

إدمان الألعاب الإلكترونية وأثره على طلبة وطالبات المرحلة المتوسطة في دولة الكويت إعداد

د/شيماء نايف السهيل

د/ حليمة إبراهيم الفيكاوي

أستاذ مشارك بقسم علم النفس بكلية التربية
الأساسية-الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب الأساسية-الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب
مستخلص

تهدف الدراسة الى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وأثره على طلبة وطالبات المرحلة المتوسطة في دولة الكويت، وتكونت العينة من (٢٠٠) طالب وطالبة من المرحلة المتوسطة في منطقة العاصمة بدولة الكويت، واستخدمت الدراسة الأدوات الآتية: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية واستخدمت الدراسة المنهج الارتباطي المقارن، وتوصلت الدراسة الى النتائج الآتية: الى وجود مستوى متوسط من إدمان الألعاب الإلكترونية والتأثير النفسي لدى عينة الدراسة محل الاهتمام ، مع غياب الفروق بين الذكور والاناث في كل من إدمان الألعاب الإلكترونية والتأثير النفسي، وكشفت النتائج عن تحقق فروض الدراسة الرئيسية حيث وجدت علاقة موجبة دالة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها النفسي ، وأسهمت إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ عن والتأثير النفسي لدى عينة الدراسة من تلاميذ المرحلة المتوسطة في دولة الكويت.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية - الأثر النفسي - المرحلة المتوسطة.

Disturbance to electronic games and its psychological impact on middle school students

The study aims to identify the relationship between disturbance to electronic games and their psychological impact on middle school students, and the sample consisted of (٢٠٠) male and female middle school students. The study refers to the following results: that there is a medium level of disturbance to electronic games and the psychological impact of the study sample of interest, with the absence of differences between males and females in each of the disturbance to electronic games and psychological influence, and the results revealed that the hypotheses of the main study were fulfilled, as it found a positive relationship between flexibility Psychological and quality of life, and electronic games disturbance contributed to the prediction of the psychological impact of the study sample of middle school students

Keywords: addiction to electronic games – psychological – middle school

مقدمة :

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الفترة الاخيرة بصورة كبيرة جداً، حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الاوقات، خصوصاً بين فئات الشباب والاطفال والمراهقين الذين يقضون معظم أوقاتهم أما هذه الألعاب الإلكترونية والتي لها العديد من الايجابيات، ولكن بالطبع فإن الافراط في استخدامها بصورة خاطئة يتسبب في العديد من السلبيات.

يشهد الواقع العالمي الذي نعيشه تقدم هائل في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والتي شهدت دوراً مهماً محورياً شكل كافة جوانب الحياة وأخذت تبحر في عالمنا حتى جعلت العالم قرية صغيرة، ففي كل يوم يكتشف العديد من الوسائل والاساليب التي لها دور فعال في خدمة الانسان وزيادة معارفه ورفع مستواه (نعيمة مزرارة، ٢٠٢٢)

إن المتفحص للتطورات في مجال الألعاب الإلكترونية وخاصة في مراكز الترفيه يلاحظ أن هذه الألعاب تحتوي في مضمونها على محاكاة لألعاب حكيمة ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والعب القتال والعنف أو العاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها واختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم وإحاق الهزيمة بخصومهم (عبادة أحمد عبادة، ٢٠٢٠)

ويعتبر الافراط في الألعاب الإلكترونية واحداً من أهم الاسباب التي تؤدي الى المشكلات النفسية ، حيث إن كثرة ممارسة هذه الألعاب تؤدي الى تلاحى الوقت الذي يقضيه الفرد في التعامل مع الوسط المحيط به، والذي يعد المدخل أول والاهم ليتعلم كيف يصبح كائناً اجتماعياً من خلال اكتسابه لثقافة التعامل الاجتماعي في الوسط الذي ينتمي اليه، بالإضافة الى بحثه عن استنباط وسائل جديدة للتعامل مع المستجدات التي يتعرض لها اجتماعياً ومعرفياً حيث تمثل هذه المستجدات الحاجات الجديدة للفرد، والتي تتطلب منه ان يتعلم كيف يكون كائناً اجتماعياً وكيف يمكن أن يستكشف طاقاته الكامنة للتكيف والتفاعل مع الوسط الاجتماعي المحيط به (بشرى محمد حسن، ٢٠١٨).

لقد أصبح لهذه الألعاب الإلكترونية شعبية واسعة جداً وأصبحت طريقة منتشرة للترفيه وهي في ازدياد مستمر عبر الزمن، وحيث إن هناك عدداً كبيراً من المراهقين يستخدمون هذه الألعاب بشكل متواتر، فإن ذلك يجعل من فهم هذه الألعاب وفهم تأثيراتها على اللاعبين هدفاً مهماً للبحث العلمي. (فارعة حسن، إيمان فوزي، ٢٠٠٩)

ولعل من مخاطر الإدمان على هذه الألعاب التأثير السلبي والخطير على الكثير من افراد المجتمع، إذ يستطيع تدمير المستقبل الجيد لحياة الفرد، في حالة الإدمان فإنه من الصعب تقديم حلول مناسبة لتخفيف الآثار السلبية الناتجة بشكل مباشر عن هذه الألعاب، وكأي نوع

من انواع الإدمان فيمكن لهذه المشكلة أن تجعل حياة الفرد بلا هدف واضح ومحدد وبدون فائدة (محمد الحيلة، ٢٠٠٠)

ويظهر الشخص السلوك العدواني إذا أدرك مثيرات العدوان في الموقف، وشعور الغضب والتوتر، ثم وجد في نفسه المقدرة على التعدي، ولمس في الضحية الضعف، وعدم المقدرة على الانتقام، ولم يردعه وازع ديني، أما إذا وجد في نفسه الكفاءة على العدوان أو خاف عذاب ربه أو عقاب الناس، أو لمس في الضحية قوة وقدرة على الانتقام فإنه يكظم غيظه ويضبط نفسه ولا تظهر عدوانيته (محمد شعلان، ٢٠١٥، ٨٨).

وتُعد العزلة الاجتماعية إحدى المشكلا النمائية التي يعاني منها المراهقون في مرحلة المراهقة، والتي من شأنها أن تؤدي إلى العديد من السلوكيات غير التكيفية كعدم القدرة على التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وإقامة علاقة اجتماعية معهم (سعيد العزة، ٢٠٠٧، ٩٨) ويرى كورنويل ووايت (Cornwell & Waite, 2009) أن العزلة الاجتماعية تعبر عن افتقار الفرد للعلاقات والتفاعلات الاجتماعية السوية مع الآخرين، أو وجود نقص في السلوك الاجتماعي وعجز في القدرة على إقامة علاقات وروابط انفعالية واجتماعية سوية مع الآخرين، وتحاشي التفاعل الاجتماعي معهم.

ويرى تشارلز مليمان (٢٠٠٨) أن تطور العزلة الاجتماعية لدى المراهقين يرتبط بوجود عاملين أساسيين، أحدهما يتمثل بخوف المراهق من الآخرين وتجنب التفاعل الاجتماعي معهم، والآخر يتمثل بافتقار المراهق للمهارات الاجتماعية التي تمكنه من التفاعل الاجتماعي مع الآخرين وإقامة علاقات اجتماعية ناجحة معهم.

يعد القلق أحد الخصائص المدمرة في نفسية الفرد، أو المصاحبة لاضطرابات الشخصية والذي يمتد في شدته من عدم الشعور بالارتياح حيال المستقبل الى الشعور بالفرع غير المحدد من شيء الى شيء قد يحدث، وقد يصل به هذا الشعور احيانا الى مرحلة تعوقه عن ممارسة الحياة بصورة عادية ، وبذلك قد يتخلل جميع جوانب حياته.

وإشار (محمد شعلان، ٢٠١٥، ٩٨) ان تأثير القلق على الذات في تقييم الفرد لذاته والتحدث اليها بطريقة أكثر سلبية، والمتضمن استحواد فكرة الخوف من الاذى وتوقعاته السلبية، وكثير ما يبدو على الطالب القلق أعراض الاكتئاب.

مشكلة البحث:

نبتت المشكلة من خلال ما شاهدهته الباحثة من ولع الطلاب بالألعاب الإلكترونية قد يزداد مع تقدمهم في العمر ليستهلك وقتا طويلا من أيامهم ثم ما يلبث أن ينعكس على صحتهم العامة فما مدى ارتباط الاثر النفسي منها (القلق-السلوك العدوان -العزلة الاجتماعية) باستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الطلاب يستند الى أبحاث معمقة تتناول العلاقة بين استخدام

الألعاب الإلكترونية وظهور أعراض من الاثر النفسي عند الطلاب الذين يمضون ساعات طوال أمام شاشات هذه الأجهزة. كما إن الآباء والأمهات و المهتمين بشؤون التربية يثيرون التساؤلات على اعتبار أن تلك الألعاب تؤثر على الصحة النفسية للطلاب الأمر الذي يجعلهم يفتقدون إمكانيات احتواء عناصر التوافق الاجتماعي المطلوب.

وعلى وفق ما تقدم فقد جاء هذا البحث محاولة للكشف عن الاثر النفسي لدى الطلاب ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية وذلك لتقديم مؤشرات علمية للعوائل والمؤسسات التربوية عما تتركه ممارسة تلك الألعاب على الطلاب من آثار.

بناء على ما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث في التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها النفسي على طلبة وطالبات المرحلة المتوسطة.

أسئلة البحث:

كيف يمكن معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها النفسي على طلبة وطالبات المرحلة المتوسطة؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة المتوسطة ؟

٢- ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟

٣- ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟

٤- ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟

٥- ما مستوى القلق بين طلاب المرحلة المتوسطة؟

٦- ما مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة؟

٧- ما مستوى العزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة المتوسطة

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

١-الكشف عن مستوى مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة المتوسطة.

٢-التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

٣-التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

٤- التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

٥- الكشف عن مستوى القلق بين طلاب المرحلة المتوسطة.

٦- الكشف عن مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة.

٧- الكشف عن مستوى العزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة المتوسطة.

أهمية البحث:

من المأمول أن يسهم البحث الحالي في:

١- تسليط الضوء على واقع مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

٢- تبرز أهمية الدراسة من ارتباطها الوثيق بالعينة التي جرت عليها الدراسة، الا وهي فئة الطلبة والطالبات بالمرحلة المتوسطة، وشدة تعلق وإدمان هذه الفئة بالألعاب الإلكترونية.

٣- تقديم أداة لقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وإداة لقياس الاثر النفسي للمساعدة في خفض مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وإمكانية تطبيق المقاييس في الحالات المشابهة.

٤- يمكن أن تساعد المعلمين والمرشدين النفسيين والاجتماعيين وأولياء الامور في التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الكترونية وأثرها النفسي على الطالب والطالبات في المرحلة المتوسطة.

٥- الوقوف على إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة والطالبات في المرحلة المتوسطة.

٦- يتوقع أن يستفيد منها الباحثون في الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية وتطبيقها في بيئات ومراحل أخرى.

المفاهيم الأساسية والإطار النظري للدراسة

إدمان الألعاب الإلكترونية:

تعريف الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من التعريفات لمفهوم الألعاب الإلكترونية، كما يلي:

- عرفها محمود الحيلة على أنها اسلوب يهدف الى تقديم المعلومات في جو من المنافسة ، يركز على مهارات التفكير الاستقرائي والتفكير الاستنباطي ، ويكون المتعلم نشط جدا في التعامل مع برامج الألعاب لما تتضمنه من إثارة ومتعة (محمد الحيلة ، ٢٠٠٠)
- عرفها حسن شحاتة و زينب النجار بأنها نمط شائع من البرمجيات ، يقدم للمتعلم قمة المتعة و الإثارة في التعلم ، من خلال ألعاب تعليمية يمكن للمتعلم فيها أن ينافس متعلما آخر ، كما يمكن له أن ينافس جهاز الحاسوب نفسه(حسن شحاتة ، زينب النجار ، ٢٠٠٣)

- ويصف Schell اللعبة على انها مجموعة من القواعد التي تحدد بهدف ، فالأهداف والقواعد هما الخاصيتين الأساسيتين للألعاب ، فيجب أن يقابل هدف اللعبة مع الإطار السلوكي لإحداث التعلم (Schell)،(2008)

يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

أهداف الألعاب الإلكترونية :

ذكر (زيد الهويدي ، ٢٠٠٦ ، محمد الحيلة ، ٢٠٠٦) أن الألعاب تهدف الى:

- مساعدة الطالب على التعلم ، وعلى استكشاف العالم الذي يعيش فيه .
- تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للطالب.
- تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية للطالب.
- تنمية الدافعية لدى الطالب وتقبله للفشل.
- تنمية الثقة بالنفس والنظرة الايجابية للذات أثناء اللعب .
- تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري .
- وسيلة علاجية فعالة ، يلجأ اليها المربون لمساعدتهم في حل المشكلات التي يعاني منها الطلاب.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى :

١. تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
٢. إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
٣. الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل تشويقاً وجذباً.
٤. الألعاب الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريد.
٥. من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات أو التنشئة الاجتماعية.

كما تتميز الألعاب الإلكترونية لكونها من برامج الوسائط المتعددة التفاعلية بعدد من الخصائص التي تميزها عن غيرها من برامج الحاسوب ومن هذه الخصائص ذكر (علي، ٢٠٠٥: ٢٧) و (الحيلة ، ٢٠٠٥: ٥٧) ما يأتي :

١- توفير البيئة التفاعلية.

٢- توفير بيئة متعددة البدائل بما يناسب خصائص المتعلمين، وتثيير قدراتهم العقلية ، وتخطب حواسهم .

كما تتيح الألعاب الإلكترونية كما يذكر (سلامة، ١٩٩٨) فرصة التعلم للطلاب الذين لا تجدى معهم الطرق التقليدية في التعلم، ولكن ليس كل الألعاب الإلكترونية على نفس الدرجة من الفاعلية في تحقيق الاهداف بل يتوقف على تصميم و اعداد هذه الألعاب، فكلما كان مضمون اللعبة تعليمي دون الإخلال بكونها لعبة بكل عناصرها لتجذب الطفل كلما كانت أكثر فاعلة في تحقيق الأهداف.

أهمية الألعاب الإلكترونية:

تتميز برامج الألعاب الإلكترونية وغيرها من برامج الوسائط المتعددة التفاعلة بميزة تربوية وتعلمية حيث يذكر (السيد، ٢٠٠٤: ٦٠-٦٢) هي أن التفاعل الذي تحققه البرمجية للمتعلم، يزيد من دافعيته ورغبته في الحصول على المعلومات بالاكشاف وتنمية مهارات التعلم الذاتي وتنشيط تفكيره، فهي نوعية من برامج الكمبيوتر يتم فيها توظيف أكثر من وسط ؛ كتصميم شاشات، ولقطات فيديو، ومؤثرات صوتية، ورسوم متحركة، ورسوم ثابتة، وخلفيات صوتية ليتفاعل معها الطالب عند عرض المعلومات ضمن البرمجية التعليمية.

وتعد الألعاب الإلكترونية أكثر البرمجيات التفاعلة شيوعا وتشويقا، إذ يقوم الحاسوب كما يذكر (ابراهيم الفار، ٢٠٠٤: ٢٨٢) عن طريق البرمجية بتشويق الطلاب ودفعهم إلى التعلم باللعب، فتكون هناك لعبة مسلية تتضمن في سياقها مفهوما محددًا أو مهارة معينة. فإن للألعاب جملة من الفوائد التي تزيد من فاعلة عملية التعلم والتعلم عند استخدامها بشكل جيد، ومن هذه الفوائد ما يذكرها كلٌّ من (سلامة وأبو ريا، ٢٠٠٢: ٢٦٢) و(الموسى، ٢٠٠٣: ٧١) و(ساليا، ٢٠٠٣: ٢٠٧) و(الفار، ٢٠٠٤: ٢٩٢) وهي:

١- تساعد على تكوين اتجاهات إيجابية نحو الحاسوب والاستفادة من مميزاته لدى الطلاب.

٢- تنمي التآزر البصري العضلي للتلاميذ.

٣- تنمي القدرة على الانتباه والتركيز في اثناء ممارسة الطلاب الانشطة القصصية، أو

الألغاز والمسابقات.

٤- تنمي القدرة على الملاحظة، لتحديد الأشياء المختلفة في صورتين، أو

تحديد الأشياء غير المنطقية بين مجموعة من المنثيرات.

تعلق على ما سبق :

من خلال العرض السابق للمميزات وخصائص وأهمية الألعاب الإلكترونية استخلصت الباحثتان للألعاب الإلكترونية دور كبير في تنمية مهارات الطلاب مما دعا الباحثتان للقيام بعمل هذا البحث .

مميزات الألعاب الإلكترونية:

يعتبر استخدام الألعاب في التعلم من أكثر الوسائل التي :
• تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم.

• تساعد على دمج الطلاب في الألعاب الجماعية . (Almansour،2003)

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

وعلى الرغم من الايجابيات المتعددة لاستخدام الألعاب الإلكترونية إلا أن ثمة سلبيات منها ما يذكره كلا من (الموسى،٢٠٠٣: ٧٢) و (المشيح، ١٩٩٧: ٥٦) و (على الهنداوى، ٢٠٠٢: ٢٧)

١- تأخذ وقتا طويلا من المعلم والمتعلم في ممارستها .

٢- تتسم بعض الألعاب بالتعقيد ، مما يؤدي الى الحاجة الى مجهود ووقت كبير من المعلم لشرحها ، ومن المتعلم كى يستوعبها .

٣- إن ادمان الألعاب الإلكترونية قد تصيب الفرد بالكثير من الاضطرابات النفسية .

تصنيف الألعاب الإلكترونية :

تعددت تصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث :

تصنف الألعاب الإلكترونية إما بحسب طبيعة المنافسة، أو بحسب النشاط المستخدم، أو بحسب الناتج التعليمي المستهدف من خلال ممارسة اللعبة، ويمكن تقسيم الألعاب الى قسمين هما:
ألعاب تعليمية إلكترونية ، وألعاب ترفيهية إلكترونية والتي يكون الهدف منها مجرد التسلية والمتعة دون أن يكون هناك أهداف تعليمية أو تربوية تسعى الى تحقيقها ، بعكس النوع الأول وهو الألعاب الإلكترونية التي تجمع التعلم مع التسلية والمتعة ويصنف (الهنداوى، ٢٠٠٢: ٣٢) الألعاب الإلكترونية الى :

- ١- ألعاب الأرقام ، وتوضع للمبتدئين لمساعدتهم على تعلم مبادئ الجمع و الطرح والضرب و القسمة باستخدام رسومات و أشكال هندسية ، وسباقات تتبعها مكافآت الفوز .
- ٢- ألعاب اللغات ، وهي مجموعة ألعاب تمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات .
- ٣- الألعاب العلمية المساندة ، وهي ألعاب تقوم بمساعدة المتخصصين في مجال تخصصاتهم ، مثل اعرف جسمك ، اعرف أسماء العواصم في العالم وغيرها .

تركز معظم البحوث التي تناولت تصنيف الألعاب على تصنيف الألعاب من

حيث النوع وقد ذكر كل من (Bergeron ،B. ، 2006; Rasmussen&، Dempsey

الانواع (2001،2004; M. Prensky،1996;Kirriemuir& Mcfarlane،Lucassen الاساسية للألعاب على النحو التالي : ألعاب الإثارة ، ألعاب المغامرة ، ألعاب الممرات و القتال ، ألعاب قيادة السيارات ، ألعاب تصويب منظور الشخص الأول First – person shooter ، الألعاب العسكرية ، الألعاب متعددة اللاعبين ، ألعاب الألغاز ، ألعاب محاكاة الحياة ، ألعاب لعب الدور ، ألعاب البندقية ، ألعاب الرياضة ، الألعاب الاستراتيجية ، و ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث Third – Person shooter

وقد صنفها كل من (Obinger،2006 ، محمد ابراهيم الدسوقي ،٢٠٠٣)الى

- ألعاب المغامرات Adventure .
- ألعاب الألغاز التقليدية (الكلاسيكية) Classic Puzzle .
- لعب الأدوار Role playing .
- ألعاب المحاكاة Simulation.
- الألعاب الرياضية Sports

وقد أشارت Quinn)،(2005 إلى أهمية اختيار النوع المناسب ، واستخدامه بشكل أكثر فالعلنة وأكدت على أن فهم الاختلافات بين الألعاب وأنواعها مرتبط بالقدرة على تقديم نماذج لتصميم لعبة مناسبة . وسردت أنواع الألعاب التالية : الأكشن ، المغامرة ، قيادة السيارات والطائرات ، الرياضة ، القنص والتصويب ، البطاقات ، الألعاب الاستراتيجية ، لعب الأدوار والألعاب المتعددة اللاعبين .

إدمان الألعاب الإلكترونية

يعرف الإدمان بأنه حالة نفسية أو سلوكية يعتمد على الطالب للحصول عليه بشكل دائم وفيها يشعر الطالب بالحاجة المستمرة الى زيادة ممارسة السلوك، ومن هنا يصبح للطالب اعتماد نفسي سلوكي على هذه الممارسة وهذه التبعية للطالب لها تأثيرات عديدة، حيث أن الانقطاع المفاجئ عنها يسبب له ولمن حوله مشاكل مختلفة ، والإدمان السلوكي(غير الكيميائي) هو الذي ينطوي على تفاعل الطالب والالة مثل التلفزيون وأجهزة الألعاب الإلكترونية ما يحتوي على ميزات محفزة وتعزيزية للإدمان (نعيمة مزرارة ،٢٠٢٢)

مع انتشار الألعاب الإلكترونية وانواعها العديدة على نطاق واسع في العالم ،ازداد الطلب عليها في المجتمعات كافة، ومن هنا أصبح لهذه الألعاب طلب كبير من قبل جميع الفئات العمرية ،وذلك لما تحتويه من عوامل فنية مختلفة ومؤثرات حسية (السمع والبصر) وأثارة وتشويق تجذب انتباههم واهتمامهم(ليليا رزيوق،٢٠٢٠).

أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية:

السلوك الإدماني لا يعتبر مرضاً ، وإنما يعتبر عارضاً، ويوجد العديد من الاسباب وراء هذا السلوك لدى الطلاب وهي كالتالي (عبادة أحمد عبادة، ٢٠٢٠) عوامل الجذب فهي تتضمن العديد من الجوانب المختلفة التي تثير اهتمام الطلاب مثل الالوان، والرسومات، والتخيل، والاستكشاف.

١. تقليد الابطال ، حيث من خلالها يقوم الطفل بالتفاعل مع الابطال في اللعبة ويتقمص شخصيات الابطال وذلك يدفعه الى التحرك وتغيير سلوكه بناء على هذا التقمص لتحقيق الاندماج التي توفره هذه الألعاب.

٢. السيطرة والتحكم، وهي ما يدفع الطالب الى التعلق والإدمان على هذه الألعاب، حيث توفر الطالب اليات الحكم على مجريات وأحداث اللعبة وأبطالها.

مظاهر الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

تتعدد مظاهر إدمان الطالب على الألعاب الإلكترونية وهي كما ذكرها (Lemos، 2014)

١. استخدام الطالب بشكل مستمر متكرر للألعاب الإلكترونية منفرداً أو مع الآخرين.

٢ حاجة الطالب المتزايدة الى قضاء أوقات اضافية في ممارسة الألعاب الإلكترونية .

٣ وجود حالة من التوتر والقلق والحزن عند التوقف المفاجئ عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: النفسي:

لعل العامل النفسي التي يواجهها الافراد بشكل عام والطلاب بشكل خاص تختلف باختلاف ما يحيط بهم من ظروف وبيئة وأنماط تفكير، ومن هذه المشكلات : السلوكية والانفعالية والاكاديمية والاجتماعية والصحية(زينب ابوبكر، ٢٠١٠)

تعتبر المشكلات النفسية من أنماط الانفعال والسلوك التي تظهر على الطالب في المواقف الغير عادية وتكون مقبولة للأشخاص المحيطين في مجتمعه، هذه المشكلات تتمثل في عدم تحمل المسؤولية وضعف الثقة بالنفس، وفي القلق من غير سبب والخجل والارتباك، وذلك يجعلهم غير قادرين على التواصل مع الآخرين وانعزالهم (بشرى العبيدي، ٢٠١٧)

وقد تم التطرق خلال هذه الدراسة الى أهم المشكلات النفسية لارتباطها بموضوع الدراسة على النحو التالي:

أولاً: القلق.

يعرف القلق بأنه حالة من الشعور بعدم الاتزان والاحساس بالتوتر والخوف من المجهول بالنسبة للطلاب، والتي تجعل الطالب لا يستطيع أن يعبر عنها بشكل مريح(عماد المرشدي، ٢٠١٨) يصنف القلق الى قسمين، هما القلق كسمة والقلق كحالة. هنا لا بد من التوضيح بين القلق .

كحالة والقل كسمه. حسب تعريف سيبلبرجر لهم، فإن القل كحالة هو عبارة عن موقف طارئ، يتميز بمشاعر توتر ذاتية لفترة زمنية محددة يحدث للفرد عموماً وللطالب خصوصاً ويظهر من وقت الى آخر وينتهي بزوال الموقف. اما القلق كسمة فهو دائم نسبياً في شخصية الطالب ويعود الى خبرات سلوكية مكتسبة وكامنة تظهر بوجود مؤثرات خارجية تعمل عل تنشيطها (احمد قواسمه، راتب حمادنه، ٢٠١٥) .

وفي هذه الدراسة سيتم تناول القلق "كحالة" لدى الطالب من خلال استخدامه الألعاب الإلكترونية.

١ مظاهر القلق:

تعددت مظاهر القلق، كما تطرقت لها دانيا الشبؤون (٢٠١١) بالمظهر السلوكي والمظهر المعرفي والمظهر الفسيولوجي:

- المظهر المعرفي فيتميز بالشعور في الخوف عند الطالب وارتكاب الاخطاء والتوتر الدائم، وتدني تقديره لذاته .
- المظهر الفسيولوجي ويكون عل شكل أعراض جسدية تشمل تسارع في نبضات القلب والتعرف وضيق في الصدر وسرعة في التنفس ومشاكل في الجهاز الهضمي بشكل عام وغيرها.

٢ أسباب القلق :

هناك العديد من الاسباب التي تؤدي الى القلق عند الافراد، كما تطرق لذكرها عماد المرشى (٢٠١٨) وهي على النحو الآتي:

- الاحباط المتكرر وذلك نتيجة عدم انجاز الطالب للمهام الموكلة اليه، واحيانا فشله في المدرسة، مما يؤدي الى توجيه اللوم وانتقاده على تصرفاته من قبل الاباء والمعلمين ، مما يزيد الاحباط لديه الذي ينتج عنه القلق.
- الاهمال ويشعر الطالب به إذا لم يكن همالك حوار إيجابي بينه وبين والديه او معلميه أو حتى أصدقائه.

٣ النظريات التي فسرت القلق:

- ❖ **النظرية المعرفية :** يرى بيك أن القلق ينتج من تفسير المواقف بشكل سلبي بسبب أنماط التفكير الخاطئة لدى الطلاب ، وذلك يؤدي الى تحول المثيرات الى مشاعر من القلق ، هذا مع العلم أن القلق هو شعور عرضي ولا يمثل مرضاً بحد ذاته (محمد غانم ، ٢٠٠٩)
- ❖ **النظرية الوجودية:** القلق الوجودي حسب ما اورده فرانكل المشار اليه في (عبد اللطيف فرج ٢٠٠٩). هو خوف الفرد من الحياة والموت في نفس الوقت، ذلك ينتج عن الشعور بالذنب

نحو الحياة وعدم القدرة على تحقيق القيم المغروسة بداخله، وبسبب البعد عن القيم والضمير، ازداد الشعور بالقل في عصرنا الحالي.

❖ **النظرية السلوكية:** بخلاق النظرية التحليلية تنظر المدرسة السلوكية الى القلق على أنه استجابة لمثيرات خارجية جديدة(مثير محايد) تدعو للخوف متعلقة بالمثير الاصلي، اذن يمكن النظر للقلق عند الفرد أنه سلوك يتعلمه من البيئة المحيطة له وما فيها من دعم إيجابي أو سلبي (اسيا عقون ٢٠١٢،

ترى الباحثان أن أهمية الدراسة الحالية تناولت فئة الطلاب في المرحلة المتوسطة والتي هي فئة مهمة من فئات المجتمع، وهي أساس نمو الفرد في المراحل العمرية المختلفة، حيث أن إيمان الطالب على الألعاب الإلكترونية يؤدي الى إهمال الطالب للعديد من واجباته ومهامه المدرسية والاسرية، وهذا بدوره يؤثر على تحصيله واحترام الآخرين له واحترامه لذاته، وقد يتعرض الفرد بسبب ذلك الى التوبيخ من الاهل والمدرسين مما يؤدي الى نشوء حالة القلق لديه، ومن هنا تناولت الدراسة القلق في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب هذه المرحلة.

ثانياً: العزلة الاجتماعية.

العزلة الاجتماعية هي بمثابة انعزال الطالب عن المحيط الاجتماعي الخاص به حتى لو كان مليئاً بالأشخاص والهروب من فرص التفاعل الاجتماعي وعدم اغتنامها، وهذا بسبب عدم مقدرة الطالب على الانخراط بمجموعات لها نفس الاهتمامات.

١. اسباب العزلة الاجتماعية

تعود العزلة الاجتماعية عند الطالب لعدة عوامل :

- **عوامل ذاتية:** تتمثل بوجود العديد من المشكلات لدى الطالب مثل الخجل وزيادة الحساسية والخوف من التواصل الاجتماعي وغيرها من العيوب الخليقة أو الجسمية كالسمنة وقصر القامة تعتبر أيضاً من العوامل الذاتية للعزلة الاجتماعية.
 - **عوامل أسرية:** وتتمثل بعدم تفهم حاجات الأطفال من قبل الأهل والمعاملة السلبية لهم ، بالإضافة الى ذلك تدني مستوى التفاهي والاجتماعي والاقتصادي قد يكون سبباً في العزلة الاجتماعية، فمثلا يوجد معاناه لدى الاسر الفقيرة في إشباع حاجات الطلاب من ملابس ومصاريق، وبسبب خوف الطلاب من سخرية الآخرين ، قد يلجأ الى العزلة الاجتماعية.
 - **عوامل الاقران:** أن عدم تقبل الطالب ، ليكون عضواً من ضمن جماعة الاقران، ينتج شعور بأنه غير مرحب به ونتيجة لذلك يلجأ الطالب الى الانعزال الاجتماعي.
٢. **أبعاد العزلة الاجتماعية:**

أكد (Baran&Maskan.2015) أن العزلة الاجتماعية للفرد تتكون من جانبين رئيسيين

هما :

• **الجانب النفسي:** وهي تتمثل في افتقار الفرد على إقامة علاقات انفعالية مع الاهل والاقارب والاصدقاء.

• **الجانب الاجتماعي:** يأتي من خلال البيئة المحيطة بالفرد وعدم تواصله معها اجتماعيا بشكل ملحوظ.

٣. مؤشرات العزلة الاجتماعية:

ذكرت هدى عبد الناصر (٢٠١٨) أن مؤشرات العزلة الاجتماعية للفرد تتمثل بالآتي:

- عدم توافق الفرد اجتماعياً مع الآخرين.
- ابتعاد الفرد عن التواصل الاجتماعي.
- عدم قدرة الفرد على تطوير علاقات مع اقران جدد.
- توهم الفرد اهمال وتجاهل الآخرين له بسبب انقطاعه عنهم زمنياً.

٤. النظريات التي فسرت العزلة الاجتماعية:

• **النظرية السلوكية:** السلوك الانساني هو مجموعة من السلوكيات التي يكتسبها الفرد اثناء مراحل نموه المختلفة، فالفشل في اكتساب السلوكيات المقبولة، التي ينتج عنها العقاب والتوبيخ وقسوة المعاملة والاهمال، تدفع الافراد للهروب من مشكلاته في الحياة، وذلك ينتج عنه شعوره بالقلق المستمر مما يؤدي لجوء بعض الافراد الى العزلة الاجتماعية (سوزان محمد ، ٢٠١٢).

• **نظرية التعلم الاجتماعي:** حسب باندورا فإن عدم الفرد على تكوين علاقات اجتماعية وافتقاره لهذه المهارات تكون سبباً للعزلة الاجتماعية، ويمكن تفسير عدم قدرته على فعل ذلك بسبب أفكاره النشأومية والانهازمية حول ذاته والآخرين بمختلف المواقف الاجتماعية التي يواجهها، وذلك يجعل الفرد أكثر انعزلاً من الناحية الاجتماعية ومن ناحية أخرى، يمكن إعادة الفرد الى المحيط الاجتماعي بمساعدة الآخرين ودعمهم (Biordi&Nicholson، 2013).

• **نظرية الذات:** الذات هي حجر الزاوية في جوهر الشخصية للفرد، والتي تعد الاساس في تنظيم سلوكه ، حيث يرى روجرز أن فهم السلوك الاجتماعي للفرد يأتي من خلال فهمه بشكل كلي ولا يمكن فهمة اذا قمنا بتجزئته، فالذات دائماً تسعى الى تجنب السلوك الذي يواجه بالرفض، فمثلاً عدم قدرة الفرد على ان يتكيف إيجابياً مع أحد المواقف، يصبح لديه متاعب نفسية مما يؤدي الى انطوائه وانعزاله (سوزان محمد، ٢٠١٢)

ثالثاً: السلوك العدواني

سلوك عنيف يقصد به المعتدى إيذاء نفسه أو الآخرين مما يسبب لهم الاذى والضرر على صورة عنف جسدي أو لغويًا وتحطيم أو تكسير محتويات، حيث السلوك العدواني سلوك

مكتسب من البيئة التي يعيشها الفرد، من خلال الوالدين أو الاصدقاء (Ferguson & Lee، 2013). وهناك دراسات عديدة وابحاث اكدت وجود علاقة بين السلوك العدواني ومشاهد العنف التي يشاهدها الفرد ويمارسها (بشري العبيدي، ٢٠١٧، مريم قويدر، ٢٠١٢).

١. أسباب السلوك العدواني:

في اسباب السلوك، يرى عز الدين (٢٠١٠) أن أسباب السلوك العدواني تعود الى ما يلي:

- أسباب بيئية كازواجية معاملة الابناء من قبل الاهل في البيت وتعرض الفرد للتسلط أو التهديد في المنزل أو المدرسة وانشغال أحد الوالدين بالعمل أو السفر وغياب أحدهم عن المنزل.

- أسباب مدرسية، مثل التذبذب في معاملة المعلمين للطلاب وعدم مراعاة الفروق الفردية أكاديمياً وسلوكياً، في توزيع الطلبة على الصفوف، وتدني تحصيل بشكل مستمر وعدم وجود تطبيق قوانين العنف بشكل عادل.

- أسباب نفسية ، وتتمثل في تدني تقدير الفرد لذاته بسبب الاخفاقات الاجتماعية المتكررة لدى الفرد في المنزل والمدرسة وبين الاصدقاء.

- أسباب اقتصادية: تتمثل في شعور الطالب بعدم قدرته على تأمين احتياجاته من شراء ما يحتاجه، ذلك يعود الى ضعف الوضع الاقتصادي للأسرة.

٢. مظاهر السلوك العدواني: كما جاءت في (هناء سعادو ونوال مرزوق، ٢٠١٦)

- العدوان نحو الذات: ويتميز هذا النوع من العنف بإيذاء الفرد وإلحاق الضرر به، مثال على ذلك تمزيق الفرد لملابسه، او كتبه، أو ضرب رأسه، أو رمي نفسه على الارض.

- العدوان نحو الآخرين: هو إلحاق الأذى واستخدام العنف تجاه الافراد الاخرين كالاعتداء عليهم وشتيمهم وتخريب الممتلكات الخاصة بالآخرين.

- العدوان نحو البيئة: ويتميز هذا النوع من العنف بالتخريب وإلحاق الضرر بالبيئة مثل تكسير الممتلكات العامة .

٣. النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

- النظرية السلوكية: يرى أصحاب هذه النظرية أن السلوك العدواني هو سلوك متعلم، يكتسبه الفرد من خلال البيئة التي يعيش فيهاو يتعلق بمختلف نواحي الحياة الاجتماعية والبيولوجية والجسدية، ويتم ذلك عادة عن طريق النمذجة والتعزيز، ويمكن اكتشاف هذا السلوك والعمل على خطوات تعديله من خلال هدم السلوك الغير مقبول اجتماعيا الى سلوك جديد وسوى(حافظ بطرس، ٢٠١٠).

• **نظرية الاحباط والعدوان:** من أبرز العلماء الذين نادوا بهذه النظرية "Dollard" جوت دولارد وروبرت سيرز "Sears" حيث أكدوا وجود ارتباط وثيق بين الاحباط والعدوان، فالإحباط مثير مسبق العدوان استجابية، يشمل العدوان اللفظي والجسدي (حافظ بطرس، ٢٠١٠).
وحيث رأت الباحثتان فإن الألعاب الإلكترونية تحتوي على الكثير من المحفزات والمثيرات التي تتمثل في ألعاب العدوان والتشويق وذلك يدفع الطلاب الى الدخول في العالم الافتراضي وتطبيق ما يرونه من سلوك عدواني على الواقع الحقيقي، بسبب تأثرهم بهذه الألعاب، خاصة اذا وصلوا الى مرحلة الإدمان، ومن هنا جاءت هذه الدراسة لفحص مدى تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على ممارسة السلوك العدواني في المرحلة المتوسطة والتي تعد من اهم المراحل التي تسبق مرحلة المراهقة وتصل شخصية وسلوك الطالب.

الدراسات السابقة

دراسات تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية :

دراسة **نعيمة مزاررة** (٢٠٢٢) الأضرار الصحية والنفسية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدرسين للألعاب الإلكترونية.

توصلت النتائج إلى وجود العديد من الأضرار الصحية لدى الأطفال المتدرسين نتيجة متابعتهم المفرطة للألعاب الإلكترونية كقصر النظر ٨٦.٦%، مشاكل صحية للجهاز العصبي ٧٥%، سوء التغذية ٥٨.٣%، ووجود العديد من الأضرار النفسية لدى الأطفال المتدرسين متمثلة في الانطواء ٧٨.٣٣% ممارسة العنف ٧٠%، الشعور بالاكتئاب ٥٨.٣%، وكذلك وجود أضرار تربوية متمثلة في التأخر عن المدرسة ١٠٠% عدم المواظبة على تأدية الواجبات المنزلية ٩٦.٧%.

دراسة **ليليا رزيوق** (٢٠٢٠) إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل: دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتدرسين بولاية قسنطينة.

جاءت هذه الدراسة ككشف دور الأسرة المهم في توجيه وتقنين إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية، كما سلطت الضوء على واقع الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب في وسط الأطفال، والتأثير السلبي الذي باتت تخلفه على الطفل في جميع مناحي حياته، النفسية، الجسدية، الاجتماعية وحتى الصحية.

دراسة **عبادة أحمد عبادة** (٢٠٢٠) علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

قد أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المتوسطة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني طبقاً لمتغير الجنس لصالح الذكور.

ثانياً: دراسات تناولت العامل النفسى (القلق، العزلة الاجتماعية، السلوك العدواني)

أجرت كل من وردة بوقادوم وفايزة بركة (٢٠١٩) دراسة هدفت الى التعرف على مستوى أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الطلاب من خلال الهاتف النقال ، وتوصلت الدراسة الى النتائج الآتية : أن اللعاب الإلكترونية لم يكن لها تأثير سلبي على الطلاب ولا تساهم في خلق عزلة لهم، بل كان لها تأثير إيجابي في تنمية قدرات الطلاب العقلية والتركيز والتفكير السليم. دراسة وكانترفورد واواذر وياتون (Mundy.Canterford)، Olds.Allen.2017، وتوصلت الدراسة الى النتائج الآتية بوجود قلق متزايد عن ارتفاع معدلات استخدام الوسائط الإلكترونية، كما اكدت وجود مشكلة عاطفية وسلوكية، عدوانية نتيجة استخدامها عند الذكور أكثر منها عند الاناث.

دراسة مريم قويدر (٢٠١٢) هدفت الى التعرف على التأثير السلبي لماهية الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ودفعه على العدوان والسلوك غير السوى، وتوصلت الدراسة الى النتائج الآتية : أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة خمسة ساعات فأكثر، تؤثر سلباً على الطفل فيصبح أكثر عزله اجتماعية وانطواء على نفسه، ايضا التأثير السلبي لهذه الألعاب على التحصيل الدراسي لديهم.

فروض البحث:

- ١- يوجد مستوى متوسط من إيمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة .
- ٢- توجد علاقة إيمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة
- ٣- توجد علاقة إيمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة.
- ٤- توجد علاقة إيمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة السلوك العدواني بين لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة.
- ٥- توجد فرق بين مستوى القلق لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة.
- ٦- توجد فرق بين مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة.

٧- توجد فروق بين مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة.

إجراءات البحث وأدواته أولاً: منهج البحث:

اعتمدت الباحثتان على استخدام المنهج الوصفي الارتباطي ، وهو منهج يهتم بجمع معلومات عن ظواهر معينة وتحليلها بقصد الكشف عن الارتباطات الداخلية والخارجية بين هذه الظواهر وظواهر أخرى، فهي تهتم بتعقيب العلاقات بين الظواهر بهدف الوصول الى ابعاد أكثر عمقاً عن الظاهرة، تم استخدام هذا لأنه هو الانسب لإيجاد طبيعة واتجاه العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأثر النفسي لدى طلبه .

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من طلبة مدرسة معن بن زائدة المتوسطة بنين ، وطالبات مدرسة الدوحة المتوسطة بنات في منطقة العاصمة التعليمية بدولة الكويت ، للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ .

أدوات البحث

أولاً: مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

قامت الباحثتان باستخدام مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية من خلال الرجوع الى الادب النظري والدراسات السابقة والذي يحتوي في صورته الاصلية على (٢١) فقرة تقيس مستوى الإدمان لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وتم الاستجابة عليها وفق سلم ليكرت الخماسي (موافق جداً، و موافق ، محايد، معارض، ومعارض جداً، والذي يأخذ وزن استجابة "١،٢،٣،٤،٥" على التوالي.

صدق المقياس:

لفحص صلاحية المقياس، تم تطبيق الصدق والثبات على المقياس كالاتي:

• صدق المحكمين:

استخدمت صدق المحكمين والمعروف بالصدق المنطقي أو الصدق الظاهري للكشف عن صدق مقياس الإدمان، وذلك بعرض المقياس على (٥) محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص، وذلك بهدف التأكد من مناسبة المقياس لما اعد من اجله، ومدى صحة الصياغة اللغوية ووضوح الفقرات، واجمع المحكمون على صلاحية الفقرات مع القيام ببعض التعديلات اللغوية والمقترحات، وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق منطقي مقبول وقاموا بالاطلاع على مقاييس.

تكونت الصورة الاولية للمقياس من (٢١) فقرة، وبما أن بعض الفقرات لم تكن مفهومة من قبل الطلاب ولا تتناسب معهم، تم حذف بعض فقرات المقياس ليتناسب مع الفئة المستهدفة، وبعد الاخذ برأي المحكمين على (١٤) فقرة تقيس مستوى الإدمان لدى الطلاب.

• **صدق البناء:**

تم ذلك استخراج قيم الارتباط بيرسون بين الفقرات المعتمدة لفحص قدرة كل فقرة في الاداء في الاسهام بالدرجة الكلية للمقياس، عينة استطلاعية التي تكونت من (٣٠) طالب وطالبة بالمرحلة المتوسطة، ونتائج الجدول (١) تبين ذلك.

جدول (١)

معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين الفقرات والدرجة الكلية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية (ن+٢٠٠)

رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)	رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)
١	**٠.٦٧	٨	**٠.٦١
٢	**٠.٧٣	٩	**٠.٧١
٣	**٠.٥٢	١٠	**٠.٦٩
٤	**٠.٧٥	١١	**٠.٧٩
٥	**٠.٦٢	١٢	**٠.٤٠
٦	**٠.٧٢	١٣	**٠.٦١
٧	**٠.٧٠	١٤	**٠.٧٦

* دالة عند مستوى دلالة ٠.١ ** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٥

يتضح من نتائج جدول (١) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين جميع الفقرات والدرجة الكلية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بيرسون ما بين (٠.٧٩-٠.٤٠) وبالتالي يكون المقياس بصورته النهائية من (١٤) فقرة وتقيس ما وضعت لقياسه.

• ثبات المقياس:

لحساب معامل الثبات لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تم استخدام طريقة الاتساق الداخلي من خلال معادلة الفا كرونباخ، وذلك بعد تطبيق أداة الدراسة على نفس العينة الاستطلاعية، حيث كانت قيمة معامل الثبات للمقياس (٠.٩٠) وهي قيمة تعبر عن ثبات المقياس بدرجة عالية .

مقياس النفسي (القلق - العزلة الاجتماعية - السلوك العدواني) أولاً : القلق :

قامت الباحثتان باستخدام مقياس القلق (كحالة) والذي يحتوى في صورته الاصلية على (٢١)فقرة تقيس مستوى القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وتم الاستجابة عليها وفق سلم ليكرت الرباعي (موافق جداً، وموافق ، معارض، ومعارض جداً، والذي يأخذ وزن استجابة "١،٢،٣،٤" على التوالي.

صدق المقياس:

لفحص صلاحية المقياس، تم تطبيق الصدق والثبات على المقياس كالاتي:

• صدق المحكمين:

استخدمت صدق المحكمين والمعروف بالصدق المنطقي أو الصدق الظاهري للكشف عن صدق مقياس القلق، وذلك بعرض المقياس على (٦) محكمين من ذوى الخبرة والاختصاص ، وذلك بهدف التأكد من مناسبة المقياس لما اعد من أجله ومدى صحة الصياغة اللغوية ووضوح الفقرات، واجمع المحكمون على صلاحية الفقرات مع القيام ببعض التعديلات اللغوية والمقترحات، وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق منطقي مقبول. والمقاييس التي تم الاطلاع عليها لبناء المقياس الاتي: (احمد قواسمه، راتب حمادنه، ٢٠١٥) (محمد غانم ، ٢٠٠٩).

تكونت الصورة الاولية للمقياس من (٢١) فقرة، وبما أن بعض الفقرات لم تكن مفهومة من قبل الطلاب ولا تتناسب معهم، تم حذف بعض فقرات المقياس ليتناسب مع الفئة المستهدفة، وبعد الأخذ برأي المحكمين على(١٤) فقرة تقيس مستوى الإدمان لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

• صدق البناء:

تم ذلك استخراج قيم الارتباط بيرسون بين الفقرات المعتمدة لفحص قدرة كل فقرة في الاداء في الاسهام بالدرجة الكلية للمقياس، وذلك من خلال العينة الاستطلاعية التي تكونت من (٣٠) طالب وطالبة بالمرحلة المتوسطة ، ونتائج الجدول (٢) تبين ذلك.

جدول (٢)

معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين الفقرات والدرجة الكلية لمقياس القلق (ن+٢٠٠)

رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)	رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)
١	* * ٠.٨٣	٩	* ٠.٧٣
٢	* * ٠.٨١	١٠	* * ٠.٥٥
٣	* * ٠.٨٣	١١	* ٠.٣٦

رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)	رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)
٤	* ٠.٨٦	١٢	* ٠.٤٧
٥	** ٠.٦١	١٣	* ٠.٤٦
٦	** ٠.٨٧	١٤	** ٠.٧٨
٧	** ٠.٨٣	١٥	** ٠.٧٨
٨	** ٠.٧٣		

يتضح من نتائج جدول (٢) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين جميع الفقرات والدرجة الكلية لمقياس القلق ، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بيرسون ما بين (٠.٣٦-٠.٨٧) وبالتالي يكون المقياس بصورته النهائية من (١٥) فقرة وتقيس ما وضعت لأجله.

• **ثبات المقياس:**

لحساب معامل الثبات لمقياس القلق، تم استخدام طريقة الاتساق الداخلي من خلال معادلة الفا كرونباخ، وذلك بعد تطبيق أداة الدراسة على نفس العينة الاستطلاعية، حيث كانت قيمة معامل الثبات للمقياس (٠.٩١) وهي قيمة تعبر عن ثبات المقياس بدرجة عالية .

ثانياً : العزلة الاجتماعية:

قامت الباحثتان باستخدام مقياس العزلة الاجتماعية والذي يحتوي في صورته الاصلية على (٢١) فقرة تقيس مستوى القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وتم الاستجابة عليها وفق سلم ليكرت الخماسي (موافق جداً، و موافق ، محاي، معارض، ومعارض جداً، والذي يأخذ وزن استجابة "١،٢،٣،٤،٥" على التوالي.

صدق المقياس:

لفحص صلاحية المقياس، تم تطبيق الصدق والثبات على المقياس كالاتي:

• صدق المحكمين:

استخدمت صدق المحكمين والمعروف بالصدق المنطقي أو الصدق الظاهري للكشف عن صدق مقياس القلق، وذلك بعرض المقياس على (٦) محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص ، وذلك بهدف التأكد من مناسبة المقياس لما اعد من أجله، ومدى صحة الصياغة اللغوية ووضوح الفقرات، واجمع المحكمون على صلاحية الفقرات مع القيام ببعض التعديلات اللغوية والمقترحات، وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق منطقي مقبول. والمقاييس التي تم

الاطلاع عليها لبناء المقياس الاتي. تشارلز مليمان (٢٠٠٨) (Cornwell&Waite، 2009،

(تكونت الصورة الاولية للمقياس من (٢١) فقرة، وبما أن بعض الفقرات لم تكن مفهومة من قبل الطلاب ولا تتناسب معهم، تم حذف بعض فقرات المقياس ليتناسب مع الفئة المستهدفة، وبعد الاخذ برأي المحكمين على (١٧) فقرة تقيس مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

• صدق البناء:

تم ذلك استخراج قيم الارتباط بيرسون بين الفقرات المعتمدة لفحص قدرة كل فقرة في الاداء في الاسهام بالدرجة الكلية للمقياس، وذلك من خلال العينة الاستطلاعية التي تكونت من (٣٠) طالب وطالبة بالمرحلة المتوسطة ، ونتائج الجدول (٣) تبين ذلك.

جدول (٣)

معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين الفقرات والدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية (ن+٢٠٠)

رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)	رقم الفقرة في المقياس	قيمة (ر)
١	* * ٠.٨٤	١٠	* ٠.٨٦
٢	* * ٠.٨٢	١١	* * ٠.٧٣
٣	* * ٠.٨٠	١٢	* ٠.٧٦
٤	* * ٠.٧٨	١٣	* ٠.٨١
٥	* * ٠.٨٥	١٤	* ٠.٥١
٦	* * ٠.٥١	١٥	* * ٠.٨٩
٧	* * ٠.٤٦	١٦	* * ٠.٣٩
٨	* * ٠.٨٠	١٧	* * ٠.٨١
٩	* * ٠.٨٧		

يتضح من نتائج جدول (٢) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين جميع الفقرات والدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بيرسون ما بين (٠.٣٩-٠.٨٩) وبالتالي يكون المقياس بصورته النهائية من (١٧) فقرة وتقيس ما وضعت لأجله.

• ثبات المقياس:

لحساب معامل الثبات لمقياس العزلة الاجتماعية، تم استخدام طريقة الاتساق الداخلي من خلال معادلة الفا كرونباخ، وذلك بعد تطبيق أداة الدراسة على نفس العينة الاستطلاعية، حيث كانت قيمة معامل الثبات للمقياس (٠.٩٤) وهي قيمة تعبر عن ثبات المقياس بدرجة عالية .

ثالثاً : السلوك العدواني:

قامت الباحثتان باستخدام مقياس السلوك العدواني والذي يحتوي في صورته الاصلية على (٢٥)فقرة تقيس مستوى السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وتم الاستجابة عليها وفق سلم ليكرت الخماسي (موافق جداً، وموافق ، محاي، معارض، ومعارض جداً، والذي يأخذ وزن استجابة "١،٢،٣،٤،٥" على التوالي.

توزعت الاداة على أربع مجالات وهي:

١. السلوك العدواني الجسدي واشتمل على (١٠) فقرات.

٢. السلوك العدواني اللفظي واشتمل على (٥) فقرات.

٣. السلوك العدواني الذاتي واشتمل على (٥) فقرات.

٤. السلوك العدواني اصحاب القرار واشتمل على (٥) فقرات.

وتكون سلم الاستجابة عليها من خمس درجات وفق سلم ليكرت الخماسي موافق جداً، وموافق ، محاي، معارض، ومعارض جداً،

صدق المقياس:

لفحص صلاحية المقياس، تم تطبيق الصدق والثبات على المقياس كالاتي:

• صدق المحكمين:

استخدمت صدق المحكمين والمعروف بالصدق المنطقي أو الصدق الظاهري للكشف عن صدق مقياس السلوك العدواني، وذلك بعرض المقياس على (٥) محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص ، وذلك بهدف التأكد من مناسبة المقياس لما اعد من اجله، ومدى صحة الصياغة اللغوية ووضوح الفقرات، واجمع المحكمون على صلاحية الفقرات مع القيام ببعض التعديلات اللغوية والمقترحات، وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق منطقي مقبول. والمقاييس التي تم الاطلاع عليها لبناء المقياس الاتي (حافظ بطرس، ٢٠١٠). (سعيد العزة، ٢٠٠٧)،

تكونت الصورة الاولية للمقياس من (٢٥) فقرة، وبما أن بعض الفقرات لم تكن مفهومة من قبل الطلاب ولا تتناسب معهم، تم حذف بعض فقرات المقياس ليتناسب مع الفئة المستهدفة، وبعد الاخذ برأي المحكمين على(٢١) فقرة تقيس مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة فقرة توزعت حسب الآتي :

١. السلوك العدوانى الجسدى واشتمل على (٧) فقرات.
٢. السلوك العدوانى اللفظى واشتمل على (٥) فقرات.
٣. السلوك العدوانى الذاتى واشتمل على (٥) فقرات.
٤. السلوك العدوانى اصحاب القرار واشتمل على (٤) فقرات.

• **صدق البناء:**

تم ذلك استخراج قيم الارتباط بيرسون بين الفقرات المعتمدة لفحص قدرة كل فقرة في الاداة في الاسهام بالدرجة الكلية للمقياس، وذلك من خلال العينة الاستطلاعية التي تكونت من (٣٠) طالب وطالبة بالمرحلة المتوسطة ، ونتائج الجدول (٤) تبين ذلك.

جدول (٤)

معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين الفقرات والدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى(ن+٢٠٠)

رقم	السلوك العدوانى	قيمة (ر)	مستوى الدلالة
١	الجسدى	٠.٨٨	*٠.٠٠٠٠
٢	اللفظى	٠.٨٢	*٠.٠٠٠٠
٣	الذاتى	٠.٨٩	*٠.٠٠٠٠
٤	اصحاب القرار	٠.٧٦	*٠.٠٠٠٠

يتضح من نتائج جدول(٤) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٠١) بين جميع الفقرات والدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بيرسون ما بين (٠.٧٦-٠.٨٩) وبالتالي يكون المقياس بصورته النهائية من (٢١) فقرة وتقيس ما وضعت لأجله.

• **ثبات المقياس:**

لحساب معامل الثبات لمقياس السلوك العدوانى، تم استخدام طريقة الاتساق الداخلى من خلال معادلة الفا كرونباخ، وذلك بعد تطبيق أداة الدراسة على نفس العينة الاستطلاعية، حيث كانت قيمة معامل الثبات للمقياس (٠.٩٣) وتراوحت قيم معامل الثبات للمجالات ما بين(٠.٨٣-٠.٨٨) وهي قيمة جيدة للتعبير عن ثبات المقياس بدرجة عالية. ونتائج جدول(٥) تبين ذلك.

جدول (٥)

يوضح معاملات الثبات لمقياس السلوك العدوانى (ن+٢٠٠)

رقم	مجالات السلوك العدوانى	عدد الفقرات	الفا كرونباخ
-----	------------------------	-------------	--------------

رقم	مجالات السلوك العدواني	عدد الفقرات	الفا كرونباخ
١	الجسدي	٧	*٠.٠٠٠
٢	اللفظي	٥	*٠.٠٠٠
٣	الذاتي	٥	*٠.٠٠٠
٤	اصحاب القرار	٤	*٠.٠٠٠
	الدرجة الكلية	٢١	

** دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠٠١).

عرض النتائج ومناقشتها:

يتناول هذا الجزء من الدراسة عرضا لنتائج الدراسة وتفسيرها، والتعلق على نتائج كل فرض وتفسيره وفق الإطار النظري والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة .

مناقشة النتائج

أولاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالفرض الأول والذي نص على ما يلي: ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة المتوسطة ؟ وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل فقرة والمستوى الكلي للإدمان على الألعاب الإلكترونية ونتائج الجدول (٦) تبين ذلك وتفسير النتائج تم الاستناد الى المتوسطات الحسابية لسلم ليكرت الخماسي حيث تم حساب طول المدى وهو (٥-١=٤) ثم تقسيمه على ٥ فقرات (٤/٥=٠.٨٠) وعلنه فإن طول الفترة هو (٠.٨٠) ويضاف إليها (١)، وعلنه اعتمدت المتوسطات الحسابية الآتية في تفسير النتائج وهي:

- (١.٨٠-١) مستوى منخفض جدا.
- (٢.٦٠-١.٨١) مستوى منخفض.
- (٣.٤٠-٢.٦١) مستوى متوسط.
- (٤.٢٠-٣.٤١) مستوى مرتفع.
- (٤.٢١) فأعلى مستوى مرتفع جدا.

جدول (٦)

يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى لفقرات إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

الترتيب	الرقم في المقياس	الفقرات	متوسط الاستجابة*	الانحراف المعياري	المستوى

مرتفع	١.١٨	٣.٨٣	أشعر بالمتعة حين الوصول الى مستوى جديد باللعبة والانتصار على الاعداء.	١١	١
مرتفع	١.١١	٣.٨٠	أستمتع جداً عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.	١٣	٢
مرتفع	١.٢٤	٣.٦٦	أشعر بالإنجاز عندما أحقق مستوى جيداً في اللعبة الإلكترونية.	٦	٣
متوسط	١.٣١	٣.٤٠	اتحدث عن الألعاب الإلكترونية مع أصدقائي.	١٠	٤
متوسط	١.٣٣	٢.٩٩	لا أهتم بأي شيء آخر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية	١	٥
متوسط	١.٣٤	٢.٩١	لا أستطيع تحديد مدة زمنية محددة للعب مهما حاولت.	٩	٦
متوسط	١.٣٠	٢.٧٥	لا أستطيع أن أقاوم الألعاب الإلكترونية مهما كان لها تأثير على حياتي.	٢	٧
متوسط	١.٣٦	٢.٧٠	تمنعني الألعاب الإلكترونية من قضاء وقت مع عائلتي	٥	٨
متوسط	١.٢٩	٢.٦٨	لا أستطيع التوقف عن اللعب عندما أبدأ بممارسة الألعاب الإلكترونية.	٤	٩
متوسط	١.٣٣	٢.٦٥	لا أستطيع التوقف عن اللعب، حتى لو قضيت وقتاً طويلاً بممارسة الألعاب الإلكترونية	١٤	١٠
منخفض	١.٣٢	٢.٤٢	يمنعني ممارسة الألعاب الإلكترونية استكمال واجباتي	١٢	١١
منخفض	١.٣٢	٢.٣٥	أعاني من صعوبات في النوم وفي الاستيقاظ المبكر بسبب الألعاب الإلكترونية	٣	١٢
منخفض	١.٣٢	٢.٣٢	تمنعني الألعاب الإلكترونية	٧	١٣

			من تناول طعامي بشكل منتظم.		
منخفض	١.٣٢	٢.١٦	أشاهد شخصيات الألعاب الإلكترونية في أحلامي	٨	١٤
متوسط	٠.٩٣	٢.٩٠	المستوى الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية		

*أقصى درجة للاستجابة (٥) درجات.

تشير نتائج جدول (٦٨٩) أن المستوى الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة ، حيث كان متوسط الاستجابة (٢.٩٠) وحقت أعلى استجابة على الفقرة (١١) وكان نصها "أشعر بالمتعة حين الوصول الى مستوى جديد باللعبه والانتصار على الاعداء.. بمستوى مرتفع وبمتوسط حسابي قدره(٣.٨٣) ، بينما كانت أقل استجابة على الفقرة (٨) وكان نصها "أشاهد شخصيات الألعاب الإلكترونية في أحلامي، بمستوى منخفض وبمتوسط حسابي قدرة(٢.١٦).

ولتحديد الفروق بين المستوى الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار، تم استخدام اختبار (ت) لعينة ومعيار (One-sample.t-test)، وذلك من خلال تحديد المعيار الاول أو علامة القطع (٢.٦٠) الذي يمثل الحد الأعلى لفترة المستوى المنخفض ، والمعيار الثاني(٣.٤١)يمثل الحد الأدنى لفترة المستوى المرتفع، ونتائج الجدول (٧) تبين ذلك.

جدول (٧)

نتائج اختبار (ت) لعينة واحدة لدلالة الفروق بين متوسط إدمان الألعاب الإلكترونية (العينة) والمعيار (ن=٢٠٠)

المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الاول	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
إدمان الألعاب الإلكترونية	٢.٩٠	٠.٩٣	٢.٦٠	٧.٣٢	* ٠.٠٠٠
المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الثاني	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
إدمان الألعاب الإلكترونية	٢.٩٠	٠.٩٣	٣.٤١	-١٢.٢٨	* ٠.٠٠٠

*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٠٥)، درجات الحرية (٥١٠)

يتضح من نتائج جدول (٧) أنه توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٠٥) بين متوسط المستوى الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية (٢.٩٠) لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الاول (٢.٦٠) ولصالح (العينة) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (٧.٣٢). وأظهرت النتائج أيضاً وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط المستوى الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى

أفراد عينة الدراسة والمعيار الثاني (٣.٤١) ولصالح (المعيار) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (١٢.٢٨-).

مناقشة نتائج الفرض الاول:

أن الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة المتوسطة ، حيث كان كتوسط الاستجابة (٢.٩٠) تعزى أن الدراسة أن الألعاب الإلكترونية وجدت من أجل التسلية لدى الطلاب ، حيث انها تخلق المتعة والسعادة لدى الطلاب في جميع المراحل المستهدفة في الدراسة، كذلك فإن هذه الألعاب تزرع روح المنافسة والتحدي بين الطلاب أثناء اللعب في نفس اللعبة. لاحتوائها على عناصر مشوقة وجذابة في تصميمها، ، مما تجعل الطالب يفكر دائماً بالمهمات والخطوات الدقيقة للوصول الى مستوى أعلى أثناء اللعب، وهو ما يتفق مع دراسة (ليليا رزيوق (٢٠٢٠) ودراسة عبادة أحمد عبادة (٢٠٢٠) ودراسة بشرى محمد حسن (٢٠١٨) ودراسة جمال على خليل (٢٠٢١) ودراسة ريهام حسن أحمد (٢٠٢٢).

نتائج السؤال الثاني والذي نصه:

ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟ وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل الارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية، ومشكلة القلق، ونتائج الجدول (٨) تظهر ذلك.

جدول (٨)

العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق عند المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

مستوى الدلالة	قيمة (ر)	القلق		إدمان الألعاب الإلكترونية	
		الانحراف	المتوسط	الانحراف	المتوسط
* ٠.٠٠٠٠	٠.٤٧	٠.٤٨	١.٩٩	٠.٩٣	٢.٩٠

** دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠١)،

يتضح من نتائج جدول (٨) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق عند طلاب المرحلة المتوسطة ، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بينهما (٠.٤٧)

مناقشة نتائج الفرض الثاني:

انه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق عند طلاب المرحلة المتوسطة كما انه توجد علاقة إيجابية بين

الإدمان والقل عند طلاب هذه المرحلة ،حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون بينهما (٠.٤٧) ذلك يعني انه كلما زاد الإدمان على الألعاب الإلكترونية زاد القل عند الطلاب تعزى الدراسة ذلك الى أن عجز الطالب في تحقيق بعض أهداف الفوز أو جميعها في الألعاب الإلكترونية يجعله يشعر بعدم الارتياح والرضا، مما يقوده الى القلق.

ومن جهة اخرى عجز الطالب في حياته اليومية عن تحقيق المكاسب والانجازات والنجاحات وعدم القدرة على الاندماج وسوء التواصل، سواء على المستوى المدرسي أو الاسرى او بين أصدقائه، ويؤدى أيضاً الى وجود قلق لدى الطالب، وذلك الشعور يترجم أثناء اندماجه في اللعب فيصرخ ويتكلم ويتحاور بصوت عال أو ربما يتفاعل جسدياً ليعبر عن قلقه وبشكل خاص عند خسارته في اللعب، وانفقت هذه النتيجة مع دراسة مريم قويدر (٢٠١٢) (هناء سعاد و نوال مرزوق) (٢٠١٦)

(Olds.Allen(2017،De.Pasquale.c(2021)(Mundy.Canterford

نتائج السؤال الثالث والذي نصه:

ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل الارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية، ومشكلة العزلة الاجتماعية، ونتائج الجدول (٩) تظهر ذلك.

جدول (٩)

العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق عند المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

مستوى الدلالة	قيمة (ر)	العزلة الاجتماعية		٢.٩٠	إدمان الألعاب الإلكترونية
		الانحراف	المتوسط	الانحراف	المتوسط
*٠.٠٠٠٠	٠.٤٣	٠.٦٣	٢.٠٩	٠.٩٣	٢.٩٠

**دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٠١)،

يتضح من نتائج جدول (٩) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية عند طلاب المرحلة المتوسطة ، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بينهما (٠.٤٣)

مناقشة نتائج الفرض الثالث:

أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العزلة الاجتماعية عند طلاب المرحلة المتوسطة، كما أظهرت أيضا ان العلاقة بين الإدمان والعزلة الاجتماعية عند طلاب هذه المرحلة جاءت إيجابية ذات دلالة إحصائية حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون بينهما (٠.٤٣) ذلك يعني وجود إدمان على الألعاب الإلكترونية يرتبط بوجود عزلة اجتماعية عند الطلاب، تعزى الدراسة ذلك الى سلبيات الألعاب الإلكترونية حيث تجعل الطلاب في هذه المرحلة يسعون لتفضيل ممارسة الألعاب الإلكترونية على الاختلاط مع الآخرين، كما أن شدة اندماج الطالب وتعلقه لساعات طويلة أما الشاشة الإلكترونية يجعل طالب أكثر تعلقا بالجهاز وبعداً عن الواقع الحقيقي الذي يعيشه، مما يقلل نسبة تواصلهم ومشاركتهم في الحياة والمناسبات الاجتماعية، وذلك يؤدي الى خلق عزلة لدى الطالب. واتفقت هذه النتيجة مع دراسة كل من مريم قويدر (٢٠١٢)، ودراسة ساره حمدان (٢٠١٦). بينما اختلفت مع دراسة كل من وردة يوقادوم، فايضة بركة (٢٠١٩) والتي توصلت الى أن الألعاب الإلكترونية لم يكن لها تأثير سلبي على الطلاب ولا تسلمهم في خلق عزلة لهم .

نتائج السؤال الرابع والذي نصه:

ما العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان لدى طلاب المرحلة المتوسطة؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل الارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية، ومشكلة العدوان، ونتائج الجدول (١٠) تظهر ذلك.

جدول (١٠)

العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة القلق عند المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

م	المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
١	إدمان الألعاب الإلكترونية	٢.٩٠	٠.٩٣
	السلوك العدواني الجسدي	٢.١٦	٠.٨٠
٢	السلوك العدواني اللفظي	٢.٢٠	٠.٩٨
٣	السلوك العدواني الذاتي	٢.٤٣	٠.٩٠
٤	السلوك العدواني نحو اصحاب القرار	١.٧٢	٠.٨٢
	الدرجة الكلية للسلوك العدواني	٢.٣٩	٠.٧٤

جدول (١١)

معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان لدى طلاب المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

السلوك العدوانى	الجسدى	اللفظى	الذاتى	نحو اصحاب القرار	الدرجة الكلية
إدمان الألعاب الإلكترونية	**٠.٥١	**٠.٥١	**٠.٤٩	**٠.٤٨	**٠.٦٠

**دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠١)،

يتضح من نتائج جدول (١١) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان عند طلاب المرحلة المتوسطة، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون بينهما (٠.٦٠) وتراوحت قيم معامل الارتباط بيرسون بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومجالات السلوك العدوانى ما بين (٠.٥١ - ٠.٤٨) وكانت ميعهما دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠١)

مناقشة نتائج الفرض الرابع:

أظهرت نتائج جدول (١٢) أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومشكلة العدوان عند طلاب المرحلة المتوسطة، كما أظهرت أيضا إن العلاقة بي الإدمان والسلوك العدوانى عند طلاب المرحلة المتوسطة إيجابية حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون بينهما (٠.٦٠) تعزى الدراسة ذلك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تميل الى القتال والعنف تتعكس على حياة الطالب، حيث يقوم الطالب بمحاكاة للشخصيات العدوانية والتي تلعب دور البطولة وكنتيجة للمشاهدات المتكررة لهذه الألعاب، يصبح القتال والعنف أسلوب يستخدمه الطالب في التعامل مع المواقف الحياتية والاجتماعية وحل المشكلات. انققت هذه النتيجة مع دراسة مريم قويدر (٢٠١٢)، بشري العبيدى (٢٠١٧) سومه (٢٠١٨) و، هناء سعاد، نوال مرزوق (٢٠١٦).

وتُقد هذه النتيجة من خلل نظرية التعل الاجتماعى، والتي تشير إلى أن تقدي نماذج للسلوك العدوانى يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى وشدة السلوك العدوانى سواء أكانت ملحظة السلوك مباشرة أم غير مباشرة، إلى جانب لك فإنه يمكن تفسير هذه النتيجة من خلل ما تتصف به الألعاب الإلكترونية من تفاعلة بين اللعم من جانب لخر، إتتيح بيئة الألعاب الإلكترونية الفرصة أمام اللعبين بالمشاركة الإيجابية في الموقف مما يحول الأفراد اللعبين من كونه ملحظين إلى مشاركين

فاعلمن في الموقف، وهذا ما أشار ان الألعاب الإلكترونية تحمل معاني سيكولوجية لعل من أبرزها الفاعلة والانفعالية.

وتفسر هذه النتيجة إن السلوك العدواني يعزز من خلل تقديم نماذج للسلوك العدواني سواء أكانت تقديم تلك النماذج من خلال التلفزيون، أم كانت البيئة التي تقدم تلك النماذج تتصف بالتفاعلية والمشاركة المباشرة بالسلوك العدواني. إن تطور السلوك العدواني يرتبط بوجود بيئة معزز للسلوك العدواني، إما من خلال تقدي النماذج العدوانية، أما الحصول على مكافآت تترتب على ممارسة السلوك العدواني.

وتفسر هذه النتيجة من خلل نظرية التعل الاجتماعي، والتي تشير إلى أن تقدي نماذج للسلوك العدواني يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى وشدة السلوك العدواني سواء أكانت ملاحظة السلوك مباشرة أم غير مباشرة، إلى جانب ذلك فإنه يمكن تفسير هذه النتيجة من خلل ما تتصف به الألعاب الإلكترونية من تفاعلية بين اللاعب من جانب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها الألعاب الإلكترونية من جانب آخر، إ تتيح بيئة الألعاب الإلكترونية الفرصة أمام اللاعبين بالمشاركة الإيجابية في الموقف مما يحول الأفراد اللاعبين من كونه ملاحظين إلى مشاركين فاعلمن في الموقف، وهذا ما أشار إليه عبد اللطيف فرج (٢٠٠٩) إلى ان الألعاب الإلكترونية تحمل معاني سيكولوجية لعل من أبرزها الفاعلة والانفعالية، وهذا يشمل ان المشارك في اللعبة يكون مشاركاً ومستقبلاً ومرسلً، وهذا يشير إلى الطبيعة التفاعلية بين اللعبة والطلبة المشاركين في اللعبة.

نتائج السؤال الفرعي الخامس والذي نصه: ما مستوى القلق بين طلاب المرحلة المتوسطة ؟
وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل فقرة وللمستوى الكلي لمشكلة القلق ونتائج جدول (١٢) تبين ذلك ، ولتفسير النتائج تم الاستناد الى المتوسطات الحسابية لسلم ليكرت الرباعي، حيث تم حساب طول المدى وهو (٤-١=٣) ثم قسمة على ٤ فترات (٣ / ٤=٠.٧٥٩) وعليه فإن طول الفترة هو (٠.٧٥) ويضاف إليها (١) وعليه اعتمدت المتوسطات الحسابية الآتية في تفسير النتائج وهي:

- أقل من (١.٧٥) مستوى منخفض جداً.
- (١.٧٥ - ٢.٤٩) مستوى منخفض.
- (٢.٥٠ - ٣.٢٤) مستوى مرتفع .
- (٣.٢٥) فأعلى مستوى مرتفع جداً.

جدول (١٢)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى لفرقات القلق في مرحلة المتوسطة

(ن=٢٠٠)

الترتيب	الرقم في المقياس	الفقرات	متوسط الاستجابة*	الانحراف	المستوى
١	١٠	أشعر أني عصبي	٢.٦٥	٠.٩٠	مرتفع
٢	٣	أشعر بأن أعصابي مشدودة	٢.٣٢	٠.٨٩	منخفض
٣	١٤	أشعر بالاستقرار	٢.٢٩	٠.٨٨	منخفض
٤	١٢	أشعر بالغضب الشديد	٢.٢٣	٠.٩٠	منخفض
٥	٦	أشعر بالانزعاج	٢.١٧	٠.٨٣	منخفض
٦	٤	أشعر بالندم	٢.٠٩	٠.٨٦	منخفض
٧	٧	أشعر بالضيق	٢.٠٨	٠.٨٠	منخفض
٨	١١	أشعر بالحزن	٢.٠٥	٠.٨١	منخفض
٩	١	أشعر بالهدوء	١.٨٦	٠.٦٥	منخفض
١٠	٥	أشعر بالراحة	١.٧٥	٠.٦٩	منخفض
١١	١٣	أشعر بالرضا	١.٧٤	٠.٦٣	منخفض جدا
١٢	١٥	أشعر أخل السرور على اصدقائي وأهلي	١.٧٣	٠.٧٢	منخفض جدا
١٣	٢	أشعر بالأمان	١.٦٧	٠.٦٧	منخفض جدا
١٤	٨	أشعر بالسعادة	١.٦٤	٠.٦٣	منخفض جدا
١٥	٩	أشعر أني واثق من نفسي	١.٦٤	٠.٦٤	منخفض جدا
		المستوى الكلي للقلق	١.٩٩	٠.٤٨	منخفض

*أقصى درجة للاستجابة (٤) درجات.

تشير نتائج جدول (١٢) أن المستوى الكلي للقلق في المرحلة المتوسطة كان منخفضا ، حيث كان متوسط الاستجابة (١.٩٩) وجاءت أعلى استجابة على الفقرة (١٠) وكان نصها : أشعر أني عصبي" بمستوى مرتفع وبمتوسط حسابي قدره (٢.٦٥) بينما كانت أقل استجابة على الفقرة (٩) وكان نصها "أشعر أني واثق من نفسي، بمستوى منخفض جدا وبمتوسط حسابي قدره (١.٦٤).

لتحديد الفروق بين متوسط المستوى الكلي للقلق لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار، تم استخدام اختبار (ت) لعينة ومعيار (One-sample.t-test)، وذلك من خلال تحديد المعيار الاول أو علامة القطع (١.٧٤) الذي يمثل الحد الأعلى لفترة المستوى المنخفض جداً، والمعيار الثاني (٢.٥٠) يمثل الحد الأدنى لفترة المستوى المرتفع، ونتائج الجدول (١٣) تبين ذلك.

جدول (١٣)

نتائج اختبار (ت) لعينة واحدة لدلالة الفروق بين متوسط القلق (العينة) والمعيار (ن=٢٠٠)

المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الاول	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
القلق	١.٩٩	٠.٤٨	١.٧٤	١٢.٠٦	*٠.٠٠٠
المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الثاني	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
القلق	١.٩٩	٠.٤٨	٢.٥٠	-٢٤.٠٢	*٠.٠٠٠

*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، درجات الحرية (٥١٠)

يتضح من نتائج جدول (١٣) أنه توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط المستوى الكلي لمشكلة القلق (١.٩٩) لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الاول (١.٧٤) ولصالح (العينة) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (١٢.٠٦). وأظهرت النتائج أيضاً وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط المستوى الكلي لمشكلة القلق لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الثاني (٢.٥٠) ولصالح (المعيار) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (-٢٤.٠٢).

مناقشة نتائج الفرض الخامس:

أظهرت نتائج جدول () أن مستوى القلق لدى طلاب المرحلة المتوسطة كانت منخفضة، حيث كان متوسط الاستجابة (١.٩٩) تعزى الدراسة ذلك أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية متوسط وبالتالي القلق منخفض إذ أن العلاقة بين الإدمان والقلق طردية فيزيد القلق بازدياد الإدمان على الألعاب. كما أن الطلاب في المرحلة المتوسطة لم يصلوا لدرجة المراهقة إذ تكون مشكلات الطالب وإدراكه لها أقل وبالتالي القلق منخفض. والفقرة (١٠) والتي نصت على " أشعر أنني عصبي بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي قدره (٢.٦٥) ويعود ذلك كما وضح بياجيه لطبيعة المرحلة المتوسطة ففي هذه المرحلة تشكل مشاعر وعواطف الطالب من فرح وغضب ويحاول أن يعبر عن هذه المشاعر للحصول على الحب والاهتمام من المحيطين به (حيدر العطار، ٢٠٢٠)

إن سبب ظهور الأعراض لدى عينة الممارسين يرجع إلى أن الأطفال عند استخدامهم للألعاب قد تحدث لديهم بعض إمارات القلق أو العدوان أو سوء التوافق الاجتماعي وسبب ذلك قد يرجع إلى تعامل الطفل مع الألعاب ورؤيته لبعض المشاهد والشدة الذي يعثره عند انتقاله في اللعبة من

مرحلة إلى أخرى وهذا بدوره يجعله يختلف عن غير الممارس الذي لم يتعامل مع تلك الألعاب إذ أن غير الممارسين في الأصل كان قلقهم طبيعي وعلى وفق نظرية التعلم بالملاحظة (باندورا) فإنها تؤكد وتوضح قدرة الإنسان التي تتوسط بين ملاحظة النموذج وما يعقب ذلك من أداء من الملاحظ وتشير كذلك إلى تغير الفرد نتيجة لتفاعله مع العوامل البيئية وما تحمله من مؤثرات في تعلم السلوك الجديد. إن الممارسة لأية مهارة يؤديها الإنسان وبتكرار يمكن أن تساعد على تثبيت ذلك السلوك لديه. و بمعنى آخر فإن القلق يتضح بشكل أفضل لدى الممارسين مقارنة بغير الممارسين. ومن المعلوم أن هذه الفروق بين الممارسين وغير الممارسين تقع ضمن الحدود الطبيعية ولا تتجاوزها. نتائج السؤال الفرعي السادس والذي نصه: ما مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة ؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل فقرة وللمستوى الكلي لمشكلة العدوان (السلوك العدواني) ونتائج جدول (١٣) تبين ذلك ، ولتفسير النتائج تم الاستناد الى المتوسطات الحسابية لسلم ليكرت الخماسي، حيث تم حساب طول المدى وهو (٥-١=٤) ثم قسمة على ٥ فترات (٤ / ٥ = ٠.٨٠) وعلنه فإن طول الفترة هو (٠.٨٠) ويضاف إليها (١) وعلنه اعتمدت المتوسطات الحسابية الآتية في تفسير النتائج وهي:

- (١.٨٠-١) مستوى منخفض جدا.
- (٢.٦٠-١.٨١) مستوى منخفض.
- (٣.٤٠-٢.٦١) مستوى متوسط.
- (٤.٢٠-٣.٤١) مستوى مرتفع.
- (٤.٢١) فأعلى مستوى مرتفع جدا.

جدول (١٤)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى لفقرات السلوك العدواني في مرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

الرقم في المقياس	الفقرات	متوسط الاستجابة*	الانحراف المعياري	المستوى
١	أشاجر مع أصدقائي	٢.٦٥	١.٢٠	منخفض
٢	أشاجر مع الآخرين، حتى لو بدون سبب.	٢	١.٠٧	منخفض
٣	أرغب في ضرب او دفع من حولي.	٢.٠٢	١.١٤	منخفض
٤	أقوم بإيذاء وضرب الآخرين.	١.٧٢	٠.٩٨	منخفض جدا

منخفض جدا	١.٠٩	١.٧٨	عندما اغضب أقوم بتكسير الأشياء من حولي.	٥
متوسط	١.٣٩	٢.٧١	أفضل رياضة الكاراتيه والمصارعة.	٦
منخفض	١.٣٠	٢.٣٣	أشعر بالسعادة عندما أكون قريبا من مكان الشجار.	٧
متوسط	٠.٨٠	٢.١٦	المستوى الكلي لمجال السلوك العدواني الجسدي.	
متوسط	١.٣٤	٢.٨٢	أشتم من يشتمني	٨
متوسط	١.٢٩	٢.٦٥	أرفع صوتي عندما أتناقش مع الآخرين	٩
متوسط	١.٣١	٣.٢١	أصرخ على من يصرخ على	١٠
كبير	١.٠٦	٣.٩٥	أغضب إذا سخر مني احد	١١
متوسط	١.٢٩	٣.٣٦	إذا أهانتني احد فأنتي أرد الإهانة .	١٢
متوسط	٠.٩٨	٣.٢٠	المستوى الكلي لمجال السلوك العدواني اللفظي.	
متوسط	١.٢٣	٢.٨٠	أشعر بالغضب من اناس كثيرين.	١٣
منخفض	١.٢٣	٢.٤٩	أشعر ان لدى اصدقائي حفا اكثر مني.	١٤
متوسط	١.٢٨	٢.٦٣	أغضب بسرعة إذا لم يفهمني زملائي.	١٥
منخفض	منخفضة	٢.٠٠	أشعر بمزاج سيء في جميع الاحوال.	١٦
متوسط	منخفضة	٢.٢١	تحدث لي الأشياء السيئة بدون سبب.	١٧
منخفض	٠.٩٠	٢.٤٣	المستوى الكلي لمجال السلوك العدواني الذاتي.	
منخفض جدا	١.١٤	٢.٠٠	أجاهل تعلمات اهلي.	١٨
منخفض جدا	١	١.٧٢	أرغب في استفزاز والداي كثيرا.	١٩
منخفض جدا	٠.٨٨	١.٥٧	يقوم والداي بمضايقتي دون سبب.	٢٠
منخفض جدا	٠.٩١	١.٥٩	أشعر بالراحة في تخريب أشياء أهلي وأصدقائي.	٢١
منخفض جدا	٠.٨٢	١.٧٢	المستوى الكلي لمجال السلوك العدواني نحو اصحاب القرار.	
منخفض	٠.٧٤	٢.٣٩	المستوى الكلي لمجال السلوك العدواني	

*أقصى درجة للاستجابة (٥) درجات.

يتضح من نتائج جدول رقم (١٤) ما يلي :

- أن مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة لفقرات مجال السلوك العدوانى الجسدي كان متوسطا على الفقرة (٦) حيث كان متوسط الاستجابة عليها (٢.٧١) وكانت المستوى منخفضاً على الفقرات (١ ، ٢ ، ٣،٧) ، حيث تراوحت متوسطات الاستجابة عليها ما بين (٢- ٢.٥٦)، بينما كان المستوى منخفض جدا على الفقرتين (٥،٤) حيث كان متوسط الاستجابة عليهما على التوالي (١.٧٢ ، ١.٧٨) وفيما يتعلق بالمستوى الكلي ، لمجال السلوك العدوانى الجسدي بين طلاب المرحلة المتوسطة كان منخفضاً، حيث كان متوسط الاستجابة (٢.١٦٩).
- أن مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة لفقرات مجال السلوك العدوان اللفظي كان مرتفعاً على الفقرة (١١) حيث كان متوسط الاستجابة عليها (٣.٩٥)، بينما كان المستوى متوسطاً على الفقرات (٨ - ٩ - ١٠ - ١٢) حيث تراوحت متوسطات الاستجابة عليها ما بين (٢.٦٥ - ٣.٣٦) وفيما يتعلق بالمستوى الكلي لمجال السلوك العدوانى اللفظي بين طلاب المرحلة المتوسطة كان متوسطاً ، حيث كان متوسط الاستجابة (٣.٢٠).
- أن مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة لفقرات مجال السلوك العدوان الذاتي كان متوسطاً على الفقرتين (١٣-١٥) حيث كان متوسط الاستجابة عليها (٢.٦٣-٢.٨٠)، بينما كان المستوى منخفضاً على الفقرات (١٤ - ١٦ - ١٧) حيث تراوحت متوسطات الاستجابة عليها على التوالي (٢.٤٩ - ٢ - ٢.٢١) وفيما يتعلق بالمستوى الكلي لمجال السلوك العدوانى الذاتي بين طلاب المرحلة المتوسطة كان منخفضاً ، حيث كان متوسط الاستجابة (٢.٤٣).
- أن مستوى العدوان بين طلاب المرحلة المتوسطة لفقرات مجال السلوك العدوان نحو اصحاب القرار كان منخفض جدا على الفقرتين (١٨-٢١) حيث كان متوسط الاستجابة عليها أقل من (١.٨٠)، وفيما يتعلق بالمستوى الكلي لمجال السلوك العدوانى نحو اصحاب القرار بين طلاب المرحلة المتوسطة كان منخفض جداً ، حيث كان متوسط الاستجابة (١.٧٢).

خلاصة النتائج للسؤال الفرعي السادس:

جدول (١٥)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب لمجالات السلوك العدوانى بين طلاب المرحلة المتوسطة (ن=٢٠٠)

م	مجالات السلوك العدوانى	المتوسط*	الانحراف	المستوى	الترتيب
١	اللفظي	٣.٢٠	٠.٩٨	متوسط	الاول
٢	الذاتي	٢.٤٣	٠.٩٠	منخفض	الثاني
٣	الجسدي	٢.١٦	٠.٨٠	منخفض	الثالث
٤	نحو اصحاب القرار	١.٧٢	٠.٨٢	منخفض جداً	الرابع

المستوى الكلي السلوك العدواني	٢.٣٩	٠.٧٤	منخفض
-------------------------------	------	------	-------

*أقصى درجة للاستجابة (٥) درجات.

يتضح من نتائج جدول (١٥) أن المستوى الكلي للعدوان (السلوك العدواني) بيم طلاب المرحلة المتوسطة كان منخفضاً ،حيث كان متوسط الاستجابة (٢.٣٩) وجاء ترتيب مجالات السلوك العدواني تنازلياً كما يلي:

١. الترتيب الاول: مجال السلوك العدواني اللفظي بمستوى متوسط حسابي قدره (٣.٢٠).
٢. الترتيب الثاني: مجال السلوك العدواني الذاتي بمستوى متوسط حسابي قدره (٢.٤٣).
٣. الترتيب الثالث: مجال السلوك العدواني الجسدي بمستوى متوسط حسابي قدره (٢.١٦).
٤. الترتيب الرابع: مجال السلوك العدواني نحو اصحاب القرار بمستوى متوسط حسابي قدره (١.٧٢).

ولتحديد الفروق بين متوسط المستوى الكلي لمشكلة العدوان لدى افراد عينة الدراسة والمعيار، ثم استخدام اختبار (ت) لعينة ومعيار (One-sample.t-test)، وذلك من خلال تحديد المعيار الاول أو علامة القطع (١.٨٠) الذي يمثل الحد الأعلى لفترة المستوى المنخفض جداً ، والمعيار الثاني(٢.٦١)يمثل الحد الأدنى لفترة المستوى المتوسط، ونتائج الجدول (١٥) تبين ذلك.

جدول (١٦)

نتائج اختبار (ت) لعينة واحدة لدلالة الفروق بين متوسط المستوى الكلي للعدوان (العينة) والمعيار (ن=٢٠٠)

المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الاول	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
العدوان	٢.٩٩	٠.٧٤	١.٨٠	١٨.٠١	*٠.٠٠٠٠
المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الثاني	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
العدوان	٢.٣٩	٠.٧٤	٢.٦١	-٦.٨٩	*٠.٠٠٠٠

*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، درجات الحرية (٥١٠)

يتضح من نتائج جدول(١٦) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط المستوى الكلي لمشكلة القلق (٢.٣٩) لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الاول (١.٨٠) ولصالح (العينة) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (١٨.٠١). وأظهرت النتائج أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط المستوى الكلي للعدوان لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار

الثاني (٢.٦١) ولصالح (المعيار) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (-) (٦.٠٨٩).

مناقشة نتائج الفرض السادس:

أظهرت نتائج الدرجة الكلية لمستوى السلوك العدوانى، بجميع مجالاته بين طلاب المرحلة المتوسطة في جدول (١٧) متوسطة استجابة (٢.٣٩) مما يعنى أنها منخفضة، تعزى الدراسة ذلك أن الطالب في هذه المرحلة لديه القدرة الى حد معين في السيطرة على نفسه كما انه لا يمتلك القدرة على ترجمة مشاعر الانزعاج والغضب.

كما أظهرت نتائج جدول (١٧) أن اعلى ترتيب (استجابة بدرجة متوسطة) على مجال السلوك العدوانى اللفظي بمتوسط حسابي قدرة (٣.٢٠) تعزو الدراسة ذلك أن الطالب غير مدرك لمشاعره ورد فعله بذلك تكون لا ارادية للتعبير عن غضب أو لجذب انتباه المحيطين به او لتحقيق مكسب ما لينما كانت أقل استجابة (بدرجة منخفضة جدا) في مجال السلوك العدوانى نحو اصحاب القرار وبمتوسط حسابي قدره (١.٧٢) وذلك لأن الطالب في هذه المرحلة غير مستقل فهو خاضع بشكل كبير للأسرة ولقرارات الاسرة.

نتائج السؤال الفرعي السابع والذي نصه:

ما مستوى العزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة المتوسطة ؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل فقرة وللمستوى الكلى لمشكلة العزلة الاجتماعية ونتائج جدول (١٧) تبين ذلك ، ولتفسير النتائج تم الاستناد الى المتوسطات الحسابية لسلم ليكرت الخماسي، حيث تم حساب طول المدى وهو (٥-١=٤) ثم قسمة على ٥ فترات (٤ / ٥ = ٠.٨٠) وعليه فإن طول الفترة هو (٠.٨٠) ويضاف اليها (١) وعليه اعتمدت المتوسطات الحسابية الآتية في تفسير النتائج وهي:

- (١.٨٠-١) مستوى منخفض جدا.
- (٢.٦٠-١.٨١) مستوى منخفض.
- (٣.٤٠-٢.٦١) مستوى متوسط.
- (٤.٢٠-٣.٤١) مستوى مرتفع.
- (٤.٢١) فأعلى مستوى مرتفع جدا.

جدول (١٧)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى لفقرات العزلة الاجتماعية في مرحلة
المتوسطة (ن=٢٠٠)

الترتيب	الرقم في المقياس	الفقرات	متوسط الاستجابة*	الانحراف المعياري	المستوى
١	١٤	لا أختلط بالأشخاص الذين لا اعرفهم	٣.٤١	١.٢٣	مرتفع
٢	١٦	أفضل قضاء أوقات الفراغ في قراءة الكتب عن المشاركة في الأنشطة المختلفة	٢.٨٩	١.٢٣	متوسط
٣	٨	أشعر أن أصدقائي غير قادرين على فهمي.	٢.٣٦	١.١٢	منخفض
٤	١٢	أشعر بعدم الرغبة في المشاركة بالمناسبات الاجتماعية .	٢.١٦	١.١٩	منخفض
٥	١٧	أشعر أنني غير قادر على تكوين صداقات جديدة	٢.١٥	١.١٣	منخفض
٦	١٥	أخفي أسراري عن أهلي.	٢.١٢	١.١٦	منخفض
٧	٦	تفاعلي مع اسرتي قليل.	٢.١٠	١.١٦	منخفض
٨	١	أشعر أنني معزول عن الاهل والاصدقاء.	٢.٠٦	١.١٠	منخفض
٩	١٣	أفضل أن يتركني الآخرون لوحدي	٢.٠٤	١.١٤	منخفض
١٠	٣	أشعر بالوحدة	٢.٠٢	١.٠٤	منخفض
١١	١١	تواجهني صعوبات كبيرة في الاختلاط بأصدقائي	١.٩٤	١.٠٢	منخفض
١٢	٥	لا يشاركني أهلي وأصدقائي اهتماماتي.	١.٩٣	١.٠٥	منخفض
١٣	٢	أشعر أنني شخص محبوب بين اصدقائي	١.٧٧	٠.٨٠	منخفض جدا
١٤	٤	لا يهتم بي الاصدقاء والاهل.	١.٧٤	٠.٩٥	منخفض جدا
١٥	٩	أشعر بالسعادة في بعدى عن الاهل	١.٦٧	٠.٩٥	منخفض جدا

			والاصدقاء.		
منخفض جدا	٠.٨٦	١.٦٣	أشعر أنني غريب عن أهلي واصدقائي.	١٠	١٦
منخفض جدا	٠.٨٦	١.٦١	علاقتي مع افراد أسرتي جيدة .	٧	١٧
منخفض	٠.٦٣	٢.٠٩	المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية.		

*أقصى درجة للاستجابة (٥) درجات.

يتضح من نتائج جدول رقم (١٧) ما يلي :

تشير نتائج جدول () أن المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية في المرحلة المتوسطة كان منخفضا ، حيث كان متوسط الاستجابة (٢.٠٩) وجاءت أعلى استجابة على الفقرة(١٤) وكان نصها : لا أختلط بالأشخاص الذين لا اعرفهم" بمستوى مرتفع وبمتوسط حسابي قدره (٣.٤١) بينما كانت أقل استجابة على الفقرة(٧) وكان نصها "علاقتي مع افراد أسرتي جيدة .، بمستوى منخفض جدا وبمتوسط حسابي قدره (١.٦١).

لتحديد الفروق بين متوسط المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار، تم استخدام اختبار (ت) لعينة ومعيار (One-sample.t-test)، وذلك من خلال تحديد المعيار الاول أو علامة القطع (١.٨٠) الذي يمثل الحد الأعلى لفترة المستوى المنخفض جداً ، والمعيار الثاني(٢.٦١) يمثل الحد الأدنى لفترة المستوى المرتفع، ونتائج الجدول (١٨) تبين ذلك.

نتائج اختبار (ت) لعينة واحدة لدلالة الفروق بين متوسط المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية (العينة) والمعيار (ن=٢٠٠)

المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الاول	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
العزلة الاجتماعية	٢.٠٩	٠.٦٣	١.٨٠	١٠.٠٤٨	*٠.٠٠٠
المتغير	المتوسط	الانحراف	المعيار الثاني	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
العزلة الاجتماعية	٢.٠٩	٠.٦٣	٢.٦١	-١٨.٣٧	*٠.٠٠٠

*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، درجات الحرية (٥١٠)

يتضح من نتائج جدول(١٨) أنه توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسط المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية (٢.٠٩) لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الاول (١.٨٠) ولصالح(العينة) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (١٠.٤٨). وأظهرت النتائج أيضاً وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط المستوى الكلي للعزلة الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة والمعيار الثاني(٢.٦١) ولصالح(المعيار) حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة (-١٨.٣٧).

مناقشة نتائج الفرض السابع:

كما أظهرت نتائج كما في جدول (١٩) أن الدرجة الكلية لمستوى العزلة الاجتماعية بين طلاب المرحلة المتوسطة كانت منخفضة، حيث كان متوسط الاستجابة (٢٠٠٩) تعزى الدراسة ذلك أم طلاب هذه المرحلة يميلون الى تكوين الصداقات والاحتكاك بمن هم أكبر سناً فنلاحظ أن الأنثى تميل الى الفتيات الاكبر والذكر يميل الى الشباب والكبار لاكتساب أفكارهم وسلوكياتهم واتجاهاتهم ويفضلون اللعب في جماعات، وجاءت أعلى استجابة على الفقرة (١٤) والتي نصها " لا اختلط بالأشخاص الذين لا أعرفهم" ، بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي قدره (٠٣.٤١) وتعزى الدراسة الى دور الاسرة في تربية أبنائهم في مجتمعنا في عدم التواصل مع الافراد الذين لا يعرفونهم من غير اقاربهم ومن الافضل بمكان ما وجود شخص مسؤول في الاسرة في حال اضطر الطالب الى التعامل مع شخص غريب عنه ، بينما أقل استجابة على الفقرة (٧) والتي كان نصها "علاقاتي مع افراد أسرتي جيدة" بدرجة منخفضة جدا وبمتوسط حسابي قدره (١.٦١) يعزى ذلك الى أن الطالب غالباً تابع لوالديه ومطيع في أوامره وطلباتهم فبفعل ما يرضيهم وبذلك تكون العلاقة جيدة بينهم. تتفق هذه النتيجة مع دراسة وردة بوقادوم وفايزة بركة (٢٠١٩).

توصيات البحث:

- في ضوء ما توصل اليه البحث الحالي من نتائج يمكن اقتراح التوصيات الآتية:
- ١- على الاسرة والمدرسة تحديد الوقت وضبطه لممارسة هذه الألعاب من أجل الحد وعدم الوصول الى درجات أعلى من الايمان.
 - ٢- حث الطلبة في المرحلة المتوسطة على استغلال وقت الفراغ بأنشطة اجتماعية ورياضية مثل كرة القدم والسباحة وغيرها..
 - ٣- زيادة الرقابة من قبل الاسرة والمدرسة الى الذكور في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
 - ٤- ينبغي على الاهل التأكد من إنهاء الواجبات المدرسية للطلاب قبل السماح له بممارسة الألعاب الإلكترونية .

بحوث مقترحة:

- يمكن من خلال ما توصلت اليه نتائج الدراسة السابقة اقتراح إجراء الدراسات مستقبلاً كما يلي:
- إجراء دراسات مشابهة للدراسة الحالية تتناول العلاقة أو المقارنة في المراحل العمرية الاخرى ولكل الجنسين.
 - إجراء دراسات مقارنة في إيمان أطفال المرحلة المتوسطة على هذه الألعاب الإلكترونية في المجتمعات الاخرى.

- إجراء دراسات لمعرفة واقع إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوكيات اللاتوافقية لدى عينات مختلفة.
- المراجع العربية**
- ابراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤) : تربيوات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين ، دار الفكر العربى ، القاهرة
- احمد سالم ، ؛ عادل سرايا ، (٢٠٠٣) . منظومة تكنولوجيا التعلم ، الرياض : مكتبة الرشد .
- احمد قواسمه، راتب حمادنه (٢٠١٥) دلالات الصدق البنائى لمقياس القلق كسمة والقل كحالة، المجلة الدولية للتربية المتخصصة، ٤(٦)، ١ - ١٠ .
- بشرى محمد حسن (٢٠١٨) إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية. مجلة الأستاذ للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بغداد - كلية التربية ابن رشد، ع٢٢٥، العراق، ٧٧ - ١٠٤ .
- بشري العبيدى (٢٠١٧) يعرض الإدمانات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. البحوث التربوية والنفسية، ١٤(٥٣) ٤١٨ - ٤٤٤ .
- تشارلز مليمان (٢٠٠٨) مشكلات الأطفال والمراهقين وأساليب المساعدة فيها. (ترجمة نزية حمدي ونسيمه داود). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- جمال على خليل (٢٠٢١) مخاطر إدمان الطلاب للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية. العلوم التربوية، جامعة القاهرة - كلية الدراسات العليا للتربية، مج٢٩، ع١، يناير، ١ - ٥٧ .
- حافظ بطرس (٢٠١٠) تعديل وبناء السلوك. عمان، الاردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- حسن شحاته . زينب؛النجار ، (٢٠٠٣) . معجم المصطلحات التربوية والنفسية ، الدار المصرية اللبنانية ، القاهرة
- حيدر العطار (٢٠٢٠) محاضرات في علم نفس النمو، كلية الامام كاظم للعلوم الاسلامية الجامعية، العراق.
- خالد عز الدين (٢٠١٠) السلوك العدوانى عند الاطفال ، دار اسامه للنشر والتوزيع.
- دانيا الشبؤون (٢٠١١) القلق وعلاقته بالاكنتئاب عند المراهقين دراسة ميدانية ارتباطية لدى عينة من تلاميذ الصف التاسع من التعلم الاساسي في مدارس مدينة دمشق الرسمية، مجلة جامعة دمشق، ٢٧ (٣ - ٤) ٧٥٩ - ٧٩٧ .
- ريهام حسن أحمد (٢٠٢٢) إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين. المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية - دراسات وبحوث تطبيقية، جامعة أسيوط - كلية الخدمة الاجتماعية، ع١٧، مج٢، مارس، ٢٥٩ - ٢٨١ .
- زيد الهويدي (٢٠٠٦) . الألعاب التربوية لتنمية التفكير ، ط٢، الامارات: دار الكتاب الجامعى .
- زينب ابوبكر (٢٠١٠) التعلم وتمكين الشباب في المجتمع : رؤيا مستقبلية للتخلص من المشكلات التي تواجه قطاع الشباب، مجلة شؤون اجتماعية، ٢٧(١٠٦)، ١٥٣ - ١٦٧ .
- زينب أمين (٢٠٠٠): اشكاليات حول تكنولوجيا التعلم، المنيا، دارالهدى.
- ساره حمدان (٢٠١٦) ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة والمراهقة من وجهة نظر المعلمين والاطفال أنفسهم، ماجستير، جامعة الشرق الاوسط، عمان، الاردن.
- سعيد العزة (٢٠٠٧) الإرشاد النفسى وأساليبه وفتياته. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع

- سوزان محمد (٢٠١٢) العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة كلية البنات ٢٣ (٤) ١١٥٨٩ - ١١٧٠.
- سيات عقون (٢٠١٢) الضغط النفسي المهني وعلاقته باستجابة القلق لدى معلمي التربية الخاصة، ماجستير، جامعة أم البواقي، الجزائر.
- عبادة أحمد عبادة (٢٠٢٠) علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة المتوسطة. مجلة كلية الآداب، جامعة السويس - كلية الآداب، ع ٢٠٤، يوليو، ٢١٣ - ٢٥٤.
- عبد الحافظ محمد سلامه (١٩٩٨): مدخل الى تكنولوجيا التعلم، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط ٢، عمان.
- عبد اللطيف فرج (٢٠٠٩) الإدمان النفسية: الخوف القلق التوتر الانفصام الامراض النفسية للأطفال : عمان. الاردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.
- عبد الله عبد العزيز الموسى ، (٢٠٠٣): استخدام الحاسب الآلي في التعلم ، ط ٢، مكتبة تربية الغد ، الرياض ، السعودية.
- على فالح الهنداوي (٢٠٠٢) : سيكولوجية اللعب ، دار حنين للنشر والتوزيع ، عمان ، الاردن .
- عماد المرشي (٢٠١٨) علم نفس النمو مفاهيم ونظريات. المنهجية للنشر والتوزيع.
- فارعة محمد حسن ؛ إيمان فوزي ، (٢٠٠٩). تكنولوجيا تعلم الفئات الخاصة: المفهوم والتطبيقات، القاهرة: عالم الكتب.
- ليلى رزيوق (٢٠٢٠) إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الطفل: دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتدرسين بولاية قسنطينة. مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، جامعة زيان عاشور الجلفة، ع ٦، الجزائر، ٥٨ - ٧٠.
- محمد ابراهيم الدسوقي (٢٠٠٣): الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة ، المؤتمر العلمي السنوي التاسع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعلم بالاشتراك مع جامعة حلوان تكنولوجيا التعلم لذوي الاحتياجات الخاصة في الفترة من (٣-٤) ديسمبر ص ص ٢٤٧ - ٢٧٤.
- محمد بن سليمان المشيقح (١٩٩٧) : دور البرمجيات في تنمية ثقافة الطفل في دول الخليج العربي ، مكتب التربية العربي لدول الخليج ، الرياض .
- محمد شعلان (٢٠١٥) الاضطرابات النفسية عند الطفل وعند المراهق ، مكتبة الانجلو المصرية.
- محمد غانم (٢٠٠٩) مقدمة في علم الصحة النفسية (تأصيل نظرية ودراسات ميدانية) القاهرة، مصر، المكتبة المصرية للطباعة والنشر والتوزيع.
- محمد محمود الحيلة (٢٠٠٠) تصميم وانتاج الوسائل التعليمية ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان : الاردن .
- مريم قويدر (٢٠١٢) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتدرسين بالجزائر العاصمة، ماجستير، جامعة الجزائر.
- مصطفى احمد صادق والسيد سعد الخميسي (٢٠٠٤): دور أنشطة اللعب الجماعية في تنمية التواصل لدى الأطفال المصابين بالتوحد ، مجلة كلية المعلمين بجدة ، المملكة العربية السعودية ، موقع جامعة الملك عبد العزيز الإلكتروني

- نعيمة مزرارة (٢٠٢٢) الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناتجة عن إدمان الأطفال المتدربين للألعاب الإلكترونية. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات. جامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل، مج ٥، ١٤، الجزائر، ٣٣٨ - ٣٥٨.
 - هدى عبد الناصر (٢٠١٨) العزلة الوجدانية والاجتماعية لدى الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات، مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية. الجزء الاول ٩(٢)، ٧٩ - ١٠٣ .
 - هناء سعادو ونوال مرزوق (٢٠١٦) الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظهيرة العنف المدرسي، ماجستير، عين الدفلي، الجزائر.
 - وردة بوقادوم وفايزة بركة (٢٠١٩) أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، ماجستير، جامعة أم البواقي، الجزائر.
- المراجع الأجنبية :

Almansour, (2007): Teaching Parents And Paraprofessional How To Provide Behavioral Intensive Early Intervention For Children With Autism And Perspire Developmental Disorder, 'University Of California Los Angeles (0031) Degree' PH.D.56/09.P5153.Marg6.

Baran&Baran&Maskan (2015)A study on Adolescent Students, Levets of Hopelessness.Loneliness and Self- Esteem: A sample from Turkey Mediterranean Journal of Social Sciences,6(2).341-353.

Bergeron, B. (2006). Developing Serious Games.USA, Charles RiverMedia.

Dempsey, J. V., Rasmussen, K., &Lucassen, B. (1996). Instructional gaming: Implications for instructional technology. Paper presented at the annual meeting of the Association for Educational Communications and Technology, Nashville, TN

Biordi & Nicholson(2013) Social isolation in:Larsen.P.D.&Lubkin1.M.Chronic illness :Impact and intervention(85-115)Burlingtog .Mass .Jones&Bartlett Learning.

Caplan, E., Williams D., & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human Behavior. 25(6), PP: 1312-1319

De.Pasquale.c(2021)Online Videogames Use and Anxiety in Chidren during 8(3) 205.,the COVID-19 Pandemic Children.

،Mundy.Canterford

Kirriemuir, J , MacFarlane, A. (2004) . Future lab. Literature review in PRENSKY, M. 2001. Digital Game-Based Learning.McGraw-Hill, New York. ISBN 0-07-136344-0

Olds.Allen(2017)the Association Between Electronic Media and Emotional and Behavioral Probms in Late Chidhood.Academic pediatrics 17(6).620-624.DOI;10.1016/J.acap.2016.12.014.

Quinn, clark N.(2005).Engaging learning : Designing E- Learning simulation Games, peiferisbn