

اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الباحث/ محمد عيد عبد علي إشراف/

د/ أسماء محمد زين العابدين
مدرس الصحة النفسية
كلية التربية - جامعة بني سويف

أ.م.د/ محمد مصطفى طه
أستاذ الصحة النفسية المساعد
كلية التربية - جامعة بني سويف

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في ضوء بعض المتغيرات. وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) طالبًا وطالبة من طلاب مدارس التعليم الأساسي بمحافظة بني سويف ممن تتراوح أعمارهم ما بين (١٠: ١٢) سنة، وبمتوسط عمري (١٠.٧٣) سنة، وانحراف معياري (٠.٨٢١). واستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وتم تطبيق مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية (اعداد: محمد مصطفى، أسماء محمد، الباحث)، ومقياس الصلابة النفسية (Yoonkin & Betz, 1998؛ ترجمة: لؤلؤة حمادة، وحسن عبداللطيف، ٢٠٠٢) على عينة الدراسة. وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية بين اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية لدى عينة الدراسة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والاناث في اتجاه الذكور، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات عينة الدراسة تبعًا لمتغير المكان. وتوصي الدراسة: بإشراك الطلاب في برامج وندوات التوعية بمخاطر اضطراب الألعاب الالكترونية، ودراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الألعاب الالكترونية.

الكلمات المفتاحية: اضطراب الألعاب الالكترونية - الصلابة النفسية.

abstract:

The study aimed at identifying the relationship between electronic gaming disorder and psychological hardness in primary pupils in the students and students ١٠٠light of some variable The study sample of education schools in Beni Suef province who aggravated of primary (١٠.٧٣)years old, and an average age ١٢ ، ١٠between the ages of The current study used the (٠.٨٢١)years, and standard deviation descriptive approach to the question of the study. The electronic ng disorder was applied preparation: (Mohammed Mustafa, gami Asmaa Mohammed, the researcher) , and the measure of z, loloa Hamada, Hassan ١٩٩٨psychological hardness (Yoonkin &Betz applied on sample study. The results resulted in a ، (٢٠٠٢abd alteef, between electronic gaming and psychological hardness in correlation the sample of the study, and statistically significant differences between male and females averages in male and statistically significant differences between the averages of the study sample ng on the variable place. The study recommends: involving Dependi students in programs and awareness of electronic gaming disorder, .and studying factors behind electronic games

Keywords:

Electronic Gaming disorder –psychological hardness.

أولاً: مقدمة الدراسة:

العالم من حولنا يتحرك بسرعة هائلة بسبب التطور المعرفي والتكنولوجي في الوقت الحالي حتى أنه أصبح لكل جيل تفكير مختلف عن الآخر في مدة زمنية قليلة تقارب الخمس سنوات يظهر

جيل جديد وكان لهذا التطور التكنولوجي الهائل جانبا من الإيجابيات وآخر من السلبيات بكل تأكيد. وظهر في خضم هذا التطور التكنولوجي الألعاب الالكترونية كشكل من أشكال التطور التكنولوجي، وتطور الأمر حتي أنه أصبح اضطراباً عقليا كما ورد في الدليل الإحصائي للاضطرابات النفسية (DSM-5) الصادر عن الجمعية الأمريكية للطب النفسي، وتبعه حيث أدرجت منظمة الصحة العالمية (WHO) رسمياً اضطرابات الألعاب (gaming disorder) في الطبعة المنقحة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض. إن إدراج أي اضطراب في التصنيف الدولي للأمراض هو اعتبار تضعه البلدان في الاعتبار عند تخطيط استراتيجيات الصحة العامة ورصد اتجاهات الاضطرابات.

مع هذا التطور التكنولوجي المستمر يلجأ كثير من التلاميذ لشغل أوقاتهم بالألعاب الالكترونية؛ مما أدى إلى كثير من المشكلات. وهذا ما أكدته دراسة بشرى محمد العبيدي، ٢٠١٧ حيث أظهرت النتائج ان أفراد عينة البحث لديهم مستوى عالٍ من العدوان والغضب ومستوى منخفض من العناد وان لديهم استعمالاً مفرطاً للألعاب الالكترونية، ولا يوجد فروقا ذات دلالة احصائية بين الذكور والاناث في درجات مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية (العدوان، الغضب، العناد)، وان هناك علاقة موجبة طردية ذات دلالة احصائية بين كل من (اضطراب العدوان والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية) و(الغضب والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية). ودراسة Daniel L. King, et al., 2019 حيث توصلت نتائج الدراسة إلى: ١- تشمل نقاط ضعف اللاعب المتورطة في اضطراب الألعاب: الاندفاع والمخاطرة والأعراض النفسية المرضية (علي سبيل المثال: الاكتئاب والقلق) ودوافع الألعاب الأقوى (مثل الهروب والانجاز). ٢- يميل اللاعبون الذين يعانون من مشاكل إلى الشعور بالقلق الاجتماعي وقد تتجذب إلى الأدوار والاتفاقيات الشبيهة بالعمل من هذا النوع. وتوصلت هذه النتائج إلى أن اضطراب الألعاب قد يتطور بسهولة أكبر وعلى مستويات أكثر شدة في الألعاب المعقدة والتي لا نهاية لها والتي يحركها المجتمع. وقد تزيد بعض نقاط ضعف اللاعبين بشكل انتقائي من خطر الإصابة باضطراب الألعاب لأنواع معينة من الألعاب.

وتتجلى مع ذلك ظاهرة أخرى قد يكون لها علاقة باضطراب الألعاب الالكترونية - وهو ما تسعى الدراسة الحالية إليه - وهي الصلابة النفسية. وحيث تعتبر الصلابة النفسية ركن أساسي من أركان الشخصية، والتي تحمي الانسان من آثار الضغوط الحياتية واليومية المختلفة، وتجعل الفرد أكثر مرونة وتحملاً وتقاؤلاً وتغلباً على مشاكله المختلفة، وأيضاً تعمل

الصلابة النفسية كعامل حماية من الأمراض الجسمية والاضطرابات النفسية. وتؤكد ذلك دراسة هلا خليل عردات، ٢٠١٧ حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أن مستوى الصلابة النفسية كان مرتفعاً لدى الطلاب عينة الدراسة، في حين جاء مستوى الرضا عن الحياة متوسطاً. وكذلك دراسة عبدالرحمن الجهني، ٢٠١١ حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود ارتباط بين درجات المهارات الاجتماعية والصلابة النفسية، واتضح أن المهارات الاجتماعية تسهم بنسبة ٢٤% من التنبؤ بالصلابة النفسية.

لذلك كانت الحاجة الماسة إلى الاهتمام بالصلابة النفسية وهو ما قد يكون له علاقة دالة احصائياً باضطراب الألعاب باعتباره اضطراباً قد يكون له تأثير على هذه الصلابة بشكل مباشر أو غير مباشر. لذلك تسعى الدراسة الحالية لإيجاد هذه العلاقة في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. تلك المتغيرات الديموغرافية: هي متغيرات ترتبط بمؤشرات ذات دلالة إحصائية لخصائص أفراد المجتمع المبحوث كالمواليد والوفيات، والتركيبة العمري أو الجنسي للأفراد (وهم مستخدمو المكان بشكل دائم أو مؤقت) وقد تشمل متغيرات أخرى.

ثانياً: مشكلة الدراسة:

يشهد عالمنا المعاصر حركة تقدم علمي كبيرة، وثورة في المعلومات، واكتشافات تكنولوجية حديثة حققت الكثير من الرفاهية لإنسان اليوم، إلا أنه بدأ يدفع ضريبة هذا التقدم والرفاهية، فقد أسرع إيقاع الزمن من ذي قبل، وحدثت تغيرات متلاحقة في القيم مما ضاعف من حدة وقع أزمات النمو، وجعل الفرد يشعر بالاغتراب، والعجز، واليأس أو التشاؤم والفشل. وقد لاحظ الباحث المشكلة من خلال الآتي:

- الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة التي أكدت تأثير اضطراب الألعاب الالكترونية على التلاميذ، وتأثير أبعاد الصلابة النفسية على التلاميذ، مثل دراسة (عبدالرحمن الجهني، ٢٠١١)، ودراسة (أحمد عبدالله العياني، ٢٠١٢)، ودراسة (هلاكا عمر علاء الدين، ٢٠١٦)، ودراسة (هلا خليل عردات، ٢٠١٧)، ودراسة (بشرى محمد العبيدي، ٢٠١٧)، ودراسة (Pei Yun Lin, et al., 2020)، ودراسة (Daniel L. King, et al., 2019).

- اختيار عينة استطلاعية للدراسة الحالية؛ وذلك من أجل التحقق من كفاءة الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة، ومراعاة بعض الجوانب الاجرائية عند تطبيق هذه الأدوات على العينة الأساسية، وبلغ حجم العينة الاستطلاعية (٥٠)

من طلاب مدارس التعليم الأساسي بمحافظة بني سويف، وتتراوح أعمارهم ما بين (١٠ : ١٢) سنة.

تتلخص مشكلة الدراسة في الإجابة علي التساؤل الآتي:

- ما العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية؟ ويتفرع عن هذا التساؤل بعض التساؤلات منها:
- ما دلالة الفروق لاضطراب الألعاب الالكترونية بين الذكور والإناث؟
- ما دلالة الفروق لاضطراب الألعاب الالكترونية بين متغير المكان (حضر - ريف)؟

ثالثاً: أهداف الدراسة:

- تسعي الدراسة إلى:
- بيان العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- الكشف عن الاختلاف في اضطراب الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير النوع (ذكور - إناث) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- الكشف عن الاختلاف في اضطراب الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير المكان (ريف - حضر) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

رابعاً: أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

- ١- استقطاب كوادر ذو خبرة في التعامل مع الطلاب لكي يتم توعيتهم بمخاطر اضطراب الألعاب الالكترونية.
- ٢- توفير برامج تدريبية للوالدين لاكتشاف السلوك الغير سوي لأبنائهم أو تعرضهم لمشكلات نفسية.
- ٣- دراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الألعاب الالكترونية.
- ٤- إن أهمية هذه الدراسة تنبع من كون العملية التعليمية من أهم العمليات الحيوية التي يمكن أن تسبب ضرر قومي من جهة إذا تم إهمالها، وما لها من أهمية بالغة في تقدم الشعوب ورفيها وأداؤها على الوجه الصحيح الذي ينبغي أن يكون عليه.

٥- توجيه الأنظار إلى الواقع المدرسي وما يحدث فيه.

الأهمية التطبيقية:

- ١- توعية الآباء الاهتمام بالألعاب الالكترونية والمحتوى الذي يشاهده الأبناء، واختيار الهادف منها والمناسب لتنمية مهارات الأبناء وإعلاء القيم الإيجابية.
- ٢- قد تسهم الدراسة في رسم صورة واقعية للعلاقة بين اضطراب الألعاب والصلابة النفسية؛ مما قد يساعد واضعي الاستراتيجيات والمناهج التعليمية.
- ٣- قد يكون للدراسة صورة تقييمية للعلاقة بين اضطراب الألعاب والصلابة النفسية.

خامساً: مصطلحات الدراسة:

اضطراب الألعاب الالكترونية: يُعرف اضطراب الألعاب أو إدمان الألعاب بأنه "الألعاب التي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (Offline or Online) متصلة بالإنترنت أو غير متصلة بالإنترنت هذا يعكس سلبياً على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعياً ونفسياً وصحياً". (راند محمد أحمد، ٢٠٢٠).

ويمكن تعريف اضطراب الألعاب الإلكترونية إجرائياً بأنه اضطراب سلوكي يتمثل في الإفراط والإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية سواء كانت متصلة بالإنترنت أو غير متصلة بالإنترنت وباختلاف تقنية عرضها سواء كانت على جهاز لوحي أو هاتف ذكي أو حاسوب أو غيره من التقنيات الحديثة، والذي يؤدي بدوره إلى مشكلات نفسية واجتماعية ومهنية وصحية للاعبين، ولا يستطيعون التوقف أو التحكم في تلك الألعاب رغم تلك الأضرار. ويمكن التعرف عليه من خلال الدرجة التي يحصل عليها المفحوص لمقياس اضطراب الألعاب المطبق على العينة.

وتُعرف الصلابة النفسية إجرائياً: بأنها هي مكون أساسي من مكونات الشخصية تتمثل في قدرة الشخص على مقاومة الآثار السلبية لضغوط الحياة التي خلفتها الظروف الضاغطة، بطريقة إيجابية تقوده بفاعلية إلى الحل المناسب لهذه الضغوط.

الإطار النظري للدراسة

- المحور الأول: اضطراب الألعاب الإلكترونية:
- مفهوم اضطراب الألعاب الإلكترونية:

يشير إلى اضطراب الألعاب أو الاضطراب الناجم عن اللعب في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض والمشاكل الصحية (ICD-11) الصادر عن منظمة الصحة العالمية في منتصف عام ٢٠١٨م بأنه نمط من سلوكيات اللعب الثابت أو المتكرر ("اللعب بالألعاب الرقمية" أو "اللعب بألعاب الفيديو") التي تتميز بضعف التحكم في ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته برغم ما يخلفه من عواقب سلبية.

وذكرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية الإصدار الخامس (DSM-5) اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) (Internet Gaming Disorder) بأنه الاستخدام المتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب، مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية وسريرية، وهناك تشابه بينه وبين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير اضطراب إدمان القمار نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانون من هذه الاضطرابات بشكل أسوأ. (American Psychiatric Association, 2013).

وعرف أيضاً اضطراب الألعاب أو إدمان الألعاب بأنه "الألعاب التي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (Offline or Online) متصلة بالإنترنت أو غير متصلة بالإنترنت هذا ينعكس سلبياً على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعياً ونفسياً وصحياً". (راند محمد أحمد، ٢٠٢٠).

ويمكن تعريف اضطراب الألعاب الإلكترونية إجرائياً من التعريفات السابق عرضها، بأن اضطراب الألعاب الإلكترونية هو اضطراب سلوكي يتمثل في الإفراط والإدمان على استخدام الألعاب الإلكترونية سواء كانت متصلة بالإنترنت أو غير متصلة بالإنترنت وباختلاف تقنية عرضها سواء كانت على جهاز لوحي أو هاتف ذكي أو حاسوب أو غيره من التقنيات الحديثة، والذي يؤدي بدوره إلى مشكلات نفسية واجتماعية ومهنية وصحية للاعبين، ولا يستطيعون التوقف أو التحكم في تلك الألعاب رغم تلك الأضرار. ويمكن التعرف عليه من خلال الدرجة التي يحصل عليها المفحوص لمقياس اضطراب الألعاب المطبق على العينة.

- تصنيفات وأنواع الألعاب الإلكترونية:

أدى التطور التكنولوجي الذي شهده العالم إلى تطور هذه الألعاب الإلكترونية وتعدد تصنيفاتها وأنواعها وتقنيات تشغيلها، مثل: بلاي ستيشن أو جهاز (بي اس بي) PSP من شركة سوني اليابانية، هذه الأجهزة وغيرها الكثير من الوسائل التي تدعم ممارسة تلك الألعاب كأجهزة الحاسوب الآلي وأجهزة الهاتف الجوال بأنواعها المختلفة. بمعنى أنه بغض النظر سواء كان لدى العائلة منصات اللعب أو ليس لديها فإن كل فرد منها صار عرضة لتلك الألعاب وإن اختلفت درجات التأثير والسلبيات المتأتية منها إلا أنها تتضامن في قدرتها على إصابة مستخدميها بالإدمان، بالإضافة إلى آثارها السلبية على الحالة الصحية والنفسية والاجتماعية لمستخدميها. ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية وتقسيمها على النحو التالي: تقسيمها على أساس المحتوى الموضوعي للعبة (هبة عبدالهادي إبراهيم، ٢٠٢١، ٣٠-٣٦):

١- الألعاب القتالية Fighting Games: تتطلب ردود أفعال سريعة والقدرة على تعلم كيفية السيطرة لاستكمال مجموعة من الحركات القتالية، وهي تعتمد على مواجهات قتالية وذلك اعتمادًا على فنون القتال اليدوية، مثال ذلك: ألعاب الكاراتيه و ألعاب الملاكمة.

٢- الألعاب الرياضية Sports Games: هي تلك الألعاب التي تعتمد على محاكاة واقعية لممارسة الألعاب الرياضية، وغالبًا ما تنطوي على محاكاة الأفعال الحقيقية لجميع عناصر اللعبة، ومثال ذلك: لعبة كرة القدم وكرة السلة.

٣- ألعاب الألغاز Puzzles Games: هذه الألعاب تعتبر اختبار وتحدي لمهارات التفكير المنطقي لدى اللاعب، وهي تشتمل على مجموعة من الألغاز وغالبًا ما تتدرج من السهولة للصعوبة، وعادة ما تكون هذه الألعاب محددة بوقت والذي يشكل تحديًا للاعبين.

٤- ألعاب إطلاق النار Shooter Games: انتشرت هذه الألعاب بأسلوب تعدد اللاعبين في نفس الوقت، ففي هذه الألعاب يمكن أن يشارك أكثر من لاعب في خريطة أو ساحة ما داخل اللعبة ويكون لكل لاعب منهم شخصيته المختلفة. وهي ترتبط بإطلاق النار واستعمال الأسلحة وإطلاقها على الأهداف المختلفة والتي عادة ما تكون أهداف حية.

٥- الألعاب الاستراتيجية Strategy Games: غالبًا ما تحتاج لقدرات خاصة من اللاعبين من المعرفة والتفكير وليس مجرد التحكم والتحرك كما في الألعاب الأخرى،

تحتاج هذه الألعاب إلى نضج عقلي والقدرة على التخطيط والصبر والحذر، وفي هذه الألعاب يجب على اللاعب أن يستعمل الموارد التي لديه بعناية.

٦- ألعاب تقمص الأدوار (Role Playing Games (RBG): وتسمى أيضاً بتناوب الأدوار أو ألعاب تبادل الأدوار، ويتقمص فيها اللاعب شخصية في إطار خيالي، وعادة ما تكون هذه الألعاب متمثلة في قصة أكثر من غيرها من الألعاب الأخرى.

٧- ألعاب المحاكاة Simulation Games: وتتمتع هذه الألعاب بقدر كبير من الواقعية، وغالباً ما تعتمد هذه الألعاب على طريقة وأسلوب علمي يستخدم لتقريب الواقع وتصويره في صورة افتراضية.

وهناك بعض التقسيمات الأخرى وفق عدد اللاعبين، والتقنية، والوظيفة. ويتضح مما سبق ذكره تعدد تقسيمات وتصنيفات الألعاب الإلكترونية وفقاً لعدد من الأغراض والأهداف، وهو ما يدل على مدى انتشار الألعاب بمختلف أشكالها في المجتمعات وتعدد تقنيات تشغيلها وسهولة الوصول إليها.

- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

تعددت الألعاب الإلكترونية بأشكالها وأنواعها، ورغم ما لها من فوائد وإيجابيات فإنها لا تخلو أيضاً من الأضرار والمخاطر والسلبيات التي تؤثر علي مستخدميها بشكل سلبي. وفيما يلي نستعرض بعض هذه الإيجابيات والسلبيات:

- إيجابيات الألعاب الإلكترونية: تعتبر الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها قادرة على تعليم الأطفال وتحسين قدراتهم المختلفة بما تتضمنه من إيجابيات.

(١) الإيجابيات التربوية: تعد من أهم الوسائل التعليمية، فهي تقرب المفاهيم لدى الطفل؛ وهو ما أكدته دراسة (أماني خميس عثمان، ٢٠١٨) حيث توصلت النتائج إلى أن من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين: مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ومهارات حل المشكلات.

(٢) يستطيع ممارسيها من خلالها الترويح عن أنفسهم في أوقات الفراغ، كما أنها توسع فكر اللاعب وخياله وتنمي بعض القيم أيضاً؛ وتؤكد ذلك دراسة (شيماء مصطفى الزككي، ونورا شعبان الطوخي، ٢٠١٨) حيث توصلت النتائج إلى أنه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وهي

أداة فعالة في مواجهة الفروق الفردية، كما أنها وسيلة علاجية لمواجهة صعوبات التعلم التي يعاني منها البعض.

(٣) تعمل على تكوين علاقات اجتماعية وإيجابية قوية وتنمي التفاعل مع الآخرين والشعور بالإنجاز، وخاصة الألعاب الجماعية والتي تكون ضمن فريق؛ وهو ما توصلت إليه دراسة (أحمد عادل محمد، ٢٠١٥) حيث أسفرت النتائج عن وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب متعددة المنصات والاندماج النفسي والأداء المدرسي، فكلما زاد الاستخدام زاد الاندماج وانعكس بدوره على زيادة الأداء المدرسي. وهو ما أكدته دراسة (تيسير أحمد أبو عرجة، و رشا نضال خليل، ٢٠٢٠) حيث توصلت الدراسة إلى وجود إيجابيات عديدة نتجت عن ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية إذ بينت الدراسة من وجهة نظر الطلاب أنفسهم أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرات الطالب الذهنية، وتساهم في اتساع مداركه الخيالية وأسلوب تفكيره، بالإضافة إلى ما تطرحه من معلومات وأفكار جديدة أمامه.

(٤) الممارسة المعتدلة لهذه الألعاب تنمي وتحسن التآزر البصري الحركي عامة ولدى ذوي الاحتياجات الخاصة خاصة. وهو ما تؤكدته دراسة (سارة محمود حمدان، ٢٠١٦) حيث كشفت نتائج الدراسة عن اجماع المعلمين والأطفال على وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية ومن أبرزها: أنها تعمل على تقوية التآزر البصري/الحركي لديهم وتعودهم على الدقة في العمل، كما انها تنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة.

- سلبيات الألعاب الإلكترونية: تمتد السلبيات لتشمل كافة جوانب الحياة (فهد الغفيلي، ٢٠١٠، ١٧-٥٢)، ومنها:

(١) مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب: إن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يومياً يؤدي إلى زيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ والأصابع، وأن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ١% من مجموع سكان أي دولة. وأكدت ذلك دراسة (Paul D., et al., 2021) حيث توصلت الدراسة إلى أن ذوي اضطراب العاب الإنترنت يعانون من مشاكل وضرر مالي قليلاً، ولكنهم أصيبوا بأذى جسدي أكبر (على سبيل المثال: تمارين أقل، وسوء النظافة).

٢) تعويد الأطفال على العنف: والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه ممارس تلك الألعاب، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الانجازات العلمية التي يحققها الأطفال. وأكدت على ذلك دراسة (ماجد محمد الزيودي، ٢٠١٥) حيث أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب الإلكترونية، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وأظهرت النتائج أيضًا أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال؛ مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر كضعف التواصل الأسري بين الأفراد داخل الأسرة وبروز نزعة الأنانية، وهو ما أكدته أيضًا دراسة (سوزان مجيد دارخان، ٢٠٢٠) حيث توصلت الدراسة إلى وجود دور واضح للألعاب الإلكترونية في تعزيز قيم العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

٣) العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية: بحيث يسير الشاب أو المراهق أسيرًا لتلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو البيئة الوحيدة التي يرى مدمن الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقته، وأن مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم.

٤) تأثيرها السلبي على حياة الشخص العملية والدراسية: حيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام سواء الإنترنت أو الهواتف وتصبح شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بحزن بسبب مضي الوقت واقترب إيقاف ممارسته للعبة. أكدت ذلك دراسة (منير قهلوز، وفاطمة عرقابي، ٢٠٢٠) حيث توصلت النتائج إلى هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس.

٥) عدم ادراك الآباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض تلك الألعاب من سلبيات: وما يفاقم المشكلة أن الآباء هم من يشتري تلك الألعاب أو يمنحون الأموال لشرائها، والأكثر إيلاّمًا أن الأب والأم حين يرون أبناهم يمضون

الساعات الطوال في غرفهم مستمرين أمام تلك الألعاب يخالجهم شعور بالسعادة ربما يفوق شعور بعضهم ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية، فهم يظنون أن أبناهم أمام أعينهم وبعيداً عن أصدقاء السوء. حيث أكدت نتائج دراسة (Francisco J., et al., 2021) أن مسارات الشخصية المحفوفة بالمخاطر التي لوحظت في تعاطي المخدرات توجد أيضاً في الألعاب العادية والمضطربة مثل مسار تنظيم التأثير السلبي ومسار الانحراف المحتمل.

(٦) الأناية والذاتية المفرطة: وهي من أسوأ سلبيات الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية بحيث يمكن للممارس أن يفعل أي شيء في سبيل الحصول على ما يريد خاصة في إشباع رغبته في ممارسة اللعب.

(٧) تعليم الناشئة احتقار الأعراف والتقاليد والأنظمة ومن يمثلها: فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه لا بد أن تجد في تلك الألعاب ما يخالفه بدءاً من السرقة والقتل.....الخ. ويتجاوز الأمر إلى الأشخاص والرموز ومن يمثلون السلطة فمثلما تحتقرهم تلك الألعاب فإن الممارس أو المدمن يتشرب هذا النهج ويسعى لتطبيقه على أرض الواقع. وأكد ذلك (نادر محيل العنبي، ٢٠٢٠) في دراسته التي كان من أهم نتائجها أن أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية هو الاستخدام المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة، والعزلة الاجتماعية بسبب اللعب المنفرد والتوتر الاجتماعي.

(٨) عدم إدراك وسائل الرقابة المختلفة ما تمثله بعض تلك الألعاب المختلفة من أخطار على الفرد والمجتمع: إن ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وما يمثلها بعضها من خطر لما تحتويه من مفاصد لم تأخذ الضوابط الكافية حتى الآن. ويشير لذلك (Danial L. King, et al., 2020) في دراسته حيث توصلت النتائج إلى أن اضطراب الألعاب قد يتطور بسهولة أكبر وعلى مستويات أكثر شدة في الألعاب المعقدة التي لا نهاية لها والتي يحركها المجتمع، وقد تزيد بعض نقاط ضعف اللاعبين بشكل انتقائي من خطر الإصابة باضطراب الألعاب لأنواع معينة من الألعاب.

(٩) إصابة الممارسين بنوع من الهلع والخوف أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتهم الاجتماعية. وهو ما توضحه دراسة (Guangzhe F. Y., et al., 2021) حيث كشفت نتائج الدراسة عن ارتباطات جديدة بين أعراض متلازمة ما بعد الصدمة

(PTSS) واضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) من حيث أعراض صعوبات التركيز، والصراع بسبب الألعاب واللعب على الرغم من الأضرار وفقدان السيطرة. ويذكر (فهد محمد الحمدان، ٢٠١٠، ٩٥-١٠١) أن من أهم الأضرار للاستخدام السيء للإنترنت والحاسوب (الألعاب الالكترونية):

- العزلة الاجتماعية.
- الكآبة والوساوس وسرعة الغضب. وهو ما أكدته دراسة (Pei Yun lin, et al., 2020) حيث تشير النتائج إلى أن درجات الاكتئاب والعداء أعلى في اضطراب ألعاب الإنترنت وكان له علاقة سلبية بتعديل العاطفة وتنظيمها.
- الإنطوائية والاصابة بداء الخجل.
- القلق والشعور بالنقص. وتؤكد ذلك دراسة (Pei Yun Lin, et al., 2020) وتوصلت النتائج إلى: أنه في مجموعة اضطراب العاب الانترنت كانت درجة تعديل العاطفة أقل بكثير، في حين كانت درجات الاكتئاب والعداء أعلى بكثير من المجموعتين الأخرين. بالإضافة لذلك سلوك تعديل العاطفة الأكثر ارتباطا بتنظيم العاطفة لاضطراب ألعاب الإنترنت متبوعا بإخفاء المشاعر كان له علاقة سلبية بالاكتئاب والعداء.
- الانفصال عن عالم الواقع، وانعزال الفرد عن أسرته وعن مجتمعه، وتؤكد ذلك دراسة (رشا ناجي محمد، ٢٠١٦) حيث توصلت النتائج إلى وجود ارتباط موجب ودال بين كل من الاكتئاب والميول الانتحارية وبين اضطراب التحدى المعارض لدى الذكور والاناث مدمني الالعاب الالكترونية العنيفة، كما أشارت الي اسهام الاكتئاب في التنبؤ باضطراب التحدى المعارض لدى المراهقين مدمني الألعاب الالكترونية العنيفة منفردا بنسبة (٦٥%)، والميول الانتحارية منفردة بنسبة (٢٤%).
- تدهور المستوى الدراسي، وضياع الأوقات الطائلة فيما لا يفيد.
- قلة ساعات النوم والتأثير على الصحة العامة، والاضرار بالعمود الفقري والبصر وتؤدي إلى السمنة. وتؤكد ذلك دراسة (Hyunsuk Jeong, 2020) حيث أشارت النتائج إلى ظهور أعراض عدم الراحة العضلية وإصابة العين لدى مجموعات اضطراب العاب الانترنت وإدمان الهواتف الذكية.

- الحرمان من الأنشطة المفيدة.
- تدمير العقائد والأفكار والسلوكيات، فبعض هذه الألعاب ترسخ العقائد الشركية والوثنية.

- النظريات المفسرة لاضطراب الألعاب الالكترونية:

قامت العديد من النظريات بتفسير اللعب وأهتمت بدراسته وتفسيره وسنعرض لبعض تلك النظريات.

حيث توجد نظريات كثيرة تشير إلى أن من بين وسائل الإعلام المتاحة حالياً فإن ألعاب الفيديو وخاصة تلك التي تُبنى على الواقع الافتراضي (بسبب سماته المستغرقة) قد يكون لها التأثير الأكبر على الفرد (ستيفن جيه كيرش، ٢٠١٩، ٨٧). ومن هذه النظريات:

١- النظرية المعرفية: نظرية جان بياجيه عن اللعب إلى لعب فردي ولعب اجتماعي، وكل من هذين النوعين يحتوي على أنواع فرعية، ويتضمن اللعب الفردي السيطرة على الأشياء في ألعاب بناء وهدامة، وتحويل الأشخاص والأشياء بواسطة التشخيص بينما يتضمن اللعب الاجتماعي ألعاب المحاكاة والقتال، وهذه النظرية تسلم بوجود عمليتين يعتقد أنهما أساسيتان لكل نمو عضوي، وهما: التمثل Assimilation والمواءمة Accomodation، فيشير التمثل إلى أي عملية يغير بها الفرد المعلومات التي يستقبلها، بحيث تصبح جزءاً من التكوين المعرفي لديه، وعلى هذا النحو يكون هضم المعلومات. أما المواءمة فتعني أي توافق يكون على الفرد أن يقوم به إزاء العالم الخارجي حتى يتمثل المعلومات. إن التمثل قد يتغلب بده كما يحدث عند ملاءمة الانطباع مع الخبرة السابقة وتكييفها لحاجات الفرد، وبذلك يعد اللعب إنه تمثل خالص يغير المعلومات المتحصلة لتلائم مع متطلبات الفرد. وتعطي نظرية بياجيه للعب وظيفة بيولوجية واضحة باعتباره تكررًا أو تجربة نشطة، وان الافتراض القائل بأن اللعب هو تمثل خالص يسمح لنا بأن نتنبأ بأن طفلاً ما سيلعب بمجرد سيطرته على أي نشاط، وأن هذا اللعب سيمتيز بخاصية تحريف الواقع لكي يتفق مع حاجات الطفل. (سوزانا ميلر، ١٩٨٧، ٥٢-٥٨). وعلى هذا فالاضطراب يحدث عندما يحاول الشخص تفسير الأحداث التي تواجهه وبعيد صياغتها وفق معتقداته وأساليب تفكيره وإدراكه للموقف والحدث. (كمال يوسف بلان،

٢٠١٥، ٣٧١). لكن هذه النظرية كان يصعب في أغلب الأحيان أن تفسر عند ترجمتها لشكل تجريبي أكثر إحكامًا. (حنان عبدالحميد العناني، ٢٠١٤، ١٠٦).

٢- النظرية السلوكية: ترى هذه النظرية أن اللعب مفهوم غامض تمامًا، كما أنه مفهوم غير مقيد من وجهة العلمية، وأنه يضم ألوًا عديدة من السلوك التي ينبغي أن يدرس كل منها منفردًا، وبناءً على هذه النظرية يمكن تفسير اللعب بسلوك الاستكشاف غير الهادف بناءً على إقتراف أثر حب الاستطلاع، والاستكشاف، والميل إلى البحث فترجعها جميعًا إلى الفعل المنعكس الموجه، أي الاستجابة الأولية للحدة أو التغيير. (سوزانا ميلر، ١٩٨٧، ٣٨-٤١). يرى أصحاب هذه النظرية أن الإلمان عملية متعلمة وأن البيئة التي يتواجد فيها الفرد تلعب دور فعال في لجوء الفرد أو عدم لجوئه إلى الإلمان. (محمد حسن غانم، ٢٠٠٦، ٢٥). ولذلك يرى أنصار هذه النظرية أن الاضطرابات تكتسب بنفس الطريقة التي تكتسب بها السلوكيات السوية، أي بفضل سياق التعلم الذي يعتمد على مبادئ الاشراف والتعلم معًا، وهم يرون أن بالإمكان فهم السلوكيات غير السوية كافة، ومن ثم تحويلها. (كمال يوسف بلان، ٢٠١٥، ١٣٨). ويؤخذ على هذه النظرية أن معظم تجاربها على الحيوان، وقد لا ينطبق تلك على الإنسان، وكذلك فسرت اللعب كغيره من السلوكيات في ضوء مقولاتها عن التعلم. (حنان عبدالحميد العناني، ٢٠١٤، ١٠٢).

المحور الثاني: الصلابة النفسية:

يشهد عالمنا المعاصر حركة تقدم علمي كبيرة، وثورة في المعلومات، واكتشافات تكنولوجية حديثة حققت الكثير من الرفاهية لإنسان اليوم، إلا أنه بدأ بدفع ضريبة هذا التقدم والرفاهية، فقد أسرع إيقاع الزمن من ذي قبل، وحدثت تغيرات متلاحقة في القيم مما ضاعف من حدة وقع أزمات النمو، وجعل الفرد يشعر بالاغتراب، والعجز، واليأس أو التشاؤم والفسل. وحيث تعتبر الصلابة النفسية ركن أساسي من أركان الشخصية، والتي تحمي الانسان من آثار الضغوط الحياتية واليومية المختلفة، وتجعل الفرد أكثر مرونة وتحملًا وتفاؤلًا وتغلبًا على مشاكله المختلفة، وأيضًا تعمل الصلابة النفسية كعامل حماية من الأمراض الجسمية والاضطرابات النفسية.

- تعريف الصلابة النفسية:

يعرفها (لؤلؤة حمادة و حسن عبداللطيف، ٢٠٠٢، ٢٣٣) بأنها مصدر من المصادر الشخصية الذاتية لمقاومة الآثار السلبية لضغوط الحياة، والتحقق من آثارها على الصحة

النفسية والجسمية، حيث تساهم الصلابة النفسية في تسهيل وجود ذلك النوع من الإدراك، والتقويم والمواجهة، والذي يقود إلى الحل الناجح للموقف الذي خلقت الظروف الضاغطة. وتعرف الصلابة النفسية بأنها اعتقاد عام لدى الفرد في فاعليته وقدرته على استخدام كل المصادر النفسية والبيئية المتاحة، كي يدرك ويفسر ويواجه بفاعلية في إعادة التوافق (دخان والحجار، ٢٠٠٥، ٣٧٣). ويعرفها (أحمد عبدالله العياني، ٢٠١٢، ٦) بأنها قدرة الفرد على استخدام صفاته الشخصية والمصادر البيئية المتاحة له في مواجهة أحداث الحياة الضاغطة التي يتعرض لها مواجهة ايجابية.

- أهمية الصلابة النفسية:

تعد الصلابة النفسية من أهم العوامل الأساسية للشخصية في تحسين الأداء النفسي والصحة النفسية والبدنية، وكذلك المحافظة على السلوكيات الصحية. حيث أن الصلابة النفسية مركب مهم من مركبات الشخصية القاعدية، والتي تحمي الإنسان من آثار الضغوط الحياتية المختلفة (زينب راضي، ٢٠٠٨، ٥١). وتؤكد ذلك دراسة (عبدالرحمن الجهني، ٢٠١١) حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود ارتباط بين درجات المهارات الاجتماعية والصلابة النفسية، واتضح أن المهارات الاجتماعية تسهم بنسبة ٢٤% من التنبؤ بالصلابة النفسية.

- أبعاد ومكونات الصلابة النفسية:

تتكون الصلابة النفسية من ثلاث مكونات هي، (Hasanvand, Kholedian & meratis, 2013, 658-659):

١- الالتزام: وهو قدرة الفرد على ادراك أهدافه وتحقيقها، وتقدير امكاناته واتخاذ القرارات الملائمة لأهدافه وقيمه.

٢- التحكم: هو اعتقاد الفرد بأنه قادر على التحكم في الأحداث والمواقف الضاغطة التي يواجهها، وبأنه قادر على التعامل معها. وتؤكد ذلك دراسة (هلكا عمر علاء الدين، ٢٠١٦) حيث أسفرت نتائج الدراسة عن ارتباط متغيرات الدراسة مع العينة على النحو التالي ارتبطت الصلابة النفسية وتحمل الضيق.

٣- التحدي: هو قدرة الفرد على ادراك المشكلات على أنها تحديات وليست تهديدات والبحث عن حلول لها.

- خصائص الصلابة النفسية:

حصر (Taylor, 1995, 261) خصائص الصلابة النفسية فيما يلي:

- الإيمان بالسيطرة والاحساس بأن الشخص نفسه هو سبب الحدث الذي حدث في حياته وأن الشخص يستطيع أن يؤثر على بيئته. وتؤكد ذلك دراسة (أحمد عبدالله العياني، ٢٠١٢) حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أن المظاهر الأكثر شيوعاً للصلابة النفسية لدى عينة الدراسة من العاديين كانت على التوالي: الاستمتاع بالتحدي، الترابط مع مجموعة من الناس، اليقين عند المسير بالوصول إلى النهاية، الاستمتاع بمنافسة الآخرين، والتفاؤل بشكل عام.
- الاحساس بالالتزام لدفع النفس للانخراط في اي مستجدات تراجعهم. وتؤكد ذلك دراسة (هلا خليل عردات، ٢٠١٧) حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أن مستوى الصلابة النفسية كان مرتفعاً، في حين جاء مستوى الرضا عن الحياة متوسطاً.
- الرغبة في إحداث التغيير ومواجهة الأنشطة التي تمثل أو تكون بمثابة فرض للنماء والتطوير. وتؤكد ذلك دراسة (يحيى شقورة، ٢٠١٢) حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الصلابة النفسية والرضا عن الحياة.

فروض الدراسة:

- توجد علاقة دالة احصائياً بين اضطراب الألعاب والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في اضطراب الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية تبعاً لمتغير المكان (حضر- ريف) في اضطراب الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

- منهجية الدراسة وأدواتها والطرق الإحصائية:

- أولاً: منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي لملائمة طبيعة وأهداف الدراسة وذلك للاطلاع على الإطار النظري والدراسات السابقة، وبناء المقاييس، والتوصل للعلاقات بين متغيرات الدراسة؛ حيث هدفت الدراسة لتحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية و الصلابة النفسية في ضوء بعض المتغيرات.

- ثانيًا: عينة الدراسة:

أ- العينة الاستطلاعية:

تم اختيار عينة استطلاعية للدراسة الحالية؛ وذلك من أجل التحقق من كفاءة الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة، ومراعاة بعض الجوانب الاجرائية عند تطبيق هذه الأدوات على العينة الأساسية، وبلغ حجم العينة الاستطلاعية (٥٠) من طلاب مدارس التعليم الأساسي بمحافظة بني سويف، وتتراوح أعمارهم ما بين (١٠ : ١٢) سنة.

ب- العينة الأساسية:

تم اختيار العينة الأساسية لإجراء هذه الدراسة قوامها (١٠٠) من طلاب التعليم الأساسي بالصف الرابع والخامس والسادس الابتدائي بمحافظة بني سويف. وتتراوح أعمارهم ما بين (١٠ : ١٢) سنة، وبمتوسط عمري (١٠.٧٣) سنة، وانحراف معياري (٠.٨٢١) مع مراعاة أن أفرادها ليسوا من أفراد العينة الاستطلاعية.

- ثالثًا: أدوات الدراسة:

للتحقق من صحة الفروض استخدم الباحث الأدوات التالية:

١- مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية (اعداد وتقنين/ محمد مصطفى، أسماء محمد، محمد عيد)

٢- مقياس الصلابة النفسية من تصميم يونكن وبتز (Yoonkin & Betz,1998)، ترجمة (لؤلؤة وحسن، ٢٠٠٢)

١- مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية (اعداد وتقنين/ محمد مصطفى، أسماء محمد، محمد عيد):

- الكفاءة السيكومترية للمقياس:

أولاً: صدق المقياس:

١- الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

تم عرض المقياس في صورته الأولى علي مجموعة من الأساتذة المتخصصين في علم النفس التربوي والصحة النفسية والتربية الخاصة. وتم عمل التعديلات والمقترحات.

٢- الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية للبعد والدرجة الكلية للمقياس وجميعها مرتفعة ودالة إحصائياً، والجدول (١) يوضح قيم المعاملات الارتباط.

جدول (١) معاملات ارتباط الدرجة الكلية لكل بُعد بالدرجة الكلية للمقياس

م	البُعد	معامل الارتباط
١	الاستخدام المتكرر	٠.٥٨٥
٢	ضعف التحكم	٠.٦٩٦
٣	الكذب والخداع	٠.٨٧٨
٤	الانسحاب والهروب	٠.٨٤٠
٥	القلق والانزعاج	٠.٨٨٥
٦	الاستمرار في اللعب رغم حدوث نتائج سلبية	٠.٨٥٦

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط مرتفعة ودالة، مما يدل على أن المقياس على درجة عالية من الاتساق؛ وبالتالي يدل على صدق أبعاد اضطراب الألعاب الالكترونية. ثانياً: ثبات المقياس:

تم حساب المقياس ثبات المقياس كالاتي:

- ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ:

تم استخدام طريقة ألفا كرونباخ لقياس ثبات المقياس حيث حصل الباحث على قيمة معامل ألفا فوجد أن معامل ثبات مفردات المقياس ومعامل الثبات الكلي للمقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، حيث كانت درجة ثبات المقياس الكلية (٠.٩٢٥) مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات. و حصل الباحث على قيمة معامل ألفا لكل بُعد من أبعاد اضطراب الألعاب الالكترونية.

- ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية:

قام الباحث بحساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية وكانت قيمة معامل الثبات بطريقة "جثمان" (٠.٨٥٥). وقيمة معامل الثبات بطريقة "سبيرمان" و "براون" (٠.٨٦٧)، مما يدل على أن المقياس يمتاز بثبات عالي ويمكن الاعتماد عليه.

٣- مقياس الصلابة النفسية من تصميم يونكن وبيتز (Yoonkin & Betz, 1998)، ترجمة (لؤلؤة وحسن، ٢٠٠٢)

يشير المقياس إلى الصلابة النفسية على أنها مفهوم أحادي البعد، وأن مقياس الصلابة، تحت وطأة الضغوط أو القدرة على تحمل الظروف الصعبة، ويتكون المقياس من (٤٠) عبارة موجبة في الصياغة والعبارة السالبة تعكس في التصحيح، بحيث تشير الدرجة المرتفعة على المقياس إلى مستوى عالٍ من الصلابة، وتتبع الاستجابات أسلوب ريكارت خمس نقاط، تمتد من (١) أعرض بشدة إلى (٥) أوافق بشدة.

- الصدق والثبات لدى معدي المقياس:

يتمتع المقياس بمعامل ثبات مرتفع ألفا (٠.٩٢)، كما أظهر التحليل العاملي أن المقياس أحادي البعد، وتم اختبار صدق المقياس من خلال ارتباطه بعدة مقاييس يفترض أنها ترتبط بالصلابة النفسية، وكانت معاملات الارتباط بين المقياس والمقاييس على النحو التالي: الصلابة النفسية المعرفية (٠.٧٥)، ومقياس توفير الذات (٠.٥٦) ومقياس الاكتئاب (-٠.٥٩).

- صدق وثبات المقياس في الدراسات السابقة:

تشير (لؤلؤة وحسن، ٢٠٠٢، ٢٤٩) في البيئة الكويتية إلى تمتع المقياس بمعامل ثبات مرتفع ألفا (٠.٩٢)، وتم التحقق من ثبات الاختيار أيضاً، بطريقة إعادة الاختبار (٠.٩٥)، والتجزئة النصفية بعد التصحيح بمعادلة سبيرمان- بروان (٠.٨٨)، وألفا كرونباخ (٠.٩١)، كما تم حساب صدق المقياس من خلال حساب معامل الارتباط بين كل عبارة والمجموع الكلي والتي تراوحت بين (٠.١١ - ٠.٦٧) وفي البيئة السعودية قام (المفرجي والشهري، ٢٠٠٨، ١٧٠) بحساب صدق المقياس من خلال حساب معامل الارتباط بين كل عبارة والمجموع الكلي والتي تراوحت بين (٠.٤٢ - ٠.١٣٩) وجميع القيم الموجبة وذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ عدا العبارة (٤) التي لم يصل معامل الارتباط بها إلى مستوى كما تم التحقق ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ (٠.٨٤) التحقق من ثبات الاختبار أيضاً بطريقة التجزئة النصفية بعد التصحيح بمعادلة سبيرمان- بروان (٠.٨٣).

- نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها والتوصيات:

أولاً: النتائج المتعلقة بالفرض الأول:

"توجد علاقة دالة احصائياً بين اضطراب الألعاب والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية" وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب معامل الارتباط بين درجات مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية ومقياس الصلابة النفسية لدى عينة الدراسة. ويتضح ذلك من خلال الجدول التالي:

جدول (٢) معامل الارتباط بين درجات مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية ومقياس اللغة البراجماتية لدى عينة الدراسة

المجموع الكلي	مقياس اللغة الصلابة النفسية/ مقياس اضطراب الألعاب
**٠.٢٣٣	الاستخدام المتكرر
**٠.٣٧٣	ضعف التحكم
**٠.٥٣٩	الكذب والخداع
**٠.٥٨٤	الانسحاب والهروب
**٠.٥١٦	القلق والانزعاج
**٠.٥٧٦	الاستمرار في اللعب رغم حدوث نتائج سلبية
**٠.٦١٤	المجموع الكلي

** دلالة عند مستوى ٠.٠١

ويتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة احصائية بين كلا من اضطراب الألعاب وأبعاده والصلابة النفسية وأبعاده عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وقد كانت قيمة معامل الارتباط بين المقياسين (٠.٦١٤) وهي قيمة ارتباط موجبة، مما يظهر مدى قوة العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية وأبعاده واللغة الصلابة النفسية وأبعاده لدى عينة الدراسة.

وتتفق هذه النتيجة جزئياً مع دراسة (ماجد محمد الزيودي، ٢٠١٥) والتي من أهم النتائج التي توصلت إليها أن الألعاب الالكترونية مواجهة الأهالي لمعاناة حقيقية نتيجة استحواد هذه الألعاب على وقت

وعقول أطفالهم؛ مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري. وتتفق جزئياً أيضاً مع دراسة (علي سليمان الصوالحة وآخرون، ٢٠١٦) والتي توصلت إلى أن علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك الاجتماعي كانت متوسطة. ودراسة (Zhaojun Teng, et al., 2020) وأشارت النتائج الي ان اضطراب الالعاب عبر الانترنت يؤثر سلبا على متغيرات الرفاه النفسي الاجتماعي (أي: التقدير والدعم الاجتماعي والرضا عن الحياة)، ولكن ليس العكس. ودعمت النتائج فرضية ضعف العلاقات الشخصية التي تصور اضطراب الالعاب عبر الانترنت كاستجابة غير قادرة على التكيف تؤدي الي ضعف الرفاهية النفسية والاجتماعية. أظهرت النتائج ايضا ان اضطراب الالعاب عبر الانترنت كان مرتبطا سلبا بتقدير الذات والدعم الاجتماعي. ودراسة (Vladan Starcevic, et al., 2020) حيث أسفرت النتائج عن ٦١% من اللاعبين الباحثين عن العلاج استوفوا معايير التشخيص لاضطراب الألعاب عبر الأنترنت و ٣٦% استوفوا المعايير التشخيصية لاضطراب الألعاب، وتشير النتائج ايضا الي أن اللاعبين قد تسعى للحصول على علاج لاضطراب الألعاب عبر الأنترنت واضطراب الألعاب.

ثانياً: النتائج المتعلقة بالفرض الثاني:

والذي ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في اضطراب الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"

وللتحقق من صحة الفرض الثاني تم استخدام اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للتعرف على تأثير النوع (ذكور - إناث) على اضطراب الألعاب الالكترونية. والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣) دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على مقياس اضطراب الألعاب

الالكترونية وفقاً للنوع (ذكور - إناث) ن=١٠٠

مستوى الدلالة	قيمة (ت)	درجة الحرية	إناث (ن=٥٠)		ذكور (ن=٥٠)		الدرجة الكلية للمقياس
			ع	م	ع	م	
٠.٠٠٣	٣.٠٠٥	٢٩٨	٢٢.٥٤	٧٥.٢٢	٢٤.٠٥	٨٣.٣٢	

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ٢٩٨ ومستوى دلالة (٠.٠١) = ٢.٣٤

من الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطات درجات الذكور وبين درجات الإناث لصالح الذكور على مقياس اضطراب الألعاب

الإلكترونية، وتدل هذه النتيجة على وجود تباين بين الذكور والإناث، وبمقارنة متوسطات درجات كل منهما يتضح أن متوسط درجات الذكور (٨٣.٣٢) ومتوسط درجات الإناث (٧٥.٢٢) مما يدل على أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية وبالتالي فإن معدل انتشار ومستوى اضطراب الألعاب مرتفع لديهم مقارنة بالإناث، وهذا يدل على عدم صحة الفرض الثاني.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه نتائج الدراسات السابقة في هذه الصدد مثل دراسة (فايزة إبراهيم أحمد، ٢٠١٦) حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة احصائياً في الانسحاب الاجتماعي والاكنتاب لصالح الذكور. دراسة (عبد الرحمن فهد المطرف، ٢٠٢٠) حيث أظهرت نتائج الدراسة فروق ذات دلالة احصائية تعزى للجنس لصالح الذكور مقابل الإناث.

ثالثاً: النتائج المتعلقة بالفرض الثالث:

والذي ينص على "لا توجد فروق ذات دلالة احصائية تبعاً لمتغير المكان (حضر - ريف) في اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"

وللتحقق من صحة الفرض الثالث تم استخدام اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للتعرف على تأثير المكان (حضر - ريف) على اضطراب الألعاب الإلكترونية. ويتضح ذلك من خلال الجدول التالي:

جدول (٤) دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على مقياس اضطراب الألعاب

الإلكترونية وفقاً للمكان (حضر - ريف) $n=100$

مستوى الدلالة	قيمة (ت)	درجة الحرية	ريف $n=50$		حضر (مدينة) $n=50$		الدرجة الكلية للمقياس
			ع	م	ع	م	
٠.٥٥٣	٠.٥٩٤	٢٩٨	٢٣.٦١	٧٨.٢٦	٢٣.٤٦	٧٩.٩٧	

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ٢٩٨ ومستوى دلالة (٠.٠١) = ٢.٣٤

وعند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ١.٩٧

ويتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطات درجات عينة الدراسة على مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية، وتدل هذه

النتيجة على عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين درجات العينة تبعًا لمتغير المكان، وبمقارنة متوسطات درجات كل منهما يتضح أن متوسط درجات أفراد عينة الدراسة بالحضر (المدينة) (٧٩.٩٧) ومتوسط درجات أفراد العينة بالريف (٧٨.٢٦) مما يدل على عدم وجود فروق بين متوسط درجات عينة الدراسة تبعًا لمتغير المكان.

• التوصيات والمقترحات:

- قضاء الوالدين المزيد من الوقت مع أبنائهم وحثهم على التواصل مع زملائهم في المدرسة والنادي وغيرهم.
- اشراك الطلاب في برامج وندوات التوعية بمخاطر اضطراب الألعاب الالكترونية.
- دراسة اضطراب الألعاب الالكترونية وعلاقته ببعض الجوانب والمتغيرات النفسية الأخرى.
- دراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الألعاب الالكترونية.

❖ المصادر والمراجع:

- المراجع العربية:

١. هبة عبدالهادي إبراهيم. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية بين الحاضر والمستقبل. الهيئة المصرية العامة للكتاب.
٢. تيسير أحمد أبو عرجة ، رشا نضال خليل. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات اطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاماً في الأردن. مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الاعلام وتكنولوجيا الاتصال، (٥)، ١-٦٢.
٣. راند محمد سيد أحمد. (يوليو ٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية، ٣ (٥١)، ٨٨٣-٩٢٦.
٤. فائزة ابراهيم عبدالله أحمد. (يوليو ٢٠١٦). الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الاطفال ذوي الاعاقة. مجلة التربية الخاصة، (١٦)، ٢٦٤-٣١٥.
٥. رفيدة عدنان حامد الانصاري. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. مجلة مركز بابل للدراسات التاريخية، ٣٠١-٣٣٢.
٦. عبدالكريم بكار. (٢٠١١). حول التربية والتعليم (ط.٣). دار القلم.
٧. عبدالكريم بكار. (٢٠١٧). أولادنا ووسائل التواصل الاجتماعي. دار وجوه.
٨. كمال يوسف بلان. (٢٠١٥). نظريات الارشاد والعلاج النفسي. دار الاعصار العلمي.

٩. نيفيل بينت ، ليز وود ، سو روجرز. (٢٠٠٩). *التعليم من خلال اللعب* (خالد العامري، ترجمة). دار الفاروق.
١٠. علاء الدين حسن. (٢٠٢٠). *اللعب عند الطفل تربية وجمال*. مجلة الطفولة والتنمية، (٣٧)، ٤٣-٤٦.
١١. زينب نوفل راضي. (٢٠٠٨). *الصلابة النفسية لدى أمهات شهداء انتفاضة الأوس وعلاقتها ببعض المتغيرات*. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية: غزة.
١٢. سارة محمود حمدان. (٢٠١٦). *ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط: كلية العلوم التربوية، عمان.
١٣. لؤلؤة حمادة، حسن عبداللطيف. (٢٠٠٢). *الصلابة النفسية والرغبة في التحكم لدى طلاب الجامعة*. مجلة الدراسات النفسية، ١٢ (٢)، ٢٧٢-٢٢٩.
١٤. فهد محمد عبدالله الحمدان. (٢٠١٠). *نحو مراقبة آمنة*. مكتبة الملك فهد.
١٥. يحيى مبارك خطاطبة، أحمد سعد الأحمد. (ابريل ٢٠٢٠). *إيمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض*. مجلة البحوث الأمنية، ٣٠ (٧٦)، ٢٦٥-٣٣٧.
١٦. سوزان مجيد دارخان. (٢٠٢٠). *الالعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات*. مجلة الجامعة العراقية، ٢ (٤٦)، ٣٧٣-٣٨٢.
١٧. شيماء مصطفى الزككي، نورا شعبان الطوخي. (يناير ٢٠١٨). *معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات*. مجلة كلية التربية، (١٧٧) ج (٢)، ٢٩٩-٣٤١.
١٨. حامد عبدالسلام زهران. (١٩٨٦). *علم النفس النمو "الطفولة والمراهقة"* (ط.٤). دار المعارف.
١٩. مريم سليم. (٢٠٠٢). *علم النفس النمو*. دار النهضة العربية.
٢٠. عبدالرحمن سيد سليمان. (٢٠١٢). *معجم مصطلحات اضطراب التوحد*. مكتبة الأنجلو.
٢١. محاسن حسين السيد. (٢٠١٧). *العلاقة بين مستوى ممارسة الالعاب الالكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع*. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، (١٤)، ٧٥-١٠٤.
٢٢. كمال سالم سيسالم. (٢٠٠٢). *موسوعة التربية الخاصة والتأهيل النفسي*. دار الكتاب الجامعي.
٢٣. حسن شحاته، زينب النجار، حامد عمار. (٢٠٠٣). *معجم المصطلحات التربوية والنفسية*. الدار المصرية اللبنانية.
٢٤. يحيى شقورة. (٢٠١٢). *الصلابة النفسية وعلاقتها بالرضا عن الحياة لدى طلبة الجامعات الفلسطينية بمحافظة غزة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر: فلسطين.

٢٥. عبدالرحمن الجهني. (٢٠١١). المهارات الاجتماعية وعلاقتها بالسلوك التوكيدي والصلابة النفسية لدى المرحلة الثانوية، مجلة جامعة أم القرى للعلوم الاجتماعية، (١)، ١٩٢-٢٣٨.
٢٦. عبدالعزيز السيد الشخص، عبدالغفار عبدالحكيم الدماطي. (١٩٩٢). قاموس التربية الخاصة وتأهيل غير العاديين. مكتبة الأنجلو المصرية.
٢٧. أنور محمد الشرقاوي. (٢٠١٢). التعلم نظريات وتطبيقات. مكتبة الأنجلو المصرية.
٢٨. عبدالرحمن سعد الشهري. (يونيو ٢٠١٩). بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المركز القومي للبحوث غزة، مج(٣) ع(١٣)، ٧١-٨٤.
٢٩. منال سليم رويغد الصاعدي. (٢٠٢٠). الألعاب الالكترونية وأحكامها الشرعية -دراسة فقهية مقارنة، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، (٤٩)، ٤١٣-٤٨٦.
٣٠. محمد أحمد صوالحة. (٢٠١٤). علم النفس للعب (ط.٦). دار المسيرة.
٣١. محمد عبدالظاهر الطيب، محمود عبدالحليم منسي، عزيز حنا داود، رشدي عبده حنين. (١٩٨٢). التلميذ في التعليم الاساسي. منشأة المعارف.
٣٢. قحطان أحمد الظاهر. (٢٠٠٨). مدخل إلى التربية الخاصة (ط.٢). دار وائل.
٣٣. بشرى محمد حسن العبيدي. (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية، (٥٢)، ٤١٨-٤٤٤.
٣٤. نادر محيل العتيبي. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال والمراهقين من ٦-١٨ سنة في الفضاء السيبراني. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، (٣٨)، ١٠٦-١٢٦.
٣٥. أماني خميس عثمان. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، ٣٤ (١)، ١٢٦-١٦٠.
٣٦. هلكاء علاء الدين. (٢٠١٦). الصلابة النفسية وعلاقتها بكل من تحمل الضيق والأبعاد الأساسية للشخصية لدى عينة من المراهقين اللبنانيين. دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية: جامعة بيروت.
٣٧. أحمد عبدالحميد عريبات. (٢٠١١). ارشاد ذوي الاحتياجات الخاصة وأسرهم. دار الشروق.
٣٨. هلا خليل عردات. (٢٠١٧). الصلابة النفسية وعلاقتها بالرضا عن الحياة للفتيات المحرومات من اسرهن في منطقة اعبلين. رسالة ماجستير، كلية العلوم النفسية والتربوية: عمان.
٣٩. هيا محمد العطوي. (٢٠١٩). تعلمت من المراهقات. مكتبة فهد الوطنية.
٤٠. حنان عبدالحميد العناني. (٢٠١٤). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية (ط.٩). دار الفكر.
٤١. دلال عوض. (٢٠١٦). المراهقة ودور الاسرة في التعامل معها "الخصائص والمشكلات". دار خالد اللحياي.

٤٢. عباس محمود عوض. (١٩٩٩). المدخل إلى علم النفس النمو الطفولة - المراهقة - الشيخوخة. دار المعرفة الجامعية.
٤٣. عبدالرحمن العيسوي. (٢٠٠٠). اضطرابات الطفولة والمراهقة وعلاجها. دار الراتب الجامعية.
٤٤. محمد حسن غانم. (٢٠٠٦). مشكلات نفسية اجتماعية (الادمان - الجناح - العنف - اساءة معاملة الأطفال - تلوث البيئة والزحام). المكتبة المصرية.
٤٥. فهد عبدالعزيز الغفيلي. (٢٠١٠). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. مكتبة الملك فهد الوطنية.
٤٦. أنيس فريحة. (١٩٨١). نظريات في اللغة (ط.٢). دار الكتاب اللبناني.
٤٧. اعتماد محمد مطر القرشي. (٢٠٠٤). فاعلية استخدام التعليم المبرمج على التحصيل والاتجاه نحو الرياضيات لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمكة المكرمة، رسالة ماجستير، منشورة، جامعة ام القرى
٤٨. منير قهلوز، فاطمة عرقابي. (ابريل ٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة العربية للتربية النوعية، (١٢)، ١٠٩-١٢٢.
٤٩. جيروم كاغان. (٢٠١٣). أطفالنا كيف نفهمهم؟ سلوكاً، تفكيراً، دوافع (عبدالكريم ناصيف، ترجمة). دار التكوين.
٥٠. ستيفن جيه كيرش. (٢٠١٩). الإعلام والنشء تأثير وسائل الإعلام عبر مراحل النمو (عبدالرحمن مجدي مجدي، نيفين عبدالرؤوف، ترجمة). مؤسسة هنداوي.
٥١. مجمع اللغة العربية. (٢٠١١). المعجم الوسيط (ط.٥). مكتبة الشروق الدولية.
٥٢. رشا ناجي محمد. (٢٠١٦). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الإنتحارية لدى عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، مج (٢٩) ع (١٠٤)، ص ص ٢٤٠-٢٠١
٥٣. أحمد عادل محمد. (٢٠١٥). استخدام المراهقين لألعاب الانترنت متعددة المنصات وعلاقته بالاندماج والأداء الدراسي لديهم. المجلة المصرية لبحوث الاعلام، (٥٢)، ١٨٩-٢٨٥.
٥٤. نجوى ابراهيم عبدالمنعم محمد، محمد سعد حامد محمد. (٢٠٢١). اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس: تحديد معدل الانتشار في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية (دراسة سيكومترية-كلينيكية). (مجلة البحث العلمي في التربية. 261-292, 22(7),
٥٥. عبدالرحمن فهد المطرف. (مارس ٢٠٢٠). اضطراب العاب الانترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء متغيرات الجنس والحالة الاجتماعية والتخصص. مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، (١) ٤٠، ٧٥-٨٧.
٥٦. ريم خميس مهدي. (مايو ٢٠٢٠). التصنيف العالمي للالعاب الالكترونية. المجلة العربية للتربية النوعية، (١٣)، ٢٢٩-٢٤٠.

٥٧. خليدة مهريّة، منويّة شودي، ليليّ ديعلي (م.مشارك). (يوليو ٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونيّة باستخدام الهواتف الذكيّة على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانيّة لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست. *المجلة العربيّة للتربيّة النوعيّة*، (١٤)، ١٧٣-١٨٤.
٥٨. موسوعة الإدمان. (٢٠١٥). مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان. دار المجد.
٥٩. سوزانا ميلر. (١٩٨٧). *سيكولوجيّة اللعب* (حسن عيسى، محمد عماد الدين اسماعيل، ترجمة). عالم المعرفة.
٦٠. ياسر نصر. (٢٠٠٩). ٢٥ خطأ وأسلوباً مرفوضاً في تربيّة الأطفال أسبابها وكيفيّة علاجها. بداية.
٦١. نبيل كامل دخان، بشير إبراهيم الحجار. (٢٠٠٦). الضغوط النفسيّة لدى طلبة الجامعة الإسلاميّة وعلاقتها بالصلاية النفسيّة لديهم. *مجلة الجامعة الإسلاميّة*، ١٤ (٢)، ٣٦٩-٣٩٨.
٦٢. دورثي لو نولتي، راشيل هاريس. (٢٠٠٩). *المراهقون يتعلمون ما يعايشونه* (غير معروف، ترجمة ط.٢). مكتبة جرير.
٦٣. فاطمة السعدي همال. (٢٠١٨). *الطفل والألعاب الإلكترونيّة بين التسلية وعمق التأثير*. دار الخليج.
٦٤. روبرت واطسون، هنري كلاي، ليند جرين. (٢٠٠٤). *سيكولوجيّة الطفل والمراهق* (داليا محمد مؤمن، ترجمة). مكتبة مدبولي.

- المراجع الأجنبيّة:

1. American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagonstic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th Ed, Arlington
2. American Psychiatric Association (APA). (2018). *Internet Gaming Disorder in DSM-5*. Retrieved 22 oct, 2020, from: <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>
3. American Psychiatric Association (APA). (2018). *Internet Gaming Disorder*, Retrieved 20 Mar 2021, from: https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf
4. Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2019). The future of gaming disorder research and player protection: What role should the video gaming industry and researchers play?. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-7.
5. Hampherys, Gary. (2019). *Sharpening the focus on gaming disorder world health organ*, (97), p.p 377-440 <http://dx-doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
6. Jeong, H., Yim, H. W., Jo, S. J., Lee, S. Y., Lee, H. K., Gentile, D. A., ... & Choi, J. S. (2020). Gaming patterns and related symptoms in adolescents using cluster analysis: Baseline results from the Internet User Cohort for Unbiased Recognition of Gaming Disorder in Early Adolescence (iCURE) study. *Environmental research*, 182, 109105.

7. Jimenez, N., San-Martin, S., Camarero, C., & Cabezudo, R. S. J. (2019). What kind of video gamer are you?. *Journal of Consumer Marketing*, 36(1), 218-227
8. Kamenetz, A. (2019). Is "Gaming Disorder" an Illness. *WHO Says Yes, Adding it to its List of Diseases*. Retrieved 20 Mar 2021, from: <https://www.npr.org/2019/05/28/727585904/is-gaming-disorder-an-illness-the-who-says-yes-adding-it-to-its-list-of-diseases?t=1616234470210>
9. King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E., & Billieux, J. (2019). Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical psychology review*, 73, 101777.
10. King, D. L., Russell, A. M., Delfabbro, P. H., & Polisena, D. (2020). Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addictive behaviors*, 104, 106311.
11. Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Király, O., Kun, B., & Tosuntaş, Ş. B. (2020). Trait emotional intelligence and internet gaming disorder among gamers: The mediating role of online gaming motives and moderating role of age groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(5), 1446-1457.
12. Ko, C. H. (2014). Internet gaming disorder. *Current Addiction Reports*, 1(3), 177-185.
13. Lei, W., Liu, K., Zeng, Z., Liang, X., Huang, C., Gong, K., ... & Chen, J. (2020). The psychometric properties of the Chinese version internet gaming disorder scale. *Addictive behaviors*, 106, 106392.
14. Lin P. Y., Lin H. C., Lin P. C., Yen J. Y., Ko C. H. (2020). The association between Emotional Regulation and Internet Gaming Disorder. *Psychiatry Research*, 289, 113060.
15. Liu, D., Lemmens, J., Hong, X., Li, B., Hao, J., & Yue, Y. (2022). A network analysis of internet gaming disorder symptoms. *Psychiatry Research*, 311, 114507.
16. Mills, D. J., & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105, 106209.
17. Pontes, H. M., Schivinski, B., Kannen, C., & Montag, C. (2022). The interplay between time spent gaming and disordered gaming: A large-scale world-wide study. *Social Science & Medicine*, 114721.
18. Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (2019). Measurement and conceptualization of Gaming Disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-21.
19. Richard, J., Temcheff, C., Fletcher, É., Lemieux, A., Derevensky, J., & Déry, M. (2022). An empirical investigation of the externalizing and

- internalizing pathways to disordered gaming behavior: A longitudinal study across childhood and adolescence. *Computers in Human Behavior*, 128, 107096.
20. Robichaud, P., MacDonald, L., Freeouf, J., Neary, D., Martin, D., & Ashmun, L. (2003). Postfire rehabilitation of the Hayman Fire. *Hayman Fire Case Study. RMRS-GTR-114. Ogden, UT. USDA Forest Service. Rocky Mountain Research Station*, 293-313.
 21. Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
 22. St Clair, M. C., Pickles, A., Durkin, K., & Conti-Ramsden, G. (2011). A longitudinal study of behavioral, emotional and social difficulties in individuals with a history of specific language impairment (SLI). *Journal of communication disorders*, 44(2), 186-199.
 23. Starcevic, V., Choi, T. Y., Kim, T. H., Yoo, S. K., Bae, S., Choi, B. S., & Han, D. H. (2020). Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming. *Journal of psychiatric research*, 129, 31-39.
 24. Starcevic, V., Choi, T. Y., Kim, T. H., Yoo, S. K., Bae, S., Choi, B. S., & Han, D. H. (2020). Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming. *Journal of psychiatric research*, 129, 31-39.
 25. Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Xiang, G., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors*, 110, 106530.
 26. We are social. (2020). Retrieved 20 Mar 2021, from: <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>
 27. World Health Organization (WHO). (2019). *6C51 Gaming disorder*. Retrieved 22 oct, 2020, from: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
 28. World Health Organization (WHO). (2019). *Gaming disorder*. Retrieved 20 Mar 2021, from: <https://www.who.int/ar/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>
 29. Zhang, J., Dong, H., Zhao, Z., Chen, S., Jiang, Q., Du, X., & Dong, G. H. (2020). Altered neural processing of negative stimuli in people with internet gaming disorder: fMRI evidence from the comparison with recreational game users. *Journal of affective disorders*, 264, 324-332.