقعت في المدى المثالي لكل مؤشر، مما يدل على مطابقة النموذج الجيدة للبيانات موضع الاختبار (حسن، 2016، ص ص370 - 371)، أي أن التحليل العملي التوكيدي أكد صدق البنية

للمقياس في صورته الحالية. مما يجعله صالحًا للاستخدام في قياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في البيئة العربية.

وأخيرًا تشير جميع النتائج السابقة أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية يتمتع بدرجة مقبولة من صدق البناء، والصدق التلازمي بالبيئة العربية، وبذلك يتحقق الفرض الأول للدراسة الحالية.

2. نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه "يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ بالبيئة العربية". ولاختبار هذا الفرض تم التحقق من ثبات المقياس ببعض الدول العربية بطريقة ألفا ل كرونباخ Cronbach Alpha، وذلك على أفراد عينة الدراسة، وقد كانت معاملات الثبات مقبولة كما يتضح من الجدول التالي:

جدول (5) قيم معاملات ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

| م | أبعاد المقياس | معاملات ثبات ألفا- كرونباخ للمقياس | | |
|---|---------------|------------------------------------|----------------|------------------|
| | | العينة الكويتية | العينة المصرية | العينة الجزائرية |
| 1 | السيطرة | 0.819 | 0.847 | 0.798 |
| 2 | الإنسحابية | 0.847 | 0.796 | 0.806 |
| 3 | تغيير المزاج | 0.803 | 0.887 | 0.820 |
| | المقياس ككل | 0.856 | 0.868 | 0.814 |

* هذه القيم دالة عند مستوى (0.01)

مما سبق يتضح من الجدول (5) أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية يتمتع بدرجة مقبولة من الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ بالبيئة العربية، وبذلك يتحقق الفرض الثاني للدراسة الحالية.

3. نتائج الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على أنه "يتوفر لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين درجة مقبولة من الاتساق الداخلي باستخدام ارتباطات درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس". ولاختبار هذا الفرض تم التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة البعد والدرجة الكلية للمقياس، وذلك على أفراد عينة الدراسة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (6) معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

| م | أبعاد المقياس | معاملات ارتباط درجة البعد بالدرجة الكلية للمقياس | | |
|---|---------------|--|----------------|------------------|
| | | العينة الكويتية | العينة المصرية | العينة الجزائرية |
| 1 | السيطرة | 0.678 | 0.854 | 0.669 |
| 2 | الإنسحابية | 0.668 | 0.664 | 0.745 |
| 3 | تغيير المزاج | 0.799 | 0.703 | 0.790 |

* هذه القيم دالة عند مستوى (0.01)

يتضح من جدول (6) أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة البعد والدرجة الكلية للمقياس دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01)، مما يشير إلى تجانس المقياس. وبالتالي تمتعه بدرجة مناسبة من الاتساق الداخلي. وبذلك يتحقق الفرض الثالث للدراسة الحالية.

الخاتمة:

لما كانت هذه الدراسة تهدف إلى بناء صورة عربية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب بالمرحلتين الثانوية والجامعية، والتعرف على خصائصها السيكومترية من حيث (الصدق - الثبات - الاتساق الداخلي) لدى عينات كويتية ومصرية وجزائرية؛ لذا فقد استخدم الباحثان عددًا من الخطوات المتمثلة في تحديد الأبعاد كنقطة ارتكاز رئيسة من خلال تحديد مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية، ومن ثم تم صياغة مفردات المقياس بالاستفادة من الأدب السيكلوجي والتربوي، وخبرة الباحثان، والدراسات والبحوث ذات الصلة بموضوع الدراسة، حيث تم مراعاة أن تغطي المفردات الأبعاد الثلاثة المكونة للمقياس. كما تم التحقق من دلالات الصدق والثبات والاتساق الداخلي للمقياس من خلال التحقق من الصدق بطرق صدق: المحكمين، والمقارنات الطرفية (التمييزي)، والتلازمي (المحك)، والعملية الاستكشافية باستخدام برنامج SPSS V26 والتوكيدي باستخدام برنامج AMOS VS26، كما تم تقدير الثبات بطريقة ألفا كرونباخ، إضافة إلى حساب الاتساق الداخلي

عنوان البحث: دلالات الصدق والثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (EGAS) لدى المراهقين في البيئة العربية: دراسة سيكومترية

للمقياس من خلال حساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس. حيث أظهرت النتائج تمتع المقياس الحالي بدرجة مقبولة من الموضوعية والخصائص السيكومترية تُبرّر استخدامه بصورته النهائية (30) مفردة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالمرحلتين الثانوية والجامعية المماثلين لعينة الصدق والثبات والاتساق الداخلي المستخدمة في بناء المقياس بالدراسة الحالية؛ حيث يمكن الاستفادة من هذه الأداة في الإرشاد والتوجيه التربوي، بحيث تضيف معلومات مهمة عن المراهقين إلى جانب ما تقدمه أدوات القياس المعرفية، وبذلك يمكن معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية للمتعلمين والعمل على تخفيفه أو علاجه.

ونظرًا لاقتصار عينة الدراسة على عينات من ثلاث دول عربية هي: (الكويت، ومصر، والجزائر)؛ فإن الدراسة الحالية توصي بإجراء المزيد من الدراسات على الصورة النهائية للمقياس الحالي والمكونة من (30) مفردة لتشمل عينات أخرى من دول عربية أخرى شقيقة، وذلك من أجل تأكيد الثقة بالخصائص السيكومترية لمفردات المقياس لاستخدامه بدرجة عالية من الثقة في الكشف عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين العرب للقيام بالإجراءات المناسبة عندئذ.

المراجع:

ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (2014). تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس. *مجلة العلوم التربوية، جامعة الملك سعود،* 26 (1)، 91 – 108.

- أبو علام، رجاء محمود (2003). *التحليل الإحصائي للبيانات باستخدام برنامج SPSS*. القاهرة: دار النشر للجامعات.
- أبو هاشم، السيد محمد (2004). *الدليل الإحصائي في تحليل البيانات باستخدام SPSS*. الرياض: مكتبة الرشد ناشرون.
- أحمد، سهير كامل، ومنسي، محمود عبد الحليم (2002). *أسس البحث العلمي في المجالات النفسية والاجتماعية والتربوية (ط 2)*. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
- الحربي، رakan عبد العزيز، والغامدي، صالح بن يحيى (2021). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بفقدان الإحساس بالوقت لدى طلاب المرحلة الثانوية في منطقة المدينة المنورة. *مجلة الإرشاد النفسي، مركز الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس، 67، 2، 303 – 332*.
- الخليفة، هند خالد (2016). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي. *مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، 11، 17 – 62*.
- الدرعان، فرحان عبد العزيز (2016). *الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس*. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.
- الزيودي، ماجد محمد (2015). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. *مجلة العلوم التربوية، جامعة طيبة، 10، 1، 15 – 32*.
- السيد، هدى السيد (2020). *دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة*. *مجلة كلية التربية، جامعة بنها، 31 (123)، 3، 66 – 140*.
- الصغيري، فريد (2013). *اللعب الإلكترونية، الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف*. *مجلة دراسات وأبحاث، 11، 302 – 359*.
- المهداوي، عدنان، وعلي، أنسام (2019). *الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالى*. *مجلة الفتح، 78، 21 – 45*.
- الوكيل، حلمي أحمد، والمفتي، محمد أمين (2012). *أسس بناء المناهج وتنظيماتها (ط 5)*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- بوشلاق، نادية (2019). *التعليم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية*. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، 39 (1)، 281 – 292*.

حسن، عزت عبد الحميد (2011). الإحصاء النفسي والتربوي تطبيقات باستخدام برنامج SPSS 18. القاهرة: دار الفكر العربي.

حسن، عزت عبد الحميد (2016). الإحصاء المتقدم للعلوم التربوية والنفسية والاجتماعية: تطبيقات باستخدام برنامج ليزرل LISREL 8.8. القاهرة: دار الفكر العربي.

خطاب، علي ماهر (2008). القياس والتقويم في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية (ط 7). القاهرة: المكتبة الأكاديمية.

خطاطبة، يحيى مبارك، والأحمد، أحمد بن سعد (2020). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميل الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. مجلة البحوث الأمنية، كلية الملك فهد الأمنية، 30 (76)، 265 – 337.

سيد أحمد، راندا محمد (2020). 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، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، 51 (3)، 883 – 926.

صالح، عبد الكريم، ورمانة، عيسى (2022). أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها المراهقون ودورها في إدمانهم على الألعاب الإلكترونية (لعبة ببجي PUPG نموذجًا). مجلة البحوث التربوية والتعليمية، المدرسة العليا للأساتذة بوزريعة، مخبر تعليم – تكوين – تعليمية، الجزائر، 11 (2)، 579 – 598.

عبد النبي، سامية "محمد صابر" (2021). اضطراب الألعاب عبر الإنترنت Internet Gaming Disorder (IGD) "إدمان الألعاب الإلكترونية". المجلة التربوية، كلية التربية، جامعة سوهاج، 87، 1، 9 – 1.

فرج، صفوت أرنتس (1991). التحليل العاملي في العلوم السلوكية (ط 2). القاهرة: دار الفكر العربي.

محمد، رشا ناجي (2019). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتناب والميل الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. المجلة المصرية للدراسات النفسية، 29 (104)، 201 – 240.

محمد، عبده إبراهيم (2019). آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، 34، 165 – 191.

مراد، صلاح أحمد ، وسليمان، أمين على (2002). الاختبارات والمقاييس في العلوم النفسية والتربوية خطوات إعدادها وخصائصها. القاهرة: دار الكتاب الحديث.

مصطفى، محمد مصطفى (2020). القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا لدى طلاب الجامعة. مجلة البحث العلمي في التربية ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس، 21، 9، 242 – 301.

موسوعة الإدمان (2015). مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان، عمان، دار المجد، الأردن.

ناصر، محمد عبد الحسن (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية في المديرية العامة للتربية في بغداد/ الرصافة الثالثة. مجلة الآداب، كلية الآداب، جامعة بغداد، 1 (141)، 442 – 458.

يوسف، سليمان عبد الواحد (2011). مبادئ علم النفس العام. القاهرة: مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

يوسف، سليمان عبد الواحد (2020). بناء مقياس لأساليب التعلم المرتبطة بنشاط فصوص المخ في إطار النموذج المتكامل للياقة العقلية ميمليتيكس (Memletics) لدى المراهقين والتحقق من كفاءته السيكمترية عربياً. دراسات في علم الأروطونيا وعلم النفس العصبي، 5 (1)، 7 – 40.

Abbas, H. A. (2020). The Relation between the Relation between Depression and Addiction to Online Games in Kuwait. Arab Journal of Administrative Sciences, 27 (1), 65-84.

Csikszentmihaly, M. (2016). Adolescence. Encyclopedia Britannica Retrieved December 8. from: <http://www.google.com>.

Fletcher, J. & Dexter., C. (2015). Digital Games as Educational Technology: Promise and Challenges in the Use of Games to Teach. Educational Technology, 55 (5), 3-12.

He, J., Pan, T., Nie, Y., Zheng, Y., & Chen, S. (2021). Behavioral modification decreases approach bias in young adults with internet gaming disorder. Addictive Behaviors, 113, February 2021, 106686, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106686>.

Khazaal, Y., Breivik, K., Et al. Yasser Khazaal, Y., Breivik, K., Billieux, J., Zullino, D., Thorens, G., Achab, S., Gmel, G., & Chatton., A. (2018). Game Addiction Scale Assessment through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. Journal of Medical Internet Research, 27, 8- 20.

- Kato, T., Yorifuji, T., Yamakawa, M. & Inoue, S. (2018). National data showed that delayed sleep in six-year-old children was associated with excessive use of electronic devices at 12 years. *Acta Paediatrica*, 107 (8), 1439-1448.
- King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2020). Chapter 7 - Gaming disorder in young people. (Pages 159-187). In Hodes, M., Gau, S. S.-F. & Vries, P. J. Starting at the Beginning: Laying the Foundation for Lifelong Mental Health. Copyright © 2020 Elsevier Inc. All rights reserved. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-819749-3.00007-5>.
- Shu M, Y., Ivan Jacob, A. P., Meng Xuan, Z., & Anise MS, W. (2019). Psychometric validation of the Internet Gaming Disorder-20 Test among Chinese middle school and university students. *Journal of behavioral addictions*, 8 (2), 295-305.
- Ok, C. (2021). Extraversion, loneliness, and problematic game use: A longitudinal study. *Personality and Individual Differences*, 168, 1 January 2021, 110290, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110290>.
- 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 (4), 869-882.