إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين

إعداد

د. فاطمة سيد عبد اللطيف محمد

مدرس علم النفس

بكلية الدراسات الإنسانية (فرع البنات)

جامعة الأزهر – القاهرة

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين

فاطمة سيد عبد اللطيف محمد

قسم علم النفس ، كلية الدراسات الإنسانية ، جامعة الازهر ، القاهرة ، مصر .

البريد الالكتروني : drfatmasayed712@azhar.edu. eg

الملخص:

انتشرت في الآونة الأخيرة ما يعرف بالألعاب الالكترونية الانتحارية وهي مجموعة من الألعاب يتم من خلالها السيطرة على اللاعب من خلال إتباع بعض التعليمات الغريبة والخطيرة ولقد أشارت الدراسات السابقة إلى وجود علاقة بين إدمان هذا النوع من الألعاب وانخفاض تواصل المراهق مع الأسرة والقابلية للاستهواء لدية ، لذا هدفت الدراسة الحالية إلى بحث علاقة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية بالتواصل الأسري ، والقابلية للاستهواء. تم اختيار عينة الدراسة من طلاب الصف الأول الثانوي بالمدارس الحكومية الثانوية بمحافظة القاهرة، (٣٢٠) طالباً وطالبة؛ (١٧٠) من الطلاب الذكور و(١٥٠) من الطالبات الإناث في المرحلة العمرية من١٥ الى١٦ عاماً . وقد تم تطبيق الأدوات الآتية: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين (إعداد/ الباحثة) – قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (إعداد/ الباحثة) – مقياس التواصل الأسري للمراهقين (إعداد/ السيد، ٢٠١٦)، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن: ١) وجود علاقة ارتباطيه بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية (كدرجة كلية وأبعاد فرعية) والتواصل الأسري (كدرجة كلية وأبعاد فرعية) عند مستوى دلالة (٠.٠١). ٢) وجود علاقة ارتباطيه بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية (كدرجة كلية وأبعاد فرعية) والقابلية للاستهواء (كدرجة كلية ومقاييس فرعية) عند مستوى دلالة (٠.٠١). ٣) وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في اتجاه المراهقين عند مستوى دلالة (٠.٠١). ٤) وجود فروق بين المراهقين

والمراهقات في الدرجة الكلية لمتغير التواصل الأسري في اتجاه المراهقات عند مستوى دلالة (٠.٠١). وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في بعدي التواصل بين الأب والأم، والتواصل مع الوالدين في اتجاه المراهقات عند مستوى دلالة (٠.٠١). عدم وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في بعد التواصل مع الأخوة. ٥) وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية والمقاييس الفرعية لمتغير القابلية للاستهواء في اتجاه المراهقين عند مستوى دلالة (٠.٠١). ٦) يمكن التنبؤ بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري والقابلية للاستهواء

الكلمات المفتاحية: إدمان – الألعاب الإلكترونية الانتحارية – التواصل الأسري – القابلية للاستهواء – المراهقين.

Addiction of the Suicidal Electronic Games and its Relationship with the Family Communication and Vulnerability Through a Sample of the Adolescents

Fatma Sayed Abdel Latif

Psychology – Faculty Humanities Cairo، Al-Azhar University

email:drfatmasayed712@azhar.edu.eg

Abstract :

The suicidal electronic games recently spread out .which are some of games that controls the player throughout some dangerous instructions. The study aims to exploring the relationship of the adolescents' addiction to the suicidal electronic games by the family communication with its subsidiary dimensions (the communication between father and mother – adolescent communication with the parents – adolescent communication with his brothers), and the suggestibility with its subsidiary measures (intellectual – behavioral – emotional). Sample of the study had chosen from students of the secondary first grade in the governmental schools. The total number of sample of the study (320) male and female student; (170) male student and (150) female student on the stage (15 – 16) years old (stage of the middle adolescence). The study used the next tools: Scale of addiction of the suicidal electronic games (prepared by the researcher) - List of the suggestibility (prepared by the researcher) – scale of the family communication (prepared by: **El-Sayed, 2016**), The study depended on some of the statistically methods, like: Birson's correlated coefficient – T-test - analyzing the multi slant, to check hypotheses of the study. Results of the study appeared the following: 1) There is a statistical significant relationship between the adolescents' addiction of the suicidal electronic games (as a total degree and subsidiary dimensions) and the family communication (as a total degree and subsidiary dimensions) at significant level (0.01). 2) There is a statistical significant relationship between the adolescents'

addiction of the suicidal electronic games (as a total degree and subsidiary dimensions) and the suggestibility (as a total degree and subsidiary scales) at significant level (0.01). 3) There are differences between the male and female adolescents on the total degree and subsidiary dimensions for variable of addiction of the suicidal electronic games toward the male adolescents at significant level (0.01). 4) There are differences between the male and female adolescents on the total degree for Scale of the family communication toward the female adolescents at significant level (0.01). Dimension of the communication between father and mother, and dimension of the communication with parents toward the female adolescents at significant level (0.01). There are no differences between the male and female adolescents on dimension of the communication with brothers. 4) There are differences between the male and female adolescents on the total degree and subsidiary scales for variable of the suggestibility toward the male adolescents at significant level (0.01). 6) It is possible to expect the adolescents' addiction of suicidal electronic games through the family communication and suggestibility.

Key words: Addiction – Suicidal Electronic Games – Family Communication – Suggestibility - Adolescents.

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للإستهواء لدى عينة من المراهقين

د.فاطمة سيد عبد اللطيف محمد

قسم علم النفس، كلية الدراسات الإنسانية ، القاهرة، مصر

مقدمة الدراسة.

انتشرت في الآونة الأخيرة، وتحديداً منذ عام ٢٠١٣ ما يعرف بـ"**الألعاب الإلكترونية الانتحارية The Suicidal Electronic Games**"، وهي مجموعة من الألعاب تتم من خلالها السيطرة على اللاعب من خلال أتباع بعض التعليمات الغريبة والخطيرة، والتي تعتبر جزءاً من شروط الاستمرار في ممارسة اللعبة، وتتمثل بعض هذه التعليمات في (الاستيقاظ في وقت مبكر – مشاهدة بعض الأفلام التي تحتوي على مشاهد مرعبة – تشويه أجساد اللاعبين بآلات حادة – تصويرهم أنفسهم في أوقات متأخرة من الليل)، إلى جانب العزلة التامة، وعدم محادثة الأشخاص). انتشرت هذه الألعاب عبر الإنترنت من موقع التواصل الاجتماعي المسمى "**فكونتاكت VK.com**"، وتتم مشاركة روابطه المتعددة مع مستخدمي الشبكات الاجتماعية المركزية التي تصنف معايير الاختيار للمشارك **(Sharma, 2017)**. وقد شاركت شركات الإنترنت في ظهور هذه الألعاب، والتي تضمنتها "**واتس آب What's App.**"، و"**إنستجرام Instagram**"، و"**فيسبوك Face Book**"، و"**ياهو Yahoo**"، و"**تشات جوجل Google Chat**" **(Rediff, 2017)**. ولا يوجد طلب رسمي لمستخدمي الإنترنت، ولكن مدخل اللعبة يظهر دون توقع كأحد الروابط التوجيهية إلى إحدى مجموعات الدردشة السرية، وهذا أحد أشكال الفيروس الذي يقرأ ويخزن كل التفاصيل الدقيقة للهاتف الذكي، وبالتالي فإن جميع البيانات الشخصية تعد مخترقة بما

في ذلك سجلات التصفح، وحساب البريد الإلكتروني، وكلمات المرور، وجهات الاتصال، والصور، ومقاطع الفيديو من قبل مصممي هذه الألعاب، والأفراد المشاركين في اللعبة **(Krishnan, 2017)**. وقد كانت أول لعبة ظهرت من هذه الألعاب لعبة "**الحوت الأزرق The Blue Whale**" **Game**، حيث ظهرت في روسيا عام ٢٠١٣، ومصممها هو "**فيليب بوديكين**"، تلتها لعبة "**تحدي تشارلي**" عام ٢٠١٥، ويطلق عليها أيضاً "**شيطان تشارلي**" و"**روح الميت تشارلي**"، وقد استهدفت أطفال المدارس لقضاء وقت ممتع مع اللوازم المدرسية، وبالتحديد الورق وأقلام الرصاص. تلتها لعبة "**البوكيمون**" عام ٢٠١٦، والذي وضع أول تصور لها هو "**ساتورو إيواتا Satoro Eoata**" الذي يعمل لصالح شركة "**البوكيمون**"، و"**البوكيمون**" كائن افتراضي يظهر على شاشات أجهزة الموبايل وكأنه موجود في العالم الواقعي. تلتها لعبة "**جنية النار**" التي ظهرت في مارس عام ٢٠١٧، وقد تم تصميم اللعبة بشكل يشبه إلى حدٍّ كبير لعبة شهيرة ومحبوبة بين الأطفال تسمى "**نادي الساحرات**"، وتتشابه معها في المؤثرات والرسوم المتحركة، ولكنها من الألعاب التي ينتهي تنفيذ تعليماتها إلى دفع الأطفال لحرق منازلهم وأنفسهم **(alwan.elwatannenews.com)** – وفقاً لما نقلته صحيفة "**ديلي ميل**" البريطانية. تلتها لعبة "**مريم**" التي ظهرت في يوليو عام ٢٠١٧، والتي طورها المبرمج السعودي **(سليمان الحربي)**، وتدور أحداث اللعبة حول الطفلة **(مريم)** التي تاهت عن منزلها، وعلى اللاعب مساعدتها للوصول إلى بيتها، وخلال تلك الأحداث تطلب تنفيذ بعض التعليمات التي تؤثر في طريقة تفكير اللاعب حتى تنتهي به إلى الانتحار **(news.webtab.vom)**. ولقد أشارت دراسات كل من: **(رشاد، ٢٠١٤)**؛ **(كامل، ٢٠١٦)**؛ **(Clicrbs, Terra, 2017)** إلى أن المراهقين هم أكثر

الفئات العمرية الذين يقضون كثيراً من الوقت على الشبكات الاجتماعية، وبالتالي هم أكثر الفئات عرضة للوقوع فريسة لإدمان هذا النوع من الألعاب الخطيرة، حيث تعرض بعض ممارسي هذه الألعاب على مستوى العالم للانتحار **(Danile Ferroira, et al., 2017)**. وقد أشارت دراسات كل من **(Vega, 2016); (Madill, Leanna, 2016); (Mazaba et al., 2017); (Aiken, et al, 2017); (Brent, D., 2018)** إلى وجود علاقة بين إدمان المراهقين لهذه النوع من الألعاب، وانخفاض تواصل المراهق مع الوالدين والأخوة، وانخفاض التواصل بين الوالدين نفسيهما. كما أشارت دراسات **(Mukhra, et al., 2017); (Yildiz, et al 2017); (Sousa, 2017); (Pandey Mukherjee, 2018); (Pons. N., 2018); (Tan, et al., 2018)** إلى وجود علاقة بين إدمان المراهقين لهذا النوع من الألعاب الخطيرة والقابلية المرتفعة للاستهواء لديهم. كما أشارت الدراسة الاستطلاعية التي تم تطبيقها قبل البدء في الدراسة للتعرف على أكثر المتغيرات المرتبطة بإدمان المراهقين لهذا النوع من الألعاب، إلى أن عدم قدرة المراهقين على التواصل مع الوالدين والأخوة، وعدم قدرة الوالدين على التواصل مع بعضهما (نفور الوالدين)، وتقليد ومشاركة الزملاء لنوع الألعاب نفسها من أكثر المتغيرات ارتباطاً بإدمان المراهقين للألعاب الانتحارية؛ لذا جاءت هذه الدراسة كمحاولة للتعرف على العلاقة بين إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية الانتحارية، وكل من التواصل الأسري والقابلية للاستهواء.

مشكلة الدراسة

ترجع الباحثة مشكلة الدراسة إلى:

١- ما أشارت إليه الدراسات السابقة من أن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية يعد أحد عوامل الاستعداد الرئيس لزيادة معدلات الانتحار، فقد أشارت دراسات كل من: **(رشاد، ٢٠١٤)**؛ **(كامل، ٢٠١٦)**؛ **(Clicrbs, 2017); (Terra, 2017)** إلى أن المراهقين هم أكثر الفئات العمرية الذين يقضون كثيراً من الوقت على الشبكات الاجتماعية، وبالتالي فهذه الفئة الأكثر عرضة لخطر الانتحار. وهو ما أشارت إليه دراسة **(Vega, 2016)** من أن المراهقين هم الأكثر عرضة لخطر الانتحار. وفي دراسة **لـ(Danile Ferroria, et al., 2017)** هدفت إلى التعرف على تأثير لعبة الحوت الأزرق في زيادة معدلات الانتحار أشارت إلى وجود (١٣٠) حالة انتحار بسبب إدمان لعبة **(الحوت الأزرق)**، منها انتحار مراهق في الخامسة عشر من عمره بإطلاق النار على نفسه من فوق قمة أحد المباني. وأطلقت فتاة في الرابعة عشر من عمرها النار على نفسها أمام أحد القطارات، وذلك في روسيا عام ٢٠١٥. وفي منطقة "**فيلاريكا توجروسو**" بالبرازيل، انتحرت فتاة في السادسة عشر من عمرها غرقاً في إحدى البرك. وشنق صبي في الثالثة عشر من عمره نفسه في جنوب ساحل عاصمة الولاية، وكانت حالة الانتحار هذه مرتبطة باللعبة. وهناك أيضاً حالات في ولاية "**ميناس جيرايس**" بالبرازيل، وتوجد أربع حالات – على الأقل – في "**ريو دي جانيرو**". أيضاً "**يوليا كونستايشنوفا**" البالغة من

العمر خمسة عشر عاماً، و"**فيرونيكا**" البالغة من العمر ستة عشر عاماً في شرق موسكو. وغيرها من حالات الانتحار في البلاد العربية، وحالات الانتحار في جمهورية مصر العربية بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية، والتي سوف يتم عرضها تفصيلياً. أيضاً أشارت **دراسة (Tan, et al., 2018)** إلى عمل استقصاء للتعرف على نسبة انتشار ومنبئات تكوين أفكار الانتحار بين طلبة المرحلة الأولية، والمتوسطة، والعليا. تكونت عينة الدراسة من (١٢٧٣٣) طفلاً ومراهقاً من الصينيين، تتراوح أعمارهم ما بين (٩ – ١٨) سنة، ذكر (٣٢.٠٩%) منهم تقريباً أن لديهم أفكار للانتحار، وكانت الإناث أكثر توضيحاً في تكوين أفكار الانتحار من الذكور (٣٨.٠٩% مقابل ٢٩.٩٥%). وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى المعيشة في المدينة، ومعدل الطلاق، وقلق الدراسة، والميل إلى لوم الذات، والاندفاعية، والقابلية المرتفعة للاستهواء، وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية التي انتشرت مؤخراً أحد أهم العوامل التي ارتبطت إيجابياً بالتفكير في الانتحار.

٢- وفي الآونة الأخيرة تزايدت التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية، فبعد أن كانت لعبة **(الحوت الأزرق)** فقط، أصبحت هناك تطبيقات لألعاب أخرى مثل: لعبة **(مريم)** – لعبة **(جنية النار)** – لعبة **(البوكيمون)** – لعبة **(تحدي تشارلي)**.

٣- ما أشارت إليه نتائج الدراسة الاستطلاعية والدراسات السابقة إلى وجود علاقة ارتباطيه بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري والقابلية للاستهواء.

وبالتالي يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

- هل توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين؟

ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

١- هل توجد علاقة ارتباطيه بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري لدى أفراد عينة الدراسة؟

٢- هل توجد علاقة ارتباطيه بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة؟

٣- هل توجد فروق بين أفراد عينة الدراسة (المراهقين والمراهقات) في الإدمان على الألعاب الإلكترونية الانتحارية؟

٤- هل توجد فروق بين أفراد عينة الدراسة(المراهقين والمراهقات) في التواصل الأسري؟

٥- هل توجد فروق بين أفراد عينة الدراسة (المراهقين والمراهقات) في القابلية للاستهواء؟

٦- هل يمكن التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة؟

هدف الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلى:

١- التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري لدى أفراد عينة الدراسة.

٢- التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة.

٣- التعرف على الفروق بين أفراد عينة الدراسة (المراهقين والمراهقات) في إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٤- التعرف على الفروق بين أفراد عينة الدراسة (المراهقين والمراهقات) في التواصل الأسري.

٥- التعرف على الفروق بين أفراد عينة الدراسة (المراهقين والمراهقات) في القابلية للاستهواء.

٦- التعرف علي إمكانية التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة.

أهمية الدراسة

تبرز أهمية الدراسة فيما يلي:

أ) الأهمية النظرية:

١- أهمية المرحلة العمرية التي تتصدى لها الدراسة (مرحلة المراهقة)، فسلوك المراهق في مرحلة المراهقة يختلف عن سلوكه في المرحلة

السابقة لها والمرحلة التالية بعدها، ويعتقد **(Holl)** الملقب بـ**"أبو دراسة الطفل في أمريكا"** أن مرحلة المراهقة عبارة عن مرحلة تحول في حياة الفرد **(رشاد، ٢٠١٤: ٣٦)**. وقد أشارت دراسة **(كامل، ٢٠١٦)** إلى أن المراهقين هم أكثر فئات المجتمع تعرضاً للآثار الناجمة عن العولمة بتجلياتها المختلفة السياسية، والاقتصادية، والثقافية؛ فالمراهقون الأكثر عرضة للاستعمال المرضي للإنترنت نتيجة الخصائص النفسية والنمائية لهذه المرحلة، إذ يكون الإحساس بالهوية، وتنمية التواصل، والعلاقات الحميمة المطالب الضرورية للنمو في هذه المرحلة، وتتحقق من خلال الإنترنت بكافة استخدامات مواقع التواصل الاجتماعي **"فيس بوك" و"تويتر" و"تانكو"**، والألعاب الإلكترونية بأنواعها، وغرف الدردشة، وغيرها **(كامل، ٢٠١٦: ٢٧١)**.

٢- ندرة الدراسات العربية التي تناولت الألعاب الإلكترونية الانتحارية – في حدود اطلاع الباحثة – حيث إن هذه الألعاب حديثة، وقد بدأ الترويج لها منذ نحو خمس سنوات فقط.

٣- كذلك تتضح أهمية الدراسة من خلال المتغيرات التي تتناولها، وهي: إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري بأبعادة (التواصل بين الوالدين – التواصل بين المراهق ووالديه – التواصل بين المراهق وأخوته)، والقابلية للاستهواء بمقاييسه الفرعية (القابلية للاستهواء الفكري – القابلية للاستهواء السلوكي – القابلية للاستهواء الانفعالي).

ب) الأهمية التطبيقية:

إثراء المكتبة النفسية بمقياس يشتمل على سبعة أبعاد لقياس إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية، وقائمة لقياس القابلية للاستهواء لدى المراهقين تشمل ثلاثة مقاييس (القابلية للاستهواء الفكري – القابلية للاستهواء السلوكي – القابلية للاستهواء الانفعالي).

التعريفات الإجرائية

– إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية "Addiction of the Suicidal Electronic Games"

عبارة عن استخدام المراهق المفرط (القهري) للألعاب الإلكترونية الانتحارية، والشغف بكل ما هو جديد من التطبيقات الخاصة بهذا النوع من الألعاب، وزيادة تحمله لهذا الاستخدام، والشعور بالضيق، والاضطرابات المزاجية عند الإعاقة عن الاستخدام والتحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت، ثم الارتداد القهري، ويصاحب ذلك إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية، وتعبر عنه الدرجة المرتفعة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين **(إعداد/ الباحثة)**.

– التواصل الأسري "Family Communication"

السلوكيات التواصلية الإيجابية والسلبية التي تحدث بين الوالدين، وبين المراهق ووالديه، وبين المراهق وأخوته، والتي تأخذ صوراً لفظية وغير لفظية، وتعبر عنها الدرجة المرتفعة على مقياس التواصل الأسري **(إعداد/ السيد، ٢٠١٦)**.

- القابلية للاستهواء "Suggestibility"

تقبل المراهق لأفكار، ومعتقدات، واقتراحات، وسلوكيات الآخرين، مع انعدام التفكير الناقد، أو تمحيص هذه الأفكار والسلوكيات، بالإضافة إلى التأثر بحالتهم الانفعالية، وتعبر عنه الدرجة المرتفعة على قائمة القابلية للاستهواء لدى المراهقين بمقاييسها الفرعية (الاستهواء الفكري – الاستهواء السلوكي – الاستهواء الانفعالي) **(إعداد/ الباحثة)**.

- المراهقين "Adolescents"

عينة من طلاب وطالبات الصف الأول الثانوي،في المرحلة العمرية من(١٥: ١٦) عاماً (مرحلة المراهقة الوسطى).

محددات الدراسة

أ) محددات بشرية:

تتحدد الدراسة الحالية بالعينة التي تكونت من (٣٢٠) طالب وطالبة من طلاب المدارس الحكومية (الصف الأول الثانوي)؛ (١٧٠) من الذكور و(١٥٠) من الإناث، في المرحلة العمرية من (١٥ : ١٦) عاماً.

ب) محددات مكانية:

تم إجراء الدراسة بالمدارس الثانوية الحكومية ، بمناطق محافظة القاهرة الأربعة (الشمالية – الجنوبية– الشرقية – الغربية).

ج) محددات زمانية: تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠١٨ / ٢٠١٩ .

الإطار النظري للدراسة

١- الألعاب الإلكترونية الانتحارية

أحد أنواع الألعاب الإلكترونية التي تستهدف الفئة العمرية ما بين (١٢ – ١٦) سنة، تتضمن سلسلة من المهام التي يتعين على اللاعب تنفيذها على مدار عدة أيام، ومع كل يوم تصبح هذه المهام أكثر خطورة وتهديداً للحياة، وتتمثل هذه المهام في (الاستيقاظ في وقت مبكر – مشاهدة بعض الأفلام التي تحتوي على مشاهد مرعبة – تشويه أجساد اللاعبين بآلات حادة – تصويرهم أنفسهم في أوقات متأخرة من الليل)، إلى جانب العزلة التامة، وعدم محادثة الأشخاص **(لعبة الحوت الأزرق)**، كما تتمثل تلك التعليمات أيضاً في تواجد اللاعب منفرداً في غرفته، والحرق بالغاز **(لعبة جنية النار)**، والانشغال بمطاردة والتقاط "**البوكيمون**" المختلفة خلال السير في الشارع، مما يتسبب في حوادث قاتلة **(لعبة البوكيمون)**، وسماع المؤثرات الصوتية المرعبة **(لعبة مريم)**.

- أنواع الألعاب الإلكترونية الانتحارية

توجد خمس ألعاب إلكترونية مسببة للانتحار (أخطر خمس ألعاب):

١- الحوت الأزرق. ٢- مريم. ٣- البوكيمون.

٤- جنية النار. ٥- تحدي تشارلي.

١- لعبة الحوت الأزرق "The Blue Whale Game"

تحدي الحوت الأزرق عبارة عن لعبة صدرت في روسيا عام

٢٠١٣، وتتضمن اللعبة سلسلة من المهام التي يتعين إكمالها على مدار خمسين يوماً، ومع كل يوم تصبح المهام أكثر خطورة وتهديداً للحياة. تستمد اللعبة اسمها من دورة حياة الحيتان الشاطئية التي ترتبط فيها الحيتان بالانتحار الجماعي من خلال السباحة إلى الشاطئ، والبقاء هناك حتى الموت؛ وذلك لأسباب غير معلومة، وقد ادعى "**فيليب بوديكين**" – ٢١ عاماً أنه العقل المدبر وراء هذه اللعبة، وتم إلقاء القبض عليه عام ٢٠١٥، لكن اللعبة لا تزال نشطة عبر مدراء آخرين، ويهدف مخترع اللعبة إلى أن ينظف المجتمع من النفايات البيولوجية التي من الممكن أن تؤذي المجتمع لاحقاً – على حدّ قوله **(Thaploo, 2017)**. وتشتهر اللعبة بأسماء مختلفة، مثل (البيت الصامت – بحر من الحيتان – أيقظني الساعة ٢٠: ٤ صباحاً) **(Nhwebdesk, 2017)**. وتنطوي اللعبة على مجموعة من المهام (التحديات) التي يجب على اللاعب تنفيذها، تصل إلى خمسين مهمة (تحدٍ). (ملحق "١" قائمة التحديات للعبة الحوت الأزرق).

– حالات الانتحار بسبب لعبة الحوت الأزرق

في روسيا، توجد (١٣٠) حالة وفاة لمراهقين ارتبطت وفاتهم بهذه اللعبة، وتم الإبلاغ عن حالات انتحار بسبب هذه اللعبة في دول مثل الأرجنتين، والبرازيل، وبلغاريا، وتشيلي، والصين، وإيطاليا، والولايات المتحدة الأمريكية، وتم الإبلاغ في الهند عن (١٠) حالات تقريباً حتى سبتمبر عام ٢٠١٧ من قبل مسئولين حكوميين، حيث أجبر اللاعبون على تشويه أو قتل أنفسهم من خلال أفكار ووسائل متنوعة قدمها لهم المنسق، مثل القفز من الطابق الخامس لأحد المباني **(Pathak, M. K., 2017)**. أو بتغطية وجه اللاعب بحقيبة بلاستيكية، وربط حبل حول رقبته حتى يموت، أو القفز أمام

قطار سائر **(Wikipedia, 2017)**. وفي مصر، انتحر أحد الشباب بسبب ممارسة هذه اللعبة **(Alarabiya.net)**. وقد قدمت دراسة **(Mukhra, et al., 2017)** بعض الأساليب الوقائية للوقاية من مخاطر هذا النوع من الألعاب، حيث أشارت إلى أن هناك بعض علامات التحذير المبكر التي توحي بالحاجة إلى التدخل بين المراهقين المنخرطين في ألعاب الإنترنت، وبعض الاقتراحات لرصد ومنع المراهقين من الاستمرار في ممارسة هذا النوع من الألعاب. **كالتالي:**

١- ملاحظة السلوك المتقلب أو غير السوي للمراهق.

٢- تدني الدرجات والأداء بالمدرسة، أو في أية أنشطة مدرسية تعاونية أخرى.

٣- قضاء المراهق كثيراً من الوقت وحيداً، أو تجنب التفاعلات الاجتماعية حتى مع الأسرة والأصدقاء.

٤- مراقبة أنشطة المراهقين عبر الإنترنت، ونوع المحتوى الذي ينهمكون فيه.

٥- الانخراط في حوارات مفتوحة مع المراهقين، والاستماع إليهم في صبر وأناة.

٦- ملاحظة إيذاء الذات، والإصابات، مثل الجروح، وأشكال النزيف.

٧- ملاحظة أنشطة الصباح المبكرة.

٨- مراقبة الزيارات إلى أماكن خطرة مثل أسطح المباني، والأنهار، والبحيرات، والطرق، والسكك الحديدية، ومحلات بيع الأسلحة.

٩- تعليم المراهقين كيفية مواجهة تحديات الحياة.

١٠- تعريف المراهقين بوسائل السلامة عبر الإنترنت.

١١- لا تدع المراهق يقع فريسة للاكتئاب **(Mukhra, et al., 2017: 289).**

٢- لعبة مريم "Marry Game"

طورها المبرمج السعودي **(سليمان الحربي)**، وبدأ تحميل اللعبة في **"Apple Store"** في الخامس والعشرين من يوليو عام ٢٠١٧. تدور اللعبة المخصصة لأجهزة **(IOS)** حول طفلة اسمها **(مريم)** تاهت عن منزلها، وعلى اللاعب أو المستخدم مساعدتها في الوصول إلى بيتها، وخلال تلك الرحلة تطرح **(مريم)** أسئلة شخصية (الاسم – العنوان – البريد الإلكتروني)، وعلى اللاعب أن يجيب عليها كي يستمر في اللعب، أو قد تطلب منه الاستراحة والمواصلة بعد وقت لشعورها بالتعب، وعند الوصول تطلب من اللاعب الدخول معها للتعرف على والدها، وترافق تلك الأجواء الغامضة والألوان السوداء التي تتسم بها اللعبة موسيقى مخيفة. وقد شبه عدد من المستخدمين لعبة مريم بلعبة الحوت الأزرق، وقالوا إن لعبة مريم الوجه الآخر للعبة **(الحوت الأزرق)**، في البداية تتعاطفون معها وتبوحوا لها بأسراركم الشخصية، ومع الوقت تطلب منكم طلبات إذا لم تنفذوها تهددكم بهذه الأسرار. وتشبه هذه اللعبة في أسلوبها لعبة **(الحوت الأزرق)**، فهي تلقي عليك أسئلة أثناء رحلتك معها بحثاً عن المنزل، فتسألك لعبة **(مريم)** بعض الأسئلة التي منها ما هو شخصي، ومنها ما هو عام (ملحق"١" تعليمات لعبة مريم) .

- حالات الانتحار بسبب لعبة مريم

انتحرت حالة من مصر شنقاً وقد ذكر أقاربه أنه كان يعيش في عزلة تامة في أيامه الأخيرة، ويعاني توتراً وقلقاً، وأنه أخبر أسرته بأنه يشعر بصداع مستمر، ويشاهد أشياء غريبة كاشتعال النيران، حتى فوجئوا بالخبر الصادم وهو انتحاره شنقاً **(Alarabiys.net)**. كما انتحرت فتاتان في لبنان والسعودية بسبب لعبة **(مريم) (alkawthartv.com)**.

٣- لعبة جنية النار "Fire Fairy Game"

انتشرت لعبة **(جنية النار)** في مارس عام ٢٠١٧، وظن كثيرون أنها مجرد لعبة أطفال تهدف إلى التسلية، ولكن في الحقيقة فإن هذه اللعبة تدفع الأطفال والمراهقين لحرق منازلهم وأنفسهم – وفقاً لما ذكرته صحيفة "**ديلي ميل**" البريطانية **(elwatannews.com)**.

- تصميم اللعبة

تم تصميم اللعبة بشكل يشبه إلى حدٍّ كبير لعبة شهيرة ومحبوبة بين الأطفال تسمى **(نادي الساحرات)**، وتتشابه معها في المؤثرات والرسوم المتحركة.

- تعليمات اللعبة

- بمجرد تحميل اللعبة والدخول إليها تظهر رسومات كارتونية تشبه الجنيات المنتشرة في برامج الكارتون.
- تطلب اللعبة من الأطفال تجهيز الجنية، وتمشيط شعرها، واختيار ما يناسبها من ملابس، وهذا يجذب الأطفال للعبة.

- تبدأ اللعبة في جذب الأطفال للجنيات أكثر فأكثر، وتظهر لهم بعض التعليمات الخاصة.

- "في منتصف الليل، وعندما يغط الجميع في نوم عميق، استيقظ، وانهض من سريرك، وتجول في الغرفة ثلاث مرات".

- تواصل اللعبة تعليماتها للأطفال من خلال هذه الكلمات: "يا ساحرة الملكة "**إلفي**"، يا أيتها الجنيات الصغيرة الحلوة، اعطني القوة، أنا أطلب منك ذلك"، "بعد ذلك اذهبي إلى المطبخ في هدوء وصمت دون أن يشعر بك أحد، وإلا سيختفي سحر الكلمات، ثم افتحي شعلات موقد الغاز الأربع، دون إشعالها، فأنت لا تريدين أن تحترقي، أليس كذلك؟".

- وتكمل اللعبة باقي التعليمات الخاصة بها: "ثم نامي، وسوف يأتي إليك الغاز السحري، ستستنشقينه أثناء نومك، وفي صباح اليوم التالي عندما تستيقظين رددي (شكراً لك "**إلفي**")، لقد صرت جنية، وبهذه الطريقة فقد أصبحت جنية نار حقيقية".

- حالات انتحار بسبب لعبة جنية النار

تعرضت طفلة روسية تدعى "**صوفيا إيزرينا**" في الخامسة من عمرها للحرق، وعند التحقق من سبب الحريق تبين أن الطفلة كانت تتبع تعليمات لعبتها المفضلة **(جنية النار)**.

٤- لعبة بوكيمون جو "Pokemon Go"

لعبة واقع معزز، مخصصة للهواتف المحمولة، تم تطويرها من قبل شركة "**نيانتيك**"، ونشرتها "**ذا بوكيمون كومباني**"، تم إطلاقها في يوليو عام

٢٠١٦ لأجهزة الأندرويد و(**IOS**). تسمح اللعبة لمستخدميها بالتقاط، وقتال، وتدريب كائنات افتراضية تدعى "**البوكيمونات**" **– مفرد "البوكيمون**" – والتي تظهر على شاشات الأجهزة وكأنها موجودة في العالم الواقعي، وتستخدم نظام التموضع العالمي (**GPS**)، وكاميرات الأجهزة المتوافقة. تتوفر اللعبة مجاناً، لكنها كذلك تدعم عمليات شراء داخل التطبيق لعناصر لعب إضافية، وصدرت اللعبة بالتزامن مع إصدار "**بوكيمون جو بلس**"، وهي قطعة صغيرة يمكن ارتداؤها، تم تطويرها من قبل "**نينتيندو**"، وتستخدم البلوتوث لتنبه المستخدم عند وجود "**بوكيمون**" في مكان قريب بواسطة إشارات ضوئية (**theverge.com**).

– وصف اللعبة

تم إعطاء أول صورة للعبة من قبل (**ساتورو إيواتا**) الذي يعمل لصالح "**نينتيندو**" الذي يعمل لصالح شركة "**بوكيمون**"، واللعبة عبارة عن مجموعة من "**البوكيمون**" تعيش في أماكن مختلفة من العالم، مثلاً النوع المائي من "**البوكيمون**" سيعيش بالقرب من التجمعات المائية، وجهاز "**بوكيمون جو بلس**" يمكن ارتداؤه حول المعصم، ويتم بيعه مع اللعبة، حيث ينبه اللاعب إلى وجود "**بوكيمون**" في مكان قريب عندما يهتز جهاز "**بوكيمون جو بلس**"، فيتم بعدها ضغط الأزرار على الجهاز وفق تسلسل معين ليتم التقاط "**البوكيمون**"، ويمكن للمستخدم التحقق من "**البوكيمونات**" التي قام بتجميعها عن طريق التطبيق في الهاتف المحمول (**Venturebeat.com**).

– مخاطر اللعبة

من مخاطر اللعبة احتمال التعرض لحوادث الاصطدام، والوقوع،

والكسور، والجروح، وخطر الوفاة أثناء اللعب خلال قيادة المركبات، وتعريض حياة الآخرين للخطر، وقد حذرت عدة دول عربية – الإمارات العربية المتحدة، وجمهورية مصر العربية، والمملكة العربية السعودية، والكويت، وغيرها من الدول – من المخاطر والآثار السلبية للعبة على مختلف الجوانب، وأصدر الأزهر الشريف بياناً جاء فيه أن اللعبة جعلت الناس كالسكارى. كما انتحر عدد من الأطفال في عمر ما بين (١٢ – ١٩) عاماً في ليبيا بسبب لعبة **"البوكيمون" و"تحدي تشارلي" (alghadpress.com)**. وقد أقدم شاب يبلغ من العمر (١٨) عاماً على شنق نفسه، وبعد ذلك أقدمت فتاة أخرى على الفعل ذاته الذي تكرر في الأسبوع ذاته. وتم مؤخراً إنقاذ طفلة عمرها (٩) سنوات حاولت الانتحار. فيما سجل انتحار طالبة بجامعة **"عمر المختار"** في مدينة البيضاء وسط صمت وتكتم من قبل الحكومة الليبية، وقد استقبلت مستشفى **"الثورة"** بالمدينة جميع تلك الحالات والتي لم تفارق الحياة بعضها.

٥- لعبة تحدي تشارلي "Charlie Challenge"

لعبة شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت عام ٢٠١٥، وقد ساهم في انتشار اللعبة استهدافها لأطفال المدارس لقضاء وقت ممتع مع اللوازم المدرسية، وبالتحديد الورق وأقلام الرصاص لدعوة شخصية أسطورية مزعومة ميتة تدعى **(تشارلي) (شيطان تشارلي) (روح الميت تشارلي)**.

- تعليمات اللعبة

١- ترسم شبكة مكونة من أربعة مربعات على قطعة من الورق المقوى مع (نعم) و(لا)، وتتم موازنة قلم رصاص فوق آخر على شكل

صليب.

٢- يقرأ اللاعب بعض التعاويذ بصوت عالٍ لاستدعاء الشياطين.

٣- يتبع ذلك سؤال عن معلومات غيبية بهدف كشف معلومات لا سنبغي أن تكون إلا في علم الله.

٤- مثال: "**(تشارلي)** يمكننا أن نلعب". يتحرك القلم إلى الأعلى بسبب الهواء الذي عادة ما ينفخه اللاعب دون أن يعي الآخرون ذلك، وحين يتحرك القلم عادة ما يفاجأ اللاعب الآخر بظنه أن شيئاً خارقاً للطبيعة قد حدث، أي أن **(تشارلي)** قد أجاب، مع أن نفخ الهواء هو ما يحرك القلم **(waybackmachine.com)**.

٥- كشف اللعبة

ترتيب الأقلام الذي تتطلبه اللعبة يعني أنها سوف تتحرك دائماً، سواء قرئت التعاويذ التي تستدعي **(تشارلي)** أم لا؛ لأنها تكون في وضع غير طبيعي بالنسبة إلى ما يجب أن تكون فيه. لا أحد فعلاً يلمس أقلام الرصاص، لكنك – على الأرجح – ترى أنه يتم دفعها بالفعل، وذلك الدفع يكون ناتجاً عن أن أقلام الرصاص يجب أن تكون متوازنة فوق بعضها البعض لتوفير المحور الفعال الذي يؤثر على القلم العلوي ليجعل إمكانية تحركه سهلة؛ نظراً إلى التغيرات البيئية الطفيفة جداً، حتى إن أدنى حركة من التنفس أو وجودها على سطح مائل قليلاً سوف تدفعها للحركة **(waybackmachine.com)**.

- حالات الانتحار

خلال شهر واحد في مدينة البيضاء الليبية أقدم أكثر من ثمانية

أشخاص على الانتحار بسبب لعبة **(تشارلي)** ولعبة **(البوكيمون)** **(arab48.com)**.

٢- أنماط التواصل الأسري

*** تعريف الأسرة Family**

كلمة مشتقة من الأسر، والأسر أي القيد، وتعني أيضاً أهل الرجل وعشيرته، والأسرة جماعة يربطها أمر مشترك **(درواش، ٢٠١٢: ١٤)**. ويعرفها **(ابن منظور، ١٩٨٨)** بأنها "الدرع الحصين الذي يحتمي به الإنسان عند الحاجة، ويتقوى به". **وتنقسم الأسرة إلى عدة أنواع:**

١- الأسرة النووية: رجل وامرأة وأطفالهما غير المتزوجين، ويعيشون في بيت واحد.

٢- الأسرة الممتدة: تركيبة اجتماعية مكونة من عائلتين أو أكثر يقيمون جميعاً في بيت واحد، وغالبا ما تكون بينهما صلة قرابة بعضهما بالبعض **(أبو أسعد، الختاتنة، ٢٠١١: ٣٧ – ٣٩)**.

*** تعريف التواصل الأسري Family Communication**

عرفه **(Ritchie & Fitz Patrick (RFCP), 1990)** بأنه "مدى إدراك الأبناء لانفتاح الوالدين على أفكارهم ومشاعرهم أثناء التواصل معهم" **(عبد الرحمن، ٢٠١٤: ١٦٨)**. كما عرفته **(Vangelisti, Antia, 2004)** بأنه "العملية التي يقصد بها دراسة أعضاء الأسرة في طرائق ارتباطهم بعضهم بالبعض؛ وذلك للتعرف على العلاقات السائدة بين كل من الأزواج، والوالدين، والأشقاء، وأي عضو آخر داخل الأسرة" **(السيد، ٢٠١٦: ٩٤)**. وعرفه **(Thames & Thomason, 2013)** بأنه "أكثر من مجرد تبادل

الكلمات بين أفراد الأسرة، فله مكوناته مثل تعابير الوجه، ولغة الجسد، ونبرة الكلام، وهو حالة يتم من خلالها تبادل المعلومات اللفظية وغير اللفظية بين أفراد الأسرة، وفيه لا يقل الاستماع أهمية عن التواصل لكونه يسمح بفهم وجهات نظر أفراد الأسرة التي يعرضونها" **(عيسى، والعصيمي، ٢٠١٧: ٢٢٣)**.

بعض النظريات المفسرة للتفاعلات داخل الأسرة

النظريــة البنائيــة الوظيفيــة The Structural Functional Theory (بارسونز – سرتون – سروكن – ليفي)

يرى أصحاب هذه النظرية أن الأفراد، أو الجماعات، أو أي نظام، أو نسق اجتماعي يتألف من عدد من الأجزاء المترابطة، وبالتالي تنظر هذه النظرية إلى الأسرة بوصفها مجتمعاً صغيراً أو وحدة في مجتمع كبير.

نظريـة التفاعل الرمزي The Symbolic Interaction Theory (كولي – جورج هاربرت ميد – هاربرت بلومر)

يشير التفاعل الرمزي في الأسرة إلى دراسة التفاعل والعلاقات الشخصية بين الزوج وزوجته وأولادهما. وعلى هذا، فسلوك الأفراد في الأسرة ما هو إلا تفاعل اجتماعي، وانعكاس للرموز التي يشاهدها الفرد، ويتأثر بها سلباً أو إيجاباً في مواقف الحياة اليومية بشكل مباشر.

نظريـة التطور الأسري Family Development Theory (كيرك – باتريك – إيفلين دوفال)

ينصب تركيز هذه النظرية على أهمية المراحل المختلفة التي تمر بها دورة حياة الأسرة، والاهتمام بعامل الزمن كبعد مهم في التفاعل الزواجي **(الكندري، ٢٠١٣: ٤٧ – ٦٠)**.

أنماط التواصل الأسري

طبقاً لنظرية **(Ritchie & Fitz Patrick (RFCP), 1990)**، فإن هناك بعدين أساسيين للتواصل الأسري هما "**التوجه التجانسي Conformity Orientation**"، و"**التوجه الحواري Conversation Orientation**". وتتميز الأسر ذات التوجه التجانسي بالانسجام والتناغم بين أفراد الأسرة في السلوكيات، والقيم، والمعتقدات، وهي أسر تتمتع بنظام هرمي (هيكل تقليدي للأسرة)، ويتخذ أرباب هذه الأسر القرارات بشكل أحادي، بينما يتوقع من الأطفال إطاعة هذه القرارات دون نقاش، مع حرية المناقشة، وتشجيع الاختلافات في الرؤى والمناقشات المفتوحة، وتشجيع الآباء أطفالهم على التحدث، وتبادل الأفكار والمشاعر باستمرارية وتلقائية بلا قيود زمنية حول وقت التفاعل، ولا حول المواضيع المطروحة للمناقشة.

ومن هذين البعدين انبثقت أربعة أنماط للتواصل الأسري:

١- **نمط التواصل التوافقي Consensual**، ويتمتع بتوجه حواري وتوجه تجانسي عاليين.

٢- **نمط التواصل ألتعددي Pluralistic**، ويتمتع بتوجه حواري عالي وتوجه تجانسي منخفض.

٣ - **نمط الأسر ذات الحماية الزائدة (الوقائي) Protective**، ويتمتع بتوجه حواري منخفض وتوجه تجانسي عالي.

٤- **نمط الأسر ذات الحرية المطلقة (الحيادي) Laissez Faire Families**، ويتمتع بتوجه حواري وتوجه تجانسي منخفضين **(عيسى والعصيمي، ٢٠١٧: ٢٢٦ – ٢٢٧)**.

٣- القابلية للاستهواء

عرفت موسوعة علم النفس والتحليل النفسي الإيحاء أو الاستهواء "Suggestion" بأنه "قدرة بعض الأشخاص على التأثير في آخرين" **(الحفني، ١٩٧٨: ٣٥٧)**. وهو عبارة عن "عملية إغراء أو استمالة فرد لتقبل فكرة، أو مسار فعل دون تفكير ناقد، ويعبر عنها عادة في كلمات، كما يحدث في أوامر المنوم للفرد تحت التنويم المغناطيسي" **(جابر، وكفافي، ١٩٩٥: ٣٧٩٤ – ٣٧٩٥)**. وعرفه **(مكدوجل، ١٩٢٣)** بأنه "التأثير في اعتقادات أو أفعال شخص آخر من غير لجوء إلى الأوامر المباشرة" **(الدسوقي، ١٩٩٠: ١٤٤١)**.

أما الاستهوائية، فقد عرفتها موسوعة علم النفس والتحليل النفسي بأنها "سهولة التأثر بأفكار الآخرين، وهي حالة يمكن الوقوع في حبائلها بتأثير التنويم المغناطيسي، أو بفعل بعض العقاقير، أو بالعدوى من الجماهير، أو بتأثير الأماكن الشاعرية الهادئة، والصوت الخفيض، والألوان المريحة، والموسيقى الحالمة" **(الحفني، ١٩٧٨: ٣٥٦ – ٣٥٧)**. وعرفها معجم علم النفس والطب النفسي بأنها "حالة يتم فيها تبني أفكار، ومعتقدات، واتجاهات الآخرين دون نظرة ناقدة إليها" **(جابر، وكفافي، ١٩٩٥: ٣٧٩٤)**. كما عرفتها ذخيرة علوم النفس بأنها "الاستعداد لتقبل الإيحاء كخصيصة وقتية أو دائمة للفرد" **(الدسوقي، ١٩٩٠: ١٤٤١)**. وعرفها **(القوصي، ١٩٩٣: ١٧٥ – ١٧٦)** بأنها "استعداد الشخص لتقبل فكرة، مع عدم وجود الأسباب الكافية لتقبلها.

- **أنواع الاستهوائية**

ميز "إيزنك" بين ثلاثة أنواع من الاستهوائية:

- **الأولية:** تأثر الشخص نفسه بهمسات نفسه.
- تأثر الشخص بالغير: كما يظهر من اختبار تأرجح الجسم لـ"**هل**"، واختبار تأرجح الجسم لـ"**شفرولي**".
- **الثانوية:** تأثر الشخص بإيحاءات الغير، كما يظهر من اختبار بقع الحبر، واختبار الشم لـ"**لنبرج**".

وعموماً يكون الفرد أكثر استعداداً لتأثر بالإيحاء إذا كان بينه وبين المؤثر تشابه، أو علاقة عاطفية، أو إذا كان في حالة صحية وجسمية ضعيفة بشكل مؤقت أو دائم، أو إذا كان أقل ذكاءً أو ثقافة أو علماً بالموضوع من المؤثر، أو كان في حالة وجدانية تجعله أقل استعداداً للتحقق مما يقال له، أو إذا كان ما عنده من عقائد وأفكار يجعله أميل إلى الانجراف في ناحية معينة دون أخرى (**الحفني، ١٩٧٨: ٣٥٦**).

وقد أشارت دراسات كل من: (**ناصر، ٢٠١١**)؛ (**محمد، ٢٠١١**)؛ (**خليل، ٢٠١٢**)؛ (**الخزرجي، ٢٠١٤**)؛ (**حميد، ٢٠١٥**)؛ (**زبيدي، ٢٠١٥**)؛ (**محمد، ٢٠١٧**)؛ (**جديد عبد الحميد، ٢٠١٨**)؛ (**حلمي، ٢٠١٨**) إلى أن القابلية للاستهواء تتم على مستوى الجوانب الثلاثة الأساسية في الإنسان (الفكر – الوجدان – السلوك).

- **النظريات المفسرة للقابلية للاستهواء**

١- الاستهواء – **في ضوء نظرية التحليل النفسي** – نزعة فطرية عامة تعبر عن دوافع الفرد للخنوع، وفي إطار هذا الدافع تأتي أفكار،

ومشاعر، وتصرفات الفرد وفقاً لأفكار، ومشاعر، وتصرفات شخص آخر، أو أشخاص آخرين.

٢- ويرى "**ليفين**" **(صاحب نظرية المجال)** أن هناك قوة نفسية مؤثرة أطلق عليها "**القوة الموجهة**"، وهي قوة ذات فعالية كبيرة تكفي للتأثير على الأفراد، وتحركهم في اتجاه معين؛ نتيجة وجودهم في منطقة مميزة في المجال الذي يتواجدون فيه، وهو بذلك يؤكد دور العلاقات الاجتماعية في انتشار القابلية للاستهواء **(خليل، ٢٠١٢: ٣٤٦)**.

٣- كما وضع **(Leon Festinger, 1957)** نظرية "**التنافر المعرفي Cognitive Dissonance**"، فالفرد كما تصوره هذه النظرية يتجنب التنافر بين الوحدات الذهنية (اعتقاداته، ومعارفه، وآراؤه، وأفكاره)، إذ يوجد – في العادة – انسجام وتطابق بين هذه الجوانب المختلفة لإدراكاتنا الباطنة، وكقاعدة إننا لا نحمل معتقدات أو قيماً متناقصة في آن واحد، ولا نسلك طرائق تتناقض مع معتقداتنا، فالنفس في حالة انسجام، وهي على وفاق أساسي مع جميع جوانبها **(حميد، ٢٠١٥: ٤٣٦)**.

٤- المراهقة Adolescence

عرف **(زهران، ٢٠٠٥)** المراهقة بأنها "مرحلة انتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والنضج، فالمراهقة مرحلة تأهب لمرحلة الرشد، وتمتد في العقد الثاني من حياة الفرد من الثالثة عشر إلى التاسعة عشر تقريباً، أو قبل ذلك بعام أو عامين، أو بعد ذلك بعام أو عامين، ما بين (١١ – ١٢) سنة؛ لذلك تعرف المراهقة أحياناً باسم **"Teenage"**. **ولقد قسم**

(زهران) مرحلة المراهقة إلى ثلاثة أقسام كالتالي:

- **مرحلة المراهقة المبكرة:** من سن (١٢ – ١٤) سنة، وتقابل المرحلة الإعدادية.
- **مرحلة المراهقة الوسطى:** من سن (١٥ – ١٧) سنة، وتقابل المرحلة الثانوية.
- **مرحلة المراهقة المتأخرة:** من سن (١٨ – ٢١) سنة، وتقابل المرحلة الجامعية **(زهران، ٢٠٠٥: ٢٢)**.

ونتناول في الدراسة الحالية مرحلة المراهقة الوسطى، ومن أهم خصائص هذه المرحلة:

١- تتباطأ سرعة النمو الجسمي نسبياً عن المرحلة التي تسبقها.

٢- يؤدي النمو الجسمي وما يصاحبه من نمو جنسي إلى الاهتمام بالجنس الآخر.

٣- تتميز هذه المرحلة بعدم الاستقرار العاطفي، والاهتمام بالجمال، والمظهر، وجماعة الرفاق **(زهران، ١٩٩٥: ٣٨٨ – ٣٩٠)**.

ولقد أشار **(محمود، ١٩٨١)** إلى أن مرحلة المراهقة الوسطى تتضمن بداية تكوين علاقات تربط المراهق بغيره من المراهقين الشبان، وتتميز بالارتباط والولاء الشديدين، وتكون هذه العلاقات والارتباطات على حساب ارتباط المراهق بأسرته، وإحساسه بالأمن والراحة عن طريق انتمائه إليها، وإلى الأبوين بالذات، وشعوره بالحب، والعطف، والحنان في المحيط الذي يجمعه بهما، ويضمه إلى رحابهما. فقد أصبح له أصدقاء من خارج المنزل، أصدقاء في مثل سنه، يشاركهم أسرارهم، ويشاركونه أسراره، وبالتالي

أصبح ينزع إلى الخروج من البيت إلى هذا الجو الجديد، وإلى الألفة السارة، حيث يجد في هذه الصحبة مسعى يرضي حاجاته الجديدة، ورغباته الناشئة **(محمود، ١٩٨١: ٥٩ – ٦٠)**.

دراسات سابقة

تنقسم الدراسات السابقة إلى محورين كالتالي:

المحور الأول: دراسات تناولت العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري لدى المراهقين

في دراسة لـ"ماديل، وليانا" (Madill & Leanna, 2016) هدفت إلى بحث خبرات الآباء مع أبنائهم المراهقين فيما يتعلق بألعاب الفيديو. شارك في الدراسة (٩) آباء في مقابلات شخصية فردية، مع مجموعة استطلاع رأي هدفها تحديد اتجاهاتهم نحو ألعاب الفيديو التي يمارسها أبناؤهم. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن التواصل بين المراهقين والآباء، والمراهق وعائلته وأخوته يحمي المراهق من مخاطر إدمان مثل هذه الألعاب. **وفي دراسة لـ"فيجا" (Vega, 2016)** قام فيها بتحليل (١٩٢) دراسة عن الانتحار تحليلاً نقدياً داخل المجتمع اللاتيني، وذلك لتحديد عوامل الخطر التي تهدد المراهقين كأحد أكثر الجماعات تعرضاً للانتحار. وكان من أهم هذه العوامل تقليد المراهقين للسلوك الانتحاري عبر مواقع التواصل الاجتماعي فيما يسمى "**عدوى الانتحار**"، وذلك لما يتمتع به المراهق من قابلية للاستهواء، أيضاً التواصل السلبي بين المراهق والعائلة يدفع المراهق إلى الهروب إلى العالم الافتراضي عبر الإنترنت، وبالتالي التعرض لممارسة

الألعاب الإلكترونية الانتحارية. أيضاً **دراسة "آيكن وآخرين" (Aiken, et al., 2017)** التي هدفت إلى بحث التفاعلات الملحوظة في أسر المراهقين الذين حاولوا الانتحار. تكونت عينة الدراسة من (٧١) مراهقاً حاولوا الانتحار. وقد تم استخدام طريقة الملاحظة الطولية لمدة سنتين متتاليتين. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن المراهقين الذين حاولوا الانتحار لديهم عدم قبول عاطفي للآباء، ويعانون أنماط التواصل الأسري السلبي، وعدم التفهم الوالدي (القدرة على حل المشكلات)، والانعزالية، وإدمان مواقع التواصل الاجتماعي، وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. **وقد قام "مازابا، وآخرون" (Mazaba, et al., 2017)** بإجراء مسح على (٨٦) دولة للتعرف على العلاقة بين تفكير المراهق في الانتحار، وعوامل (الشعور بالوحدة النفسية – الغياب عن المدرسة – التمييز – العنف – التدخين – إدمان الإنترنت – ممارسة لعبة الحوت الأزرق). وقد جاء إدمان الإنترنت (ممارسة لعبة الحوت الأزرق) في المرتبة الثالثة بعد الشعور بالوحدة النفسية، والغياب عن المدرسة في تفكير المراهق في الانتحار. وقد أرجعت الدراسة ذلك إلى غياب التواصل الأسري بين المراهق ووالديه وأخوته، والفتور الوالدي. **في حين هدفت دراسة "برنت" (Brent, 2018)** إلى إجراء مسح شامل لدراسة بحوث الانتحار لدى المراهقين، وتقديم تقرير يصف العمليات البيولوجية، والاجتماعية، والسيكولوجية، والبيئية التي من المرجح أن تكون مرتبطة بخطر الانتحار. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية من العوامل التي تؤدي إلى الانتحار في ظل غياب التواصل بين المراهق والوالدين. وأشارت أيضاً إلى بعض العوامل التي تساعد على خفض معدل انتشار إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية

الانتحارية لدى المراهق في المستقبل، وكان أهمها تفعيل دور التواصل الأسري، والمساعدة على تنمية مخزون المهارات والموارد المجتمعية لدى الشباب داخل المجتمع.

المحور الثاني: دراسات تناولت العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء لدى المراهقين.

في دراسة لـ"موخرا، وآخرين" (Mukhra, et al., 2017) هدفت إلى تحليل ظاهرة "تحدي الحوت الأزرق لعبة أم جريمة؟". تكونت عينة الدراسة من عينة من المراهقين. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن اللعبة تسعى وراء صغار السن من المراهقين، وأن المراهقين من ذوي القابلية المرتفعة للاستهواء يندفعون للانغماس في الألعاب الجديدة خاصة الانتحارية، وأن هذه اللعبة تستهدف بعض المراهقين المكتئبين نفسياً، والمعزولين عن محيطهم الاجتماعي، وأن تحدي الحوت الأزرق في شكله المطلق يمكن أن يدرك على أنه سعي غير شرعي، وغير أخلاقي، وغير إنساني في مجتمعنا الحالي. وقد ناقشت الدراسة التأثيرات الشديدة للعبة الحوت الأزرق على المراهقين، وكيفية وضع المعايير الوقائية الضرورية للحد من تأثيرات هذه اللعبة. **وفي دراسة أخرى لـ"سوسا" (Sousa, et al., 2017)** هدفت إلى دراسة تأثير لعبة الحوت الأزرق في زيادة معدلات الانتحار (تحليل نفسي موجز للظاهرة). وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن متغير القابلية للاستهواء لدى المراهق من أقوى المتغيرات التي تسهم في زيادة معدلات انتشار ممارسة هذه اللعبة، وبالتالي زيادة معدلات الانتحار. وأشارت أيضاً إلى معدلات الانتحار في البلدان المختلفة بسبب ممارسة هذه

اللعبة، فقد سجلت معدلات الانتحار في روسيا (١٣٠) حالة انتحار، ويمثل هذا العدد حوالي ثمان حالات انتحار لكل عشرة ملايين من السكان، حيث يمثل عدد سكان روسيا (١٤٦) مليون نسمة. كما يعد عامل الاستخدام المفرط لشبكات التواصل الاجتماعي من قبل المراهق من العوامل التي تسهم في انتشار ممارسة هذه اللعبة. وأوصت الدراسة بضرورة مراقبة الأطفال والمراهقين من خلال المدرسين وأولياء الأمور للحد من انتشار ممارسة هذه اللعبة. **كما هدفت دراسة "باندي، وموخرجي" (Pandey & Mukherjee, 2018)** إلى بحث العلاقة بين ممارسة لعبة الحوت الأزرق لدى عينة من المراهقين والقابلية للاستهواء لديهم. تكونت عينة الدراسة من مجموعة من الذكور والإناث. وقد تم استخدام استبيان للقابلية للاستهواء، وتم سؤال المراهقين عن ممارسة اللعبة، حيث أشاروا إلى أن لعبة تحدي الحوت الأزرق ليست برنامجاً محدد العناصر، ولا لعبة على الإنترنت، ولكن المستخدمين يحصلون على رابط من خلال مجموعات الحوار في وسائل التواصل الاجتماعي للدخول إلى لعبة التحدي المميتة. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن القابلية للاستهواء تكون مرتفعة لدى المراهقين الذين يمارسون لعبة التحدي، وأن الذكور أكثر ممارسة لهذه الألعاب من الإناث. **كذلك أشارت دراسة "بونس. إن." (Pons, N, 2018)** إلى انتحار عدد من الأطفال والمراهقين في إسبانيا بسبب ممارسة لعبة الحوت الأزرق. وأرجعت الدراسة ممارسة الأطفال والمراهقين لهذه اللعبة إلى ارتفاع معدل القابلية للاستهواء لديهم، بالإضافة إلى الفضول، وحب اكتشاف تحديات اللعبة، إلى جانب العزلة كأسباب مباشرة تقف وراء شغف الأطفال والمراهقين بالبحث عنها، بل وإدمانها، والامتثال لأوامرها التي قد تحتوي على مطالب بإيذاء النفس، حتى يصل بهم الأمر إلى الامتثال لأمر الانتحار. **أيضاً دراسة**

"**ييلديز، وآخرين**" **(Yildiz, et al., 2018)** التي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين التعرض للسلوك الانتحاري ومحاولات الانتحار بين المراهقين. تكونت عينة الدراسة من (٢٠٣٥) من المراهقين والمراهقات الأتراك. وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن المراهقين من ذوي القابلية المرتفعة للاستهواء يندفعون إلى محاولات الانتحار بسبب التعرض للسلوك الانتحاري (عدوى الانتحار) عبر شبكات التواصل الاجتماعي عن طريق ممارسة الألعاب الإلكترونية الانتحارية، وأن الإناث أكثر قابلية للاستهواء من الذكور، وأكثر تأثراً من الذكور بممارسة الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

تعقيب على الدراسات السابقة

١- أشارت نتائج دراسات المحور الأول إلى وجود ارتباط بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري.

٢- أشارت نتائج دراسات المحور الثاني إلى وجود ارتباط بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء.

فروض الدراسة

١- توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية ودرجاتهم على مقياس التواصل الأسري.

٢- توجد علاقة ارتباطيه دالة إحصائياً بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية ودرجاتهم على قائمة القابلية للاستهواء.

٣- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المراهقين

والمراهقات على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٤- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المراهقين والمراهقات على مقياس التواصل الأسري.

٥- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المراهقين والمراهقات على قائمة القابلية للاستهواء.

٦- يمكن التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة.

منهج واجراءات الدراسة

استخدم في الدراسة الراهنة المنهج الوصفي الارتباطي، وذلك للكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وكل من التواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين والمراهقات، حيث يهتم المنهج الوصفي الارتباطي ببحث العلاقة المتوقعة بين المتغيرات، ويسهم في التنبؤ بها.

عينة الدراسة

تم اختيار عينة الدراسة من طلاب الصف الأول الثانوي من الذكور والإناث في المرحلة العمرية من (١٥: ١٦)عاما، **وذلك للأسباب الآتية:**

١- تعرض فئة ليست بالقليلة على مستوى العالم للانتحار من الذكور والإناث بسبب استخدام هذا النوع من الألعاب، معظمهم من المراهقين في المرحلة العمرية من (١٥ – ١٦) عاما، وقد تمت الإشارة إلى ذلك تفصيلياً بالإطار النظري والدراسات السابقة.

٢- ما أشارت إليه بعض الدراسات السابقة من أن المراهقين هم أكثر الفئات العمرية استخداماً للوسائل التكنولوجية، وخاصة ألعاب الإنترنت **(كامل، ٢٠١٦) (رشاد، ٢٠١٤)**.

- طريقة اختيار عينة الدراسة

١- تم اختيار عينة من طلاب المدارس الثانوية الحكومية (بالصف الأول الثانوي) بمحافظة القاهرة، حيث تم اختيار مدرسة للذكور وأخرى للإناث من كل منطقة من مناطق محافظة القاهرة (المنطقة الشرقية – المنطقة الغربية – المنطقة الشمالية – المنطقة الجنوبية)، انظر **(ملحق ٢)** الذي يوضح مناطق محافظة القاهرة، وأسماء المدارس التي تم اختيارها من كل منطقة، والإدارات التعليمية التابعة لها. و**(ملحق ٣)** الذي يوضح الموافقات الرسمية على تطبيق الدراسة في تلك المدارس.

- أنواع العينات داخل الدراسة.

أ) عينة الدراسة الاستطلاعية.

قامت الباحثة قبل البدء في إجراء الدراسة الحالية بإجراء دراسة استطلاعية على عينة من طلاب مدارس الصف الأول الثانوي ،في المرحلة العمرية من ١٥الى١٦عاما، مكونة من (١٦٦) طالب وطالبة؛ (٨٧) ذكور و(٧٩) إناث؛ بهدف التعرف على أكثر المتغيرات المرتبطة بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية، بالإضافة إلى الاطلاع على الدراسات السابقة. وفي سبيل تحقيق ذلك، قامت الباحثة بتطبيق استمارة تحوي بعض الأسئلة (ملحق ٥) ، من أهمها: (رتب تصاعدياً الأسباب التي تدفعك

لممارسة الألعاب الالكترونية الانتحارية). وقد أشارت نتائج التكرارات إلى أن عدم قدرة المراهق على التواصل مع الوالدين والأخوة، وعدم قدرة الوالدين على التواصل مع بعضهما في مقدمة الأسباب التي تدفع المراهقين إلى ممارسة هذه الألعاب بنسبة ٤٠% – أيضا حصل تقليد وإتباع الزملاء على التكرارات ذاتها حيث حصل على ٤٠%، بينما حصل حب الاستطلاع، والتفكير في الانتحار، والشعور بالاكتئاب، والشعور بالعزلة كل منها على نسبة تكرارات ٥%.

ب) العينة المستخدمة للتحقق من الكفاءة السيكومترية لأدوات الدراسة.

تكونت من (٨٠) طالب وطالبة؛ (٤٠) ذكور و(٤٠) إناث من طلاب وطالبات الصف الأول الثانوي بالمدارس الثانوية الحكومية في المرحلة العمرية من (١٥:١٦) عاما.

ج) عينة الدراسة الأساسية:

٢- تكونت عينة الدراسة الأساسية من (٣٢٠) طالب وطالبة؛ (١٧٠) ذكور و(١٥٠) إناث من طلاب وطالبات الصف الأول الثانوي بالمدارس الثانوية الحكومية في المرحلة العمرية من (١٥الى١٦) عاما ، بمتوسط عمري ١٥.٥٠ وانحراف معياري ٠.٥٠. **انظر (ملحق ٤)**.يوضح العدد الكلي للطلاب في كل مدرسة، وعدد الحضور والغياب، وعدد الموافقين على التطبيق، وعدد الرافضين للتطبيق، وعدد المستبعدين ، حيث تم استبعاد بعض الطلاب؛ **لأسباب تتعلق بـ:** ١) حالات الطلاق. ٢) وفاة أحد الوالدين أو كليهما. ٣) سفر أحد الوالدين أو كليهما٤- حالات المراهق وحيد الوالدين، وعدد الاستمارات غير المكتملة، وعدد التطبيق المكتمل

لأدوات الدراسة.

أدوات الدراسة

١) مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين (إعداد الباحثة:ملحق ٨).

- الهدف من إعداد المقياس

تم إعداد هذا المقياس للكشف عن درجة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية، وذلك لعدم وجود أداة سيكومترية لقياس إدمان هذا النوع من الألعاب للمراهقين في البيئة العربية – في حدود اطلاع الباحثة.

وقد استوحت الباحثة فكرة هذا المقياس، وبالتالي أمكنها صياغة عباراته من خلال الآتي:

١- الإطار النظري الخاص بمفهوم إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية – أنواع وتطبيقات الألعاب الانتحارية – تصميمات وتعليمات هذا النوع من الألعاب.

٢- الاطلاع على بعض المقاييس الخاصة بإدمان الألعاب الإلكترونية، وإدمان الإنترنت، **مثل:**

١) استبانة لجمع البيانات عن الألعاب الإلكترونية مكونة من: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي – عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية – أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات **(إعداد/ قويدر، ٢٠١٢).**

٢) مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية **(إعداد/ بدوي، ٢٠١٣).**

٣) مقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية (**إعداد/ محمد، ١٩٨٩**).

٤) مقياس الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية (**إعداد/ رشاد، ٢٠١٤**).

٥) مقياس إدمان الإنترنت (**إعداد/ أرنؤوط، ٢٠١٣**)، وقد تم استخدامه في عديد من الدراسات السابقة، منها دراسة (**أرنؤوط، ٢٠٠٧**)، ودراسة (**كامل، ٢٠١٦**).

٦) مقياس إدمان الإنترنت (**إعداد/ مصطفى، ٢٠١٥**).

٧) مقياس إدمان شبكات الويب الاجتماعية (**إعداد/ الليثي، ٢٠١٣**).

من هذا المنطلق، ونتيجة لتحليل المصادر والروافد السابقة، تم وضع التعريف الإجرائي لإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية بأنه: "الاستخدام المفرط (القهري) للألعاب الإلكترونية الانتحارية، والشغف بكل ما هو جديد من التطبيقات الخاصة بهذا النوع من الألعاب، وزيادة تحمله لهذا الاستخدام، والشعور بالضيق واضطرابات المزاج عند الإعاقة عن الاستخدام، والتحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت، ثم الارتداد القهري، ويصاحب ذلك إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية، وتعبر عنه الدرجة المرتفعة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية"،

وبالتالي يضم المقياس سبعة مكونات فرعية،كل منها يتكون من ٩ عبارات كالتالي

١- الاستخدام المفرط (القهري) للألعاب الإلكترونية الانتحارية. ممارسة

المراهق للألعاب الإلكترونية الانتحارية ما لا يقل عن (١٠) ساعات يومياً.

٢- الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الانتحارية. الاهتمام الزائد للمراهق بالتطبيقات الخاصة بأنواع الألعاب الانتحارية (لعبة الحوت الأزرق – لعبة مريم – لعبة جنية النار – لعبة تحدي تشارلي)، وغيرها عن طريق تحميل هذه الألعاب على الكمبيوتر أو التليفون المحمول بمجرد نزولها.

٣- التحمل. تحمل المراهق للإجهاد الجسدي والعصبي الشديد الذي يتطلبه تنفيذ تعليمات هذا النوع من الألعاب.

٤- الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية. شعور المراهق بالضيق واضطراب المزاج (القلق – الغضب) عند إعاقته عن استخدام هذا النوع من الألعاب، والشعور بالمتعة عند استخدامها.

٥- التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت. تحكم المراهق في الخروج من اللعبة (خاصة عند الوصول إلى مرحلة تنفيذ الانتحار).

٦- الارتداد القهري. ميل المراهق للعودة إلى ممارسة لعبة أخرى من الألعاب الانتحارية.

٧- إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية. شعور المراهق بالتقصير في أداء الواجبات الدراسية، مثل (المذاكرة – الذهاب إلى الدروس)، والاجتماعية، مثل (الزيارات الاجتماعية للأهل والأصدقاء، وغيرها).

- مكونات المقياس

يتكون المقياس من (٦٣) عبارة، يوجد أمام كل عبارة ثلاثة بدائل

للإجابة (أبداً – أحياناً – كثيراً)، يحصل المراهق على الدرجة (١) إذا كانت الإجابة (أبداً)، والدرجة (٢) إذا كانت الإجابة (أحياناً)، والدرجة (٣) إذا كانت الإجابة (كثيراً)، وبالتالي تتراوح الدرجة الكلية على المقياس ما بين (٦٣ – ١٨٩) درجة، وتدل الدرجة المرتفعة على مستوى مرتفع من إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

أولاً: صدق المقياس:

(أ) صدق المحتوى :

قامت الباحثة بعرض المقياس في صورته الأولية على عدد من أعضاء هيئة التدريس في مجالي علم النفس والصحة النفسية؛ للحكم على مدى دقة البنود وصدقها في التعبير عن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية (ملحق ٦).

قامت الباحثة بإعادة النظر في المقياس في ضوء ما أبده السادة المحكمون من ملاحظات وإرشادات خاصة بتعديل المقياس (ملحق ٧)، كما قامت باستخراج متوسط نسبة اتفاق السادة المحكمين على كل عبارة من عبارات المقياس (ملحق ٧).

(ب) صدق المحك .

تم استخدام صدق المحك بتطبيق مقياسي (إدمان المراهقين لألعاب الكمبيوتر والإنترنت من إعداد ""**كمبرلي يونج Kimberly Yong**" ١٩٩٨ (ملحق ١٣) ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية الانتحارية (إعداد الباحثة). على عينة من المراهقين (ن=٨٠) (٤٠من الذكور)(٤٠من الإناث) في المرحلة العمرية من (١٥الى١٦) عاما من طلاب الصف الأول الثانوي

بالمدارس الثانوية الحكومية. ثم حساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمقياسين، وكان معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمقياسين = (٠.٧٣٤)، وهو دال عند مستوى دلالة (٠.٠١). و كمبرلي يونج "Kimberly Yong"،هي من أول أطباء علم النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة في الولايات المتحدة الأمريكية منذ عام ١٩٩٤، كما أنها قامت عام ١٩٩٩ بتأسيس وإدارة مركز الإدمان على الإنترنت لبحث وعلاج هذه الظاهرة (**رشاد، ٢٠١٤: ٢٨**). قامت بترجمة المقياس إلى اللغة العربية (**رشاد، ٢٠١٤**) (ملحق ١٤)، كما قامت بإعادة صياغته ليتناسب مع الطلاب في المرحلة العمرية من (١٤ – ١٨) عاماً، على أن تكون إجابة الطلاب مكونة من عدد قليل من الاختيارات، وهي (دائماً – أحياناً – نادراً). كما قامت (**رشاد، ٢٠١٤**) بالتأكد من الكفاءة السيكومترية للمقياس، حيث قامت باستخدام صدق المحكمين، وصدق الاتساق الداخلي، حيث تراوحت معاملات الارتباط بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمقياس ما بين (٠.٧٧ – ٠.٦٨)، وهي قيم دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)، كما قامت بحساب معامل ألفا لكرونباخ وهو = (٠.٨٣١)، وهذا يؤكد صدق وثبات الأداة في تطبيقها على الطلاب في المرحلة العمرية من (١٤ – ١٨) عام. كما تم استخدام هذا المقياس في عدد كبير جداً من الدراسات الأجنبية الخاصة بإدمان الإنترنت، وهذا يدل على صدق المقياس. وبعرض المقياس على السادة المحكمين(*)، أشاروا إلى صلاحيته ليكون محك صدق لمقياس إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية.

(*) ملحق رقم (٦).

ثانياً: الثبات

تم حساب معاملات الثبات بطريقتي ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية، لدى العينة السابقة (ن = ٨٠)، والجدول التالي يوضح ذالك.

جدول (١)

معامل ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية

المقياس / عينة الدراسة	معامل ألفا لكرونباخ	معامل الثبات بالقسمة النصفية
	العينة الكلية (ن = ٨٠)	العينة الكلية (ن = ٨٠)
الدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين	**٠.٩٩٣**	**٠.٩٨٧**
البعد الأول :الاستخدام المفرط(القهري)	٠.٩٣٨	٠.٨٧١
البعد الثاني: الشغف بالتطبيقات الخاصة بالألعاب الانتحارية	٠.٩٤٣	٠.٨٣٧
البعد الثالث: التحمل	٠.٩٤٩	٠.٨٧١
البعد الرابع : الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	٠.٩٤٢	٠.٨٢٢
البعد الخامس: التحكم في الخروج من اللعبة	٠.٩٤٩	٠.٨٥١
البعد السادس: الارتداد القهري	٠.٩٥٣	٠.٨٧٠
البعد السابع :إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية	٠.٩٥٥	٠.٩٠٩

ثالثاً: التجانس الداخلي للمقياس

تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية الانتحارية للمراهقين للعينة السابقة، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٩٧٠ : ٠.٩٨٥). كما تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل بند ودرجة البعد الذي ينتمي إليه، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٧١١ : ٠.٩٠٢) وجدولي(٢) و(٣) يوضحان ذالك. كما قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بند والدرجة الكلية للمقياس، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٤٥ : ٠.٩٠١) (ملحق ١٢)

جدول (٢)

معاملات الارتباط بين درجة كل بعد من الإبعاد والدرجة الكلية للمقياس

الأبعاد الفرعية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية الانتحارية للمراهقين.	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
البعد الأول :الاستخدام المفرط(القهري)	٠.٩٧٧	٠.٠١
البعد الثاني: الشغف بالتطبيقات الخاصة بالألعاب الانتحارية	٠.٩٧٤	٠.٠١
البعد الثالث: التحمل	٠.٩٨٠	٠.٠١
البعد الرابع : الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	٠.٩٧٠	٠.٠١
البعد الخامس: التحكم فى الخروج من اللعبة.	٠.٩٧٣	٠.٠١
البعد السادس :الارتداد القهري	٠.٩٨٠	٠.٠١
البعد السابع : إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية	٠.٩٨٥	٠.٠١

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين درجة كل بند ودرجة البعد الذي ينتمي إلية

معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد الاستخدام المفرط (القهري)		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ١	٠.٧١١	٠.٠١
ر ٢	٠.٨٤٦	٠.٠١
ر ٣	٠.٨٧١	٠.٠١
ر ٤	٠.٨٦٥	٠.٠١
ر ٥	٠.٨٢١	٠.٠١
ر ٦	٠.٨٠٨	٠.٠١
ر ٧	٠.٨١٨	٠.٠١
ر ٨	٠.٨٧٨	٠.٠١
ر ٩	٠.٧٢٢	٠.٠١

معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد الشغف بالتطبيقات الخاصة بالألعاب الانتحارية		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ١٠	٠.٧٦٦	٠.٠١
ر ١١	٠.٧٨٠	٠.٠١
ر ١٢	٠.٨١٦	٠.٠١
ر ١٣	٠.٨٨٢	٠.٠١
ر ١٤	٠.٨٧٠	٠.٠١
ر ١٥	٠.٨٦٢	٠.٠١
ر ١٦	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر ١٧	٠.٨٣٦	٠.٠١
ر ١٨	٠.٧٩٦	٠.٠١
معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد التحمل		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ١٩	٠.٧٣٣	٠.٠١
ر ٢٠	٠.٧٧٨	٠.٠١
ر ٢١	٠.٨٠١	٠.٠١
ر ٢٢	٠.٨١٤	٠.٠١
ر ٢٣	٠.٨٩٥	٠.٠١
ر ٢٤	٠.٩٠٠	٠.٠١
ر ٢٥	٠.٨٥٤	٠.٠١
ر ٢٦	٠.٨٧٥	٠.٠١
ر ٢٧	٠.٨٦٨	٠.٠١

معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ٢٨	٠.٧٥٧	٠.٠١
ر ٢٩	٠.٨٢٨	٠.٠١
ر ٣٠	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر ٣١	٠.٨١٠	٠.٠١
ر ٣٢	٠.٨٤٨	٠.٠١
ر ٣٣	٠.٨٣٥	٠.٠١
ر ٣٤	٠.٨٣٦	٠.٠١
ر ٣٥	٠.٨٦٢	٠.٠١
ر ٣٦	٠.٧٩٩	٠.٠١
معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد التحكم في الخروج من اللعبة		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ٣٧	٠.٨٠٣	٠.٠١
ر ٣٨	٠.٨٨٧	٠.٠١
ر ٣٩	٠.٨١٥	٠.٠١
ر ٤٠	٠.٨٦٩	٠.٠١
ر ٤١	٠.٨٦٦	٠.٠١
ر ٤٢	٠.٨٤٩	٠.٠١
ر ٤٣	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر ٤٤	٠.٨٥٣	٠.٠١
ر ٤٥	٠.٧٩٤	٠.٠١

معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد الارتداد القهري بطريقة التجانس الداخلي		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ٤٦	٠.٧٩٥	٠.٠١
ر ٤٧	٠.٨٧٣	٠.٠١
ر ٤٨	٠.٨٢٣	٠.٠١
ر ٤٩	٠.٨٧٠	٠.٠١
ر ٥٠	٠.٨٩٠	٠.٠١
ر ٥١	٠.٨٧٥	٠.٠١
ر ٥٢	٠.٨٥٢	٠.٠١
ر ٥٣	٠.٨٨٤	٠.٠١
ر ٥٤	٠.٧٧٧	٠.٠١
معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لبعد إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر ٥٥	٠.٨٠٩	٠.٠١
ر ٥٦	٠.٨٠٢	٠.٠١
ر ٥٧	٠.٨٥٨	٠.٠١
ر ٥٨	٠.٨١٦	٠.٠١
ر ٥٩	٠.٨٩٩	٠.٠١
ر ٦٠	٠.٩٠١	٠.٠١
ر ٦١	٠.٩٠٢	٠.٠١
ر ٦٢	٠.٨٥٩	٠.٠١
ر ٦٣	٠.٨٥٧	٠.٠١

يتضح من جدولي (٢) و(٣) . أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على تمتع المقياس باتساق داخلي مرتفع .

٢) قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (إعداد/ الباحثة) (ملحق ١٠).

- الهدف من إعداد القائمة

إعداد أداة سيكومترية لقياس القابلية للاستهواء لدى المراهقين تشمل الأبعاد المختلفة للقابلية للاستهواء (الاستهواء الفكري – الاستهواء السلوكي – الاستهواء الانفعالي).

وقد استوحت الباحثة فكرة هذه القائمة، وبالتالي أمكنها صياغة عباراتها من خلال الآتي:

١- الإطار النظري الخاص بمفهوم الاستهواء والاستهوائية من خلال الاطلاع على معجم علم النفس والطب النفسي، وموسوعة علم النفس، وذخيرة علوم النفس، وأنواع الاستهوائية كما ميزها "**إيزنك**".

٢- النظريات المفسرة للقابلية للاستهواء (نظرية التحليل النفسي – نظرية المجال – نظرية التنافر المعرفي.

٣- الاطلاع على الدراسات السابقة للقابلية للاستهواء التي تمت الإشارة إليها سابقاً، والتي أشارت إلى أن القابلية للاستهواء تتم على مستوى الجوانب الثلاثة الأساسية في الإنسان (الفكر – السلوك – الانفعال).

الاطلاع على المقاييس الخاصة بالقابلية للاستهواء، مثل:

١) مقياس القابلية للاستهواء **(إعداد/ الخزرجي، ٢٠١٤)**. ويتكون من (٢٤) موقفاً، أمام كل موقف ثلاثة خيارات (فقرة تشير إلى الاستهواء – فقرة محايدة – فقرة مضادة).

٢) مقياس القابلية للاستهواء **(إعداد/ خليل، ٢٠١٢)**. تم إعداد فقرات هذا المقياس على شكل مواقف لفظية يمر بها الفرد في حياته اليومية، ولكل موقف من هذه المواقف الخمسة بدائل للإجابة، ويتكون من (٣١) فقرة.

٣) مقياس القابلية للاستهواء لدى تلاميذ المدارس **(إعداد/ أبو رياح، ٢٠٠٦)**. يتكون من (٢٨) عبارة، ويقيس أربعة أبعاد (الاعتقاد في وجود قوى خفية توجه سلوكيات الأفراد – الاقتناع بالتفسيرات الجاهزة – الخنوع – المسايرة المفرطة).

٤) مقياس القابلية للاستهواء لدى طلبة الجامعة **(إعداد/ زبيدي، ٢٠١٥)**.

٥) مقياس القابلية للاستهواء لدى طلبة الجامعة **(إعداد/ ناصر، ٢٠١١)**.

من هذا المنطلق، ونتيجة لتحليل المصادر والروافد السابقة، تم وضع التعريف الإجرائي للقابلية للاستهواء بأنه: "تقبل المراهق لأفكار، ومعتقدات، واقتراحات، وسلوكيات الآخرين، مع انعدام التفكير الناقد، أو التمحيص لهذه الأفكار والسلوكيات، بالإضافة إلى التأثر بحالتهم الانفعالية، وتعبر عنه الدرجة المرتفعة على قائمة القابلية للاستهواء لدى المراهقين"،

وبالتالي تضم القائمة ثلاثة مقاييس فرعية، كالتالي:

١- **الاستهواء الفكري:** تقبل وتصديق المراهق لفكرة، أو معتقد، أو اقتراح يصدر من الآخرين دون نقد أو تمحيص لهذه الفكرة، أو المعتقد، أو الاقتراح، ويتكون من (١٤) عبارة.

٢- **الاستهواء السلوكي:** تقبل، وتقليد، واتباع المراهق لسلوك معين يصدر من الآخرين، مع انعدام الحس النقدي لهذا السلوك، ويتكون من (١٢) عبارة.

٣- **الاستهواء الانفعالي:** تأثر المراهق بالحالة الانفعالية التي تحدث لدى أشخاص آخرين، ويضم جميع الظاهرات الحسية والانفعالية (حب – كره – حزن – غضب – ألم)، ويتكون من (١٢) عبارة.

- مكونات قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين

تتكون القائمة من (٣٨) عبارة، يوجد أمام كل عبارة ثلاثة بدائل للإجابة (أبداً – أحياناً – كثيراً)، يحصل المراهق على درجة واحدة إذا كانت الإجابة (أبداً)، ودرجتين إذا كانت الإجابة (أحياناً)، وثلاث درجات إذا كانت الإجابة (كثيراً)، وبالتالي تتراوح الدرجة الكلية للقائمة ما بين (٣٨ – ١١٤) درجة، وتدل الدرجة المرتفعة على مستوى مرتفع من القابلية للاستهواء.

أولاً: صدق القائمة:

(أ) صدق المحتوى:

قامت الباحثة بعرض القائمة في صورتها الأولية على عدد من أعضاء هيئة التدريس في مجالي علم النفس والصحة النفسية؛ للحكم على مدى دقة البنود وصدقها في التعبير عن القابلية للاستهواء لدى المراهقين (ملحق ٦).

قامت الباحثة بإعادة النظر في القائمة في ضوء ما أيده السادة المحكمون من ملاحظات وإرشادات خاصة بتعديل القائمة (ملحق ٩)، كما قامت باستخراج متوسط نسبة اتفاق السادة المحكمين على كل عبارة من

عبارات القائمة (ملحق ٩).

(ب) صدق المحك:

تم استخدام صدق المحك بتطبيق مقياس القابلية للاستهواء لـ(الخزرجي، ٢٠١٤) (ملحق ١٥) وقائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (أعداد الباحثة). على عينة من المراهقين (ن=٨٠) (٤٠من الذكور)(٤٠من الإناث) في المرحلة العمرية من (١٥الى١٦) عاما ، من طلاب الصف الأول الثانوي بالمدارس الثانوية الحكومية ، ثم تم حساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للمقياس والقائمة وكان معامل الارتباط = (٠.٧٦١)، وهو دال عند مستوى دلالة (٠.٠١). وقد قامت (الخزرجي، ٢٠١٤) ببناء المقياس بالاعتماد على نظرية التنافر المعرفي لـ"Festinger"، ويتكون من (٢٤) موقفاً، أمام كل موقف ثلاث عبارات، وتحسب الدرجة من خلال إعطاء (٣) درجات للفقرة التي تشير إلى الاستهواء، وإعطاء (٢) درجة للفقرة المحايدة، وإعطاء (١) درجة للفقرة المضادة للاستهواء، وهو من المقاييس التي تتمتع بدرجة عالية من الصدق والثبات. وقد قامت (الخزرجى) باستخراج الصدق بطريقتي الصدق الظاهري، وصدق البناء، كما استخرجت الثبات بطريقة إعادة الاختبار، فبلغ معامل الثبات (٠.٨٢)، وبلغت التجزئة النصفية (٠.٨٤)، أما ألفا لكرونباخ فقد بلغ (٠.٨٤) (الخزرجي، ٢٠١٤). كما أن مقياس (الخزرجي) من المقاييس التي تم استخدامها في عديد من الدراسات السابقة (حميد، ٢٠١٥). وبعرض مقياس (الخزرجي) على السادة المحكمين(*) لقائمة القابلية للاستهواء (إعداد/ الباحثة) أشاروا إلى صلاحية المقياس ليكون محك صدق للقائمة.

(*) ملحق رقم (٦).

ثانياً: الثبات:

تم حساب معاملات الثبات بطريقتي ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية، لدى العينة السابقة (ن = ٨٠)، والجدول التالي يوضح ذالك.

جدول (٤)

معامل ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية

قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين	معامل ألفا	معامل التجزئة النصفية
الدرجة الكلية للقائمة	٠.٩٨٨	٠.٩٧٢
مقياس القابلية للاستهواء الفكري	٠.٩٦٧	٠.٩٢٦
مقياس القابلية للاستهواء السلوكي	٠.٩٦٣	٠.٨٩٥
مقياس القابلية للاستهواء الانفعالي	٠.٩٦٣	٠.٩٢٢

ثالثاً: التجانس الداخلي .

تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لقائمة القابلية للاستهواء للمراهقين للعينة السابقة ،وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٩٧٧ :٠.٩٩٢). كما تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل بند ودرجة المقياس الفرعي الذي ينتمي إليه، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٨٧ : ٠.٩٢٣).وجدولي (٥) و(٦) يوضحان ذالك ، كما قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بند والدرجة الكلية للقائمة، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٦٨ : ٠.٩١٣). (ملحق ١٢).

جدول (٥)

معاملات ارتباط المقاييس بالدرجة الكلية لقائمة القابلية للاستهواء للمراهقين

المقاييس الفرعية لقائمة القابلية للاستهواء للمراهقين	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
١-مقياس القابلية للاستهواء الفكري	٠.٩٧٧	٠.٠١
٢- مقياس القابلية للاستهواء السلوكي	٠.٩٩٢	٠.٠١
٣- مقياس القابلية للاستهواء الانفعالي	٠.٩٩١	٠.٠١

جدول (٦)

معاملات الارتباط بين درجة كل بند من البنود والدرجة الكلية لمقاييس القابلية للاستهواء.

معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لمقياس القابلية للاستهواء الفكري للمراهقين		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٧٣٧	٠.٠١
ر٢	٠.٧٤٠	٠.٠١
ر٣	٠.٨١٣	٠.٠١
ر٤	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر٥	٠.٨٧٣	٠.٠١
ر٦	٠.٨١٨	٠.٠١
ر٧	٠.٨٤٢	٠.٠١
ر٨	٠.٨٣٤	٠.٠١
ر٩	٠.٨٩٢	٠.٠١
ر١٠	٠.٨٧٨	٠.٠١
ر١١	٠.٨٨٣	٠.٠١
ر١٢	٠.٨٨٢	٠.٠١
ر١٣	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر١٤	٠.٨٠٤	٠.٠١
معاملات ارتباط البنود بالدرجة الكلية لمقياس القابلية للاستهواء السلوكي للمراهقين		
البند	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٦٨٧	٠.٠١
ر٢	٠.٧٢٤	٠.٠١
ر٣	٠.٧٨٦	٠.٠١
ر٤	٠.٧٨٧	٠.٠١
ر٥	٠.٨٠١	٠.٠١
ر٦	٠.٨٦١	٠.٠١
ر٧	٠.٩١٢	٠.٠١
ر٨	٠.٩٠٨	٠.٠١
ر٩	٠.٨٩٩	٠.٠١
ر١٠	٠.٩٢٣	٠.٠١
ر١١	٠.٩١٥	٠.٠١
ر١٢	٠.٨٥٤	٠.٠١

معامل ارتباط البنود بالدرجة الكلية لمقياس القابلية للاستهواء الانفعالي للمراهقين		
البند	العينة الكلية (ن =٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٧١٠	٠.٠١
ر٢	٠.٨٤٢	٠.٠١
ر٣	٠.٧٤٣	٠.٠١
ر٤	٠.٧٤٣	٠.٠١
ر٥	٠.٨٢٤	٠.٠١
ر٦	٠.٨٨٦	٠.٠١
ر٧	٠.٨٧٢	٠.٠١
ر٨	٠.٩٠٢	٠.٠١
ر٩	٠.٨٤١	٠.٠١
ر١٠	٠.٩٠٧	٠.٠١
ر١١	٠.٩٠٦	٠.٠١
ر١٢	٠.٩٢٠	٠.٠١

يتضح من جدولي (٥) و(٦) أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)، مما يدل على تمتع القائمة باتساق داخلي مرتفع .

٣) مقياس التواصل الأسري للمراهقين (إعداد/ السيد، ٢٠١٦) (ملحق ١١).

يتكون هذا المقياس في صورته النهائية من (٥٥) عبارة تقيس أشكال التواصل الأسري، ويتكون من ثلاثة أبعاد فرعية:

البعد الأول: التواصل بين الأب والأم

السلوكيات التواصلية الإيجابية والسلبية التي تحدث بين الوالدين، والتي تأخذ صوراً لفظية وغير لفظية، ويتكون من (٢٢) عبارة.

البعد الثاني: التواصل مع الوالدين

السلوكيات التواصلية الإيجابية والسلبية التي تحدث بين المراهق

ووالديه، والتي تأخذ صوراً لفظية وغير لفظية، ويتكون من (٢٠) عبارة.

البعد الثالث: التواصل مع الأخوة

السلوكيات التواصلية الإيجابية والسلبية التي تحدث بين المراهق وأخوته، والتي تأخذ صوراً لفظية وغير لفظية، ويتكون من (١٣) عبارة.

جدول (٧)

توزيع العبارات على مقياس التواصل الأسري للمراهقين

البعد	عدد العبارات	أرقام العبارات
الأول	٢٢	١، ٤، ٧، ٨، ١٠، ١٣، ١٦، ٢٠، ٢٣، ٢٨، ٣٠، ٣٤، ٣٥، ٣٦، ٣٨، ٣٩، ٤٠، ٤٢، ٤٤، ٤٦، ٤٧، ٥٣
الثاني	٢٠	٢، ٥، ١١، ١٤، ١٧، ١٩، ٢١، ٢٤، ٢٦، ٢٩، ٣١، ٣٣، ٣٧، ٤١، ٤٣، ٤٥، ٤٨، ٥٠، ٥١، ٥٤
الثالث	١٣	٣، ٦، ٩، ١٢، ١٥، ١٨، ٢٢، ٢٥، ٢٧، ٣٢، ٤٩، ٥٢، ٥٥

وتقع الإجابة عن المقياس في ثلاثة مستويات (غالباً – أحياناً – نادراً)، وتتراوح الدرجة لكل عبارة ما بين (٣ – ١)، وذلك بإعطاء (٣) لـ(غالباً)، و(٢) لـ(أحياناً)، و(١) لـ(نادراً)، حيث يشير ارتفاع الدرجة إلى زيادة درجة التواصل الأسري. وللتقليل من الميل لاتخاذ نمط ثابت للاستجابات، تم وضع بعض العبارات في عكس اتجاه العبارات الأخرى، وتشير هذه العبارات المعكوسة إلى الجانب السلبي للتواصل الأسري، وبالتالي فإن العبارات تصحح كالتالي: (غالباً) (١) – (أحياناً) (٢) – (نادراً) (٣).

- الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري للمراهقين

أولاً: الصدق

قامت **(السيد، ٢٠١٦)** بحساب الصدق المنطقي، وهو أن يقيس الاختبار ما وضع لقياسه، وقد تحقق من خلال اعتمادها على الإطار النظري كمرجعية لإعداد المقياس. كما قامت باستخدام الصدق التجريبي (صدق المحك) بحساب معامل الارتباط بين مقياسها ومقياس أنماط التواصل الأسري **لـ(Ritchie & Fitz Patric (RECP), 2008)**، وكانت قيمته (٠.٦٧٩)، وكانت هذه القيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وهو ما يشير إلى صدق المقياس.

ثانياً: الثبات

قامت **(السيد، ٢٠١٦)** بحساب قيمة معامل ألفا ومعاملات التجزئة النصفية للأبعاد الثلاثة، وكانت على الترتيب (٠.٨٧٥ – ٠.٧٧)، (٠.٨٥٢ – ٠.٧٠٤)، (٠.٧٦٤ – ٠.٣٩٦)، ويتضح أن جميع معاملات الثبات مرتفعة، وكان معامل الارتباط بعد التصحيح من أثر التجزئة على الترتيب (٠.٨٧ – ٠.٨٢٦ – ٠.٥٦٨)، مما يدل على ثبات مرتفع للمقياس.

ثالثاً: التجانس الداخلي

قامت **(السيد، ٢٠١٦)** بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد من الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس، وحساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة ودرجة البعد الذي تنتمي إليه، وكانت جميعها دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) و(٠.٠٥) **(السيد، ٢٠١٦: ٩٤ – ٩٩)**.

الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري للمراهقين فى

الدراسة الحالية.

(أ) صدق المحتوى (الظاهري).

قامت الباحثة في الدراسة الحالية بعرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين الأساتذة في مجالات علم النفس والصحة النفسية والعلاقات الأسرية(**)

أشار السادة المحكمون إلى صلاحية المقياس وإمكانية استعماله لقياس التواصل الأسري للمراهقين عينة الدراسة الحالية.

(ب) صدق المحك:

تم استخدام صدق المحك بتطبيق مقياسي التواصل الأسري من إعداد **Ritchie & Fitz Patrick (RECP), 1990 ترجمة وتعريب (عبد الرحمن** ، ٢٠١٤) **(ملحق ١٦)**، ومقياس التواصل الأسري إعداد السيد ٢٠١٦ . على عينة من المراهقين (ن=٨٠) (٤٠من الذكور)(٤٠من الإناث) ممن تتراوح أعمارهم من (١٥الى١٦) عاما من طلاب الصف الأول الثانوي بالمدارس الثانوية الحكومية ،

وكانت قيمة معامل الارتباط بين المقياسين = (٠.٧١١) (صورة الأم)، وهي دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)، و(٠.٦١٢) (صورة الأب) وهي دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١). وهو من المقاييس التي تم استخدامها في عديد من الدراسات السابقة، منها دراسة **(عبد الرحمن، ٢٠١٤)**، ودراسة **(السيد، ٢٠١٦)**، ودراسة **(عيسى، والعصيمي، ٢٠١٧)**، ويقيس هذا

(**) د. صفاء إسماعيل، أستاذ مساعد العلاقات الأسرية بكلية الآداب – جامعة القاهرة.
د. نصرة منصور، أستاذ مساعد العلاقات الأسرية بكلية الآداب – جامعة القاهرة.

المقياس (التواصل الأسري بين الآباء والأبناء، ومدى انفتاح الوالدين على أفكار ومشاعر أبنائهم أثناء التواصل معهم. ويتكون المقياس من بعدين: ١) **البعد الحواري** ويعرف بأنة (تشجيع الآباء للأبناء على التحدث وتبادل الأفكار والمشاعر. ٢)**بعد المسايرة** ويعرف بأنة (قوة الآباء لإجبار الأبناء على مسايرتهم) ويتم اختيار الاستجابة من بين ثلاثة بدائل (غالباً – أحياناً – نادراً) وذلك بإعطاء (٣) لـ(غالباً)، و(٢) لـ(أحياناً)، و(١) لـ(نادراً)، بالتالي تتراوح الدرجة على المقياس ما بين (٢٢ – ٦٦)، وتدل الدرجة المرتفعة على ارتفاع التواصل الأسري. قامت **(عبد الرحمن، ٢٠١٤)** بالتحقق من صدق وثبات المقياس، حيث قامت بعرضه على مجموعة من المحكمين، وتم حذف (٤) عبارات، فأصبح عدد العبارات (٢٢) عبارة؛ (١١) للبعد الحواري، و(١١) لبعد المسايرة، كما قامت بحساب الاتساق الداخلي، وكان (٠.٦٧٩) لبعد الحوار، و(٠.٧٩٢) لبعد المسايرة، وهي دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١). وتراوحت معاملات الاتساق الداخلي بين الأبعاد والعبارات ما بين (٠.٣٩٤ – ٠.٦١٦)، وهي دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) ومستوى دلالة (٠.٠٥). كما قامت بحساب معامل ألفا لكرونباخ فكان بعد الحوار = (٠.٦١٤)، وبعد المسايرة = (٠.٧٣٩)، والكلي = (٠.٦٨٧).

ثانياً: الثبات :

تم حساب معاملات الثبات بطريقتي ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية ، لدى العينة السابقة (ن = ٨٠)، والجدول التالي يوضح ذالك.

جدول (٨)

معامل ألفا لكرونباخ والقسمة النصفية

مقياس التواصل الأسري للمراهقين	معامل ألفا	معامل التجزئة النصفية
– الدرجة الكلية لمقياس التواصل الأسري للمراهقين.	٠.٩٩٢	٠.٩٨٢
البعد الأول : التواصل بين الأب والأم	٠.٩٨٣	٠.٩٤٥
البعد الثاني : التواصل مع الوالدين	٠.٩٧٤	٠.٩٢٨
البعد الثالث : التواصل مع الإخوة	٠.٩٥٢	٠.٨٩٦

ثالثاً: التجانس الداخلي.

قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لمقياس التواصل الأسري للمراهقين للعينة السابقة ، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٩٧٤ : ٠.٩٩١). كما قامت بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بند ودرجة البعد الذي ينتمي إليه، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٨٨ :٠.٩٢١) وجدولي(٩)و (١٠) يوضحان ذالك. كما قامت بحساب معامل الارتباط بين درجة كل بند والدرجة الكلية للمقياس، وقد تراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٨٧ : ٠.٩١٢).(ملحق ١٢)

جدول (٩)

معاملات ارتباط الإبعاد بالدرجة الكلية لمقياس التواصل الأسري للمراهقين

الأبعاد الفرعية لمقياس التواصل الأسرى للمراهقين	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
البعد الأول : التواصل بين الأب والأم	٠.٩٩١	٠.٠١
البعد الثاني : التواصل مع الوالدين	٠.٩٨٩	٠.٠١
البعد الثالث : التواصل مع الإخوة	٠.٩٧٤	٠.٠١

جدول (١٠)

معاملات ارتباط درجة البند بدرجة البعد الذي تنتمي إلية

البعد الأول : التواصل بين الأب وإلام	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
البند	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٨١١	٠.٠١
ر٢	٠.٧٩٧	٠.٠١
ر٣	٠.٨٤٨	٠.٠١
ر٤	٠.٨٥٥	٠.٠١
ر٥	٠.٨٠٠	٠.٠١
ر٦	٠.٧٤٧	٠.٠١
ر٧	٠.٨٥٧	٠.٠١
ر٨	٠.٨٣٤	٠.٠١
ر٩	٠.٧٩٩	٠.٠١
ر١٠	٠.٨٣٠	٠.٠١
ر١١	٠.٨٥٦	٠.٠١
ر١٢	٠.٧٩٩	٠.٠١
ر١٣	٠.٩١٥	٠.٠١
ر١٤	٠.٨٦٠	٠.٠١
ر١٥	٠.٨٧٢	٠.٠١
ر١٦	٠.٨٣٧	٠.٠١
ر١٧	٠.٩٠١	٠.٠١
ر١٨	٠.٨٧٣	٠.٠١
ر١٩	٠.٨٧٦	٠.٠١
ر٢٠	٠.٨٧٩	٠.٠١
ر٢١	٠.٨٦٨	٠.٠١
ر٢٢	٠.٩٢١	٠.٠١

البعد الثاني : التواصل مع الوالدين	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
البند	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٦٩٤	٠.٠١
ر٢	٠.٨٠٠	٠.٠١
ر٣	٠.٧٧٩	٠.٠١
ر٤	٠.٧٥٧	٠.٠١
ر٥	٠.٨٢١	٠.٠١
ر٦	٠.٨٢٥	٠.٠١
ر٧	٠.٨٢٣	٠.٠١
ر٨	٠.٧٩٣	٠.٠١
ر٩	٠.٧٦٠	٠.٠١
ر١٠	٠.٦٨٨	٠.٠١
ر١١	٠.٧٨١	٠.٠١
ر١٢	٠.٨٧٧	٠.٠١
ر١٣	٠.٨١٢	٠.٠١
ر١٤	٠.٨٠١	٠.٠١
ر١٥	٠.٨٢٤	٠.٠١
ر١٦	٠.٧٨٩	٠.٠١
ر١٧	٠.٨٧٢	٠.٠١
ر١٨	٠.٨٧٠	٠.٠١
ر١٩	٠.٨٦٦	٠.٠١
ر٢٠	٠.٧٩٦	٠.٠١
البعد الثالث : التواصل مع الأخوة	العينة الكلية (ن = ٨٠)	
البند	معامل بيرسون	مستوى الدلالة
ر١	٠.٧١٠	٠.٠١
ر٢	٠.٧٣٧	٠.٠١
ر٣	٠.٧٦٦	٠.٠١
ر٤	٠.٧٨٩	٠.٠١

ر٥	٠.٧٧٢	٠.٠١
ر٦	٠.٧٤٨	٠.٠١
ر٧	٠.٨٣١	٠.٠١
ر٨	٠.٨٠٨	٠.٠١
ر٩	٠.٧٨٣	٠.٠١
ر١٠	٠.٨٥١	٠.٠١
ر١١	٠.٨٠٥	٠.٠١
ر١٢	٠.٨٥٥	٠.٠١
ر١٣	٠.٨٥٦	٠.٠١

يتضح من جدولي (٩) و(١٠) ان جميع معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) وهذا يدل على تمتع المقياس باتساق داخلي مرتفع .

إجراءات الدراسة

١- قامت الباحثة قبل البدء في الدراسة بإجراء دراسة استطلاعية للكشف عن أكثر المتغيرات ارتباطاً بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية ، بالإضافة إلى الاطلاع على الدراسات السابقة.

٢- تم إعداد الأدوات السيكومترية، وهي: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين و قائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (اعداد الباحثة) مقياس التواصل الأسري **(إعداد/ السيد، ٢٠١٦)**.

٣- بعد ذلك، تم التحقق من الكفاءة السيكومترية للأدوات، واستخراج الموافقات الرسمية لتطبيقها على العينة المستخدمة للدراسة.

٤- ثم تم اختيار عينة الدراسة من طلاب المدارس الحكومية (طلاب

الصف الأول الثانوي) من الذكور والإناث الذين في المرحلة العمرية من (١٥ الى ١٦)عاما.

٥- قامت الباحثة باختيار مدرسة للذكور وأخرى للإناث من كل منطقة من مناطق محافظة القاهرة الأربع. ويوضح **(ملحق ٤)** العدد الكلي للطلاب في كل مدرسة، وعدد الحضور والغياب، وعدد الموافقين على التطبيق، وعدد الرافضين للتطبيق، وعدد المستبعدين – حيث تم استبعاد بعض الطلاب؛ **لأسباب تتعلق بـ:** ١) حالات الطلاق. ٢) وفاة أحد الوالدين أو كليهما. ٣) سفر أحد الوالدين أو كليهما. ٤) حالات المراهق وحيد الوالدين، وعدد الاستمارات غير المكتملة، وعدد التطبيق المكتمل لأدوات الدراسة.

٦- أصبح عدد التطبيق المكتمل لأدوات الدراسة (٣٢٠) طالباً وطالبة؛ (١٧٠) ذكور و(١٥٠) إناث.

٧- استغرقت فترة التطبيق (٧٠) يوماً متتالية من ٢٠١٩/٢/٢٦ حتى ٢٠١٩/٥/٥.

٨- تم استخراج البيانات، ثم معالجتها إحصائياً، ثم مناقشة النتائج ووضع التوصيات.

الأساليب الإحصائية المستخدمة

استخدمت الباحثة معامل ارتباط بيرسون، واختبار (ت) **(T-test)**، ومعامل الانحدار المتعدد،والبسيط. وطريقة ألفا لكرونباخ، والقسمة النصفية بعد تصحيح الطول، ومعامل ارتباط "**بيرسون**" للتحقق من الكفاءة السيكومترية لأدوات الدراسة.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها

نعرض فيما يلي نتائج فروض الدراسة ومناقشتها وتفسيرها.

نتائج الفرض الأول

والذي ينص على: "توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية ودرجاتهم على مقياس التواصل الأسري".

وللتحقق من صحة هذا الفرض، قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية (كدرجة كلية وكأبعاد فرعية) والتواصل الأسري (كدرجة كلية وكأبعاد فرعية) لدى عينة الدراسة من المراهقين والمراهقات والعينة الكلية، وذلك باستخدام طريقة "**بيرسون**". والجداول التالية توضح ذلك.

جدول (١١)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري بالنسبة إلى المراهقين

(ن = ١٧٠)

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / التواصل الأسري	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
التواصل بين الأب والأم	-٠.٧٣٤*	-٠.٧١٢*	-٠.٧١٥*	-٠.٧٠٧*	-٠.٧١٥*	-٠.٧٣٢*	-٠.٧٣٢*	-٠.٧٢٩*
التواصل مع الوالدين	-٠.٧٤*	-٠.٧١٤*	-٠.٧١٨*	-٠.٧١٤*	-٠.٧٢٠*	-٠.٧٢٩*	-٠.٧٣٤*	-٠.٧٢٩*
التواصل مع الأخوة	-٠.٧١٣*	-٠.٧٠٢*	-٠.٧٠١*	-٠.٧٠٩*	-٠.٦٨٩*	-٠.٧٠٢*	-٠.٧٠٩*	-٠.٧٠٩*
الدرجة الكلية للتواصل الأسري	-٠.٧٣٣*	-٠.٧١٢*	-٠.٧١٤*	-٠.٧١٢*	-٠.٧١٤*	-٠.٧٢٦*	-٠.٧٣٢*	-٠.٧٣٠*

* دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).

جدول (١٢)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري بالنسبة إلى المراهقات

(ن = ١٥٠)

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / التواصل الأسري	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
التواصل بين الأب والأم	-٠.٥٤٢*	-٠.٥٢٠*	-٠.٤٩٧*	-٠.٥٠٣*	-٠.٥٠٩*	-٠.٥١٨*	-٠.٤٩٨*	-٠.٥٣٨*
التواصل مع الوالدين	-٠.٤٦١*	-٠.٤٥٢*	-٠.٤٢٧*	-٠.٤٤١*	-٠.٤٤٠*	-٠.٤٦٥*	-٠.٤٤٣*	-٠.٤٨٣*
التواصل مع الأخوة	-٠.٦٣٥*	-٠.٦١٧*	-٠.٦١٣*	-٠.٦١٤*	-٠.٦٢٣*	-٠.٦٢٥*	-٠.٦٢١*	-٠.٦٣٧*
الدرجة الكلية للتواصل الأسري	-٠.٥٥*	-٠.٥٣٨*	-٠.٥١٨*	-٠.٥٢٦*	-٠.٥٣١*	-٠.٥٤٤*	-٠.٥٢٦*	-٠.٥٦١*

* دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).

جدول (١٣)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري للعينة الكلية (ن = ٣٢٠)

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / التواصل الأسري	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
التواصل بين الأب والأم	-٠.٦٧٠*	-٠.٦٥١*	-٠.٦٥٠*	-٠.٦٤٦*	-٠.٦٥٥*	-٠.٦٦٩*	-٠.٦٦٣*	-٠.٦٧٣*
التواصل مع الوالدين	-٠.٦٦٣*	-٠.٦٤٢*	-٠.٦٤٠*	-٠.٦٤٢*	-٠.٦٤٧*	-٠.٦٦٠*	-٠.٦٥٧*	-٠.٦٦٥*
التواصل مع الأخوة	-٠.٦٦٤*	-٠.٦٥٩*	-٠.٦٥٢*	-٠.٦٥١*	-٠.٦٤٥*	-٠.٦٥٢*	-٠.٦٥٣*	-٠.٦٦١*
الدرجة الكلية للتواصل الأسري	-٠.٦٨١*	-٠.٦٦٣*	-٠.٦٦٠*	-٠.٦٦٠*	-٠.٦٦٤*	-٠.٦٧٦*	-٠.٦٧٤*	-٠.٦٨٤*

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

يتضح من الجداول السابقة (١١) و(١٢) و(١٣) أنه توجد علاقة ارتباطية سالبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية بأبعاده الفرعية، والتواصل الأسري بأبعاده الفرعية (التواصل بين الأب والأم – التواصل مع الوالدين – التواصل مع الأخوة) لدى عينة المراهقين والمراهقات والعينة الكلية عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وهو ما أشارت إليه دراسة **(Vega, 2016)**، حيث قام بتحليل (١٩٢) دراسة عن الانتحار داخل المجتمع اللاتيني تحليلاً نقدياً، ووجد أن أنماط التواصل الأسري السلبي بين المراهق وعائلته – التي تتمثل في (عدم التواصل الأسري بين المراهق ووالديه وأخوته – نفور الوالدين) – من العوامل التي تدفع المراهق إلى الهروب إلى العالم الافتراضي، وممارسة الألعاب الإلكترونية الانتحارية، وتقليد السلوك الانتحاري عبر ما يعرف بـ**(عدوى الانتحار)**. وهو ما أكدته دراسة **(Madill, Leanna, 2016)** من أن التواصل الأسري للمراهقين يحميهم من

مخاطر إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية. وما أشارت إليه دراسة **(Aiken, et al., 2017)** التي هدفت إلى بحث التفاعلات في أسر المراهقين الذين حاولوا الانتحار ،بطريقة الملاحظة الطولية لمدة عاميين متتاليين حيث أشارت الدراسة إلى أنهم يعانون أنماط التواصل الأسري السلبي (عدم التفاهم الوالدي – وعدم القدرة على حل المشكلات) ، وقد أرجعت الدراسة أنماط التواصل الأسري السلبي إلى إدمان مواقع التواصل الاجتماعي، وإدمان الألعاب الانتحارية، والانعزالية. كما أشار إلى ذلك أيضاً المسح الذي قام به **(Mazaba, et al., 2017)** الذي أجراه على (٨٦) دولة؛ للتعرف على العوامل التي تؤدي إلى تفكير المراهقين في الانتحار، والذي أشار في نتائجه إلى أن ممارسة لعبة الحوت الأزرق جاءت في المرتبة الثالثة بعد الشعور بالوحدة النفسية، والفشل الدراسي في تفكير المراهق في الانتحار، وقد أرجعت الدراسة ذلك إلى غياب التواصل الأسري بين المراهق ووالديه وأخوته، وعدم التواصل بين الوالدين.

ويمكن تفسير نتيجة هذا الفرض في ضوء عدد من النقاط، من أهمها:

١- عدم التواصل الجيد بين الأب والأم (نفور الوالدين من بعضهما البعض) الذي يجعل المنزل يعاني المشكلات العائلية، ويجعل المراهق يهرب إلى العالم الافتراضي الذي يشعر فيه بالمتعة، والراحة، والانفصال عن مشكلات الوالدين، وبالتالي الوقوع فريسة لمواقع التواصل الاجتماعي، ومنها إلى الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٢- عدم التواصل الجيد بين المراهق والوالدين يفقد المراهق ثقته بنفسه، والشعور بالاهتمام الذي يجده بسهولة من قبل منسقي الألعاب

الانتحارية الذين يشعرونه بالثقة، والاهتمام، والنجاح، ويفقده أيضاً النضج الاجتماعي، فيصبح غير قادر على التواصل مع الآخرين، بل يجيد التواصل عبر الإنترنت، وبالتالي الوقوع بسهولة في ممارسة الألعاب الإلكترونية الانتحارية. وهو ما أشارت إليه دراسة **(Barbara, et al., 2008)**، حيث أشارت إلى أن الثقة بالنفس، والكفاءة الاجتماعية، والقيم الإيجابية تتحقق بالتواصل الجيد بين المراهق ووالديه.

٣- عدم التواصل الجيد بين المراهق وأخوته يفقده القدرة على التكيف الاجتماعي مع الآخرين، كما يفقده المهارات الاجتماعية اللازمة للتواصل. وهو ما أشارت إليه دراسة **(Martha, et al., 2008)**، وذلك ما يشكله منسقو هذه الألعاب، حيث يشعرون اللاعب بأن له أصدقاء آخرون يشاركونه التحدي، بحيث يجعل منسقو هذه الألعاب المراهق المتحدي في تنافس مع مراهقين متحدين آخرين على شبكة الإنترنت.

نتائج الفرض الثاني

والذي ينص على: "توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية ودرجاتهم على قائمة القابلية للاستهواء".

وللتحقق من صحة هذا الفرض، قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية (كدرجة كلية وكأبعاد فرعية)، والقابلية للاستهواء (كدرجة كلية ومقاييس فرعية) لدى عينة الدراسة

من المراهقين والمراهقات والعينة الكلية، وذلك باستخدام طريقة "**بيرسون**". والجداول التالية توضح ذلك.

جدول (١٤)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء بالنسبة إلى المراهقين (ن = ١٧٠)

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / القابلية للاستهواء	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
الاستهواء الفكري	٠.٧٧٠*	٠.٧٥٠*	٠.٧٤٨*	٠.٧٤٩*	٠.٧٤٤*	٠.٧٤٩*	٠.٧٦٨*	٠.٧٦٦*
الاستهواء السلوكي	٠.٦٦٧*	٠.٦٠٤*	٠.٦٤٧*	٠.٦٦٤*	٠.٦٣٨*	٠.٦٥٠*	٠.٦٦١*	٠.٦٥٩*
الاستهواء الانفعالي	٠.٦٧١*	٠.٦٥٧*	٠.٦٤٩*	٠.٦٦٨*	٠.٦٤٦*	٠.٦٥٣*	٠.٦٦٥*	٠.٦٦٣*
الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء	٠.٧٠١*	٠.٦٨٦*	٠.٦٨٠*	٠.٦٩٢*	٠.٦٧٣*	٠.٦٨٢*	٠.٦٩٧*	٠.٦٩٥*

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

جدول (١٥)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء بالنسبة إلى المراهقات (ن = ١٥٠)

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / القابلية للاستهواء	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
الاستهواء الفكري	٠.٣٩٧*	٠.٣٩٩*	٠.٣٦٧*	٠.٣٧٧*	٠.٣٨٤*	٠.٣٨٩*	٠.٣٧٥*	٠.٤٢١*
الاستهواء السلوكي	٠.٣١٣*	٠.٣١٨*	٠.٢٨٧*	٠.٢٩٠*	٠.٣٠٦*	٠.٣٠٢*	٠.٢٩٣*	٠.٣٤٤*
الاستهواء الانفعالي	٠.٣١٦*	٠.٣٢١*	٠.٢٩٠*	٠.٢٩٣*	٠.٣١١*	٠.٣٠٥*	٠.٢٩٢*	٠.٣٤٥*
الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء	٠.٣٥٢*	٠.٣٥٥*	٠.٣٢٣*	٠.٣٢٩*	٠.٣٤٣*	٠.٣٤١*	٠.٣٢٩*	٠.٣٨٠*

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

جدول (١٦)

قيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والقابلية للاستهواء للعينة الكلية (ن =٣٢٠

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية / القابلية للاستهواء	الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	الاستخدام المفرط (القهري)	الشغف بكل أنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	التحمل	الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	التحكم في الخروج من اللعبة لبعض الوقت	الارتداد القهري	إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية
الاستهواء الفكري	٠.٦١٦*	٠.٦٠٧*	٠.٥٩٤*	٠.٥٩٩*	٠.٥٩٨*	٠.٦٠٢*	٠.٦٠٨*	٠.٦٢٢*
الاستهواء السلوكي	٠.٥٥٢*	٠.٥٤٤*	٠.٥٣١*	٠.٥٤٣*	٠.٥٣٣*	٠.٥٣٩*	٠.٥٤٣*	٠.٥٥٧*
الاستهواء الانفعالي	٠.٥٥٨*	٠.٥٤٩*	٠.٥٣٥*	٠.٥٤٨*	٠.٥٤٢*	٠.٥٤٥*	٠.٥٤٨*	٠.٥٦٢*
الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء	٠.٥٨١*	٠.٥٧٢*	٠.٥٥٩*	٠.٥٦٩*	٠.٥٦٢*	٠.٥٦٧*	٠.٥٧٣*	٠.٥٨٧*

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

يتضح من الجداول السابقة (١٤) و(١٥) و(١٦) وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية بأبعاده الفرعية والقابلية للاستهواء بمقاييسه الفرعية (الاستهواء الفكري – الاستهواء السلوكي – الاستهواء الانفعالي) لدى عينة المراهقين والمراهقات والعينة الكلية عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وهو ما أشارت إليه دراسات كل من: **(Mukhra, et al., 2017); (Pandey Mukherjee, 2018)** اللتين بحثتا العلاقة بين ممارسة لعبة الحوت الأزرق لدى عينة من المراهقين الذكور والإناث، والقابلية للاستهواء لديهم، وقد وجدا أن هذه اللعبة تسعى وراء صغار السن من المراهقين، وأن المراهقين من ذوي القابلية المرتفعة للاستهواء يندفعون للانغماس في الألعاب الجديدة، خاصة لعبة التحدي

المميتة (الحوت الأزرق). كما أشارت دراسة **(Pons, N., 2018)** إلى أن الفضول، وحب اكتشاف تحديات اللعبة، والقابلية المرتفعة للاستهواء، إلى جانب العزلة من الأسباب المباشرة التي تقف وراء شغف المراهقين بلعبة الحوت الأزرق وغيرها من الألعاب الإلكترونية الانتحارية، وإدمانها، والامتثال لتعليماتها التي قد تحتوي على مطالب بإيذاء النفس، حتى يصل بهم الأمر إلى الامتثال لأمر الانتحار. كذلك أشارت دراسة **(Sousa, et al., 2017)** إلى أن متغير القابلية للاستهواء لدى المراهق من أقوى المتغيرات التي تسهم في زيادة معدلات انتشار ممارسة لعبة الحوت الأزرق، وبالتالي زيادة معدلات الانتحار. أيضاً أشارت دراسة **(جديد، عبد الحميد وابن الطاهر، التجاني، ٢٠١٧)** إلى أن المراهقين (طلاب الصف الأول الثانوي) مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي عبر الإنترنت يتمتعون بقابلية مرتفعة للاستهواء. وأشارت دراسة **(حسين، وآخرون، ٢٠١٥)** إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين إدمان الطلاب للإنترنت والقابلية للاستهواء لديهم.

ويمكن تفسير نتائج هذا الفرض في ضوء ما أشار إليه كل من: **(محمود، ١٩٨١)** و**(زهران، ١٩٩٥)**، حيث أشار **(زهران، ١٩٩٥)** إلى أن مرحلة المراهقة – خاصة الوسطى – مرحلة الاهتمام بجماعة الرفاق، وأشار **(محمود، ١٩٨١)** إلى أن هذه المرحلة تتميز ببداية تكوين علاقات تربط المراهق بغيره من المراهقين، وتتميز بالارتباط والولاء الشديدين للرفاق، فقد أصبح للمراهق أصدقاء من خارج المنزل، أصدقاء في مثل سنه يشاركهم أسرارهم، ويشاركونه أسراره، وبالتالي أصبح ينزع إلى الخروج إلى هذا الجو الجديد، وإلى هذه الألفة السارة، حيث يجد في هذه الصحبة متنفساً يرضي

حاجاته الجديدة، ورغباته الناشئة (**محمود، ١٩٨١: ٥٩ – ٦٠**). وبالتالي يتقبل المراهق أفكار، ومعتقدات، وسلوكيات زملائه وأصدقائه دون أدنى تفكير ناقد، ودون تمحيص لهذه الأفكار والسلوكيات، بالإضافة إلى تأثره بحالتهم الانفعالية. فحينما يجد زملاءه يمارسون هذه الألعاب فهو يمارسها أيضاً دون أدنى تفكير، وحينما يقولون إنهم يشعرون بالمتعة والإثارة أثناء ممارسة تلك الألعاب، يحاول هو أيضاً أن يشعر بهذه المتعة والإثارة نفسيهما، وحينما يجدهم يشعرون بالثقة والنجاح في تنفيذ تعليمات هذه الألعاب، يحاول هو أيضاً اكتساب الشعور نفسه بتنفيذ تلك التعليمات. وبالتالي يتولد ما يعرف بعدوى ممارسة هذا النوع من الألعاب الإلكترونية الخطيرة. أيضاً في ظل غياب التفكير الناقد الذي تتميز به هذه المرحلة يمكن استمالة أو إغراء المراهقين لتقبل فكرة أو مسار معين، حيث يستطيع منسقو هذه الألعاب الانتحارية جذب المراهق بالتحديات (التعليمات) التي تزيد من احترام الذات، وتشجع عقل المراهق، كما تجعل المراهق (المتحدي) في تنافس مع مراهقين (متحدين) آخرين، وهو ما يتفق مع تفكير المراهق في هذه المرحلة.

نتائج الفرض الثالث

والذي ينص على: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المراهقين والمراهقات على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية".

وللتحقق من صحة هذا الفرض، قامت الباحثة بحساب اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (١٧)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية

إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	العينة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة
الاستخدام المفرط (القهري)	المراهقون	١٧٠	١٧.٣٨	٥.٣٦	٤.٩٢٨	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٨٣	٣.٥٩		
الشغف بأنواع التطبيقات الخاصة بالألعاب الإلكترونية الانتحارية	المراهقون	١٧٠	١٧.٦٠	٥.٤١	٥.٦٥٩	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٦٦	٣.٥٦		
التحمل	المراهقون	١٧٠	١٧.٤٤	٥.٥٢	٥.٤٢٣	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٥٧	٣.٥٧		
الشعور بالضيق والاضطرابات المزاجية	المراهقون	١٧٠	١٧.٥٦	٥.٤٧	٥.٩٤٢	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٤٧	٣.٤٦		
التحكم في الخروج من اللعبة	المراهقون	١٧٠	١٧.٦٥	٥.٥٤	٦.١٣٧	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٤٣	٣.٤٦		
الارتداد القهري	المراهقون	١٧٠	١٧.٦٦	٥.٥٦	٦.٣٧٢	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٣١	٣.٤٤		
إهمال الواجبات الدراسية والاجتماعية	المراهقون	١٧٠	١٧.٦٩	٥.٥٧	٦.١٠٦	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٤.٤٤	٣.٥٨		
الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	**المراهقون**	**١٧٠**	**١٢٣.٢١**	**٣٧.٨٥**	**٥.٩٥٨**	**٠.٠١**
	المراهقات	**١٥٠**	**١٠١.٧٣**	**٢٤.١٦**		

يتضح من جدول (١٧) ثبوت صحة الفرض، حيث اتضح أنه توجد فروق جوهرية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقين في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. وهذا ما أشارت إليه دراسة **(Pandey, Mukherjee, 2018)** من أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية الانتحارية من الإناث. بينما أشارت دراسة **(Yildiz, et al., 2018)** إلى أن الإناث أكثر تأثراً من الذكور بالألعاب الانتحارية، والألعاب الإلكترونية عموماً، ومواقع التواصل الاجتماعي. فيما أكدت دراسة **(Tan, et al., 2018)** ما أشارت إليه دراسة **(Yildiz, et al., 2018)** من أن الإناث أكثر ترجيحاً في تكوين أفكار الانتحار من الذكور بنسبة (٣٨.٠٩%) مقابل (٢٩.٩٥%)، وكان أحد أسباب ذلك تأثرهن بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. وقد أشارت دراسات كل من: **(روحي، ٢٠٠١)، و(الدنداوي، ٢٠٠٥)، و(البري، ٢٠٠٩)** إلى أن الذكور أكثر ممارسة لألعاب الكمبيوتر والإنترنت من الإناث.

ويمكن تفسير ذلك في ضوء أن الذكور في المجتمعات الشرقية لديهم فرصة الخروج، والجلوس على مقاهي الإنترنت أكثر من الإناث، كما أنه متاح لهم الجلوس لفترات طويلة بغرفهم المغلقة بعكس الإناث. أيضاً أشار أساتذة الطب النفسي[*] إلى أن الإناث أكثر في عدد مرات محاولات الانتحار من الذكور، كما أنهن أيضاً أكثر تفكيراً في الانتحار، وبالتالي هن أكثر تأثراً بإدمان هذا النوع من الألعاب الانتحارية من الذكور، بينما الذكور

[*] أ. د. هاشم بحري، أستاذ الطب النفسي بجامعة الأزهر – د. محمد رمضان، مدرس الطب النفسي بجامعة الأزهر.

هم الأكثر ممارسة وإدماناً لهذا النوع من الألعاب، ولكن أقل تأثراً بها.

نتائج الفرض الرابع

والذي ينص على: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المراهقين والمراهقات على مقياس التواصل الأسري".

وللتحقق من صدق هذا الفرض، قامت الباحثة بحساب اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير التواصل الأسري. والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (١٨)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير التواصل الأسري

التواصل الأسري	العينة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة
التواصل بين الأب والأم	المراهقون	١٧٠	٣٤.٠١	١١.٠١	٦.٥٥٤	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	٤٢.٥٥	١٢.٢٥		
التواصل مع الوالدين	المراهقون	١٧٠	٣٢.٥٠	١٠.١٩	٤.٧٩٧	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	٣٧.٧٧	٩.٣١		
التواصل مع الأخوة	المراهقون	١٧٠	٢٢.٦٣	٦.٩٣	١.٦٠٩	غير دالة
	المراهقات	١٥٠	٢٣.٨٥	٦.٦٢		
الدرجة الكلية للتواصل الأسري	**المراهقون**	١٧٠	٨٨.٩٨	٢٧.٥٨	٤.٩٤٣	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	١٠٤.١٧	٢٧.٢٥		

بالنظر إلى جدول (١٨)، كشفت نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير التواصل الأسري ما يلي:

١- وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقات في الدرجة الكلية لمتغير التواصل الأسري.

٢- وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقات بالنسبة إلى البعد الأول من متغير التواصل الأسري (التواصل بين الأب والأم).

٣- وجود فروق جوهرية دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقات بالنسبة إلى البعد الثاني من متغير التواصل الأسري (تواصل المراهق مع الوالدين).

٤- لا توجد فروق جوهرية بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات بالنسبة إلى البعد الثالث من متغير التواصل الأسري (التواصل مع الأخوة).

وتفسر الباحثة نتيجة هذا الفرض في ضوء دراسات كل من: **(Fitz Patrick, et al., 1996); (Polce-Lynch, et al., 1998); (Stattin & Kerr, 2000)**، حيث أشارت دراسة **(Polce-Lynch, et al., 1998)** إلى أن الإناث يبدين إفصاح ذات أكثر مما يفعل الذكور، كما أنهن يقمن بالحديث عن أنفسهن بحرية أكثر من الذكور **(Stattin & Kerr, 2000)**. وأنهن يلقين مزيداً من المحبة والتواصل من الوالدين أكثر من الذكور، كما أن التفاعلات مع الإناث في الأسرة تتسم بالمشاركة والتعبير، في حين أن التفاعلات مع الذكور تتسم بالتعسف والتحكم **(Fitz Patrick,et,al.,**

(1996. حيث أشارت الدراسة إلى أن الوالدين يشجعان الأبناء الذكور أكثر من الإناث على التحكم في التعبير عن المشاعر عن التأثر لكي يكونوا قادرين على تحمل المسئوليات الحياتية بحكم كونهم ذكور. كما أشارت دراسة **(عبد الرحمن، ٢٠١٤: ١٨٨ – ١٨٩)** إلى أن الثقافة المجتمعية في كل من الشرق والغرب تتشارك في حث الإناث على التعبير عن مشاعرهن، بينما لا تشجع الذكور على القيام بالفعل نفسه (فعندما يبكي الابن يقابل بالنقد لأن بكاءه يعد تشبهاً بالإناث)، أيضاً قد يكون لوجود الفتيات في المنزل أكثر من الفتية، وبخاصة في هذه المرحلة التي نجد فيها أن الذكور قليلاً ما يتواجدون في المنزل تأثير يزيد من فرص التواصل مع الإناث أكثر في شتى الأمور، وبالتالي تتزايد الفروق التواصلية بين الجنسين.

أما بالنسبة إلى (التواصل مع الأخوة)، فقد أشار الفرض إلى عدم وجود فروق جوهرية بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في هذا البعد، ويمكن تفسير ذلك في ضوء أن الأخوة من الذكور والإناث يستطيعون التعبير عن مشاعرهم لبعضهم البعض أكثر من التعبير للأب أو للأم؛ نظراً إلى تقارب مراحلهم العمرية، وبالتالي تقارب أفكارهم، وأحلامهم، وسلوكياتهم، وهو ما أشارت إليه الدراسات السابقة، مثل دراسة **(Martha, et al., 2008)**، ودراسة **(Tanusree, 2012)**.

نتائج الفرض الخامس

والذي ينص على: "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات المراهقين والمراهقات على قائمة القابلية للاستهواء".

وللتحقق من صدق هذا الفرض، قامت الباحثة بحساب اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير القابلية للاستهواء. والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (١٩)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير القابلية للاستهواء

القابلية للاستهواء	العينة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة
الاستهواء الفكري	المراهقون	١٧٠	٣١.٠٥	٧.٣٠	٢.٧٨٨	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	٢٨.٦٦	٨.٠٥		
الاستهواء السلوكي	المراهقون	١٧٠	٢٥.١٦	٧.٧٣	٢.٩٦٥	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	٢٢.٦٥	٧.٣١		
الاستهواء الانفعالي	المراهقون	١٧٠	٢٥.١٢	٧.٥٩	٣.٢٢٤	٠.٠١
	المراهقات	١٥٠	٢٢.٤٤	٧.٢١		
الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء	**المراهقون**	**١٧٠**	**٨١.٥٢**	**٢٢.٣٨**	**٣.١١٧**	**٠.٠١**
	المراهقات	**١٥٠**	**٧٣.٧٥**	**٢٢.٠٩**		

بالنظر إلى جدول (١٩)، كشفت نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المراهقين والمراهقات في متغير القابلية للاستهواء ما يلي:

١- وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة من المراهقين

والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقين في الدرجة الكلية لمتغير القابلية للاستهواء.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقين بالنسبة إلى المقياس الأول من متغير القابلية للاستهواء (القابلية للاستهواء الفكري).

٣- توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقين بالنسبة إلى المقياس الثاني من متغير القابلية للاستهواء (القابلية للاستهواء السلوكي).

٤- توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات في اتجاه مجموعة المراهقين بالنسبة إلى المقياس الثالث من متغير القابلية للاستهواء (القابلية للاستهواء الانفعالي).

وهذا ما أشارت إليه دراسة **(حسين، وآخرون، ٢٠١٥)**، حيث أشارت إلى وجود فروق بين الطلاب والطالبات مدمني الإنترنت في القابلية للاستهواء في اتجاه الطلاب. بينما تعارضت هذه النتيجة مع دراسات كل من: **(الخزرجي، ٢٠١٤)**، و**(جديد، التجاني، ٢٠١٨)**، **(Yildiz, et al., 2018)**، حيث أشارت تلك الدراسات إلى أنه توجد فروق في القابلية للاستهواء بين الذكور والإناث في اتجاه الإناث. بينما أشارت دراسة **(محمد، ٢٠١٧)** إلى أنه لا توجد فروق بين الذكور والإناث في القابلية للاستهواء.

ويمكن تفسير نتائج هذا الفرض في ضوء أن المجتمعات الشرقية تفرض رقابة على الإناث وعلى سلوكياتهن، فتمنعهن من ممارسة بعض السلوكيات، بينما تعطي الحرية للذكور في ممارسة السلوكيات ذاتها، مثل

السفر مع الزملاء، والخروج والسهر ليلاً، وممارسة بعض التقليعات مثل الموضة في الملابس، وفي تسريحات الشعر، بعكس الإناث اللاتي تفرض الرقابة على سلوكياتهن، فلا يستطعن السهر ليلاً، أو السفر بمفردهن، أو حتى الجلوس بمفردهن في غرفهن، وبالتالي يستطيع الذكور تقليد سلوكيات بعضهم البعض، ويتقبلون اتجاهات، وأفكار، ومعتقدات الآخرين، حتى إن لم تتقبلها عقولهم بعكس الإناث اللاتي لا بد أن تراعين عادات وتقاليد المجتمع، وبالتالي فالذكور هم الأكثر قابلية للاستهواء من الإناث.

نتائج الفرض السادس

والذي ينص على: "يمكن التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى أفراد عينة الدراسة ".

وللتحقق من صحة هذا الفرض، استخدمت الباحثة أسلوب تحليل الانحدار المتعدد التدريجي لمعرفة مدى إسهام التفاعل بين متغيرات التواصل الأسري والقابلية للاستهواء في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى عينة الدراسة. والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٢٠)

نتائج تحليل الانحدار المتعدد التدريجي لمعرفة إسهام التفاعل بين التواصل الأسري والقابلية للاستهواء في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى العينة الكلية (ن = ٣٢٠)

المتغيرات / النموذج (الخطوة)	المتغيرات المستقلة المنبئة	المتغير التابع (الاستجابة)	معامل الارتباط	معامل الانحدار (التحديد) قيمة المشاركة R2	قيمة ف	الدلالة	Adjusted R2 قيمة المعدلة (النموذج)	المعامل البائي B	قيمة بيتا Beta	قيمة ت	الدلالة	الخطأ المعياري
النموذج (١) الأولى	الدرجة الكلية للتواصل الأسري	إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	٠.٦٨٧	٠.٤٧٢	٢٨٣.٥١٤	٠.٠١	٠.٤٧٠	-٠.٨١٩	-٨٧١.٠	-١٦.٨٣٨	٠.٠١	٢٤.٦٣٥
النموذج (٢) الثانية	الدرجة الكلية للتواصل الأسري + الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء	إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	٠.٦٩٥	٠.٤٨٣	١٠١.٧٥٠	٠.٠١	٠.٤٧٩	-١.٠٩٥	-٨٨٩.٠	-١١.٩٦٨	٠.٠١	٢٤.٤٢٧
								-٠.٣٨٦	-٨٥٢.٠	-٦٣٥.٨	٠.٠١	
النموذج (٣) الثالثة	الدرجة الكلية للتواصل الأسري + الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء + التواصل الأسري مع الأخوة	إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية	٠.٧٠٢	٠.٤٩٢	١٠١.٧٥	٠.٠١	٠.٤٨٧	-٠.٨٦٥	-٤٨٠.٠	-٩٦٢١.٥	٠.٠١	٢٤.٢٤٠
								-٠.٤٥٧	-٤٠٣.٠	-٨٨٩.٨	٠.٠١	
								١.٢٩١	٠١٨.٠	١٤٨٤.٨	٠.٠١	

يتضح من جدول (٢٠) ما يلي:

١- يمكن التنبؤ بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى العينة الكلية للدراسة، وذلك من خلال الدرجة الكلية للتواصل الأسري، حيث بلغت قيمة R2 (٠.٤٧٢)، وقيمة "ت" (-١٦.٨٣٨)، وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١). وهذا يعني أن متغير التواصل الأسري قد فسر منفرداً حوالي (٤٧%) من التباين الذي يحدث في المتغير التابع (الاستجابة)، وهو إدمان

الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٢- يمكن التنبؤ بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى العينة الكلية للدراسة من خلال التواصل الأسري (الدرجة الكلية)، والقابلية للاستهواء (الدرجة الكلية)، حيث بلغت قيمة R2 (٠.٤٨٣)، وقيم "ت" (-٩.١١٧، -٢.٥٣٦) لكلا المتغيرين على الترتيب، وهي قيم دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١). وهذا يعني أن التواصل الأسري والقابلية للاستهواء معاً استطاعا تفسير حوالي (٤٨%) من التباين الذي يحدث في المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية)، وهذا يعني أيضاً أنه أعلى في التنبؤ من النموذج الأول.

٣- يمكن التنبؤ بإدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية من خلال التواصل الأسري، والقابلية للاستهواء، والتواصل الأسري مع الأخوة، حيث بلغت قيمة R2 (٠.٤٩٢)، وقيم "ت" (-٥.٦٢٩، -٢.٩٧٤، -٢.٤٢٦) لكل من المتغيرات الثلاثة على الترتيب، وهي قيم دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١). وهذا يعني تفوق النموذج الثالث في نسبة التنبؤ بحدوث إدمان للألعاب الإلكترونية الانتحارية، حيث استطاع كل من التواصل الأسري، والقابلية للاستهواء، والتواصل الأسري مع الأخوة تفسير (٤٩%) من التباين الكلي للتنبؤ بحدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

وبما أن قيم "ت"، وقيم "ف" دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)، فهذا يؤكد ارتفاع قيمة معامل الانحدار في التنبؤ بمعدل حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية - كما يتضح من النسب: النموذج الأول (٤٧%) -

النموذج الثاني (٤٨%) – النموذج الثالث (٤٩%) – تفوق النموذج الثالث في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية، ثم النموذج الثاني، ثم النموذج الأول.

ويمكن تفسير القدرة التنبؤية للتواصل الأسري، حيث استطاع منفرداً تفسير حوالي (٤٧%) من التباين الكلي الذي يحدث في إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في ضوء ما أشارت إليه دراسة **(مبارك، والأمين، ٢٠١٣)**، حيث أشارت إلى مجموعة من العواقب الناتجة عن غياب هذا التواصل، **كالتالي:**

١- عدم قدرة المراهق على التواصل مستقبلاً مع الآخرين (فقدان النضج الاجتماعي). وبالتالي هروب المراهق إلى العالم الافتراضي الذي يستطيع التواصل معه بكفاءة، ومن ثم إدمان الإنترنت، والدخول إلى مواقع التواصل الاجتماعي، ومنها إلى الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٢- تدني مفهوم الذات. عدم تواصل الأسرة مع المراهق يجعله يفقد ثقته بنفسه، فالأبوان هما مصدر تحقيق الأمن من خلال تقديم الحماية لأبنائهما بالتواصل المستمر الذي يؤهلهم لمواجهة كل ما يعترضهم **(عبد الرحمن، ٢٠١٤: ٨٩)**. وشعور المراهق بتدني مفهوم الذات، وعدم الثقة بالنفس يدفعه إلى ممارسة الألعاب الانتحارية، حيث يجد في تنفيذ تعليمات اللعبة ذاته، كما أن منسقي هذه الألعاب يشعرون اللاعبين بالأهمية والنجاح؛ حتى يستمروا في ممارسة اللعبة، فعند عدم شعور المراهق بالأهمية في أسرته يدفعه ذلك إلى تحقيقها في ممارسة هذا النوع من الألعاب، وهو ما أشارت إليه دراسة

(Barbara, et al., 2008)، حيث أشارت إلى وجود علاقة بين التواصل الأسري الجيد في تحقيق الثقة بالنفس، والكفاءة الاجتماعية، والقيم الإيجابية لدى المراهقين.

٣- تأثر الاستقرار النفسي والتكيف الاجتماعي، فعدم تكيف المراهق مع أسرته، ووجود مشكلات بين الوالدين (نفور الوالدين)، وعدم قدرته على التواصل معهما، أو التواصل مع أخوته يجعله غير متكيف مع المجتمع المحيط به، وبالتالي يبحث عن مجتمع آخر يستطيع التكيف معه بسهولة، مثل إدمان مواقع التواصل الاجتماعي، وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية، وهو ما أشارت إليه دراسة **(Martha, et al., 2008)**، حيث أشارت إلى وجود علاقة بين أنماط التواصل الأسري، والتكيف الاجتماعي لدى المراهقين.

٤- انخفاض المهارات الاجتماعية التي تكتسب – في العادة – من خلال التواصل والحوار مع الآخرين داخل الأسرة، وبالتالي نجد المراهق لا يفضل تكوين صداقات مع الآخرين، أو المشاركة في عمل جماعي، بل يفضل الجلوس أمام الكمبيوتر أو الموبايل لفقدانه تلك المهارات، وتكوين صداقات مع آخرين عبر ممارسة الألعاب الإلكترونية الانتحارية، والذين يشاركونه التحدي الذي تقوم عليه هذه الألعاب.

ويمكن تفسير القدرة التنبؤية للتواصل الأسري والقابلية للاستهواء حيث استطاعا معاً تفسير حوالي (٤٨%) من التباين الكلي في التنبؤ بحدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في ضوء عدد من النقاط، **كالتالي:**

١- خصائص مرحلة المراهقة. حيث تتميز هذه المرحلة بالاهتمام الشديد بالرفاق، ومعاييرهم، وأفكارهم، وسلوكهم، وبالمكانة التي يطمح فيها بينهم. ولقد أشار **(الحفني، ١٩٧٨: ٣٥٦)** إلى العوامل المساعدة على القابلية للاستهواء، وهي: التكرار، ووجود الفرد ضمن جماعة، فالجماعة تعمل كوسط ملائم لانتقال الأفكار بفعل التأثر الجماعي، وميل الأفراد إلى عدم الخروج من الجماعة، وكذلك فإن تواجد الفرد في الجماعة يضعف لديه القوى النقدية، ويجعله يخشى فقد الجماعة إذا اعترض منفرداً، وكلما كانت الجماعة أكبر كان تأثيرها أكبر. فالمراهق عندما يرى زملاءه يمارسون الألعاب الإلكترونية الانتحارية يحاول تقليدهم، ولعب هذه الألعاب ذاتها بفعل التأثير الجماعي من جماعة الرفاق.

٢- أيضاً تتميز هذه المرحلة بعدم قدرة المراهق على التفكير الناقد، وبالتالي يمكن استمالته، أو إغراؤه لتقبل فكرة أو مسار معين، حيث يستطيع منسقو هذه الألعاب الانتحارية إشعار المراهق بالنجاح، والأهمية، والثقة بالنفس عند تنفيذ تعليمات هذه الألعاب حتى يقع فريسة لهم، ويتم إقناعه بسهولة بالانتحار.

- يأتي هذا في ظل غياب التواصل الأسري مع المراهق، فغياب تواصل الوالدين مع أبنائهم يجعل الأبناء فريسة لمنسقي هذه الألعاب، حيث يجدون معهم ما حرموا منه داخل الأسرة من الثقة، والاهتمام، والشعور بالنجاح، فأغلب الحوارات الأسرية الآن خالية من الحوار الجيد، ومخاطبة الآباء للمراهق باستخفاف واستهزاء تولد لدى الأبناء النفور من مجالسة الآباء، وأحياناً

يتحول الحوار إلى جدال وتراشق بالألفاظ السيئة **(بكار، ٢٠١٧: ٥٤)**.

- أيضاً عدم وجود التواصل بين الوالدين نفسيهما، ووجود مشكلات بين الوالدين من العوامل التي تجعل المراهق يلجأ إلى الهروب إلى العالم الافتراضي في الإنترنت، والكمبيوتر، والهاتف المحمول، فهو مشغول بهم، ومتفاعل مع من يعرفهم ومن لا يعرفهم في ظل انشغال الوالدين بمشكلاتهما، وعدم قدرتهما على التفاهم والتواصل.

ويمكن تفسير القدرة التنبؤية للتواصل الأسري والقابلية للاستهواء والتواصل مع الأخوة، حيث استطاعت تفسير حوالي (٤٩%) من التباين الكلي في التنبؤ بحدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في ضوء دراسة **(Tanusree, 2012)** التي أشارت إلى أن التواصل بين الأخوة أحد أهم العوامل الوقائية ضد انحراف سلوك المراهق، خاصة في المرحلة العمرية من (١١ – ١٨) عاماً. وفي ضوء ما أشارت إليه دراسة **(Martha, et al., 2008)** من أن عدم التواصل الجيد بين المراهق وأخوته يفقده القدرة على التكيف الاجتماعي مع الآخرين، كما يفقده المهارات الاجتماعية اللازمة للتواصل، وبالتالي يلجأ المراهق إلى مواقع التواصل الاجتماعي والإنترنت التي يشعر فيها بالتكيف، وبالتالي يقع فريسة للألعاب الانتحارية. كما أن تواصل المراهق مع أخوته أو أحدهم عملية يستطيع من خلالها أن يشكو لهم همومه، فالأخ هو الملاذ لشكوى الهموم، وإثراء العواطف والمشاعر، كما أن هذا التواصل يحمي المراهق من رفاق السوء الذين يمكن أن يتواصل معهم بدلاً من أخوته. وقد أشارت عديد من الدراسات واستطلاعات الرأي إلى أن

لجوء المراهقين إلى الإنترنت وأصدقاء السوء كان بسبب عدم وجود تواصل أسري مع والديهم وأخوتهم، مما يشعرهم بالفراغ العاطفي، وفقدان الأذن التي تصغي إليهم، والصدر الرحب الذي يتسع لمشكلاتهم **(بكار، ٢٠١٧: ٢١)**.

كما قامت الباحثة باستخدام أسلوب تحليل الانحدار البسيط لبيان قدرة المتغير المستقل (التنبؤي) وهو التواصل الأسري بمختلف أبعادة الفرعية، (التواصل بين الأب والأم، التواصل مع الوالدين، التواصل مع الأخوة) على التنبؤ بالمتغير التابع (الاستجابة)، وهو إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. ويعرض جدول رقم (٢١) التالي نتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط لمجموعتي الدراسة المراهقين والمراهقات.

جدول (٢١)

تحليل الانحدار البسيط للمتغير المستقل (المنبئ) التواصل الأسري بالمتغير التابع (الاستجابة) إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين والمراهقات

المتغيرات / العينات	المتغيرات المستقلة (المنبئة)	المتغير التابع (الاستجابة)	معامل الارتباط ر	معامل الانحدار ر٢	الخطأ المعياري	قيمة ف	قيمة ت	مستوى الدلالة	المعامل البائي	بيتا
المراهقين	التواصل الأسري	إدمان الألعاب الإلكترونية	-٠.٧٣	٠.٥٣	٢٥.٨٤٤	*١٩٤.٦١٢	-١٣.٩٥٠	٠.٠١	-١٠.٠٠٥	-٠.٧٣٣
الابعاد الفرعية	التواصل بين الأب والأم		-٠.٧٣	٠.٥٤	٢٥.٧٤٥	*١٩٤.٨٩٥	-١٣.٩٦٠	٠.٠١	-٢.٥١٦	-٠.٧٣٤
	التواصل مع الوالدين		-٠.٧٣	٠.٥٤	٢٥.٦٤٠	*١٩٧.٨٥٣	-١٤.٠٦٦	٠.٠١	-٢.٧٢٨	-٠.٧٣٦
	التواصل مع الأخوة		-٠.٧١	٠.٥٠	٢٦.٥٦٦	*١٧٢.٨٧٦	-١٣.١٤٨	٠.٠١	-٣.٨٨٦	٠.٧١٣
المراهقات	التواصل الأسري	إدمان الألعاب الإلكترونية	-٠.٥٤	٠.٣٠	٢٠.٢٨٨	*٦٣.٢٩١	-٧.٩٦٥	٠.٠١	-٠.٤٨٥	-٠.٥٤٧
المقاييس الفرعية	التواصل بين الأب والأم		-٠.٥٢	٠.٢٧	٢٠.٦٥١	*٥٥.٩٣٨	-١٧.٤٧٩	٠.٠١	-١.٠٣٢	-٠.٥٢٤
	التواصل مع الوالدين		-٠.٤٦	٠.٢١	٢١.٥١٥	*٣٩.٨١١	-٦.٣١٥	٠.٠١	-١.١٩٥	-٠.٤١٦
	التواصل مع الأخوة		-٠.٦٣	٠.٤٠	١٨.٧٢٣	*١٠٠.٠٩٩	-١٠.٠٠٥	٠.٠١	-٢.٣١٦	-٠.٦٣٥

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

بالنظر إلى جدول (٢١)، نجد أن الدرجة الكلية للتواصل الأسري قد أسهمت في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بدرجة أكبر من المراهقات، حيث أسهم التواصل الأسري في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بنسبة (٥٣%)، بينما أسهم في التنبؤ بمعدلات حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية بنسبة (٣٠%) وذلك لدى مجموعة المراهقات، مع ارتفاع قيم اختباري (ت) و(ف) جوهرياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، مما يؤكد ارتفاع قيمة معامل الانحدار في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

أما عن الأبعاد الفرعية الخاصة بالمتغير لدى المجموعتين، فنجد أن مقياس التواصل الأسري بين الأب والأم كانت نسبة إسهامه لتفسير التباين الكلي لمعدل حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى مجموعة المراهقين (٥٤%)، بينما أسهم بنسبة (٢٧%) لدى مجموعة المراهقات. أما مقياس التواصل الأسري مع الوالدين فقد كانت نسبة إسهامه في التنبؤ لدى مجموعة المراهقين (٥٤%) وذلك بالمقارنة بمجموعة المراهقات التي كانت نسبة الإسهام فيها (٢١%). أما نسبة إسهام مقياس التواصل الأسري مع الأخوة لدى مجموعة المراهقين فكانت (٥٠%)، بينما كانت نسبة الإسهام لدى مجموعة المراهقات (٤٠%)، وتشير قيم معامل الارتباط إلى قوة العلاقة بين التواصل الأسري وأبعاده الفرعية المختلفة، وبين متغير إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بين التواصل الأسري وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية (-٠.٧٣) لدى مجموعة المراهقين، بينما بلغت (-٠.٥٤) لدى عينة المراهقات. كما تراوحت معاملات الارتباط للأبعاد الخاصة بالمتغير بين (-٠.٤٦) إلى (-٠.٧٣)

وذلك لدى مجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات، وهي قيم تشير إلى قوة العلاقة بينهم، وذلك في ظل ارتفاع قيم اختبار (ت) واختبار (ف) جوهرياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

كما قامت الباحثة باستخدام أسلوب تحليل الانحدار البسيط لبيان قدرة المتغير المستقل (التنبؤي) وهو القابلية للاستهواء بمختلف مقاييسه الفرعية، وهي (القابلية للاستهواء الفكري، والسلوكي، والانفعالي) على التنبؤ بالمتغير التابع (الاستجابة)، وهو إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. ويعرض جدول رقم (٢٢) التالي نتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط لمجموعتي الدراسة من المراهقين والمراهقات.

جدول (٢٢)

تحليل الانحدار البسيط للمتغير المستقل (المنبئ) القابلية للاستهواء بالمتغير التابع (الاستجابة) إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين والمراهقات

المتغيرات / العينات	المتغيرات المستقلة (المنبئة)	المتغير التابع (الاستجابة)	معامل الارتباط ر	معامل الانحدار ر٢	الخطأ المعياري	قيمة ف	قيمة ت	مستوى الدلالة	المعامل البائي	بيتا
المراهقين	القابلية للاستهواء	إدمان الألعاب الإلكترونية	٠.٧٠	٠.٤٩	٢٧.٠٧٥	*١٦٢.٣٩٦	١٢.٧٤٣	٠.٠١	١.١١٦	٠.٧٠١
المقاييس الفرعية	القابلية للاستهواء الفكري		٠.٧٧	٠.٥٩	٢٤.٢٣٦	*٢٤٤.٣١٨	١٥.٦٣١	٠.٠١	٣.٩٩٠	٠.٧٧٠
	السلوكي		٠.٦٦	٠.٤٤	٢٨.٢٨٨	*١٣٤.٦٦٣	١١.٦٠٤	٠.٠١	٣.٢٦٣	٠.٦٦٧
	الانفعالي		٠.٦٧	٠.٤٥	٢٨.١٥٨	*١٣٧.٤٧٥	١١.٧٢٥	٠.٠١	٣.٣٤٦	٠.٦٧١
المراهقات	القابلية للاستهواء	إدمان الألعاب الإلكترونية	٠.٣٥	٠.١٢	٢٢.٦٩٤	*٢٠.٨٧٠	٤.٥٦٨	٠.٠١	٠.٣٥٤	٠.٣٥٢
المقاييس الفرعية	القابلية للاستهواء الفكري		٠.٣٩	٠.١٥	٢٢.٢٥١	*٢٧.٦٥٠	٥.٢٥٨	٠.٠١	١.٩١٠	٠.٣٩٧
	السلوكي		٠.٣١	٠.٠٩	٢٣.٠١٩	*١٦.١٢٩	٤.١٠٦	٠.٠١	١.٠٣٥	٠.٣١٣
	الانفعالي		٠.٣١	٠.١٠	٢٢.٩٩٩	*١٦.٤١٩	٤.٠٥٢	٠.٠١	١.٠٥٩	٠.٣١٦

*** دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١).**

بالنظر إلى جدول (٢٢)، نجد أن الدرجة الكلية للقابلية للاستهواء قد أسهمت في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بدرجة أكبر من المراهقات، حيث أسهمت القابلية للاستهواء في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بنسبة (٤٩%)، بينما أسهمت في التنبؤ بمعدلات حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية بنسبة (١٢%) وذلك لدى مجموعة المراهقات، مع ارتفاع قيم اختباري (ت) و(ف) جوهرياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، مما يؤكد ارتفاع قيمة معامل الانحدار في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية. أما عن المقاييس الفرعية

الخاصة بالمتغير لدى المجموعتين، فنجد أن مقياس القابلية للاستهواء الفكري كانت نسبة إسهامه لتفسير التباين الكلي لمعدل حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى مجموعة المراهقين (٥٩%)، بينما أسهم بنسبة (١٥%) لدى مجموعة المراهقات. أما مقياس القابلية للاستهواء السلوكي فقد كانت نسبة إسهامه في التنبؤ لدى مجموعة المراهقين (٤٤%) وذلك بالمقارنة بمجموعة المراهقات التي كانت نسبة الإسهام فيها (٠.٠٩%). أما نسبة إسهام مقياس القابلية للاستهواء الانفعالي لدى مجموعة المراهقين فكانت (٤٥%)، بينما كانت نسبة الإسهام لدى مجموعة المراهقات (١٠%). وتشير قيم معامل الارتباط إلى قوة العلاقة بين القابلية للاستهواء ومقاييسه الفرعية المختلفة، وبين متغير إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بين القابلية للاستهواء وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية (٠.٧٠) لدى مجموعة المراهقين، بينما بلغت (٠.٣٥) لدى عينة المراهقات. كما تراوحت معاملات الارتباط للمقاييس الخاصة بالمتغير ما بين (٠.٣١) إلى (٠.٧٧) وذلك لدى مجموعتي الدراسة، وهي قيم تشير إلى قوة العلاقة بينهم. وذلك في ظل ارتفاع قيم اختبار (ت) واختبار (ف) جوهرياً عند مستوى دلالة (٠.٠١). **ويمكن تفسير إسهام متغيري التواصل الأسري والقابلية للاستهواء في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بدرجة أكبر من المراهقات** في ضوء ثبوت صحة الفرض الثالث، والذي أشار إلى وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في الإدمان على الألعاب الإلكترونية الانتحارية في اتجاه مجموعة المراهقين، مما يدل على أن المراهقين أكثر إدماناً للألعاب الإلكترونية الانتحارية من المراهقات. كما أشارت نتيجة الفرض الرابع في الدراسة الحالية إلى وجود فروق بين المراهقين والمراهقات

في التواصل الأسري في اتجاه المراهقات، مما يدل على أن المراهقين أقل في التواصل الأسري من المراهقات. كما أشارت نتيجة الفرض الخامس في الدراسة الحالية إلى وجود فروق بين المراهقين والمراهقات في القابلية للاستهواء في اتجاه مجموعة المراهقين، مما يدل على أن المراهقين أعلى في القابلية للاستهواء من المراهقات. وبما أن المراهقين هم الأعلى إدماناً للألعاب الإلكترونية الانتحارية، والأقل في التواصل الأسري، والأعلى في القابلية للاستهواء فهذا يفسر ارتفاع نسبة إسهام متغيري التواصل الأسرى والقابلية للاستهواء في التنبؤ بحدوث إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لديهم بنسبة أعلى من المراهقات. وبمقارنة معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري والقابلية للاستهواء بالجدولين رقمي (١١) و(١٤) بالنسبة إلى المراهقين بقيم معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية والتواصل الأسري والقابلية للاستهواء بالجدولين رقمي (١٢) و(١٥) بالنسبة إلى مجموعة المراهقات، نلاحظ ارتفاع قيم معاملات الارتباط بالنسبة إلى المراهقين، وهذا يمكن أن يفسر ارتفاع نسبة إسهام التواصل الأسري والقابلية للاستهواء في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية لدى المراهقين بدرجة أكبر من المراهقات.

توصيات الدراسة

في ضوء ما كشفت عنه نتائج الدراسة، تم وضع التوصيات التالية:

١- التواصل الأسري الإيجابي بين الأب والأم، وبين الوالدين والمراهق، وبين المراهق وأخوته أحد أهم العوامل الوقائية ضد انحراف سلوك المراهق نحو إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٢- الاهتمام بمرحلة المراهقة وخصائص المراهق في هذه المرحلة التي تعد من أخطر المراحل التي يمر بها الفرد في الأسرة.

٣- ضرورة الاهتمام من قبل المؤسسات الإعلامية بتقديم برامج وقائية موجهة للآباء والمراهقين للتوعية بمخاطر مواقع التواصل الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية.

البحوث المقترحة

١- إعداد برنامج إرشادي لخفض حدة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية.

٢- إعداد برنامج إرشادي لتنمية التواصل الأسرى لدى عينة من المراهقين.

٣- إعداد برنامج إرشادي لخفض حدة القابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١- أبو أسعد، أحمد عبد اللطيف والختاتنة، سامي محسن (٢٠١١). **سيكولوجية المشكلات الأسرية**. ط (١)، عمان، دار المسيرة.

٢- أبو رياح، محمد مسعد عبد الواحد مطاوع (٢٠٠٦). "المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء. دراسة تشخيصية". **رسالة ماجستير**، جامعة الفيوم، كلية التربية.

٣- أرنؤط، بشري إسماعيل أحمد (٢٠٠٧). إدمان الإنترنت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين. **مجلة كلية التربية**، جامعة الزقازيق، ع (٥٥)، كانون الثاني، مصر، ص ص ٣٣ – ٩٦.

٤- أرنؤط، بشري إسماعيل أحمد (٢٠١٣). **مقياس إدمان الإنترنت**. القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

٥- البري، أحمد صالح (٢٠٠٩). أثر المشكلات الاجتماعية والنفسية المصاحبة لمستخدمي الكمبيوتر في مقاهي الإنترنت. وزارة الصحة الكويتية، دراسة منشورة بجريدة الشرق الأوسط، ٥ من يناير ٢٠٠١، ع (٨٠٧٤).

٦- الحفني، عبد المنعم (١٩٧٨). موسوعة علم النفس والتحليل النفسي (إنجليزي – عربي). ج (٢)، القاهرة، مكتبة المدبولي.

٧- الخزرجي، ضمياء إبراهيم محمد (٢٠١٤). "المهارات الحياتية والسيادة الدماغية وعلاقتها بقابلية الاستهواء لدى طلبة الجامعة". **رسالة**

دكتوراه، كلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة ديالي، العراق.

٨- الدسوقي، كمال (١٩٩٠). **ذخيرة علوم النفس**. مج (٢)، From JBZ، القاهرة، وكالة الأهرام للتوزيع.

٩- الدندراوي، سامية (٢٠٠٥). "الإفراط في استخدام كل من الكمبيوتر والإنترنت وعلاقته ببعض المشكلات النفسية لدى المراهقين". **رسالة ماجستير**، جامعة قناة السويس، كلية التربية.

١٠- السيد، آمنة شعبان محمد (٢٠١٦). "التواصل الأسري كما تدركه عينة من المراهقين وعلاقته بذكائهم الوجداني في ضوء بعض متغيرات البيئة الأسرية". **رسالة ماجستير**، جامعة عين شمس، كلية التربية.

١١- العربية (٢٠١٨). انتحار نجل برلماني مصري سابق والشرطة تبحث السبب. في ٢ من إبريل ٢٠١٨. www.alarabiya.net

١٢- القوصي، عبد العزيز (١٩٩٣). **علم النفس: أسسه وتطبيقاته التربوية – الأسس العامة والدوافع وسيكولوجية الجماعة**. مكتبة النهضة المصرية، القاهرة، مصر.

١٣- الكندري، أحمد محمد مبارك (٢٠١٣). **علم النفس الأسري**. ط (٥)،القاهرة، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

١٤- الليثي، أحمد حسن محمد (٢٠١٣). "إدمان شبكات الويب الاجتماعية وعلاقته بالعوامل الخمسة للشخصية وبعض الحاجات النفسية لعينة من طلاب جامعة حلوان في ضوء نظرية التفاعل الرمزي". **رسالة دكتوراه**، جامعة حلوان، كلية التربية

١٥- بدوي، محمد بدوي أحمد (٢٠١٣). "ممارسة الألعاب الإلكترونية

وعلاقتها بالسلوك العدواني والتواصل الاجتماعي لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي". **رسالة ماجستير**، جامعة حلوان، كلية التربية.

١٦- بكار، عبد الكريم (٢٠١٧). التواصل الأسري: "كيف نحمي أسرنا من التفكك؟". سلسلة التربية الرشيدة (٣)، ط (٤) القاهرة، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع.

١٧- جابر، عبد الحميد جابر وكفافي، علاء الدين (١٩٩٥). معجم علم النفس والطب النفسي (إنجليزي – عربي). القاهرة، دار النهضة العربية.

١٨- جديد، عبد الحميد وابن الطاهر، التجاني (٢٠١٧). القابلية للاستهواء لدى المراهقين المستعملين لمواقع التواصل الاجتماعي. دراسة ميدانية بثانوية الحاج علال بن بيتور متليلي الشعابنة، **مجلة العلوم الاجتماعية**، مج (٦)، ع (٢٤)، ص ص ٤٩ – ٦٢، جامعة عمار تليجي بالأغواط، الجزائر.

١٩- حسين، مصطفى إبراهيم أحمد وجمعة، ناصر سيد وأحمد، أسماء فتحي (٢٠١٥). إدمان الإنترنت وعلاقته بالقابلية للاستهواء لدى طلاب جامعة المنيا. دراسة منشورة على موقع: https://researchgate.net/publication/32/552980. April .2015

٢٠- حلمي، هبة عاطف محمد (٢٠١٨). "القابلية للاستهواء في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية لدى عينة من المعوقين عقلياً (القابلين للتعلم)". **رسالة ماجستير**، جامعة بنها، كلية التربية.

٢١- حميد، أميرة مزهر (٢٠١٥). أثر أسلوب العلاج بالواقع في تعديل القابلية للاستهواء لدى طالبات معهد الفنون الجميلة. **مجلة الأستاذ**، مج (٢)، ع (٢١٤)، ص ص ٤٣١ – ٤٥٢.

٢٢- خليل، عفراء إبراهيم (٢٠١٢). المراقبة الذاتية والوجود النفسي الأفضل لدى طلبة الجامعة مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء. **مجلة كلية التربية الأساسية**، كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، ملحق العدد (٧٥).

٢٣- درواش، رابح (٢٠١٢). **علم اجتماع العائلة**. ط (١)، القاهرة، دار الكتاب الحديث.

٢٤- رشاد، يسرا عدلي (٢٠١٤). "الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الصحية". **رسالة دكتوراه**، جامعة حلوان، كلية التربية الرياضية (بنات).

٢٥- روحي، راندة عرفات علي (٢٠٠١). "استخدام الشباب لشبكة المعلومات العالمية. دراسة اجتماعية تحليلية لرواد مقاهي الشبكة في مدينتي عمان وإربد". **رسالة ماجستير**، الجامعة الأوروبية، كلية الدراسات العليا، عمان، الأردن.

٢٦- زبيدي، جواهر إبراهيم عبده (٢٠١٥). "القابلية للاستهواء وعلاقتها بالذكاء الشخصي (الذاتي، الاجتماعي) لدى طلبة جامعة أم القرى في ضوء بعض المتغيرات". **رسالة ماجستير**، جامعة أم القرى، السعودية.

٢٧- زهران، حامد عبد السلام (١٩٩٥). **علم نفس النمو: الطفولة**

والمراهقة. ط (٥) القاهرة، عالم الكتب.

٢٨- زهران، حامد عبد السلام (٢٠٠٥). **علم نفس النمو: الطفولة والمراهقة.** ط (٦) القاهرة، عالم الكتب.

٢٩- عبد الرحمن، مرفت صبري محمد (٢٠١٤). "التواصل اللفظي وغير اللفظي بين الوالدين والأبناء كما يدركه الأبناء وعلاقته ببعض المتغيرات لدى عينة من المراهقين". **رسالة ماجستير**، جامعة عين شمس، كلية التربية.

٣٠- عيسى، مغاوري عبد الحميد والعصيمي، عبد الله محيميد مسحل (٢٠١٧). أنماط التواصل الأسري وعلاقتها بالمرونة النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الطائف. **مجلة الإرشاد النفسي**، مركز الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس، مصر، ع (٤٩)، ص ص ٢١٨ – ٢٥٨.

٣١- قويدر، مريم (٢٠١٢). "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة". **رسالة ماجستير**، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.

٣٢- كامل، سلمى حسين (٢٠١٦). إدمان الإنترنت وعلاقته بالدافعية نحو التحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة ديالي. **مجلة الفتح**، العدد (٦٨)، كانون الأول، كلية التربية الأساسية، جامعة ديالي، ص ص ٢٦٩ – ٣٠١.

٣٣- لعبة (تشارلي) كابوس يدفع صاحبه للموت، نسخة محفوظة بتاريخ

١٧ من إبريل ٢٠١٧ على موقع arab48.com.

٣٤- مبارك، شيماء والأمين، شياب محمد (٢٠١٣). التواصل الأسري ودوره في تنمية وترسيخ قيم المواطنة، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الأسرة. ٩ – ١٠ من إبريل ٢٠١٣، ص ص ٧٧ – ٨٥.

٣٥- محمد، إبراهيم محبوبة إبراهيم (١٩٨٩). "المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية". **رسالة ماجستير**، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

٣٦- محمد، الجبوري محمد عباس (٢٠١٧). القابلية للاستهواء وعلاقتها بالمناخ النفسي الاجتماعي (الإيجابي – السلبي) لدى طلبة الجامعة. **مجلة العلوم النفسية والتربوية**، مج (٥)، ع (١)، ص ص ٣٨٨ – ٤١١، جامعة الشهيد حمة الخضر، الوادي، الجزائر.

٣٧- محمد، صفاء حسين (٢٠١١). "قلق التفاوض والقابلية للاستهواء وعلاقتها بجودة القرار لدى رؤساء الأقسام العلمية في الجامعة". **رسالة دكتوراه**، جامعة المستنصرية، بغداد.

٣٨- محمود، إبراهيم وجيه (١٩٨١). **المراهقة/ خصائصها ومشكلاتها**. الإسكندرية، دار المعارف.

٣٩- مصطفى، إيمان (٢٠١٥). **مقياس إدمان الإنترنت**. القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

٤٠- ناصر، حسين ناصر (٢٠١١). "القابلية للاستهواء وعلاقتها بالعجز

المكتسب لدى طلبة الجامعة". **رسالة ماجستير**، جامعة القادسية، كلية التربية، العراق.

ثانياً: المراجع الأجنبية

41- Aiken, C. S.; Wagner, B. M. & Benjamin Hinnant, J. (2017). Observed interactions in families of adolescents' suicide Attempters. Suicide and life-threatening behavior. **Article in Press**.

42- Barbara, Holly; Francisco, A. & Bruce, E. (2008). The contributions of parenting to social competencies positive values in middle youth, positive family communication maintaining standards and supportive family relationships. **Journal of Family Relations**, 57(9), p. p. 591 – 601.

43- Brent, D. (2018). Commentary: A time to real and a time to sow: Reducing the adolescent suicide rate now and the future: Commentary on (Cha, et al.). **Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied disciplines**, 59(4), p. p. 483 – 485.

44- Charlie Charlie Challenge Explained: It is just gravity not a Mexican demon being summoned/ weird news/ news/ the independent. نسخة محفوظة بتاريخ ٢٥ سبتمبر ٢٠١٥ على موقع (waybackmachine.com)

45- Clicrbs (2017). Blue Whale: Experts discuss suicide among children and adolescents. Retrieved from:

https://wp.clicrbs.com.br/fraldacheia/?s=baleia+azule+e+suic%c3%ADdio&topo52/0zc/.html.

46- Danilo Ferreiro de Sousa; Joaode Deus Quinno Filho; Rita Cassia Pires; Bezzerra dos Santosa & Modesto Leite Rolim Neto (2017). “The impact of the blue whale game in the rates of suicide”. Short Psychological Analysis of the Phenomenon. International of Social Psychiatry, Vol. 63(8), pp. 796 – 797.

47- Fitz Patrick, A.; Marshall, J.; Leutwiler, J. & Krcmar, M. (1996). The effect of family communication environments on children’s social behavior during middle childhood. **Communication Research**, 23(5), p. p. 379 – 406.

48- Higgins, S. (2017) Exposed: The blue whale challenge. Higgypop. Available at: https://www.higgypop.com/news/blue-whale-challenge/. Accesses 10 Sep. 2017.

49- https://alarabiya.net.

50- https://alkawthartv.com.

51- https://alwan.elwatannews.com. نقلاً عن صحيفة ديلي ميل البريطانية

52- https://news.webteb.com.

53- https://venturebeat.com/2015/12/16/how-niantic-will-marry-animated-characters-with-mobile-location-data-in-pokemon-go/view-all/. “How Pokemon Go will benefit from Niantic’s lessons from ingress on location-based game design game

Beat-Games. By Dean Takahashi". Venture Beat.

54- Krishnan, A. (2017). How to identify blue-whale game, the 50 day challenge that pushes kids to commit suicide. Available at: https://www.india.com/buzz/blue-whale-game-rules-facts-how-to-identify-the-50-daychallenge.2442613. That pushes kids to commit suicide. Accessed 10 Sep. 2017.

55- Madill, Leanna (2016). Scripting their stories: Parents' experiences with their Adolescents and videogames. **Ph.D.** University of Victoria (Canada), United States.

56- Martha, A.; Rueter & Ascam F., Koerner (2008). The effect of family communication patterns on adopted adolescent adjustment. **Journal of Marriage and Family**, 70(3), p. p. 715 – 727.

57- Mazaba, M. L.; Siziya, S. & Merrick, J. (2017). Suicide: A global View on Suicidal ideation among adolescents, p. p. 1 – 253. **Cited 1 time, document type: Book (W.H.O.)**.

58- Mukhra, R.; Baryah, N.; Krishan, K. & Kanchan, T. (2017). Blue whale challenge': A game or crime? **Science and Engineering Ethics**, p. p. 1 – 7. Article in Press, **cited 4 times**. p. p. 285 – 291.

59- Nhwebdesk (2017). Blue Whale suicide game now available under different names: VNESCO advisory. Available at: https://www.nationalheraldinidia.com/national/blue-whale-suicide-game-now-available-under-different-names-unesco-advisory. Accessed 9 Sep. 2017.

60- Pandey, R. & Mukherjee, T. (2018). Fuzzy QFD for decision support model in evaluating basic cause of children falling into blue whale game. **Proceedings-IEEE 18th international conference on advanced learning technologies**, ICALT, Art. No. 8433468, p. p. 108 – 110.

61- Pathak, M. K. (2017). Mumbai teen jumps to death, cops suspect links to blue whale challenge. Hindustan Times. Available at: http://www.hindustantimes.com/mumbai-news/14-year-old-jumps-71013wo4zhklmntqzht61jm.html. Accessed 12 Sep. 2017.

62- Polce-Lynch, M.; Myers; Forssmann Flack & Kliewer, W. (1998). Gender and age patterns in emotional expression, body image and self-esteem: **A Qualitative Analysis Sex Roles**, p. p. 1025 – 1050.

63- Pons, N. (2018). Suicide in children and adolescents in Spain: The blue whale example. **Re-vistade psicologia de la Salud**, 6(1), p. p. 151 – 158.

64- Priest warns pupils the (Charlie Charlie Challenge is demonic activity/ America's news/ the independent). نسخة محفوظة بتاريخ ١٤ ديسمبر ٢٠١٤ على موقع (waybackmachine.com).

65- Rediff (2017). Blue whale challenge suicide danger highest in India. Available at: https://www.redisff.com/getahead/report/blue-whale-challenge-blue-whale-game-google-trends-

search-highest-in-india-rank-no1/20170901.htm. Accessed 11 Sep. 2017.

66- Sharma, K. (2017). The reality behind the theory of killer game “Blue Whale”. Times of India life. Available at: https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/health-fitness/de-stress/the-reality-behind-the-theory-of-killer-game-blue-whale/articleshow/59881467.cms. Accessed 10 Sep. 2017.

67- Sousa, D. F. D.; Filho, J. D. D. Q.; Bezerra Cavalcanti, R. D. C. P.; Santos, A. B. D. & Rolimneto, M. L. (2017). The impact of the blue whale game in the rates of suicide short psychological analysis of the phenomenon. **International Journal of Social Psychiatry**, 63(8), p. p. 796 – 797. **Cited 1 time**.

68- Stattin, H. & Kerr, M. (2000). Parental monitoring reinterpretation. **Journal of Child Development**, p. p. 1072 – 1085.

69- Tan, L.; Xia, T., Reece, C. (2018). Social and individual risk factors for suicide ideation among Chinese children and adolescents: A multilevel analysis. **International Journal Psychology**, 53(2), p. p. 117 – 125. **Cited 3 times**.

70- Tanusree, M. (2012). Parent adolescent communication and delinquency: A comparative in Kalkata, India, Europe’s. **Journal of Psychology**, 8(1), p. p. 74 – 94.

71- Terra (2017). Blue Whale. The suicidal game that worries Brazil and the world. Retrieved from:

https://noticias.terra.com.br/brasil/baleia-azul-o-jogo-suicida-que-preocuba-o-brasil-e-o-mundo,68aocd68dbc84d9745ed7b85dd78g5090snjdwtv.html.

72- Thaploo, M. (2017). Blue Whale: Jammu Techie has decoded the mystery: 5 important points. Accessed 4 Sep. 2017.

73- Vega, Mariela (2016). Suicide among Latina Adolescents. **Psy. D.** Pepperdine University. United States, California.

74- Webster, Andrew (September 10, 2015). With Pokemon Go, Nintendo is showing that it takes mobile seriously. The Vergo. Yox media.

75- Wikipedia (2017). Available at:

https://en.wikipedia.org/wiki/blue-whale-(game). Accessed 9 Sep. 2017.

76- www.alghadpress.com.

77- www.theverge.com/2015/9/10/9300/0,pokemon-go-nintendo-mobile-games.webester,andrew(september,10,2015).With PopkemonGo Nintendo.

78- Yildiz, M.; Orak, U.; Walker, M. H. & Solakoglu, O. (2018). Suicide contagion, gender, and suicide attempts among adolescents. Death studies, p. p. 1 – 7. **Article in Press**.