



كلية التربية
مجلة دراسات في مجال الارشاد النفسي والتربوي

=====

البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC)

لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية

إجراء

أ.د/ محمد رياض أحمد عبد الحلیم / أ.د/ مصطفى عبد المحسن الحديبي

أستاذ الصحة النفسية

أستاذ علم النفس التربوي

كلية التربية جامعة أسيوط

كلية التربية جامعة أسيوط

أ.م.د/ نسمة صفوت عبد الرحيم

أ.م.د/ فاطمة محمد عمران

باحثة دكتوراه تخصص صحة نفسية

أستاذ الصحة النفسية المساعد

بكلية التربية- جامعة أسيوط

كلية التربية جامعة أسيوط

﴿ المجلد السادس العدد الثالث يوليو ٢٠٢٣ م ﴾

<https://dapt.journals.ekb.eg>

Your username is: ali_salah790@yahoo.com

Your password is: ztu6y8qpw

المستخلص :

هدفت الدراسة إلي التعرف علي البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدي عينة من الأطفال، ومدى كفاءة وصلاحيه المقياس للاستخدام في البيئة المصرية، وأجريت الدراسة علي عينة مكونة من (٣٠) طفلاً بالمرحلة الابتدائية (١٢٩ ذكور، ١٠١ إناث)، تتراوح أعمارهم ما بين (٩-٢) عامًا، بمتوسط عمري ١٠.٧٤ عاماً، وانحراف معياري ١.١٦، حيث أمكن ترجمة النسخة الأصلية المعدلة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدي الأطفال، والمكونة من (١) بنداً، وبعد جمع البيانات من عينة الدراسة أمكن التحليل العاملي الاستكشافي للأبعاد الأربعة للمقياس، وهي (ضبط النفس، التعزيز، المشاكل، المشاركة)، بعد ترجمة المقياس الى اللغة العربية، تم تطبيقه في صورته الأولية على المشاركين بالدراسة الاستطلاعية؛ لفحص البنية الكامنة القائمة من خلال دراسة مطابقة البيانات التي تم جمعها مع النموذج الفعلي لأبعاد المقياس بواسطة برنامج "Spss" Amos V20 IBM ، وأظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام التحليل العاملي التوكيدي أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) قد حظى بمؤشرات مطابقة جيدة، حيث إن قيمة كا^٢ غير دالة إحصائياً، وقيمة مؤشر الصدق الزائف المتوقع للنموذج الحالي (نموذج العوامل الكامنة) أقل من نظيرتها للنموذج المشبع، وأن قيم بقية المؤشرات وقعت في المدى المثالي لكل مؤشر (*); مما يدل على مطابقة النموذج الجيدة للبيانات موضع الاختبار، وتمتع المقياس بمؤشرات صدق جيدة في البيئة العربية، وبمعدلات ثبات مرتفعة.

الكلمات المفتاحية : التحليل العاملي التوكيدي- إدمان الألعاب الإلكترونية.

(*) تم تحديد المدى المثالي للمؤشر في ضوء الأطر النظرية للإحصاء المتقدم للمعلومات النفسية والتربوية والاجتماعية.

Abstract:

The aim of this study was to identify the factor structure of the Factor Structure of the Videogame Addiction Scale (VASC) in a sample of children, The study also aimed at investigating the efficiency and validity of the scale for use in the Egyptian environment. The study sample consisted of (230) children (129 males, 101 females), aged between 9 and 12 years, The original modified version of the Factor Structure of the Videogame Addiction Scale (VASC) which is consisted of 21 items was translated. After collecting the data from the study sample, the exploratory factor analysis of the four dimensions of the scale were (Self-control, Reward/reinforcement, Problems, Involvement), after translating of the scale into Arabic, it was applied in its initial form to the participants in the pilot study; to examine the existing latent structure through studying compatibility of the collected data with the actual model of the scale's dimensions by IBM "Spss" Amos V20 program, results of the statistical analysis using confirmatory factor analysis showed that the Electronic Games Addiction Scale (VASC) had good compatibility indicators, since the value of the chi-Square is not statistically significant, and the value of the expected pseudo-truth index of the current model (the latent factors model) is less than its counterpart in the saturated model, also the values of the remaining indicators fell within the ideal range for each indicator (*). This indicates that, the model matches well with the tested data, and the scale has good validity indicators in the Arabian environment, with high stability rates.

Key words: Exploratory Factor Analysis – Confirmatory Factor Analysis – Electronic games Addiction –The Videogame Addiction.

مقدمة :

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة على اهتمام كبير من قبل لاعبيها صغاراً وكباراً؛ نظراً لما تتمتع به الألعاب من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، تظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم ومكوناتهم من خلال اختباراتهم المختلفة للألعاب، واستجاباتهم المتباينة عليها، وكنتيجة للإهتمام الكبير بأنواع تلك الألعاب ظهر إهتمام آخر لها من قبل الباحثين في مجالات علم النفس والتكنولوجيا يبحثون في تأثيراتها الإيجابية والسلبية على لاعبيها من جهة، وعلى جوانب شخصياتهم المختلفة من جهة أخرى.

ويقول "كليفورد هيل" المشرف على اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب قتلت براءة الأطفال بمساعدة أهاليهم بل وباستعمال الأموال كوسيلة للحصول على هذه الألعاب، وعرضت الكثير من الأفراد إلى الإدمان المفرط للألعاب الإلكترونية وضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية واكتساب عادات سيئة وثقافة مشوهة فضلاً عن الكسل والعزلة الاجتماعية والتوتر الاجتماعي (سعاد سعد، بلقيس كاظم، شذى فرمان، ٢٠٢٠، ٢٦٥) (١) ولذا يُمكن للألعاب الإلكترونية أن تسبب الإدمان لاحقاً، حيث يثير اللعب أنماط تنشيط المكافأة (مثل القمار والمخدرات والطعام)، حيث ثبت أن الألعاب الإلكترونية تزيد من مستويات الدوبامين في الدماغ (Hodent, 2021, 81)؛ حيث يعد الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير مشابه للإدمان الكيميائي، ويمكن أن يحدث بين اللاعبين الأطفال والبالغين، ويرتبط أحياناً بفرط النشاط والاندفاع (Gunter, 2016, 1209)، فيشعر الأفراد بإنجذاب لا يقاوم لأداء السلوك، ويشعرون أنهم لا يستطيعون مقاومة هذا الدافع رغم العواقب السلبية للسلوك، وقد يلجأ البعض إلى القيام بأعمال إجرامية من أجل الحصول على الأموال اللازمة لأداء السلوك الإدماني، كما أن العواقب المؤلمة قد لا تردع الفرد عن الإدمان (إيمان بوكراع، ٢٠٢٠، ٢١٣).

(*) يتم التوثيق في هذه الدراسة كالتالي : (اسم الباحث أو الكاتب ، السنة ، رقم الصفحة أو الصفحات) طبقاً لدليل الجمعية الأمريكية لعلم النفس - الطبعة السادسة APA Style of the Publication Manual of the American Psychological Association (6th ed) ، وتفاصيل كل مرجع مثبتة في قائمة المراجع.

وفى عام (٢٠١٣) تم الإقرار مبدئياً بمشكلات الألعاب الإلكترونية من خلال إضافة اضطراب استخدام الإنترنت فى الألعاب من قبل الدليل التشخيصى للاضطرابات العقلية والنفسية، وذلك لتشخيص الاضطرابات العقلية والنفسية لحالات اللعب المتكرر الذى يعانى منه الفرد بشكل إلزامى. (Nakaya, 2014, 36)، كما أدرجت منظمة الصحة العالمية، اضطراب ممارسة الألعاب الإلكترونية، ضمن النسخة النهائية لقائمة الأمراض المعترف بها دولياً لعام (٢٠١٨)، وتعد هذه المرة الأولى التى يجرى فيها إدراج الاضطراب العقلي المترتب على إدمان الألعاب الإلكترونية، ضمن قوائم الأمراض المعترف بها صحياً، والتي يتوجب رصدها، ويُنصح أن تكون لها عيادات وأطباء ووصفات علاجية.

ووفقاً لمنظمة الطب النفسى الأمريكية، فإن الإدمان هو: فقدان السيطرة على استخدام مادة ما، مثل الكحول والمخدرات، وكذلك عدم التوقف رغم العواقب السلبية، وينطبق نفس الشئ أيضاً على السلوكيات حيث الإدمان على سلوكيات متكررة رغم العواقب السلبية والرغبة فى الإستمرار فى تكرار هذا السلوك (Marcovitz, 2011, 40-41) ويعد الإدمان على الألعاب الإلكترونية أحد الاضطرابات النفسى التى أشار إليها الدليل الإحصائى والتشخيصى الخامس (DSM-5) Gaming Disorder، كما وردت فى الدليل العالمى لتصنيف الأمراض الحادى عشر (ICD-11).

وهذا ما يؤكد على ضرورة زيادة الاهتمام بهذه الظاهرة بعد أن لوحظ تأثيرها على الأطفال الذين يعانون من الاستخدام الزائد لشبكة الانترنت والألعاب الإلكترونية حيث وجد أنهم يفتنون عن أقرانهم الذين لا يعانون هذه الزيادة المرضية فى تناول التقنيات الحديثة، وقد ظهرت هذه الاختلافات فى مجالات التواصل الاجتماعى والقدرة على التركيز فى المدرسة والتحصيل الدراسى (ريهام عبد السميع، ٢٠٠٥)، ويتسق ذلك مع ما أشارت إليه دراسة Gentile (2004)، وUhlmann (2004)، وKrahe (2004)، وSkoric et al., (2009)، ونجوى أبو الخير (٢٠١١)، ويسرا رشاد (٢٠١٤)، وMikhail (2015)، وCoyne (2016)، وعلي صوالحة وآخرون (٢٠١٦)، وTeng et al., (2019)، إلى أن ممارسو الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر عدائية من أقرانهم الأقل ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث يشار إلى أنهم كانوا أكثر عرضة للمشاركة فى معارك جسدية، كما أن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة تتباً بمفهوم ذاتى تلقائى عدوانى، ووجود علاقة سلبية بين مستويات إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسى.

وتوصلت دراسة Ekinci et al., (2016) إلي وجود علاقة سالبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والمشاركة في الأنشطة الرياضية المنتظمة، وكذلك دراسة (Gonzalez- Valero et al., 2018) حيث أشارت إلي وجود علاقة موجبة بين مؤشر كتلة الجسم وإدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، وإلي وجود علاقة سالبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدي الأطفال، وكذلك انخفاض مستويات النشاط البدني وضعف الالتزام بالنظام الغذائي واضطراب النوم، وأوضحت دراسة (Ekinci et al., 2019) إلي وجود علاقة موجبة بين مستويات الشعور بالوحدة وإدمان الألعاب الإلكترونية، كما أوضحت دراسة (Talaee 2019) إلي وجود علاقة سلبية بين استخدام الكمبيوتر لفترات طويلة والسلوك الاجتماعي للأطفال.

وتتضح مخاطر للألعاب الإلكترونية علي الأطفال في ظل غياب التوجيه الأسري وعدم الوعي، وغياب الألعاب التي تنمي أفكار الطفل ومهاراته وقدراته بصورة إيجابية، وتزداد تلك المخاطر عندما يتعامل الأطفال مع ألعاب وبرامج ذات مضامين سلبية ويستخدمونها لفترات طويلة، مما يؤثر في مراحل التطور وحاجات النمو لدي الطفل وتترك آثار سلبية علي سلوكيات الأطفال منها: العنف والعدوان وحرمان الطفل من جو اللعب الطبيعي مع أقرانه فيميل للعزلة والعيش في عالم تلك الألعاب، واكتساب العادات السيئة وتكوين أفكار مشوشة حول واقعه الذي يعيش فيه، وإشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين، والإدمان المفرط علي اللعب، وضعف التحصيل الدراسي (ماجدة صالح، ٢٠١٤، ٢٩٣).

نبرز أهمية وجود مقياس في البيئة العربية لتشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال؛ حيث لا توجد نسخة عربية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، فالدراسات في البيئة العربية إرتباطية ووصفية، ولا توجد دراسة عربية ترجمت هذا المقياس، كما توجد ندرة في الدراسات بصفة عامة التي حاولت التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال في البيئة المصرية والعربية، بالرغم من أهمية ذلك في تحديد آثارها وزيادة الوعي بوجود مخاطر لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، ومن أجل تحقيق الوعي للتخفيف من أضرارها، مما يفيد في التدخلات العلاجية لاحقا (رعايتهم وتربيتهم وتأهيلهم).

مشكلة الدراسة:

شهدت السنوات الماضية تطورات كمية ونوعية فى مجال البرمجيات، إذ أصبحت كلمة الألعاب الإلكترونية من المصطلحات الشائعة الاستخدام فى العصر الحديث، ومن آثار هذه البرمجيات أنها تعمل على تدنى مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، والقدرة على أداء الواجبات، والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية، وتؤدي الى إهمال الطفل لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية نتيجة إفراطه فى استخدامها لوقت طويل.

وبدأ الإحساس بمشكلة الدراسة الحالية من خلال ما تمت ملاحظته من انتشار الألعاب الإلكترونية بطريقة ملفتة للانتباه، حيث بات خطرها وأثرها على العالم أجمع، إلا أن مستوى التوعية بتلك الأخطار والآثار ما زال متواضعاً على الرغم من انتشارها بين فئتي الشباب والأطفال بصورة ظاهرة، ففي التجمعات العائلية على سبيل المثال، يجلس الأطفال يحملون فى أيديهم الأجهزة المزودة بأحدث الألعاب الإلكترونية (كالأبياد والبلاك برى والأيفون)، وكأنهم يعيشون فى عالم آخر خاص بهم، ولقد سيطرت الألعاب على عقولهم متفوقين على الكبار فى حرفة استخدام التكنولوجيا والألعاب على الإنترنت، وقد يكون المراهق هو من يعطى دروساً لوالده فى كيفية استخدام تلك الأجهزة الإلكترونية والتعامل مع أحدث مواقع الألعاب والتباهي أمام الآباء بهذا الشئ، كما يتضح التوتر الشديد والانفعال لدى الأطفال والمراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية عندما يفرغ شحن بطارية الأجهزة المستخدمة فى اللعب، مما يشير إلى مدى تعلقهم بتلك الألعاب الإلكترونية والميل إلى العزلة بدونها.

وتكمن مشكلة الدراسة فى أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال تم تصميمه باللغة التركية، وتمت ترجمته للغة الإيطالية، ولا توجد نسخة عربية للمقياس، كما توجد ندرة فى الدراسات بصفة عامة التي حاولت التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال فى البيئة المصرية والعربية.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التحقق من البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال، ومدى صلاحية المقياس لدى الأطفال بالبيئة المصرية، كما تهدف إلى توفير أداة باللغة العربية يمكن الاعتماد عليها فى تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة:

ترجع أهمية الدراسة إلى ما يلي :

١- أهمية متغير الدراسة، حيث أن الألعاب الإلكترونية أصبحت في كل مكان وزمان خاصة بعد ما شهد العالم تطوراً ملحوظاً في مجال الإنترنت والتطور الهائل في التكنولوجيا، وخاصة بعد إدراج منظمة الصحة العالمية، اضطراب ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن النسخة النهائية لقائمة الأمراض المعترف بها دولياً لعام (٢٠١٨)، وإدراج الاضطراب العقلي المترتب على إدمان الألعاب الإلكترونية، ضمن قوائم الأمراض المعترف بها صحياً، والتي يتوجب رصدها.

٢- أهمية المرحلة العمرية التي تتعرض لها الدراسة، وهي "مرحلة الطفولة"، حيث تعد مرحلة الطفولة ذات خصوصية عالية في حياة الفرد في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها (الأخلاقي، والديني، والانفعالي، والاجتماعي، واللغوي، والجسمي، والصحي، والنفسي، والقدرات العقلية، والجمالي) ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ومراعاة هذه الحاجات والقدرات بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب الإنمائية عند الطفل.

٣- الندرة في الدراسات التي حاولت التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال (VASC)، حيث لم يوجد سوى دراستين فقط في بيانات أجنبية وليست عربية، وذلك في حدود اطلاع الباحثين.

٤- العمل على توفير أداة عبر ثقافية تتمتع بخصائص سيكومترية يمكن الاعتماد عليها في تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

٥- يمكن أن تسهم نتائج هذه الدراسة وإجراءاتها في زيادة الوعي بوجود مخاطر لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، من أجل تحقيق الوعي للتخفيف من أضرارها.

الإطار النظرى للدراسة :

يُعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المفرط والقهرى للألعاب الإلكترونية الذى يؤدي إلى ظهور مشاكل إجتماعية ونفسية، ويتضمن عدم القدرة على التحكم فى السلوك تجاه اللعب بالرغم من نتائجه السلبية (Yilmaz et al., 2017, 840)، كما يُعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المتكرر والمستمر للألعاب الإلكترونية لمدة لا تقل عن (١٢) شهرًا، مع ظهور أعراض انسحاب (الحزن والقلق والتهيج) عندما يتم منع الألعاب أو عدم إمكانية اللعب بالألعاب الإلكترونية، وكذلك الرغبة الشديدة فى الاستمرار فى اللعب بها على الرغم من تسببه من مشكلات له (Abdoli et al., 2021, 2) كما يُعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه "ظاهرة تتمثل فى الإعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله فى حالة إنفصال دائم عن الحياة الطبيعية، وتتملك الفرد فى يقظته ونومه" (موسوعة الإدمان، ٢٠١٥، ٧٣).

فعلى الرغم من الاعتقاد السائد أن مصطلح "الإدمان" يجب أن يقتصر استخدامه على اضطرابات سوء استخدام المادة المؤثرة نفسياً، فإن تعريف الإدمان قد أصبح يتسع فى الآونة الأخيرة لى يشمل عدد من السلوكيات المرضية التى لا تتضمن استخدام أى مواد أو أدوية، حيث أشارت دراسة (Fisher 1994) ، ودراسة (Muezzin 2015) ودراسة (عدنان المهدي وأنسام إباد، ٢٠١٩) إلى أن الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، وأشارت دراسة (Wood 2008) إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية قد يحدث نتيجة الممارسة المفرطة، وسوء إدارة وتنظيم الوقت، وكذلك للهروب من مشاكل نفسية ضاغطة.

وينقسم الإدمان إلى قسمين: القسم الأول إدمان مواد مؤثرة نفسياً أو غير سلوكي مثل الأفيون والحشيش والهيروين والنيكوتين والكحوليات والكافيين (البن والشاي) والقات والمهلوسات والمواد المتطايرة Inhalants volatile chemicals، أما القسم الثانى فهو الإدمان السلوكي مثل المقامرة المرضية والشراء القهرى والأكل بشرهة وإدمان التدريب وإدمان الجنس وهوس السرقة وهوس الحرائق وهوس نتف الشعر وإدمان الهاتف المحمول وإدمان الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية (خالد يزادة، ٢٠١٨، ١٥٣).

وإدمان الألعاب الإلكترونية يعاني منه الفرد تماماً مثل الأشخاص الذين يعانون من إدمان المخدرات والكحول، حيث يذهب بعض مدني الألعاب الإلكترونية إلى مراكز إعادة التأهيل وعلاج الإدمان مثل مدمني المخدرات والكحول للتخلص من الإدمان، وذلك لأن الإدمان يتحكم في الأشخاص المدمنين وفي الطريقة التي يتصرفون بها مما قد يسبب سلسلة من المشكلات للمدمن والأفراد المحيطين به (Nakaya, 2015, 35).

ويقضى الكثير من الأطفال وقتاً طويلاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الأنشطة الأخرى الضرورية لتعزيز نموهم الجسدي والنفسي والاجتماعي وقد يؤثر الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية على عدد ساعات النوم وكذلك عدم القدرة على الحصول على التمارين الرياضية، مما يؤثر تأثير ضار على التطور البدني والحالة الصحية العامة للطفل (Gunter, 2016, 205).

وهناك أيضاً العديد من الأضرار الصحية والجسدية، منها: نوبات صرع، هلوسة سمعية، هلوسة بصرية، سلس بول، سمنة، ألم في الرسغ، آلام في الرقبة، ألم بالمرفق، التهاب غمد الوتر، خدر بالأصابع، ومتلازمة إهتزاز اليد والزرع، اضطراب النوم، الإجهاد المتكرر (Kowert and Quandt, 2016, 91)، كما تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم على تدني جودة النوم، وزيادة التعب أثناء النهار، والتأثير السلبي على العقل والصحة الجسدية (Hodent, 2021, 85) كما تسبب الألعاب الإلكترونية آثاراً خطيرة تنعكس على خلايا المخ وتؤدي للإجهاد النفسي والعصبي بالإضافة إلى شغل ساعات كبيرة من وقته، وتسبب آلام بالرسغ والرقبة، كما أن معظم الألعاب تحتوي أشكالاً متنوعة من المسدسات والخناجر والسيوف وألعاب الليزر التي تدمر وتضعف العصب البصري عن طريق الأشعة الصادرة منها والشعور بإحمرار العين والحكة (رندا أحمد، ٢٠٢٠، ٨٨٩)، ويؤدي تعرض الأطفال إلى الموجات الكهرومغناطيسية التي تطلقها الأجهزة الإلكترونية لفترات طويلة يومياً إلى إصابة الأطفال بالقلق والإكتئاب والشيخوخة المبكرة، كما أن تعرض الأطفال الذين يطيلون النظر إلى الأجهزة الإلكترونية يؤدي إلى مخاطر في عيونهم، وقد تؤدي إلى العمى التام (محمود قاسم، ٢٠١٣، ٥٠).

وقد تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسدية من خلال أن ممارسة هذه الألعاب يقلل الحركة الفعلية وممارسة الرياضة والمشاركة فى الأنشطة الرياضية المهمة للصحة، بالإضافة إلى ارتفاع معدل السمنة لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، مما قد يسبب مشاكل صحية خطيرة لهم ويجعلهم عرضة للإصابة بالعديد بالأمراض والمشكلات الصحية الناتجة عن السمنة وقلّة الحركة مثل ارتفاع ضغط الدم ومرض السكري والمشاكل النفسية الناتجة عن صورة الجسم السلبية والاكنتاب (Nakaya, 2015, 39)، حيث أظهرت دراسات تابعة للجمعية الأمريكية للطب النفسى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مشكلات إنفعالية تصل إلى اضطرابات سلوكية مثل: فقدان السيطرة والإنسحاب الإجتماعي ونقص الكفاءة الإجتماعية وتزايد الصراعات بين الطلبة، كما أشارت إلى أن هؤلاء المدمنين هم الأكثر عرضة للقلق والاكنتاب وزيادة الشعور بالوحدة النفسية وكذلك انخفاض تقدير الذات (American Psychiatric Association , 2013).

ومن أضرار الألعاب الإلكترونية تنمية العنف وكذلك الإدمان على ممارستها وإهمال الدراسة وانخفاض التحصيل الدراسي، بالإضافة إلى زيادة انتشار السمنة بين لاعبي الألعاب الإلكترونية (Marcovitz, 2011,9)، وعندما يحارب اللاعب فى اللعبة الإلكترونية أعداء بشريين بدلاً من كائنات فضائية أو شياطين أو زومبي فإن الأمر أكثر خطورة ومثير للقلق. (Coburn & Silcox, 2009, 79).

وبالنسبة للأشخاص غير المدمنين بشكل مرضى للألعاب الإلكترونية، فإن الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون لها تأثير سلبي على الصحة العقلية إذا تم اللعب بطريقة تسبب العزلة الاجتماعية وذلك بسبب نقص التفاعل الذى يسبب أضرار اجتماعية وأضرار على الصحة النفسية (Nakaya, 2015, 36) حيث تصنع الألعاب الإلكترونية طفلاً غير إجتماعي لأنه يقضى ساعات مع اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يصبح طفلاً منطويًا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التى تتميز بالتواصل وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية والأدوار الاجتماعية التى سوف يتولاها مستقبلاً (ماجد الزيودي، ٢٠١٥، ١٧).

ولأن لكل فعل ردة فعل فإن الألعاب الإلكترونية لها آثار سلبية وخاصة على الأطفال كونهم فى مرحلة عمرية حساسة، ومن هذه السلبيات: (١) التأثير الضار على الذاكرة على المدى البعيد، (٢) إصابة الأطفال بالإنطواء وخاصة عند الوصول إلى حد الإدمان، (٣) التركيز على التسلية والإستمتاع أكثر من التعلم والمعرفة، (٤) تعلم أساليب ارتكاب الجريمة وتنمية مهارات العنف والعوانية، (٥) إصابة الطفل بالتوحد والعزلة وصعوبة التواصل مع المجتمع، (٦) أضرار صحية مثل آلام الرقبة والظهر وضعف النظر والتأثير على نمو العظام وسوء التغذية، (٧) أضرار ثقافية ودينية (منير قهلوز، فاطمة عرقابي، ٢٠٢٠، ١١٧ - ١١٦).

ويبدأ الأطفال باستخدام الأجهزة الرقمية وممارسة الألعاب الإلكترونية في سن مبكر جداً، مما يشير إلى ضرورة الكشف المبكر عن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال لتجنب مخاطرها الإدمان. (Hawi, Samaha and Griffiths, 2019, 771).

لذا؛ تم تحديد الأعراض المقترحة لتشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في دليل التشخيص DSM-5 هي: (١) الانشغال بالألعاب، (٢) أعراض انسحاب (حزن، قلق، تهيج) عندما يتم أخذ اللعب بعيداً أو يكون غير ممكن، (٣) الحاجة لقضاء المزيد من الوقت في اللعب لإشباع الرغبة باللعب، (٤) عدم القدرة على تقليل مدة اللعب، والمحاولات الفاشلة لإنهاء اللعب، (٥) الاستمرار في اللعب رغم ما يسببه من مشاكل، (٦) خداع أفراد الأسرة أو الآخرين بشأن مقدار الوقت الذي يقضيه في اللعب، (٧) استخدام الألعاب لتخفيف المزاج السلبي مثل الشعور بالذنب أو الشعور باليأس، (٨) المخاطرة أو التعرض للخطر أو فقدان وظيفة أو علاقة بسبب اللعب، ويتطلب التشخيص المقترح وجود خمسة أعراض أو أكثر من الأعراض المذكورة لمدة عام (Hodent, 2021, 80).

كما تم اقتراح ست معايير مهمة بشكل أساسي لتشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية وإستمرار هذه المعايير لمدة تتراوح ما بين ثلاثة إلى ستة أشهر، هذه المعايير هي: (١) عندما تصبح الألعاب أهم نشاط في حياة الفرد وتسيطر على أفكاره وعواطفه (الرغبة الشديدة) وسلوكه، وعند عدم اللعب يفكر في اللعبة التالي أو يخطط لها، (٢) تعديل المزاج، وتشمل التغيرات المزاجية التي تحدث نتيجة اللعب، والشعور بنشوة وإستارة فسيولوجية (زيادة معدل ضربات القلب، وأوتوتر العضلات، أو إهتزاز اليدين) أو يحدث عكس ذلك تماماً وهو الشعور بالهدوء والإسترخاء، (٣) يزيد اللاعبون تدريجياً من الوقت الذي يقضونه في المشاركة في الألعاب، ويصبح إنهاء اللعب فقط في حالة الإرهاق الجسدي الشديد أو الإرهاق العقلي، (٤) الإنسحاب، وهو حالة مزاجية ولها آثار جسدية عندما تتوقف الألعاب أو تقل، وتشمل الشعور بالإحباط والتهيج، (٥) الإنكاس، ويتمثل في ميل اللاعب إلى التكرار والإفراط في اللعب بعد الإمتناع أو الاعتدال، حيث يفقد الفرد قدرته على السيطرة على سلوكه، (٦) الصراع والضرر، ويتمثل في النتائج السلبية الناتجة عن الإفراط، والنزاعات التي قد يتعرض لها الفرد مع أفراد أسرته والأصدقاء، وإهماله للأنشطة الأخرى مثل العمل والمدرسة والحياة الإجتماعية والهوايات والإهتمامات (Kowert and Quandt, 2016, 85-86).

دراسات سابقة :

هدفت دراسة (Tejeiro 2002) إلي تصميم وتوثيق مقياس لقياس المشاكل المرتبطة بالاستخدام المفرط والسلوك الإدماني للألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢٣) مراهقاً إسبانياً تتراوح أعمارهم ما بين (١٣ - ١٨) عاماً، ولتصميم المقياس قام الباحث بمراجعة معايير DSM for IV للاعتماد على المواد والمخاطر المرضية، بالإضافة إلى الأدبيات المتعلقة بالإدمان من أجل تصميم نطاق قصير وسهل التطبيق، وتوصلت نتائج الدراسة إلي أن تصميم المقياس PVP يظهر كأداة مفيدة لقياس إدمان ألعاب الفيديو.

وهدفت دراسة (Yilmaz, Griffiths and Kan 2017) إلي تطوير مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال (VASC)، وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) طفلاً، تتراوح أعمارهم ما بين (٩-١٢) عام، وأشارت النتائج إلي فاعلية المقياس في قياس مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، وأن المقياس يتميز بصلاحيته السيكومترية لتطبيقه علي عينات من الأطفال.

هدفت دراسة (Hawi, Samaha and Griffiths 2019) إلي تطوير مقياس الإدمان الرقمي للأطفال (DASC)، يقيس ما يتعلق بإدمان الأطفال للتقنيات الرقمية (الألعاب الإلكترونية، ووسائل التواصل الاجتماعي)، ويتكون المقياس من (٥٠) بنداً، يقدم للأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٩-١٢) عام، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢) طفلاً، منهم: (٥٤.٢٪ ذكور، و٤٥.٨٪ إناث)، وأظهرت النتائج أن المقياس يتميز بصلاحيته السيكومترية لتطبيقه علي عينات من الأطفال، وكذلك صلاحية المقياس في المساعدة في الكشف المبكر للإدمان الرقمي لدي الأطفال.

وهدفت دراسة (Monacis et al. 2020) إلي ترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال (VASC) إلي اللغة الإيطالية، والتعرف علي ملاءمة المقياس في البيئة الإيطالية، وتكونت عينة الدراسة من (٠٠٨) طفلاً، أعمارهم (١٢) عام وما هو أقل، وأشارت النتائج إلي فاعلية المقياس في قياس مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، وأن المقياس يتميز بصلاحيته السيكومترية لتطبيقه علي عينات من الأطفال في البيئة الإيطالية.

وهدفت دراسة (Abdoli et al. 2021) إلي ترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الشباب (GAS) إلي اللغة الفارسية، والتعرف علي ملاءمة المقياس في البيئة الفارسية، وتكونت عينة الدراسة من (٤١٢) من الشباب، متوسط أعمارهم (٢٢.١٦) عام، وأشارت النتائج إلي كفاءة المقياس في قياس مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الشباب، وأن المقياس يتميز بصلاحيته السيكومترية لتطبيقه علي عينات من الشباب باللغة الفارسية، وتم الاكتفاء ب (١٦) بنداً من أصل (٢١) بنداً من المقياس، وإلغاء (٥) بنود وإثبات أنها زائدة عن الحاجة.

تعقيب على الدراسات ذات الصلة :

بمراجعة الدراسات ذات الصلة التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية، اتضح وجود مجموعة قليلة من الدراسات تناولت تطوير أو ترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث هدفت دراسة (Tejeiro 2002) ودراسة (Abdoli et al. 2021) إلى تصميم و ترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي عينات مراهقين وشباب، أي أنها غير مخصصة للأطفال، أما دراسة (Hawi, Samaha and Griffiths 2019) هدفت إلى تطوير مقياس الإدمان الرقمي للأطفال (DASC)، ليقاس ما يتعلق بإدمان الأطفال للتقنيات الرقمية، أي أنه غير مخصص لإدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال.

ويتضح مما سبق ندرة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، وكذلك ندرة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على المستوى العربي، ونظراً لافتقار البيئة العربية للدراسات ذات الصلة بمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وندرة الدراسات ذات الصلة للكشف عن مستويات إدمان الألعاب الإلكترونية بين الأطفال؛ لذا هدفت الدراسة الحالية إلى ترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال (VASC) إلى اللغة العربية، وتوفير أداة عبر ثقافية تتمتع بخصائص سيكومترية تساعد في تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال.

حيث هدفت دراسة (Yilmaz, Griffiths and Kan 2017) إلى تطوير مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال (VASC) من عمر (9-12) عام، باللغة التركية، وقامت دراسة (Monacis et al. 2020) بترجمة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال (VASC) إلى اللغة الإيطالية، وأشارت النتائج إلى كفاءة المقياس في قياس مدي إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال، وأن المقياس يتميز بصلاحيته السيكومترية لتطبيقه علي عينات من الأطفال في بيئات مختلفة؛ ولهذا هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف علي البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدي عينة من الأطفال، ومدي كفاءة وصلاحيته المقياس للاستخدام في البيئة المصرية، وذلك لتوفير نسخة من المقياس باللغة العربية يمكن الاعتماد عليها في تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال.

منهج وإجراءات الدراسة :

١ - منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة وأهداف الدراسة، والتحقق من البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدي عينة من الأطفال، وللتحقق من مدي صحة التساؤل الخاص بالدراسة.

٢- عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من ٣٠ طفلاً (٢٩ ذكور، و ١٠١ إناث)، وتراوحت أعمارهم ما بين (٩-١٢) عام، يدرسون بالصفوف (الرابع، والخامس، والسادس) الابتدائي بمحافظة أسيوط، بمتوسط عمري ١٠.٧٤ عاماً، وانحراف معياري ١.١٦.

٣- أداة الدراسة:

يهدف مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية إعداد (Yilmaz et al., 2017) ترجمة الباحثين إلى تقييم إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٩-١٢) عاماً، ويتكون من (١١) بنداً، مقسمة إلى أربعة أبعاد، وهي: البعد الأول: ضبط النفس، ويشمل البنود من (١-٧)، والبعد الثاني: التعزيز، ويشمل البنود من (٨-١٣)، والبعد الثالث: المشاكل، ويشمل البنود من (١٤-١٧)، والبعد الرابع: المشاركة، ويشمل البنود من (١٨-٢١).

وتتم الإجابة علي المقياس من خلال اختيار أحد البدائل المتاحة أمام كل بند، وهي: (أبداً، نادرًا، أحياناً، عادةً، دائماً)، ويتم الحصول علي مجموع درجات استجابة الأطفال علي بنود المقياس، وتتراوح الدرجات الإجمالية ما بين (٢١-١٠٥)، وتشير النتيجة الأعلى من (٩٠) إلي مستوى أعلى من إدمان الألعاب الإلكترونية.

وتتم ترجمة المقياس وبعد التدقيق اللغوي للمقياس أمكن عرضه علي بعض الأساتذة المتخصصين بالصحة النفسية وعلم النفس التربوي علي دراية واسعة باللغة الإنجليزية للتأكد من مدي سلامة الترجمة والصياغة اللغوية، وبعد الإطمئنان لسلامة الترجمة أمكن تطبيق المقياس علي عينة الدراسة.

وتم استبدال ترجمة مصطلح Videogame بـ "الألعاب الإلكترونية" بدلاً من "الألعاب الفيديو"؛ حيث أشار العديد من الأطفال إلي أن مصطلح "الألعاب الفيديو" تعني لهم نوع واحد من الألعاب التي يتم فيها وضع أشرطة تحتوي علي تسجيل للألعاب، ويتم لعب تلك اللعبة بتوصيلها بالتلفاز، وعند سؤال الأطفال عن مصطلح "الألعاب الإلكترونية"، أشار الأطفال إلي أنه يعني الألعاب التي يمارسونها سواء علي الهاتف أو التابلت أو الحاسوب أو جهاز البلاي ستيشن، أي أن مصطلح "الألعاب الإلكترونية" في المجتمع أوسع وأشمل ويعني أي لعبة يتم ممارستها باستخدام جهاز إلكتروني، وهذا ما يهدف إليه المقياس المستخدم.

نتائج الدراسة ومناقشتها :

للإجابة علي تساؤل الدراسة الذي ينص علي أنه " هل يوجد بناء عاملي واضح لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدي عينة من الأطفال في البيئة المصرية؟", للتحقق من صحة هذا التساؤل أمكن التأكد من البناء العاملي الاستكشافي والتوكيدي للتأكد من البناء العاملي للمقياس, وكذلك أمكن التأكد من باقي الخصائص السيكومترية للمقياس بالصورة النهائية في البيئة المصرية كثبات ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية, ويمكن توضيح ذلك من خلال ما يلي:
ثبات المقياس:

للتأكد من ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة تم حساب معاملات ارتباط ألفا لكرونباخ Cronbach's Coefficient Alpha , وذلك لإيجاد معامل ثبات حيث حصلت علي قيمة معامل ثبات ألفا كرونباخ بلغ (0.825), وهو معامل ثبات مرتفع.

جدول (١)

معاملات ارتباط ألفا لكرونباخ والتجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ن=٢٣٠

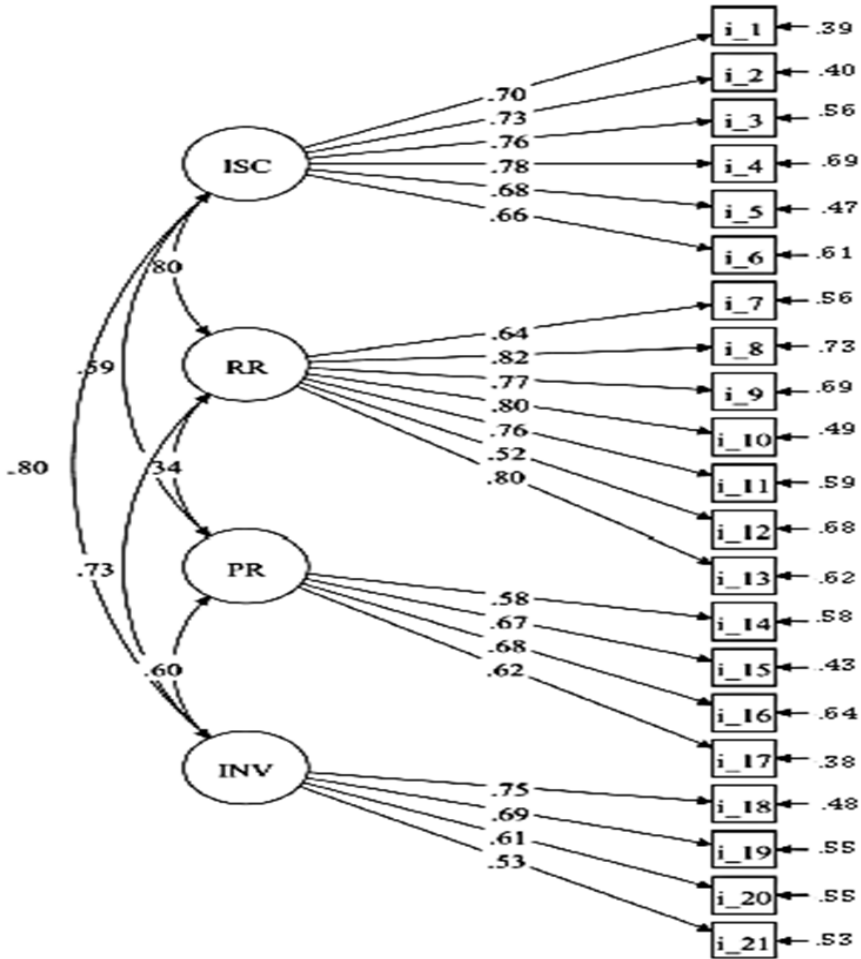
الأبعاد	ألفا لكرونباخ	سيرمان	جتمان
ضبط النفس	.٦٩٣	.٦٦٠	.٦٤٣
التعزيز	.٧١٣	.٧٠٨	.٧٠٧
المشاكل	.٥٥٥	.٥٦٥	.٥٦٤
المشاركة	.٦٦٤	.٥٩٨	.٥٩٧
الدرجة الكلية	.٨٢٥	.٧٨٦	.٧٨٣

ويتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل ثبات ألفا كرونباخ بلغ (٠.٨٢٥), وهو معامل ثبات مرتفع, وأن معاملات الارتباط بين النصفين في التجزئة النصفية هي معاملات ارتباط دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يشير الى ثبات المقياس.

صدق المقياس:

تحقق معدوا المقياس من صدقه من خلال صدق التحليل الاستكشافي, حيث يتكون المقياس من أربع أبعاد, البعد الأول: ضبط النفس (ISC), ويشمل البنود من (١-٧), والبعد الثاني: التعزيز (RR), ويشمل البنود من (٨-١٣), والبعد الثالث: المشاكل (PR), ويشمل البنود من (١٤-١٧), والبعد الرابع: المشاركة (INV), ويشمل البنود من (١٨-٢١)

وفي البحث الحالي قام الباحثون بحساب صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) باستخدام التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis بعد تطبيقه في صورته الأولى على المشاركين بالدراسة والبالغ قوامهم ٢٣٠ طفلاً (١٢٩ ذكور، و١٠١ إناث)، وتراوحت أعمارهم ما بين (٩-١٢) عام، يدرسون بالصفوف (الرابع، والخامس، والسادس) الابتدائي بمحافظة أسيوط؛ لفحص البنية الكامنة القائمة من خلال دراسة مطابقة البيانات التي تم جمعها مع النموذج لأبعاده الأربع بواسطة برنامج IBM "Spss" Amos .V20



شكل (١) نموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ن = ٢٣٠

وأظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis بعد تطبيق المقياس في صورته الأولى بعد ترجمته للعربية على المشاركين بالدراسة الاستطلاعية؛ لفحص البنية الكامنة القائمة من خلال دراسة مطابقة البيانات التي تم جمعها مع النموذج الفعلي لأبعاد المقياس بواسطة برنامج IBM "Spss" Amos V20 أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) قد حظى بمؤشرات حسن مطابقة جيدة، حيث إن قيمة كايغير دالة إحصائياً، وقيمة مؤشر الصدق الزائف المتوقع للنموذج الحالي (نموذج العوامل الكامنة) أقل من نظيرتها للنموذج المشبع، وأن قيم بقية المؤشرات وقعت في المدى المثالي لكل مؤشر (*); مما يدل على مطابقة النموذج الجيدة للبيانات موضع الاختبار، وتمتع المقياس بمؤشرات صدق في البيئة العربية جيدة، وبمعدلات ثبات مرتفعة.

(*) تم تحديد المدى المثالي للمؤشر في ضوء الأطر التنظيرية للإحصاء المتقدم للمعلوم النفسية والتربوية والاجتماعية.

قائمة المراجع:

- إيمان بوكراع (٢٠٢٠). الإدمان السلوكى، التطور فى المفهوم والأشكال، *مجلة أنسنة للبحوث والدراسات*، جامعة زيان عاشور بالجلفة بالجزائر، ١١(٢)، ٢٠٧-٢٢٠.
- خالد السيد محمد يزادة (٢٠١٨). أبعاد الإندفاعية والغضب كمنبئات بإدمان الإنترنت عند طلبة الجامعة من الجنسين، *مجلة علم النفس*، (١١٦)، يناير - فبراير - مارس، ١٥٣ - ٢٠٤.
- رندا محمد سيد أحمد (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية فى خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طالبات الجامعات (دراسة تنبؤية)، *مجلة دراسات فى الخدمة الإجتماعية والعلوم الإنسانية*، ٣(٥١)، يوليو، ٨٨٣ - ٩٢٦.
- ريهام عبد السميع على عبد السميع (٢٠٠٥). *السلوك الإدمانى*، رسالة ماجستير، كلية الطب - جامعة عين شمس.
- سعاد حامد سعيد، بلقيس حمد كاظم، شذى عادل فرمان (٢٠٢٠). مواقع التواصل الإجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية وإستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة واثريهما على السلوك العدوانى لدى طلبة الجامعة، *المجلة العربية للتربية النوعية - جامعة بغداد*، ٤ (١٣)، يوليو، ٢٥٧ - ٢٧٨.
- عدنان المهداوي، أنسام أياذ (٢٠١٩). الكشف عن مستوى إدمان اطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية فى محافظة ديالى، *مجلة الفتح*، (٧٨)، ٢١ - ٤٥.
- علي سليمان صوالحة، ويسري راشد العويمر، وعلي مصطفى العليمات (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى لدى أطفال الروضة، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية - فلسطين*، ٤(١٦)، ١٧٧-١٩٦.
- ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥). الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، ١٠(١)، أبريل، ١٥ - ٣١.
- ماجدة محمود صالح (٢٠١٤). *التعليم الإلكتروني فى الطفولة المبكرة*، القاهرة: دار المعرفة الجامعية.

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

منير قهلوز، فاطمة عراقي (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، المجلة العربية للتربية النوعية، جامعة باتنة بالجزائر، ٤(١٢)، أبريل، ١٠٩ - ١٢٢.

موسوعة الإدمان (٢٠١٥). مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان، الأردن: دار المجد للنشر.

نجوى ابراهيم احمد ابو الخير (٢٠١١). علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا للتربية - جامعة القاهرة.

يسرا عدلي رشاد (٢٠١٤). الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الصحية لدى بعض الممارسين وغير الممارسين للنشاط الرياضي، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة حلوان.

Abdoli, N., Farnia, V., Alikhani, M., Bahmani, D. S., Durstele, K. M., Esmaeili, M., Bruhl, A., and Brand, S. (2021). Validation and Psychometric Properties of the Persian Version of the 21-Item Game Addiction Scale with a Sample of Adolescents and Young Adults, *Frontiers and Psychiatry*, 12, 2-9.

American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental disorders. Washington, DC: Arlington VA: *Mercian Psychiatric Publishing*.

American Psychiatric Association (2015). Diagnostic and Statistical Manual of Mental disorders (5th Ed), Arlington, VA: *American Psychiatric Publishing*.

Cogburn, I. and Silcox, M. (2009). *Philosophy through video Games*, Routledge, NY.

Coyne S. M. (2016). Super Mario brothers and sisters: Associations between coplaying video games and sibling conflict and affection. *Journal of Adolescence*, 47(1), 48-59.

- Ekinci, N. E. Yalcin, I. and Ayhan, C. (2019). Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables, **World Journal of Education**, 9 (1), 20–27 .
- Ekinci, N. E. Ustun, U. D. and Ozer, O. (2016). An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Gender and Regular Sport Participation, **Online Submission, Journal of Education Culture and Society**, 7(2), 298–303 .
- Fisher S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents, **Journal of Adolescence**, 19 (5), 545–553.
- Gentile D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance, **Journal of Adolescence**, 27 (1), 5–22.
- Gonzalez–Valero, G. Ubago–Jiménez, J. Zurita–Ortega, F. Chacón–Cuberos, R. Castro–Sánchez, M. and Puertas–Molero, P. (2018). Eating Habits and Lifestyles in Schoolchildren from Granada (Spain). A Pilot Study, **Education Sciences**, 8 Article 216
- Gunter, B. (2016). **Does Playing Video Games make players more violent?**, Palgrave macmillan.uk.
- Hawi, N., S. Samaha, M. and Griffiths, M. D. (2019). The Digital Addiction Scale for Children Development and Validation, **Cyber Psychology**, 22, 771–778.
- Hodent, C. (2021). **The Psychology of Video Games Routledge**, NY.
- Kowert, R. and Quandt. T.(2016). **The video game Debate unraveling te physical, social, and psychological Effects of Digital games**, Routledge, NY.
- Krahe B. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression–related norms in German adolescents. **Journal of Adolescence**, 27(1), 53–69.

- Marcovitz, H. (2011). *Are video Games Harmful?*, Reference point press, Inc
- Mikail, T. (2015). Examination of Students' Digital Gaming Habits at Secondary School Level in Elazig Province of Turkey", *Educational Research and Reviews*, 10(8), 1300-1310 .
- Monacis, L., Griffiths, M. D., Cassibba, R., Sinatra, M. and Musso, P. (2020). Videogame Addiction Scale for Children Psychometric Properties and Gamer Profiles in the Italian Context, *International Journal of Mental Health and Addiction*, <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00406-w>.
- Muezzin, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction with Respect to Gender, *Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, (1) ,55-60 .
- Muezzin, E. (2015). Comparison of Online Game Addiction in High School Students with Habitual Computer Use and Online Gaming, *Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, (2), 59-65 .
- Nakaya, A.C. (2014). *Thinking Critically: Video Games and Violence*, Reference point press, Inc.
- Nakaya, A.C. (2015). *Video Games and Youth*, Referece point press, Inc.
- Skoric M. M., Ching Teo L. L., and Lijie R. (2009). Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *Journal of Adolescence*, 12(5), [printhttp://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079](http://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079).

- Talae, E. (2019). Longitudinal Impacts of Home Computer Use in Early Years on Children's Social and Behavioral Development, *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(3), 233-245.
- Tejeiro R. A. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents, *Journal of Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Teng, Z. Nie, Q. Guo, C. Zhang, Q. Liu, Y. and Bushman, B. J. (2019). A Longitudinal Study of Link between Exposure to Violent Video Games and Aggression in Chinese Adolescents: The Mediating Role of Moral Disengagement, *Developmental Psychology*, 55(1), 184-195.
- Uhlmann E. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness, *Journal of Adolescence*, 27(1), 41-52.
- Wood R. T. A. (2008). Problems with the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169-178.
- Yilmaz, E., Griffiths, M. D. and Kan, A. (2017). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC), *Int J Ment Health Addiction*, (15), 869-882.