مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات السلوكية لدى طلاب المرحلة الثانوية

إعداد

أ/ خديجة جودة محمد سليمان
باحثة ماجيستير بقسم الصحة النفسية
كلية التربية- جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
تصدر عن
وحدة النشر العلمي
كلية التربية
جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

المخلص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات السلوكية لدى طلاب المرحلة الثانوية, وتكونت عينة الدراسة من (ن=250) من طلاب المرحلة الثانوية من مفرطي الاستخدام للألعاب الإلكترونية وغير مفرطي الاستخدام للألعاب الإلكترونية, تراوحت أعمارهم ما بين (15_ 17) عام, واستخدمت الباحثة أدوات: مقياس الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية, مقياس سلوك المشاغبة, مقياس العزلة الاجتماعية, وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيًا بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) والدرجة الكلية لسلوك المشاغبة لدى طلاب المرحلة الثانوية, كما توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية ماعدا بعد المجال الصحي والجسمي, والمجال السلوكي والاجتماعي, كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على الدرجة الكلية للمشاغبة لصالح الذكور, كما توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية على مقياس الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية تبعًا للنوع (ذكور- إناث) لصالح الطلاب الذكور, توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية على مقياس العزلة الاجتماعية تبعًا للنوع (ذكور- إناث) لصالح الإناث, كما أشارت النتائج لوجود أثر دال إحصائيا للمشاغبة, وعدم وجود تأثير إيجابي دال إحصائيًا للدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية - المشاغبة - العزلة الاجتماعية.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
تصدر عن
وحدة النشر العلمي
كلية التربية
جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

Abstract

The study aimed to reveal the excessive use of electronic games and its relationship to some behavioral problems among secondary school students. The study sample consisted of (n=250) high school students who were excessive users of electronic games and non-excessive users of electronic games. Their ages ranged between (15-17). General, and the researcher used tools: a scale for excessive use of electronic games, a scale for naughty behavior, and a scale for social isolation. The results resulted in a statistically significant correlation between the excessive use of electronic games (dimensions and total score) and the total score for naughty behavior. Among secondary school students, there is also a statistically significant correlation between the excessive use of electronic games (dimensions and total score) and the total degree of social isolation among secondary school students, except for the dimensions of the health and physical domain, and the behavioral and social domain. There is also a statistically significant correlation between the excessive use of Electronic games (dimensions and total score). The results also showed that there were statistically significant differences at the level (0.01) between the average scores of secondary school students (males and females) on the total degree of naughtiness in favor of males. There are also statistically significant differences. There are statistically significant differences between the average scores of secondary school students on the scale of excessive use of electronic games according to gender (males - females) in favor of male students,. Statistically significant between the average grades of secondary school students on the social isolation scale according to gender (males - females) in favor of females. The results also indicated that there was a statistically significant effect of Rebellion, and the absence of a statistically significant positive effect for the total degree of social isolation.

key words: Electronic games - Bullying - Social Isolation.

تصدر عن
وحدة النشر العلمي
كلية التربية
جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

المقدمة

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال والمراهقين بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأبناء اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم, كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا بل صارت هوس الكثير من الشباب(نعيم محمد ناجى السيد, 2021, 1157).

وأصبح أكثر من مليار شخص في جميع أنحاء العالم يلعبون الألعاب الإلكترونية، ويزداد عدد اللاعبين بسبب التكنولوجيا الحديثة، والأجهزة المحمولة سريعة التقدم، والتطوير، والتي تعمل بنظام **Android** ، و **IOS** ومواقع الإنترنت، والتي يمكن المراهقين الوصول بسهولة إليها(**liu, li & santhanam, 2013, 113**), كما قد أكدت دراسات كــلُ مـــن: (**Falbe, et al., 2014**) ودراسة نسرين محمد اسماعيل (2018), ودراسة إيمان سيد محمد (2019), ودراسة **Rajabet al., 2020**, ودراسة ناهد عادل محمود (2020), من أن الإفراط في استخداماالألعاب الإلكترونية من المشكلات النفسية الشائعة بين طلاب المرحلة الثانوية،

تعد المشاغبة من أهم المشكلات التى تعانى منها معظم المدارس فى جميع أنحاء العالم؛ نظراً لأنها مشكلة ذائعة الانتشار فى المدارس، حيث باتت المؤشرات والدلائل تؤكد على زيادة معدل انتشار هذه الظاهرة، فضلاً عن آثارها السلبية على المشاغبين والضحايا خاصة، وعلى الطلاب عامة(شنودة نجيب حبيب سويرس, 2020, 243), بالإضافة إلى ذلك أفاد محمد عبدالتواب معوض, محمد شعبان أحمد (2012, 3) أن المشاغبة من أبرز أشكال العنف بين التلاميذ وهذا ما أكدته دراسات كل من محمد شعبان أحمد(2011), ودراسة تحية محمد عبدالعال وآخرون, (2015), ودراسة تريزة ناجح عدلى (2016), ودراسة **(Mucherah, et al., 2020)**, ودراسة (**Affi et al., 2018**) من أن المشاغبة من السلوكيات الشائعة داخل المدارس الثانوية.

والعزلة الاجتماعية من المشكلات التى يعانى منها بعض المراهقين، فهي شعور ناتج عن العجز فى إقامة علاقات اجتماعية مختلفة فى حياة الفرد والتي يحتاج إليها فى إشباع حاجاته الاجتماعية والنفسية مما ينشأ عن الانسحاب من المجتمع، ومن ثم الشعور بالعزلة الاجتماعية وما يتبع ذلك من معاناة وضغوط نفسية واجتماعية(سوزان عبد الله محمد, 2012، 162), وهذا ما أشارت إليه دراسات كل من دراسة كنزة فيلالى (2016), دراسة أحمد بن مطلق الحريجى (2016), دراسة (**Werneck, 2016**), دراسة كل من (**Ruri &**

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

Sharma, Collings, Barboza, Stubbs, Silva, 2019), دراسة فاطمة الزهراء محمود نعمان (2019) من أن العزلة الاجتماعية من السلوكيات المنتشرة بفترة الثانوية العامة.

مشكلة الدراسة:

1. هل هناك علاقة بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وكل من المتغيرات التالية: (العزلة الاجتماعية, والمشاغبة) بين طلاب المرحلة الثانوية؟
2. هل توجد فروق في الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية؟
3. هل توجد فروق في العزلة الاجتماعية بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية مفرطي استخدام الألعاب الإلكترونية؟
4. هل توجد فروق في المشاغبة بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية مفرطي استخدام الألعاب الإلكترونية؟
5. هل يوجد تأثير لاستخدام الألعاب الإلكترونية (مفرطي الاستخدام – غير مفرطي الاستخدام)على متغيرات: (المشاغبة، العزلة الاجتماعية) ؟

أهداف الدراسة:

1. الكشف عن العلاقة بين الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية وكل من المتغيرات التالية:(العزلة الاجتماعية- المشاغبة) لدى طلاب المرحلة الثانوية.
2. التعرف على الفروق في الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية.
3. التعرف على الفروق في العزلة الاجتماعية بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية.
4. التعرف على الفروق في المشاغبة بين الجنسين لدى طلاب المرحلة الثانوية.
5. التعرف على الفروق في متغيرات الدراسة: المشاغبة، العزلة الاجتماعية بين مفرطي استخدام الألعاب الإلكترونية وغير المفرطين في استخدامها.
6. إمكانية التنبؤ بالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال متغيرات المشاغبة والعزلة الاجتماعية.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة الحالية فى:

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

1. أهمية المرحلة العمرية التى تتناولها الدراسة وهى مرحلة المراهقة التى تمثل الدعامة الأساسية التى يبنى عليها مستقبل الفرد وتعد الأهم في بناء شخصيته واستقراره الانفعالي وعلاقاته الاجتماعية.
2. أهمية المرحلة الدراسية التى تتناولها الدراسة وهى المرحلة الثانوية، إذ تشكل هذه المرحلة درجه عالية من الخطورة والأهمية، والتي فيها تكتمل شخصية الطالب من الجوانب النمائية المختلفة.
3. القاء الضوء على بعض المشكلات السلوكية لدى طلاب المرحلة الثانوية .
4. تتناول ظاهرة حديثة منتشرة بين أفراد المجتمع وخاصة فئة الشباب المراهق وهى الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وهل تؤثر بشكل سلبى أم إيجابي على سلوكياتهم.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية Electronic games:

تعرف بانه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب والهواتف النقالة والتلفاز والفيديو" (**Salen&Zimmerman,2004, 80**), ويحدد إجرائيا فى الدراسة الحالية بالدرجة التى يحصل عليها الطالب على مقياس الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية.

المشاغبة Bullying:

يعرف بأنها: "سلوك اجتماعي غير مقبول يقوم فيه المشاغب (الأكثر قوة) بإيذاء الضحية (الأقل قوة) إما بطريقة مباشرة كالسب والشتم والضرب والركل، أو بطريقة غير مباشرة كالتعريض على العنف ضده أو إطلاق الشائعات عليه، ويتم ذلك بصورة متكررة من المشاغب لهذه الأفعال، حيث يشعر من خلال تلك الأفعال بلذة السيطرة ونشوة النصر. إن اللذة التى يشعر بها المشاغب أثناء إيقاع الأذى بالضحية هي التى تكمن خلف تكراره لهذا الفعل عدة مرات"(مضحى ساير العنزى، 2016، 368) ويحدد إجرائيا بالدرجة التى يحصل عليها الطالب على مقياس المشاغبة.

العزلة الاجتماعية Social Isolation:

تعرف بأنها: أحد الاضطرابات السلوكية والانفعالية التى تبدأ من مرحلة الطفولة وتمتد آثارها إلى مرحلتي المراهقة والرشد، وترتبط بالعديد من المتغيرات النفسية مثل الوحدة النفسية والاغتراب النفسي، القلق الاجتماعي والخجل (نانسى كمال صالح،2012، 53).وتحدد إجرائيا بالدرجة التى يحص عليها الطالب على مقياس العزلة الاجتماعية.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

محددات الدراسة: تتحدد نتائج الدراسة الحالية بكل من:

1) منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة فى دراستها المنهج الوصفي الارتباطي المقارن الذى يهتم بوصف الظاهرة وصفا دقيقاً ودراسة العلاقة بين المتغيرات موضوع الدراسة.

2) عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (ن =250) من طلاب المرحلة الثانوية تنقسم إلى (125) من الطلاب مفرطي الاستخدام للألعاب الإلكترونية مناصفة بين الجنسين بالمرحلة الثانوية, و(125) من الطلاب غير مفرطي الاستخدام للألعاب الإلكترونية مناصفة بين الجنسين بالمرحلة الثانوية, تتراوح أعمارهم ما بين (15_ 17) عام, بمتوسط مقداره 16.6سنة, وانحراف معياري 2,78.

3) أدوات الدراسة:

1. مقياس الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية إعداد الباحثة.
2. مقياس سلوك المشاغبة إعداد محمد عبدالتواب معوض, محمد شعبان احمد (2012).
3. مقياس العزلة الاجتماعية إعداد الباحثة.

الاطار النظري

أولا: الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية Excessive use of electronic games

مفهوم الألعاب الإلكترونية Electronic games:

تعرف بأنها: "هي نوع من الألعاب التى تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصرى / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية" (مها حسنى الشحرورى, 2008, 31), وتعرفها الباحثة بأنها: عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهق عبر الإنترنت وعن طريق أجهزة الهواتف الذكية (الأندرويد) للتسلية والترفيه وملأ الفراغ بشكل جماعي مع أصدقائه أو أخوته أو بمفرده.

تصدر عن
وحدة النشر العلمي
كلية التربية
جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

نشأت الألعاب الإلكترونية:

أولًا : الفيديو:

يعود تاريخ صناعة الأجهزة الخاصة بألعاب الفيديو عام 1950 حينما انتج مصنع (روجرز ماجستيك) جهاز كمبيوتر مدمج هو أقرب إلى كونه جهاز لعبة إلكترونية اطلق عليه اسم (دماغ بيرثى **Bertie the Brain**), وفى عام 1951 انتتجت شركة فيرانتى الهندسية البريطانية كجهاز لعبة الكترونية باسم (نيمرود **Nimrod**) وفى عام 1952 صنع البروفسير البريطاني (ألكسندر دوغلاس) جهاز لعبة الكترونى اطلق عليه اسم (أو أكس أو **OXO**).وفى عام 1958 صمم الفيزيائي الأمريكي (وليم هغنبوثام) جهاز خاصا بلعبة فيديو رياضية. وفى عام 1971 الذى شهد صناعة أجهزة (ألعاب آركيد **Arcade Games**) وفى أواخر التسعينات 1996_ 1999 وتعد شركة (أتاري) رائدة هذه الصناعة فهي صاحبة أول جيل شهير من أجهزة الآركيد من خلال إنتاجها للعبة (يونغ) (حيدر محمد الكعبى,2017, 7).

ثانيًا: الحاسوب the computer : بات الحاسوب قبلة الألعاب الأولى لكثير من اللاعبين الحقيقيين والمهووسين بها, وأظهرت البيانات أن السوق ينمو كذلك مع نسبة وصلت إلى 8% فى عام 2012 (حيدر محمد الكعبى,2017, 13).

ثالثًا: الأجهزة المحمولة Portable devices كان أول ظهور لها فى عام 1976 حينما قدمت شركة (ماتيل) جهازاً محمولا خاصة بلعبة سباق السيارات **Auto Race** وفى عام 1989 أنتجت شركة نيتندو جهاز جيم بودى (**Game boy**) الذى كان له الفضل فى شهرة تقنية الألعاب المحمولة (حيد محمد الكعبى,2017, 15).

رابعًا: أجهزة الواقع الافتراضي: كان أول ظهور لها فى عام 1950 وكانت عباره عن مشاريع علمية, وفى عام 1982 قامت شركة (أتاري) تأسيس مختبر لتطوير أبحاث الواقع الافتراضي, وفى عام 1991 تمكن شركة (سيجا) من إنتاج جهاز استشعار سمعي بصرى باسم (**Sega vr**) وفى عام 2010 إذ تم إنتاج كثير من أجهزة (**VR**) لأكثر الألعاب الشعبية, وفى عام 2016 أصدرت لعبة (بوكيمون غو **Pokémon**) وتعمل على الهواتف المحمولة(حيدر محمد الكعبى,2017 , 14).

مراحل تطور الألعاب الإلكترونية:

- **الجيل الأول:** أول جهاز من هذا الجيل كان من صنع شركة (ماغنافوكس) فى عام 1972.
- **الجيل الثاني:** فى عام 1977 ظهر جهاز (أتاري 2600/ **Atari**) الذى أطلقته شركة أتاري.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- **الجيل الثالث:** أشهر أجهزة هذا الجيل هو جهاز (ننتيندو انترتينمت **NES**) الذى أطلقته شركة يابانية فى عاما 1983.
- **الجيل الرابع:** فى عام 1988 صدر أجهزة الجيل من شركة (سيجا) اليابانية وهو جهاز (ميغا درايف **Mega Drive**).
- **الجيل الخامس / بلاي ستيشن Play Station:** فى عام 1994 ظهر جهاز (بلى ستيشن **Play Station**) من شركة سوني اليابانية.
- **الجيل السادس:** فى عام 2001 أطلقت شركة (مايكروسوفت) الأمريكية أول جهاز ألعاب لها باسم (إكس بوكس).
- **الجيل السابع:** فى عام 2005 شركة (مايكروسوفت) الأمريكية جهاز (إكس بوكس/360 **)** وضمن هذا الجيل أيضا أطلقت شركة سوني جهاز (بلى ستيشن3) فى عام 2006. وفى العام نفسه نزل إلى الأسواق جهاز (وى **Wii**) لشركة (نينتندو).
- **الجيل الثامن: بلى ستيشن 4/**: فى عام 2013 ظهر جهاز (بلاى ستيشن4/ **Play station**) وقد طورت سوني كثيرا من المميزات الجديدة فيها منها. وفى العام نفسه اطلقت شركة (مايكروسوفت) جهاز (إكس بوكس ون **XBOX One**) القادر على تشغيل تطبيقات ويندوز8 للحواسب.
- وأخيرا أطلقت شركة (نيتتندو) جهاز (نيتندو سويتش **Nintendo swith**) فى عام 2017 (محمد حيدر الكعبي, 2017, 8 _ 12).

تصنيف الألعاب الإلكترونية:

- **ألعاب المتعة والإثارة**: تهدف إلى التسلية وشغل أوقات الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع والمثيرات الصوتية والبصرية.
- **ألعاب الذكاء**: تعتمد على المحاكاة المنطقية وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم لمعايير معينة في وقت قصير.
- **الألعاب التعليمية Educational games** : تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم(مرح مؤيد حسن, 2013, 4).

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- **ألعاب الحركة Action games:** وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
- **ألعاب الاستراتيجية: Strategy Games**: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- **ألعاب المغامرة Adventure games**: وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
- **ألعاب لعب الدور Role play games**: تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
- **ألعاب الرياضة Sports games**: تشبه الاستراتيجيات سواء أدِّيت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
- **ألعاب المحاكاة Simulations games**: تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.
- **الألعاب القديمة Classic games** : معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة، وهي ألعاب تعليمية.(خالد صلاح حنفى,2018, 34).

الاتجاهات النظرية المفسرة للعب:

نظرية التحليل النفسي:

فقد أكد فرويد على ضرورة استخدام اللعب كوسيلة لتحليل نفسية المراهق التى من الصعوبة تحليلها عن طريق التداعي الحر أو باتباع طرق آخري وقد قام فرويد بتفسير اللعب الإيهامى المرتبط بالخيال بأنه وسيلة لإسقاط الرغبات وإعادة تمثيل الأحداث المؤلمة التى مرت بالطفل والمراهق, كما أن اللعب بحد ذاته يعد منفذا للتفريغ عن الانفعالات المكبوتة داخله(نبيل عبدالهادى, 2004, 46).

النظرية السلوكية:

فسرت النظرية السلوكية اللعب على أنه ارتباط بين مجموعة من المثيرات والاستجابات, بمعنى أن الطفل يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز, حيث يؤثر ذلك فى مستوى المهارة لدى الطفل وقد حدد واطسون شروط اللعبة:

- يجب أن تجذب اللعبة انتباه الطفل.
- الابتعاد عن التكرار والملل.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- تؤدى اللعبة إلى تعزيز نفسى, متمثل بالاستمتاع بمعنى أن لكل لعبة قوانينها وأنظمتها فإتقانها يكون بمثابة تعزيز.(نبيل عبدالهادى,2004, 48).

نظرية جان بياجيه:

ينظر بياجيه إلى اللعب على أنه الوسيط الذى يتم من خلاله النمو المعرفي أو العقلي أو الأخلاقي لدى المراهق, كما يرى بياجيه أن اللعب ينطوي على خاصية فطرية, هي قدرته على التكيف مع البيئة الطبيعية والاجتماعية التى يعيش فيها, وان الإنسان يحقق التكيف مع البيئة عن طريق عمليتين هنا التمثل والمواءمة (محمد أحمد صوالحة, 2014, 40).

ثانيا: المشكلات السلوكية Behavioral problems:

مفهوم المشاغبة: Bullying:

يرى **(Smith ,2004)** فيعرف المشاغبة بأنه نشاط إرادي واع ومتعمد يقصد به الإيذاء، أو الإخافة، وبث الرعب من خلال التهديد بالاعتداء, ويرى أنه لابد من توفر أربعة عناصر في المشاغبة بصرف النظر عن الجنس والعمر وهي: عدم التوازن في القوة، النية في إلحاق الأذى, سبب المشاغبة هو الغطرسة، والازدراء، والاحتقار، وليس الغضب.

عرفت (سامية عباس القطان وأخرون، 2020، 632) المشاغبة بأنه فعل غير مقبول اجتماعيا يقوم به شخص ما يشعر بأنه: (أقوى، أكبر حجما، أكثر تحكما، أو أكثر سلطة) من شخص أخر أضعف منه، ولدى الشخص الأقوى رغبة ملحة فى الحاق الأذى والألم بشكل متكرر تجاه الشخص الأضعف (نية مبيته للإيذاء)، ونتيجة ذلك شعوره بالشهرة والشعبية والتقبل والسيطرة والهيمنة بين أقرانه.

أشكال وصور المشاغبة:

1. **المشاغبة المباشرة Direct Bullying:** هي مشاغبة الضحية علناً وتشمل (الإيذاء اللفظي، البدني)، كما يسهل تحديدها عند حدوثها لأنها مرئية وتترك أثرا بدنيا يمكن ملاحظته من خلال الإصابة الجسدية(**Mahlerwein, 2010, 13**) .

وهناك عدة صور للمشاغبة المباشرة وهى :

أ) المشاغبة البدنية: وهى مشاغبة الآخرين عن طريق القوة البدنية(**Mahlerwein, 2010, 13**).

ب) المشاغبة غير البدنية/ غير لفظية (الانفعالية، العاطفية): وتأخذ شكل التخويف عن طريق (السخرية بتعبيرات الوجه، إيماءات التهديد أو الاحتكار، اختلاس النظر، المطاردة) (**Fegenbush , 2010, 43**).

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

ج) **المشاغبة اللفظية:** هي مشاغبة الآخرين عن طريق استخدام كلمات مؤذية أو نداء الاسم (**Newman, 2010, 9**) .

2. **المشاغبة غير المباشرة Indirect bullying:** الشكل الثاني للمشاغبة هو المشاغبة غير المباشرة وتظهر عندما تتعرض الضحية إلى سلوكيات سلبية مثل (نشر الشائعات دفع الآخرين لشاغبته، الاستبعاد المتعمد من جماعة الأقران فى الوقت الذى تكون فيه الضحية فى أمس الحاجة إلى توطيد صلاته الاجتماعية) (**Peyton – Brown, 2010, 37**).

وهناك عدة صور للمشاغبة الغير مباشرة وهى:

أ) **المشاغبة البدنية:** وهى تكليف شخص أو أخ أكبر بإيذاء شخص آخر (**Fuller, 2006 ,18**).

ب) **المشاغبة غير البدنية / غير لفظية:** وتشمل (الإيماءات الوقحة إتلاف الممتلكات إرسال ونشر رسائل مؤذية للمشاعر (**Wong, 2009, 27**).

ج) **مشاغبة لفظية:** وتشمل (السخرية، التلاعب بالصداقة، استخدام الأسماء الوهمية عند التحدث عن الآخرين،إقناع شخص ما بإهانة شخص آخر(**Hughes, 2005,11**).

أطراف عملية المشاغبة:

1. **المشاغب:** هو الشخص الذى يلحق الأذى بأحد زملاء الدراسة بنية مبيته ولعدة مرات، بهدف السيطرة عليه وإخضاعه(**Smith & Brian, 2000, 4**).
2. **الضحية :** وهو ذلك الطفل الذى يتعرض للإيذاء والإهانة على يد طفل أو أكثر ، دون صدور رد فعل حاسم منه(**James, et al., 2004, 1728**).
4. **المتفرجون أو المشاهدون:** إما أن يكونوا مشاهدين إيجابيين، يتدخلون لصالح المشاغب أو لصالح الضحية، أو مشاغبين سلبيين لا يتدخلون(**Frey, et al., 2004, 482**).

أسباب حدوث المشاغبة:

عوامل أسرية: يصف (**Esposito ,2007,31**) ثلاثة عوامل رئيسية يمكن أن تسهم فى ظهور المشاغبة: والعامل الأول هو اتجاه المربي الرئيسي(الأم), والعامل الثاني هو مدى تساهل وتسامح المربي الرئيسي (الأم) عندما يكون الابن عدوانياً, والعامل الثالث استخدام الوالدين لاستراتيجيات "القوة – التوكيدية" مثل (العقاب الجسدي أو الانفجار الانفعالي العنيف).

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

عوامل مدرسية: قد زعم بعض المعلمين والآباء والتلاميذ أن حجم المدرسة وحجم حجرة الدراسة يسهم في تكرار حوادث المشاغبة والسلوك الضار للتلاميذ (**Garbarino & Delara , 2002 , 19**).

عوامل الشخصية: يرى (**Esposito, 2007, 31**) أن هناك عاملا شخصيا واحدا يسهم في المشاغبة، وتحديداً هو مزاج الطالب حيث إن من المحتمل أن يطور الطلاب ذوي "المزاج النشط والحاد" العدوان، بشكل أكبر من الطلاب ذوي "المزاج الهادئ والطبيعي".

الأقران:التعرض لمشاغبة الأقران يرتبط بعوامل شخصية (أي خصائص وسلوك ضحايا المشاغبة) وعوامل بين شخصية (العلاقات الاجتماعية مع الزملاء) (**Line et al., 2001**).

الإعلام: وسائل الإعلام هي بمثابة الناقل الأساسي للثقافة، وكما أن لها مميزات فلها عيوب أيضا، حيث أكد 50 % من المعلمين أن من أسباب الشغب الطلابي تعود إلى الأفلام المثيرة التى تجعل من الشغب مادة أساسية لها(عبد الله شوقي، 1999، 56).

العزلة الاجتماعية Social isolation:

مفهوم العزلة الاجتماعية:

يعرف (عادل عبد الله، 2008، 5) العزلة الاجتماعية بأنها مدى ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين وابتعاد عنهم وتجنب لهم، وانخفاض معدل التواصل معهم، واضطراب علاقته بهم، وقلة عدد معارفه، وعدم وجود أصدقاء حقيقيين حميمين له، ومن ثم ضعف شبكة العلاقات التي ينتمي إليها, وترى (نانسي كمال صالح وآخرون ،2012، 504) العزلة الاجتماعية بأنها انخفاض الروابط الاجتماعية في حياة الفرد نتيجة لغياب العلاقات الاجتماعية الإيجابية لديه، وانفصاله عن المعايير والقيم السائدة في المجتمع ، فيشعر بعدم جدوى التواصل والاندماج مع الآخرين وينعكس ذلك على إحساسه بالأخر والمسئولية تجاهه ، فيميل إلي السلوك الانفرادي المنسحب من أي تفاعل اجتماعي, أما (طلعت أحمد حسن، 2015، 116) فيعرف العزلة الاجتماعية بأنها انعزال الفرد عن الآخرين وشعوره بالوحدة والابتعاد وعدم إقامة علاقات مع الآخرين، وضعف اتصاله بهم، وعجزه عن تفاعله معهم، مما ينتج عنه فشله في اجتذابهم إليه وعدم الحصول على العلاقات الاجتماعية المطلوبة.

أشكال وأنواع العزلة الاجتماعية:

يرى (محمد حسن غانم، 2007) أن للعزلة الاجتماعية تصنيفات متعددة ومنها:

- **عزلة نفسية عاطفية**: تنشأ جراء الافتقار إلى صلة حميمة وثيقة بشخص أخر، فالأفراد الذين قد انفصلوا عن أزواجهم بالوفاة أو علاقة طويلة، يعيشون هذا النوع من العزلة الاجتماعية.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- **عزلة نفسية مزمنة**: وتستمر لفترات طويلة تصل إلى حد السنين، ولا يشعر الفرد بأي نوع من أنواع الرضا فيما يتعلق بعلاقته الاجتماعية.
- **عزلة نفسية تحولية**: وفيها يتمتع الفرد بعلاقات اجتماعية طيبة فى الماضي القريب، ولكنه يشعر بالعزلة النفسية حديثا نتيجة لبعض الظروف المستجدة كالطلاق أو وفاة شخص مقرب.
- **وحدة اجتماعية:** وفيها يفتقر الفرد إلى شبكة العلاقات الاجتماعية فمثلا يفقد الفرد الأصدقاء والأشخاص الذين كان يرتبط بهم.

الاتجاهات النظرية المفسرة للعزلة الاجتماعية:

نظرية التحليل النفسي:

يري معظم القائمين بالتحليل النفسي أن الشعور بالعزلة والوحدة يمثل حالة من الكبت للخبرات المحبطة في اللاشعور، التي اكتسبت من خلال مرحلة الطفولة المبكرة، وأن الفرد يلجأ إلي العزلة في حالة فشله في الحصول على الدفء والعلاقات الحميمة مع الآخرين وإحباط حاجته الانتماء، وهو يري **Hojat** إلي أن يرسب في نفسه خبره الوحدة النفسية التي تعود إلي الظهور في مرحلتي الطفولة والمراهقة والرشد (عادل عبد الله، 2000، 191).

النظرية السلوكية:

وفي النظرية السلوكية فإن العزلة الاجتماعية ينظر لها بوصفها عادة متعلمة، ذلك أن الشخصية عبارة عن تنظيمات وأساليب متعلمة ثابتة نسبيا تميز الفرد عن غيره من الأفراد، وإن العزلة عبارة عن سلوك تشكل بفعل عدد متكرر من الارتباطات بين مجموعة الاستجابات المعززة لعدد من المتغيرات. (نقلا عن فوزية سعد ساعد، 2020، 341).

نظرية الذات:

وتذكر(إيمان الطائى، 2014) أن مفهوم جوهر الشخصية عند كارل روجرز، وينشأ سوء التوافق والاضطراب عندما لا تتفق الخبرة التى يمر بها مع ذاته بالإضافة إلى تعارضها مع المعايير الاجتماعية، لذلك فإن الفرد يلجأ الانسحاب والعزلة الاجتماعية لكى يتجنب هذه الخبرات

العوامل المؤثرة فى العزلة الاجتماعية:

كما أشار (محمود محمد الشامي، 2014) إلى أن أهم العوامل التى تؤدى إلى الشعور بالعزلة الاجتماعية تتمثل فيما يلى:

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

1. **العجز وافتقار القوة وفقدان السيطرة**: حيث يتولد لدى الإنسان شعور بالضعف في قدرته وإمكاناته، وعدم القدرة أو السيطرة على الأحداث، حيث لا يستطيع التفاعل أو التأثير في المواقف والأحداث الاجتماعية، التى يتعرض لها، أو في صنع القرارات ذات الصلة بحياته ومصيره.
2. **انعدام وفقدان المعنى للحياة:** ويحدث نتيجة عدم القدرة على إدراك معنى محدد للحياة، أو لعدم القدرة على تفسير الأحداث المحيطة به بشكل واضح وموضوعي، أو نتيجة الشعور بعدم جدوى الحياة وبأنها مملة، وروتينية، وخالية من المعنى، وهذا ما يدفعه للعيش فيها غير مبال.
3. **انعدام أو تفكك المعايير:** أي عدم تمسك الفرد بالمعايير والضوابط الاجتماعية، وشعوره إزاءها بالتناقض والسلبية، واللجوء إلى استخدام أساليب وطرق غير مشروعة لتحقيق الأهداف والرغبات.
4. **الشعور بفقدان القيمة الحقيقية:** ويتمثل في فقدان الإنسان الشعور بذاتيته وكيانه وإنسانيته عموما، وكذلك الشعور بفقدان القدرة على التغير، وبقيمة ما يقوم به من أعمال، مع الرغبة في ازدراء الآخرين.
5. **التمرد الاجتماعي:** يشير إلى شعور الفرد بالرفض والكراهية لكل ما يحيط به من جوانب وقيم اجتماعية وثقافية دون سبب محدد، مع الرغبة في تغيرها، والثورة عليها، ومعاناة الفرد الدائمة من ذلك، والمعاناة من أخطاء الآخرين، والضيق بكل ما يحيطه وما هو قائم حوله، بالإضافة إلى شعور الفرد بالرفض لنفسه ولمجتمعه.

يرى (**Lasgaard, et al., 2016**) أن هناك عدة عوامل تؤثر على العزلة الاجتماعية للفرد ومن هذه العوامل ما يلى:

- **عوامل ذاتية:** وتشمل بعض المشكلات النفسية والاجتماعية والسلوكية المؤثرة على الفرد مثل افتقاد الأمن والطمأنينة والشعور بالخجل، وضعف الثقة بالنفس، ومعاناة الفرد من بعض العيوب الخلقية أو الأمراض.
- **عوامل أسرية:** وتشمل أساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة.
- **جماعة الأقران**: وتشمل عدم تقبل جماعة الأقران للفرد مما يجعله يميل إلى العزلة من الأقران.

الدراسات السابقة والفروض

دراسة (Mehmt, et al., 2015)

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين مستوى العزلة والإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى طلاب المرحلة الثانوية وتكونت عينة الدراسة من (843) من طلاب المرحلة الثانوية تتراوح أعمارهم بين 11-

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

14 عاما وأظهرت النتائج ان هناك علاقة بين مستوى العزلة والألعاب الإلكترونية حيث ان قضاء الكثير من الوقت فى لعب الألعاب يمكن ان تسبب مشاكل نفسية.

دراسة (Ruri & Sharma, 2016)

هدفت الدراسة إلى فحص العلاقات بين إدمان الإنترنت والاكتئاب والوحدة والعزلة الاجتماعية، وقد تكونت عينة الدراسة من (100) طالب ثانوي في الفئة العمرية (16- 18) سنة (50 ذكور,50 إناث) تم تسجيلهم في المدرسة الثانوية في وحول جنوب دلهي، في الهند، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن أن إدمان الإنترنت مرتبط بشكل إيجابي بالاكتئاب والوحدة والعزلة الاجتماعية؛ ومع ذلك، ولم يلاحظ أي اختلاف بين الجنسين في هذه الدراسة المتعلقة بإدمان الإنترنت والاكتئاب والوحدة والعزلة الاجتماعية. وأن زيادة استخدام الإنترنت يؤدي إلى مشاكل نفسية مثل الاكتئاب والعزلة الاجتماعية والوحدة بين المراهقين وبالتالي، يوصى بأن يحد المراهقون من استخدام الإنترنت لمنع ظهور الأعراض النفسية.

دراسة (Agnes, et al, 2017)

هدفت الدراسة إلى معرفة دور كل من الاستخدام المفرط للإنترنت والوقت الذى يقضيه على مواقع التواصل الاجتماع واستخدام المواد المخدرة بسلوك المشاغبة والإيذاء عبر الإنترنت بلغت عينة الدراسة (6237) وتم تطبيق مقياس المشاغبة وإيذاء الذات عبر الإنترنت أظهرت النتائج أن المشاغبة كان مرتبطًا بإيذاء التسلط عبر الإنترنت. كما أشارت النتائج ان استخدام المواد المخدرة واستخدام الإنترنت المثير للمشاكل تنبأ بكل من المشاغبة والإيذاء عبر الإنترنت.

دراسة (Whitney, et al., 2018)

هدفت الدراسة إلى فحص الارتباط بين سلوك المشاغبة والعنف بين المراهقين، ومخاطر الانتحار بأنواع مختلفة من استخدام الوسائط (مثل استخدام التلفزيون والكمبيوتر / ألعاب الفيديو)، وعدد ساعات استخدام الوسائط الإجمالية في اليوم الدراسي, بلغت عينة الدراسة(15624) وتم تطبيق مقياس العنف والمشاغبة, أظهرت النتائج أن استخدام الوسائط مرتبطًا بتجارب المشاغبة ومخاطر الانتحار لكل من الطلاب الذكور والإناث, كما أظهرت استخدام محدود (ساعتان أو أقل) ومفرط (5 ساعات أو أكثر) لوسائل الإعلام كارتباطات مهمة لخطر الانتحار وإيذاء البلطجة، مع الاستخدام المحدود للوسائط المرتبط بانخفاض المخاطر والاستخدام المفرط للوسائط مع زيادة المخاطر.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

دراسة (yagoub & Maha, 2020)

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الاستخدام الإجباري للهواتف الذكية والترابط الاجتماعي بين المستخدمين، وتقييم العزلة الاجتماعية والدعم الاجتماعي بين المستخدمين المدمنين. تم اختيار(1431) شابا كويتيا تتراوح أعمارهم بين(17 و 26) عاما. تم تطبيق المقاييس: مقياس العزلة الاجتماعية، ومقياس الدعم الاجتماعي، ومقياس إدمان الهواتف الذكية، ومقياس الأعراض الصحية, وأظهرت النتائج أن تؤثر التكنولوجيا بشكل كبير على سلوك الشباب, حيث أن المستوى المنخفض من العزلة الاجتماعية لديه متوسط أعلى لإدمان الهواتف الذكية والأعراض العامة والنفسية، والمستوى المرتفع للدعم الاجتماعي له متوسط أقل في الأعراض الصحية والنفسية العامة المتعلقة بإساءة استخدام الهاتف الذكي وكلما زادت العزلة الاجتماعية، زاد إدمان الهواتف الذكية؛ الصحة العامة والأعراض الجسدية والنفسية. كما أنه كلما ارتفع متوسط الدعم الاجتماعي الحقيقي، قلت الأعراض الصحية والجسدية والنفسية بشكل عام، وأيضا ارتبط إدمان الهواتف الذكية والدعم الاجتماعي والأعراض النفسية والجسدية ودرجة المشاركة في المجموعات الاجتماعية بشكل كبير ويمكن التنبؤ بها بمستوى العزلة الاجتماعية.

دراسة (Ozge & Mostafa, 2021)

هدفت الدراسة إلى فحص العلاقة بين الاستخدام المفرط للإنترنت والإرهاق المدرسي والمراقبة الأبوية وتأثيراتها التنبؤية في تنمر الأقران والمشاغبة بين المراهقين الأتراك. وتكونت مجموعة الدراسة من (362 طالبًا (108 إناث، 254 ذكرًا، تتراوح أعمارهم بين 15 و 18 عامًا) وتم استخدام "مقياس إدمان الإنترنت" و "مقياس الإرهاق المدرسي" و "مقياس مراقبة الوالدين" و "مقياس التنمر / المشاغبة بين الأقران" كأدوات لجمع البيانات, أظهرت النتائج إلى أن التنمر والمشاغبة تم التنبؤ بهما من خلال عوامل استخدام الإنترنت المفرط، والإرهاق المدرسي، والمراقبة الأبوية, وتوجد علاقة إيجابية بين مشكلة استخدام الإنترنت المفرط والإرهاق المدرسي .

فروض الدراسة:

1. توجد علاقة ارتباطية دالة موجبة بين متغيرات الدراسة: الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وسلوك المشاغبة والعزلة الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية.
2. توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات المشاغبة بين الجنسين مفرطي استخدام الألعاب الإلكترونية من طلاب المرحلة الثانوية فى اتجاه الطلاب.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

3. توجد فروق دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بين الجنسين من طلاب المرحلة الثانوية فى اتجاه الطلاب.
4. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات العزلة الاجتماعية بين الجنسين من طلاب المرحلة الثانوية فى اتجاه الطالبات.
5. يوجد تأثير لمعدل استخدام الألعاب الإلكترونية (الإفراط- عدم الإفراط) على متغيرات الدراسة: المشاغبة, العزلة الاجتماعية.

نتائج الدراسة وتفسيرها ومناقشتها

الفرض الأول: ينص الفرض الأول على أنه: **" توجد علاقة ارتباطيه دالة إحصائيًا بين درجات طلاب المرحلة الثانوية في الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية ودرجاتهم في بعض المتغيرات النفسية ".** وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب دلالة الارتباط بين الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده: (المجال الصحي والجسمي، المجال السلوكي والاجتماعي، المجال النفسي) وبعض المتغيرات النفسية (المشاغبة- العزلة الاجتماعية) لدى طلاب المرحلة الثانوية، وتمَّ التوصل لمصفوفة معاملات الارتباط كما في جدول (1).

جدول (1) قيم معامل الارتباط بيرسون لدلالة العلاقة الارتباطية بين مقياس الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية وأبعاده وبعض المتغيرات النفسية لدى عينة الدراسة (ن=100)

المتغيرات النفسية / الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية	الدرجة الكلية للمشاغبة	الدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية
المجال الصحي والجسمي	,344 **	,109 -
المجال السلوكي والاجتماعي	,393 **	,093 -
المجال النفسي	,416 **	,132 *-
الدرجة الكلية الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية	,469 **	,018 -

**دالة عند مستوي (0,01) *دالة عند مستوي (0,05)

يتضح من الجدول (1): **بالنسبة للارتباط بين الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) والدرجة الكلية للمشاغبة:**

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- وجود علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين بعد المجال الصحي والجسمي للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للمشاغبة لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (344, **).
- وجود علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين بعد المجال السلوكي والاجتماعي للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للمشاغبة لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (393, **).
- وجود علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين بعد المجال النفسي للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية الدرجة والكلية للمشاغبة لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (416, **).
- وجود علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين الدرجة الكلية للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للمشاغبة لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (469, **).

كشفت نتائج الفرض الأول عن وجود علاقة ارتباطية بين الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية والمشاغبة فى كل من المجال الصحي والجسمي, والمجال السلوكي والاجتماعي, والمجال النفسي, ويؤكد ذلك مدى تأثير الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها الصحي والجسمي والسلوكي والنفسي وهذا ما أشارت إليه دراسة (**zaheer & Mark, 2009**), دراسة (**Erin, et al., 2011**), دراسة مريم قويدار (2012), دراسة فرحان عبد العزيز الدرعان (2016), دراسة بسنت محمد حسن السمرة (2018), دراسة (**Raaj & Rashed, 2020**).

- **بالنسبة للارتباط بين الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية:**

- عدم وجود علاقة ارتباط بين بعد المجال الصحي والجسمي للإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (**109, 0**).
- عدم جود علاقة ارتباط بين بعد المجال السلوكي والاجتماعي للإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (093, 0).

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) بين بعد المجال النفسي للإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (132, *).
- عدم وجود علاقة ارتباط بين الدرجة الكلية للإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة، حيث بلغت قيمة الارتباط (0,018), كشفت نتائج هذا الفرض عن عدم وجود ارتباط بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية) والدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية وتعزى هذا النتيجة إلى أن أن المراهق فى تلك المرحلة يميل أكثر لممارسة التمرد والمشاغبة. حيث يعتبر التمرد والمشاغبة من مظاهر النمو فى مرحلة المراهقة.

الفرض الثانى: ينص الفرض الثاني على أنه **" توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية على مقياس المشاغبة تبعًا للنوع (ذكور- إناث) لصالح الطلاب الذكور".** وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) **T–Test** لحساب دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) للتعرف على الفروق بين متوسطي درجاتهم في مقياس المشاغبة كما في جدول (2).

جدول (2) دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) في مقياس المشاغبة

مقياس المشاغبة	الذكور (ن=124)		الإناث (ن=126)		قيمة "ت"	الدلالة
	المتوسط	الانحراف(ع)	المتوسط	الانحراف(ع)		
الدرجة الكلية	113.1	21.5	97.9	31.8	4.4	0 ,1

يتضح من الجدول (2):

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على الدرجة الكلية للمشاغبة لصالح الذكور الأعلى في المتوسط الحسابي, هذا وقد أكدت الكثير من الدراسات كدراسة تحية محمد عبدالعال وآخرون (2015), دراسة (**Mucherah, et al., 2018**), دراسة **(Whitney,et al.,2018)** بأن المشاغبة سلوك متكرر يحدث بصورة دائمة ومتكررة من شخص تجاه آخر بهدف إخضاعه والسيطرة عليه أو تفريغه من محتواه بصورة يشعر فيها المشاغب بنوع من الارتياح والرضا والتلذذ بإيقاع الأذى بالضحية نظراً لاتجاهاته الإيجابية تجاه العنف، أو الإيذاء, وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على الدرجة الكلية للمشاغبة لصالح الذكو. ويدل ذلك على أن

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

الذكور فى مرحلة المراهقة يميلون أكثر من الإناث لممارسة المشاغبة وهذا ما أشارت إليه دراسة دراسة محمد شعبان أحمد(2011), دراسة على سليمان الصوالحة ويسرى راشد العويمر وعلى مصطفى العليمات (2016), دراسة فرحان عبد العزيز الدرعان (2016).

الفرض الثالث: ينص الفرض الثالث على أنه **" توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية على مقياس الافراط في استخدام الالعاب الإلكترونية تبعًا للنوع (ذكور- إناث) لصالح الطلاب الذكور"** وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) **T–Test** لحساب دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) للتعرف على الفروق بين متوسطي درجاتهم في مقياس استخدام الالعاب الإلكترونية كما في جدول (3).

جدول (3) دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) في مقياس استخدام الالعاب الإلكترونية

مقياس استخدام الالعاب الإلكترونية	الذكور (ن=124)		الإناث (ن=126)		قيمة "ت"	الدلالة
	المتوسط	الانحراف(ع)	المتوسط	الانحراف(ع)		
المجال الصحي والجسمي	23	4.3	20.7	5.2	3.7	0.01
المجال السلوكي والاجتماعي	34.5	6.7	28.3	8.5	6.4	0.01
المجال النفسي	33.5	5.7	27.8	7.8	6.5	0.01
الدرجة الكلية	91.1	12.5	76.8	18.2	7.2	0.01

يتضح من الجدول (3):

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد المجال الصحي والجسمي لصالح الذكور الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد المجال السلوكي والاجتماعي لصالح الذكور الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد المجال النفسي لصالح الذكور الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على الدرجة الكلية لاستخدام الالعاب الإلكترونية لصالح الذكور الأعلى في المتوسط الحسابي, وكشفت نتائج الدراسة الحالية عن وجود فروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

والإناث) في الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية على أبعاد المجال الصحي والجسمي, المجال السلوكي والاجتماعي, المجال النفسي لصالح الذكور وهذا ما أشارت إليه دراسة فرحان عبد العزيز الدرعان (2016), دراسة على سليمان الصوالحة ويسرى راشد العويمر وعلى مصطفى العليمات (2016), دراسة **(Hogan, et al., 2017)**, دراسة بسنت محمد حسن السمرة (2018) .

الفرض الخامس: ينص الفرض الخامس على أنه **" توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية على مقياس العزلة الاجتماعية تبعًا للنوع (ذكور- إناث) لصالح الطلاب الذكور ".** وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار (ت) **T–Test** لحساب دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) للتعرف على الفروق بين متوسطي درجاتهم في مقياس العزلة الاجتماعية كما في جدول (4).

جدول (4) دلالة الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) في مقياس العزلة الاجتماعية

مقياس العزلة الاجتماعية	الذكور (ن=124)		الإناث (ن=126)		قيمة "ت"	الدلالة
	المتوسط	الانحراف(ع)	المتوسط	الانحراف(ع)		
ضعف الثقة بالنفس	19.3	5.7	22.1	4.1	4.5	0.01
سوء التواصل والاحتواء الأسري	18.9	5.5	21.6	4.5	4.3	0.01
نقص القدرة على التفاعل مع الاخرين	18.5	4.8	21.4	3.9	5.2	0.01
ضعف المهارات الانفعالية والاجتماعية	19	4.4	21.8	4.5	5.1	0.01
الانسحاب والاحجام	18.9	5.4	23.2	4.3	6.9	0.01
الدرجة الكلية	94.6	20.3	110.3	15.5	6.8	0.01

يتضح من الجدول (4):

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد ضعف الثقة بالنفس لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد سوء التواصل والاحتواء الأسري لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد نقص القدرة على التفاعل مع الاخرين لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد ضعف المهارات الانفعالية والاجتماعية لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على بعد الانسحاب والاحجام. لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) بين متوسط درجات طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) على الدرجة الكلية العزلة الاجتماعية لصالح الإناث الأعلى في المتوسط الحسابي.

كشفت النتائج عن الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية (الذكور والإناث) في مقياس العزلة الاجتماعية لصالح الإناث ويؤكد ذلك أن الإناث أكثر ميلا للعزلة الاجتماعية وهذا ما أشارت إليه دراسة استبرق داود سالم(2015), ودراسة (**Werneck, et al., 2019**).

الفرض السادس: ينص الفرض الرابع على أنه " **يمكن التنبؤ إحصائيًا بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية لدى طلاب الثانوية العامة من خلال درجاتهم على مقاييس والعزلة الاجتماعية والمشاغبة ". وللتحقق** من صحة هذا الفرض، قامت الباحثة باستخدام تحليل الانحدار المتعدد باستخدام طريقة **Stepwise** وفيها يتم استبعاد جميع المتغيرات التي لم تتبأ ويتم الإبقاء على المتغيرات المنبئة فقط وكانت النتائج كما في جدول (5).

جدول (5) نتائج تحليل الانحدار المتعدد لدرجات طلاب الثانوية العامة للتنبؤ بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية من خلال مقاييس العزلة الاجتماعية والمشاغبة

المتغير التابع	المتغيرات المستقلة المتنبئة (المفسرة)	معامل الارتباط R	معامل التحديد R2	قيمة ف	دلالة ف	معامل بيتا B	قيمة ت	الدلالة
الدرجة الكلية بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية	المشاغبة	, 551	, 303	70.07	0 ,01	,369	6.5	0.01
						,305	5,4	0.01

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

يتضح من الجدول (5):

- وجود تأثير إيجابي دال إحصائيًا (عند مستوى 01,0) للدرجة الكلية للمشاغبة على درجات طلاب الثانوية العامة في الدرجة الكلية بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية.
- عدم وجود تأثير إيجابي دال إحصائيًا للدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية على درجات طلاب الثانوية العامة في الدرجة الكلية بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية.

كشفت النتائج عن وجود تأثير إيجابي للدرجة الكلية للمشاغبة على درجات طلاب الثانوية العامة في الدرجة الكلية بالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية, مما يؤكد تأثير الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين مما يؤدى إلى ظهور اضطرابات سلوكية كالمشاغبة حيث يعتبر تلك السلوكيات من السلوكيات المصاحبة لفترة المراهقة حيث تتصف مرحلة النمو فى فترة المراهقة بالتمرد والمشاغبة, وقد أشارت العديد من الدراسات السابقة أمثال دراسة (**Wolke , 2001**) ، ودراسة (**Janna et al., 2003**)، ودراسة (**Faye, 2003**) إلى أن ضحايا مشاغبة الأقران فى المدرسة يخبرون مشكلات نفسية وجسمية تعوق تكيفهم ونموهم الانفعالي والاجتماعي والأكاديمي، وقد تستمر هذه المشكلات لمدى طويل.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
تصدر عن
وحدة النشر العلمي
كلية التربية
جامعة طنطا

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

المراجع:

1. استبرق داود سالم(2015). الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الاطفال. **مجلة البحوث التربوية والنفسية**,47, 364-390.
2. إيمان الطائي (2014) . **دراسات في سيكولوجية العزلة الوجدانية** . دار الجنان, عمان.
3. إيمان سيد محمد(2019).العلاقة بين تعرض المراهقين للالعاب الالكترونية وسلوكهم الاتصالى:في إطارتطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث.**رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية الاداب جامعه عين شمس.
4. بسنت محمد حسن السمرة (2018). أثر الافراط فى استخدام الالعاب الالكترونية على بعض السمات النفسية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية الرياضيين وغير الرياضيين. **مجلة اسيوط للعلوم وفنون التربية الرياضية** ,47,(3), 213-239.
5. تحية محمد عبدالعال، وأمانى عبدالعظيم نصر، وإيمان شريف قائد، وأمنية إبراهيم الشناوى (2015). سلوك المشاغبة وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية وسلوك المعلمات لدى طالبات المدارس(المتوسطه, والثانويه) بمحافظة الطائف. **مجلة كلية الأداب، جامعة بنها،39**(2)،559-644.
6. تريزة ناجح عدلى(2016).المتغيرات الاجتماعية والاقتصادية المرتبطة بظهور اشكال السلوك غير السوى بيئيا لاطفال التعليم الاساسى.**رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية الاداب جامعة عين شمس.
7. حيدر محمد الكعبى(2017).**الألعاب التربوية وأثرها الفكرى والثقافى**, المركز الاسلامى للدراسات الاستراتيجية, سلسلة الاختراق الثقافى.
8. خالد صلاح حنفى(2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة. دراسة تحليلية. **مجلة الطفولة والتنمية**, (32),21_54.
9. سامية عباس القطان، هشام عبد الرحمن الخولى، أميمة عبد العزيز محمد سالم (2020). فعالية برنامج إرشادي في تعديل سلوك المشاغبة لدى عينة من الأطفال. مجلة كلية التربية – جامعة بنها, 31، (221)، 629 – 656.
10. سوزان عبدالله محمد(2012). العزلة الإجتماعية لدى أطفال الرياض. **مجلة كلية التربية للبنات جامعة بغداد**, 23,(4), 1158- 1170.
11. شنودة نجيب حبيب سويرس(2020). سلوك المشاغبة لدى الأبناء. **المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة**, جامعة المنصورة, 3,(6), 243- 267.

مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة
وحدة النشر العلمي
كلية التربية – جامعة طنطا
Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

12.طلعت أحمد حسن على (2015) . فعالية برنامج إرشادى أسرى للحد من ضغوط الوالدين وتخفيف العزلة الاجتماعية لدى أطفالهم المعاقين عقليا. **مجلة كلية التربية جامعة اسيوط**، 31, (1)، 107 – 157.

13.عادل عبد الله محمد (2000). بعض الخصائص النفسية المرتبطة بالعزلة الاجتماعية لدى الشباب الجامعي، عادل عبد الله محمد (محرر): دراسات الصحة النفسية. الهوية الاغتراب الاضطرابات النفسية، دار الرشاد, القاهرة.

14.عادل عبدالله محمد (2008). **مقياس العزلة الإجتماعية**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

15.عبد الله شوقي (1999). ظاهرة الشغب في مدارس التعليم العام، دراسة تحليلية للعوامل والأسباب . **مجلة كلية التربية, جامعة بنها**, 38، (10) ، 2.

16.فاطمه الزهراء محمود نعمان (2019). استخدام المراهقين للهواتف الذكية وعلاقاتها بالعزلة الاجتماعية لديهم.**رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية الدراسات العليا للطفولة جامعه عين شمس.

17.فرحان عبد العزيز الدرعات (2016). الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقتة بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. **رسالة ماجيستير غير منشورة** ,كلية التربية ,جامعة اليرموك.

18.كنزة فيلالى (2016). الادمان على الانترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى المراهق. **رسالة ماجستيرغير منشورة**، كلية العلوم الاجتماعية والنفسية جامعة العربى بن مهيدى(ام البواقى).

19.محمد احمد صوالحة(2014). **علم نفس اللعب ط 6**. دار المسيرة, عمان, الاردن.

20.محمد حسن غانم (2007). **دراسات في الشخصية والصحة النفسية**. الجزء الأول، القاهرة: دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع.

21.محمد شعبان احمد(2011).الاليكسيثميا في علاقتها بسلوك المشاغبة لدى عينة من مراحل تعليمية مختلفة. **رسالة ماجستيرغير منشورة**، كلية التربية جامعه الفيوم.

22.محمد عبدالتواب معوض أبوالنور, محمد شعبان أحمد محمد(2012). مقياس سلوك المشاغبة للمراهقين كراسة التعليمات. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

23.محمود محمد الشامي (2014). مظاهر الاغتراب الاجتماعى لدى الشباب الجامعى الفلسطينى: دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة الأقصى خان يونس. **مجلة جامعة الأقصى، سلسلة العلوم الإنسانية،** 18 ,(2)، 35 – 74.

24.مرح مؤيد حسن(2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية فى مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. **إضاءات موصلية**.75, 1 _ 14.

25.مريم قويدار(2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. **رسالة ماجستير غير منشورة,** كلية العلوم السياسية والإعلام, الجزائر.

26.مضحى ساير العنزى (2016). فاعلية استراتيجيات التنظيم الذاتي للتعلم في خفض سلوك المشاغبة لدى مجموعة من الأطفال الذكور في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. **مجلة كلية التربية جامعة طنطا،** 63 ،(3) ، 365- 406.

27.مها حسنى الشحرورى(2008). **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها**. دار المسيرة, عمان.

28.نانسى كمال صالح(2012). **مقياس العزلة الاجتماعية**، ط2، مجلة الارشاد النفسى،33,(1)، 51-73.

29.نانسي كمال صالح، إبراهيم ذكى على قشقوش، سميرة محمد إبراهيم شند (2012). مقياس العزلة الاجتماعية. **مجلة الارشاد النفسي – جامعة عين شمس**، 33 ، 499-529.

30.ناهد عادل محمود(2020).أثر ممارسة الألعاب الألكترونية الترويحية على الذكاء الوجدانى لدى طلاب المرحلة الثانويه بمحافظة الدقهلية.**رسالة ماجستير غيرمنشورة**، كلية التربية جامعة المنصورة.

31.نبيل عبدالهادى(2004). **سيكولوجية اللعب واثرها فى تعلم الاطفال**. دار وائل للنشر والتوزيع, عمان.

32.نسرين محمد اسماعيل(2018). الدلالات في الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتاثيراتهاعلى المراهقين.**رسالة ماجستيرغير منشورة**، كلية التربية النوعيه جامعة المنيا.

33.نعيم محمد ناجى السيد(2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. **مجلة كلية التربية جامعة المنصورة,** 116, 1157-1196.

34.Afifi, R., El Asmar, K., Bteddini, D., Assi, M., Yassin, N. &Ghandour, L. (2020). Bullying Victimization and Use of Substances in High School: Does

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

Religiosity Moderate the Association?. Journal of Religion and Health, 59(1), 334-350.

35. Agnes,Z,Gabor,O,Orost,O,Robert,U,Adrionn,U,Eva,j.(2017). Psychoactive Substance Use and Problematic Internet Use as Predictors of Bullying and Cyberbullying Victimization,Internation journal Health and Addictition,16,466-478.
36. Erin,C,Tamara,L,Adam,W,Erin,W,Amy,M&Shanno,T(2011). Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior,Ment Health nurs,30,10,638-649
37. Esposito, L.E. (2007). The role of empathy, Anger management and normative beliefs about aggression in bullying among urban, African - American, Middle school children. ADissertation of Doctor of Philosophy, University of Virginia Commonwealth.
38. Falbe, J., Willett, W., Rosner, B., Gortmaker, S., Sonneville, K. &Field, A. (2014). Longitudinal relations of television, electronic games, and digital versatile discs with changes in diet in adolescents. The American Journal of Clinical Nutrition, 100, (4), 1173-1181.
39. Faye, M. (2003). Peer victimization, the case for Social work intervention families in society. The Journal of Contemporary human services, 84, (4) , 513 – 522.
40. Fegenbush, B.,M. (2010). Comprehensive Anti-Bullying programs and policies : using student perceptions to Explore the relationships Between school-Based proactive and Reactive measures and acts of Bullying on lousing High school composes . A Dissertation of Doctor of Education, University of Louisiana at Lafayette.

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

41. Frey,K., Mirim, K., Snell, J., Van, S., Leihua, M., Elizabet, P. & Broderick, C. (2004). Reducing playground bullying and supporting beliefs : An experimental trial of the steps to respect program. Journal of developmental psychology , 41, (3) , 479-490.
42. Fuller, S.N, (2006). The effects of a school counseling bullying curriculum on bully behavior in an urban K- 5 elementary school. A Dissertation of Doctor of Philosophy, University of Nebraska.
43. Ganiron, T., Fajardo, p., Baniago, p. & Barcelona, M. (2017). Evaluating the Factors Affecting High School Student Rebellion. The Scientific World Journal, 80,(1), 156-178.
44. Garbarino , J. & Delara, E. (2002). And words can hurt forever : How to protect adolescents from bullying , harassment , and emotional violence . New York : free.
45. Hogan,H,Jung,H,JI,L,&Jae,L. (2017). Differences by Sex in Association of Mental Health With Video Gaming or Other Nonacademic Computer Use Among US Adolescents,Preventing chronic disease,14.
46. Hughes, G. (2005). The relationship between bullying and Achievement: A study of related school and family factors. A Dissertation of Master of Science, university of Calgary.
47. James, M., Marry,M.& Carolyn,B. (2004). Childhood bullying: Implication for physicians. American family physician, 1 , (9) , 1723 – 1728.
48. Janna , J., Sandra , G. & Mark, A. (2003). Bullying among young adolescents: The strong , the weak , and the troubled , PEDIATRICS , 112, (6), 1231 – 1237.

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

49. Lasgaard, M., Armour, C., Bramsen, R., & Goossens, L. (2016) . Major Life Events as Predictors of Loneliness in Adolescence . Journal of Child & Family Studies, 25 , 631 – 637.
50. Line,N., Rejean, T., Francine, L. & Philippe , R.(2001) . Victimization : anewly recognized outcome of prematurity . Developmental Medicine & Child Neurology, 16, 508 – 513 .
51. Liu, D., Li, X., and Santhanam, R. 2013. "Digital Games and Beyond: What Happens when Players Compete?," Psychology, Computer Science, 37(1), 111-124.
52. Macharia, J. (2016). The Influence of Male Adolescent Rebellion on Academic Performance in Public Secondary Schools, Kenya. American Journal of Education and Practice, 1, 34-48.
53. Mahlerwein, R. (2010). Characteristics: of those who bully and those bullied in three Arizona urban middle schools. A Dissertation of Doctor of Education, University of Northern Arizona.
54. Mehmet,F,Ferdun,O,&Cigdem,E. (2015). The Relationship between Loneliness and Game Preferences of Secondary School Students,Research Gate,5,7.
55. Mucherah, W., Finch, H., White, T. &Thomas, K. (2018). The relationship of school climate, teacher defending and friends on students' perceptions of bullying in high school. Journal of Adolescence, 62,(1), 128-139.
56. Ozge,C,Mostafa,C.(2021). Bullying and victimization among Turkish adolescents: the predictive role of problematic internet use, school burnout and parental monitoring,Education and information Technologies,springer,176.
57. Peyton –Brown, C. (2010). Bullying and Gender : The social /Emotional , psychological, and physical effects on middle school Students in south

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

Mississippi. A Dissertation of Doctor of philosophy, University of southern Mississippi.

58. Raaj,k&Rashed,K. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children,Scientific Reports,10. 38.

59. Ruri, A & Sharma, R. (2016). Internet Usage, Depression, Social Isolation and Loneliness Amongst Adolescents. Indian Journal of Health and Wellbeing, 7(10), 996-1003.

60. Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

61. Smith, C. A. (2004). Raising courageous kids bullying facts. extension specialist in kansas state university research and extension. WWW.K su. edu/ parent/ programs courage/ bully facts.

62. Smith, P.& Brian, P. (2000) . Bullying in schools : lessons from two decades of research : Aggress behavior . 26, 1 – 9 .

63. Werneck, A., Collings, P., Barboza, L., Stubbs, B. & Silva, D. (2019). Associations of sedentary behaviors and physical activity with social isolation in 100,839 school students: The Brazilian Scholar Health Survey. General Hospital Psychiatry, 59,(1), 7-13.

64. Whitney,L,Kathleen,C,Heather, B.(2018). Association Among Television and Computer/Video Game Use, Victimization, and Suicide Risk Among U.S. High School Students,Journal of interpersonal Violences,36,5-6.

65. Wolke, D., Woods , S.,Stanford,K. & Schulz, H.(2001). Bullying and victimization of primary school factors , Br-Journal psychol , 92 , 673-696.

Official URL: - https://jasps.journals.ekb.eg/ Print ISSN: - 2974-346X Online ISSN: - 2974-3478

66. Wong, J., S. (2009). "No bullies Allowed" understanding peer victimization, the impacts on delinquency , and the effectiveness of prevention programs. A Dissertation of Doctor of Public Policy Analyses.
67. Yagoub,Y&Maha,M(2020). Social isolation, social support and their relationship with smartphone addiction, Information Communication& Society,24,4.
68. Zaheer,H,&Mark,G. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study,International journal of mental health and addiction,7,563.

.