Zagazig J. Agric. Res., Vol. 46 No. (2) 2019 559-579

Agricultural Economics and Social Science

http:/www.journals.zu.edu.eg/journalDisplay.aspx?Journalld=1&queryType=Master

أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين (دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس احدي قري محافظة دمياط)

هدى مصطفى عبدالعال*

قسم الإرشاد الزراعي والمجتمع الريفي- كلية الزراعة- جامعة دمياط - مصر

Received: 25/03/2019 ; Accepted: 08/04/2019

الملخص: تستهدف هذه الدراسة التعرف على مدى ارتباط إدمان الألعاب الالكترونية ببعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين أفراد العينة البحثية وكذلك التعرف على الفروق بين الذكور والاناث وفقا لمدى انتشار الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين أفراد العينة البحثية، ولتحقيق أهداف هذه الدراسة تم اختيار عينة عمدية بلغ حجمها 47 طالب من متمرسي الألعاب الالكترونية (27 طالب، 20 طالبة) بمرحلتي الاعدادية والثانوية بإحدى قري محافظة دمياط، وقد اعتمدت الدراسة فى جمع بياناتها الميدانية على أسلوب الاستبيان بالمقابلة الشخصية مع هؤلاء الطلاب، واستخدم لتحليل بيانات هذه الدراسة عدة أدوات إحصائية وهى التكرارات والنسبة المئوية، المتوسط الحسابي المرجح، معامل ارتباط سبيرمان واختبارt، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج أهمها: وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة وكل من درجة إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، والعنف لدي المراهقين، وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الوقت المستغرق فى اللعب وكل من إدمان الألعاب الالكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين، وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجة إدمان الألعاب الالكترونية وبعض الأمراض الاجتماعية للمراهقين المتمثلة فى الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف، وجود فروق جوهرية بين كل من الطلاب الذكور والإناث فيما يتعلق بالاكتئاب النفسي، وتوصلت الى أهم التوصيات منها: توعية الأسرة وتعزيز دورها الرقابي على الأبناء وعدم تركهم لساعات طوال أمام شاشة الأجهزة الالكترونية وألعاب الفيديو، وضرورة متابعتهم إثناء استخدامهم المواقع الالكترونية واللعب داخل عالمها الافتراضي.

الكلمات الاسترشادية: الألعاب الالكترونية، العزلة الاجتماعية، الاكتئاب النفسي، المراهقين الريفيين، محافظة دمياط.

المقدمة والمشكلة البحثية

تعد الألعاب الالكترونية الوسيلة الأكثر شيوعا بين الأطفال والمراهقين لتمضية أوقات الفراغ باحثين عن الترفيه والتسلية، وقد يكون استخدامها باعتدال من أهم آليات تنمية قدرات ومهارات المراهقين وتوسيع مداركهم وتزويدهم بالمعارف اللازمة لبناء شخصياتهم، إلا أن هذه الفوائد تتوقف على الاعتدال والتوازن بين المجال الافتراضي لهذه الألعاب ومعايشة الواقع والتأقلم مع المحيط وتوفير سياق اجتماعي يتضمن فرصاً للتمكين وإتاحة قنوات لاستيعاب المراهقين ودمجهم في المجتمع من خلال الحوار القائم على تقبل الآراء المختلفة، وتعزيز القيم الروحية والاخلاقية لدى المراهقين

ولقد حذرت وحدة الجرائم الإلكترونية في إدارة البحث الجنائي (2017) الأهالي وأولياء الأمور من ألعاب خطرة وبأسماء متعددة بدأت بالانتشار على الشبكة العنكبوتية والهواتف الذكية تستهدف الأطفال والمراهقين وتستدرجهم نحو إيذاء أنفسهم أو الانتحار. وشددت الوحدة على أن هذه الألعاب بدأت تطفو على السطح في الآونة الأخيرة حيث اتخذ منها وسيلة للإيقاع بالأطفال والمراهقين واستدراجهم واختراق خصوصيتهم وحتى خصوصية عائلاتهم مستغلين بذلك غياب وعي الأهالي وعدم مراقبة أطفالهم لاستخدام التكنولوجيا الحديثة. هذه الألعاب تستند بالأساس على انعدام الحس الإدراكي والوعي لدى الفئة المستهدفة من اللعبة وهم فئة الأطفال والمراهقين، وخلق روح التحدي لديهم من خلال استغلال حبهم لإثبات ذاتهم مع أقرانهم وزملائهم (**وحدة مكافحة الجرائم الإلكترونية، 2017**).

فهذه الألعاب بدت تنافس دور الأسرة والمجتمع في التنشئة الاجتماعية للأفراد في عصر العولمة وما يشهده العالم من تطورات مذهلة في الفضاءات الإلكترونية. فاصبح المراهق يتعامل مع أنماط لا حصر لها من الألعاب الإلكترونية التي لا تعكس ثقافته ولكنها نتاج لثقافة أخرى من مجتمع آخر يختلف من حيث السياق والظروف والثقافة، مما جعل شريحة هامة من أفراد المجتمع تقدس قيمًا مضادة لثقافتنا وهويتنا وإن لم تكن مدمرة لها.

* **Corresponding author: Tel. :** +201010532252
E-mail address: hodamostafa159@gmail.com

مشكلة الدراسة

أحدثت طفرة انتشار استخدام شبكة الانترنت بصفة عامة والألعاب الالكترونية بصفة خاصة في الآونة الأخيرة تحولات غير مسبوقة في البنية المعرفية والإدراكية والخصائص الشخصية والنفسية للمراهقين في مختلف المجتمعات، إذ إن هذه الألعاب - على الرغم من فوائدها الكثيرة ــ فقد أحدثت تغيرات هيكلية في عملية التنشئة الاجتماعية للأجيال الصاعدة على مستوى العالم، فأصبحت قضية إدمان تكنولوجيا الألعاب الالكترونية المختلفة من أهم القضايا الوبائية التي غزت عقول وعواطف وخيال وسلوك بعض المراهقين ناشرة أذواقا وقيما وعادات شاذة، بالإضافة الى انتشار وتنوع الاجهزة الالكترونية مثل: التابليت والموبيل.. إلى غير ذلك، واحتوائهم على العديد من الألعاب الالكترونية المختلفة وأصبحت في متناول فئة الأطفال والمراهقين الذين يقضون ساعات طويلة أمام شاشات الأجهزة الالكترونية يعيشون في عالمهم الافتراضي ويتفاعلون معها تفاعلا غير عادي لدرجة قد تهدد اتجاهاتهم السلوكية والاجتماعية والنفسية والانفعالية والفكرية. لذا تسعى هذه الدراسة للتعرف على أبعاد تلك التحولات النفسية والاجتماعية لإدمان الألعاب الكترونية، وتأثيرها على جيل المراهقين.

الأهداف البحثية

تهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

1- التعرف على مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة البحثية، وإدمانهم لها.

2- التعرف على أثر إدمان الألعاب الالكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين.

3- التعرف على علاقة الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين ببعض الخصائص الاجتماعية والشخصية للمبحوثين.

4- التعرف على الفروق بين الذكور والاناث وفقا لدرجة انتشار الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين.

الإطار المرجعي والدراسات السابقة

تعتبر مرحلة المراهقة أهم مرحلة في المراحل العمرية للفرد لكونها تمثل بوابة الرشد ونهاية مرحلة الطفولة اذ تشمل الأطفال الذين يتراوح أعمارهم من (12-18سنة)، فالفرد في هذه المرحلة يمر بعدة تغييرات عميقة في حياته تتمثل في النمو الجسمي المتسارع والتقلب الشديد في المزاج والانفعالات والتناقض الوجداني والتردد نتيجة نقص الثقة في النفس، وصعوبة تأقلمه مع محيطه الخارجي مما يؤدي في كثير من الأحيان الى انتهاج واتباع طرق وأساليب غير سوية في تفاعله مع مجتمعه تتمثل في التعصب والتمرد والسخرية والعدوانية، والى ذلك من السلوكيات العنيفة التى تعزى إلى أسباب وعوامل منها النفسية والاجتماعية وحتى البيولوجية، بالإضافة الى عوامل ثقافية وتربوية جديدة تساير التطور التكنولوجي الكبير في الحاسوب والانترنت، فأصبح المراهق في عصرنا الحالي يمضي وقتنا أطول في استعمال الأجهزة الالكترونية مثل الهاتف المحمول واللوحات الالكترونية التى تحوي العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الالكترونية التي تعددت وتنوعت وزاد انتشارها (**سلامي، 2015**).

وتهيء هذه الألعاب الأطفال والمراهقين للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة سواء الحاضر أو المستقبل، كما انها تجعل اللاعب مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على أثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل والمراهق من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية (**سلامة، 2006**)، فهذه الألعاب تحسن براعة اللاعب وثقافته الحاسوبية ومهاراته التكنولوجية وتزوده بالخبرات الافتراضية والاكثر واقعية الى جانب أنها تؤدي الى حدوث التعلم العرضي مستقلا عن المعلم، بالإضافة الى انها تنمي مهارات اللاعب الذهنية (**قويدر، 2012**).

إلا أن توسعهم في اللعب والعيش بخيالهم ومشاعرهم في العالم الافتراضي لهذه الألعاب قد يكون خطر عليهم، فيؤدي الى إدمانهم التواجد بداخل هذا العالم الافتراضي، وعدم تكيفهم مع عالمهم الواقعي، وقد يعتبر المراهق العالم الحقيقي امتداد لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الواقعي كما كان يفعل في العالم الافتراضي، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للمراهق (**بركات وتوفيق ، 2009**).

إدمان الألعاب الالكترونية

تتمثل ظاهرة إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب، وتحتل وجدان الطفل والمراهق في يقظته ونومه. من الدلائل التى تشير الى وجود إدمان اللعب على الانترنت، أن اللاعبين يظهرون علامات واضحة للإدمان، فهم يلعبون كل يوم تقريبا ويلعبون لفترات طويلة من الزمن (أكثر من اربع ساعات) ويحدث لهم عدم الراحة وتعكر المزاج إذا لم يتمكنوا من اللعب، ويضحون بالأنشطة الاجتماعية الأخرى لمجرد أنهم يلعبون على الانترنت (**العصيمي، 2010**).

وتشير **موسوعة الإدمان (2018)** إلى أهم أسباب إدمان الألعاب الالكترونية والتي تم رصدها وفق دراسات وإحصائيات عملية وواقعية فيمايلي:

1- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بها الشخص في فضاء الألعاب الكترونية والتي يفتقدها في الواقع.

2- نجاح الألعاب الالكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذى قد يعانى منه كثير من الأشخاص خاصة في فترة المراهقة.

3- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه الى عالم الألعاب المرح.

4- التجديد والتحفيز الدائم الذى تتقنه شركات انتاج الألعاب الالكترونية اضافة الى حالة الإحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسته الألعاب الالكترونية.

5- ومن اهم اسباب إدمان الألعاب الالكترونية فشل الأسرة في التواصل الإيجابي والفعال مع اطفالهم وأبنائهم.

ويعرف **الهدلق (2013)** الألعاب الالكترونية بأنها " جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

ويشير **البلخي (2017)** أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى ثلاثة أقسام وهي: ألعاب الذكاء والمهارة: وهي الألعاب التي تتطلب الكثير من التفكير وإعمال العقل واختيار الطرق الصحيحة للفوز والتخطيط، ولعبة الشطرنج هي من أفضل أمثلتها، والألعاب التعليمية التي تهدف لمنح الأطفال المعلومات بطريقة ممتعة ممزوجة مع الألعاب والتسلية، ولا سيما تلك التي تعلم التهجئة والحروف والمعلومات التاريخية والجغرافية واكتساب اللغات، هذان القسمان من أفضل الألعاب التي ينصح بها للأطفال، وفيهما تجتمع فوائد الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، فيما يبقى الجدل حول القسم الثالث للألعاب وهي ألعاب التسلية والإثارة، ذات القدرة الكبيرة على قتل الوقت وتتمتع هذه الألعاب بالجاذبية الشديدة، وقد تحتوي على مشاركة لاعبين آخرين، وفيها كم كبير من القسوة والعنف، وفيها تختزل أغلب مخاطر الألعاب على الأطفال والمراهقين.

تكمن الخطورة في انتشار ألعاب التسلية والإثارة في عدم وجود قانون يمنع بيعها للأطفال والمراهقين، وأن بعضهم يقومون بتحميل تلك الألعاب من الإنترنت عن طريق مواقع أجنبية أو عربية بطريقة غير قانونية، وهذه الألعاب مازالت في تطور مستمر والذي بدأ يظهر في التخطيط الاستراتيجي المبني على تعاون مجموعة من اللاعبين على سرقة بنك أو متجر وكذلك لبس الأقنعة وإخفاء الشخصيات والتشجيع على القتل وسلب أموال الناس وممتلكاتهم وعدم احترام قواعد وأنظمة الأمن **(حسن، 2016)**.

العالم الافتراضي الالكتروني

العوالم الافتراضية أو الخيالية هى نتاج للتطور الحادث في تكنولوجيا المعلومات والاتصال، والعالم الافتراضي عبارة عن برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم في هذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) يحاكي الواقع والبيئة من حولنا يتفاعل فيه المستخدمين فيما بينهم مشكلين ما يعرف بالحياة الافتراضية، هذه العوالم قد تحاكي العالم الحقيقي أو قد تكون خيالية أو مثالية ينغمس فيها المستخدم بفعل خداع الحواس، ومؤثرات التفاعل الآلية ليمارس خبرات يصعب عليه ممارستها في عالمه الحقيقي ، وبشكل عام يتم التوجه نحو هذه العوالم بصفتها وسيلة للعب والتسلية والترفيه لمستخدم النت **(سلامي ، 2015)**.

تعتمد اللعبة الالكترونية في هذا العالم الافتراضي على عنصر التفاعلية في ادارة اللعبة التى تجمع خليطا من الفئات الاجتماعية والأجناس البشرية من جميع أنحاء العالم، مما يمكن اللاعبين من فرص اللقاء والتقارب في الفضائيات الرمزية للعبة، لكن هذا الانجذاب الاجتماعي المتزايد بهذه الألعاب يؤدي الى حالة العزلة والاغتراب الاجتماعي لدى كثير من اللاعبين **(سلامي، 2015)**.

بالإضافة الى أن الشّخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية تتبني فكرة الانفصال عن الحياة الواقعيّة لدى اللاعبين، إذ تقودهم للتعامل بمنطق هذه الشّخصيات الخيالية في حياتهم، مما يولّد الكثير من التّحدي والعنف والتّوتر والعراك الدّائم مع محيطه، فعندما يلعب المستخدم الألعاب الالكترونية يقوم بنفسه بعدة آلاف من حوادث القتل الافتراضية، حيث لا يصبح مجرد ملاحظ للعنف وحسب، بل يتحول لمنفذ له **(بركات، 2006)**.

ولم ينحصر ضرر بعض الألعاب الإلكترونية في العنف الموجود داخل عالمها بل وصل إلى تضليل المراهقين للالتحاق بالمنظمات الإرهابية حيث تتواصل أعضاء المنظمات صوتيًا بعضهم البعض مع اللاعبين في عالم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت للتلاعب بأفكارهم ومحاولة تضليلهم، كما استخدمت بعض الألعاب الإلكترونية للتواصل بين الأعضاء حيث ينضم الأعضاء إلى معركة إلكترونية افتراضية في إحدى الألعاب ويقومون بالتخطيط والتواصل في ذلك العالم بعيدًا عن أعين المراقبة المباشرة ذلك أن الأجهزة الخادمة لتلك الألعاب موزعة في جميع أنحاء العالم، وتحاول التنظيمات الاتصال باللاعبين بطرق مختلفة قبل الدردشة صوتيًا أو نصيًا ومحاولة تضليلهم، وليس من البعيد أن يتأثر الأطفال والمراهقين بذلك ويتمنوا تجربة ما يحدث في عالم الألعاب الإلكترونية العنيفة خارج منازلهم، الأمر الذي يترجم على شكل وقوعهم ضحايا لهذه المحاولات **(حسن، 2016)**.

ومن أخطر ألعاب العالم الافتراضي الالكترونية التى انتشرت على شبكة الإنترنت في السنوات الأخيرة، وجذبت اهتمام الأطفال والمراهقين من الباحثين عن التسلية والمتعة لكنها انتهت بهم إلى القتل والانتحار من خلال تعليمات افتراضية أثّرت فيهم. وشاع انتشار خمسة ألعاب تهدد حياة الاطفال والمراهقين، أخطرها لعبة الحوت الأزرق، "مريم" لعبة الغموض والرعب، "البوكيمون" سببت حوادث قاتلة، "جنية النار " تحرق المستخدمين، و" تحدي تشارلي " تدفع الى الانتحار.

وعندما استشعر المجتمع الغربي خطر الألعاب الالكترونية وآثارها السلبية اجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التى تتناولها، يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة الى الطفل وكذلك شرح محتواها (**المعدول، 2010**). كما أنشأ جهاز التنظيم الذاتي (أسرب) عام 1993 مستويات متدرجة لممارسة هذه الألعاب، ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شراءها وكذلك المدربين والمعلمين ، وقد أشارت **قويدر (2012)** الى هذا التصنيف فيما يلي:

أ- الطفولة المبكرة : ويرمز لها برمز (Ec) وهي تبدأ من سن الثالثة ويكون مع الطفل مرافق أكبر سنا وتحتوي هذه الألعاب على مواد بسيطة دون كلمات لتناسب هذه المرحلة.

ب-الألعاب للسن الأكبر من 6 سنوات ويرمز لها بالرمز (E) وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة ويستخدم الخيال أو العنف بشكل بسيط وتكون الكلمات سهلة وغير موحية أي مباشرة.

ج- ألعاب مرحلة المراهقة المبكرة ويرمز لها بحروف (T) هذه المرحلة من 13 سنة لأكثر، وتستخدم لغة ناضجة مصحوبة بمواقف العنف البسيطة وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة ويستخدم الخيال أو العنف بشكل بسيط مع مراعاة الحد الأدنى من مشاهد القتل والدماء.

الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين مدمني الألعاب الالكترونية

تتمثل الأمراض النفسية والاجتماعية في الصعوبات وسوء التكيف التى يتعرض لها المراهق فتقلل وتحد من قدراته الاجتماعية والاكاديمية ، وتتمثل هذه الأمراض في العزلة الاجتماعية ،الاكتئاب النفسي والعنف والسلوك العدواني للمراهقين.

العزلة الاجتماعية

تعني العزلة الاجتماعية شعور الفرد أن المجتمع الذي يعيش فيه غريب عنه ولا يشعر بانتمائه إليه، عند ذلك يتوارى عن مسرح الحياة الاجتماعية مما يترتب على ذلك غياب المشاركة في نشاطات المجتمع، ويعرف **خليفة (2003)** العزلة الاجتماعية على أنه شعور الفرد بالوحدة والفراغ النفسي، وافتقاد الأمن والعلاقات الاجتماعية الحميمة، والبعد عن الأخرين حتى وإن وجد بينهم. كما يصاحب العزلة الشعور بالرفض الاجتماعي والانعزال عن الأهداف الثقافية للمجتمع والانفصال بين أهداف الفرد وبين قيم ومعايير المجتمع.

ويُعرِّضُ إدمان الألعاب الإلكترونيّة المراهقين إلى خللٍ كبير في علاقاتهم الاجتماعية، الأمر الذي يقودهم إلى الفراغ النفسي والشعور بالوحدة سواءً في منزلهم أو مدرستهم، كما إنّ المراهق الذي يقضي في ممارسة هذه الألعاب ساعاتٍ كثيرة دون أدنى تواصلٍ مع الآخرين سيصبحُ انطوائياً وغير اجتماعيّ، بالإضافة إلى أنّه سينعزل عن العالم الحقيقي ليجد نفسه مفتقداً مهارات التّعامل مع الآخرين وإقامة العلاقات والصّداقات؛ مما يُحوّله فردا خجولاً لا يستطيعُ التعبير عن نفسه ومكنونه، وتساهمُ الألعاب الإلكترونية ايضا في زيادة الانفصال الأسري ، كما تزيد ارتباط اللاعب بقيم وأخلاقيات المجتمعات الغربية التى تفصله عن مجتمعه وثقافته وقيمه، هذا الانفصال يوقعهم في الكثير من المشاكل والتوبيخ، كما تقتل فيهم الإيثار والتفكير بالآخرين والاكتراث بمشاعرهم وتقدير حاجاتهم (**الهدلق، 2013**).

الاكتئاب النفسي

يؤثر الإكتئاب النفسي على تفكير الشخص وتصرفاته، ويسبب العديد من المشاكل النفسية والجسمية الأخرى، فلا يستطيع المصاب به ممارسة نشاطاته اليومية الاعتيادية بشكل طبيعي، ويشعر بأن الحياة لا تستحق أن يعيشها.

ويعرف الاكتئاب النفسي بأنه اضطراب نفسي يتسم بخلل في المزاج، كما أنه من المشكلات النفسية التي يمكن أن تعوق الفرد عن توافقه وارتقائه وقيامه بدوره الاجتماعي، والاكتئاب النفسي اضطراب له جوانب انفعالية ومعرفية وبدنية، ويمكن أن يتمثل الاضطراب الانفعالي في الاكتئاب بعدم القدرة على الحب وكراهية الذات والتفكير في الانتحار، أما الاضطراب المعرفي فيتمثل في انخفاض تقدير الذات، وتشويه المدركات، واضطراب الذاكرة، وتوقع الفشل وخيبة الأمل في الحياة، وعدم القدرة على التركيز الذهني، هذا فضلا عن الاضطراب البدني الذي يتمثل في اضطراب الشهية للطعام، واضطراب النوم ، واضطراب الجهاز العصبي المستقل، والصداع والإنهاك، وكثرة البكاء وتناقص الطاقة (**الحمد والمومنى، 2014**).

ويتمثل الاضطراب البدني للأطفال والمراهقين أثناء وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية في: آلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة الهاتف المحمول او الكمبيوتر التي تؤدي الى احمرار العينين وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفاف

العين ، كما أن الوميض المتقطع في الألعاب الإلكترونية قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال والمراهقين واحتمال الإصابة بمرض ارتعاش الأصابع نتيجة الحركة السريعة لها ، ضعف الانتباه والتركيز والتذكر عندما يلعب اللاعب ثلاث شهور إلى جانب تنمي الألعاب الغباء وقد يصبح لدى الأطفال صعوبات التعلم بعد سنة من ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية (**سبتي، 2013**).

أما بالنسبة للاضطراب المعرفي للاكتئاب فيتمثل في أن إدمان الألعاب الإلكترونية يشكلٍ تأثير سلبيّ على الأداء الأكاديميّ لمن يلعبها، إذ أنها تقوده لإهمال واجباته المدرسية وتدفعه كذلك للتسرُّب من المدرسة أثناء فترة الدوام، مما يؤدّي لاضطرابات ومشاكل في التّعلم، وتقودُ الألعاب الإلكترونية الأطفال والمراهقين إلى سهرِ الليل لفترات طويلة، مما يؤثِّر بشكلٍ مباشر على تركيزهم وتفكيرهم مما يؤثّر على تحصيلهم الدراسيّ (**الهدلق، 2013**).

ويتمثل الاضطراب الانفعالي للاكتئاب الناتج من إدمان الألعاب الالكترونية في أن هذه الألعاب تزيد الشحنات الكهربائية في الدماغ وتصيب الأعصاب بالتوتر وتُضعف التركيز، وسبب هذا أن الشاشة تتغير كل ١٠ ثوانٍ تقريباً، مما يؤدي لحالات صرع وانفعال، ويزداد السلوك العدواني لدى الطفل، وربما يؤدي ذلك إلى الانتحار.

العنف والسلوك العدواني

يشير السلوك العدواني إلى أفعال اجتماعية سلبية ترتقي بعلاقات عدوانية وغير مراعية لحقوق ومشاعر الآخرين بين الناس. وهذا النوع من السلوك يشمل الأنانية والسرقة والخداع والانتقاد المتعمد للشخص والإهانات الكلامية والعنف، ويعرف في علم النفس بإنه (أفعال ومشاعر عدائية وهو حافز يستثير الإحباط أو تسببه الإثارة الغريزية). فهو هجوم أو فعل معاد موجه نحو شخص أو شيء (**علي وسليمان، 2012**).

ويعرف السلوك العدواني بأنه "سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين وهذا السلوك يعرف اجتماعياً على أنه عدواني (**الفسفوس، 2006**).

ويستخدم كثير من الباحثين مفهومي السلوك العدوانى والعنف على أنهما مترادفان، ويستخدمهما باحثين أخرون بالتبادل أحيانا في سياق نفس الحديث، حيث أثار مفهوم السلوك العدوانى والعنف جدلا كبير بين المهتمين بدراسة هذين المفهومين من حيث اقترانهم ببعض أو التفرقة بينهم، مما أدى إلى ضرورة التفريق هنا بين مصطلح السلوك العدوانى ومصطلحات أخرى ترتبط به مثل (الغضب، العنف، العداء).

فالغضب يعني حالات داخلية تتصف بجوانب معرفة خاصة وإحساسات وردود أفعال فسيولوجية وسلوك تعبيري معين وهي تنزع للظهور فجأة ويصعب التحكم بها. أما العنف مصطلح يتعدى ظواهر العدوان والشغب حتى يصل أحيانا إلى القتل والحرق والتدمير والتحطيم التي تشكل خرقا صريحا للقوانين المدنية. وبذلك نرى أن الغضب قد يؤدي إلى سلوك عدواني بينما العنف هو أعلى درجات يصل إليها الكائن الحي في العدوان. أما عن العداء والعدائية فيعني النزوع إلى تمني إيقاع الأذى في الآخرين (**علي وسليمان، 2012**).

وتشير **مصيبح (2005)** إلى أن السلوك العدواني أشمل من مفهوم العنف ، حيث أن العدوانية يشير الى السلوكيات التى تتضمن عرضيا عدائيا، ومن نماذج هذا العدوان ما يمكن أن يكون في صورة تنافسية بسيطة أو يكشف عن نفسه من خلال تعديات لفظية أو سلوك غير لفظي مثل التلويح بقبضة اليد، أي أن ليس بالضرورة أن كل سلوك عدواني سلوك عنيف، ويمكن أن تظهر هذه الظاهرة دون حافز أو تحريض، أما العنف فهو يتضمن فعلاً عدوانيا واضح يستهدف التدمير والتخريب. أي أن العنف شكل من اشكال السلوك العدواني الذى يقصد إيذاء الأشخاص والممتلكات.

فالعنف عبارة عن سلوك يؤدي إلى إيذاء شخص لشخص آخر، قد يكون هذا السلوك كلامياً يتضمن أشكالاً بسيطة من الاعتداءات الكلامية مثل التهديد وقد يكون السلوك فعليا حركيا كالضرب المبرح والاغتصاب والحرق والقتل، وقد يكون كلاهما وقد يؤدي إلى حدوث ألم جسدي أو نفسي أو اصابة أو معاناة أو كل ذلك (**عيد، 1999**).

وهكذا تكمن مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة في التعزيز المتواصل لسلوك القتل والتدمير وغير ذلك من الممارسات العدوانية، بحيث يكون الفوز في اللعبة مشروطا بممارسة قدر أكبر من التدمير وسفك الدماء، ويتم ذلك عن طريق تعليم اللاعب سبل الولاء الكامل والاندماج الكلي في زمن ومكان اللعبة الافتراضي يدفعه بعد ذلك إلى ممارسة الحلول العنيفة المتاحة عند تعامله مع الأشخاص واجتيازه للعقبات والعراقيل التي تقف حائلا أمام حصوله على العدد المطلوب من النقاط للوصول إلى المراتب النهائية في اللعب. حيث تسند المكافآت والحوافز مقابل عمليات القتل والتدمير التي تمتد طيلة زمن اللعبة، فيجد الطفل نفسه وسط دائرة مغلقة من أفعال العنف والسلوك العدواني، وردود الأفعال التي تبارك هذا السلوك، فالشخص الذي يجيد استعمال العنف والعدوان أكثر من غيره هو الذي يفوز في اللعبة ويعد من الناجحين (**الصرايرية، 2008**).

وعندما يقبل الطفل والمراهقين على مشاهدة وممارسة ألعاب ذات مضامين عنيفة وعدوانية يمكن أن تقوده الى زيادة العدوانية على المدى القريب، كما يكون لها تأثيرات كبيرة على المدي الطويل، فنسبة كبيرة من الألعاب

الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آليتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (**قويدر، 2012**).

التوجهات النظرية لدراسة إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين

النظرية البنائية الوظيفية

من أهم النظريات التي تفسير علاقة إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية بانتشار بعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين وذلك من خلال اسهامات روبرت ميرتون: و التى تمثلت في المعوقات الوظيفية [الاختلال الوظيفي] للظاهرة الاجتماعية: يؤمن ميرتون بأن الظاهرة الاجتماعية يمكن ان تكون لها انعكاسات سلبية ، اذ يرى ان أي ظاهرة اجتماعية إذا كتب لها الاستمرار فترة معينة من الزمن يدل على وظائفها الايجابية ، لكنه في الوقت ذاته يؤكد على أنه ليس من الضروري أن تكون ايجابية دائما ، وإنما قد تكون سلبية أو حيادية، إذن فمن الضروري البحث عن التوازن القائم بين الوظائف الايجابية والمعوقات الوظيفية قبل القول بأن ظاهرة ما وظيفية أو غير وظيفة (**محمد، 1987**). فالوظائف الايجابية تعمل من أجل التكيف مع نسق معين، والاختلالات الوظيفية فهى تلك النتائج أو الآثار الملاحظة التى تقلل من التكيف أو التوافق في هذا النسق (**زاتيلن، 1989**).

ووفقا لهذا التحليل فالألعاب الالكترونية تؤدي وظائف اجتماعية هامة وواضحة، وذلك من خلال الترويح عن النفس وتوسيع المدارك وتنمية المهارات الابداعية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص. بشرط أن يكون أسلوب التعامل والتفاعل معها واستخدامها بصورة أكثر اتزانا ووعيا، ومن دون إفراط ولا تفريط. أما إذا تجاوزت هذه الممارسات حد الاعتدال والعقلانية وتحولت إلى حالة من الإدمان الرقمي تصبح ذات آثار خطيرة على سلوك وثقافة الأطفال والمراهقين، فالإدمان على بعض الألعاب الالكترونية، ومشاهدة العنف عبر مضمون هذه الألعاب تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة والعنف والعدوانية والكراهية والانتقام، بالإضافة إلى الآثار الاجتماعية التى قد تصل إلى إصابة المراهق بالعزلة الاجتماعية، وتتزايد لديه مساحة الانفصال عن الواقع وبالتالي يصبح خجولا، فيعاني من خلل وظيفي في علاقاته الاجتماعية والتفاعل في محيطه البيئي.

نظرية الغرس الثقافي Cultivations theory

تأثرت أفكار هذه النظرية بمعطيات التفاعلية الرمزية ويعد جورج جيربنر (George Gerbner) الأب الروحي لهذه النظرية وتتلخص هذه النظرية فى أن تكرار تعرض المشاهدين بكثافة لمشاهد ووسائل ومضامين إعلامية مختلفة عن الواقع الاجتماعي في وسائل الإعلام عامة تؤثر في إدراك الجمهور لهذا الواقع على أنه واقع حقيقي، وهذا يمكن تطبيقه على أن زيادة التعرض لوسائل الإعلام تؤدي إلى تولد شعور بالحب أو الكراهية، ويرجع هذا إلى الكم الكبير من المعلومات والانطباعات التي قد يتلقاها المشاهد أو يجدها في هذه المضامين (**الكامل، 2001**).

وطبقا لهذه النظرية فإن الألعاب الالكترونية قادرة على التأثير في معارف المراهقين وإدراكهم، وإن زيادة التعرض لممارسة هذه الألعاب وتكرار ممارستها تؤدى إلى اكتساب اللاعب مجموعة من المضامين الثقافية المتمثلة في المعاني والمعتقدات والافكار والصور الرمزية والتي تشكل لهم واقع رمزي أو ثقافي يختلف عن الواقع الفعلي في البيئة الاجتماعية.

النظرية المعرفية (نظرية التقدير المعرفي- ريتشارد لازاروس Richard Lazarus)

نشأت هذه النظرية نتيجة للاهتمام الكبير بعملية الإدراك أو التقييم الذهني ورد الفعل من جانب الفرد للمواقف الضاغطة، والتقدير المعرفي هو مفهوم أساسي يعتمد على طبيعة الفرد، حيث إن تقدير كم التهديد ليس مجرد إدراك مبسط للعناصر المكونة للموقف، ولكنه رابطة بين البيئة المحيطة بالفرد وخبراته الشخصية مع الضغوط وبذلك يستطيع الفرد تفسير الموقف. ويعتمد تقييم الفرد للموقف على عدة عوامل منها: العوامل الشخصية، والعوامل الخارجية الخاصة بالبيئة الاجتماعية، والعوامل المتصلة بالموقف نفسه، أي أن ما يعتبر أمر ضاغط بالنسبة لفرد ما، لا يعتبر كذلك بالنسبة لفرد آخر، ويتوقف ذلك على سمات شخصية الفرد وخبراته الذاتية ومهارته في تحمل الضغوط وحالته الصحية، كما يتوقف على عوامل ذات صلة بالموقف نفسه مثل نوع التهديد وكمه والحاجة التي تهدد الفرد (**الطهراوي، 2008**).

ووفقا لفروض هذه النظرية فإدمان الألعاب الالكترونية يجعل هناك تهديداً ما يجب علي الفرد الاستجابة له ويحتاج الفرد للمعلومات والمساعدة من المحيطين به للتعامل مع هذا التهديد وان هذه المساعدة مدركة، وقد تكون غير متاحة من خلال انخفاض العلاقات الاجتماعية للفرد وفقدان المساندة الاجتماعية، لذلك فإن إدراك المساندة الاجتماعية يعتبر عنصراً هاماً في مساعدة الفرد في تغلبه علي الضغوط النفسية وعدم توافقه، لان شعور الفرد بفقدان المساندة الاجتماعية من المحيطين به ولا سيما

الأسرة والأقران يفقده الدفء الاجتماعي مما يجعله يبحث عنه في أمور أخرى لعله يعوض ما يفتقده فتجده يقضى الساعات الطوال أمام الانترنت بدلاً من جلسات الأقران والعائلة التى يشعر ببعدهم النفسى عنه وعدم الاهتمام بأموره.

الدراسات السابقة المتعلقة بموضع الدراسة الراهنة

ومن أهم الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة:

دراسة **جاسم (2011)** العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني. هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين سلوك الممارسين للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني للتلاميذ، وقد توصلت الدراسة إلى: أن الألعاب الإلكترونية من أهم المسببات لحدوث السلوك العدواني والأساليب العنيفة في تعاملهم مع الآخرين.

دراسة **قويدر (2012)** أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. هدفت الدراسة إلى معرفة واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين. ومحاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة ، ومعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال. وطبقت الدراسة على عينة من الأطفال أعمار (7- 12) واستخدمت بطاقات الملاحظة والمقابلة وأسفرت الدراسة عن: أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية. وخطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، وتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية.

دراسة **اليعقوب (2009)** دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. استهدفت هذه الدراسة معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال وبين الألعاب وجنس الطفل، ومعرفة العلاقة بين المناطق التعليمية في سلوك العنف الموجود، وانتشار الألعاب ومعرفة المستوى التعليمي بالنسبة للوالدين وانتشار الألعاب والتعرف على المدة الزمنية الطفل في اللعب ودرجة العنف، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وأداة لقياس العنف لدى الأطفال وأسفرت النتائج عن: أن الألعاب تحمل في طياتها بعض القيم التي تناهض القيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية، والتي تكرس العنف. كما أنها تبرز ظواهر سلبية: منها العزلة الاجتماعية وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار أو تقبل الآخرين، والتي تعد مناهضة للمواطنة وتكرس العنف.

دراسة **حسن (2016)** القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني استهدفت التعرف على القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية. وأشكال وصور الإرهاب الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية. ومدى إسهام القيم المتضمنة في الألعاب الإلكترونية في الإرهاب وتوصلت هذه الدراسة إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تعمل على اكتساب سلوكيات، وقيم مناهضة للمواطنة كالتعايش السلمي وقبول الآخر، والتسابق في تحويل المواقف الافتراضية من قتل وعنف وتدمير إلى منتجات ترفيهية ذات جاذبية عالية تستهدف فئات عمرية لا تملك وسائل مقاومة هذه التهديدات لضعف وعيها وإدراكها لأنها مازالت في المراحل الأولى من التلقي والتكوين. بالإضافة الى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بإفراط يؤدي إلى تأثيرات سلبية تتمثل في العجز عن ضبط النفس واللجوء إلى العنف بدل التفاوض والحوار والشعور بالخوف والقلق، وافتقار الشعور بالأمان، والرغبة في تدمير الآخرين وممتلكاتهم، وتدمير القيم والمبادئ الايجابية واستبدالها بمبادئ مناهضة للمواطنة. اتفقت نتائج جميع الدراسات السابقة أن للألعاب الإلكترونية جوانبها الإيجابية وآثارها السلبية.

إجمالا معظم نتائج الدراسات السابقة أشارت الى أن ممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية تسهم في زيادة السلوك العدواني كدراسات **قويدر (2012) وجاسم (2011)**. وان ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تكرس الإرهاب الإلكتروني كدراسة **حسن (2016)** وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات سابقة الذكر أنها تناولت إدمان الألعاب الالكترونية على انه اضطراب له علاقة بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لفئة المراهقين متمرسي هذه الألعاب.

القياس الرقمى لمتغيرات الدراسة

القياس الرقمى للمتغيرات الشخصية والاجتماعية لأفراد العينة البحثية

نوع المبحوث

تم قياسه كمتغير اسمى ، ورمزت الاستجابات كالاتي: ذكر =1، أنثى=2.

السن

تم قياسه كمتغير كمى لعدد سنوات المبحوث (الطالب) وقت إجراء الدراسة، كرقم مطلق.

مهنة الأب / مهنة الأم

تم قياسها بسؤال المبحوث عن وظيفة والده ووظيفة والدته وقت إجراء الدراسة، وتم قياسها كمتغير اسمى، ورمزت الاستجابات كالاتي: لا يعمل (ربة منزل)=1، مهني أو حرفي=2، موظف قطاع خاص=3، موظف حكومي =4.

المستوى التعليمي الأب / الأم

تم قياسه بسؤال المبحوث (التلميذ) عن المستوى التعليمي لدى والده، والمستوى التعليمي لدى والدته وتم قياسها كمتغير رتبي، ورمزت الاستجابات كالآتي: لا يقرأ ولا يكتب=1، تعليم اساسي =2، تعليم متوسط=3، فوق متوسط=4. جامعي=5

امتلاك الاجهزة الالكترونية

تم سؤال المبحوث عن نوع الاجهزة الالكترونية الذي يمتلكه، وتم قياسه كمتغير اسمي ، ورمزت الاستجابات كالاتي: تابلت =1 - موبيل = 2 - لاب توب = 3 - كمبيوتر = 4

درجة ممارسة الألعاب الالكترونية

تم قياسة كمتغير رتبي لمدي ممارسة المبحوث للألعاب الالكترونية، ورمزت الاستجابات كالاتي: كثيرا=3 ، احيانا=2 ، نادرا=1

الألعاب الالكترونية المفضلة

تم قياسه كمتغير اسمي لتعرف على نوع اللعبة المفضلة للمبحوث، ورمزت الاستجابة كالآتي: -ألعاب مغامرات الفضاء=1 ، ألعاب الخيال العلمي=2 ، ألعاب الألغاز =3 ، ألعاب السباق=4، ألعاب الحروب=5 ، ألعاب القتال=6 ، ألعاب تعليمية=7

الوقت المستغرق في لعب الألعاب الالكترونية

تم قياسة كمتغير رتبي لمدي استغراق المبحوث للعب بالألعاب الالكترونية ، ورمزت الاستجابات كالاتي: -أقل من ساعة =1 ، -من ساعة الى ساعتين-2، -من ساعتين الى ثلاث ساعات=3 ، -أكثر من ثلاث ساعات=4

المساندة الاجتماعية الأسرية المدركة من الطلاب المبحوثين

وتعرف إجرائياً بالمناخ الاجتماعي السائد في الأسرة من خلال علاقات أفرادها ومساندة ودعم بعضهم البعض و يتضمن ما يأتي:

التماسك و التلاحم

وتتمثل في درجة مساندة أفراد الأسرة لبعضهم مادياً و معنوياً.

التعبير المباشر

ويقصد به المدى الذي يشجع فيه أفراد الأسرة على التعبير المباشر الواضح عن أحاسيسهم و مشاعرهم تجاه بعضهم البعض.

المشاركة

أي مشاركة أفراد الأسرة بعضهم البعض في الآراء و الاهتمامات. وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود وتساؤلات الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء رأيه بالنسبة لكل الأسئلة على مقياس متدرج على التوالي: (نعم= 2، احيانا=1 ،لا= صفر) . وتم توزيع العبارات على بعدى المقياس كما يلي: (هل تتمتع بالحصول علي الود والحب من والديك؟ هل تجد فى أسرتك من يقدم إليك النصح والإرشاد عندما تريده ؟هل تشعر بالرضا عن المساعدة التي تقدمها لك أسرتك ؟هل تجد من يمزح معك فى الأسرة ويبعث السرور إلي نفسك ؟هل تشجعك الأسرة علي الدراسة والتفوق في العمل الذي تؤديه؟ هل توجد خلافات مستمرة بينك وبين أفراد أسرتك ؟هل تشعر بالحرمان من الاحتواء الاسري؟)، وبالتالي تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المفحوص هي (14) وأدنى درجة هي (صفر) وتم تقسم مساندة المراهقين اسريا لثلاث فئات ض (صفر-4 درجة)، م (5- 9)،ع (10-14) كما في جدول 3.

المساندة الاجتماعية المدركة من الأصدقاء

يعرف هذا المتغير إجرائياً بنوع العلاقات الاجتماعية والمساندة والدعم بين الأصدقاء ، ويتم تقييم إدراك الطلاب المبحوثين لهذه العلاقة من خلال التماسك و التلاحم، و التعبير المباشر عن المشاعر و المشاركة في الآراء و الاتجاهات. وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود وتساؤلات الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء رأيه بالنسبة لكل الأسئلة على مقياس متدرج على التوالي: (نعم= 2،احيانا=1 ،لا= صفر) وتم توزيع العبارات على بعدى المقياس كما يلي : (هل تعتقد أن أصدقاءك هم مصدر سعادتك ؟هل ينصت إليك أصدقائك جيداً إذا أردت التحدث عن مشاعرك ؟هل تجد من يقف بجوارك من أصدقائك وقت الضيق والأزمات ؟هل يحرص أصدقائك على تهنئتك في المناسبات السعيدة ؟هل تشعر بالدفء والحب عندما تتواجد بين أصدقائك ؟هل تجد من يساعدك من أصدقائك علي حل مشكلاتك الدراسية ؟هل توجد خلافات دائمة بينك وبين أصدقائك ؟) وبالتالي تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المفحوص هي (14) وأدنى درجة هي (صفر) وتم تقسم مساندة المراهقين اجتماعيا لثلاث فئات ض (صفر-4 درجة)، م (5- 9)،ع (10-14) كما في جدول 3.

القياس الرقمى للمتغيرات التابعة المدروسة

إدمان الألعاب الالكترونية

يشير الى مدي ميل المراهق الملح والقهري لممارسة الألعاب الالكترونية بتجاوز حدود الزمان والمكان ومهامه الحياتية مؤديا لخلل وظيفي في العمليات النفسية والمعرفية وفي علاقته بالاخرين، ويعبر عنه إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها الطالب على مقياس الإدمان (جدول 5) المستخدم في هذه الدراسة، وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء رأيه بما يقوم به بالنسبة لكل العبارات المطروحة على مقياس

متدرج على التوالي: (كثيرا= 3، احيانا=2 ، نادرا=1 ، لا يحدث = صفر) وبالتالى تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المبحوث هي (39) وأدنى درجة هي (صفر). وتم توزيع العبارات على ابعاد المقياس كما يلي: أفضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الالكترونية، عندما أبدأ بممارسة الألعاب الالكترونية فلا استطيع التوقف عن اللعب، اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لا أتذكر أي شيء خارج اللعبة، من الصعب تقليل عدد الساعات التى أمارس فيها اللعب، أغضب لو حد منعني من اللعب بالألعاب الالكترونية، حاولت أبعد عن الألعاب الالكترونية مش قادر، ما بحبش اعرف حد عن عدد الساعات اللي بلعب فيها بالألعاب الالكترونية، عندي ارق، بفكر في الألعاب اللي بحبها وانا في المدرسة، حاسس أن الوقت المحدد للمذاكرة يوميا كافي، أحسن وقت عندي وأنا بلعب هذه الألعاب، اشعر بالقلق لو توقفت عن اللعب بهذه الألعاب، اللعب بهذه الألعاب أفضل من الذهاب للمدرسة أو التنزه.

العنف

وتم قياس هذا المتغير من خلال مجموع درجات استجابة المبحوثين لاستفسارات واسئلة هذا المقياس (جدول 6) والتي تتمثل فيما يلي: هل حاولت تقليد بطل من أبطال لعبة الكترونية في الواقع الحقيقي؟ ، هل سبق أن تعلمت مهارات قتالية من لعبة الكترونية؟ ، من خلال ممارستك للألعاب الالكترونية هل تعلمت ألفاظا بذيئة واشارات عنيفة؟، عندما يهزمك منافس في لعبة الكترونية هل تتشاجر معه بسبب ذلك؟ ، هل جربت حركات قتالية من لعبة الكترونية على الآخرين؟ ، أثناء لعبك هل تتلفظ بألفاظ بذيئة من غير ما تشعر؟، وانت بتلعب وتتدخل واحد وقطع عنك مسار اللعبة.. هل بتتعصب عليه؟ ، هل حاولت مرة اخافة الأخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة الكترونية؟ ،هل ترى كوابيس اثناء النوم بسبب مشاهدتك مشاهد عنف من لعبة الكترونية؟ ،هل تنادي زملائك بأسماء والقاب مكروهة؟ ،هل قمت بالتحريض على قيام خناقات بين زملائك؟ ، هل تدخلت في خناقات مع الآخرين؟ ، هل تعصي أوامر المدرس اثناء الدرس؟ وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء اجابته بما يقوم به بالنسبة لكل الأسئلة المطروحة على مقياس متدرج على التوالي: (كثيرا= 3، أحياناً = 2 ، نادرا=1، لا يحدث = صفر) وبالتالى تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المبحوث هي (39) وأدنى درجة هي (صفر).

العزلة الاجتماعية

تشير إلى مدي شعور المراهق بالوحدة والبعد عن الآخرين وتجنبهم، وانخفاض معدل تواصله معهم. وتم قياس هذا المتغير من خلال مجموع درجات استجابة المبحوثين لعبارات هذا المقياس (جدول 7) والتي تتمثل فيما يلي : أحب أن اجلس وحيدا ولا اميل للجلوس مع أفراد اسرتي، أشعر أن لا يوجد أحد يحل مشاكلي ، ليس لدي القدرة على اقامة علاقات صداقة جديدة ، اشعر أنني لا أمتلك أمورا مشتركة مع باقي أفراد المجتمع ، اشعر بالسعادة عندما ابتعد عن الأخرين، اشعر بأني غريب في وسط من هم حولي ، اجد صعوبة كبيرة في الاختلاط بالأخرين ،اشعر أن الأخرين بعيدون عني على الرغم من قربهم ،افضل الانسحاب على المشاركة في المناسبات الاجتماعية ،اتجنب الاختلاط بالأشخاص الذين لا أعرفهم ،لا يتقبلني الأخرين كما أنا ، لا أميل الى مساعدة الأخرين رغم أنه فى مقدوري المساعدة ، لا أمتلك صديق مقرب لي جدا ، لا أحب الاتصال التليفوني بأقاربي ، اشعر دائما بالتوتر والقلق من ظهوري فى مجتمع جديد. وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء رأيه بما يشعر به بالنسبة لكل العبارات المطروحة على مقياس متدرج على التوالي: (كثيرا= 3، أحياناً =2 ، نادرا =1 ،لا يحدث = صفر) وبالتالى تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المبحوث هي (45) وأدنى درجة هي (صفر).

الاكتئاب النفسي

يشير الى مدى شعور المراهق بحزن مستمر يكون مصحوبا بفقدان المبادأة وفتور الهمة وصعوبة اتخاذ قرار. ويعبر عنه إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها الطالب على مقياس بيك للاكتئاب النفسي المستخدم في هذه الدراسة (جدول 8)، وقد تم تحديد نظام الاستجابة على بنود الاستبيان، بحيث يطلب من المبحوث إبداء رأيه بما يشعر به بالنسبة لكل العبارات المطروحة على مقياس متدرج على التوالي: (كثيرا= 3، أحيانا = 2 ، نادرا = 1، لا يحدث = صفر) وبالتالى تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المبحوث هي (75) وأدنى درجة هي (صفر).

وتم توزيع العبارات على ابعاد المقياس كما يلي : (اشعر بحزن وهم يرافقني أينما ذهبت ، طموحي في الحياة محدود ،اشعر أن مستقبلي مربوط بالفشل، لم اعد اكترث بأي شيء في الحياة ، اشعر أني شخص عديم الجدوى ، لا استطيع النوم بسهوله، استيقظ من كوابيس تطاردني ، شهيتي للطعام غير جيده ، تراودني الأفكار بالانتحار بين الحين والآخر ، أجد صعوبة في التركيز بالأشياء ، أجد صعوبة بفهم الأشياء من حولي ، ألوم نفسي على أي خطأ ، اشعر بالتعب والإرهاق في جميع الأوقات، لا أقوى على انجاز أي عمل ، لدى الرغبة في النوم أكثر من أي نشاط ، اشعر بالملل مع كل من أجالسهم ،ابكي وحدي ،لا أتمالك نفسي في أي موقف والجأ إلى البكاء، ينتابني الشعور بالخوف من أي عارض ،عند سماعي بمرض أي شخص يتهئ لي باني مصاب بنفس المرض، أثور لأتفه الأسباب، لا أتمالك نفسي في نوبات الغضب، لا

استمع إلى غيري في نوبات الغضب ،لا أجد في نفسي القدرة على منفعة الآخرين، أجلس وحدي واتخيل نفسي بطل للعبه واعيش احداثها في خيالي).

الفروض الاحصائية

1- لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير إدمان أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية والمتغيرات المستقلة المدروسة (عمر المبحوث، نوع المبحوث، مهنة الأب، مهنة الأم، تعليم الأب، تعليم الأم، عدد الاجهزة الالكترونية، درجة ممارسة الألعاب الالكترونية، نوع اللعبة المفضلة للمبحوث، الوقت المستغرق في اللعب، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية، المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء).

2-لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير العنف لدى أفراد العينة البحثية والمتغيرات المستقلة المدروسة (عمر المبحوث، نوع المبحوث، مهنة الأب، مهنة الأم، تعليم الأب ، تعليم الأم، عدد الاجهزة الالكترونية ، درجة ممارسة الألعاب الالكترونية ، نوع اللعبة المفضلة للمبحوث ، الوقت المستغرق في اللعب، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية ،المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء).

3-لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير العزلة الاجتماعية لدى أفراد العينة البحثية والمتغيرات المستقلة المدروسة (عمر المبحوث، نوع المبحوث، مهنة الأب، مهنة الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، عدد الاجهزة الالكترونية ، درجة ممارسة الألعاب الالكترونية ، نوع اللعبة المفضلة للمبحوث ، الوقت المستغرق في اللعب ، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية ،المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء).

4-لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير الاكتئاب لدى أفراد العينة البحثية والمتغيرات المستقلة المدروسة (عمر المبحوث، نوع المبحوث، مهنة الأب، مهنة الأم ، تعليم الأب ، تعليم الأم ، عدد الاجهزة الالكترونية ، درجة ممارسة الألعاب الالكترونية ، نوع اللعبة المفضلة للمبحوث، الوقت المستغرق في اللعب، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية ،المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء).

5-لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغيرات العنف والعزلة الاجتماعية والاكتئاب لدى المراهقين أفراد العينة البحثية

6-لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين كل من الذكور والاناث أفراد العينة البحثية فيما يتعلق بمتغيرات إدمان الألعاب الالكترونية، العنف ، العزلة الاجتماعية، والاكتئاب النفسي للمراهقين.

منهجية الدراسة

لتحقيق أهداف هذه الدراسة تم اختيار عينة عمدية حيث لا تتوافر احصائيات رسمية لعدد الطلاب متمرسي الألعاب الالكترونية ، وبلغ حجم العينة 47 طالب وطالبة (27 طالب ، 20 طالبة) بمرحلتي الإعدادية والثانوية بقرية كفر سعد البلد مركز كفر سعد بمحافظة دمياط ، وقد اعتمدت الدراسة فى جمع بياناتها الميدانية على أسلوب الاستبيان بالمقابلة الشخصية مع هؤلاء الطلاب . واستخدم لتحليل بيانات هذه الدراسة واختبار الفروض البحثية عدة أدوات إحصائية وهى التكرارات والنسبة المئوية، المتوسط الحسابي المرجح، معامل ارتباط سبيرمان واختبار t.

وصف متغيرات الدراسة

المتغيرات المستقلة

المتغيرات الشخصية والاجتماعية لأفراد العينة البحثية

يتضح من جدول 1 أن العينة تحتوي على 27 طالب بنسبة 57.4%، و20 طالبة بنسبة 42.6% من اجمالي حجم العينة، وقد تراوح اعمار الطلاب أفراد العينة البحثية من 12 إلى 17 سنة، تم تقسيمهم الي فئتين فئة (12-14 سنة) طلاب المرحلة الاعدادية وقد بلغت نسبتها 61.7% ، وفئة العمر (15-17 سنة) طلاب المرحلة الثانوية، وبلغت نسبتها 38.3%من اجمالي حجم العينة الكلية.

ويتضح من جدول 1 أيضاً أن غالبية الآباء ذو مهن بسيطة، حيث بلغ عدد الحرفيين والمهنين 25 أب بنسبة 53.5% من إجمالي حجم العينة، وكذلك بلغ عدد الأمهات ربات المنزل 32 أم بنسبة 68.1% من إجمال حجم العينة. أما بالنسبة لمتغير المستوى التعليمى للوالدين فقد توصلت الدراسة إلى أن مستوى تعليم معظم الآباء والأمهات يميل الى الارتفاع فقد بلغ عدد الآباء ذو التعليم المتوسط (أكثر من 10سنوات) فيما فوق27 أب بنسبة 57.4% من إجمالي حجم العينة، أما الأمهات ذوات التعليم المتوسط فيما فوق فقد بلغ عددهن 37 أم بنسبة 78.7% من إجمالى حجم العينة.

متغيرات ممارسة الألعاب الالكترونية، والوقت المستغرق في اللعب لأفراد العينة البحثية

درجة ممارسة الألعاب الالكترونية

تبين من خلال جدول 2 أن غالبة أفراد العينة تمارس هذه الألعاب بدرجة عالية حيث بلغ عدد الطلاب في هذه الفئة 23 طالب بنسبة 48.9% من اجمالي حجم العينة.

الوقت المستغرق في لعب الألعاب الالكترونية

تبين من خلال الجدول السابق انخفاض عدد الساعات المستغرقة في هذه الألعاب من قبل افراد العينة البحثية حيث بلغ عدد الطلاب في فئة (0.5-1 ساعة) 16 طالب

جدول 1. التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات الشخصية والاجتماعية للطلاب أفراد العينة البحثية

متغير النوع	عدد	(%)	متغير المهنة الوالدين	الأب		الأم		المستوى التعليمي للوالدين	الأب		الأم	
ذكر	27	57.4		عدد	(%)	عدد	(%)		عدد	(%)	عدد	(%)
انثي	20	42.6	موظف حكومي	15	31.9	15	31.9	لا يقرأ ولا يكتب	2	4.3	2	4.3
متغير السن			قطاع خاص	7	14.9	-	-	تعليم اساسي	18	38.3	8	17.0
(14-12) سنة	29	61.7	مهني أو حرفي	25	53.3	-	-	تعليم متوسط	11	23.4	19	40.4
(17-15) سنة	18	38.3	ربة منزل	-	-	32	68.1	فوق متوسط	1	2.1	4	8.5
								جامعي	15	31.9	14	29.8

جدول 2. التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات المستقلة المدروسة

درجة الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية		الوقت	الوقت المستغرق في اللعب	
	عدد	(%)		عدد	(%)
كثيرا	23	48.9	أقل من ساعة	16	34.0
احيانا	11	23.4	(2-1) ساعة	14	29.8
نادرا	13	27.7	(3-2) ساعة	5	10.6
			أكثر من 4 س	12	25.5

وطالبة بنسبة 34% يليها عدد الطلاب في فئة (2-1 ساعة) حيث بلغ عددهم 14 طالب وطالبة بنسبة 29.8% من اجمالي حجم العينة.

متغير المساندة الاجتماعية من قبل الاسرة، المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء

المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة

تبين من خلال جدول 3 ارتفاع درجة المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة للمبحوثين، حيث بلغت نسبتها درجة عالية 68.1% من اجمالي حجم العينة. وتعزى هذه النتيجة إلى ارتفاع المستوى التعليمي للوالدين مما يجعلهما أكثر خبرة بأساليب التنشئة الأسرية الايجابية. بالإضافة إلى معظم الآباء حرفيين ومعظم الأمهات ربات منزل وبالتالي يتوافر لديهم الوقت لرعاية أبنائهم وتوفير القدر الكافي من الحب والدفء الأسري.

المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء

تبين ايضا ارتفاع درجة المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء للمبحوثين، حيث بلغت نسبتها درجة عالية (66.0%) من اجمالي حجم العينة. وتعزي هذه النتيجة إلى ان المراهقين يميلون إلى إقامة الصداقات التعويضية والمشاركة الوجدانية، والمساندة التي تصل إلى ذروتها بين الأصدقاء الأمر الذي يترتب عليه تعزيز النمو النفسي السوي للمراهق.

متغيرات امتلاك المبحوث للاجهزة الألكترونية، اللعبة الألكترونية المفضلة له

يتضح من جدول 4 أن غالبية أفراد العينة البحثية يمتلكون موبيل حيث بلغ عدد من يملكون موبيل 34 مبحوث بنسبة 72.3% من إجمالي حجم العينة.

ويتضح أيضاً تنوع في الألعاب الالكترونية إلا أن اكبر نسب هى الألعاب التعليمية وألعاب الحروب بنسبة 27.7%، يليها ألعاب السباق بنسبة 25.5%، ثم ألعاب الألغاز بنسبة 21.3% من اجمالي حجم العينة.

المتغيرات التابعة

إدمان الألعاب الالكترونية

يتبين من جدول 5 أن درجة إدمان المراهقين أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية كانت متوسطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية لهذا المتغير 9.6،

جدول 3. التكرارات والنسب المئوية لمتغير المساندة الاجتماعية

درجة المساندة الاجتماعية	المساندة من قبل الأسرة		المساندة من قبل الاصدقاء	
	عدد	(%)	عدد	(%)
ض (صفر-4)	2	4.3	2	4.2
م (5- 9)	13	27.6	14	29.8
ع (10-14)	32	68.1	31	66.0

جدول 4. التكرارات والنسب المئوية للمتغيرات المستقلة المدروسة

نوع الأجهزة	الأجهزة الالكترونية المستخدمة		نوع اللعبة	اللعبة الالكترونية المفضلة	
	عدد	(%)		عدد	(%)
تابلت	8	17.0	ألعاب مغامرات	9	19.1
موبيل	34	72.3	ألعاب الخيال العلمي	8	17.0
لاب توب	15	34.0	ألعاب الألغاز	10	21.3
كمبيوتر	13	27.7	ألعاب السباق	12	25.5
			ألعاب الحروب	13	27.7
			ألعاب القتال	9	19.1
			ألعاب تعليمية	13	27.7

جدول 5. المتوسط الحسابي المرجح لفقرات مقياس إدمان المراهقين أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية

م	مضمون العبارة	مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية				متوسط حسابي مرجح	مستوى الممارسة
		كثير	احيانا	نادرا	لا يحدث		
1	أقضى معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الالكترونية	16	10	12	9	13.3	عالي
2	عندما أبدأ بممارسة الألعاب الالكترونية فلا استطيع التوقف عن اللعب	12	15	6	14	12.0	متوسط
3	اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لا أتذكر أي شيء خارج اللعبة	15	14	7	11	13.3	عالي
4	من الصعب تقليل عدد الساعات التى أمارس فيها اللعب	15	9	12	11	12.5	عالي
5	أغضب لو حد منعني من اللعب بالألعاب الالكترونية	9	18	7	13	8.3	متوسط
6	حاولت أبعد عن الألعاب الالكترونية مش قادر	11	7	9	20	9.3	عالي
7	لا أود أن اعرف حد عن عدد ساعات لعبى بالألعاب الالكترونية	8	8	12	19	8.7	منخفض
8	عندي ارق	5	15	11	16	9.3	متوسط
9	بفكر في الألعاب اللي بحبها وانا في المدرسة	7	8	6	26	7.2	متوسط
10	حاسس ان الوقت المحدد للمذاكرة يوميا كافي	17	10	11	9	13.7	عالي
11	أحسن وقت عندي وانا بلعب هذه الألعاب	7	14	11	15	10.0	متوسط
12	اشعر بالقلق لو توقفت عن اللعب بهذه الألعاب	1	9	12	25	5.5	منخفض
13	اللعب بهذه الألعاب أفضل من الذهاب للمدرسة او التنزه	7	6	9	25	7.0	منخفض
	المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكليه	130	143	94		9.6	متوسط

وجاءت متوسط الفقرات فى المستويين المرتفع والمتوسط، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (7.13-2.7)، وجاءت في الرتبة الأولي الفقرة رقم (10) والتى تنص على حاسس أن الوقت المحدد للمذاكرة يوميا كافي بمتوسط حسابي (13.7) وبمستوي ممارسة عالي . وفي الرتبة الثانية جاءت فقرتي رقم (1) ورقم (3) والتي تنصا على أقضى معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الالكترونية- أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لا أتذكر أي شيء خارج اللعبة بمتوسط حسابي (13.3)، والفقرتين جاءت بمستوى ممارسة مرتفع، أما الرتبة الرابعة جاءت الفقرة رقم (4) والتي تنص على من الصعب عليا تقليل عدد الساعات التى أمارس فيها اللعب بمتوسط حسابي (12.5) وبمستوى ممارسة عالي. أما الرتبة الأخيرة تمثلت في الفقرة رقم (9) والتي تنص على بفكر في الألعاب اللي بحبها وانا في المدرسة بمتوسط حسابي (7.2) وبمستوى ممارسة متوسط.

العنف

يتضح من جدول 6 أن درجة عنف المراهقين أفراد العينة البحثية كانت منخفضة ، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية لهذا المتغير (7.9)، وجاءت متوسط الفقرات فى المستويين المنخفض والمتوسط، اذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (12.2-3.3) ، وجاء في الرتبة الأولي الفقرتين رقم (11) والفقرة رقم (12) والتى تنصا على هل قمت بالتحريض على قيام خناقات بين زملائك؟ - هل تدخلت في خناقات مع الأخرين؟ بمتوسط حسابي (12،2) وبمستوي ممارسة متوسط. وفي الرتبة الثانية جاءت فقرة رقم (7) والتي تنصا على: ولأنت بتلعب وتتدخل واحد وقطع عنك مسار اللعبة. هل بتتعصب عليه؟ بمتوسط حسابي (10.7)، وبمستوى ممارسة منخفض، أما الرتبة الأخيرة تمثلت في الفقرة رقم (5) والتي تنص على هل جربت حركات قتالية من لعبة الكترونية على الأخرين؟ بمتوسط حسابي (3.3) وبمستوى ممارسة منخفض.

العزلة الاجتماعية

يتضح من جدول 7 أن درجة العزلة الاجتماعية للمراهقين أفراد العينة البحثية كانت منخفضة، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية لهذا المتغير (7.6)، وجاءت متوسط الفقرات فى المستويين المنخفض والمتوسط، اذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (5.2-9.3)، وجاء في الرتبة الأولي الفقرة رقم (4) والتى تنص على اشعر أنني لا أمتلك أمورا مشتركة مع باقي أفراد المجتمع بمتوسط حسابي(9.3) وبمستوي ممارسة متوسط. وفي الرتبة الثانية جاءت فقرة رقم (1) والتي تنص على أحب أن اجلس وحيدا ولا اميل للجلوس مع أفراد اسرتي بمتوسط حسابي (9.2)، وبمستوى ممارسة متوسط، وجاءت في الرتبة الثالثة الفقرة رقم (5) والتى تنص على اشعر بالسعادة عندما ابتعد عن الأخرين بمتوسط حسابي (8.5) ومستوي ممارسة منخفض، أما الرتبة الأخيرة تمثلت في الفقرة رقم (12) والتي تنص على لا أميل الى مساعدة الأخرين رغم أنه فى مقدوري المساعدة. بمتوسط حسابي (5.2) وبمستوى ممارسة منخفض.

الاكتئاب النفسي

يتبين من جدول 8 أن درجة الاكتئاب النفسي للمراهقين أفراد العينة البحثية كانت متوسطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية لهذا المتغير 8.4، وجاءت متوسط الفقرات فى المستويين المرتفع والمتوسط، اذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (11.0-3.5) ، وجاءت في الرتبة الأولي الفقرة رقم (25) والتى تنص على أجلس وحدي واتخيل نفسي بطل للعبه واعيش احداثها في خيالي بمتوسط حسابي (11.0) وبمستوي ممارسة متوسط. وفي الرتبة الثانية جاءت فقرتي رقم (21) و رقم (23) والتي تنصا على أثور لأتفه الأسباب - لا استمع إلى غيري في نوبات الغضب بمتوسط حسابي (10.3)، والفقرتين جاءت بمستوى ممارسة متوسط، أما الرتبة الثالثة جاءت الفقرات رقم(15) ورقم (17) ورقم (20) ورقم (22) والتي تنص على لدى الرغبة في النوم أكثر من أي نشاط - ابكي وحدي- عند سماعي بمرض أي شخص يتهئ لي باني مصاب بنفس المرض - لا أتمالك نفسي في نوبات الغضب بمتوسط حسابي (10.2)، والفقرتين (15) ورقم (17) جاءت بمستوى مرتفع أما الفقرتين (20 ، 22) جاءت بمستوى ممارسة متوسط . أما الرتبة الأخيرة تمثلت في الفقرة رقم (1) والتي تنص على اشعر بحزن وهم يرافقني أينما ذهبت بمتوسط حسابي (3.5) وبمستوى ممارسة متوسط.

معامل ارتباط سبيرمان لعلاقة الأمراض الاجتماعية والنفسية بالمتغيرات المستقلة المدروسة:

لتحقق من صحة الفروض الأول والثانى والثالث والرابع: لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين كل من متغير إدمان أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية - متغير العنف - متغير العزلة الاجتماعية - متغير الاكتئاب والمتغيرات المستقلة المدروسة (عمر المبحوث، نوع المبحوث، مهنة الأب، مهنة الأم، تعليم الأب، تعليم الأم، عدد الاجهزة الالكترونية، درجة ممارسة الألعاب الالكترونية، نوع اللعبة المفضلة للمبحوث، الوقت المستغرق في اللعب، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية، المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء). تم استخدام معامل ارتباط سبرمان للرتب. وجدول 9 يوضح أهم النتائج التى تم التوصل إليها.

يتضح من خلال نتائج جدول 9 وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغيري درجة ممارسة الألعاب الالكترونية، والوقت المستغرق في

جدول 6. المتوسط الحسابي المرجح لفقرات مقياس عنف المراهقين أفراد العينة البحثية

م	العبارات	مستوي العنف				متوسط حسابي مرجح	مستوى الممارسة
		كثيرا	احيانا	نادرا	لا يحدث		
1	هل حاولت تقليد بطل من أبطال لعبة الكترونية في الواقع الحقيقي؟	5	10	7	25	5.3	متوسط
2	هل سبق أن تعلمت مهارات قتالية من لعبة الكترونية؟	6	12	8	21	8.3	متوسط
3	من خلال ممارستك للألعاب الالكترونية هل تعلمت ألفاظا بذيئة واشارات عنيفة؟	5	7	11	24	6.7	منخفض
4	عندما يهزمك منافس في لعبة الكترونية هل تتشاجر معه بسبب ذلك؟	7	4	9	27	6.3	منخفض
5	هل جربت حركات قتالية من لعبة الكترونية على الآخرين؟	9	2	14	22	3.3	منخفض
6	أثناء لعبك هل تتلفظ بألفاظ بذيئة من غير ما تشعر؟	3	4	13	27	5.0	منخفض
7	وانت بتلعب وتتدخل واحد وقطع عنك مسار اللعبة.. هل بتتعصب عليه؟	11	9	13	14	10.7	منخفض
8	هل حاولت مرة إخافة الأخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة الكترونية؟	8	4	12	23	7.3	منخفض
9	هل ترى كوابيس أثناء النوم بسبب مشاهدتك مشاهد عنف من لعبة الكترونية؟	5	12	4	26	7.2	متوسط
10	هل تنادي زملائك بأسماء والقاب مكروهة؟	6	4	11	26	6.2	منخفض
11	هل قمت بالتحريض على قيام خناقات بين زملائك؟	11	15	10	11	12.2	متوسط
12	هل تدخلت في خناقات مع الأخرين؟	12	14	9	12	12.2	متوسط
13	هل تعصي أوامر المدرس اثناء الدرس؟	7	4	9	27	6.3	منخفض
	المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية	95	102	130		7.9	منخفض

جدول 7. المتوسط الحسابي المرجح لفقرات مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين أفراد العينة البحثية

م	مضمون العبارات	مستوى العزلة الاجتماعية				متوسط حسابي مرجح	مستوى الممارسة
		كتير	احيانا	نادرا	لا يحدث		
1	أحب أن اجلس وحيدا ولا اميل للجلوس مع أفراد اسرتي	6	13	11	17	9.2	متوسط
2	أشعر أن لا يوجد أحد يحل مشاكلي	6	10	8	23	7.7	متوسط
3	ليس لدي القدرة على اقامة علاقات صداقة جديدة	6	6	13	22	7.2	منخفض
4	اشعر أنني لا أمتلك أمورا مشتركة مع باقي أفراد المجتمع	7	14	7	19	9.3	متوسط
5	اشعر بالسعادة عندما ابتعد عن الأخرين	7	8	14	18	8.5	منخفض
6	اشعر بأني غريب في وسط من هم حولي	4	7	11	25	6.2	منخفض
7	اجد صعوبة كبيرة في الاختلاط بالأخرين	3	11	9	24	6.7	متوسط
8	اشعر أن الأخرين بعيدون عني على الرغم من قربهم	4	12	8	23	7.3	متوسط
9	افضل الانسحاب على المشاركة في المناسبات الاجتماعية	5	7	13	22	6.2	منخفض
10	اتجنب الاختلاط بالأشخاص الذين لا أعرفهم	6	7	11	23	7.2	منخفض
11	لا يتقبلني الأخرين كما أنا	4	11	4	28	7.5	متوسط
12	لا أميل الى مساعدة الأخرين رغم أنه فى مقدوري المساعدة.	4	5	9	29	5.2	منخفض
13	لا أمتلك صديق مقرب لي جدا	7	7	14	9	8.2	منخفض
14	لا أحب الاتصال التليفوني بأقاربي	7	17	9	14	7.3	متوسط
15	اشعر دائما بالتوتر والقلق من ظهوري فى مجتمع جديد	5	8	13	21	7.3	منخفض
	المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية	81	143	154		7.6	منخفض

جدول 8. المتوسط الحسابي المرجح لفقرات مقياس الاكتئاب النفسي للمراهقين أفراد العينة البحثية

الرقم	الفقرة	مستوى الاكتئاب				المتوسط الحسابي المرجح	مستوى الممارسة
		كثير	احيانا	نادرا	لا يحدث		
1	اشعر بحزن وهم يرافقني أينما ذهبت	5	8	4	30	3.5	متوسط
2	طموحي في الحياة محدود	6	9	2	30	6.3	متوسط
3	اشعر أن مستقبلي مربوط بالفشل	5	8	6	28	6.2	متوسط
4	لم اعد اكترث بأي شيء في الحياة	3	7	9	33	5.3	منخفض
5	اشعر أني شخص عديم الجدوى	5	7	3	32	5.3	متوسط
6	لا استطيع النوم بسهوله	10	12	6	19	6.0	متوسط
7	استيقظ من كوابيس تطاردني	5	11	6	25	7.2	متوسط
8	شهيتي للطعام غير جيده	7	5	10	25	6.8	منخفض
9	تراودني الأفكار بالانتحار بين الحين والآخر	5	2	10	30	4.8	منخفض
10	أجد صعوبة في التركيز بالأشياء	4	11	9	23	7.2	متوسط
11	أجد صعوبة بفهم الأشياء من حولي	3	11	14	19	7.5	منخفض
12	ألوم نفسي على أي خطأ	11	5	9	22	8.7	مرتفع
13	اشعر بالتعب والإرهاق في جميع الأوقات	9	8	12	18	9.2	منخفض
14	لا أقوى على انجاز أي عمل	6	13	10	18	9.0	متوسط
15	لدى الرغبة في النوم أكثر من أي نشاط	13	7	8	19	10.2	مرتفع
16	اشعر بالملل مع كل من أجالسهم	11	9	6	21	9.5	مرتفع
17	ابكي وحدي	12	7	11	17	10.2	مرتفع
18	لا أتمالك نفسي في أي موقف والجأ إلى البكاء	12	8	6	21	9.7	مرتفع
19	ينتابني الشعور بالخوف من أي عارض	8	6	9	24	7.5	منخفض
20	عند سماعي بمرض أي شخص يتهئ لي باني مصاب بنفس المرض	11	12	4	20	10.2	متوسط
21	أثور لأتفه الأسباب	8	15	8	16	10.3	متوسط
22	لا أتمالك نفسي في نوبات الغضب	10	11	9	17	10.2	متوسط
23	لا استمع إلى غيري في نوبات الغضب	10	14	4	17	10.3	متوسط
24	لا أجد في نفسي القدرة على منفعة الآخرين	8	12	11	15	9.8	متوسط
25	أجلس وحدي واتخيل نفسي بطل للعبه واعيش احداثها في خيالي	9	17	5	16	11.0	متوسط
	المتوسط الحسابي المرجح للدرجة الكلية	204	234	191		8.4	متوسطة

جدول 9. معامل ارتباط سبيرمان بين المتغيرات المستقلة المتغيرات التابعة

م	المتغيرات المستقلة	إدمان الألعاب الالكترونية	العنف	العزلة الاجتماعية	الاكتئاب
1	عمر المبحوث	0.003-	0.09	0.16	0.176
2	نوع المبحوث	0.141-	0.197-	0.197	0.341**
3	مهنة الأب	0.169-	0.322-*	0.174-	0.266-*
4	مهنة الأم	0.062-	0.194-	0.025	0.148-
5	تعليم الأب	0.186-	0.341-**	0.163-	0.343**
6	تعليم الأم	0.050	0.085-	0.103-	0.272-*
7	عدد الاجهزة الالكترونية	0.130	0.189	0.04	0.09-
8	درجة ممارسة الألعاب الالكترونية	0.365**	0.217	0.285-	0.118-
9	نوع اللعبة المفضلة للمبحوث	0.041-	0.046-	0.163-	0.198-
10	الوقت المستغرق في اللعب	0.470**	0.246*	0.193-	0.073
11	المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية	0.391-**	0.182-	0.289-*	0.031-
12	المساندة الاجتماعية من قبل الاصدقاء	0.013	0.084-	0.080-	0.049-

هذه الألعاب، ووجد علاقة ارتباطية عكسية مع متغير الإدمان على هذه الألعاب ومتغير المساندة الاجتماعية من قبل الاسرة.

وبالتالي يتم رفض الفرض الاحصائي الأول جزئيا، وقبول الفرض البديل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير إدمان أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية والمتغيرات المستقلة المدروسة (درجة ممارسة الألعاب الالكترونية، الوقت المستغرق في اللعب، المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية).

وتبين ايضا من خلال الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين متغير العنف والوقت المستغرق في لعب الألعاب الالكترونية، وعلاقة ارتباطية عكسية بين متغير العنف وبين كل من متغير مهنة الأب، متغير تعليم الأب.

وبناءا على ذلك يتم رفض الفرض الاحصائي الثاني جزئيا، وقبول الفرض البديل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير العنف لدى أفراد العينة البحثية والمتغيرات المستقلة المدروسة (مهنة الأب، تعليم الأب، الوقت المستغرق في اللعب).

وأشارت نتائج الجدول السابق الى وجود علاقة ارتباطية عكسية بين متغير العزلة الاجتماعية ومتغير المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة.

وبناءا على ذلك يتم رفض الفرض الاحصائي الثالث جزئيا، وقبول الفرض البديل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير العزلة الاجتماعية لدى أفراد العينة البحثية والمتغير المستقل المدروس (المساندة الاجتماعية من قبل الأسرية).

وأخيرا توجد علاقة ارتباطية ايجابية بين متغير الاكتئاب النفسي ومتغير النوع ومتغير تعليم الأب، وعلاقة ارتباطية عكسية مع متغير مهنة الأب ومتغير تعليم الأم.

وبناءا على ذلك يتم رفض الفرض الاحصائي الرابع جزئيا، وقبول الفرض البديل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير الاكتئاب لدى أفراد العينة البحثية والمتغيرات المستقلة المدروسة (نوع المبحوث، تعليم الأب، متغير مهنة الأب، متغير تعليم الأم).

معامل ارتباط سبرمان لعلاقة إدمان الألعاب الالكترونية ببعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين

لاختبار صحة الفرض الخامس لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغيرات العنف والعزلة الاجتماعية والاكتئاب لدى المراهقين أفراد العينة البحثية نتم استخدام معامل ارتباط سبرمان .

يتضح من جدول 10 وجود علاقة ارتباطية معنوية ايجابية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية وبين كل من متغيرات العنف بمعامل ارتباط (0.649) وهي قيمة معنوية عند مستوى 0.01، ومتغير العزلة الاجتماعية بمعامل ارتباط (0.330) وهي قيمة معنوية عند مستوى 0.05،

ومتغير الاكتئاب النفسي للمراهقين أفراد العينة البحثية. بمعامل ارتباط (0.353) وهي قيمة معنوية عند مستوى 0.05. أي أن كلما زاد إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية كلما زادت درجة العنف، ودرجة العزلة الاجتماعية والاكتئاب النفسي لدي المراهقين. وبالتالي يتم رفض الفرض الاحصائي وقبول الفرض البديل "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين متغير إدمان الألعاب الالكترونية ومتغيرات العنف والعزلة الاجتماعية والاكتئاب لدى المراهقين أفراد العينة البحثية

الفروق بين متوسطي افراد العينة البحثية الذكور والاناث وفقا لمتغيرات الإدمان والعنف والعزلة والاكتئاب النفسي للمراهقين

لاختبار الفرض الاحصائي السادس "لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين درجة ممارسة الألعاب الالكترونية وانتشار الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين تبعا لمتغير النوع. تم استخدام اختبار t للفروق بين متوسطي العينة الذكور وعينة إناث. وكانت أهم النتائج ما يلي:

يتضح من جدول 11 وجود فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاثاث فيما يتعلق بالاكتئاب. والفروق جاءت لصالح الاناث. تفسير السبب وراء أن الإناث أكثر اكتئابا من الذكور، قد يرجع ذلك إلى أن الإناث يكن أكثر حساسية وتأثراً بالعديد من المؤثرات التي تؤثر على الحالة المزاجية لديهن، وتجعلهن أكثر عرضه وقابلية للشعور بالحزن والاكتئاب عن الذكور.

ويتضح أيضا أنه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث فيما يتعلق بدرجة إدمان الألعاب الالكترونية ومتغير العنف ومتغير العزلة الاجتماعية. ويرجع ذلك الى أن أساليب التنشئة الاسرية للمراهقين والمراهقات متماثلة.

و بناءا على تلك النتائج يتم رفض الفرض الاحصائي السادس جزئيا وقبول الفرض البديل "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين كل من الذكور والاناث أفراد العينة البحثية فيما يتعلق بمتغير الاكتئاب النفسي للمراهقين".

تفسير النتائج الميدانية ومناقشتها

توصلت الدراسة الميدانية الى انخفاض درجة العزلة الاجتماعية والاكتئاب والعنف لدى المراهقين أفراد العينة البحثية حيث بلغ المتوسط الحسابي لمتغير العزلة الاجتماعية 7.6 وبمستوى ممارسة منخفض، وبلغ المتوسط الحسابي لمتغير الاكتئاب 8.4 ومستوى ممارسة متوسط ، كما بلغ المتوسط الحسابي للعنف 7.9 ومستوى ممارسة منخفضة ، وبلغ المتوسط الحسابي لدرجة إدمانهم 9.6 بدرجة ممارسة متوسطة، يرجع ذلك لتمتع أفراد العينة بدرجة عالية من المساند الاجتماعية من قبل الاسرة بنسبة 68.1% ومن قبل الاصدقاء ايضا بنسبة 66.0% من اجمالى حجم العينة. فالمساندة الاسرية التى تتسم بالاهتمام والحب والالفة تعتبر من المعززات الايجابية والتى من شأنها تخفض من الشعور بالعزلة الاجتماعية، كما أن المراهق يشعر بتواجد الاصدقاء داخل بيئته التربوية فيتسم بتعدد علاقاته الاجتماعية فينعكس ذلك على شخصيته وتجعله فرد ذو طابع اجتماعي، مما يقلل من درجة احساسه بالعزلة الاجتماعية والانطواء والاكتئاب.

توجد علاقة ارتباطية سالبة ودالة إحصائيا عند مستوى 0.01 بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة وكل من درجة إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، والعنف لدي المراهقين أفراد العينة البحثية. وتتفق هذه النتيجة مع نظرية التقدير المعرفي (لازاروس وفولكمان) والتى ترى أن إدراك المساندة الاجتماعية من قبل الاسرة يعتبر عنصرا هاماً واحد العوامل في مساعدة الفرد في تغلبه علي الضغوط النفسية وعدم توافقه، لان شعور الفرد بفقدان المساندة الاجتماعية من المحيطين به ولا سيما الأسرة يفقده الدفء الاجتماعي مما يجعله يبحث عنه في أمور أخرى لعله يعوض ما يفتقده، فتجده يقضى الساعات الطوال أمام ممارسة اللعاب الالكترونية بحثا عن أصدقاء عبر العالم الافتراض للألعاب الالكترونية بدلاً من الجلوس مع أفراد الأسرة التى يشعر ببعدهم النفسى عنه وعدم الاهتمام بأموره.

توصلت الدراسة الميدانية إلى وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الوقت المستغرق فى اللعب. وكل من إدمان الألعاب الالكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين أفراد العينة البحثية. فالمراهقين الذين يقضون ساعات طويلة فى ممارسة الألعاب الالكترونية دون تواصل مع الأخرين ، يكونوا عرضه للإصابة بالعديد من الاضرابات السلوكية وانفعالية واجتماعية مثل الاكتئاب والعزلة الاجتماعية واكثر عرضة لإدمان الألعاب الالكترونية. وتتفق هذه النتيجة مع نظرية الغرس الثقافي والتى تفترض أن تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية والتعرض للصور والأفكار التي تقدمها الألعاب الإلكترونية تؤثر في إدراكنا للوقائع الاجتماعية، ، الأمر الذي يعني أن مشاهدة مضمون هذه الألعاب الإلكترونية يؤثر في القيم، وفي المعاني لدى المراهق عن العالم الحقيقي.

وجود علاقة ارتباطية موجبة بين درجة إدمان الألعاب الالكترونية وبعض الأمراض الاجتماعية للمراهقين المتمثلة فى الاكتئاب النفسي والعزلة والعنف. حيث أن إدمان هذه الألعاب يؤدي لتآكل القدرة على التركيز والانتباه، ويزيد الإحساس بالعزلة، وتراجع المهارات الاجتماعية للمراهقين، بالإضافة إلى تنمية نزعات العنف والتطرف لديهم، ويستنزف قدراتهم على الصبر والتحمل، ويجعلهم أكثر عرضة للاضطرابات النفسية، مثل الاكتئاب وانفصام الشخصية، فضلاً عن انتشار السطحية والذاتية لدى المراهقين .

جدول 10. معامل ارتباط سبرمان بين درجة إدمان الألعاب الالكترونية وبعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمرهقين

م	الأمراض الاجتماعية والنفسية	إدمان الألعاب الالكترونية
1	العنف	**0.649
2	العزلة الاجتماعية	*0.330
3	الاكتئاب	*0.353

جدول 11. اختبار t للدلالة الفروق بين متوسطي الذكوز والاناث أفراد العينة البحثية وفقا متغيرات الأمراض الاجتماعية والنفسية

م	المتغيرات	قيمة "ت" المحسوبة
1	إدمان الألعاب الالكترونية	0.971
2	العنف	1.313
3	العزلة الاجتماعية	1.42-
4	الاكتئاب	*2.572-

وتتفق هذه النتيجة مع النظرية البنائية الوظيفية من خلال اسهامات روبرت ميرتون: والتى تمثلت في المعوقات الوظيفية [الاختلال الوظيفي]: حيث أن الألعاب الالكترونية يمكن ان تكون لها انعكاسات سلبية، اذ يرى ان أي ظاهرة اجتماعية إذا كتب لها الاستمرار فترة معينة من الزمن يدل على وظائفها الايجابية، لكنه في الوقت ذاته يؤكد على أنه ليس من الضروري أن تكون ايجابية دائما، وإنما قد تكون سلبية، فالوظائف الايجابية تعمل من أجل التكيف مع المجتمع، والاختلالات الوظيفية فهى تلك النتائج أو الآثار الملاحظة التى تقلل من التكيف أو التوافق في هذا المجتمع .

توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاثاث فيما يتعلق بالاكتئاب النفسي. والفروق جاءت لصالح الاناث. وقد يعزى ذلك لكون الأنثى أكثر حساسية من الذكر، وأكثر خضوعا للأخرين منه، فالاكتئاب عند الانثى يرجع لأسباب شخصية في علاقتها بالأخرين، حيث توصلت الدراسة لوجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الاكتئاب ومهنة الاب وتعليم الاب، فان غالبية الاباء حرفيين فيكونوا اكثر عرضه لضغوط وأحداث حياتية غير مرغوب فيها قد يؤثر ذلك سلبا على المساندة الاجتماعية للأبناء مما يساعد على ظهور الاكتئاب على بعض أفراد الأسرة.

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث فيما يتعلق بدرجة إدمان الألعاب الالكترونية ومتغير العنف ومتغير العزلة الاجتماعية. ويرجع ذلك لأساليب التنشئة الاسرية للمراهقين والمراهقات متماثلة، حيث تمتعا بدرجة عالية من المساندة اجتماعية من قبل الاسرة والاصدقاء، وقد توصلت الدراسة الى انخفاض الوقت المستغرق في هذه الألعاب وممارسة المراهقين أفراد العينة البحثية للألعاب الالكترونية بصورة معقولة تجعلهم أكثر ميلا لمسايرة أصدقائهم الذين يكونوا مصدرا للتنفيس عن المشاعر المكبوتة، وإتاحة الفرصة لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة مما يؤدى بهم فى نهاية المطاف إلى مواجهة المشكلات التى تواجههم فى شتى مجالات الحياة ، ويعزى ايضا الى أن افراد العينة البحثية باختلاف مراحلهم العمرية والدراسية يعيشون في ذات البيئة الاجتماعية الريفية التى تحافظ على تقاليدها وعاداتها المعروفة بالتحفظ وانتشار الوازع الديني الذي يحارب كل أنواع السلوكيات الهدامة لاستقرار المجتمع من عنف وعزلة اجتماعية والتوتر والاحباط.

وتتفق هذه النتيجة مع نظرية التقدير المعرفي (لازاروس وفولكمان) والتى ترى أن الضغوط النفسية تتحدد بمدى الموائمة بين الشخص والبيئة فعندما تكون مصادر الفرد كافية ومناسبة للتعامل مع الموقف الصعب، يشعر بقليل من الضغط النفسي.

التوصيات

بناءا لما توصلت له الدراسة الميدانية توصي الدراسة بالاتي:

1- ضرورة توعية الاسرة على نحو يعزز دور الرقابة على الأبناء وعدم تركهم لساعات طوال أمام شاشة الأجهزة الترويحية الالكترونية وألعاب الفيديو،

وضرورة متابعتهم إثناء استخدامهم المواقع الالكترونية واللعب داخل عالمها الافتراضي.

2- تشجيع نشر الألعاب التعليمية والتثقيفية المناسبة للطفل والتقليل عن ألعاب العنف على أن تتولى المؤسسات الثقافية والإعلامية هذه المهمة مع وزارة التربية والتعليم، كما تقوم بوضع تصنيف للألعاب الإلكترونية وتحديد نوعها (تثقيفي – تعليمي – علاجي – تسلية – عنف) ويُحدد درجة المخاطر الناجمة منها أثناء وبعد اللعب.

3- تشجيع المبرمجين والمبتكرين والمفكرين التربويين على القيام بتصميمات وبرمجيات ألعاب إلكترونية تراعي الجوانب التعليمية والتثقيفية والتربوية في تكوين الطفل والمراهقين، بنفس القدر الذي يكون فيه حرصها على حضور عناصر التشويق والتسلية والإثارة.

4- ضرورة عقد المؤتمرات والندوات وورش العمل وحلقات النقاش حول ظاهرة إدمان الانترنت بصفة عامة وإدمان الألعاب الالكترونية خاصة للتعرف على أسبابها ودوافعها و مخاطرها ووضع الحلول الفعالة لمواجهتها والحد من انتشارها.

5- التشجيع عن طريق المدارس للطلبة وذلك عن طريق تعريفهم بالمواقع المفيدة لهم ثقافيا وعلميا.

المراجـــــع

البلخي، وعد (2017). الألعاب الإلكترونية.. أضرارها وفوائدها وطرق تخفيف تأثيرها على الأطفال متاح على. موقع جريدة زيتون WordPress.

الحمد، نايف وحازم المومني (2014). دور الإرشاد والعلاج بالواقع في خفض الشعور بالاكتئاب النفسي لدى المراهقين، مجلد 20 ، العدد أ/ب، المنارة ، كلية أربد الجامعية.

الصرايرية، خالد عبده (2008). النشر الإلكتروني وأثره على المكتبات ومراكز المعلومات عمان، كنوز المعرفة.

الطهراوي، جميل حسن (2008). الضغوط النفسية وطرق التعامل معها في القرآن الكريم، المؤتمر العلمي الدولي الأول- القرآن الكريم ودوره في معالجة قضايا الأمة ، مركز القرآن الكريم والدعوة الإسلامية ، كلية أصول الدين، الجامعة الإسلامية ، غزة ، فلسطين.

العصيمي، سلطان (2010). إدمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض رسالة ماجستير في العلوم الاجتماعية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

الفسفوس، عدنان أحمد (2006). الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، ط1 ، المكتبة الالكترونية أطفال الخليج.

الكامل، فرج (2001). بحوث الإعلام والرأي العام ، دار النشر للجامعات، القاهرة .

المعدول، فاطمة (2010). شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية فى ظل وسائط الاتصال الحديثة، الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82 ، ط1،مطبعة حكومة الكويت، الكويت.

الهدلق، عبدالله عبدالعزيز (2013). ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود ...متاح على موقع www.alukah.net.

اليعقوب، عل محمد (2009). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الإبتدائية بدولة الكويت، مستقبل التربية العربية، المركز العربي للتعليم والتربية، 16 (58): 219-259.

بركات، مطاع (2006). الواقع الافتراضي: فرصه ومخاطره وتطوره، مجلة دمشق، 2 : 22.

بركات، وجي محمد وتوفيق عبدالمنعم توفيق (2009). الأطفال والعوالم الافتراضية..آمال وأخطار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير 18-2009/5/19، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.

جاسم، شهباء أحمد (2011). العنف في الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة تكريت، العراق.

حسن، عبد الناصر راضي محمد (2016). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني ، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي ، مصر.

خليفة، عبداللطيف محمد (2003). دراسات في سيكولوجية الاغتراب، دار غريب ، القاهرة.

زاتيلن، أفرنج (1989). النظرية الاجتماعية في علم الاجتماع، ترجمة: محمود عودة وإبراهيم عثمان، الطبعة الاولى ، مطبعة ونشر دار السلاسل ، الكويت.

سبتي، عباس (2013). س الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج.. حلول "بدولة الكويت، دراسة ميدانية.

سلامة، فضل (2006). سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار المشرق العربي، الأردن.

سلامي، لخضر (2015). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور-دراسة ميدانية بمدينة

البويرة، رسالة ماجستير ، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة البويرة، الجزائر.

على، عكلة سليمان وأحمد جاسم سليمان (2012). أشكال السلوك العدواني للتلاميذ بأعمار (11-12) سنة، مجلة علوم التربية الرياضية، كلية التربية الاساسية، جامعة الموصل، العراق، 2 : 5.

عيد، محمد فتحي (1999). الإجرام المعاصر، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض

قويدر، مريم (2015). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال-دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر، رسالة ماجستير، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.

محمد، محمد على (1987). تاريخ علم الاجتماع – الرواد والاتجاهات المعاصرة ،الطبعة الاولى ، دار المعرفة الجامعية ، الاسكندرية.

مصيبح، سلمى (2005). العنف قى المدن الجديدة ، رسالة ماجستير في علم الاجتماع الحضري، قسم علم الاجتماع ، كلية العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة منتوري بقسنطينة ، الجزائر.

موسوعة الإدمان (2018). إدمان الألعاب الالكترونية http://www.addiction-

وحدة مكافحة الجرائم الالكترونية (2017). وحدة الجرائم الالكترونية تحذر من ألعاب خطرة تستهدف الأطفال والمراهقين، ادارة البحث الجنائي ووحدة مكافحة الجرائم الالكترونية، جراءة نيوز .https://www /garaanews.com.

AN ADDICTION TO ELECTRONIC GAMES AND ITS EFFECT ON SOME MENTAL AND SOCIAL DISEASES OF ADOLESCENTS (A FIELD STUDY ON SOME SCHOOL'S STUDENTS IN A VILLAGE, DAMIETTA GOVERNORATE)

Hoda M. Abd El-Aal

Agric. Ext. and Rural Soc. Dept., Fac. Agric., Damietta Univ., Egypt

ABSTRACT: This study aims at: Identifying the degree of association of addiction to electronic games with some social and psychological diseases of adolescent and to identify the differences between adolescent males and females according to the degree of prevalence of social and psychological diseases. In order to achieve the objectives of this study, a sample of 47 students who play electronic games (27 males and 20 females) was chosen in the preparatory and secondary stages in one of the villages of Damietta governorate. The study was based on the questionnaire method in a personal interview with these students. Several statistical tools were used to analyze the data: frequency and percentage, weighted arithmetic mean. Spearman correlation coefficient, t-test. The study found several results, the most important of which are: a negative correlation between the variable of social support by the family and the degree of addiction to electronic games and the social and psychological isolation of adolescents represented by psychological depression, isolation and violence among adolescents male and female. There is also a positive relationship between the time spent on playing. The relationship between addiction to electronic games and the degree of violence among adolescents. There is a positive correlation between the degree of addiction to electronic games and some social diseases of adolescents of psychological depression, isolation and violence. There are statistically significant differences between males and females with regard to psychological depression. The study reached the most important recommendations, including: raising awareness of the family and strengthening its oversight role on children، not leaving them for long hours in front of the electronic devices and video games, the need to follow them while using websites and playing within their virtual world.

المحكمـــــون:

1- أ.د. فؤاد عبداللطيف ســلامه أستاذ علم الاجتماع والتنمية – كلية الزراعة – جامعة المنوفية.

2- أ.د. هدى أحمد علوان الديب أستاذ علم الاجتماع الريفي – كلية الزراعة – جامعة الزقازيق.