التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

د/ رشا ناجي محمد

قسم علم النفس

كلية الآداب- جامعة كفر الشيخ

الملخص: هدفت الدراسة الحالية إلى التنبؤ بالعلاقة بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتكونت العينة من (٤٠٠) مراهق بمتوسط (١٧.٥) سنة ، وانحراف معياري (٠.٦٧)، تراوحت أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة، مقسمة إلى (٢١١) ذكرا، (١٨٩) أنثى من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، واستخدمت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وقائمة بيك للاكتئاب، ومقياس احتمالية الانتحار، ومقياس اضطراب العناد والتحدي، واستمارة المستوى الاقتصادي والاجتماعي. أشارت النتائج إلى وجود ارتباط موجب ودال بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى الذكور والاناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. كما أشارت إلى اسهام الاكتئاب في التنبؤ باضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة منفردا بنسبة (٦٥%)، والميول الانتحارية منفردة بنسبة (٢٤%). كما وجدت فروق دالة بين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب التحدي المعارض في اتجاه الذكور.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية العنيفة، والاكتئاب، والميول الانتحارية، واضطراب العناد والتحدي.

التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

د/ رشا ناجي محمد
قسم علم النفس
كلية الآداب– جامعة كفر الشيخ

مقدمة.

يتسم العصر الحالي بالتقدم التكنولوجي الهائل وخاصة الألعاب الالكترونية التي لها الحظ الأوفر في هذه التقنية، حيث إن التغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة رافقه تغير مفهوم اللعب عند الصغار، حيث ارتبط اللعب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في حديقة المنزل مع بعضهم البعض، إلا أن الأجيال الحالية منغمسة مع ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفًا مشهد المراهق والذي يجلس معظم الوقت أمام شاشة الكمبيوتر وهو منعزل تماما عن الأسرة ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة للعب (Chamberlain et al., 2016).

كما يلاحظ أن المراهقين يهتموا بالألعاب الجديدة المثيرة للجدل والتحدي، وهنا ينخرط المراهق في الشبكة العنكبوتية للألعاب التي معظمها تكون عنيفة وذات تأثير مدمر على أنشطة الحياة اليومية والتعامل مع الآخرين ويوما بعد الآخر ينتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين وفى جميع الفئات العمرية وخاصة المراهقين ولذلك لا نجد منزلاً خاليا من هذه الألعاب. (Gilbody et al., 2003).

وتدرجت أشكال الألعاب إلى أن أخذت صورة الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي لاقت إقبالا كبيرا من المجتمع (Sousa, 2017). ويتم تناول هذه الألعاب عبر الإنترنت، والهواتف المحمولة، ووحدة التحكم وأجهزة الكمبيوتر، والألعاب التي يتم توصيلها عبر الإنترنت، ولوحظ مؤخرا أحد الجوانب المتعلقة بالألعاب الإلكترونية عن طريق استخدام الهواتف الذكية مما يتيح إمكانية اللعب في أي مكان، ووفقًا لما يراه (Wei & Lu, 2014). أن معظم المراهقين يلعبون معظم أوقاتهم بهذه الألعاب العنيفة، حيث يرى المراهق هذه الألعاب أنها نوع من الحلول لقضاء الوقت لديه، ومن هنا تعددت هذه الألعاب وتنوعت مما أدى إلى أن متوسط فترة ممارسة المراهقين لتلك الألعاب قد تتعدى (٣٧) ساعة في الأسبوع ومع عدم القدرة على تحديد الفترة الزمنية للعب والتحكم فيها يجعل المراهق يقع في دائرة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية، واعتادوا ممارستها لتفرض نفسها عليهم أينما وجدوا. (Sahin & Tugrul,

. 2012)

وتعتمد الألعاب الإلكترونية العنيفة على البعد النفسي والاجتماعي للفرد، والمؤثرات المرئية والصوتية عبر الأجهزة الإلكترونية والتي تتضمن محاكاة العنف والحروب وتشكيلها ووضع خطط لها (Mukhra et al.,2017). حيث يحدث الخلط بين الواقع والخيال لدى المراهقين ومن ثم تنفيذ ما يقوم به من أفعال خطرة في ألعابه بحياته الطبيعية، وهنا تنشأ العديد من الاضطرابات النفسية والاجتماعية والجسدية التي يعانى منها المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي يدركها المقربون به، ويلاحظ أن المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لديهم أعراض اكتئابية متمثلة في كراهية الذات، وتوقع الفشل، والحزن والتشاؤم، ومشاعر العقاب، وفقدان الاهتمام، والتهيج والاستثارة، والغضب الزائد والإزعاج، والأفكار والرغبات الانتحارية، وانعدام القيمة، وتغيرات في نمط النوم (Erick Messias, 2011).

كما يوجد لديهم ميول انتحارية بشكل مرتفع نتيجة للمعاناة من الاكتئاب؛ مما يؤدى ببعض المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى الانتحار الفعلي وهذا شائع نسبيا بين هؤلاء المراهقين. (Lemola et al., 2015).

ويشير (Krahe & Moller, 2004) إلى أن ممارسة مثل هذه الألعاب تؤدى إلى اتجاه الشخصية نحو السلبية فيتضح لدى هؤلاء المراهقين مضاعفات سلوكية كالعنف، والعدوان، والإيذاء اللفظي والبدني، والعدائية مما يعكس المعاناة من اضطراب العناد والتحدي، حيث وجد أن المراهق يميل دائما لتحدى الآخرين وعنادهم مع العنف في السلوك، حيث إن ممارسته لتلك الألعاب المميتة تدعم ظهور هذا الاضطراب، ولذا تتزامن العديد من المشكلات السلوكية والمزاجية لديه.

مشكلة الدراسة.

حظيت الصناعة الإبداعية اهتماماً متزايداً لما أظهرته من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي شهدت نمواً ملحوظاً في السنوات القليلة الماضية، حيث تشهد صناعة الألعاب الإلكترونية ازدهاراً، وأصبحت واحدة من أكبر مصادر الترفيه في العالم (Plum & Hassink, 2014).

وتزامن هذا مع ما أثاره الإعلام في الآونة الأخيرة من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية العنيفة هذا الأمر الذى أدى إلى زيادة ترويج مثل هذه الألعاب القاتلة، حيث إنها تنتشر في عالمنا اليوم بصورة هائلة، ويقضى المراهق معظم أوقاته في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويفقد قدرة التحكم في الابتعاد عنها إلى أن تأخذ حيز كبير من الوقت والجهد، ولا يستطيع المراهق التخلي عنها ويصبح مدمنا لهذه الألعاب (Sahin & Tugrul, 2012).

وأصبحت الألعاب الإلكترونية العنيفة الشغل الشاغل للمراهقين حيث استحوذت على عقولهم

وتفكيرهم ويتشكل من خلالها معظم سلوكياتهم الحياتية، وهنا يظهر الخطر فهي تعتبر بمثابة عدو للمجتمع، حيث تستهدف المراهقين على وجه التحديد، وتعد هذه المرحلة ذات خصوصية في بناء الذات على المستوى الأخلاقي والنفسي والاجتماعي لديهم (Chamberlain et al., 2016).

وأشار (Ferguson et al., 2012) إلى أن المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية يعانون من الاكتئاب حيث يظهر لديهم مستويات أعلى من المزاج السيئ في شتى جوانب الحياة فالاكتئاب أكثر الاضطرابات انتشاراً، وتتراوح نسبة انتشاره عند كل شعوب العالم بين (٥-٧%)، وفى الأبحاث التي أجريت في مصر سواء في الريف أو الحضر وجدنا النسبة تتراوح بين (٥-٦%) ويوجد في العالم الآن تبعا لإحصائية هيئة الصحة العالمية (٣٠٠) مليون مكتئب، ويتراوح عدد المكتئبين في مصر (٣.٥) مليون (أحمد عكاشة،٢٠٠٥، ٢٩٦). كما يتوقع الباحثون أن الاكتئاب يمثل السبب الرئيسي لاستدراج المراهقين في دائرة إدمان هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث إن مصممي هذه الألعاب تجعل التشخيص بالاكتئاب شرط قبول المراهق في الاشتراك بهذه الألعاب، وكثيراً ما يحاط المراهق بالعديد من العوامل المحيطة التي تؤدى إلى المعاناة من الاكتئاب مما يزيد من عدد ضحايا إدمان هذه الألعاب(Sousa,2017).

كما يلاحظ أن هؤلاء المراهقين يتضح لديهم ميول انتحارية وتبعا لما ورد في إحصائيات منظمة الصحة العالمية أن (٨٧%) من المراهقين يقدمون على الانتحار وأشارت الدراسات إلى وجود ارتباط بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية لدى المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث أن (٧٠%) من حالات الانتحار التي تمت يرجع سببها الاكتئاب. حيث البيئة الخصبة لنمو الأفكار والسلوكيات الموجهة ضد الذات والآخرين التي يكتسبها من خلال الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تعمل على استفزاز وتحدى المراهق فكريا وسلوكيا، وتؤدى إلى سلوكيات تتسم بالعدوانية والعدائية للذات وللأخرين وعدم الانصياع لهم (Seo et al., 2017). وقد أوضحت دراسة (Gonzalez, 2009). وأن اضطراب التحدي المعارض من أهم الآثار السلبية التي تتضح لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية، ويعتبر اضطراب التحدي والعناد من أكثر الاضطرابات شيوعاً، حيث تشير الإحصائيات الخاصة بانتشاره وأن ما يقرب من (٩.٥%) من المراهقين حول العالم يعانون من اضطراب التحدي المعارض(Nock et al., 2006). كما أشارت دراسات الأوبئة إلى أن معدلات انتشاره تتراوح بين (٤-١٦%) عند الذكور، و(١.٢-٩%) عند الإناث (Odgers et al., 2008). كما يتزامن المزاج السيئ لدى المراهقين المصابين باضطراب التحدي المعارض بنسبة تتراوح بين (١٥-٤٥%) (Loeber et al.,2000).

وما يزيد من الأمر سوء أن المراهق لا يجد منفذا آخر متاح لتفريغ طاقاته سوى الانغماس في هذه

الألعاب التي تجعل منه شخصا عنيدا لا يستجيب للأخرين وخاصة لذوى السلطة، كما يتصف سلوكه بالعنف المبالغ فيه ويساعده على ذلك غياب الدور الفعال للآباء في هذه القضية، وكأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أمر بديهي يتعرض له المراهقين نتيجة للتطور التكنولوجي في هذا العصر (Sousa, 2017).

ويعد إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ظاهرة تهدد حياة الكثيرين من المراهقين فهم أكثر فئة تعرضا واستهدافا لهذه المشكلة التي قد تنهى حياتهم بالموت، وهذا يحدث بقصد تحدى هذه الألعاب المميتة وأنه يستطيع أن يجتاز هذه الألعاب دون وقوع أي إضرار لديه، فهذه الألعاب تحث على حب المغامرة، والاستكشاف، والخروج عن المألوف والقيام بأعمال غير تقليدية، والرغبة في البحث، وتحدى النظم والقوانين ولكنه يقع فريسة للعدوانية والعدائية الموجهة من هذه الألعاب للذات وللآخرين ومن ثم سيطرة التفكير في الانتحار بل والقيام بالانتحار فعليا، كما أشار إليه الإعلام وجعل الجميع يتساءلون لماذا ينتحرون هؤلاء المراهقون استجابة لأوامر إحدى الألعاب الإلكترونية العنيفة؟ مما أدخل الخوف والقلق لقلوب الآباء ودق جرس الخطر لدى أغلب الأسر (Mukhra et al., 2017)، ومن أهم نماذج هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تطارد المراهق حاليا لعبة الحوت الأزرق، ولعبة تحدى شارلي، ولعبة البوكيمون، حيث لاقت هذه الألعاب اهتمام كبير من المتخصصين والباحثين على المستوى النفسي والإكلينيكي (Kuss et al., 2014).

ونظرا للملاحظات السابقة تتضح الحاجة الملحة لدراسة مثل هذه الاضطرابات لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وهذا من جانب وعلى الجانب الآخر وجود ندرة في الدراسات التي تناولت متغيرات الدراسة الحالية، وعدم وجود دراسات أجنبية أو عربية في حدود إطلاع الباحثة تناولت إسهام كل من متغيري الاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ بأعراض اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث لا تزال الدراسات التي تركز على الألعاب الإلكترونية العنيفة نادرة، علي الرغم من الاهتمام المتزايد للباحثين في هذا المجال (Jin,2014). ومما هو جدير بالذكر وجود تضارب في نتائج الدراسات التي اهتمت بدراسة الفروق في اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وفقا للنوع مما يزيد من أهمية إجراء الدراسة الحالية للتأكد من صحة النتائج ودقتها ومن خلال العرض السابق انبثقت مشكلة الدراسة الحالية والتي يمكن صياغتها في التساؤلات الأتية:

١- هل توجد علاقة ارتباطية موجبة بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين؟

٢- هل يمكن التنبؤ بكل من الاكتئاب والميول الانتحارية باضطراب التحدي المعارض لدى

المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة؟

٣- هل توجد فروق في اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وفقا للنوع (ذكور/إناث)؟

أهمية الدراسة.

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في الآتي:

أ- الناحية النظرية:

١- تناول ظاهرة تفشت في المجتمع بالدراسة والتي تتمثل في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث تم ترويجها في الإعلام المصري بطريقة أزعجت جميع الأسر وإصابتهم بحالة من عدم الفهم والقلق على أبنائهم ، فلا أبالغ بالقول أن الألعاب الإلكترونية العنيفة أصبحت حديث الساعة في العصر الحالي.

٢- استهداف عينة الدراسة الحالية من المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وذلك لأن هذه الفئة أكثر تعرضاً لهذه المشكلة تبعا لما أشارت إليه الدراسات السابقة، كما أن المراهقين يتسمون بحب الاستطلاع والعنف والفضول لأى شيء مجهول يتطلب تحدى.

٣- معرفة مدى إسهام كل من متغيري الاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ باضطراب التحدي والعناد لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث تعد الدراسة الراهنة محاولة للربط بين هذه المتغيرات، وفى حدود إطلاع الباحثة لا توجد دراسات سابقة تناولت هذه المتغيرات معاً وهنا تأتى أهمية الدراسة الحالية.

ب- الناحية التطبيقية:

١- وضع مقياس جديد لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين، وحساب خصائصه السيكومترية في البيئة المصرية، وذلك لعدم وجود هذه الأداة وذلك في حدود إطلاع الباحثة.

٢- دراسة الجوانب النفسية المتعلقة بهذه المشكلة، حتى يمكن التصدي لإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. وكيفية إدراكها والتعامل معها، وأيضا زيادة الوعى بعوامل الخطورة الناتجة عن هذه النوعية من الألعاب والتي قد تصل إلى انتحار اللاعبين في النهاية.

٣- إعداد دورات تدريبية لأولياء الأمور والأخصائيين النفسين لمعرفة بعض الأعراض النفسية كالاكتئاب والميول الانتحارية التي تساعد في الإصابة باضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث تعد بمثابة إنذار لما سوف يأتي بعد ذلك.

٤- إعداد برامج وقائية وعلاجية لمدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة قائمة على خفض كل من

الأعراض الإكتئابية والأفكار الانتحارية واضطراب التحدي المعارض لدى هؤلاء المراهقين المصابين بهذه النوعية من الإدمان.

المفاهيم النظرية للدراسة:

أولا: الألعاب الإلكترونية العنيفة Violent Electronic Games

يعتبر اللعب حالة من الاندماج الكلي في عالم افتراضي بعيداً عن الواقع، يحتوي على مواقف وخبرات يتقمص من خلالها الفرد شخصية خيالية، ويندمج من خلالها، ويطبق قوانين اللعبة، ثم يتحول هذا التعلم إلي التطبيق الفعلي في حياته اليومية مما يلاحظ عليه والديه بعض التغيرات، فيوجه الآباء الانتقادات له وهو يرفض تقبلها (Sahin & Tugrul,2012).

كما تُعرف الألعاب الإلكترونية كنوع من أنواع الألعاب المبرمجة، وتعتمد على المؤثرات الصوتية والبصرية لذا يتم ممارستها عن طريق أجهزة الحاسوب، والهواتف الذكية، والتلفاز التي تعد كأجهزة الكترونية (Kuss et al., 2014). وتحتوى الألعاب الإلكترونية على معززات تشبع رغبات واحتياجات المراهق لما تتضمنه من تقبل لشخصيته، ونوع من التسلية لأنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت يختار منها ما يرغب حسب نوع اللعبة التي يمارسها وطبيعتها التي يفرغ من خلالها طاقته، وبذلك فإنها تحقق له التوازن الذى يرغب فيه. (Bojikoba,2014,99).

وهى بمثابة نشاط تكون قيمته نسبية للفرد الذي يقوم به، لأن كل فرد يتسم بفروق فردية عن غيره بالاستمتاع بأوقات فراغه، وتحتوي هذه الألعاب على يد للتحكم أو على أزرار للإدخال (Makhmutov & Duysenbekov,2010, Pepe,2011) . حيث إن المراهقين يستغرقون في ذلك معظم الوقت ويحدث التعلق التام بهذه الألعاب الإلكترونية ويقعوا في دائرة سوء الاستعمال abusing والإدمان Addiction، ويصلون إلى مرحلة أنهم عاجزون عن تقليل وقت اللعب أو مجرد الابتعاد عن الجهاز الإلكتروني، فالإدمان حالة تنشأ عن الاستهلاك المفرط والمكثف لمادة ما طبيعية أو اصطناعية، بحيث يصبح الشخص لا يستطيع الاستغناء عنها جسمانيا Physical dependence ونفسيا Psychological dependence (Gentile & Anderson ,2006).

ويقصد بإدمان الألعاب الإلكترونية الإفراط في ممارسة هذه الألعاب عبر أي جهاز إلكتروني، والشعور بالاشتياق الدائم له والولع بها حتى يصبح أسيراً لها (Gentile&Gentile,2008).

ويمكن للباحثة أن تعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه "اعتياد بشكل دائم لدى الفرد بممارسة الألعاب الإلكترونية بشتى الوسائل وعدم القدرة على الاقلاع عنها وتؤدى إلى اختلالات وظيفية نفسية وجسمية واجتماعية".

كما تفيد الدراسات بوجود ألعاب إلكترونية تعليمية تستخدم في اكتساب مهارات لمجالات متنوعة

مثل لعبة الجولف وفولفو المبرمجة لتدريب مندوبين مبيعات السيارات وألعاب لتعليم المواد الدراسية (Murphy et al., 2001,5). وألعاب لشرح الظروف الصحية وتشجيع أنماط حياة صحية (Lieberman, 2001). وهذا على عكس الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تركز على قتل شخصية اللاعب أو قتل شخص آخر واستخدام السلاح في قتل الوحوش (Sestir & Bartholow, 2010). كما أشارت الأبحاث التي أجراها كلٌ من "جريتيمير وأسوالد" إلى أن هذه النوعية من الألعاب تؤدى إلى التحيز العدائي والميل إلي أعمال استفزاز للآخرين، وتحث على السلوكيات والأفكار المضادة للمجتمع (Greitemeyer & Osswald, 2009).

كما يقوم الاعلام بدور شديد الأهمية في ترويج هذه الألعاب وخاصة التي لها تأثير نفسى مدمر على شخصية المراهق ذاتها وعلى الآخرين المحيطين به، مما يجعل منها ظاهرة يتحدث عنها الجميع وتزيد الرغبة والاستفزاز من الكبار قبل الصغار للقيام باللعبة التي أصبحت تحدى للآخرين؛ مما يؤدى إلى شيوع هذه النوعية من الألعاب وخاصة بين المراهقين وتظهر العواقب الوخيمة لممارسة مثل هذه الألعاب العنيفة كانتحار اللاعبين، وما يتضح لديهم من عدوان وسلوك مضاد وأفكار ومشاعر هدامه للآخرين، وتحدى المسئولين، والعناد والعنف مع الآباء والأصدقاء، وكل هذا يلاحظ بازدياد عقب الممارسة مباشرة حيث تكون الاثارة النفسية والفسيولوجية للمراهق في أعلى معدلاتها نتيجة للتأثير السلبى على نطاق التفكير بأكمله وتوجيه السلوك نحو العنف مع الذات والآخرين، وهذا يكون هدف رئيسي من مصممي الألعاب التي تستهدف شريحة كبيرة من المراهقين وتحويلهم إلى أداه أذى للذات والآخرين. (Prot et al., 2014,111).

وتم تجريم الألعاب الإلكترونية العنيفة بسبب حالات الانتحار بين المراهقين في روسيا وأوروبا (Calvert, Staiano & Bond, 2013). والتي تروج عبر مواقع التواصل الاجتماعي بالإنترنت وذلك بعد تقديم طلب من المراهق ومما هو جدير بالذكر أن هذه الألعاب تستهدف فئة معينة من اللاعبين لابد ان تتوفر فيهم معايير معينة ويتم التحقق منها عن طريق الاستجابة على مقاييس سيكولوجية عبر الانترنت وفقط يتم قبول المراهق الذى لديه اتجاه سلبى نحو الأشياء والأشخاص، وتتضح لديه أعراض اكتئابية، ومعتقدات عدائية نحو الآخرين ويريد التخلص من جميع متاعبه ومن ثم يقع فريسه لأمر الانتحار من خلال ألعاب الموت التي تعرف المراهق المشترك سبل إنهاء حياته دون ألم. (Mukhra et al., 2017).

ثانيا: الاكتئـــاب: Depression

شهد القرن العشرين زيادة هائلة في انتشار الاكتئاب في كل أنحاء العالم، كما يتوقع زيادة مستمرة في أعداد المصابين به خلال العقود القادمة فإنه يظهر كعرض يرافق العديد من الأمراض

والاضطرابات النفسية، ويرجع هذا إلى التغيرات الاجتماعية والاقتصادية، والتقدم التكنولوجي الهائل الذى يتصدى له الفرد (أحمد عكاشة،٢٠٠٥، ٥١). كما أن الاكتئاب مشكلة من المشكلات التي تعوق توافق الفرد وتطوره، وعندما يصل الفرد إلى درجة عالية من الاكتئاب المتمثل في الاضطراب الانفعالي فيسجل الفرد درجات أعلي من عدم القدرة على الحب، وكراهية الذات، والتفكير الفعلي في الانتحار (عبد الله عسكر، ٢٠٠١، ١١).

ويعرف الاكتئاب بأنه مفهوم لحالة انفعالية يعانى فيها الفرد من الحزن وتأخر الاستجابة والميول التشاؤمية وأحيانا تصل لدرجة الميول الانتحارية، كذلك تعلو درجة الشعور بالذنب إلى درجة أن الفرد لا يذكر إلا أخطاءه وذنوبه، وقد يصل إلى درجة البكاء الشديد (عماد مخيمر ، ٢٠٠٦، ٤١). كما يعرف بأنه اضطراب نفسي يتميز بالحزن الشديد، والإحباط، وفتور الهمة، وعدم الاستمتاع بأي شيء، والشعور بالتعب والإرهاق عند القيام بأي عمل، وضعف القدرة على التركيز، وعدم القدرة على اتخاذ القرارات، والشعور بالذنب، والإحساس بالتفاهة، وعدم القيمة، وعدم القدرة على النوم أو تقطع النوم والقلق بشأن الصحة البدنية (مجدي الدسوقي، ٢٠٠٩). وأوضح "جوزيف" أن الاكتئاب اضطراب مزمن يتسم بالحزن الشديد، وفقدان الاستمتاع بالأنشطة اليومية، وقد يرتبط به أعراض مثل التفكير السلبى، وفقدان الحيوية والنشاط، وصعوبة في التركيز (Joseph,2009,4). وأيضا يعرف الاكتئاب على أنه: "حالة من اليأس الشديد، والاضطراب العاطفي، والادراك السلبى، وقد يصيب المراهقين بالحزن والضغط مما يؤدى إلى تغير المزاج سلبيا (Gurthy,2010,34).

ويمكن للباحثة تعريف الاكتئاب بأنه "حالة انفعالية يشعر فيها الفرد بسوء المزاج، ونقص في الطاقة والنشاط اليومي والحزن وفقدان الرغبة في الحياة والابتعاد عن مظاهر الحياة الاجتماعية".

ويصنف الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية الاكتئاب ضمن اضطرابات المزاج ويشتمل على ظهور خمسة أو أكثر من الأعراض بشكل مستمر لمدة لا تقل عن أسبوعين، وتتمثل أعراض نوبة الاكتئاب الأساسي في التالي:

- الأرق، أو الإفراط في النوم بشكل يومي تقريباً.
- تدهور القدرة على التفكير، والتركيز، وعدم القدرة على حسم القرارات.
- نقصان ملحوظ في الوزن دون إتباع حمية، أو زيادة ملحوظة في الوزن.
- فقدان الاهتمام تقريباً بجميع الأنشطة، وفقدان القدرة على الاستمتاع بما يقوم به الفرد من أنشطة، وذلك من خلال ما يقوله الفرد عن نفسه أو ما ينكره الآخرون عنه ومن حوله.
- خلل في النشاط الحسي الحركي حيث يصبح الفرد بطئ الحركة، بالإضافة إلى عدم القدرة أو

الرغبة في القيام بأي نشاط بشكل يومي، ويلاحظ الفرد نفسه أو يلاحظه لمحيطون به.

- الإحساس بالدونية وانعدام القيمة، مع الإحساس الشديد غير المحدد وغير المبرر بالذنب.
- الشعور بالتعب الشديد، وفقدان الطاقة بشكل يومي.
- أفكار متكررة تتعلق بالموت، وأفكار متكررة تتعلق بالانتحار مثل التفكير في الانتحار بدون وجود خطة، أو محاولة الانتحار، أو وجود خطة محددة لتنفيذ الانتحار(APA,2013,94-95) .

ويعد الانتحار من أكثر الأعراض خطورة في الاكتئاب، نظرا لما يحويه من إنهاء الفرد لذاته، وتصل نسبة الانتحار من (٥٠-٧٠%) في حالات الاكتئاب، كما أن الاكتئاب يمثل حوالى (٢٤.٥%) في مصر، حيث إنه من أكثر الاضطرابات خطورة على المستوى النفسي (أحمد عكاشة،٢٠٠٥، ٢٠٣). ويصنف الاكتئاب من حيث درجاته إلى نوبات متفاوتة في المنشأ حيث الاكتئاب ذو مصدر خارجي ويأتي نتيجة التغيرات البيئية كفقدان الشخص لزوجته، أو صديقه، أو مهنته. والاكتئاب ذو مصدر داخلي وينتج من عوامل وراثية (Ong,2010,143). ويعتبر الاكتئاب من أهم الاضطرابات المزاجية التي تتضح لدى المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتظهر الأعراض الاكتئابية من خلال تفاعلهم مع الآخرين (Krahe & Moller, 2004) .

ثالثا: الميول الانتحارية Suicidal Tendencies

إن تاريخ البحث العلمي في الانتحار قصير إذا ما قورن بموضوع الانتحار فهو يعبر عن مشكلة في مجال الصحة بشكل عام، واضطراب شديد على مستوى الصحة النفسية بشكل خاص، حيث يؤكد الانتحار على حدوث خلل في علاقة الفرد مع ذاته ومع الآخرين فيشعر الفرد بأنه عاجز في هذه الحياة ولا يوجد حل سوى الموت ويرجع ذلك إلى وجود اضطراب في العلاقات البين شخصية، واضطراب في السلوك لدى الفرد (حسين فايد،٢٠٠٨، ٢٨٣).

ويشير الانتحار إلى عمل متعمد لإنهاء حياة المرء، أما مصطلح السلوكيات الانتحارية فيشير إلى أفكار الانتحار، ومحاولة الانتحار، والتخطيط للانتحار. وتشير خطط الانتحار إلى أكثر من مجرد أفكار فهي تعد طريقة أكثر نشاطاً للتنفيذ، حيث تشمل على سلوك عقلي ومادي للفعل (Zayas,2011,19).

ويمكن اعتبار السلوك الانتحاري مصطلحًا شاملاً لأفكار قتل النفس ومحاولات الانتحار والوفيات الانتحارية (Goldston et al., 2008). ويعرف الانتحار بأنه فعل متعمد لإيذاء النفس، وقد يكون مجرد محاولة قتل للنفس لم تتم، حيث قد تفشل محاولات الانتحار، ومن ثم قد لا ينتهي السلوك الانتحاري بالموت، وهو أيضاً عدوان موجه نحو الذات (عبد الرقيب البحيري، ومحفوظ ابو

الفضل، ٢٠٠٨). وتسيطر الأفكار المتعلقة بالموت والانتحار وسلوكيات إيذاء الذات الخطرة، والتفكير في التخلص من الحياة حيث تتبلور الفكرة الانتحارية لدى الفرد والتي تعبر عن قتل النفس بدرجات متفاوتة من الشدة والأحكام، فضلا عن ذلك تشير الميول الانتحارية إلى الشعور بالإنهاك بسبب الحياه، وأن الحياة لا تستحق العيش فيها وفى النهاية تتحول الفكرة الانتحارية إلى محاولات انتحارية فعلية (منظمة الصحة العالمية،٢٠٠٢، ١٨٧).

كما أنه القيام بفعل يؤدى إلى الموت بغرض إنهاء حياة الفرد أو التخلص من بعض الأمور مثل تخفيف الألم، والذى يعتقد أنه يحقق ذلك بالموت (Paterson,2008,8). وتعرف المحاولة الانتحارية على أنها إقدام على إيذاء النفس، وهي تمثل أهم حالات الطوارئ النفسية التي يتعين التدخل الفوري فيها لأن الموقف يتضمن تهديدا حقيقيا للحياة يفوق أي اضطراب يتعرض له الفرد، وفى هذه الحالات يصل اليأس والإحباط إلى حد لا يستطيع الشخص معه احتمال مجرد الاستمرار في المعاناة، حيث تغلق أمامه كل السبل فلا يجد حلا للتخلص من معاناته سوى بالخلاص من الحياة (لطفي الشربيني، ٢٠٠٣). وأيضا المحاولة الانتحارية هي طريقة لها هدف تحقيق الموت دون تحقيق هذا الهدف. كما أنها تعبر عن نزعة الفرد لاستسلامه لمجموعة من الأفكار الانفعالية السلبية التي تدفعه للقيام بأصعب قرار يتخذه الفرد لإنهاء حياته (Harie & Heneze, 2001, 11).

ويمكن للباحثة تعريف الميول الانتحارية بأنها "استعداد الفرد لإنهاء حياته عن طريق تفكير مكثف في سلوكيات متعلقة بالانتحار والشعور بعدم قيمة الحياة وقد تتحول إلى محاولة انتحارية فعلية".

وتشير الدراسات التي تناولت مدى انتشار النزعة الانتحارية إلى أن معدل إجمالي الانتحار في الولايات المتحدة الأمريكية يصل إلى حالة واحدة لكل (١٠٠٠٠) شخص في العام الواحد، وفي الولايات المتحدة تتحقق محاولة من بين كل عشرين محاولة انتحار هادفة للموت، كما أشار (٩%) من سكان العالم إلى تفكيرهم في الانتحار مرة واحدة على الأقل خلال حياتهم، وكذلك أن (٢.٥%) من سكان العالم أقدموا على الانتحار مرة واحدة على الأقل (شيري جونسون وآخرون، ٢٠١٥، ٣٢٨). وأما عن الإحصاءات الحديثة في مصر أسفرت عن أن معدلات الانتحار ومحاولته ارتفعت بدرجة كبيرة في جميع الأوساط والفئات العمرية وخاصة لدى الشباب حيث وصلت نسبتها إلى (٣٨) لكل (١٠٠,٠٠٠) في القاهرة، بينما وصلت نسبة الانتحار الفعلي إلى (٤) لكل (١٠٠,٠٠٠)، كذلك كان (٦٠%) من محاولي الانتحار في مصر من الذين تتراوح أعمارهم من (١٥- ٢٤) عامًا، بينما بلغت النسبة لدى طلاب الجامعة (١٠%). وبذلك أصبح الانتحار ظاهرة مقلقة في السنوات القليلة الماضية في أغلب الدول العربية (حسين فايد، ٢٠٠٨، ٢٨٩).

ووفقا لرابطة علم النفس الأمريكية (٢٠١٣) ، إن علامات الانتحار تشمل العديد من الأعراض المماثلة للاكتئاب ولكن يشمل أيضا الحديث عن الموت، ويرجع السبب في ذلك حدوث خسائر حديثة كالموت والطلاق والانفصال والعلاقة المكسورة وتغير في الشخصية، والخوف من فقدان السيطرة، والتخطيط للانتحار، والأفكار الانتحارية، وعدم الأمل في المستقبل والشعور بالوحدة وعدم الأمان (Romero, et al., 2014,5).

كما أن العديد من المصابين باضطرابات المزاج تراودهم أفكار انتحارية، قد يقدمون على بعض السلوكيات الانتحارية، حيث إن ما يزيد عن نصف الأشخاص الذين يقدمون على قتل أنفسهم تنتابهم حالة من الاكتئاب وقت قيامهم بهذا الفعل، حيث إن معظم من يقتلون أنفسهم يعانون من أحد الاضطرابات النفسية (Angst et al., 2002) . حيث تشير الأدلة إلى أن اضطراب السلوك لدى المراهقين يتزامن مع الاكتئاب والميول الانتحارية (Nock et al.,2006).

رابعاً: اضطراب التحدي المعارض Oppositional Defiant Disorder (ODD)

تقر معظم النظريات السيكولوجية أو المعرفية أو العصبية البيولوجية بأن اضطرابات المراهقة تعتبر من أهم العوامل التي تؤثر على الصحة العقلية للبالغين، ويوجد مجموعتين من الاضطرابات المتعلقة بالمراهقة والتي تتمثل في الاضطرابات الموجهة للداخل والأخرى الاضطرابات الموجهة للخارج Externalizing disorders كالاندفاعية، وعدم الطاعة والتحدي، والعدوانية، والعناد المفرط وجميعها سلوكيات موجهه للبيئة الخارجية ومن أهم ما يتضمن هذا التصنيف اضطراب التحدي المعارض (Hinshaw& Lee, 2003).

ويعرف اضطراب التحدي المعارض علي أنه واحد من مجموعة الاضطرابات السلوكية التي تسمي باضطرابات السلوك التخريبية، وتسمي هذه الاضطرابات بهذا لأن المصابون به يميلون إلي تعطيل الاشخاص من حولهم وإتلاف الأملاك والكذب والسرقة، والقسوة تجاه الأشخاص والحيوانات والتحجر الشعوري، وعدم الاحساس بالندم ومستويات عالية من الجمود وانعدام المشاعر، كما أن هؤلاء المراهقين لديهم مشكلات عديدة مع العائلة والأصدقاء (Fontaine et al., 2011).

ويعرف المتخصصين هذا الاضطراب علي أنه نمط من السلوك غير السوى المرتبط بالتحدي والعناد مع الكبار والمسئولين، وغالباً ما يكون هذا الاضطراب مصحوباً باضطرابات خطيرة كاضطراب المسلك وهي اضطرابات سلوكية اكثر خطورة أو ان يتطور نتيجة عدم علاجه الي جنوح المراهق وتعاطيه المخدرات واضطراب السلوك المعادي للمجتمع في مرحلة الشباب (The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry,2009,1).

ويمكن للباحثة تعريف اضطراب ODD بأنه "أحد اضطرابات السلوك التخريبية الموجه للخارج

التي يمكن أن يصاب به المراهق، حيث تتسم سلوكياته بالعدوانية اللفظية والجسدية تجاه ذوى السلطة وأحيانا تجاه ذاته وانتهاك الحقوق الأساسية للأخرين".

ويلاحظ أن المراهقين ذوى اضطراب التحدي المعارض يتسمون بالتمرد والجدال مع البالغين، ويرفضون الانصياع، ولديهم نوبات غاضبة، ويجدون صعوبة في السيطرة على أعصابهم. كما أنهم غير متعاونين وعدائين في معظم الوقت، وأيضا يتضمن أعراض اضطراب ODD العدوانية اللفظية والعدوانية الجسدية المتطرفة، ويقوم المراهق الذى يعانى من اضطراب ODD بتصرفات وكأنه فقد توازنه كما أنه يرفض تلبية البالغين، ويقوم بأشياء تهدف إلى إزعاج الآخرين بشكلاً ما، وكل هذه التصرفات تستهدف عادة الآباء وأشخاص السلطة والأقران والآخرين وأيضا يمكن أن يوجه الإيذاء نحو الذات والسلوكيات الأكثر شيوعاً التي يمارسها الأطفال والمراهقين ذوي اضطراب التحدي المعارض مثل التحدي، والكراهية، والسلبية، والعدوان اللفظي والجسدي (Burke, Hipwell & Loeber, 2010).

وهناك العديد من العوامل التي تتسبب في حدوث هذا الاضطراب والتي تتضمن العوامل البيولوجية، حيث إن المراهقين الذين يكونوا اكثر عرضة لتطوير اضطراب التحدي المعارض يكون لديهم إصابة أحد الوالدين باضطرابات المزاج كالاكتئاب، والأب الذي لديه تاريخ مسبق من تعاطي المخدرات، وضعف في جزء من الدماغ وخاصة الفص الأمامي المسئول عن التفكير، واختلال الدماغ الكيميائي، وتدخين الأم اثناء الحمل، والتعرض للسموم، وسوء التغذية. كما تتمثل العوامل النفسية في صعوبة أو عدم القدرة علي تشكيل العلاقات الاجتماعية والاندماج في المجتمع، ووجود علاقات ضعيفة مع واحد أو اكثر من الوالدين، وعدم معالجة الإشارات والمنبهات الاجتماعية، وغياب الأم أو إهمالها، ونقص الوعى الأخلاقي. أما العوامل الاجتماعية التي تساعد في ظهور اضطراب ODD فتتضح في البيئة الفوضوية، والإساءة، والإهمال، ونقص الإشراف، وعدم استقرار والانضباط في الأسرة كالطلاق، أو التنقلات المتكررة والمرور بمراحل انتقالية (Burke, Loeber& Birmaher, 2002).

وقد تنشأ بعض السلوكيات المرتبطة باضطراب التحدي المعارض لدي المراهقين الذين يتعرضوا للإجهاد النفسي والاجتماعي في الأسرة أو الدراسة ومروا بأزمات صعبة الاحتمال حيث يؤدى الشعور بضعف الذات وأنه لا يوجد أحد يتحمل مسئوليتهم. وتتضح لديهم أعراض الاضطراب خاصة عندما يكونوا متعبين أو مستائين مما يجعل الأعراض السلوكية لاضطراب التحدي المعارض صعبة في الكثير من الأحيان على الآباء (Skovgaard et al., 2004).

ويظهر لدى المراهقين ذوي اضطراب التحدي المعارض نمطاً مستمراً من السلبية المتطرفة،

والعداء، والتحدي وهذا يكون ثابت ودائم لمدة (٦) شهور على الأقل كما يكون المراهق مدمر للأسرة والبيئة وعادة ما يكون العنف موجهاً نحو شخص يتحكم بالسلطة مثل: (الآباء، المعلمين، المدير، المدرب)، حيث يكون إزعاجهم متعمد مع اللوم المبالغ على أخطائهم والاستياء بشكل متكرر ورفض الامتثال للقواعد والقوانين (Connor, 2002,99). ويشيع العديد من الاضطرابات النفسية بين المراهقين المصابين باضطراب ODD وعلى وجه التحديد اضطراب المزاج كالقلق والاكتئاب، كما أن هذا الاضطراب يعطى إنذار بالعديد من العواقب الوخيمة وخاصة بالنسبة للأولاد حيث تعاطى المخدرات وارتكاب جرائم القتل والاعتداء المسلح والسرقة (Hinshaw& Lee,2003).

الدراسات السابقة.

قام كل من " كراهي وموليز" (Krahe & Moller, 2004) بدراسة العلاقة بين تفضيل الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوكيات العدوانية وتحدي الآخرين. وقد استخدمت المنهج التجريبي لاختيار الألعاب الإلكترونية المستخدمة علي نطاق واسع والتي تتفاوت في محتوي العنف. وتكونت العينة من (٢٣١) مراهقاً في ألمانيا وشخصوا بأنهم مدمني ألعاب إلكترونية عنيفة وتتراوح أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة. وتم استخدام اختبارات العدائية، وانماط السلوكيات العدوانية، ومعايير السلوك المعارض للآخرين. وأشارت النتائج الي وجود اختلافات كبيرة بين الجنسين في تفضيل الألعاب الإلكترونية العنيفة حيث سجل الذكور معدلات أعلي من الإناث، ووجود علاقة كبيرة بين تفضيل الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوان الجسدي للذات والآخرين لدى عينة الدراسة. كما اثبتت نتائج الدراسة وجود ارتباط بين تفضيل الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور معايير السلوك المضاد والمعارض للآخرين.

وأجرى "جنتيلا وآخرون" (Gentilea et al., 2006) دراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على العدائية لدى المراهقين، وتكونت عينة الدراسة من (٦١٧) مراهق ويتراوح أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة، وأشارت النتائج إلى ان المراهقين الذين يتعرضون لوقت أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، كما أن المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في الدراسة، وتبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين سوء استخدام ألعاب الفيديو والنتائج المترتبة عليها.

وقد تناول "وانج ولى وشنج"(Whang, Lee& Chang, 2007) دراسة هدفت إلى فحص الخصائص النفسية لمفرطي استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتكونت العينة (٣٥٠) من طلاب الجامعة وتتراوح أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة. وقد تم استخدام مقياس يونج المعدل لإدمان

الإنترنت والمقابلة الشخصية. وقد توصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين القلق والاكتئاب وادمان الألعاب الإلكترونية كما أشارت تقارير مدمني الألعاب الإلكترونية أن لديهم مزاج اكتئابي وميول انتحارية واندفاعية في السلوك، كما أنهم كلما زاد القلق والاكتئاب لديهم زادت الرغبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

أما "جونزليز" (Gonzalez, 2009) فقد بحث المشكلات السلوكية المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية، حيث صمم استبيان تم نشره عبر الإنترنت لمدة ثلاث أسابيع، وتكونت العينة من (٧١٢٥) من المتطوعين الشباب للإجابة على مقاييس الدراسة من الجنسين، وقد بين أن (٨٥%) من أفراد العينة قد أشاروا إلى المعاناة من ارتفاع القلق والاكتئاب، وعدم القدرة على ضبط الذات، والرغبة القوية في معارضة وعناد الآخرين، والإحساس بالذنب. كما أشارت نتائج الدراسة أن الاستخدام الترويجي والترفيهي للألعاب الإلكترونية بكثرة يعوق الأداء الأكاديمي.

وتناولت دراسة "بيورك وآخرون" (Burke et al., 2010) أبعاد الاضطرابات السلوكية المصاحبة لاضطراب العناد والتحدي. وتكونت العينة من (٢٤٥١) مراهق بواقع (١٢٥٠) ذكور، و(١٢٠١) إناث تتراوح أعمارهم بين (١٣: ١٥) سنة، وهذه دراسة تتبعيه علي مدار (٥) سنوات. وتم استخدام استبيان للمراهق لتشخيص شدة أعراض اضطراب ODD، ومقياس بيك للاكتئاب، ومقياس العدوانية. وأشارت النتائج إلي تزامن أبعاد التأثير السلبي وسلوك العدائية مع اضطراب التحدي المعارض وهذا التأثير السلبي يتنبأ بالاكتئاب في وقت لاحق لدى هؤلاء المراهقين. كما تنبأت الدراسة بوجود سلوك المعارضة والعدائية داخل اضطراب المسلك بشكل عام، وأشارت النتائج أن الذكور أكثر تعبيراً عن شدة اضطراب ODD بالمقارنة بالإناث.

وهدفت دراسة "إيرك ميسياس" (Erick Messias,2011) الي دراسة العلاقة بين الإفراط في الوقت المستغرق على الإنترنت وألعاب الفيديو والتفكير في الانتحار والأعراض الإكتئابية. وتم التطبيق علي عينة من المراهقين في (٥٠) ولاية أمريكية مما يتراوح اعمارهم بين (١٤– ١٨) سنة. وتمثلت العينة (ن= ١٤١٠٣) من المراهقين. وأشارت النتائج: (١) أن هناك ارتباط قوي بين المستويات المرتفعة في ممارسة العاب الفيديو والتفكير في الانتحار. فإن المراهقين الذين يبلغون خمس ساعات أو أكثر من ممارسة ألعاب الفيديو بشكل يومي كانوا أكثر عرضة للإبلاغ عن وجود أفكار انتحارية، وأيضا كان لديهم خطط انتحارية في السنوات السابقة. (٢) يوجد ارتباط دال بين الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية وأعراض الاكتئاب لدى عينة الدراسة.

وأجرى "فيرجوسون " (Ferguson, 2011) دراسة تناولت العدوان والعنف كمتغيرات مصاحبة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة من المراهقين. وتكونت العينة من (١٦٥) مراهقاً

من الأصول الأسبانية تتراوح أعمارهم بين (١٨-٢١). وقد أشارت النتائج الي أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ترتبط بالاكتئاب وخصائص الشخصية المعادية للمجتمع، كما أوضحت الدراسة أن العنف الجسدي يتضح بشكل دال لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

وأيضا قام "فيرجوسون وآخرون" (Ferguson et al., 2012) بدراسة هدفت إلي قياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة علي العدوان والاكتئاب وعنف الشباب في البيئة الأسرية، والجنوح مع الآخرين. وتكونت العينة من (٣٠٢) ذكور منهم (٥٢.٣ %) إناث من أصل أسباني. وقد أشارت النتائج الي أن مستويات أعراض الاكتئاب كانت مؤشراً دال للعدوان والعنف لدى عينة الدراسة، كما تزامن أعراض الاكتئاب مع اضطراب التحدي والعناد والسلوك المضاد للمجتمع حيث انطبق على هؤلاء الشباب معايير اضطراب السلوك، كما أوضحت الدراسة عدم وجود فروق بين الإناث والذكور من مدمني الألعاب الإلكترونية في ظهور الاضطرابات السلوكية.

وفي نفس العام قام "يولمان وسوانسون" (Uhlmann & Swanson, 2012) دراسة هدفت إلى كشف العلاقة بين التعرض للعنف في ألعاب الفيديو وزيادة العنف التلقائي. تكونت عينة الدراسة من (١٢١) مراهق منهم (٦١ ذكور، ٦٠ إناث) ممن تتراوح أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة، وتم استخدام مقياس العنف الضمني، وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة، يعمل على نمو مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية بنسبة مرتفعة لدى الذكور بالمقارنة بالإناث.

وفحصت دراسة "ليمولا وآخرون" (Lemola et al., 2015) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أثناء الليل والميول الانتحارية عن طريق الهواتف الذكية. حيث تم فحص ما إذا كان الميول الانتحارية تتوسط العلاقة بين سوء استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة واضطرابات النوم. وشملت العينة (٣٦٢) مراهقاً ويتراوح أعمارهم بين (١٥-١٧) سنة بمتوسط (١٦.١) وانحراف معياري (١.٣) ومنهم (٤٤.٨٪) إناث. وأجريت استبيانات لتقييم الميول الانتحارية ومدى الفترة الزمنية المنقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم، وظهور اضطرابات النوم لديهم. وأفاد المشاركون أن ملكية الهواتف الذكية مرتبطة بزيادة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة أثناء الليل وذلك بالمقارنة مع المراهقين الذين يمتلكون هواتف تقليدية، وأكدت النتائج أن الميول الانتحارية تتوسط العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء الليل واضطرابات النوم. ويرتبط ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بشكل إيجابي مع التفكير الانتحاري لدى عينة الدراسة.

وفي دراسة "لين ونالوا" (Lin & Nalwa, 2016) التي هدفت إلى دراسة مدى انتشار إدمان

الألعاب الإلكترونية في المدارس بالهند وتأثيرها السلبى، والتي أجريت على (٥٩٥٠) طالب ممن تتراوح أعمارهم بين (١٢-١٤) سنة وطبق عليهم مقياس الاستخدام المرضى للإنترنت، ومقياس الاكتئاب، ومقياس العدوانية، حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين إحداهما مدمني للألعاب الإلكترونية والأخرى غير مستخدمة للألعاب الإلكترونية. وقد أظهرت النتائج وجود فروق سلوكية بين المجموعتين حيث وجد مجموعة مدمني الألعاب الإلكترونية تعانى من اضطرابات سلوكية كالعدوان والعدائية والتحدي مع الآخرين.

وتحققت دراسة "سيو وآخرون" (Seo et al., 2017) من ارتباط ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين واضطرابات النوم، واضطرابات المزاج كالاكتئاب والانتحار. ومعرفة ما إذا كانت اضطرابات النوم قد تتوسط العلاقة بين الوقت المنقضى في اللعب واضطرابات المزاج. وتمثلت العينة في (٢٦٣٩٥) مراهق منقسمة الي (١٢٥٩٣) من الذكور، و (١٣٨٠٢) من الإناث ينتموا إلى (١٥٠) مدرسة ثانوية في (١٥) منطقة ادارية في كوريا. وتم استخدام مقياس بيك للاكتئاب، ومقياس اضطرابات النوم، ومقياس التفكير في الانتحار. وقد أشارت النتائج الي ارتباط سوء استخدام الألعاب الإلكترونية بالاضطرابات المزاجية كالاكتئاب، كما يتضح التفكير في الانتحار ومحاولات الانتحار الفعلية لدى المراهقين الذين لديهم سوء استخدام للألعاب الإلكترونية. وعدم وجود فروق دالة إحصائية في شدة الاضطرابات المزاجية بين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث.

وهدفت دراسة "وهيتني وآخرون" (Whitney et al., 2018) إلي كشف العلاقة بين مشاهدة التليفزيون وممارسة الألعاب الإلكترونية وإيذاء الذات وخطر الانتحار لدى المراهقين في الولايات المتحدة. وتكونت العينة من (ن= ١٥٦٢٤) مراهق مقسمة إلي (٧٧٤٩) ذكور، و(٧٨٧٥) إناث، وتم استخدام الاختبارات الاتية: (اختبار إيذاء الذات، اختبار العنف، اختبار مخاطر الانتحار). وقد أظهرت النتائج: (١) وجود ارتباط بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف والتنمر لدى المراهقين الذكور أكثر من الإناث. (٢) ارتباط مشاهدة التليفزيون بشكل متكرر مع الإيذاء البدني للمراهقين الذكور أكثر من الإناث. (٣) ارتباط ممارسة الألعاب الإلكترونية بخطر الانتحار لدي المراهقين الذكور أكثر من الإناث.

تعقيب عام على الدراسات السابقة.

يتضح من خلال استقراء نتائج الدراسات السابقة ما يلى:

حداثة الدراسات المعروضة، حيث قدمت جميعها في الفترة الزمنية من ٢٠٠٤ إلى ٢٠١٨م. وقلة دراسات سابقة تناولت متغيرات الدراسة معا في حدود إطلاع الباحثة، أي مدى إسهام كل من

الاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ باضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

جميع الدراسات السابقة تمت في بيئات أجنبية، ولم تجد الباحثة دراسة عربية تناولت متغيرات الدراسة الراهنة في حدود إطلاعها، مما يشير إلى أهمية الدراسة الحالية، ومع ذلك فإن الدراسات الأجنبية أمدت الباحثة بقدر كبير من المعرفة في هذا الموضوع. وقليل من الدراسات بحثت الاكتئاب والميول الانتحارية لدى المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وفى هذا العدد القليل أفادت الدراسات بأن سلوكيات العنف والتحدي والعدوانية تتوسط هذه العلاقة بين الاضطرابات المزاجية وإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

اتفاق أغلب نتائج الدراسات السابقة في أن أعراض اضطراب التحدي المعارض يظهر بشكل مرتفع لدى المراهقين الذكور مدمني الألعاب الإلكترونية والعنيفة بالمقارنة مع الإناث، في حين تباينت نتيجة دراسة (Ferguson et al., 2012) في هذا الصدد حيث أوضحت عدم وجود فروق بين المراهقين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب العناد والتحدي.

تم إجراء الدراسات السابقة على مرحلة المراهقة باعتبارها أكثر المراحل العمرية استهدافا من مصممي الألعاب الإلكترونية العنيفة، ويرجع هذا لطبيعة هذه المرحلة من حيث الفضول والاستكشاف والإثارة لأى شيء غير معروف. وتباين حجم العينات بين الدراسات، ففي حين كانت عينة بعض الدراسات صغيرة إلى حد ما حيث كانت (١٢) مراهقا في دراسة (Uhlmann & Swanson, 2012)، كما كان حجم العينة في دراسات أخرى كبير جدا (١٥.٦٢٤) مراهقا في دراسة (Whitney et al., 2018). كما أفادت الدراسات السابقة إلى ضرورة تسليط الضوء على الاضطرابات المزاجية والسلوكية لدى فئة المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة؛ حتى يمكن التدخل الأمثل في المستوى النفسي والاجتماعي؛ وذلك لتفادى عواقب وخيمة كالانتحار.

فروض الدراسة.

١- توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائية بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين.

٢- يمكن التنبؤ بكل من الاكتئاب والميول الانتحارية باضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة .

٣- توجد فروق دالة إحصائية في اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وفقا للنوع (ذكور/إناث).

منهج الدراسة وإجراءاتها.

أولاً: منهج الدراسة.

اتبعت الدراسة الحالية المنهج الارتباطي المقارن، وذلك بهدف فحص الارتباطات بين المتغيرات، وتوضيح مدى إسهام كل من الاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ باضطراب التحدي والعناد لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين. وأُختير هذا المنهج نظراً لكون متغيرات الدراسة الراهنة تعتمد على الوصف والتصنيف، ولا يمكن التحكم فيها وضبطها بالإجراءات التجريبية، ولكن يمكن جمع بيانات عنها بالاختبارات النفسية، ولا يمكننا ضبط كل المتغيرات الدخيلة.

ثانياً: التصميم البحثي.

تستخدم الدراسة الراهنة التصميم الارتباطي المقارن الذى يصف معاملات الارتباط كأداة إحصائية بغرض التنبؤ بالمتغير التابع (اضطراب العناد والتحدي) من خلال المتغير المستقل (الاكتئاب، والميول الانتحارية) لدى المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين.

ثالثاً: عينة الدراسة.

اختيرت عينة الدراسة الحالية من بين طلاب جامعة كفرالشيخ بكلية الآداب (١٥٠٠) طالب، حيث تم تطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والحصول على عينة قوامها (٤٣٧) طالبا ممن حصلوا على درجات مرتفعة على هذا المقياس وشخصوا بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأيضا تم تطبيق استمارة المستوى الاجتماعي والاقتصادي وتم استبعاد (٢٢) طالبا ممن حصلوا على درجة أقل من المتوسط، ثم التأكد من خلوهم من الأمراض العصبية باستخدام بعض بنود المقابلة المبدئية، وكذلك عدم التحاقهم بالمستشفى لأسباب عصبية، وعدم تعاطيهم لأى نوع من أنواع المخدرات وهنا أسفرت المقابلة عن استبعاد (١٥) طالبا. وبعد تلك الإجراءات بلغت عينة الدراسة النهائية (٤٠٠) من الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتم إحداث نوع من التكافؤ بين أفراد العينة كالمستوى التعليمي حيث إن جميع أفراد العينة من طلبة الفرقة الأولى، أما بالنسبة لمتغير العمر فقد تتراوح أعمارهم بين (١٦-١٨) سنة، بمتوسط عمرى (١٧.٥) سنة، وانحراف معياري (٠.٦٧). وتم تقسيمها إلى مجموعتين كالتالي:

١- مراهقون ذكور من ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وبلغ عددهم (٢١١) ذكرا بمتوسط عمرى (١٧.٤) سنة، وانحراف معياري (٠.٦١).

٢- مراهقات إناث من ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وبلغ عددهن (١٨٩) أنثى بمتوسط عمرى (١٧.٦) سنة، وانحراف معياري (٠.٦٥).

رابعاً: أدوات الدراسة.

(١)مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

قامت الباحثة بإعداد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ليستخدم مع المراهقين لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتم الاطلاع على الدراسات السابقة التي أجريت على إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والإنترنت عامة، والتي أتيحت للباحثة، وعلى الإطار النظري الخاص بهذه المشكلة، كما تم الرجوع إلى بعض مقاييس إدمان الإنترنت كمقياس "يونج" لإدمان الإنترنت Young'Internet Addication scale، وقائمة "كابلان" لسلوك إدمان الإنترنت Caplan'Addictive Behavior وانبثق عن ذلك بنود المقياس الحالي والتي تهدف إلى التعرف بشكل دقيق على مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في الحياة اليومية للمراهق، وتشخيصه عندما يصل إلى درجة الإدمان، ومن ثم تحديد شكل التدخل المناسب للحد من هذا السلوك اللاسوى، ويتألف المقياس من (١٥) بنداً ويوجد أمام كل بند اختبارات (نعم – أحيانا – لا) تحصل على الدرجات (٣-٢-١) على التوالي، وبذلك تتراوح الدرجة الكلية للمقياس بين (١-٤٥) درجة وتعكس الدرجة المرتفعة زيادة معدل إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهق والعكس صحيح عندما تقل الدرجة يدل على انخفاض مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.

ولحساب صدق المقياس استخدمت الباحثة صدق المحك باستخدام مقياس إدمان الإنترنت (محمد قاسم،٢٠١٣)، وتم تطبيق المقياسين على عينة (١٥٠) طالبا من الجامعة بمتوسط عمرى (١٨.٣) وانحراف معياري (٣.٤). وكان معامل الارتباط بينهما (٠.٧٩) وهى قيمة دالة عند (٠.٠١). وهذا يشير إلى صدق المحك الخارجي للمقياس، كما تم حساب الفروق بين درجات أعلى ٢٥% ودرجات أدنى ٢٥% وجاءت قيمة "ت" (١٩.٢)، وهذه قيمة دالة عند (٠.٠١)، مما يشير إلى قدرة المقياس على التمييز بين الطلبة مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة والطلبة ذوى الاستعمال العادي، وهنا تم التحقق من الصدق التمييزي للمقياس . وتم حساب قيم معاملات الارتباط بين كل بند من البنود والدرجة الكلية للمقياس، وجدول (١) يوضح ذلك:

جدول رقم (١) معاملات الارتباط بين الدرجة على البند والدرجة الكلية للمقياس

رقم البند	ر	رقم البند	ر	رقم البند	ر
١	٠.٧٣	٦	٠.٥٣	١١	٠.٤٥
٢	٠.٥٦	٧	٠.٤٩	١٢	٠.٨٢
٣	٠.٧٧	٨	٠.٨٣	١٣	٠.٧٥
٤	٠.٥٧	٩	٠.٥٨	١٤	٠.٧٤
٥	٠.٧٩	١٠	٠.٦٩	١٥	٠.٦٧

يتضح من جدول (١) أن معاملات الارتباط المتبادلة بين البنود والدرجة الكلية للمقياس جميعها مقبولة، وهذا يشير إلى تحقق الاتساق الداخلي للمقياس. وبالنسبة لثبات المقياس حسبت الباحثة

الثبات عن طريق إعادة التطبيق على العينة السابقة بفاصل زمنى أسبوعين وحساب معامل الارتباط بين التطبيقين وكان (٠.٨٧). وباستخدام معادلة KR-20 فجاءت (٠.٧٩). وجميعها قيم دالة إحصائياً عند (٠.٠١) وتوضح معدلات ثبات مرتفعة. ووفقا للمؤشرات السابقة يمكن القول بأن هذا المقياس يتميز بخصائص سيكومترية جيدة تتيح لنا استخدامه في الدراسة الحالية.

(٢) مقياس بيك للاكتئاب.

يعتبر "آرون بيك" الطبيب النفسي الأمريكي هو المعد الرئيسي لمقياس بيك للاكتئاب. تعريب "غريب عبد الفتاح". ويتكون المقياس من (٢١) بنداً مستخدماً أسلوب التقرير الذاتي Self-report لقياس شدة الاكتئاب لدى المراهقين والبالغين بدءاً بسن (١٣) عاماً. وتم بناؤه وتصميمه بغرض تقييم الأعراض المتضمنة في محك تشخيص الاضطرابات الاكتئابية في الدليل التشخيصي والإحصائي الرابع للاضطرابات العقلية والصادر عن الجمعية الأمريكية للطب النفسيDSM-IV . والأعراض التي يقيسها مقياس بيك للاكتئاب: (الحزن- التشاؤم- الفشل السابق- فقدان الاستمتاع- مشاعر الإثم- مشاعر العقاب- عدم حب الذات- نقد الذات- الافكار أو الرغبات الانتحارية- البكاء- التهيج والاستثارة- فقدان الاهتمام- التردد- انعدام القيمة- فقدان الطاقة- تغيرات في نمط النوم- القابلية للغضب أو الانزعاج- تغيرات في الشهية- صعوبة التركيز- الارهاق أو الاجهاد- فقدان الاهتمام بالجنس). ويتم تصحيح المقياس بجمع تقديرات البنود الـ (٢١) التي يتكون منها المقياس، ويتم تقدير كل بند على مقياس يتكون من (٤) نقاط من (٠-٣) ويعطي تقدير (٠) للعبارة الاولي في كل بند، ثم تأخذ العبارة الثانية تقدير (١) والثالثة تقدير (٢) والرابعة تقدير (٣). واذا قام المفحوص باختيار متعدد لاحد البنود الـ (٢)، أي اختار أكثر من عبارة داخل البند، فانه يتم حساب قيمة العبارة الأعلى. وفي بند التغيرات في نمط النوم وبند التغيرات في الشهية كل بند من البندين السابقين يتكون من (٧) اختيارات منتظمة هي (٠)، (١- أ)، (١- ب)،(٢- أ)، (٢- ب)، (٣- أ)، (٣- ب) وذلك بهدف التفرقة بين الزيادة والنقصان في السلوك والدافعية.

وقام معرب الاختبار بحساب الصدق من خلال تقدير الصدق التقاربى والصدق التمييزي. وتم دراسة الصدق التقاربى بتطبيق كلاً من الصورة الأولى المعدلة لمقياس بيك ومقياس بيك الثاني على مجموعة من المفحوصين (ن=١١٤) منهم: (٤٤) إناث، و(٧٠) ذكور، وكان معامل الارتباط (٠.٧٦) وهو معامل دال عند مستوى (٠.٠٠١)، كما تم حساب التحليل العاملي بدراسة البناء العاملي لمقياس بيك للاكتئاب على عينة مصرية من طلاب الجامعة. واستخدمت طريقة المكونات الرئيسية مع تدوير المحاور بطريقة الفاريمكس واستخدام محك جذر كامن واحد أدنى

لقبول العامل و(٠.٣٠) مستوى دلالة للتشبع. وقام معرب الاختبار بحساب الثبات عن طريق تطبيق بيك للاكتئاب مرتين بفاصل زمنى أسبوعين على مجموعة قوامها (٥٥) من طلاب الجامعة ينقسموا إلى (٣١) طالبا، و(٢٤) طالبة فكان معامل الثبات (٠.٧٤) مما يدل على الثبات المرتفع للاختبار.

وأعادت الباحثة تقدير الصدق باستخدام محك خارجي، حيث تم حساب معامل الارتباط بين درجات تطبيق اختبار بيك للاكتئاب وقائمة هاملتون للاكتئاب، ترجمة لطفى فطيم على عينة مكونة من (٥٠) طالبا من الجامعة. وكان معامل الارتباط (٠.٧١) وهى قيمة دالة عند (٠.٠١). كما أعادت الباحثة حساب الثبات عن طريق إعادة تطبيق الاختبار بفاصل زمنى أسبوعين على عينة مكونة من (٥٠) طالبا من الجامعة وكان معامل الارتباط بين التطبيقين (٠.٧٣) يتضح مما سبق مدى الصدق والثبات المرتفع للاختبار.

(٢) مقياس الميول الانتحارية.

المقياس المستخدم في الدراسة الحالية هو من إعداد (عبد الرقيب البحيري، ٢٠١٣). وتم إعداده بهدف قياس الاتجاهات المقررة ذاتيًا والسلوكيات التي لها احتمال بمخاطرة الانتحار، بعد ترجمة هذا المقياس وعرضه على مجموعة من المحكمين العياديين لتقرير مدى وضوح هذه العبارات وملاءمتها لما يقاس. ويتكون مقياس احتمالية الانتحار من (٣٦) عبارة، ويعتمد على التقرير الذاتي في تقدير مخاطرة الانتحار عند الراشدين والمراهقين، ويطلب من الأفراد أن يقدروا تكرار خبرتهم الذاتية والسلوكيات السابقة مستخدمين مقياس ليكرت ذا الأوزان الأربعة الممتد من (أبدا أو قليلاً من الوقت- بعضًا من الوقت- كثيرًا من الوقت- معظم أو طوال الوقت)، وموزعة على أربعة مقاييس عياديه فرعية كما يلي:

١- الشعور باليأس: ويتكون من (١٢) عبارة وهي العبارات التي أرقامها (٥، ١٢، ١٤، ١٥، ١٧، ١٩، ٢٣، ٢٨، ٢٩، ٣١، ٣٣، ٣٦).

٢- تصور الانتحار: ويتكون من (٨) عبارات والتي أرقامها (٤، ٧، ٢٠، ٢١، ٢٤، ٢٥، ٣٠، ٣٢).

٣- تقييم الذات السلبي: ويتكون من (٩) عبارات وأرقامها هي (٢، ٦، ١٠، ١١، ١٨، ٢٢، ٢٦، ٢٧، ٣٥).

٤- العداوة: ويتكون من (٧) عبارات والتي أرقامها هي (١، ٣، ٨، ٩، ١٣، ١٦، ٣٤).

ولمعرفة الخصائص القياسية طبق معد المقياس على عينة قوامها (١٠٠٦) أفراد في ثلاث مراحل نمائية مختلفة هي: المراهقة المتوسطة (١٦- ١٨) سنة وشملت تلاميذ المرحلة الثانوية وتلميذاتها،

والمراهقة المتأخرة (١٩- ٢١) سنة وشملت طلاب المرحلة الجامعية وطالبتها، ومرحلة الرشد وشملت الأفراد الذين تتراوح أعمارهم (٢٢- ٦٠) سنة وتكونت العينة النهائية (٩٤١) فردًا منهم (٤٤٨ ذكرًا، ٤٥٣ أنثى) وهم الذين يمثلون عينة التقنين. وتحقق معد المقياس من صدق مقياس احتمالية الانتحار عن طريق "صدق المضمون"، حيث قام بدراسة كيفية منظمة لأبعاد المقياس وعباراته لمعرفة مضمونه، ولمعرفه مدى تمثيل هذا المضمون للسلوك الانتحاري، كما قام بالاطلاع على النظريات والدراسات المرتبطة بالسلوك الانتحاري وخاصة الأعمال المكثفة من قبل بيك وطلابه، واتضح أن تصور الانتحار واليأس عاملان مهمان جدا في التنبؤ بالسلوك الانتحاري، وبالفحص المنظم لبنود المقياس وجد أنها تمثل السلوك الانتحاري والتنبؤ به وأنها متجانسة جدًا، ومما يدعم هذا التجانس ثبات الاتساق الداخلي والذي يدعم صدق مضمون العبارات، وأيضًا عن طريق "صدق المحك" حيث تم استخدام الصدق التلازمي لحساب معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية للاكتئاب على قائمة بيك للاكتئاب كمحك (غريب عبد الفتاح، ١٩٨٥) ومقياس احتمالية الانتحار وذلك على عينة قوامها (٦٥) فردا من طلبة مرحلة المراهقة المتأخرة وطالباتها، وكانت الدرجة الكلية (٠,٧٩).

كما تحقق معد المقياس من الاتساق الداخلي حيث تم حساب معاملات "ألفا كرونباخ"، حيث كان معامل ثبات ألفا للذكور في مرحلة المراهقة المتوسطة (٠.٦٦)، أما الإناث فكانت (٠.٧٧)، وكان الذكور في مرحلة المراهقة المتأخرة (٠.٦٤)، أما الإناث فكانت (٠.٧٠)، وكان معامل ثبات ألفا للذكور في مرحلة الرشد (٠.٧١)، أما الإناث فكانت (٠.٦٤)، وأيضًا تم حساب ثبات إعادة الاختبار للدرجة الكلية الموزونة وكانت (٠.٦٨).

وأعادت الباحثة صدق المقياس عن طريق محك خارجي يتمثل في مقياس الميول الانتحارية من إعداد (حسين فايد،١٩٩٨). وتم التطبيق على عينة قوامها (٥٠) طالبا من الجامعة. وكان معامل الارتباط (٠.٧٧) بين المقياسين مما يدل على معامل صدق مرتفع. كما أعادت الباحثة حساب ثبات مقياس الميول الانتحارية عن طريق إعادة التطبيق بفاصل زمنى أسبوعين على عينة قوامها (٥٠) طالبا من الجامعة، وكان معامل الارتباط (٠.٧٩) وهى قيمة دالة عند (٠.٠١) وتوضح معدل ثبات مرتفع للمقياس.

(٤) مقياس اضطراب التحدي المعارض.

معد المقياس مجدي الدسوقي (٢٠١٤)، ويتكون هذا المقياس من (٢٤) بنداً أو عبارة، تم صُياغتهم باللغة العربية الفصحي. يتم استخدامه من خلال (٣) صور: من قبل المعلمين (الصورة أ/ صورة المعلم)، أو من قبل الوالدين (الصورة ب/ صورة الوالد أو الوالدة)، كما أن هناك (الصورة

ج/ صورة المراهق)، ولا تستغرق عملية التطبيق أكثر من (١٠) دقائق. وتتضمن طريقة التصحيح: تعليمات بسيطة تتضمن الاجابة علي كل بند من بنود المقياس تبعاً لبدائل خمسة هي: هذا السلوك لا يحدث مطلقاً، وهذا السلوك يحدث أحياناً، وهذا السلوك يتكرر كثيراً، وهذا السلوك يتكرر كثيراً جداً، وهذا السلوك يحدث طوال الوقت، ووضعت لهذه الاستجابات أوزان متدرجة هي: (صفر،١، ٢، ٣، ٤) علي الترتيب، والدرجة الكلية علي المقياس هي مجموع الدرجات التي يحصل عليها المفحوص علي العبارات المكونة للمقياس. والدرجة المرتفعة على المقياس تشير إلى ان الفرد يعانى من اضطراب التحدي المعارض والعكس صحيح.

وقنن معد المقياس بتقنين المقياس وذلك بتطبيق المقياس على عينة قوامها (٨٠٠) تلميذ من مدارس شبين الكوم، وطلاب كلية التربية النوعية. جامعة المنوفية، وتم حساب صدق المقياس عن طريق الصدق التلازمي، وبحساب معاملات الارتباط بين درجات أفراد عينة التقنين على كل من مقياس التحدي المعارض ومقياس أنماط السلوك المشكل وجاءت معاملات الارتباط موجبة ودالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١) مما يشير إلى الصدق التلازمي مرتفع للمقياس. كما أفاد معد المقياس بأنه يتصف بمعاملات صدق مرتفعة ودالة عند مستوى (٠.٠١) مع كل من اضطراب المسلك، واضطراب ADHD، والسلوك العدواني والعدائي ، وأنماط السلوك المشكل، والاكتئاب، مما يؤكد هذه النتائج الصدق الاتفاقي للمقياس. وقام معد المقياس بحساب ثبات المقياس عن طريق إعادة الإجراء بفاصل زمنى شهر على أفراد عينة التقنين، ثم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين والتي جاءت دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١)، كما جاءت معاملات الارتباط الناتجة عن استخدام طريقة التجزئة النصفية دالة إحصائيا عند مستوى (٠.٠١) مما يشير إلى أن المقياس على درجة عالية من الثبات.

وأعادت الباحثة صدق مقياس اضطراب التحدي المعارض عن طريق الصدق التمييزي، فقد تم حساب الفروق بين درجات أعلى ٢٥% ودرجات أدنى ٢٥% فجاءت قيمة "ت" (١٣.٧) وهذه القيمة دالة عند (٠.٠١) مما يشير إلى صدق المقياس كما قامت الباحثة بإعادة ثبات المقياس عن طريق إعادة التطبيق بفاصل زمنى أسبوعين على عينة قوامها (٥٠) من طلاب الجامعة، وتم حساب معامل الارتباط بين درجات المشاركين في التطبيق الأول والثاني وقد كان (٠.٨٧) وهو معامل ثبات مرتفع ودال إحصائياً.

(٥) استمارة المستوى الاجتماعي الاقتصادي للأسرة.

أعد هذا المقياس عبد العزيز الشخص (٢٠١٣) وذلك بهدف مراجعه المستوى الاجتماعي الاقتصادي للأسرة، واعتمد على الأبعاد الخمسة المستخدمة في مقياس المستوى الاجتماعي

الاقتصادي للأسرة (عبد العزيز الشخص،١٩٩٥) من خلال عدة إجراءات تضمنت عرض بطاقة استطلاع على عينة تضم أعضاء هيئة التدريس بالجامعات، والموظفين في وظائف ومهن مختلفة، وطلاب وطالبات بالسنوات النهائية بكليتي التربية والبنات جامعة عين شمس، وطلب من أفراد العينة تحديد موافقتهم أو عدم موافقتهم على الأبعاد التالية لمؤشرات أساسية يمكن استخدامها في تحديد الوضع الاجتماعي الاقتصادي للأسرة: وظيفة رب الأسرة، ومستوى تعليم رب الأسرة، ووظيفة ربة الأسرة، ومستوى تعليم ربة الأسرة، ومتوسط دخل الأسرة في الشهر.

خامساً: اجراءات الدراسة.

بدأت الباحثة الإجراءات بعد توفر عينة الدراسة التي تم تشخيصها بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وقوامها (٤٠٠) طالب من كلية الآداب – جامعة كفرالشيخ بواقع (٢١١) ذكرا، و(١٨٩) أنثى، وتم التطبيق في جلسات جماعيه، ويتضمن التطبيق جلستين حيث تم تطبيق اختبار "بيك" للاكتئاب في الجلسة الأولى واختبار الميول الانتحارية واختبار التحدي المعارض في الجلسة الأخرى، وقد تم التطبيق في الأسبوع الأول والثاني من شهر ديسمبر (٢٠١٨) م.

سادساً: الأساليب الإحصائية.

تمت الاستعانة بالمعاملات الإحصائية الآتي:

١- المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية.

٢- معامل ارتباط بيرسون.

٣- تحليل الانحدار المتعدد.

٤- اختبار "ت".

عرض النتائج ومناقشتها.

الفرض الأول: وينص على أنه "توجد علاقة ارتباطية موجبة بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين". وللتحقق من صحة الفرض تم حساب معاملات الارتباط ل"بيرسون" للتعرف على حجم الارتباط ووجهته بين المتغيرات والتي تتضح في الجدول التالي:

جدول(٢)

معاملات الارتباط ودلالاتها بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية واضطراب التحدي المعارضلدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين

المتغيرات	الاكتئاب	الميول الانتحارية
اضطراب العناد والتحدي	الذكور	
	٠.٧٩*	٠.٧١*
	الإناث	
	٠.٧٣*	٠.٦٨*

*دالة عند مستوى ٠.٠١

ويشير تحليل نتائج جدول (٢) إلى تحقق صدق الفرض الأول كلياً، من حيث الآتي:

- وجود علاقة موجبة بين الاكتئاب واضطراب التحدي المعارض (ر=٠.٧٩) لدى المراهقين الذكور مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١).

- وجود علاقة موجبة بين الميول الانتحارية واضطراب التحدي المعارض (ر=٠.٧١) لدى المراهقين الذكور مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١).

- وجود علاقة موجبة بين الاكتئاب واضطراب التحدي المعارض (ر=٠.٧٣) لدى المراهقين الاناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١).

- وجود علاقة بين الميول الانتحارية واضطراب التحدي المعارض (ر=٠.٦٨) لدى المراهقين الإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١).

يتضح مما سبق وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين وتتفق نتيجة هذا الفرض مع دراسات (Erick Messias, 2011; Ferguson et al., 2012; Seo et al.,2017; .Whitney et al., 2018) حيث وجدت علاقة ارتباطية موجبة بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين أعراض اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، وهنا نستنتج ارتباط اضطراب التحدي المعارض بالاكتئاب والميول الانتحارية حيث ظهر كأحد العوامل المشتركة بين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة مما يشير إلى تزامن اضطراب التحدي المعارض لدى الجنسين.

يلاحظ أن اضطراب التحدي المعارض أحد أهم الاضطرابات السلوكية التي يتعرض لها المراهقين ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، حيث تؤثر هذه الألعاب وممارستها إلى حد الإدمان على سلوك المراهق وتعامله مع ذاته والآخرين، فقد يتضح لديه العدوانية اللفظية والجسدية الشديدة والمتطرفة والجدال مع الكبار ورفض تلبية مطالبهم أو يقوم بأشياء تهدف إلى عناد الآخرين باختلاف الطرق، والعدائية والعنف الموجه للآخرين، وسلوكيات تحدى لذوى السلطة (Gonzalez, 2009).

وأشارت الدراسات إلى أن اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة يتزامن مع أهم الاضطرابات المزاجية كالاكتئاب، حيث يعانى هؤلاء المراهقين من الحزن،

والتشاؤم، ومشاعر العقاب، وعدم حب الذات والآخرين، والقابلية للغضب أو الانزعاج، والتهيج والاستثارة، والتردد، والفشل السابق، وفقدان الاهتمام بشكل عام في الحياة (Whang, Lee & Chang, 2007) ويرتبط ذلك بما يتضح لدى هؤلاء المراهقين أيضا من ميول وأفكار انتحارية والتي يمكن أن تتحول إلى حيز التنفيذ كمحاولات انتحارية فعلية كما أفادت بهذا نتيجة دراسة (Lemola et al., 2015) حيث أشارت إلى أنه كلما زاد الوقت المستغرق في الألعاب الإلكترونية العنيفة ارتفعت درجة الميول الانتحارية.

مما يفسر ارتباط أعراض الاكتئاب والميول الانتحارية باضطراب التحدي المعارض لدى بشكل عام المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين، وما يظهر لديهم من أعراض اكتئابيه قد تصل إلى الانتحار الفعلي كما لوحظ من خلال الإعلام، وأيضا أعراض العناد والجدل والعنف للآخرين نتيجة ما تحمله هذه الألعاب من تغير في السلوك نحو العدوان وتحول التفكير نحو السلوك المضاد وللآخرين وإزعاجهم بشكل متعمد (Krahe & Moller, 2004) حيث يعد الاكتئاب عاملا وسببا رئيسيا في معدل ارتفاع خطر الانتحار بين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الجنسين (Erick Mossias, 2011). وهذا يشير إلى أهمية الشروط الخاصة بهذه الألعاب من جانب مصمميها حيث يتم فقط قبول المراهق الذى يحصل على درجات مرتفعة في الاكتئاب من خلال مقاييس سيكولوجية على الانترنت ومن ثم ارتفاع في الميول الانتحارية حيث تتضمن مراحل تطبيق هذه الألعاب شروط خطيرة ومؤذية للغاية للذات والآخرين لقياس مدى الانصياع للأوامر والطاعة الكاملة وسلب الارادة من المراهق حتى يكون تحت السيطرة تماماً إلى أن تنتهى اللعبة بانتحاره (Thaploo, 2017).

وأوضحت الدراسات أن ألعاب الموت التي أصبحت محور اهتمام المراهقين اليوم هي حلقة وصل بين الاضطرابات السلوكية (اضطراب العناد والتحدي) والاضطرابات المزاجية (الاكتئاب، الميول الانتحارية) وهذا يمكن أن يكشف عن إمكانية وضع حلول إيجابية للمشكلات التي يعانى منها المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة مما يحد من الآثار النفسية والاجتماعية الوخيمة التي قد يعانى منها أي أسرة لديها مراهق ويغيب عنه مراقبة الآباء عما يفعل حيث لا نلتفت إليهم إلا من خلال ضجة إعلامية للإشارة إلى عدد المنتحرين من المراهقين تلبية لأحدى أوامر الألعاب الإلكترونية العنيفة (Sousa, 2017).

الفرض الثاني: وينص على أنه: "يمكن التنبؤ باضطراب التحدي المعارض من خلال كل من الاكتئاب والميول الانتحارية لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة". وللتحقق من صحة

الفرض تم حساب معاملات نموذج الانحدار المتعدد Stepwise Regression Analysis للتعرف على حجم العلاقة كما يتضح في الجداول التالية:

جدول (٣)

نتائج تحليل معامل الانحدار لاضطراب التحدي المعارض والاكتئاب والميول الانتحارية لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة (ن=٤٠٠)

النموذج		معامل الارتباط المتعدد	معامل التحديد	معامل التحديد المعدل	الخطأ المعياري
١	الاكتئاب	٠.٦٧	٠.٦٦	٠.٦٥	١٤.٧٥
٢	الاكتئاب والميول الانتحارية	٠.٩٦	٠.٩٢	٠.٩١	١٤.٥٥

جدول (٤)

نتائج تحليل تباين الانحدار للاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ باضطراب التحدي المعارض(ن=٤٠٠)

النموذج	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
١	الانحدار	٦٢٥٩.٥٩	١	٦٢٥٩.٥٩١	٢٨.٧٣	٠.٠٠١
	البواقي	٨٦٦٩٤.١٥	٣٩٨	٢١٧.٨٢٥		
	الكلي	٩٢٩٥٣.٧٥	٣٩٩			
٢	الانحدار	٨٨٩٨.٣٧	٢	٤٤٤٩.١٨	٢١.٠١	٠.٠٠١
	البواقي	٨٤٠٥٥.٣٧	٣٩٧	٢١١.٧٢		
	الكلي	٩٢٩٥٣.٧٥	٣٩٩			

جدول (٥)

معاملات الانحدار بين الاكتئاب والميول الانتحارية في التنبؤ باضطراب التحدي المعارض(ن=٤٠٠).

النموذج		المعاملات غير المعيارية		المعاملات المعيارية	ت	الدلالة
		B	الخطأ المعياري	Beta		
١	الثابت	٢٣.٦٣	١.٧٨	٠.٣٦	١٣.٢١	٠.٠٠١
	الاكتئاب	٠.٢٩	٠.٥٥		٥.٣٦	٠.٠٠١
٢	الثابت	١٨.١٠	٢.٣٦	٠.٣٢	٧.٦٧	٠.٠٠١
	الاكتئاب والميول الانتحارية	٠.٢٥	٠.٥٦		٤.٤٨	٠.٠٠١

يتضح من الجداول السابقة (٣، ٤، ٥) أنه يوجد إسهام دال إحصائيا للاكتئاب والميول الانتحارية في اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وبفحص دلالة قيم "ت" و "ف" وقيم معامل الارتباط المتعدد، ومعامل التحديد المعدل الذى يعكس حجم الاسهام الحقيقي للمتغيرات المستقلة (الاكتئاب، الميول الانتحارية) في التنبؤ بالمتغير التابع (اضطراب العناد والتحدي) يتضح فيما يلى:

– أسهم الاكتئاب منفرداً بنسبة (٦٥%) من التباين الكلى لدرجة اضطراب العناد والتحدي، وتشير قيم معامل الارتباط إلى قوة العلاقة بين الاكتئاب واضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة حيث بلغت (٦٧%)، ومن ثم يمكن صياغة المعادلة التنبؤية للعلاقة بينهما وبين بعضهما بعضا كالتالي: اضطراب العناد والتحدي=[(٠.٦٧× الاكتئاب)+٢٣.٦٣×ثابت الانحدار] أي كل تغير مقداره درجة معيارية في قيمة متغير الاكتئاب يؤدى إلى تغير قيمته (٦٧%) في قيمة اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

– ويفسر نموذج التفاعل بين الاكتئاب والميول الانتحارية نسبة (٩١%) من التباين الكلى لدرجة اضطراب العناد والتحدي، وهذا يعنى أن الميول الانتحارية تسهم منفردة بنسبة (٢٤%)، وتشير قيم معامل الارتباط إلى قوة العلاقة بين الاكتئاب والميول الانتحارية معاً وبين اضطراب التحدي المعارض حيث بلغت (٩٦%)، ومن ثم يمكن صياغة المعادلة التنبؤية للعلاقة بينهما وبين بعضهما بعضا كالتالي: اضطراب التحدي المعارض= [(٠.٣٦×الاكتئاب + ٠.٣٢×التفكير والميول الانتحارية معا)+١٨.١٠×ثابت الانحدار] أي كل تغير مقداره درجة معيارية في قيمة متغير الاكتئاب يؤدى إلى تغير قيمة (٣٦%) في اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وأي تغير مقداره درجة واحدة في قيمة الميول الانتحارية يؤدى إلى تغير قيمته (٠.٣٢) في قيمة اضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة.

الفرض الثالث: وينص على أنه "توجد فروق بين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب التحدي المعارض وفقا للنوع (ذكور – إناث) في اتجاه الذكور "وللتحقق من صحة الفرض تم استخدام اختبار "ت" للتعرف على الفروق بين المجموعتين والتي تتضح في الجدول التالي:

جدول (٦)

الفروق بين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب التحدي المعارض وفقا للنوع

المتغيرات	مجموعة المقارنة	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	الدلالة
اضطراب العناد والتحدي	الذكور (ن=٢١١)	٨٩.٤٠	١٣.٣٢	١٤.٨٥	٠.٠١
	الإناث (ن=١٨٩)	٧٨.٩٨	١٥.٥٦		

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائيا بين المراهقين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب التحدي المعارض والفروق في اتجاه الذكور، حيث بلغت قيمة

ت" (١٤.٨٥) ويتفق ذلك مع دراسات (Burke et al., 2010; Uhlmann & Swanson, 2012; Whitney et al., 2018). والتي أشارت إلى معاناة الذكور مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة بمستويات مرتفعة من اضطراب التحدي المعارض بالمقارنة بالإناث، وأيضا هذه النتيجة تختلف مع دراسة (Ferguson et al., 2012) . حيث أوضحت عدم وجود فروق دالة بين الذكور والإناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في اضطراب العناد والتحدي.

ويبدوا أن الذكور ذوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يظهرون أعراض اضطراب التحدي المعارض بصورة أكثر وضوحا من الإناث، حيث يكون الذكور أكثر عرضة لخطر الاضطرابات المتزامنة لإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بمستويات مرتفعة من التحجر الشعوري، وانعدام المشاعر، وإتلاف الأملاك، والقسوة تجاه الأشخاص والحيوانات، وعدم الإحساس بالندم، والنوبات غير العاطفية مع الأقران والآباء وعنادهم وتحديهم في شتى الأمور (Burk, Hipwell & Loeber, 2010).

ومما يدعم هذه النتيجة توجه دراسة (Odgers et al., 2008) بأنه يتزايد ظهور النمط المزمن من اضطراب التحدي المعارض لدى الذكور بنسبة (١٩.٥%) أكثر مما لدى الإناث بنسبة (١٧.٤%) فنجد أن الذكور يشعرون بالمعاناة من أعراض اضطراب التحدي المعارض بطريقة أكثر حدة، وربما يرجع ذلك أيضا إلى اختلاف الذكور عن الإناث في مدى تأثرهم بالألعاب العنيفة وما تحتويه من تشكيل للسلوك اللاسوى والمضاد للمجتمع من ارتكاب المخالفات، والانتهاكات الخطيرة للآخرين. وذلك لاعتماد الألعاب العنيفة على التحدي للقيام بأشياء شديدة الصعوبة مما يثير المراهق لإنهاء مراحل هذه اللعبة وهذا يتناسب مع سمات المرحلة العمرية للمراهقين وخاصة الذكور فكلما زاد التحدي لدى المراهق زاد الإصرار للشعور بالنجاح، والثقة في الذات من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة واجتياز مراحلها ومن ثم يجد نفسه شخص يحمل العديد من المشكلات والاضطرابات النفسية ولا يدرك كيف يتخلص منها. (Whitney et al., 2018).

وأخيراً، هذه الدراسة قد سلطت الضوء على الاكتئاب والميول الانتحارية كعوامل تسهم في التنبؤ باضطراب التحدي المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من الذكور/ الإناث، وتكشف عن الفروق بين الجنسين في اضطراب العناد والتحدي، والآثار النفسية السلبية الناجمة عن الألعاب الإلكترونية العنيفة محاولة للوقوف على الاضطرابات النفسية المترتب لدى هؤلاء المراهقين، كما تعد معينا للآباء والمسئولين في الكشف عن مؤشرات نوعية تظهر لدى المراهقين والتي يجب ان تؤخذ بعين الحذر والاهتمام بها حتى نشملهم بالرعاية والحماية من هذه

الألعاب القاتلة قبل أن نفقدهم، كما تقدم مقياسا جديداً لإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة للمراهقين وهى أداه تفتقر إليها مكتبة القياس النفسي، كما تكشف عن مؤشرات قوية لواضعي البرامج الارشادية للتخفيف من حدة الاضطرابات لدى هؤلاء المراهقين، مما يساعدهم على التكيف النفسي.

قائمة المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

أحمد عكاشة (٢٠٠٥). **علم النفس الفسيولوجي** (ط١٠). القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

حسين فايد (٢٠٠٨).**العدوان والاكتئاب**. الإسكندرية: المكتب العلمي للكمبيوتر والنشر والتوزيع.

شيري جونسون، وآنن كرينج، وجون نائل، جيرالد دافسون (٢٠١٥). **علم النفس المرضي "الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية- الإصدار الخامس"**. ترجمة: أمثال هادي الحويلة، وفاطمة عياد، وهناء شويخ،، وملك الرشيد، ونادية الحمدان. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

عبد الرقيب البحيري (٢٠١٣). **مقياس احتمالية الانتحار**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

عبد الرقيب البحيري، ومحفوظ أبو الفضل (٢٠٠٨). بعض الاضطرابات النفسية المرتبطة بالتفكير الانتحاري لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية. **المجلة المصرية للدراسات النفسية**، ١٨(٦٠)، ٣- ٥٤.

عبد العزيز الشخص (٢٠١٣). **مقياس المستوى الاجتماعي الاقتصادي للأسرة**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

عبد الله عسكر (٢٠٠١).**الاكتئاب النفسي بين النظرية والتشخيص**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

عماد مخيمر (٢٠٠٦).**علم النفس المرضي**. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

غريب عبدالفتاح (٢٠٠٠). **علم الصحة النفسية** ، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

لطفى فطيم (٢٠٠٠). **قائمة هاملتون للاكتئاب**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

لطفي الشربيني (٢٠٠٣). **الطب النفسي ومشكلات الحياة**. القاهرة: دار النهضة العربية.

مجدي الدسوقي (٢٠٠٩).**دراسات في الصحة النفسية**. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

مجدي الدسوقي (٢٠١٤). **مقياس اضطراب العناد والتحدي**. القاهرة: دار فرحة للنشر والتوزيع.

محمد قاسم عبد الله (٢٠١٣). **مشكلات الأطفال والمراهقين**. حلب: سوريا، منشورات جامعة حلب.

منظمة الصحة العالمية (٢٠٠٢). **التقرير العالمي حول العنف والجريمة**، الطبعة العربية. القاهرة: المكتب الإقليمي للشرق الأوسط.

ثانياً: المراجع الانجليزية:

A review of Recent Evidence on the Effectiveness of Discrete Educational Software. Menlo Park, CA: **SRI International**.

American Psychiatric Association. (2013). **Desk Reference to The Diagnostic Criteria From Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th (DSM)**.Arlington: American Psychiatric publishing.

Angst, F., Stassen, H., Clayton, P. & Angst, J. (2002). Mortality of Patents with Mood Disorders: Follow-up over 34-38 years. **Journal of Affective Disorders,** 68,167-181.

Bojikoba, E. (2014). **Assessing the Prevalence of Gaming Computer Addiction at Younger Teenagers**. Herald Mininskogo University.

Burke J., Loeber R. & Birmaher, B. (2002).Oppositional Defiant and Conduct

Burke, J. D., Hipwell, A. E. & Loeber, R. (2010). Dimensions of Oppositional Defiant Disorder as Predictors of Depression and Conduct Disorder in Preadolescent Girls. **Journal of the American Academy of Child& Adolescent Psychiatry,** 49(5), 484-492.

Calvert, S., Staiano A. & Bond, B. (2013). Electronic Games and Obesity

Crisis. **New Directions for child and adolescent Development**,139,51-57.

Caplan, S. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. **Computers in Human Behavior**, 18, 552-575.

Chamberlain, S., Lochner, C., Stein D., Goudriaan, A., Holst, R., Zohar, J. & Grant, J.(2016). Behavioral addiction A rising tide?.European Neuropsy chopharmacology,26(5),841-855.

Connor, D. (2002). Aggression and Antisocial Behavior in Children and Adolescents: Research and Treatment. New York: The Guilford Press.

Disorder: A review of the past 10 years, part II. **Journal of American Academy Child and Adolescent Psychiatry**,41,1275-1293.

Erick Messias, M. D.(2011) Sadness, Suicide, and their Association with Vido Game and Internet Overuse among Teens. **The American Association of Suicidology**, 41(3),307-311.

Ferguson, C. & Miguel, C. & Garza, A. & Jerabeck, J. (2012). A longitudinal Test of Video Game Violence Influences on Dating and Aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. Journal of Psychiatric Research, 46(2),141-146.

Ferguson, C. (2011).Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents. Journal of Youth and Adolescence,40(4),377-391.

Fontaine, N., McCrory, E., Boivin, M, Moffitt, T.& Viding, E. (2011). Predictors and Outcomes of Joint Trajectories Callous-

Unemotional Traits and Conduct Problems in Childhood. **Journal of Abnormal Psychology**, 26,487-491.

Gentile D. & Gentile J. (2008).Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. **Journal of Youth and Adolescence**,37,127-141.

Gentile, D. & Anderson, C. (2006). Video games. **Encyclopedia of Human Development**, 3, 1303-1307.

Gentile, D., Lynchb, J., Linderc, J., Walsha, L. & David, A, (2006) .The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance. **Journal Of Adolescence**, 27 (2) , 5- 22.

Gilbody, A.; Whitty, F.; Thomas, A. Eley, L.(2003). Educational and Organizational Interventions to Improve the Management of Depression in Primary Care. **JAMA**, 282(23),45-51.

Goldstond, D., Molock, S., Whitbeck, L., Murakami, J., Zayas, L. & Hall, G. (2008). Cultural Considerations in Adolescent Suicide Prevention and Psychosocial Treatment. **American Psychologist**,63,14–31.

Gonazalez, A.(2009). Behavioral problems related with Electronic Games usage: An exploratory study. British Journal of Psychology, 50,(3),570-585.

Greitemeyer T. & Osswald S. (2009).Prosocial Video Games Reduce Aggressive Cognitions. **Journal of Experimental Social Psychology**, 45,896-90.

Gurthry, A.M. (2010). **Self-Regulation and Spiritual Coping Processing**

in School Aged Children Diagnosed with Depression. USA: Proudest.

Harie Ranse, Le Heneze, (2001). **Suicide de l'adolescent**, Masson, Paris.

Hinshaw, S. & Lee, S. (2003). Oppositional Defiant and Conduct Disorders. In E. Mash& R. Barkley (EDS), **Child Psychopathology** (2nd ed, pp144-198). New York: Guilford.

Jin, C. (2014).The Role of Users Motivations in Generating Social Capital Building and Subjective Well-Being: The Case of Social Network Games. **Computers in Human Behavior**, 39, 29–38.

Joseph, A. MIcucci (2009). **The Adolescent in Family Therapy.** New York, Guilford Press.

Krahe, B. & Moller, I. (2004). Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents. Journal of Adolescence, 27(1),53-69.

Kuss, D., Shorter, G., Rooij, A., Griffiths, M. & Schoemakers, T. (2014). Assessing Internet Addiction Using The Parsimonious Internet Addiction Components Model- A preliminary Study. **International Journal of Mental Health Addiction**,12,351-366.

Lemola, S. & Gloor, N. & Brand, S. & Kaufmann, J. (2015). Adolescents' Electronic Media Use at Night, Sleep Disturbance, and Depressive Symptoms in the Smartphone Age. Journal of Youth and Adolescence, 44(2),405-418.

Lieberman D. (2001). Management of Chronic Pediatric Diseases with Interactive Health Games: Theory and Research Findings. **Journal of Ambulatory Care Management**, 24(1), 26-38.

Lin, R.& Nalwa, R. (2016). Electronic Games in Student: A case of Concern. Cyperpsychology Behavior, 54(4),689-691.

Loeber, R., Burke, J.D., Lahey, B. B., Winters, A. &Zera, M. (2000). Oppositional Defiant and Conduct Disorder: A review of the past 10 years, Part I. **Journal of the American Academy of Child & Academy of Child & Adolescent Psychiatry**, 39, 1468-1484.

Makhmutov, A. & Duysenbekov, D. (2010). Social- Psychological Study of the Phenomenon of "Virtualization" of Legal Consciousness of Adolescents and Young Adults as a Consequence of the Subjective Addiction to Gambling Video Games. **Bulletin Series of Psychology**,4(25),55-61.

Mukhra R., Baryah N., Krishan K. & Kanchan T. (2017)."Blue Whale Challenge": A Game or Crime?. **Science and Engineering Ethics**, 19(3), 1-7.

Murphy R., Penuel W., Means B., Korbak C. & Whaley A. (2001).E-desk:

Nock, M. K., Kazdin, A. E. Hiripi, E. & Kessler, R. C. (2006). Prevalence, Subtypes, and Correlates of DSM-IV Conduct Disorder in the National Comorbidity Survey Replication. **Psychological Medicine,** 36, 699-710.

Odgers, C. L., Moffitt, T. E., Broadbent, J. M., Dickson, N., Hancox, R. J., Harrington, H., Caspi, A. (2008). Female and Male Antisocial Trajectories: from Childhood Origins to Adult Outcomes. **Development and Psychopathology**, 20,673-716.

Ong, T.M. (2010). Anxiety Depression and Spiritual Wellbeing in Older Adults. USA, Proudest Learning Company.

Paterson, C.(2008). Assisted Suicide and Euthanasia. Burlington. USA, Ash gate Publishing Company.

Pepe K. (2011).A study On the Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes of Parents to Primary School Students. **Educational Research and Reviews,** 6(9), 657-663.

Plum O. & Hassink R. (2014). Knowledge Bases, Innovativeness and Competitiveness in Creative Industries: The Case of Hamburg's Video Game Developers. **Regional Science,** 1(1), 248–268.

Prot, S., Anderson, C., Gentile, D., Brown, S. & Swing, E. (2014). **The Positive and Negative Effects of Video Game Play**. New York: Oxford University Press.

Romero, A., Edwards, L., Bauman, S. & Ritter, M. (2014). **Preventing Adolescent Depression and Suicide Among Latinas**. Springer Cham Heidelberg, New York, Dordrecht London.

Sahin, C. & Tugrul, V. (2012). Defining the Levels of Computer Game Addiction of the Primary School Students. **Journal of World of Turks**,4(3),115-130.

Seo, J. & Kim, J. & Yang, K. & Hong, S. (2017). Late Use of Electronic Media and Its Association with Sleep, Depression, and Suicidality Among Korean Adolescents. Journal of Sleep Medicine, 29,76-80.

Sestir M. & Bartholow B. (2010). Violent and Nonviolent Video Games Produce Opposing Effects on Aggressive and Prosocial Outcomes.

Journal of Experimental Social Psychology, 46, 934-942.

Skovgaard, A., Houmann, T., Landorph, S. & Christiansen, E. (2004). Assessment and Classification of Psychopathology in Epidemiological Research of Children 0Y3 Years of Age: A review of the Literature. European Child & Adolescent Psychiatry, 13,337-346.

Sousa, A. (2017). The Blue Whale Phenomenon- What can be done. Indian Journal of Mental Health,4(3), 208-209.

Thaploo, M. (2017). Blue Whale: Jammu Techie has Decoded the Mystery: 5 Important Points. Available at: https://u4uvoice.com/blue-whale-jammu-techie-has-decoded-the-mystery-5-important-points/Accessed4Sept 2018, Pm:(2.30).

The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2009). **Oppositional Defiant Disorder: A Guide for Families is Adapted from the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry's Practice Parameter for the Assessment and Treatment of Children and Adolescents with Oppositional Defiant Disorder**, 1-17 Pages.

Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2012). Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, **Journal Of Adolescence**,27(2) , 41- 52.

Wei P. & Lu H. (2014).Why do People Play Mobile Social Games? An Examination of Network Externalities and of Uses and Gratifications. **Internet Research**, 24(3),313–331.

Whang, L., Lee,S & Chang, G. (2007). Internet Over User, Psychological

Profiles, A behavior Sampling Analysis an Electronic Games. Cyper psychology Behavior,6,174-182.

Whitney, L., Rosted, D., Kathleen. C., Busile, D., Heather, B. & Clayton (2018). Association Among Television and Computer/ Video Game Use, Victimization, and Suicide Risk Among U.S. High School Students. Journal of Interpersonal Violence, 1-24.

Young, K & Rogers, J. (1998). Internet Addiction. The emergence of a new disorders. Cyperpsychology & behavior, 1(3), 237-244.

Zayas, L. (2011). Latinas attempting suicide. NY: Oxford University Press.

Predicting of Oppositional Defiant Disorder with reference to Depression and Suicidal Tendencies a Sample of Adolescents who Addiction of Violent Electronic Games.

Dr. Rasha Nagy Mohamed

Dept. Psychology

Faculty of Art

University of Kafr El Sheikh

Abstract:

The current study aimed at identifying the relationship between depression, suicidal tendencies and oppositional defiant disorder of in a sample of adolescents who addiction of violent electronic games. The sample consisted of (n=400) with an average of (17.5) years and a standard deviation of (0.67), aged between (16-18) years, divided into: (211 males and 189 females) from adolescents who addiction violent electronic games. The study used The Addiction of Violent Electronic Games Scale, Beck's List of Depression, Suicide Tendencies Scale, Oppositional Defiant Disorder Scale, and The Socioeconomic of the Family Scale. Results indicated a significant relationship between depression, suicide tendencies and oppositional defiant disorder of males and females who addiction of violent electronic games, and the contribution of the depression to predict oppositional defiant disorder rate was (91%), the contribution of the suicide tendencies rate was (24%), and also a significant differences between males and females of oppositional defiant disorder in favor of the males.

Keywords: Violent Electronic Games, Depression, Suicide Tendencies, and Oppositional Defiant Disorder.