ISSN: 2706-6495

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية لدى المراهقين

Addiction to Electronic Games and Its Relationship to Negative Thoughts among Adolescents

إعداد: الباحث/ حسن بن علي أحمد الأسمري

ماجستير علم نفس الإدمان، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية

Email: vc_gf@icloud.com

إشراف الدكتور/ زياد محسن بن طالب الكثيري

أستاذ مشارك، علم النفس، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية

ملخص

تكمن أهمية مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفكار السلبية لدى المراهقين هو التعرف على وصف طبيعة المشكلة ومعرفة أسباب ظهور الأفكار السلبية الناتجة من إدمان الألعاب الإلكترونية أثناء أو بعد استخدامها. ويهدف الباحث إلى إيجاد البدائل والحلول لمشكلات المراهقين الشائعة في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية والقتالية، والتوصل إلى معرفة العلاقة بين المتغيرين (الأفكار السلبية والإدمان على الألعاب الإلكترونية) لفئة المراهقين، لذا تم اختيار العينة المذكورة في دراستنا.

ويهدف البحث الحالي إلى وضع آليات لحل مشكلات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتكونت العينة من (149) مراهق تم اختيارهم عشوائياً من طلاب (اول ثانوي وعددهم 55) (وثاني ثانوي وعددهم 56) (والثالث ثانوي وعددهم 38) من منطقة جازان. واقتصرت أدوات البحث الحالي على مقياسي إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد: الدرعان، 2016) ومقياس الأفكار السلبية (إعداد: كريري، 2020) مقننه على البيئة السعودية.

وتوصل الباحث من نتائج العمل الإحصائي إلى (وجود علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين).

ويوصى الباحث بأهمية إعداد برنامج متخصص للعلاج والتأهيل من المشكلات الإدمانية للألعاب الإلكترونية وإرشاد الأسر في تفعيل التوعية في التعامل مع الأفكار السلبية عن احتياجات المراهقين والانصات لهم، ومنحهم وقتًا واهتمامًا كافياً. وكذلك التنسيق مع المؤسسات التعليمية بتدريب منسوبيها في التعامل مع (الطلاب المراهقين)، وإقامة دورات وورش عمل وفعاليات إرشادية في معالجة إدمان الألعاب الإلكترونية وتعديل الأفكار السلبية إلى أفكار إيجابية تفيد المراهق وأسرته والمجتمع.

الكلمات المفتاحية: الإدمان، الألعاب الإلكترونية، الأفكار السلبية، المراهقين.

ISSN: 2706-6495

Addiction to Electronic Games and Its Relationship to Negative Thoughts among Adolescents

Abstract

The importance of the problem of addiction to electronic games and its relationship to negative thoughts among adolescents lies in identifying the description of the nature of the problem and knowing the reasons for the emergence of negative thoughts resulting from addiction to electronic games during or after their use. The researcher aims to find alternatives and solutions to the common problems of adolescents in addiction to violent, aggressive and combative electronic games, and to find out the relationship between the two variables (negative thoughts and addiction to electronic games) for adolescents, so the sample mentioned in our study was chosen.

The current research aims to develop mechanisms to solve the problems of adolescent addiction to electronic games and negative thoughts, and the researcher used the descriptive approach, and the sample consisted of (149) adolescents who were randomly selected from students (first secondary, numbering 55) (and second secondary, numbering 56) (and third secondary, numbering 38) From the Jazan region. The current research tools were limited to the two measures of addiction to electronic games (prepared by: Al-Daraan, 2016) and the measure of negative thoughts (prepared by: Kariri, 2020), which are codified on the Saudi environment. The researcher concluded from the results of the statistical work (there is a correlation between addiction to electronic games and negative thoughts among adolescents).

The researcher recommends the importance of preparing a specialized program for treatment and rehabilitation of the addictive problems of electronic games, and guiding families in activating awareness in dealing with negative ideas about the needs of adolescents, listening to them, and giving them sufficient time and attention. As well as coordinating with educational institutions by training their employees in dealing with (adolescent students), and holding courses, workshops and guiding events in addressing the addiction of electronic games and modifying negative thoughts into positive ideas that benefit the teenager, his family and society.

Keywords: Addiction, Electronic games, Negative thoughts, Adolescents.

ISSN: 2706-6495

1. المقدمة

تعد مرحلة المراهقة إحدى مراحل النمو التي يمر فيها الانسان، وتنال أهمية كبرى من الأسرة خاصة والمجتمع عامة، وهي عبارة عن فترة التحول نحو النضج العقلي، الجسدي، الانفعالي، والاجتماعي، وخلال هذه المرحلة يتم اكتساب المعايير السلوكية والاجتماعية والانخراط أكثر بالمجتمع وتحمل المسئولية. فهذه المرحلة من عمر الإنسان تتميز بنشاط زائد على المستوى الفكري والعاطفي والسلوكي؛ ففي إطار الحديث عن المراهقة نجد أن هذه المرحلة تتسم بالكثير من مظاهر التغير التي تطرأ على الفرد وتشمل جميع جوانبه الشخصية؛ كالمعرفة والانفعالات والسلوك. (أحمد محمد صالح، 2013).

وتظهر مرحلة المراهقة بعد انتهاء مرحلة الطفولة المتأخرة، وتحدث فيها تغيرات فسيولوجية داخليا مع ظهور مكونات جسمانية خارجية بحسب نوع الجنس، وتظهر تصرفات سلوكيه غير سوية احيانا مع بداية تكوين كاريزما الشخصية للمراهق، مثلا: الاندفاع-المغامرة -التقليد-التمرد-الفضول، ولهذا هدف الباحث لاختيار العينة المذكورة في دراسته.

وبعد مناقشة وتفسير النتائج للمقاييس يوصي الباحث إلى اهمية اعداد برنامج متخصص للعلاج والتأهيل من المشكلات الإدمانية للألعاب الإلكترونية وإرشاد الأسر في تفعيل التوعية في التعامل مع الأفكار السلبية. وكذلك التنسيق مع المؤسسات التعليمية بتدريب منسوبيها في التعامل مع (الطلاب المراهقين) لمعالجة إدمان الألعاب الإلكترونية وتعديل الأفكار السلبية إلى أفكار إيجابية تفيد المراهق واسرته والمجتمع. وان تلعب الاسرة دورا بارزا في اتخاذها قرارات لحماية أبنائها من السلوك الغير سوي في التعامل مع البيئة الخارجية (المدرسة، الحي، البيئة الاجتماعية)، وعلى ذلك فإن ترك المراهق دون مراعاة أو توجيه قد يقوده إلى الكثير من المشكلات، ومنها مشكلة الإدمان بكل طرقه ووسائله وأنواعه، ومن ذلك إدمان الألعاب الإلكترونية.

1.1. مشكلة البحث:

تعتبر الألعاب الإلكترونية محورًا هامًا في حياة المراهق، فهي تمتاز بمزايا وخصائص جعل الإقبال عليها بشكل متزايد خاصة لفئات الشباب وذلك للترفيه والتسلية والهروب من الواقع دون وعي بأضرارها.

إن أهمية مشكلة البحث في إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفكار السلبية لدى المراهقين هو التعرف على وصف طبيعة المشكلة ومعرفة أسباب ظهور الأفكار السلبية من الألعاب الإلكترونية قبل أو أثناء أو بعد استخدامها ومن ثم إيجاد البدائل المناسبة من المجتمع وخاصة البيئة الأسرية والمجتمعية.

وتأتي من أوليات اهتمامات الباحث هو إيجاد حلول لمشكلات المراهقين الشائعة في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية والقتالية فكان الاتجاه لدراسة الجوانب (النفسية والسلوكية والاجتماعية والتعليمية والأسرية). وعمل برنامج للعلاج والتأهيل في المشكلات الإدمانية للألعاب الإلكترونية والتوصل إلى معرفة العلاقة بين المتغيرين (الأفكار السلبية والإدمان على الألعاب الإلكترونية) لفئة المراهقين.

- **توصيات لنتائج الدراسات والبحوث السابقة.**

من ضمن اهتمامات الباحث لموضوع الدراسة انها غير متوفرة كدراسة بحثيه بمجال إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية لدى المراهقين.

من خلال الممارسة والملاحظة تجاه العديد من المراهقين ان اغلبهم يعانون من سلوك اللاسوي منها: (نفسية واجتماعية وتعليمية وأسرية) وتأثيره على تصرفات سلوكياتهم اليومية.

وبناءً على ما تقدم فإنه يمكن القول إن مشكلة البحث تتحدد بصورة أساسية في العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى فئة المراهقين والذي ينعكس بالضرورة على البيئة الاجتماعية.

وتتمثل مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين؟

وتتفرع منه أسئلة فرعية أخرى وهي:

- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وفئة المراهقين؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الأفكار السلبية والمراهقين؟

2.1. أهداف البحث

يستهدف البحث استكشاف ملامح العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين والدوافع المؤدية للإدمان عليها، إضافة أنها تسعى للتعرف على الاتجاهات النفسية في إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأفكار السلبية لدى المراهقين ولتحقيق هذا اعتمد الباحث على المنهج الوصفي الذي يسمح لنا باختبار ومناقشة الفروض، وبشكل خاص المتغير المراد دراسته، ونلخص أهمية الأهداف في:

1. التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.
2. التعرف على الأفكار السلبية لدى المراهقين.
3. معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين.
4. توصية ومقترحات الباحث في إعداد برنامج في التدخل المبكر للعلاج والتأهيل من إدمان الألعاب الإلكترونية.

3.1. أهمية البحث

تناول ظاهرة هامة يشهدها العصر الحالي وهي ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية التي لاقت اهتمامًا خاصًا مع الفئة العمرية (المراهقة) عينة البحث، وما قد يترتب عليه من اضطرابات في الأفكار لديهم.

1.3.1. الأهمية النظرية

وقد استمد البحث الحالي أهميته النظرية من الاعتبارات التالية:

- ان البحث يتناول موضوعًا جديدًا عن إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية لدى فئة المراهقين.
- إثارة وعي المراهقين لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وتوجيه الاهتمام نحو معالجة الأفكار السلبية.
- مساعدة المراهقين على تبني الأفكار الإيجابية.
- دور المرشد الطلابي في البيئة التعليمية بتوجيه الطلاب نحو الأفكار الإيجابية.
- مساعدة أولياء الأمور في التعرف على استخدام أبنائهم الأمثل للألعاب الإلكترونية.
- تعرف القائمين على المدارس بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية في زيادة الأفكار السلبية للمراهقين.

2.3.1. الأهمية التطبيقية

التعرف على المشكلة التي تواجه الأسر في المجتمع، وهي مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

أهمية البحث هو دراسة الجوانب المختلفة لمشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

ويمكن تلخيص أهمية البحث كالآتي:

ان دراسة مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، يؤدي إلى زيادة الضغوط النفسية والاجتماعية والتعليمية؛ فالمراهق قد ينقطع عن أي نشاط حيوي وفعال، ويجعله مضطربا سلوكيا على نفسه.

تقديم المساندة والدعم الصحي والنفسي لكل مراهق مدمن بالألعاب الإلكترونية يبحث عن إيجاد الحلول لمشكلات الإدمان والمتمثل في التدخل العلاجي والتأهيل النفسي والاجتماعي.

سيوصي الباحث بعد انجاز العمل الاحصائي بوضع برنامج يختصر على الاهتمام بالبرامج النفسية المتخصصة في العلاج والتأهيل من الإدمان وتحويل الأفكار السلبية إلى أفكار إيجابية تفيد المراهق واسرته والوطن.

4.1. مصطلحات البحث:

تعريف الإدمان Addictions وفق منظمة الصحة العالمية 1981م

الإدمان هو حدوث اضطراب سلوكي في كاريزما المتعاطي، ومع مرور الزمن يصبح فسيولوجي ناتج من تفاعل الفرد مع العقار، من نتائجها ظهور خصائص تتسم بأنماط سلوكية مختلفة تشمل السيطرة والرغبة الملحة في تعاطي العقار، مع الميل الشديد إلى زيادة في الجرعة، ووجود اعتماد جسدي ونفسي، ويصبح ضار على نفسه وعلى المجتمع، ويكتمل التعريف مع الخصائص التالية:

1. الحصول على العقار بأي وسيلة ممكنة.
2. الميل إلى زيادة الجرعة.
3. وجود الاعتماد النفسي والجسدي.

أصبح ضار على نفسه وعلى المجتمع. (الحفار،1994)

تعريف الإدمان السلوكي (النفسي)

ويمكن أن نعرف الإدمان النفسي بأنه أحد أنواع الإدمان له مدخلات تختلف عن الإدمان الجسدي؛ حيث يعتمد على الحواس الإدراكية للإنسان، توجد رغبة وحاجة ودوافع شديدة نابعة من رغبة داخلية نفسية وتصبح مسيطرة بقوة لدرجة كبيرة حيث يفقد المدمن السيطرة على نفسه، بالرغم من كل العواقب السلبية.

كما وضح الباحث (أحمد عطا الله، 2018) أن الإدمان جسدي وسلوكي، إن الإدمان السلوكي: عبارة عن مواظبة الإنسان على ممارسة شيء معين كلعب القمار أو مشاهدة التلفزيون أو الاتصال بالإنترنت أو ممارسة ألعاب إلكترونية.

تعريف الألعاب الإلكترونية:

إنها نظام تفاعلي معقد وغالبًا ما يعمل آليًا حيث يمكن للاعبين تخزين ومعالجة المعلومات والمشاركة في صراع اصطناعي بواسطة قواعد النظام مما يؤدي إلى نتيجة قابلة للقياس. (العتيبي، 2020)

عرفتها الباحثة (أماني حسن، 2017) بأنها ألعاب رقمية، يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب، التلفزيون، الهواتف المحمولة، الأجهزة الكفية، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة، وتخلق جوًا من التفاعل الافتراضي بينها وبين اللاعب). كما عرفتها (IsabelaGranic & etal) بأنها ألعاب تفاعلية، لا يمكن أن يستلم اللاعبون فيها سلبيًا، بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها، ولأجل هذه النظم يأتي رد الفعل مترتبًا على سلوكيات اللاعبين.

مفهوم الأفكار السلبية:

هي مجموعة الأفكار السيئة والمزعجة غير السارة التي تتسم ببعدها عن العقلانية وينشأ عنها أحيانًا المشكلات والاضطرابات النفسية كالأفكار المتعلقة بالصحة الجسمية والذات والفشل والمستقبل وأفكار متعلقة بالعمل والتهديد الاجتماعي والأفكار العدوانية والجنسية والدينية غير الملائمة والأفكار المتعلقة بالأشخاص والأحداث والمواقف الاجتماعية والأفكار المتعلقة بالأمن الماضي والحاضر والمستقبل. (أحمد محمد صالح، 2013)

مفهوم مرحلة المراهقة:

تبدأ هذه المرحلة انتقال بعد انتهاء مرحلة الطفولة المتأخرة، تم تحديدها من أغلب علماء النفس ما بين الفترة العمرية (12 سنة – 18 سنة) يمر خلالها المراهق بتغيرات جسدية ونفسية إثر نموه عقليًا انفعاليًا جنسيًا، وهي فترة مليئة بالانفعالات القوية والسلوكيات المتخبطة. (ملحم، 2015)

5.1. حدود البحث:

الحدود الموضوعية: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأفكار السلبية لدى فئة المراهقين من الطلاب في المرحلة الثانوية الأفكار السلبية.

الحدود البشرية: الطلاب المراهقين في المدارس والثانوية.

الحدود المكانية: سيطبق البحث على الطلاب المراهقين من مدارس منطقة جازان بالمملكة العربية السعودية.

الحدود الزمانية: سيتم تنفيذ الدراسة الحالية في الفصل الدراسي الأول والثاني من العام (2023 م).

2. أدبيات البحث

- **تعريف مفهوم الإدمان:**

الإدمان في اللغة: مصدر الفعل أدمن، ومعناه المداومة والمواظبة على الفعل، وقد جاء في المعجم الوسيط، أن الإدمان مصدر الفعل الرباعي أدمن، يقال:- أدمن الشراب وغيره؛ أدامه ولم يقلع عنه، ويقال:- أدمن الأمر وعليه واظب. (المعجم الوسيط)

- **أما اصطلاحًا:** فقد وجدت الكثير من التعريفات المرتبطة بمصطلح الإدمان، فعرفته منظمة الصحة العالمية بأنه حالة نفسية، وأحيانًا عضوية، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار، ومن خصائصها؛ استجابات وأنماط سلوك مختلفة تشمل دائمًا الرغبة الملحة في تعاطي العقار بصورة متصلة أو دورية؛ للشعور بآثاره النفسية، أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج من عدم توفره، وقد يدمن المتعاطي على أكثر من مادة. (أحمد عطا الله، 2018)

- **تعريف الإدمان Addictions وفق منظمة الصحة العالمية 1981م**

الإدمان هو حدوث اضطراب سلوكي في كاريزما المتعاطي، ومع مرور الزمن يصبح فسيولوجي ناتج من تفاعل الفرد مع العقار، من نتائجه ظهور خصائص تتسم بأنماط سلوكية مختلفة تشمل السيطرة والرغبة الملحة في تعاطي العقار، مع الميل الشديد إلى الزيادة في الجرعة، ووجود اعتماد جسدي ونفسي، ويصبح ضار على نفسه وعلى المجتمع، ويكتمل التعريف مع الخصائص وهي:

- الحصول على العقار بأي وسيلة ممكنة.
- الميل إلى زيادة الجرعة

ISSN: 2706-6495

- وجود الاعتماد النفسي والجسدي.
- أصبح ضار على نفسه وعلى المجتمع. (الحفار،1994)

وتعرض (جواد فطاير) في تعريفه لمصطلح الإدمان حول أنواعه وأنماطه، فقد رأى أن الإدمان هو الرغبة المرضية الجامحة من الإنسان نحو الموضوع الإدماني، وقد يكون هذا الموضوع ماديًا؛ كالمواد المخدرة والخمر والحبوب والسجائر وغيرها، وقد تكون حدثًا؛ كالقمار والجنس والحب والعمل والكمبيوتر والتليفون المحمول والإنترنت.

- **مفهوم الألعاب الإلكترونية**

شهد مفهوم الألعاب الإلكترونية تغيرًا ملموسًا عند المراهقين؛ نتيجة للتغيرات التي شهدها العالم والتطور التكنولوجي، ففي حين ارتبطت مرحلة المراهقة باللعب مع مجموعة الأصحاب والخروج خارج المنزل، أطلت أجيال جديدة من الألعاب الإلكترونية، بوصفها نتيجة للثورة التكنولوجية، وبات مظهر المراهقين مألوفًا حيث يجلس ساعات طوال اليوم وحيدًا أمام الأجهزة الإلكترونية يمارس هذه الألعاب، أما عامل الخطورة في ذلك فيتمثل في اتسامها بالعنف.(الخولي وآخرون، 2020) إن الألعاب الإلكترونية شكلت ظاهرة أساسية في المجتمعات الإنسانية عامة، ولا سيما المجتمعات العربية، ففي مجتمعنا العربي أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة حقيقية، فلم يعد غريبًا أن ينجذب إليها المراهق على حساب الألعاب التقليدية الأخرى. (الزيودي، 2015).

جاء في تقرير اليونيسيف الصادر عام (2017) أن المراهقين والأطفال يمثلون ثلث مستخدمي الإنترنت على مستوى العالم، فهم الفئة الأكثر وصولًا للإنترنت، وبالتالي سهولة استخدام الألعاب الإلكترونية على مواقع الانترنت أو من خلال التطبيقات، وقد أدى هذا الانتشار للألعاب الإلكترونية جذب ممارسيها عن واقعهم الفعلي ووصولهم إلى حد الإدمان. (إبراهيم العنزي،2020)

ويعد إدمان الألعاب الإلكترونية وخاصة العنيفه والقتالية رغبة ملحة متزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية، وهو نوع من البحث الحسي للمثيرات، أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع ويتولد عنه الانشغال الذهني بهذه المثيرات أو النشاطات؛ حتى وإن كان الانترنت غير متاح للفرد فتتأثر حالته النفسية والاجتماعية والتعليمية والصحية. (السويلمي، 2014).

أما (بشر، حسن، 2016) فقد رأى أن إدمان الألعاب الإلكترونية هو التعود على ممارسة الألعاب الإلكترونية، والولع بها وتصبح الشغل الشاغل للأطفال، الأمر الذي يعيق تكيفه مع البيئة المحيطة به، وهنا يذكر الأثر السلبي المرتبط بهذا الإدمان وهو الإعاقة عن التكيف مع البيئة المحيطة نتيجة انعزاله عن مجتمعه وانخراطه في مجتمع افتراضي عبر شبكات الألعاب المختلفة التي توفر له تفاعلا افتراضيا.

- **تعريف الألعاب الإلكترونية**

عرفها (الهدلق، 2012) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على بيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. وهو بهذا يوسع مجال الألعاب الإلكترونية بأنها كل لعبة يمكن ممارستها من خلال جهاز إلكتروني سواء كان حاسوبًا أو جوالًا أو ألعابًا إلكترونية سواء اتصلت بالإنترنت أو لم تتصل. ويضيف (بشير نمرود،2008) بأنها النشاط الترفيهي الأكثر استعمالًا في مجال الألعاب المختلفة أينما توجه، ويكون العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الإعلام الأخير الذي يدعى اللاعب يمكن أن يتفاعل مع الغير، أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لوحة جهاز الكمبيوتر.

- **تعرف منظمة الصحة العالمية "WOH" للألعاب الإلكترونية:**

بأنه "نمط سلوك مستمرأ ومتكرر بشدة كافية، يؤدي إلى تأثيرات كبيرة على الحياة الشخصية أو الأسرية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها، من مجالات العمل الهامة"، ويتميز الاضطراب بسيطرة ضعيفة مع إعطاء أولوية متزايدة للألعاب والاستمرار في زيادة معدل ممارستها، ويمكن تعريف إدمان ألعاب الفيديو المعروف أيضًا باسم "اضطراب الألعاب" أو "اضطراب ألعاب الإنترنت" بأنه الاستخدام الإشكالي والإلزامي لألعاب الفيديو التي تؤدي إلى ضعف كبير في قدرة الفرد على العمل في مجالات الحياة مختلفة. (Pontes, etal، 2019)

- **تعرف (السيد، 2019)**

تعتبر الألعاب الإلكترونية مرتكزا كذلك على هذا الاستخدام المفرط، لكنه أضاف وصفا آخر لهذا الاستخدام، وهو غير المثمر، فقد عرفها بأن إدمان الألعاب الإلكترونية هو الاستخدام المفرط وغير المثمر للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال المعتمدين عليها بشدة؛ لملىء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية.

- **أنواع الألعاب الإلكترونية:**

ظهرت العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة خلال السنوات السابقة مثل (لعبة الحوت الأزرق، تحدي شارلي، BUBG). (الشوربجي، 2018) بالإضافة إلى ألعاب الأكشن - بيتم أب - القتال - تصويب منظور الشخص الأول - شوتم أب - تصويب منظور الشخص الثالث - ألعاب المغامرات - الألعاب الاستراتيجية - ألعاب تمثيل الدور - الألعاب الفكرية - الألعاب الرياضية. (أحمد عطا الله، 2015)، أن الألعاب العنيفة أثرت سلبيًا ومباشرة على سلوك المراهق وتحويله إلى سلوك عدواني غير سوي في البيئة الاسرية والمدرسية.

- **أسباب الاهتمام بالألعاب الإلكترونية:**

إن الألعاب الإلكترونية بمسمياتها المختلفة احتلت مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري؛ بسبب انتشارها اللامحدود، وتغلغلها في المجتمع؛ إذ لا يكاد يخلو منها بيت على امتداد الوطن العربي، ولعل من أهم الأسباب التي تجعلها مميزة عن وسائل الإعلام الأخرى ما تمتاز به من عناصر الإثارة والتشويق؛ كالتفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة فضلًا عن وجود هدف وقوانين تحكمها تجعلها أكثر إثارة ومتعة وإدمانا. (قويدر، 2012)، ويضيفا (الدهشان وسويلم) سببًا آخر متعلقًا بالوالدين إذ يرى أن انخفاض مستوى الوعي لدى الوالدين بخطورة تلك الألعاب والسماح لأطفالهما باستخدامها تخلصًا من إزعاجهما أحد أهم أسباب إدمان المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية. (الدهشان وسويلم، 2021).

وقد اتفق نايف والخولي في أسباب الاهتمام بالألعاب الإلكترونية، فنقلًا عن (نايف 2015) و(الخولي وآخرون، 2020) أن من أهم أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية اشتمالها على عدد من عوامل الجذب، وتوظيفها للرسوم والألوان والخيال والمغامرة، كما يتطلب التأمل والتركيز والسيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص وتوفيرها عوالم وهمية افتراضية، كما تعتبر بمثابة حاجة إلى الراحة النفسية ومحاكاة الأبطال.

من أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية والتي تم رصدها وفق دراسات وإحصائيات عملية فيما يلي:

أ) حالة من النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بها الشخص في فضاء الألعاب الإلكترونية.

ب) نجاح الألعاب الإلكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي خلال فترة المراهقة

ج) الرغبة في الهروب من هموم ومشاكل العالم الواقعي إلى عالم الألعاب والمرح

د) التجديد والتحفيز الدائم الذي تتقنه شركات إنتاج الألعاب

هـ) فشل الأسرة في التواصل الإيجابي مع المراهقين. (عبد العال، 2016)

- **مظاهر إدمان الألعاب الإلكترونية:**

للإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية مظاهر متعددة منها:

- ممارسة اللعبة على حساب ممارسة المستويات الأكاديمية والاجتماعية والارتباط الشديد بها.
- الانشغال الدائم بها.
- الحديث المستمر عنها.
- اللعبة في مقدمة الأولويات. (الدهشان، 2019).

- **أضرار إدمان الألعاب الإلكترونية**

ويؤثر إدمان الألعاب الإلكترونية سلبيا على قدرة المراهق مما يعرضه إلى الكثير من المشكلات السلوكية والنفسية والاجتماعية والمعرفية والتعليمية ويحد من مواجهة التحديات والتفاعل الاجتماعي الإيجابي وتجعله عرضة للكثير من الاضطرابات السيكوباتية. أما عن أضرارها فترتبط في الاستخدام المفرط اللاواعي لهذه الألعاب يؤدي إلى إدمانها، وهذا من أهم أضرارها؛ حيث الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية يسبب الكثير من الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إضافة إلى الأضرار الدينية والسلوكية والنفسية والاجتماعية. (الخولي وآخرون، 2020)

أن الإفراط في ألعاب الإنترنت واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي يتكهنان بإدمان الإنترنت، وقد تم بحث ألعاب الإنترنت بالخصوص بسبب خطر إدمانها على الأطفال والمراهقين؛ وتتسم ألعاب الإنترنت غير الخاضعة للسيطرة بالسلوكيات غير التكيفية لألعاب الإنترنت، مثل الإفراط في اللعب مصحوبًا بالتداعيات السلبية المرتبطة بألعاب الإنترنت. (العتيبي، 2020).

من أبرز الأضرار ظاهرة العنف المكتسب من الألعاب الإلكترونية الحديثة، وقد لاقت هذه الألعاب المتسمة بالعنف رواجا كبيرا لدى المراهقين، مما ساعدت على ظهور آثار سلوك مضاد للمجتمع (سيكوباتية) واجتماعية مختلفة على سلوك الممارسين لها، فتمثلت تلك الآثار على العديد من مواقف العدوان التي شاعت في المدارس والشوارع، وفي أماكن اللعب وحجم الأضرار التي تهدد فئة المراهقين. (الصوالحة، 2016)

ويعد المحتوى العنيف للألعاب محرضا رئيسا للمراهقين على العدوانية كما يحرضهم على تقليد السلوك العدواني الذي يشاهدونه، وقد تشتمل هذه الآثار طويلة المدى على عدم الحساسية للعنف، وتنمية المواقف الداعمة لاستخدام السلوكيات العدوانية. (Parkes, etal، 2013)، وهذه السمة العدوانية لاحظها الكثير من الباحثين، فقد كشف عدد من الباحثين أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من الإدراك العدواني، والمشاعر العدائية والأفكار العدوانية والسلوك العدواني وتقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي؛ علاوة على ذلك يظهر المراهقون الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة في كثير من الأحيان توقعات أكثر عدائية وسلوك أكثر عدوانية من أولئك الذين لا يلعبون هذه الألعاب، أو يلعبونها في أحيان أقل. (Zheng,2016)

- **تعريف الأفكار السلبية:**

تعتبر الأفكار السلبية مزعجة لأصحابها حيث يترتب عليها كثيراً من الاضطرابات النفسية كالقلق والاكتئاب إذا تركت وتفاقمت ولم تعالج، وهذه الأفكار تتعلق بالشخص سواء بالصحة الجسمية او تتعلق بالمستقبل او المهنة. (McEvoy , Hyett , Ehring (Johnson , Samtani , Anderson & Moulds , 2018

قد يتحول الإنسان المدمن من التفكير الإيجابي إلى التفكير السلبي، وبالتالي تساوره أفكار سلبية، وهذه الأفكار السلبية كما تحدثت عنها دراسة (Direktor,Etal,2017) هي أفكار تلقائية أو إدراكية يذكرها الفرد نتيجة لمخطط معرفي يتم تفعيله في موقف معين، وهذه نتيجة الانفعالات وعواطف سلوكية مترابطة. وهذه الأفكار السلبية لها الكثير من الأضرار على الفرد، وهذا ما أورده ألبرت أليس في (نظرية العلاج العقلاني الانفعالي)، أن الأفكار السلبية تسهم في تعرض الفرد لكثير من الاضطرابات النفسية كالقلق والتوتر والضغط النفسي وهذا نتيجة للأفكار السلبية أو غير المنطقية التي تعد فكرة أو معلومة يتبناها الفرد (ملحم، 2021)

- **خصائص الأفكار السلبية:**

حدد (الشعراوي،2019) إمكانية معرفة الأفكار السلبية من خلال الخصائص التالية:

1) الأفكار هي تيار سريع وعابر يمر لعدة لحظات فكرية وصور خيالية سرعان ما تجري ولا تخضع للوعي لحظة مرورها.

2) تحدث في شكل أخطاء في التفكير فتصبح غير منطقية غير عقلانية أو واقعية.

3) يمكن السيطرة عليها لتصبح تحت الوعي.

4) سهل تقييم هذه الأفكار السلبية التي قد تعكس المعتقدات الأساسية والوسيطة.

5) نستخلص من الأفكار الآلية ما هو مشوه وتقييم سبب مصدرها ودوافعها.

6) تعكس بعض المشكلات الحقيقية ولا يوجد لها تسلسل منطقي.

- **تعريف مرحلة المراهقة**

والمراهقة مرحلة عمرية لها سماتها المميزة بالنسبة للذكور والإناث، وتختلف بدايتها عند الذكور عن الإناث، فتبدأ عند الإناث بمتوسط عمري (12.5) عامًا، وعند الذكور بمتوسط (14.5) عامًا، مع مراعاة الفروق الفردية في بدايتها، وتمتد حتى سن (21) عام، وتتداخل مع مرحلة الرشد في خصائصها. (أبو حطب، 1999)

لا يخفى على المتخصصين في علم النفس الصعوبات التطبيقية المرتبطة بدراسات المراهقين والبحوث الخاصة بهم، وتزداد الأمور تعقيدًا مع التطورات المتسارعة في الحياة التي تفرض ضرورة ملحة على أبحاثنا السعودية والعربية نحو حتمية مواكبة عصر المعلوماتية المتنامية. وفي هذا الصدد يجب الاهتمام بمواجهة تلك التغيرات في ظل اطلاع المراهقين على هذه المساحة الشاسعة من التطور التكنولوجي ويطرح البحث الحالي في هذا الفصل عرضًا للعلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية للمراهقين وذلك من خلال الدراسات السابقة التالية:

يعرف فرويد المراهقة بأنها فترة إتمام التغيرات حيث يرى أنها مرحلة تزداد فيها الشحنات النفسية الليبيدية بشدة، تنظم هذه الشحنات في صورة أعمال تمهيدية أو مساعدة تنشأ عن نشوة تسبق حالة اللذة بالكبت أو القمع ويستخدمها الأنا على نحو ما وتنشأ عن ذلك سمات الفرد الخلقية إما بأن يعمل الفرد على إعلانها أو تبديل الأهداف.

3. الدراسات السابقة:

- **دراسة (الدهشان، سويلم، 2021)**

هدفت الدراسة تعرف الاسس النظرية للألعاب الإلكترونية خاصة الألعاب القتالية والكشف عن درجة الوعي بمخاطر الإدمان على ممارستها والآليات المقترحة لمواجهتها من وجهة نظر عينة من أولياء أمور تلاميذ المرحلة المتوسطة بمنطقة جازان

السعودية وبينت النتائج أن مستوى وعي أولياء الأمور بمخاطر إدمان ابنائهم كان بدرجة كبيرة بالنسبة لكل المخاطر الصحية والسلوكية والنفسية والاجتماعية والدينية والأكاديمية فيما عدا المخاطر الأمنية كشفت النتائج قلة وعيهم بها.

- **دراسة (ملحم: 2021)**

هدفت الدارسةُ إلى تعّرف مستوى الأفكار السلبيةِ الآليةِ لدى الطلبة العاديين والمتميزين في محافظِة الكرِك في ضوءِ بعض المتغيرات (الجنس، والمستوى الدراسي)، وتكونت عينة الدارسة من(605) طالًبا وطالبةً منهم (438) من الطلبةِ العاديين و(167) من الطلبة المتميزين ولتحقيق ذلك طور الباحث أداة دارسٍة تتوافر فيها شروطُ الصدق والثبات المناسبة ومن ثُم تَم توزيُعها . وأظهرْت نتائُج الدارسة أن مستوى الأفكار الّسلبية لدى الطلبة العاديين كانت بدرجة متوسطة، وان مستوى الأفكار السلبية الآلية لدى الطلبة المتميزين بدرجٍة منخفضة .وتبيَن عدم وجوِد فروٍق ذات دلالٍة إحصائًيا 0.05 تعزى للفرع ولصالح الادبي، ووجود فروق تعزى لأثر المدرسِة ولصالح المدرسِة العاديِة .وجوَد فرو ٍق ذا ٍت دلالٍة إحصائيٍة تُعزى لأثِر الصّف ولصالح ثاني ثانوي.

- **دراسة (العتيبي، 2020)**

دفعت إلى الكشف عن تأثير الالعاب الإلكترونية على المراهقين في الفضاء السيبراني، وتحديد أهم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية عى المراهقين، وتم استخدام المنهج الوصفي المكتبي كمنهج للبحث وقد توصل للعديد من النتائج أهمها:
أن أكثر خصائص الالعاب الإلكترونية ألعاب المتعة والإثارة وتهدف عمومًا للتسلية وشغل وقت الفراغ وتتميز الألعاب الإلكترونية بكونها وسيلة ترفيهية تعليمية ذاتية تعود المراهقين على مواجهة التحديات المتضمنة في الالعاب الإلكترونية وتساعدهم على الحصول على أفكار ومعلومات جديدة وتطوير مهارتهم في استخدام الحاسوب كما تعمل على تنمية التفكير البصري من خلال لعب ألعاب التحكم والمغامرة، وتحدثت الدراسة كذلك عن سلبيات الألعاب الإلكترونية، فرأت أن أكثر سلبياتها هو الإدمان المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة، وضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والعزلة الاجتماعية؛ كل ذلك بسبب اللعب المنفرد والتوتر الاجتماعي.

- **دراسة الخولي ومسافر وحسين، 2020**

هدفت إلى الكشف عن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس بمصر وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية ووجود فروق ذات دالة إحصائيًا في السلوك العدواني طبقًا لمتغير الجنس لصالح الذكور.

- **دراسة (الشعراوي، 2019)**

هدفت إلى تحديد معدلات انتشار الأفكار السلبية والقلق لدى طلاب جامعة الملك خالد والعلاقة بين الأفكار السلبية والقلق وأسفرت النتائج عن وجود معدلات مرتفعة من الأفكار السلبية والقلق كما أكدت وجود علاقة ارتباطية بين الأفكار السلبية والقلق وإمكانية التنبؤ بالقلق من خلال الأفكار السلبية. وخطورة الأفكار السلبية إذا لم تعالج، كما أن لها تأثير سيء على حياة الفرد وكذلك المجتمع، فيقول: أن الأفكار السلبية تعد مزعجة لأصحابها؛ ويترتب عليها كثير من الاضطرابات النفسية إذا تركت وتفاقمت ولم تعالج، وهذه الأفكار تتعلق بالشخص سواء بالصحة الجسمية أو المستقبل أوالمهنة.

- **دراسة (السيد، 2019)**

حول معرفة مدى إدراك المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية لتأثيرات تلك الألعاب عليهم وعلى ذويهم في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التعرف على معدلات التعرض لديهم ودوافع ذلك التعرض وأظهرت النتائج أن وعي المراهق بتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم وعلى ذويهم كبير كما يرون أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب يقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم.

- **دراسة (عبدالعال، 2019)**

هدفت للتعرف عن مدي ارتباط الالعاب الإلكترونية ببعض الامراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين وتكونت العينة من (47) (27) طالبًا و(20) طالبة واشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الاداة، وكل من درجة الإدمان على الالعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية والعنف لدى المراهقين.

- **تعقيب الباحث على الدراسات السابقة**

من خلال استعراض الدراسات السابقة يلاحظ الباحث وجود فروقاً بين إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية، في دراسة (الدهشان وسويلم،2021) فقد كشفت أن مستوى وعي أولياء الأمور بمخاطر إدمان ابنائهم كان بدرجة كبيرة بالنسبة لكل المخاطر الصحية والسلوكية والنفسية والاجتماعية والدينية والأكاديمية فيما عدا المخاطر الأمنية كشفت النتائج قلة وعيهم بها، وهذا يتطابق إلى حد ما مع الفرض الاول في دراستنا. (يوجد مستوى منخفض لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان)

اتضح أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تنامي العنف التلقائي عند الأشخاص الممارسين لها، كما ورد في دراسة (الشعراوي، 2019)، غير أنه وجدت هناك بعض الإيجابيات لممارسة هذه الألعاب مثل التحدي والتشويق والإثارة وحب الاستطلاع، وهذا يتطابق إلى حد ما مع الفرض الثاني في دراستنا. (يوجد مستوى منخفض للأفكار السلبية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية بمنطقة جازان)

كما أكدت دراسات أخرى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم بشكل كبير في تحول الأشخاص إلى العنف والسلوك العدواني، ومن هذه الدراسات، (الخولي، مسافر حسين 2020) فقد كشفت عن ومستوى المشكلات الاكاديمية والاجتماعية والعاطفية والعلاقة بينها في سن المراهقة، وهذا يتطابق مع الفرض الثالث في دراستنا. (توجد فروق دالة احصائيًا في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي)

متمثلاً في متغيرات العمر الزمني والمستوى الدراسي للمرحلة الثانوية، وتبين ان ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلها المراهقون على استذكار دروسهم ومراجعتها. وقد أدي ذلك إلى انخفاض مستواهم التحصيلي والدراسي، وتحدثت الدراسات كذلك عن سلبيات الألعاب الإلكترونية، فرأت أن أكثر سلبياتها هو الإدمان المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة، والعزلة الاجتماعية (ملحم، 2021)، وهذا يتطابق مع الفرض الرابع في دراستنا. (توجد فروق دالة احصائيا في الأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي)

أثبتت دراسة (السيد، 2019) حول معرفة مدى إدراك المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية لتأثيرات تلك الألعاب عليهم وعلى ذويهم في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التعرف على معدلات التعرض لديهم ودوافع ذلك التعرض

وأظهرت النتائج أن وعي المراهق بتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم وعلى ذويهم كبير كما يرون أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب يقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم.

كما اكدت دراسة (الشعراوي، 2019) ان الافكار السلبية للإناث تبين لديهن ميول انتحارية أعلى من الذكور، وان الإدمان على الإنترنت عامل مساهم في التفكير الانتحاري، وهذا ما أكدته الدراسة، فقد كشفت عن وجود علاقة ارتباطية بين الأفكار السلبية والقلق وإمكانية التنبؤ بالقلق من خلال الأفكار السلبية، وهذا يتطابق إلى حد ما مع الفرض الخامس في دراستنا. (توجد علاقة دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان)

وأكدت دراسة (ملحم: 2021) إلى التعرف على مستوى الأفكار السلبيةِ الآليةِ لدى الطلبة العاديين والمتميزين في محافظِة الكرِك في ضوءِ بعض المتغيرات، (الجنس، والمستوى الدراسي)، وأظهرْت نتائج الدارسة أن مستوى الأفكار الّسلبية لدى الطلبة العاديين كانت بدرجة متوسطة، وان مستوى الأفكار السلبية الآلية لدى الطلبة المتميزين بدرجٍة منخفضة، ووجود فروق تعزى لأثر المدرسِة ولصالح المدرسِة العاديِة .وجوَد فرو ٍق ذا ٍت دلالٍة إحصائيٍة تُعزى لأثِر الصّف ولصالح ثاني ثانوي. أظهرت الدراسات السابقة وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة المراهقين لها أكثر من غيرهم، كما أثبت إدراك أن ذوي المراهقين على علم بأضرارها، كما اثبتت دراسة (العتيبي، 2020) إلى الكشف عن تأثير الالعاب الإلكترونية على المراهقين في الفضاء السيبراني، وتحديد أهم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين، كما اكدت دراسة (عبدالعال، 2019)

للتعرف عن مدي ارتباط الالعاب الإلكترونية ببعض الامراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين واشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الاداة، وكل من درجة الإدمان على الالعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية والعنف لدى المراهقين، وهذا يتطابق مع الفرض السادس في دراستنا. (يمكن التنبؤ بدرجة الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان)

وقد رأينا من الإطار النظري والدراسات السابقة الآثار المدمرة للفرد المدمن من هذه الألعاب الإلكترونية، وما هذا الإدمان إلا إفراط في استخدام هذه الألعاب وممارستها، وهذا الإفراط أدي إلى أمور قد تحول هذا الفرد إلى كائن منطوي لا أثر له في نفسه ولا في بيئته ولا في مجتمعه.

4. فروض البحث

1. يوجد مستوى منخفض لإدمان الالعاب الإلكترونية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان؟
2. يوجد مستوى منخفض للأفكار السلبية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان؟
3. توجد فروق دالة احصائيا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي؟
4. توجد فروق دالة احصائيا في الأفكار السلبية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي؟
5. توجد علاقة دالة احصائياً بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان؟

6. يمكن التنبؤ بدرجة الأفكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين (طلاب المرحلة الثانوية) بمنطقة جازان؟

5. منهج الدراسة وإجراءاتها:

1.5. منهج الدراسة:

بناء على مشكلة البحث وأسئلته تم استخدام المنهج الوصفي، باعتباره أحد مناهج البحث العلمي التي تهدف إلى وصف الظواهر، والتنبؤ بها، وتفسير العلاقة بينها.

2.5. مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث من طلاب المرحلة الثانوية بجازان (المرهقين) موزعة حسب المستوى الدراسي (أول، ثاني، ثالث) ثانوي للعام الدراسي 1444هـ، وكذلك حسب العمر الزمني (15-16)-(17-18)-(اكبر من 18).

3.5. عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث الاستطلاعية بالطريقة العشوائية حيث بلغت (30) طالب بالمرحلة الثانوية بجازان.

كما تم اختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العشوائية حيث بلغت (149) طالب بالمرحلة الثانوية بجازان، والجداول التالية توضح توزيع أفراد العينة:

جدول (1): يوضح توزيع أفراد العينة الأساسية وفقاً للعمر الزمني

العمر الزمني	العدد	النسبة المئوية
15-16 سنة	50	%33.6
17-18 سنة	78	%52.3
أكبر من 18 سنة	21	%14.1
إجمالي العينة	**149**	**%100**

جدول (2): يوضح توزيع أفراد العينة الأساسية وفقاً المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	العدد	النسبة المئوية
أولى ثانوي	55	%36.9
ثانية ثانوي	56	%37.6
ثالثة ثانوي	38	%25.5
إجمالي العينة	**149**	**%100**

جدول (3): يوضح توزيع أفراد العينة الأساسية وفقاً لاستقرار الحالة الاجتماعية

هل الحالة الاجتماعية للأسرة مستقرة؟	العدد	النسبة المئوية
نعم	143	%96
لا	6	%4
إجمالي العينة	**149**	**%100**

جدول (4): يوضح توزيع أفراد العينة الأساسية وفقاً الحالة الاجتماعية للأب

الحالة الاجتماعية للأب	العدد	النسبة المئوية
متعدد الزوجات	14	%9.4
مطلق	7	%4.7
متوفي	12	%8.1
الراعي الرئيسي للأسرة	116	%77.9
إجمالي العينة	**149**	**%100**

جدول (5): يوضح توزيع أفراد العينة الأساسية وفقاً للحالة الاجتماعية للأم

الحالة الاجتماعية للأم	العدد	النسبة المئوية
متزوجة من غير الأب	4	%2.7
مطلقة	10	%6.7
متوفية	1	%0.7
متواجدة مع الأب داخل الاسرة	134	%89.9
إجمالي العينة	**149**	**%100**

4.5. أدوات البحث:

اشتملت أدوات البحث على:

- مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد: الدرعان، 2016)
- مقياس الأفكار السلبية (إعداد: كريري، 2020)

(1) مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

حساب الخصائص السيكو مترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

(أ) صدق المقياس:

تم التأكد من صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال صدق المفردات بإيجاد معامل ارتباط بيرسون Pearson بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إليه بعد حذف درجة الفقرة، كما موضح بالجدول التالي:

جدول (6) معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إليه بعد حذف درجة الفقرة

بعد السمة البارزة		بعد التحمل		بعد تعديل المزاج	
الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
1	**0.577	**6**	**0.397	**10**	**0.681
2	*0.371	**7**	**0.863	**11**	**0.672
3	*0.376	**8**	**0.685	**12**	**0.476

**0.715	**13**	**0.871	**9**	0.135 -	**4**
**0.718	**14**			**0.413	**5**
**0.493	**15**				
**0.470	**16**				
بعد الصراع		**بعد الانسحاب**		**بعد الارتداد**	
معامل الارتباط	**الفقرة**	**معامل الارتباط**	**الفقرة**	**معامل الارتباط**	**الفقرة**
**0.565	**25**	**0.819	**21**	**0.646	**17**
**0.763	**26**	**0.905	**22**	**0.791	**18**
**0.821	**27**	**0.730	**23**	**0.870	**19**
**0.783	**28**	**0.767	**24**	**0.830	**20**
**0.665	**29**				
**0.541	**30**				
**0.721	**31**				
**0.652	**32**				
**0.621	**33**				
**0.654	**34**				
**0.876	**35**				

**** دال عند مستوى 0.01، * دال عند مستوى 0.05**

يتضح من الجدول السابق أن جميع معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إليه بعد حذف درجة الفقرة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01) ومستوى (0.05)، عدا الفقرة (4) فهي غير دالة إحصائيا لذا تم حذفها ليصبح عدد فقرات المقياس (34) فقرة.

(ب) الثبات: تم التأكد من ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام معامل ألفا لكرنباخ Cronbach's Alpha، كما موضح بالجدول التالي:

جدول (7) يوضح معامل ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

طريقة الثبات / البعد	عدد الفقرات	معامل ألفا لكرنباخ
السمة البارزة	4	0.639
التحمل	4	0.850
تعديل المزاج	7	0.843
الارتداد	4	0.902
الانسحاب	4	0.913

الصراع	11	0.925
الدرجة الكلية	**34**	**0.965**

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الثبات بطريقة ألفا لكرنباخ مناسبة مما يشير إلى إمكانية الوثوق في النتائج التي يمكن التوصل إليها من خلال تطبيقه على عينة البحث.

الصورة النهائية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

يتألف مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من (34) **فقرة** موزعة على ست أبعاد، ويتم اختيار الإجابة على فقرات المقياس وفقاً تدرج ليكرت الخماسي حيث تتراوح الإجابة بين (دائماً – غالباً – أحياناً – نادراً - أبداً)، وتأخذ الدرجات (5-4-3-2-1) على التوالي، حيث أن أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها المفحوص هي (170) درجة وأقل درجة هي (34)، وتشير الدرجات المرتفعة لارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، وتتوزع الفقرات على النحو التالي:

جدول (8) محاور وفقرات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية في صورته النهائية

الأبعاد	الفقرات	عدد الفقرات
السمة البارزة	5-3-2-1	4
التحمل	9-8-7-6	4
تعديل المزاج	16-15-14-13-12-11-10	7
الارتداد	20-19-18-17	4
الانسحاب	24-23-22-21	4
الصراع	35-34-33-32-31-30-29-28-27-26-25	11

(2) مقياس الأفكار السلبية:

حساب الخصائص السيكومترية لمقياس الأفكار السلبية:

(أ) صدق المقياس:

تم التأكد من صدق مقياس الأفكار السلبية من خلال صدق المفردات بإيجاد معامل ارتباط بيرسون Pearson بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس بعد حذف درجة الفقرة، كما موضح بالجدول التالي:

جدول (9) معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس بعد حذف درجة الفقرة

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
1	**0.584	**11**	**0.644	**21**	**0.783
2	**0.753	**12**	**0.781	**22**	**0.684
3	**0.712	**13**	**0.807	**23**	**0.836
4	**0.692	**14**	**0.600	**24**	**0.817
5	**0.787	**15**	**0.687	**25**	**0.833
6	**0.800	**16**	**0.799	**26**	**0.690

**0.658	**27**	**0.867	**17**	**0.482	**7**
**0.594	**28**	**0.821	**18**	**0.812	**8**
**0.544	**29**	**0.791	**19**	**0.678	**9**
**0.651	**30**	**0.787	**20**	**0.787	**10**

**** دال عند مستوى 0.01**

يتضح من الجدول السابق أن جميع معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس بعد حذف درجة الفقرة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01).

(ب) الثبات:

تم التأكد من ثبات مقياس الأفكار السلبية باستخدام معامل ألفا لكرنباخ Cronbach's Alpha، حيث بلغ معامل ألفا (0.971) وهي قيمة مرتفعة مما يشير إلى إمكانية الوثوق في النتائج التي يمكن التوصل إليها من خلال تطبيقه على عينة البحث.

الصورة النهائية لمقياس الأفكار السلبية:

يتألف مقياس الأفكار السلبية من (30) **فقرة**، ويتم اختيار الإجابة على فقرات المقياس وفقاً تدرج رباعي حيث تتراوح الإجابة بين (دائماً –أحياناً – نادراً - أبداً)، وتأخذ الدرجات (4-3-2-1) على التوالي، حيث أن أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها المفحوص هي (120) درجة أقل درجة هي (30)، وتشير الدرجات المرتفعة لارتفاع مستوى الأفكار السلبية.

5.5. الأساليب الإحصائية:

للتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم جمعها، تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية التالية:

- اختبار "ت" لعينة واحدة.
- معامل ارتباط بيرسون.
- تحليل التباين الأحادي.
- اختبار كروسكال والس
- تحليل الانحدار المتعدد.

6. نتائج الدراسة وتفسيرها:

1.6. نتائج الفرض الأول ومناقشتها:

ينص الفرض الأول على "**يوجد مستوى منخفض لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان**"، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية على عينة البحث البالغ عددها (149) طالب بالمرحلة الثانوية بجازان، وتم معالجة النتائج باستخدام اختبار (ت) لعينة واحدة (One sample T Test) لمقارنة المتوسط الحسابي الفعلي لعينة البحث بالمتوسط الفرضي والذي يمثل 60% من درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (10) قيمة "ت" لمعرفة الفرق بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الفرضي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (الأبعاد والدرجة الكلية)

الأبعاد	عدد الفقرات	المتوسط الفرضي	المتوسط الفعلي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
السمة البارزة	4	12	13.859	4.287	1.859	5.293	0.01
التحمل	4	12	8.477	4.153	3.523-	10.355-	0.01
تعديل المزاج	7	21	18.309	8.021	2.691-	4.096-	0.01
الارتداد	4	12	7.524	4.330	4.476-	12.619-	0.01
الانسحاب	4	12	7.604	4.139	4.396-	12.964-	0.01
الصراع	11	33	18.644	9.724	14.356-	18.021-	0.01
إدمان الألعاب الإلكترونية	34	102	74.416	29.357	27.584-	11.469-	0.01

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية بلغت (-11.469) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في درجة بعد السمة البارزة بلغت (5.293) وهي قيمة موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى ارتفاع بعد السمة البارزة لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في بعد التحمل بلغت (- 10.355) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض بعد التحمل لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في بعد تعديل المزاج بلغت (- 4.096) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض بعد تعديل المزاج لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في بعد الارتداد بلغت (-12.619) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض بعد الارتداد لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في بعد الانسحاب بلغت (-12.964) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض بعد الانسحاب لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.
- قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في بعد الصراع بلغت (-18.021) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى انخفاض بعد الصراع لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

2.6. نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

ينص الفرض الثاني على **"يوجد مستوى منخفض للأفكار السلبية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية بمنطقة جازان"**، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق مقياس الأفكار السلبية على عينة البحث البالغ عددها (149) طالب بالمرحلة الثانوية بجازان،

وتم معالجة النتائج باستخدام اختبار (ت) لعينة واحدة (One sample T Test) لمقارنة المتوسط الحسابي الفعلي لعينة البحث بالمتوسط الفرضي والذي يمثل 60% من درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (11) قيمة "ت" لمعرفة الفرق بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الفرضي لمقياس الأفكار السلبية

المتغير	عدد العبارات	المتوسط الفرضي	المتوسط الفعلي	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
الأفكار السلبية	30	72	55.597	23.523	16.403-	8.512-	0.01

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة للفرق بين المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي في الدرجة الكلية للأفكار السلبية بلغت (- 8.512) وهي قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)، انخفاض الأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

3.6. نتائج الفرض الثالث ومناقشتها:

ينص الفرض الثالث على "**توجد فروق دالة احصائيًا في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي**"، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب الفروق التي تعزى للعمر الزمني (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)، والمستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) على النحو التالي:

(أ): الفروق التي تعزى للعمر الزمني:

لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات إدمان الألعاب الإلكترونية التي تعزى لمتغير العمر الزمني تم التحقق من تجانس تباينات المجموعات المستقلة الثلاث من خلال اختبار لفين Levene Statistic، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (12) نتيجة اختبار لفين لتجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)

الأبعاد	العمر الزمني	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار لفين	الدلالة
السمة البارزة	15-16 سنة	50	14.620	4.323	0.661	0.518
	17-18 سنة	78	13.385	4.394		
	أكبر من 18 سنة	21	13.809	3.683		
التحمل	15-16 سنة	50	9.040	4.184	0.016	0.984
	17-18 سنة	78	8.064	4.109		
	أكبر من 18 سنة	21	8.667	4.270		
تعديل المزاج	15-16 سنة	50	20.180	8.216	0.388	0.679
	17-18 سنة	78	17.385	8.076		
	أكبر من 18 سنة	21	17.286	6.813		
الارتداد	15-16 سنة	50	7.460	4.205	4.150	0.018
	17-18 سنة	78	7.718	4.629		

		3.528	6.952	21	أكبر من 18 سنة	
0.241	1.439	4.011	7.700	50	16-15 سنة	**الانسحاب**
		4.403	7.615	78	18-17 سنة	
		3.554	7.333	21	أكبر من 18 سنة	
0.146	1.948	9.399	18.260	50	16-15 سنة	**الصراع**
		10.392	18.923	78	18-17 سنة	
		8.171	18.524	21	أكبر من 18 سنة	
0.145	1.959	77.260	77.260	50	16-15 سنة	**إدمان الألعاب الإلكترونية**
		73.089	73.089	78	18-17 سنة	
		72.571	72.571	21	أكبر من 18 سنة	

من الجدول السابق يتضح أن قيمة اختبار لفين للتحقق من تجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة) بالنسبة الدرجة الكلية والأبعاد لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بلغت على الترتيب (0.661، 0.016، 0.388، 4.150، 1.439، 1.948، 1.959) وهي قيم غير دالة إحصائياً مما يشير إلى تجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)، لذا تم استخدام تحليل التباين لأحادي One-Way ANOVA للتحقق من الفروق التي تعزي للعمر الزمني، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (13) يوضح الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة التي تعزى لمتغير المؤهل الدراسي

الأبعاد	مصدر التباين	متوسط المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة
السمة البارزة	بين المجموعات	46.561	2	23.280	1.271	0.284
	داخل المجموعات	2673.480	146	18.312		
	المجموع	2720.040	148	-		
التحمل	بين المجموعات	29.902	2	14.951	0.865	0.423
	داخل المجموعات	2523.266	146	17.283		
	المجموع	2553.168	148	-		
تعديل المزاج	بين المجموعات	263.671	2	131.836	2.079	0.129
	داخل المجموعات	9258.127	146	63.412		
	المجموع	9521.799	148	-		
الارتداد	بين المجموعات	10.001	2	5.00	0.264	0.768
	داخل المجموعات	2765.167	146	18.940		
	المجموع	2775.168	148	-		
الانسحاب	بين المجموعات	2.009	2	1.005	0.058	0.944
	داخل المجموعات	2533.628	146	17.354		

	المجموع	2535.638	148	-		
الصراع	بين المجموعات	13.751	2	6.876	0.72	0.931
	داخل المجموعات	13980.397	146	95.756		
	المجموع	13994.148	148	-		
إدمان الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	613.067	2	306.533	0.353	0.703
	داخل المجموعات	126937.135	146	869.432		
	المجموع	127550.201	148	-		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة (F) للفروق التي تعزي للعمر الزمني (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة) في أبعاد إدمان الالعاب الإلكترونية والدرجة الكلية بلغت على الترتيب (1.271، 0.865، 2.079، 0.264، 0.058، 0.072، 0.353) وهي قيم غير دالة إحصائيا، مما يشير إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في أبعاد إدمان الالعاب الإلكترونية والدرجة الكلية تعزي للعمر الزمني لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

(ب): الفروق التي تعزى للمستوى الدراسي: لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات إدمان الالعاب الإلكترونية التي تعزى لمتغير المستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) تم التحقق من تجانس تباينات المجموعات المستقلة الثلاث من خلال اختبار لفين Levene Statistic، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (14) نتيجة اختبار لفين لتجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي)

الأبعاد	المستوى الدراسي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار لفين	الدلالة
السمة البارزة	أولى ثانوي	55	14.546	4.666	1.223	0.297
	ثانية ثانوي	56	13.518	4.306		
	ثالثة ثانوي	38	13.368	3.612		
التحمل	أولى ثانوي	55	8.909	4.231	0.265	0.768
	ثانية ثانوي	56	8.446	4.204		
	ثالثة ثانوي	38	7.895	3.999		
تعديل المزاج	أولى ثانوي	55	19.109	8.549	2.434	0.091
	ثانية ثانوي	56	18.875	8.262		
	ثالثة ثانوي	38	16.316	6.609		
الارتداد	أولى ثانوي	55	7.746	4.265	2.229	0.111
	ثانية ثانوي	56	7.768	4.737		
	ثالثة ثانوي	38	6.842	3.803		
الانسحاب	أولى ثانوي	55	7.509	4.220	0.572	0.566
	ثانية ثانوي	56	8.125	4.161		
	ثالثة ثانوي	38	6.974	3.997		

الصراع	أولى ثانوي	55	19.146	9.581	0.715	0.491
	ثانية ثانوي	56	19.268	10.477		
	ثالثة ثانوي	38	17.00	8.795		
إدمان الألعاب الإلكترونية	أولى ثانوي	55	76.964	30.049	0.969	0.382
	ثانية ثانوي	56	76.00	30.928		
	ثالثة ثانوي	38	68.395	25.631		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة اختبار لفين للتحقق من تجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) بالنسبة الدرجة الكلية والأبعاد لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بلغت على الترتيب (1.223، 0.265، 2.434، 2.229، 0.572، 0.715، 0.969) وهي قيم غير دالة إحصائياً مما يشير إلى تجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي)، لذا تم استخدام تحليل التباين لأحادي One-Way ANOVA للتحقق من الفروق التي تعزي لعدد للمستوى الدراسي، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (15) يوضح الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة التي تعزى لمتغير المستوى الدراسي

الأبعاد	مصدر التباين	متوسط المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة
السمة البارزة	بين المجموعات	41.580	2	20.790	1.133	0.325
	داخل المجموعات	2678.461	146	18.346		
	المجموع	2720.240	148	-		
التحمل	بين المجموعات	23.204	2	11.602	0.670	0.514
	داخل المجموعات	2529.964	146	17.329		
	المجموع	2553.168	148	-		
تعديل المزاج	بين المجموعات	204.118	2	102.059	1.599	0.206
	داخل المجموعات	9317.681	146	63.820		
	المجموع	9521.799	148	-		
الارتداد	بين المجموعات	23.697	2	11.848	0.629	0.535
	داخل المجموعات	2751.471	146	18.846		
	المجموع	2775.168	148	-		
الانسحاب	بين المجموعات	30.793	2	15.397	0.897	0.410
	داخل المجموعات	2504.844	146	17.156		
	المجموع	2535.638	148	-		
الصراع	بين المجموعات	138.329	2	69.165	0.729	0.484
	داخل المجموعات	13855.819	146	94.903		
	المجموع	13994.148	148	-		

إدمان الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1875.195	2	937.598	1.089	0.339
	داخل المجموعات	125675.006	146	860.788		
	المجموع	127550.201	148	-		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة (F) للفروق التي تعزي للمستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) في أبعاد إدمان الالعاب الإلكترونية والدرجة الكلية بلغت على الترتيب (1.133، 0.670، 1.599، 0.629، 0.897، 0.729، 1.089) وهي قيمة غير دالة إحصائياً، مما يشير إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في أبعاد إدمان الالعاب الإلكترونية والدرجة الكلية تعزي للمستوى الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

7.6. نتائج الفرض الرابع ومناقشتها:

ينص الفرض الرابع على "**توجد فروق دالة احصائيا في الأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي**"، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب الفروق التي تعزى للعمر الزمني (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)، والمستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) على النحو التالي:

(أ): الفروق التي تعزى للعمر الزمني:

لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأفكار السلبية التي تعزى لمتغير العمر الزمني تم التحقق من تجانس تباينات المجموعات المستقلة الثلاث من خلال اختبار لفين Levene Statistic، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (16) نتيجة اختبار لفين لتجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)

المتغير	العمر الزمني	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار لفين	الدلالة
الأفكار السلبية	15-16 سنة	50	48.220	21.053	3.840	0.024
	17-18 سنة	78	57.282	22.201		
	أكبر من 18 سنة	21	66.905	28.802		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة اختبار لفين للتحقق من تجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة) بالنسبة الدرجة الكلية للأفكار السلبية بلغت (3.840) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) مما يشير إلى عدم تجانس المجموعات المستقلة (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة)، لذا تم استخدام اختبار كروسكال والس Kruskal-Wallis (H) للتحقق من الفروق التي تعزي للعمر الزمني، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (17) يوضح الفروق بين متوسطات رتب استجابات أفراد العينة التي تعزى لمتغير للعمر الزمني

المتغير	العمر الزمني	العدد	متوسط الرتب	قيمة H	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية
الأفكار السلبية	15-16 سنة	50	59.68	10.758	2	0.005
	17-18 سنة	78	80.21			
	أكبر من 18 سنة	21	92.12			

من الجدول السابق يتضح أن قيمة (H) للفروق التي تعزي للعمر الزمني (15-16 سنة، 17-18 سنة، أكبر من 18 سنة) في الأفكار السلبية بلغت (10.758) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً في الأفكار السلبية تعزي للعمر الزمني لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

وللتعرف على اتجاه هذه الفروق تم استخدام اختبار "شيفيه" Scheffe كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (18) نتيجة اختبار شيفيه للفروق في الأفكار السلبية التي تعزي للعمر الزمني

العمر الزمني	15-16 سنة	17-18 سنة	أكبر من 18 سنة
15-16 سنة	-	9.062	*18.685
17-18 سنة		-	9.623
أكبر من 18 سنة			-

*** دال عند مستوى 0.05**

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا في الافكار السلبية تعزي للعمر الزمني بين الفئة العمرية "15-16 سنة " و "أكبر من 18 سنة" لصالح الفئة "أكبر من 18 سنة".

(ب): الفروق التي تعزى للمستوى الدراسي:

لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات الأفكار السلبية التي تعزى لمتغير المستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) تم التحقق من تجانس تباينات المجموعات المستقلة الثلاث من خلال اختبار لفين Levene Statistic، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (19) نتيجة اختبار لفين لتجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي)

المتغير	المستوى الدراسي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار لفين	الدلالة
الأفكار السلبية	أولى ثانوي	55	47.564	19.555	3.415	0.036
	ثانية ثانوي	56	60.518	25.267		
	ثالثة ثانوي	38	59.974	23.534		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة اختبار لفين للتحقق من تجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) في الأفكار السلبية بلغت (3.415) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى عدم تجانس المجموعات المستقلة (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي)، لذا تم استخدام اختبار كروسكال والس Kruskal-Wallis (H) للتحقق من الفروق التي تعزي للمستوى الدراسي، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (20) يوضح الفروق بين متوسطات رتب استجابات أفراد العينة التي تعزى لمتغير للعمر الزمني

المتغير	المستوى الدراسي	العدد	متوسط الرتب	قيمة H	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية
الأفكار السلبية	أولى ثانوي	55	59.29	11.596	2	0.003
	ثانية ثانوي	56	83.57			
	ثالثة ثانوي	38	85.11			

من الجدول السابق يتضح أن قيمة (H) للفروق التي تعزي للمستوى الدراسي (أولى ثانوي، ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي) في الأفكار السلبية بلغت (11.596) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً في الأفكار السلبية تعزي للمستوى الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان.

وللتعرف على اتجاه هذه الفروق تم استخدام اختبار "شيفيه" Scheffe كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (21) نتيجة اختبار شيفيه للفروق في الأفكار السلبية التي تعزي للعمر الزمني

المستوى الدراسي	أولى ثانوي	ثانية ثانوي	ثالثة ثانوي
أولى ثانوي	-	*12.954	*12.410
ثانية ثانوي		-	0.544
ثالثة ثانوي			-

*** دال عند مستوى 0.05**

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا في الافكار السلبية تعزي للمستوى الدراسي بين طلاب أولى ثانوي وطلاب ثانية ثانوي لصالح طلاب ثانية ثانوي، وأيضا وجود فروق دالة إحصائيا في الافكار السلبية تعزي للمستوى الدراسي بين طلاب أولى ثانوي وطلاب ثالثة ثانوي لصالح طلاب ثالثة ثانوي.

5.6. نتائج الفرض الخامس ومناقشتها:

ينص الفرض الخامس على **"توجد علاقة دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان"**.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson) لمعرفة طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية، كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (22) يوضح معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان

المتغير	الأفكار السلبية
السمة البارزة	0.039-
التحمل	0.036
تعديل المزاج	0.136
الارتداد	0.122
الانسحاب	**0.260
الصراع	*0.197
إدمان الألعاب الإلكترونية	0.156

**** دال عند مستوى 0.01، * دال عند مستوى 0.05**

من الجدول السابق يتضح وجود علاقة دالة إحصائياً بين الأفكار السلبية وكل من بعدي (الانسحاب، الصراع) لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان، في حين لا توجد علاقة دالة إحصائياً بين الأفكار السلبية وكل من (السمة البارزة، التحمل، تعديل المزاج، الارتداد، إدمان الألعاب الإلكترونية) لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان

6.6. نتائج الفرض السادس ومناقشتها:

ينص الفرض السادس على **"يمكن التنبؤ بدرجة الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان"**.

للتحقق من هذا الفرض تم استخدام تحليل الانحدار المتعدد بطريقة Stepwise، والجدول التالي يوضح تحليل تباين الانحدار للتحقق من إمكانية بالأفكار السلبية من خلال الالعاب الإلكترونية:

جدول (23) تحليل تباين الانحدار للتحقق من إمكانية التنبؤ الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية

المتغير التابع	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة "فـ"	مستوى الدلالة
الافكار السلبية	الانحدار	9088.400	2	4544.200	9.113	0.01
	البواقي	72801.438	146	498.640		
	المجموع	81889.839	148	-		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "ف" بلغت (9.113) وهي قيم دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير لإمكانية التنبؤ الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية.

ويوضح الجدول التالي نتائج تحليل الانحدار لمعرفة أكثر العوامل اسهاماً في التنبؤ بالأفكار السلبية:

جدول (24) نتائج تحليل الانحدار المتعدد لمعرفة إمكانية التنبؤ الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية

المتغير التابع	المتغير المستقل	ر	$ر^2$	معامل التفسير ر2 النموذج	ثابت الانحدار	معامل الانحدار	Beta	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الافكار السلبية	الانسحاب	0.333	0.111	0.099	57.410	2.215	0.390	4.240	0.01
	الصراع					1.346-	0.245-	2.668-	0.01

يتضح من الجدول السابق أن الانسحاب يعد أكثر العوامل إسهاماً في التنبؤ بالأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان؛ حيث كانت القيمة التنبؤية له (4.240) وهي قيمة دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، ثم يأتي "الصراع" في المرتبة الثانية؛ حيث كانت القيمة التنبؤية له (- 2.668) وهي قيمة دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، كما بلغت قيمة معامل التفسير المصاحب لدخول المتغيرات إلى نموذج الانحدار (0.099)، أي أنهم يسهمون بنسبة (9.9%) في التنبؤ بالأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان، ويمكن صياغة معادلة الانحدار على النحو التالي: الأفكار السلبية =57.410 + 2.215 * الانسحاب – 1.346 * الصراع.

7. مناقشة نتائج البحث

وباستقراء النتائج يتضح ما يلي:

- يوجد مستوى منخفض لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان وبعد اختبار الفرض ظهرت نتائج تشير إلى انخفاض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان وفي دراسة (الدهشان

وسويلم،2021) فقد كشفت أن مستوى وعي أولياء الأمور بمخاطر إدمان ابنائهم كان بدرجة كبيرة بالنسبة لكل المخاطر الصحية والسلوكية والنفسية والاجتماعية والدينية والأكاديمية فيما عدا المخاطر الأمنية كشفت النتائج قلة وعيهم بها، وهذا يتطابق إلى حد ما مع الفرض لدراستنا حيث ان هناك مستوى منخفض لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين

- يوجد مستوى منخفض للأفكار السلبية لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية بمنطقة جازان وبعد اختبار الفرض ظهرة نتائج تدل على وجود قيمة سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)،اي انخفاض الأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان، اما دراسة (الشعراوي، 2019) هدفت إلى الكشف عن معدل انتشار الأفكار السلبية لدى طلاب الجامعة، واتضح أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تنامي العنف التلقائي عند الأشخاص الممارسين لها، كما ورد في الدراسة غير أنه وجدت هناك بعض الإيجابيات لممارسة هذه الألعاب مثل التحدي والتشويق والإثارة وحب الاستطلاع توافقت النتائج بشكل كبير مع دراستنا الحالية.
- توجد فروق دالة احصائيًا في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي في ظل الخصائص الديموغرافية (العمر الزمني – المستوى الدراسي) تبين بعد اختبار الفرض وجود نتائج تشير إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في أبعاد إدمان الالعاب الإلكترونية والدرجة الكلية تعزي للمستوى الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان وأكدت دراسات (الخولي،مسافر حسين 2020) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم بشكل كبير في تحول الأشخاص إلى العنف والسلوك العدواني، وكشفت عن مستوى المشكلات الاكاديمية والاجتماعية والعاطفية والعلاقة بينها في سن المراهقة، وهذا يتطابق مع الفرض الثالث في دراستنا
- توجد فروق دالة احصائيا في الأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تعزى للعمر الزمني والمستوى الدراسي وبعد اختبار هذا الفرض تبين وجود فروق دالة إحصائيا في الافكار السلبية تعزي للمستوى الدراسي بين طلاب أولى ثانوي وطلاب ثانية ثانوي لصالح طلاب ثانية ثانوي، وأيضا وجود فروق دالة إحصائيا في الافكار السلبية تعزي للمستوى الدراسي بين طلاب أولى ثانوي وطلاب ثالث ثانوي لصالح طلاب ثالث ثانوي. وتبين دراسة (ملحم: 2021) متمثلاً في متغيرات العمر الزمني والمستوى الدراسي للمرحلة الثانوية، وتبين ان ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلها المراهقون على استذكار دروسهم ومراجعتها. وقد أدي ذلك إلى انخفاض مستواهم التحصيلي والدراسي، وتحدثت الدراسات كذلك عن سلبيات الألعاب الإلكترونية، فرأت أن أكثر سلبياتها هو الإدمان المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة، والعزلة الاجتماعية، وهذا يتطابق مع الفرض الرابع في دراستنا
- توجد علاقة دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان تم اختبار هذا الفرض وتبين وجود علاقة دالة إحصائياً بين الأفكار السلبية وكل من بعدي (الانسحاب، الصراع) لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان، في حين لا توجد علاقة دالة إحصائياً بين الأفكار السلبية وكل من (السمة البارزة، التحمل، تعديل المزاج، الارتداد، إدمان الألعاب الإلكترونية) لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان. ويتطابق إلى حد ما مع دراستي (السيد، 2019) حول معرفة مدى إدراك المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية لتأثيرات تلك الألعاب عليهم وعلى ذويهم في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التعرف على معدلات التعرض لديهم ودوافع ذلك التعرض وأظهرت النتائج أن وعي المراهق بتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم وعلى ذويهم كبير كما يرون أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب يقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم. ودراسة (الشعراوي، 2019) ان الافكار السلبية للإناث تبين لديهن ميول انتحارية أعلى من

الذكور، وان الإدمان على الإنترنت عامل مساهم في التفكير الانتحاري، وهذا ما أكدته الدراسة، فقد كشفت عن وجود علاقة ارتباطية بين الأفكار السلبية والقلق وإمكانية التنبؤ بالقلق من خلال الأفكار السلبية،

- يمكن التنبؤ بدرجة الافكار السلبية من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان بعد اختبار هذا الفرض تبين أن الانسحاب يعد أكثر العوامل إسهاماً في التنبؤ بالأفكار السلبية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازان. وأكدت مجموعة من الدراسات منها (دراسة ملحم: 2021) إلى التعرف على مستوى الأفكار السلبيةِ الآليةِ لدى الطلبة العاديين والمتميزين في محافظِة الكرِك في ضوءِ بعض المتغيرات،(الجنس، والمستوى الدراسي)، وأظهرْت نتائجها بأن مستوى الأفكار الّسلبية لدى الطلبة العاديين كانت بدرجة متوسطة، ولدى الطلبة المتميزين بدرجةٍ منخفضة، ووجود فروق تعزى لأثر المدرسِة ولصالح المدرسِة العادية مع وجوَد فروِق ذا ◌ت دلالِة إحصائيةٍ تُعزى لأثِر(المستوى) الصّف ولصالح ثاني ثانوي، مع وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة المراهقين لها أكثر من غيرهم، كما اثبتت دراسة (العتيبي، 2020) الكشف عن تأثير الالعاب الإلكترونية على المراهقين في الفضاء السيبراني، وتحديد أهم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين، واكدت دراسة (عبدالعال، 2019) للتعرف عن مدي ارتباط الالعاب الإلكترونية ببعض الامراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين واشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الاداة، وكل من درجة الإدمان على الالعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية والعنف لدى المراهقين، وهذا يتطابق مع الفرض السادس في دراستنا.

8. الصعوبات التي واجهة الباحث

1- قلة توفر المراجع العلمية
2- كثرة استفسار العينة بسبب عدم فهمهم لبعض مصطلحات ادوات القياس.

9. التوصيات والمقترحات

1- اعداد برنامج متخصص (من تصميم الباحث) للعلاج والتأهيل من المشكلات الإدمانية للألعاب الإلكترونية.
2- التوعية للأسر لغرض رفع الوعي اليات التعامل مع الأفكار السلبية.
3- التنسيق مع المؤسسات التعليمية بتدريب منسوبيها في التعامل مع المراهقين.
4- إرشاد الأسر عن احتياجات المراهقين والانصات لهم، ومنحهم وقتًا واهتمامًا كافياً.
5- إقامة دورات وورش عمل وفعاليات ارشادية في معالجة إدمان الألعاب الإلكترونية وتعديل الأفكار السلبية.

10. المراجع

1.10. المراجع العربية

1. أبو حطب، فؤاد، صادق، آمال. (1999): نمو الإنسان من مرحلة الجنين إلى مرحلة المسنين، ط(4)، القاهرة، الأنجلو المصرية.
2. أحمد عطا الله عبد الباسط. (2018م). الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: دراسة فقهية مقارنة، مجلة اللغة العربية بأسيوط، جامعة الأزهر، كلية اللغة العربية بأسيوط، (344)، ج(1)، ص(830).

3. بن ملحم، أحمد محمد عبد الله. (2021). الأفكار السلبية الآلية وعلاقتها ببعض المتغيرات: دراسة مقارنة لدى الطلبة العاديين والمتميزين في الأدرن. مجلة دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، عمادة البحث العلمي.
4. حسن، أماني عبد التواب صالح. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليله لاطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، كلية التربية وعلم النفس، الجامعة الإسلامية بغزة، المجلة (25)، العدد(3).
5. حسن، بشرى محمد. (2016م). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتيت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، رسالة ماجستير، جامعة بغداد، بغداد.
6. الحفار، سعيد. (1994م). تعاطي المخدرات –المعالجة وإعادة التأهيل-بيروت –دار الفكر المعاصر.
7. الخولي، عيادة، حسين، وفاء علي مسافر (2020). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة كلية الآداب، جامعة السويس، كلية الآداب، ع(20)، ص (213 - 254).
8. الدهشان، جمال علي. (2019م). ظاهرة إدمان الأطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الأطفال في التوعية بمخاطرها وآليات مواجهتها، المؤتمر الدولي الثاني لكلية رياض الأطفال (بناء طفل الجيل الرابع في ضوء رؤية التعليم 2030م)، جامعة أسيوط، مصر، ص(17 - 18).
9. الدهشان، جمال علي خليل، محمد عتيم، سويلم. (2021م). مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية، مجلة العلوم التربوية، جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، مج(29)، ع(1)، ص (1 - 57).
10. الزيودي، ماجد محمد (2015م). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة العلوم التربوية، ع(1)، مج(10)، جامعة طيبة، السعودية، ص (15 - 32).
11. السويلمى، شذا (2014). إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس دراسة مقارنة بين طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، قسم علم النفس، 2014
12. السيد، إيمان على محمد. (2019م). مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية عليهم مقارنة بذويهم ممن مارس الألعاب الإلكترونية، المؤتمر الدولي السنوي لكلية الآداب: القوى الناعمة وصناعة المستقبل، جامعة عين شمس، كلية الآداب، مج 2، 382- 427.
13. الشعراوي، صالح فؤاد محمد. (2019): الأفكار السلبية وعلاقتها بالقلق لدى طلاب جامعة الملك خالد مع تصور برنامج مقترح لعلاجها، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، ع (110)، ص.ص (109 - 140).
14. الشوربجي، أروى. (2018) 70 ألعاب إلكترونية تهدد الطفولة منها جنية النار.
15. صالح، أحمد، الصبوة، محمد نجيب، (2013م). الفروق بين المراهقين المرتفعين والمنخفضين في الأفكار الإيجابية والسلبية في كل من الانفعالات والسلوكيات الإيجابية والسلبية، المجلة المصرية لعلم النفس الاكلينيكي والارشادي، ع(4).
16. الصوالحة، على سليمان مفلح. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين،4(16)177-196.

17. عبد العال، هدى. (2016م). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين: دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدى قرى محافظة دمياط، مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية، 46(2).
18. العتيبي، نادر بن محيل. (2020): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين من (6 - 18) سنة في الفضاء السيبراني، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، (384)، ص.ص (106 - 126).
19. العنزي، بن هلال. (2020م). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية، المجلة العربية للدراسات، جامعة نايف للعلوم الأمنية، 39(3)، (483 - 502).
20. قويدر، مريم، (2012م). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.
21. المعجم الوجيز. (1994م). مجمع اللغة العربية. نشر وزارة التربية والتعليم المصرية. مصر.
22. منظمة الصحة العالمية: الاضطرابات عن اللعب، مكتب الأمم المتحدة المعني.
23. نايف، وسام سالم، (2015م). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، بابل، مجموعة حق.

2.10. المراجع الأجنبية

24. Direktor,cemaliye & Huseyinzade simsek,Anjwlika & Bulut serin,Nerguz.(2017) Negative Automatic Thoughts,Emotional Intelligence and variables Affecting univer sity students.college student Journal.51 (391-39).
25. Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C.M.E Engels, the Benefits of Playing Video Games.
26.Suicidal ideation and Related Factors :(2018) .Potenza. M. N & .Sohn, M., Oh. H., Lee. S. K Among Korean High School Students: Afocus on Cyber Addictn and School Bullying, The ،Journal of School Nursing4.34
27. pontes HM. (2019) Schivinski B, sindermann, Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework; the Development of the Gaming Disorder Test.
28. zhang,J &Gan, X.(2014). Background music matter: Why video games Iead to increased aggressive behavior, Entertainment Computing, 5, 91-10

جميع الحقوق محفوظة © 2023، الباحث/ حسن علي أحمد الأسمري، الدكتور/ زياد محسن بن طالب الكثيري، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي (CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v4.48.10