اضطراب الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية

أمل حسين علي يوسف

إشراف

أ.د / محمد محمد السيد عبدالرحيم
أستاذ الصحة النفسية
كلية التربية جامعة بني سويف

د / أحمد عكاشة علي
مدرس الصحة النفسية
كلية التربية جامعة بنى سويف

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية، وكذلك دلالة الفروق بين هؤلاء الطلاب في اضطراب الألعاب الإلكترونية والتي قد تعزى إلى متغيرالنوع(ذكر–انثى) والمراحل التعليمية وتكونت عينة الدراسة من (١٦٥) طالبًا وطالبة من طلاب التعليم الثانوي بمحافظة المنيا ممن تتراوح أعمارهم بين (١٥–١٨) عامًا ، وبمتوسط عمري(١٧.٢١)، وانحراف معياري(٠.٥٣). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لمناسبتة لطبيعة الدراسة، وتم تطبيق مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)، ومقياس تقرير المصير(إعداد: الباحثة). وأسفرت النتائج عن وجود علاقة عكسية دالة إحصائيًا بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية ، 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 المرحلة التعليمية .واستنادًا إلى الاطار النظري ونتائج الدراسات السابقة ونتائج البحث الحالي تم تقديم بعض التوصيات والبحوث المقترحة ومنها توفير برامج وقائية ارشادية علاجية للطلاب لمساعدتهم على شغل أوقات فراغهم في أكثر من هواية وترفية وعدم الاقتصار على ممارسة الألعاب الإلكترونية ، دراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الإلعاب الإلكترونية .

الكلمات المفتاحية : اضطراب الإلعاب الإلكترونية ، تقرير المصير ، طلاب المرحلة الثانوية

Abstract:

The present study aimed to identifying the relationship between electronic gaming disorder and self-determination of students in the high school .as well as the significance between these students in electronic gaming disorder ,which may be attributed to the variable of gender,males and females and educational stages.students (100) light of sample of schools that minia province who aggravated high school (15-18) years old , an average age (17.21) between the ages of the current study used the (.53)years, and standard deviation descriptive approach to the question of the study .The electronic gaming disorder was applied preparation :(The researcher),and self-determination was applied preparation :(The researcher),The results were resulting have reverse dynamic relationship between electronic gaming disorders and self-determination of students in high school ,and the existence of statistically significant between the average scores of the study sample according to the gender variable in direction of males versus females on the scale of electronic gaming disorder ,having statistically significant between drain of his study and apply to variable education stage ,based on the theoretical framework,the results of previous studies ,and the results of the current research ,some recommendations and proposed research were presented ,including providing preventive,therapeutic and indicative programs for students to help them fill free their free time with more hobbies not only the electronic games .and studing the factors behind playing electronics games.

Keywords:Electronic Gaming Disorder ,Self-Determination ,High School

اولاً : مقدمة الدراسة

زاد اهتمام عدد من الأفراد في الاونه الأخيرة بالألعاب الإلكترونية الموجودة على الانترنت ،حيث أصبحت العاب الفيديو هواية شائعة في السنوات الأخيرة لدرجة أن الإيردات السنوية لصناعة الفيديو تتجاوز صناعة السينما والموسيقى ، وتستخدم العاب الفيديو في كسر الملل وتجاوز أوقات الفراغ والتواصل مع الاخرين من جميع دول العالم بلا استثناء حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية ونتيجة الأفراط في استخدامها فلا يستطيع البعض التمييز بين الحياة الواقعية والحياة الإفتراضية حيث إنه كلما زاد استخدام الأفراد للألعاب الإلكترونية بشكل كثيف ومتكرر زادت التأثيرات الوجدانية والسلوكية لديهم كما تؤدي إلى بعض الاضطرابات النفسية وفقدان السيطرة على الحياة الشخصية مما يؤدي إلى ضرورة الانتباه لخطورة تأثيرات الألعاب الإلكترونية .

كما اتفقت نتائج دراسة فاطمة محمد(٢٠١٩) مع دراسة Siddiqui et al.(2018) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإحساس بالملل ، والافكار الإنتحارية ، وتدني احترام الذات ، انخفاض في أداء الذاكرة اللفظية ، اضطراب الهلع ،والقابلية للاستهواء ، والرهاب الاجتماعي.

كما أوضحت دراسة Benarous, et al.(2019) أن هناك مجموعة من الخصائص النفسية التي تنبأ لبدء استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية مثل المستوى العالي من الصلابة النفسية والتحكم العقلي والشخصي وعدم المرونة العقلية وعدم الإحساس بالأمان العاطفي ومشاكل في التعلق النفسي.

وأن إدمان العاب الفيديو يزيد بفضل تسارع وتيرة التطور التكنولوجي وازدياد التنافس بين شركات الألعاب الإلكترونية للوصول إلى عدد أكبر وأن هذه الألعاب قد ينتج عنها مشاكل صحية ونفسية واجتماعية خطيرة لدى مدمنيها الذين يقضون ساعات طويلة أمان الاجهزة وقد تضعف القدرة على التركيز فضلاً عن ضياع الوقت وانقطاع الاوقات الأسرية والتأثير على العلاقات الاجتماعية الطبيعية كذلك التأثير على النوم.

أضافت منظمة الصحة العالمية WHO وDSM5 اضطراب الألعاب إلى التصنيف الإحصائي الدولي للأمراض والمشاكل الصحية ذات الصلة ICD وهو مرجع للأمراض المعترف بها والقابلة للتشخيص وأن إدراج أي اضطراب في التصنيف الدولي للأمراض هو

اعتبار تضعة الدول في الاعتبار عند تخطيط الصحة العامة ورصد الاتجاهات في الاضطرابات .

ويتجلى مع ذلك تقرير المصير وهي ما تسعى إلية الدراسة الحالية إلية –.وهي من أهم ركائز التنمية الإيجابية التي تساعد على تغيير السلوك وتجعل الفرد لديه القدرة على إشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة ، الانتماء، الاستقلالية). وتؤكد ذلك نتائج دراسة Celik et al.(2022) حيث توصلت النتائج إلى وجود علاقة دالة إحصائيًا بين إشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة ، الانتماء ، الإستقلالية) واضطراب ألألعاب الإلكترونية وتوسط الرضا عن الحياه لتلك العلاقة.وكذلك دراسة Wu et al.(2017) حيث أوضحت النتائج وجود علاقة دالة إحصائيًا بين أبعاد تقرير المصير (الكفاءة ، الانتماء، الإستقلالية) ودوافع اللعب الإلكتروني ، حيث ارتبط على نحو موجب دال إحصائيًا بالدوافع الاجتماعية ، وعلى نحو دال إحصائيًا بالترويح والتنافس.

لذلك كانت الحاجة الماسة إلى الاهتمام بتقرير المصير لما له أهمية في حياة الفرد ومستقبله . لذلك تسعى الدراسة الحالية إلى لإيجاد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير .

ثانيًا : مشكلة الدراسة

يشهد العالم اليوم حركة تقدم علمي وثورة معلوماتية واسعة واكتشافات تكنولوجية حديثة حققت الرفاهية والمتعة للفرد، إلا أنه ما زال يدفع ضريبة التقدم والرفاهية فقد تطورت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير فاصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الأفراد فاثرت على أنشطة حياتهم اليومية بسبب زيادة ممارسة اللعب .وقد لاحظت الباحثة المشكلة من خلال الاتي:

- الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة التي أكدت تأثير اضطراب الألعاب الإلكترونية على الطلاب، وتقرير المصير على الطلاب ، مثل دراسة ، ودراسة (ريهام حسن،٢٠٢٢) ، ودراسة (He,et al.,2021) ، ودراسة (Mills,&Allen,2020) ، ودراسة (King,et al.,2019) ودراسة wu et al.(2017) ودراسة Liang et al.(2021).

تسعى الدراسة الحالية للإجابة عن الأسئلة البحثية التالية:

١. ما دلالة العلاقة الارتباطية بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى كلاب المرحلة الثانوية؟

٢. هل توجد فروق بين الطلاب بالمرحلة الثانوية في اضطراب الألعاب الإلكترونية تعزو لمتغير النوع (ذكر–انثى)؟
٣. هل توجد فروق بين الطلاب بالمرحلة الثانوية في اضطراب الألعاب الإلكترونية تعزو لمتغبر المراحل التعليمية(الصف الاول – الثاني–الثالث)؟

- **ثالثًا : أهداف الدراسة :**

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على:

١. دلالة العلاقة الارتباطية بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقريرالمصيرلدى طلاب المرحلة الثانوية.
٢. دلالة الفروق بين الطلاب في اضطراب الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير النوع (ذكور وإناث) لدى طلاب المرحلة الثانوية.
٣. دلالة الفروق بين الطلاب في اضطراب الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير المرحل التعليمية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

رابعًا: أهمية الدراسة: تمثلت أهمية الدراسة الحالية في جانبين أساسيين هما:

الأهمية النظرية:

تظهر الأهمية النظرية للدراسة في عرض الأطر النظرية لاضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية، علاوة على مجموعة من الجهود العلمية والدراسات والبحوث السابقة المتعلقة بهما، ومن ثم قد توجة أنظار المهتمين بأفراد هذه الفئة إلى الاهتمام بهم ، من خلال برامج وقائية ارشادية علاجية لخفض اضطراب الألعاب الإلكترونية ، وتعزيز قدرتهم على تقريرهم لمصيرهم ، وتصميم الخطط والبرامج لتحسينهما لديهم.

الاهمية التطبيقية:

أما الأهمية التطبيقة للدراسة فتظهر في تقديم قائمة بمعايير تشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية ، وقائمة أخرى بمكونات تقرير المصير ، كما تفيد الدراسة في تقديم أداتين لقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية و تقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية.

خامسًا :مصطلحات الدراسة:

اضطراب الألعاب الإلكترونية **إجرائيًا:** بأنه اضطراب سلوكي يتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية ويشتمل على فقدان الاهتمام بجميع

الأنشطة الحياتية ،مع صعوبة التحكم في مقدار الوقت الذي يقضية الفرد في اللعب والشعور بالأشتياق الدائم لها فيها لو منع منها والذي يؤدي إلى مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للأفراد .ويمكن التعرف عليها بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص لمقياس اضطراب الألعاب المطبق على العينة.

تقرير المصير(Self-Determination)إجرائيًا: بأنه قدرة الفرد على الاختيار والتصرف لكي يتخذ قرار أو يحدد اختياره بذاته دون أي تأثير خارجي فيما يخص شئون حياته المختلفة. ويمكن التعرف عليه بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص لمقياس تقرير المصير المطبق على العينة.

طلاب المرحلة الثانوية:تعرف باسم مرحلة المراهقة المتوسطة والتي تعرف بأنها مرحلة اضطراب انفعالي وتتكون القيم عند المراهق ويشغل بالقضايا الجنسية والعلاقات مع الاخرين

محددات الدراسة

يتحدد مجال الدراسة بالأبعاد التالية :

الحد الموضوعي: اضطراب الألعاب الإلكترونية وعلاقته وبتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية

الحد البشري: أجريت الدراسة الحالية على عينة من طلاب التعليم الثانوي ممن تتراوح أعمارهم ما بين (١٥-١٨) عامًا، وقد قامت الباحثة بتطبيق أدوات الدراسة على عينة قوامها (١٦٥) طالبًا وطالبة من مدارس التعليم الثانوي بمحافظة المنيا .

الحد المنهجي:اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي ؛ لمناسبة لطبيعة الدراسة للتعرف على اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية، كما استخدمت الحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS.

الحد المكاني : تم اختيار عينة الدراسة من مدارس التعليم الثانوي بمحافظة المنيا بالصفوف(الأول – الثاني –الثالث)الثانوي

الحد الزمني : تم تطبيق أدوات الدراسة (مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية –مقياس تقرير المصير) في العام الدراسي ٢٠٢٣- ٢٠٢٤م.

الاطار النظري للدراسة

اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير

لدى طلاب المرحلة الثانوية

هدف الإطار النظري للدراسة إلى استخلاص معايير تشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية ومكونات تقرير المصير، ولتحقيق ذلك تضمن الإطار النظري للدراسة الحالية ثلاث محاور رئيسة، تناول المحور الأول اضطراب الألعاب الإلكترونية ، والثاني تقرير المصير ، أما الثالث فأظه علاقة اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لطلاب المرحلة الثانوية ، وتُمم الإطار النظري برصد مدى الإفادة من المتغير النظري لمتغيري الدراسة وما صاحبهما من دراسات سابقة .

أولاً:مفهوم اضطراب الألعاب الإلكترونية:

ذكرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية الاصدار الخامس اضطراب ألعاب الأنترنت (Internet Gaming Disorder) بأنه الاستخدام المتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب مما قد ضعف ومشكلات طبية وسريرية ويوجد تشابه بينه وبين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير اضطراب إدمان القمار نتيجة لظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للأفراد الذين يعانون من هذه الاضطرابات بشكل سيء.(APA,2015,67)

ووفقا لمنظمة الصحة العالمية (WHO) يعرف اضطراب الألعاب بأنه نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التحكم في مقدار الوقت الذي يقضيه المصاب في اللعب كما أنها تعطي أولوية الألعاب على الأنشطة والاهتمامات الأخرى ، ويعرف اضطراب الألعاب الإلكترونية بأنه اضطراب سلوكي يشبه إدمان الإنترنت ويشتمل على فقدان الاهتمام بجميع الأنشطة الحياتية والاتجاه نحو الألعاب الالكترونية فقط والمحاولات المتكررة والمستمرة للتوقف عن اللعب تكون غير ناجحة كما أنه يظهر في التوقف عن أداء المسئوليات والوظائف المعتادة لدى الأشخاص (Vukosavljevic et al,2015,388

وتشير موسوعة الإدمان (٢٠١٥، ٧٣) بأنه ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم ،ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية ، تتملك الفرد في يقظته ونومه.

ويمكن تعريف اضطراب الألعاب الإلكترونية **إجرائيًا** بأنه اضطراب سلوكي يتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية ويشتمل على فقدان الاهتمام بجميع الأنشطة الحياتية ،مع صعوبة التحكم في مقدار الوقت الذي يقضية الفرد في

اللعب والشعور بالأشتياق الدائم لها فيها لو منع منها والذي يؤدي إلى مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للأفراد .ويمكن التعرف عليها بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص لمقياس اضطراب الألعاب المطبق على العينة.

تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

تصنيف الألعاب حسب طبيعتها وفقا لما يراه (Salen & Zimmerman ,2004)

١-الغازى (المحارب ، المقاتل) Conqueror: تهدف هذه الألعاب إلى تحقيق الفوز والانتصار بغض النظر عن الخسائر التي يمكن أن يتعرض لها اللأعب ويتنافس اللاعبون لتحقيق أهداف محددة سابقاً ،حيث يشعر اللأعب بمتعة السيطرة والتحكم في الأحداث الجارية التي تحتويها اللعبة

٢- المدير (Manger) : تهدف هذه الألعاب إلى تطوير مهارات محددة تصل إلى درجة الإتقان وتطوير طرق العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يستمرون في اللعب وتمكنهم من توظيف المهارات التي تعلموها من قبل وتدريبهم على أنواع أخرى من المهارات تفيدهم أثناء عملية اللعب

٣- المتعجب (المستغرب) Wanderer: تقوم فكرة اللعب هنا على عرض تجارب وخبرات ممتعة وجديدة للاعب ولكن درجة التحدي هنا أقل من الصنفين السابقين ويسعى الباحث للحصول على الإسترخاء والمتعة

٤-المشارك Participant :تقوم فكرة اللعب على قدرة اللاعب على مشاركة اللعبة مع اشخاص أخرون في عالم إفتراضي . وبناء العلاقات الإجتماعية

وهناك بعض التقسيمات الأخرى وفق محتوى اللعبة ، وعدد اللاعبين، والوظيفة . يتضح مما سبق ذكره تنوع تقسيمات وتصنيفات الألعاب الإلكترونية وفقًا لعدد من الأغراض ،وهو يدل على مدى انتشار الألعاب في المجتمعات وتعدد تقنيات تشغيلها وسهولة الوصول إليها.

ثالثًا إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية :

تتنوع الألعاب الإلكترونية باستخدامتها وأشكالها وأنواعها ورغم ما لها من فوائد وإيجابيات فإنها لاتخلو من المخاطر والأضرار والسلبيات التي تؤثر على الأفراد بشكل سلبي مما يتنج عنها مشاكل صحية ونفسية واجتماعية خطيرة لدى مدمنيها الذين يقضون ساعات طويلة يوميًا أمام الأجهزة وفيما يلي نستعرض بعض هذه الإيجابيات والسلبيات

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

الكثير من الأفراد يتهافتون على الألعاب الإلكترونية وتعود عليهم ببعض الفوائد منها

١- اللعب عبارة عن تعبير عن حاجات نفسية واجتماعية تساعد على استئناف بقية الأنشطة الاجتماعية اليومية

٢- ترتبط بالتفكير والقدرة على التخيل فتتمثل في رفع درجات الإدراك والانتباه لدى الفرد فقد أكدت دراسة عبدالعزيز الهدلق (٢٠١٣) أن لممارسة الألعاب الإلكترونية تنمي مهارة التخيل والتصور ومهارة التفكير الناقد ومهارة حل المشكلات

٣- اكساب مهارات التذكر والتوقع فتستخدم في زيادة حجم الذاكرة وتحسين القدرات البصرية عند البعض من خلال تصميماتها ورسوماتها(Stockdale&Coyne,2018,226)

٤- تعمل الألعاب على تقوية التآزر الحركي والدقة في العمل وتنمي الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة (سارة محمود عبدالرحمن ،٢٠١٦)

٥-الألعاب تدفع للتأمل والتفكير ، وتشجع الحلول الإبداعية ، وتساعد في تطبيق الأراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية (Allen,2010)

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

إن التغير السريع الذي يشهده العالم بفعل التكنولوجيا الحديثة صاحبه تغير مفهوم اللعب ، مما أدى إلى انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية في كثير من المجتمعات الأجنبية والعربية إذ لا يخلو منها منزل أو متجر حيث انها تجذب الكبار قبل الصغار بألوانها الجذابة والخيال والمغامرة التي تحتويها واصبحت الشغل الشاغل لهم واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم وانتشرت انتشاراً كبيرًا وواسعاً ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة نعيم محمد (٢٠٢١) وأصبح أكثر من مليار شخص يلعبون الألعاب الإلكترونية في جميع أنحاء العالم ويزداد عدد اللاعبين يوما بعد يوم بسبب التكنولوجيا الحديثة ،والأجهزة المحمولة سريعة التقدم والتطور ، والتي تعمل بنظام Android, IOS ومواقع الإنترنت والتي يمكن للأطفال الوصول إليها بسهولة (2013,113) Liu,Li and Santhanam وقد يفتقر كثير من الأباء المخاطر الناتجة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي لا تتوقف على شكل دون اخر بل تشمل مختلف جوانب الحياة (فهد عبدالعزيز الغفيلي ،٢٠١٠. ١٧)

١- مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب : ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة تؤدي إلى الإصابة بالأم الرسخ والإصبع والصرع والإجهاض البدني وهذا ما

أكدته الهام حسنى (٢٠٠٢) حيث بينت أنه خلال الخمس عشر سنة التي مضت ظهرت مجموعه من الاصابات في الظهر وأصبع الإبهام نتيجة الالعاب الإلكترونية أدت إلى مشاكل في الرؤية مثل الصداع وضعف التركيز والارق وقلة النوم وزيادة الوزن ناتج عن اللعب لساعات طويلة باستمرار وتنحصر المتعة لدى اللأعب في ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب إفراز الدماغ الدوبامين في كل مرة ليعتاد على الشعور بالفرح في اللعب فقط مما يؤدى إلى الإدمان

٢- العزلة الإجتماعية والميل إلى الانطوائية : بحيث يصبح الشاب او المراهق اسيراً لتلك الألعاب لمرحلة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت الأكثر ملائمه على احتوائه او البيئة الوحيدة التي يرى مدمني الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقاته وقد أكدت نتائج دراسة يونس كرام (٢٠١٧) حول وجود علاقة ارتباطية إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية

٣- تأثيرها علي التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها :حيث ينهمكون في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتصبح شغلهم الشاغل ويقضون أوقات طويلة لممارسة العاب الفيديو ولا يشعرون بذلك بسبب الإنهماك في اللعب على حساب الأنشطة الأخرى وتؤدي إلى حصولهم على درجات منخفضة وقد أكدت نتائج دراسة Fernando Gamez et al.(2020) حيث أكدت النتائج على ان الطلاب الذين يقضون ساعات طويلة لممارسة ألعاب الفيديو تؤثر على تحصيلهم الأكاديمي ويفشلون في الحصول على درجات عالية

٤- عدم وعى الأباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله ممارسة تلك الألعاب :وما يفاقم المشكلة ان الأباء هم من يشترون الألعاب أو يعطون الأموال لشرائها ،وأن الألعاب قد تؤدي إلى التنمر كما أكدت نتائج دراسة Liang et al.(2021) إلى وجود علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين تنمر الأقران واضطراب الألعاب الإلكترونية ، وهذة العلاقة كانت أكثر قوة لدى المراهقين الذين ينخفض المستوى التعليمي لأولياء أمورهم ، وأقل قوة لدى أقرانهم الذين يتمتع أولياء أمورهم بمستويات تعليمية مرتفعة كما ان الأباء والأمهات حين يرون أبنائهم يمضون الساعات الطوال في غرفهم أمام تلك الألعاب يشعرون بالسعادة ربما يفوق شعور بعض الأباء ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية فهم وذلك بسبب قلة الوعي وظنهم أن أبنهم أمام أنظارهم وبعيدًا عن أصدقاء السوء ، وما يخجل أن كثيرًا من أولياء الامور خاصة

الأبوين لايعلمون الألعاب التي يمارسها أبنائهم خاصة المراهقين وهذا ما أكدت نتائج دراسة جهاد إبراهيم (٢٠٢٢) أن الوالدين ليسوا علي معرفة كم الجرائم التي قد تحدث نتيجة ممارسة بعض الالعاب الإلكترونية القاتلة

وتشير الدراسة أنه كلما زادت عدد ساعات اللعب علي الأجهزة الذكية يومياً زادت المخاطر

٥-الميل إلى العنف : استخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه عند ممارسة الألعاب كما أكدت نتائج دراسة Shao&Wang (2019). على أن ممارسة الألعاب الفيديو التي تحتوى علي العنف تؤدى إلى العدوان وكذلك الطبيعة التنافسية داخل ألعاب الفيديو العنيفة يزيد من العدوان

٦- الأنانية والذاتية المفرطة : تعتبر من اسوا سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الالكترونية حيث يمكن للمراهق من فعل أى شيء في سبيل الحصول على ما يريد خاصةً فيما يخص رغباته في ممارسة اللعب أو الحصول على نوع محدد من الألعاب وخصوصًا تلك التي يمارسها خارج المنزل وقد يصل الامر إلى استخدام العنف من أجل الحصول على ما يريده ولو أدى العنف إلى إراقة الدماء وازهاق الأرواح أحياناً بغض النظر عن الضحية

٧- تعليم الناشئة احتقار الأعراف والتقاليد والانظمة ومن يمثلها : فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه تجده في ممارسة تلك الألعاب ما يخالفه بدءً من السرقة والقتل ومضيعة الوقت...إلخ كل ذلك يتعلمونها ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وأكد ذلك نادر محيل العتبي (٢٠٢٠) في دراسته أن من سلبيات الالعاب الإلكترونية هو الإدمان المفرط للإستخدام واكتساب الصفات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة

٨- عدم إدراك وسائل الرقابة المختلفة ما تمثله بعض تلك الألعاب المختلفة من أخطار على الفرد والمجتمع: ان ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وما يمثله بعضها من خطر لما تحتويه من مفاسد لا يزال لم يأخذ النصيب الكافي حتى وقتنا هذا على الرغم من انتشار سلوكيات بين شبابنا تاتي بعضها أو كثيرًا منها بسبب انتشار تلك الألعاب لذلك حثت دراسة خالد محمد الدهش (٢٠١٩) وسائل الإعلام على القيام بدورها في توعية الأسر بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة

٩-إصابة الممارسين بنوع من الخوف والهلع أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتهم الإجتماعية : وقد أكدت نتائج دراسة Lie et al.(2022) إلى وجود علاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وأحداث الحياة الضاغطة وتوسط عامل العصابية لتلك العلاقة

النظريات المفسرة لاضطراب الألعاب الإلكترونية:

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

١- نظرية التحليل النفسي :

ركزت هذه النظرية في تفسيرها للعب على مبدأين أساسين هما :

١-مبدأ اللذة : اللعب وسيلة لتحقيق بعض الرغبات الخاصة لدى الفرد ، والتي لا يستطيع أن يحققها في الواقع وكونه وسيلة لتفسير المشاعر المكبوتة وتفريغها ، واشباع حاجاته النفسية والتعبير عنها

٢-والمبدأ الثاني التكرار أو التوقيت : مرور الفرد بخبرة مؤلمة أو صعبة لا يقدر على فهمها او استيعابها أو الاستجابة لها فإن هذه الخبرة تؤثر في التكوين النفسي للفرد وقد ينجح الفرد في التغلب عليها واستيعابها او قد تؤدي إلى نوع من الإحباط الذي يتطلب استجابة جديدة ومن هنا يظهر مبدأ التكرار(أشرف محمد رشاد ،٢٠٠٩، ٣٣)

وأن اللعب وسيلة للسيطرة علي الأحداث المثيرة للاضطراب والقلق يتفق مع السعى للذة وتجنب الألم حيث أن التكرار يسبب انخفاض الاضطراب غير السار وأن اللعب جزء من النزعة إلى الاحتفاظ بحالة الكائن السابقة الاكثر اتزاناً (سوزانا ميلر ،٢٩-٣٠، ١٩٧٨) وعلى هذا فإن الإدمان ما هو إلا عملية هروبية إنسحابية من الواقع المؤلم لهم بالإضافة إلى ميلهم إلى التبرير والإنكار أي لا توجد اضرار من الإدمان وهذا تحريف للواقع(محمد غانم حسن،٢٥،٢٠٠٦)

٢- النظرية السلوكية :

فسرت المدرسة السلوكية إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك لخفض التوتر والقلق الذي يعانيه الفرد في حياته اليومية والتعزيز هنا لخفض التوتر والقلق الناتج عن ممارسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية حيث أنه يعد بمثابة نتيجة تعزيزية تتكرر باستمرار عمرالعبابجي(٢٠٠٥)

وأن إدمان الألعاب الإلكترونية سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والإشراط ويمكن تعديله ويرى سكنر أن الفرد يقوم بمجموعة من السلوكيات والأنشطة من أجل الحصول على مكافأة أو تعزيز بغرض السعادة والشعور بالراحة والمتعة النفسية للفرد كما أنها طريقة سهلة وبسيطة للهروب من الواقع للحصول على معززات السلوك(محمد نوبي محمد،٢٠١٠، ٣٢-٣٣) وينظر Davis(2001) إلى السلوك المشكل على أنه مزيج من عدد من العوامل النفسية والبيئية التي تحدث في سياق استخدام في سياق ممارسة الألعاب الإلكترونية فعندما يرتبط ممارسة الألعاب بمشاعر الرفاهية يمكن أن تؤدي إلى ظهور أنماط سلوكية غير قادرة على التوافق النفسي كما يؤدي إلى ردود أفعال ضارة تعززها معتقدات الفرد وتصرفاته مما يسهم في زيادة الإدمان

٣- النظرية المعرفية:

يرى أصحاب هذه النظرية أن اللعب ذو وظيفة تعويضية على أن المجتمع يكبت ميول الافراد الضارة ولا يسمح لها بالظهور ، والفرد يشعر بالرغبة في إشباعها والحاجة إليها ،ويقوم اللعب بتلبية تلك الميول وتغلبه علي المخاوف (فاضل حنا، ١٩٩٨)

إن تفسير نظرية جان بياجيه على سيكولوجية اللعب أن الموضوع نفسه لم يعد له وجود وأن الموقف بسيط للغاية كما عبر عنه شلوسبرج سنة ١٩٤٨ ،فاللعب مفهوم غامض تمامًا كما أنه مفهوم غير مقيد من الناحية العلمية (سوازنا ميلر ،٣٨، ١٩٧٨)

معايير تشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية

ادرجت الجمعية الأمريكية للطب النفسي اضطراب الألعاب عبر الإنترنت (IGD) في الاصدار الخامس من الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية DSM-5 وادرجت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب في المراجعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض ، لا يزال العديد من المخاوف والخلافات المتعلقة بإدراج اضطراب IGD في 5 - DSM وينص الدليل نفسه على أن الاضطراب الجديد يتطلب مزيدا من الدراسة ويشير تشخيص اضطراب العاب الإنترنت واضطراب الألعاب إلى مشكلة استخدام الكمبيوتر وفي DMS-5 تم سرد تسعة معايير لاضطراب الألعاب الإلكترونية وهي :

١- الانشغال المفرط بلعب الألعاب الإلكترونية
٢- اعراض الانسحاب

٣- الحاجة إلى قضاء اوقات متزايدة في المشاركة في الألعاب الإلكترونية " تطوير التسامح"
٤- محاولات غير ناجحة للتحكم في اللعب
٥- فقدان الاهتمام بالهوايات والانشطة الترفيهية الأخرى
٦- استمرار اللعب المفرط على الرغم من التبصر بالعواقب النفسية والاجتماعية
٧- خداع الاخرين فيما يتعلق بنطاق اللعب
٨- استخدام الألعاب الإلكترونية للهروب أو التعويض عن الحالة المزاجية السلبية
٩- المخاطرة أو فقدان علاقة مهمة او وظيفة أو فرصة مهنية بسبب اللعب

وإذا تم استيفاء خمسة أو أكثر من هذه المعايير التسعة والتي تولد ضرارا أو محنة كبيرة لمدة لا تقل عن اثنى عشر شهرًا فيمكن إعطاء تشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية(Wartberg et al,2020)

مظاهر اضطراب الألعاب الإلكترونية:

تعبر الألعاب الإلكترونية جزء لا يتجزأ من مشكلة إدمان الإنترنت وعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية موجودة منذ قرون إلا أن ادمان الألعاب الإلكترونية أصبح أكثر انتشارًا مؤخرًا لأن الأنترنت أصبح متاحًا ومتوفرًا في كل وقت بالتزامن مع ادخال وظائف متعددة

تتصف ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية بعمق التأثير والانتشار ، فأشارت دراسة Fam(2018) أن نسبة انتشار اضطراب الألعاب الإلكترونية بين المراهقين قد بلغت (٤.٦%) وخصوصًا الذكور عن أقرانهم من الإناث

وفيما يتعلق بالمظاهر التي تؤكد وجود ظاهرة إدمان الأطفال والمراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية فقد حدد Griffiths(2008,28) ستة محكات رئيسة يمكن من خلالها التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية وهي:

١- **البروز والأهمية** : وذلك عندما تصبح الألعاب الإلكترونية أهم الأنشطة لدى الفرد ، وأكثرها قيمة في حياته ، وتسيطر على مشاعره وأفكاره وينتبه شعوره باللهفة الشديدة لممارستها

٢- **تعديل المزاج** : ويشير هذا البعد إلى الخبرة الذاتية المكتسبة التي يشعر بها الفرد نتيجة الاستمرار في ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل متواصل وينظر إليها على أنها استراتيجية للتكيف سواء بالهروب أو الاستسلام للعبة

٣- **التحمل** : والتي تتطلب زيادة الوقت المنقض في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، واللعب لفترات اطول بكثير مما كان مخطط له حتى يتم تعديل المزاج الوارد في البعد السابق تحقيقًا للسعادة والمتعة

٤- **أعراض الانسحاب** : والتي تشير إلى عدم الراحة والشعور بالكآبة وسرعة الهياج وحدة الطباع نتيجة الانقطاع عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ، أو عندما تقل فجاه فترة ممارستها

٥- **الصراع** : ويتضمن الصراع البين شخصي وهو الصراع الذي يدور بين مدمني الألعاب الإلكترونية والمحيطين به ، والصراع النفسي بين مدمني الألعاب الإلكترونية وذاته فيما يتعلق بالإصرار على اللعب وممارسة الأنشطة الأخرى كالدراسة والحياة الاجتماعية والعمل

٦- **الانتكاس** : وهو الميل إلى العودة مرة أخرى والاندفاع لممارسة الألعاب الإلكترونية بعد فترة انقطاع أو حرمان من ممارستها

ومن الجدير بالإشارة أن هناك العديد من الدراسات التي اهتمت بتناول اضطراب الألعاب الإلكترونية كدراسة (González-Cabrera et al. (2022) هدفت الدراسة إلى تحديد مستوى انتشار اضطراب الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوك المقامرة عبر الانترنت لدى المراهقين. وأجريت الدراسة على عينة قوامها (٦٦٣٣) من المراهقين طلاب المرحلة الثانوية الذين بلغ المتوسط العمري لهم (١٦.٧٣) عامًا، من كلا الجنسين (٦٣% ذكور). وتم جمع البيانات باستخدام الصورة المختصرة لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية، والذي تمت ترجمته إلى الإسبانية، ومقياس اضطراب المقامرة عبر الانترنت. وأوضحت النتائج انتشار اضطراب الألعاب الإلكترونية بنسبة (٣.٦٦%) من أفراد العينة، وارتباط اضطراب الألعاب الإلكترونية على نحو موجب دال إحصائيًا بسلوكيات المقامرة، وكذلك دراسة Machimbarrena et al. (2022) حاولت الدراسة تحديد العلاقة بين كل من الاستخدام المشكل للإنترنت واضطراب الألعاب الإلكترونية بجودة الحياة لدى المراهقين. وتألفت العينة من (٢.٠٢٤) من المراهقين من كلا الجنسين (٤٦.٤% ذكور)، والذين تراوحت أعمارهم من (١١ – ١٨) عامًا، وبلغ المتوسط العمري لهم (١٤.٢٠) عامًا. وتم جمع البيانات باستخدام مقياس جودة الحياة الصحية KIDSCREEN-10، ومقياس الاستخدام المشكل للإنترنت – النسخة المنقحة، ومقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية. وأظهرت النتائج أن نسبة (١٥.٥%) من أفراد العينة يعانون من مستويات مرتفعة من اضطراب الألعاب الإلكترونية. ووجدت علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين الاستخدام المشكل للإنترنت واضطراب الألعاب الإلكترونية،

وعلاقة سالبة دالة إحصائيـًا بين الاستخدام المشكل للإنترنت واضطراب الألعاب الإلكترونية بجميع أبعاد جودة الحياة الصحية.

ثانيًا : تقرير المصير

ظهر مصطلح تقرير المصير في نهاية القرن السابع عشر بتأثير أوربي لتطوير الإرادة الحرة للفرد، وأصبح الوصول إليه هدف أساسي في مجال الصحة النفسية وعلم النفس حيث يعتبر ناتجًا مهمًا وضروريًا يجب الانتباه له والأهتمام به لتنميته لدى الأفراد.

وراى Field&Hoffman(2002) أن تقرير المصير هو قدرة الفرد على تحديد الأهداف وتحقيقها معتمدًا على أسس من معرفة النفس وتقيمها ويؤكد النموذج الذى بنى عليه تعريفهما أن تقرير المصير يتأثر بالاتجاهات والمعارف والمهارات المرتبطة بتقرير المصير وتظهر عبر خمس نقاط وهي معرفة الذات ،تقييم الذات ،التخطيط ،حل المشكلات ،والتعلم

ويرى Deci&Vinsteenkiste (2004) أن تقرير المصير يشمل العديد من جوانب الشخصية لدى الفرد ، ويعمل على تنظيم الذات السلوكية لدى الفرد من خلال التفاعل بين المحددات الفطرية ، والبيئة في إطار المتطلبات الاجتماعية التي يراهنها.(طلال حسين المنيفي،٢٠٢٠ ، ٢٧٩) وقد عرف تقرير المصير بانه القدرة على الاختيار غير المرتبط بعواقب تعزيزات أو إكراه أو أي قوة أو ضغط أو محرك وأنه قدرة وحاجة في نفس الوقت والفرد يمتلك ميلاً فطريًا ليكون مقررًا لمصيره مما يدفعه إلى الاشتراك في السلوكات بدافع ذاتي للحصول على الرضا الذاتي والمتعة (Gills,2011)

كما ينظر إلى تقرير المصير بأنه يمثل الخصائص داخل الفرد التي تجعله يحدد مصيره الخاص أو مسار عمله الشخصي (Singh,2016,565)

مهارات تقرير المصير

عرف إبراهيم عبدالفتاح (٢٠٢٢، ١٤٩) مهارة تقرير المصير " بأنها عبارة عن مجموعة من المهارات والمعارف والاعتقادات التي تجعل الفرد قادرًا على الانخراط في السلوك الموجه بالهدف والمنظم ذاتيًا والمستقل وتجعله قادرًا على معرفة نقاط قوته وجوانب قصوره، مما يجعل لدية قدرة كبيرة على ضبط حياته وتحمل أدوار الكبار في مجتمعه

أما تركي عبدالله (٢٠١٧، ١٩٦) فقد ذكر بأن مهارات تقرير المصير تتمثل في قدرة الفرد أن يكون المحرك لمجريات حياته ، قادرًا على الحياة بشكل مستقل ، والاختيار واتخاذ القرار دون الحاجة إلى تدخل الاخرين

١- الاستقلالية

يعتبر الشخص مستقلًا اذا تصرف الفرد وفقًا لتفضيلاته واهتماماته أو قدراته الخاصة ، ومستقلًا عن أيَ تأثير خارجي أو تدخل لا داعي له ، لذلك فإن الاستقلال الذاتي يعكس الترابط بين جميع أفراد الأسرة والأصدقاء والأفراد الذين نتفاعل معهم يوميًا فضلًا عن تأثيرات البيئة (Wehmeyer et al.,1996)

١- التنظيم الذاتي

يحتوي التنظيم الذاتي على عدد من مهارات الإدارة الذاتية ، بما في ذلك الرصد الذاتيً، والتعلُم الذاتي ، والتقييم الذاتيً، وتعزيز الذات ، وتحديد الاهداف ، وحل المشكلات ، والمراقبة الذاتية (Zheng et .al.,2015)

٢- المشاركة

تشير إلى مقدار الوقت الذي يقضيه الأفراد في التفاعل مع بيئتهم بطريقة مناسبة (Zheng et .al.,2015) والتأثير الايجابي للمشاركة في سلوكيَات الافراد بما في ذلك التفكير والتفاعل بين الأقران، لذلك فإن أحد أهم عناصر تقرير المصير وهو تعزيز مشاركة الأفراد الفعَالة والمفيدة في عالمهم (Erwin&Brown,2003)

٣- صنع القرار

ويعرَف صنع القرار بأنَه عمليَة اختيار بين البدائل القائمة على التفضيلات الفرديَة (Wehmeyer,1998) فتطوير القدرة على الاختيار هو عمليَة التنمية التي تنطوي على عدة مراحل في أوقات مختلفة على مدى العمر ، وفي مراحل الطفولة المبكرة تبدأ القدرة على الإشارة إلى التفضيلات وتمتد طوال العمر، وتوفير المهارات المحددة المرتبطة بصنع القرارات ، والتنظيم الذاتي والمشاركة ، وتعتبر قاعدة لتطوير تقرير المصير والسيطرة على أنشطتهم اليوميَة والروتينيَة (Erwin&Brown,2003)

وقد ذكر ويهيمير وشوغون (2013)Wehmeyer&Shogren أربع خصائص أساسية لسلوك الفرد الذي يمتلك مهارات تقرير المصير وهي كما يلي: ١) يتصرف الفرد بشكل مستقل ٢)السلوكيات منظمة ذاتيًا ٣)يبدأ الفرد ويستجيب للأحداث بطريقة تعكس تمكنه النفسي ٤)يتصرف الفرد بطريقة مدركة لذاته حيث توضح هذه الخصائص الوظيفية ما إذا كان للفرد قدرة لتكون تصرفاته ذاتية أو لا .

نظريات تقرير المصير

١- **نظرية ديسي وريان** تعد من أقدم النظريات التي حاولت تفسير تقرير المصير حيث ظهرت هذه النظرية سنة (١٩٨٥) كما أنها تعد منظورًا متطورًا متعدد الأبعاد للدافعية ، وتفترض هذه النظرية أنواعًا متعددة من الأسباب الدافعة للسلوك حيث يشير ديسي وريان Deci&Ryen(1985) إلى أن تقرير المصير ميل فطري وبناء نفسي للانخراط في سلوك مثير للاهتمام، وهو أكثر من قدرة بل هو حاجة أيضًا ، فالإنسان لدية حاجة جوهرية ليكون مقدرًا لمصيره ، وأن هذا البناء يتم تعلمه في سياقات وتطبيقات تربوية

وتختلف عن النظريات التي تؤمن بالدافعية أحادية البعد لأنها تفترض أنواعًا متعددة من الأسباب الدافعة للسلوك .والتي يمكن ترتيبها عبر متصل بدائل تقرير المصير حيث تعتبر الدافعية الداخلية أبعد نقطة من المتصل لأنها تعبر عن سورة الدافعية الأكثر تقريرًا للمصير التي تتضمن القيام بالسلوكات بدافع الحصول على الرضا الذاتي والمتعة أما النوع الثاني من الدافعية هو الدافعية الخارجية عن المشاركة في نشاط ما لأسباب خارج الفرد وتوجد أنواع كثيرة للدافعية الخارجية تتنوع في مستوى تقرير المصير وتتراوح من مستوى منخفض إلى مستوى عالٍ وأقل أنواع الدافعية الخارجية تقريرًا للمصير دافع التنظيم الذاتي وتفترض نظرية ديسي وريان أن السلوكات المدفوعة خارجيًا تتطور إلى سلوكات مدفوعة ذاتيًا خلال عمليات من التكامل والتذويت حيث تشتمل تحويل الفرد للعمليات التنظيمية والتي تكون خارجية إلي عمليات تنظيمية داخليه (عمرو مبروك خاطر ، ٢٠١٩، ١٠٥)

٢-**النظرية الوظيفية لويهمر Wehmeyer** واخرين ولقد وضحت هذه النظرية مفهوم تقريرالمصير كناتج تربوي بأنه تصرف الشخص كمحرك أساسي لحياته واختياراته واتخاذه للقرارات التي تؤدي إلى نوعية حياة أفضل بدون أي تأثير أو تدخل خارجي (Gills ,2011)

٣-نظرية تنظيم الذات لميثاج

تبين النظرية كيفية تحسين تكيف الأفراد لزيادة احتمالية وصولهم إلى ما يريدون من بيتائهم، وتوضح التأثير المتبادل بين تكيف الفرد وتغيرت البيئة . على الرغم من أن هذه النظرية تندمج مع النماذج المعرفية السلوكية فإنها تذهب إلى أبعد منها لوصفها لميكانيزمات حل المشكلات، وأداء الحل مما يؤدي إلى التكيف وتحقيق الهدف الأقصى. وتفترض أيضا هذه النظرية بأن تقرير المصير هو أحد أشكال تنظيم الذات ،حيث يعد الفرد مؤثرا أو فعالا على حد كبير وحر لدرجة كبيره من أي تأثير خارجي ، ويكون الأفراد المقررون لمصائرهم منظمين

لخياراتهم وتصرفاتهم بنجاح أكثر من الذين لا يتصلون بتقدير المصير (muller&loud,2004)

الخصائص الأساسية لإجراءات تقرير المصير

ذكر شوجران Shogren (2020) ثلاث خصائص لإجراءات تقرير المصير وهي :

١- الفعل الإرادي(Volitional Action): تتصف أفعال الأفراد المقررين لمصيرهم أولًا بكونها إرادية وثانيًا تنتج عن اختيارات واعية ، وثالثًا تعكس تفضيلاتهم واهتماماتهم بحرية دون تأثيرات خارجية لكنها تتأثر بطبيعة الحال بالتجارب والخبرات السابقة ، والقيم الثقافية ، والتأثيرات البيئية بالتالي فالأفعال الإرادية تمكن الفرد من ذاتية الحكم وتيسير أمور حياته

٢- التصرف الفعَال (Agentic Action): يأتي التصرف الفعال من الفاعلية أو القوة للفرد المسبب والوكيل له، فهو بمثابة وسيلة لتحقيق الأهداف أو الغايات ، من خلال تحديد الأفراد المقررين لمصيرهم الطرق والمسارات الموصلة إلى الأهداف أو خطوات التعبير اللازمة عند مواجهة التحديات ، أو توفر الفرص ، وهم بذلك يستمرون على العمل في تحقيق غاياتهم وأهدافهم

٣- معتقدات التحكم بالفعل (Action – control Beliefs) :تتطور معتقدات الافراد المقررين لمصيرهم بالتحكم بالفعل من خلال شعورهم بفاعليتهم ، وقدرتهم على تحقيق أهدافهم حيث يتكون هذا الشعور من خلال ممارستهم للأفعال الإرادية ، والتصرف الفعال في حياتهم اليومية ، كنتيجة مترتبة ، يمتلك الأفراد المقررين لمصيرهم قدرا كافيًا من معرفة قدراتهم واحتياجاتهم

ونظرًا لكل هذه الميزات وغيرها لمتغير تقرير المصير ، فقد تناولت العديد من الدراسات لدى طلاب المرحلة الثانوية ، حيث أظهرت نتائج دراسة (هانم سالم،إحسان حجازي،٢٠١٨)أن مستوى تقرير المصير لدى مجموعة من طلاب المرحلة الثانوية بشقيها العام والفني بمحافظة الشرقية كان متوسطًا ، وأكدت على عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في مستوى تقرير المصير في حين وجدت فروق لصالح طلاب التعليم الفني، في حين أشارت إلى وجود علاقة بين تقرير المصير لدى الطلاب وكل من وجهة الضبط الداخلي ، واستراتيجيات مواجهة الضغوط الإيجابية ، وكشفت نتائج دراسة (بسمة الحمدي ،٢٠١٧) عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين تقرير المصير واتخاذ القرار المهني لدى مجموعة من الطالبات المراهقات

بالمرحلة الثانوية وبينت وجود فروق في مستوى تقرير المصير ترجع لمتغير الصف وكانت لصالح الصف الثالث ، وكذلك لمتغير مستوى تعليم الاباء وكانت لصالح التعليم الجامعي للأم والتعليم أقل من المتوسط للأب

الدراسات التي تناولت المتغيرين

مثل دراسة (T'ng et al. (2022)حاولت الدراسة تحديد القدرة التنبؤية لإحباط إشباع الحاجات النفسية الأساسية (الاستقلالية، الكفاءة، الانتماء وفق نظرية تقرير المصير) في اضطراب الألعاب الإلكترونية، والكشف عن الدور الوسيط لدوافع اللعب في تلك العلاقة. وشملت عينة الدراسة (٣٩٨) من الممارسين لألعاب الهواتف الذكية في الفئة العمرية من (١٨ – ٢٩) عامـًا، والذين قاموا باستكمال مقياس إحباط الإشباع الحاجات النفسية (وأبعاده الاستقلالية، الكفاءة، الانتماء) من إعداد Bartholomew et al. (2011)، ومقياس دوافع اللعب الإلكتروني Demetrovics et al. (2011). وأوضحت النتائج أن إحباط إشباع الحاجة إلى الاستقلالية والكفاءة والانتماء كان منبئـًا دالًا إحصائيـًا باضطراب الألعاب الإلكترونية، وتوسطت دوافع اللعب الاجتماعية والتجنبية والتنافسية والمواجهة العلاقة بين إحباط إشباع الحاجة إلى الاستقلالية والكفاءة والانتماء كان منبئـًا دالًا إحصائيـًا باضطراب الألعاب الإلكترونية،

ودراسة (Celik et al. ,2022) كان الهدف من الدراسة هو تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والاكتئاب والرضا عن الحياة وإشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة، الانتماء، الاستقلالية وفق نظرية تقرير المصير) والوجدان السالب. وتكونت عينة الدراسة من (٣٣٩) من الطلاب، منهم (١٣١) إناث. وتم تطبيق استمارة البيانات الديمغرافية، والنسخة المختصرة لاضطراب الألعاب الإلكترونية، ومقياس إشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة، الانتماء، الاستقلالية)، ومقياس الرضا عن الحياة، ومقياس الوجدان السالب. وأشارت النتائج إلى وجود علاقة دالة إحصائيـًا بين إشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة، الانتماء، الاستقلالية) واضطراب الألعاب الإلكترونية، وتوسط الرضا عن الحياة لتلك العلاقة.

فروض الدراسة:

٤. توجد علاقة عكسية دالة احصائيًا بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصيرلدى طلاب المرحلة الثانوية

٥. توجد فروق دالة احصائيًا بين متوسطات درجات الذكور والإناث في اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية

٦. لا توجد فروق ذات دلالة احصائيًا بين تبعًا لمتغير المراحل التعليمية في اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية

الإطار الإجرائي للدراسة

أولاً: منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي لملائمة طبيعة وأهداف الدراسة وذلك بعد الإطلاع على الإطار النظري والدراسات السابقة، وبناء المقاييس ، والتوصل للعلاقات بين متغيرات الدراسة ؛ حيث هدفت الدراسة لتحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات وتقرير المصير

ثانيًا : عينة الدراسة

أ-العينة الاستطلاعية

تم اختيار عينة استطلاعية للدراسة الحالية ؛ وذلك من أجل التحقق من كفاءة الأدوات المستخدمة في هذة الدراسة ، ومراعاة لبعض الجوانب الاجرائية عند تطبيق هذة الادوات على العينة الأساسية ، وبلغ حجم العينة الإستطلاعية (١٠٠) طالب وطالبة من طلاب مدارس التعليم الثانوي بمحافظة المنيا وتتراوح أعمارهم بين (١٥: ١٨) سنة ،

ب- العينة الأساسية :

تم اختيار العينة الأساسية لإجراء هذه الدراسة قوامها (١٦٥) طالب وطالبة من طلاب التعليم الثانوي بالصف الأول والثاني والثالث بمحافظة المنيا. وتتراوح أعمارهم بين (١٥- ١٨) عامًا وبمتوسط عمري (١٧.١٢)، وانحراف معياري (٠.٥٣) مع مراعاة أن أفرادها ليسوا من أفراد العينة الاستطلاعية .

ثالثًا : أدوات الدراسة

١- مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)

٢- مقياس تقرير المصير(إعداد الباحثة)

(١)مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية بالمرحلة الثانوية (إعداد: الباحثة):

نظرًا لعدم وجود مقياس لاضطراب الألعاب الإلكترونية يتناسب مع الدراسة الحالية وخصائص هؤلاء الطلاب في حدود اطلاع الباحثة ، لذا تطلبت الدراسة إعداد هذا المقياس .

تحديد الهدف من المقياس :يهدف المقياس إلى قياس اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الكفاءة السيكومترية لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية

تم التحقق من صدق وثبات مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية على النحو التالي :

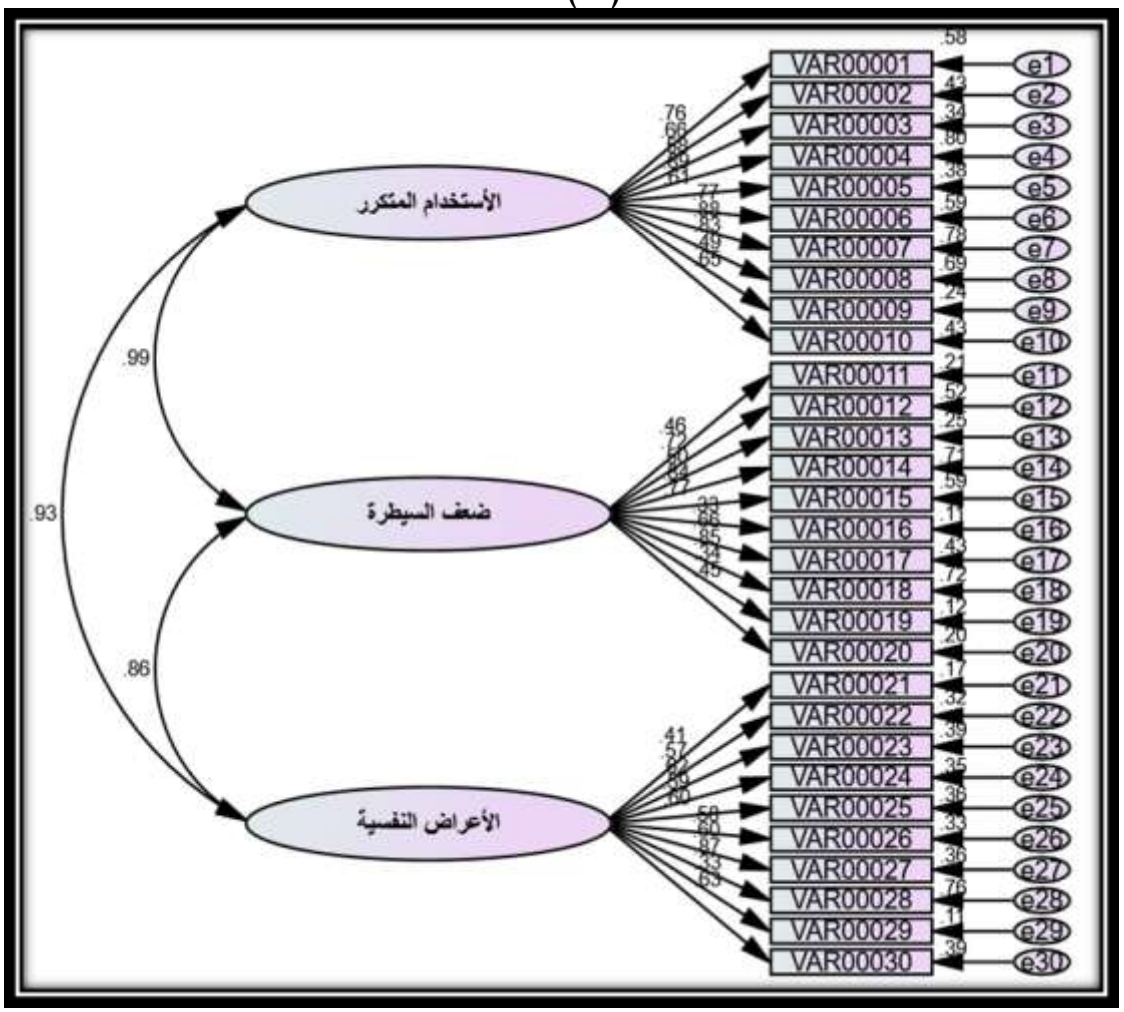
أولًا: صدق المقياس

الصدق:

١ – التحليل العاملي التوكيدي:

وهي حساب الصدق العاملي لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية عن طريق استخدام التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis باستخدام البرنامج الإحصائي (AMOS 26)، وذلك للتأكد من صدق البناء الكامن (أو التحتي) للمقياس، عن طريق اختبار نموذج العامل الكامن العام، حيث تم افترض أن جميع العوامل المشاهدة لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية تنتظم حول ثلاثة عوامل كامنة كما هو موضح بالشكل

(٤):



شكل (١)

نموذج العوامل الكامنة لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية

وقد حظي نموذج العوامل الكامنة لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية على مؤشرات حسن مطابقة جيدة، حيث كانت قيمة (مربع كاي = ٩١٥.٤٦١) ودرجة حرية = (٤٠٢) ومؤشر رمسي RMSEA = (٠.٠٧٦) وهذا يدل إن نموذج يتمتع بمؤشرات مطابقة جيدة ويوضح الجدول (٤) نتائج التحليل العاملي التوكيدي لأبعاد مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية:

جدول (٣)

ملخص نتائج التحليل العاملي التوكيدي لأبعاد مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية

العامل الكامن	العوامل المشاهدة	التشبع بالعامل الكامن الواحد	الخطأ المعياري لتقدير التشبع	قيم "ت" ودلالتها الإحصائية
الأستخدام المتكرر	١	٠.٧٦	٠.٥٨	**٦.٦٨٣
	٢	٠.٦٦	٠.٤٣	**٦.٨٠١
	٣	٠.٥٩	٠.٣٤	**٦.٨٨٨
	٤	٠.٨٩	٠.٨٠	**٦.٠٦٤
	٥	٠.٦١	٠.٣٨	**٦.٨٨٩
	٦	٠.٧٧	٠.٥٩	**٦.٦٧١
	٧	٠.٨٨	٠.٧٨	**٦.١٦٦
	٨	٠.٨٣	٠.٦٩	**٦.٤٥٧
	٩	٠.٥٠	٠.٢٥	**٦.٩٥٦
	١٠	٠.٦٥	٠.٤٣	**٦.٨٦١
ضعف السيطرة	١١	٠.٤٦	٠.٢٢	**٦.٩٣٩
	١٢	٠.٧٢	٠.٥٢	**٦.٥٧٩
	١٣	٠.٥٠	٠.٢٥	**٦.٩٠٧
	١٤	٠.٨٤	٠.٧١	**٦.١١٤
	١٥	٠.٧٧	٠.٥٩	**٦.٤٦١
	١٦	٠.٣٣	٠.١١	**٦.٩٩٢
	١٧	٠.٦٦	٠.٤٣	**٦.٦٩٢
	١٨	٠.٨٥	٠.٧٢	**٦.١٦٤
	١٩	٠.٣٥	٠.١٢	**٦.٩٨١
	٢٠	٠.٤٥	٠.٢٠	**٦.٩٣٩
الأعراض النفسية	٢١	٠.٤١	٠.١٧	**٦.٨٦٦
	٢٢	٠.٥٧	٠.٣٣	**٦.٧١٦
	٢٣	٠.٦٢	٠.٣٩	**٦.٤٠٤

العامل الكامن	العوامل المشاهدة	التشبع بالعامل الكامن الواحد	الخطأ المعياري لتقدير التشبع	قيم "ت" ودلالتها الإحصائية
	٢٤	٠.٥٩	٠.٣٥	**٦.٧١٣
	٢٥	٠.٦٠	٠.٣٦	**٦.٦٨٣
	٢٦	٠.٥٨	٠.٣٣	**٦.٧١٦
	٢٧	٠.٦٠	٠.٣٦	**٦.٦٥٧
	٢٨	٠.٨٧	٠.٧٦	**٤.٩٢٢
	٢٩	٠.٣٣	٠.١١	**٦.٩٥١
	٣٠	٠.٦٣	٠.٣٩	**٦.٣٨٨

**** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١**

يتضح من الجدول (٣) أن نموذج العامل الكامن قد حظي على قيم جيدة لمؤشرات حسن المطابقة، وأن معاملات الصدق دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١)؛ مما يدل على صدق جميع العبارات المشاهدة لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية، ومن هنا يمكن القول إن نتائج التحليل العاملي التوكيدي من الدرجة الأولى قدمت دليلاً قويًا على صدق البناء التحتي لهذا المقياس، وأن مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية أسفر عن ثلاث عوامل كامنة تنتظم حولهما العوامل الفرعية (٣٠ عبارة) المشاهدة لهم.

٢- صدق المحك الخارجي:

تم حساب معامل الارتباط بطريقة بيرسون (Pearson) بين درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية على المقياس الحالي، ودرجاتهم على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد: نفين حسن سعد شاكر، ٢٠٢٣) كمحك خارجي وكانت قيمة معامل الارتباط (٠.٦٢٨) وهي دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يدل على صدق المقياس الحالي.

ثانيًا: الاتساق الداخلي:

١- الاتساق الداخلي للمفردات:

وذلك من خلال درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية بإيجاد معامل ارتباط بيرسون (Pearson) بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد والجدول (١) يوضح ذلك:

جدول(١) معاملات الارتباط بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد على مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية (ن = ١٠٠)

الأستخدام المتكرر		ضعف السيطرة		الأعراض النفسية	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
١	**٠.٦٤١	١	**٠.٦٦٢	١	**٠.٦٣٢
٢	**٠.٦٣٢	٢	**٠.٥٤٨	٢	**٠.٥٧٨
٣	**٠.٥٤٢	٣	**٠.٥٣٢	٣	**٠.٥٠٠
٤	**٠.٦٣٢	٤	**٠.٤٥١	٤	**٠.٤٥٧
٥	**٠.٤٧٥	٥	**٠.٥٩٦	٥	**٠.٥٣٢
٦	**٠.٥٣٢	٦	**٠.٦٣٢	٦	**٠.٤٣٢
٧	**٠.٤٨٧	٧	**٠.٥٤٢	٧	**٠.٦٠٨
٨	**٠.٥٣٢	٨	**٠.٦٣٩	٨	**٠.٧٢١
٩	**٠.٦٣٢	٩	**٠.٥٧٢	٩	**٠.٤٧١
١٠	**٠.٥١٤	١٠	**٠.٤١٢	١٠	**٠.٦٣٥

**** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١**

يتضح من جدول (١) أنَّ كل مفردات مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية معاملات ارتباطه موجبة ودالة إحصائيًّا عند مستوى (٠.٠١)، أى أنَّها تتمتع بالاتساق الداخلي.

٢- الاتساق الداخلي للأبعاد مع الدرجة الكلية:

تم حساب معاملات الارتباط باستخدام مُعامل بيرسون (Pearson) بين أبعاد مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية ببعضها البعض من ناحية، وارتباط كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس من ناحية أخرى، والجدول (٢) يوضح ذلك:

جدول (٢)

مصفوفة ارتباطات أبعاد مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية

م	الأبعاد	الأول	الثاني	الثالث	الكلية
١	الأستخدام المتكرر	–			
٢	ضعف السيطرة	٠.٦٢٥**	–		
٣	الأعراض النفسية	٠.٤٨٧**	٠.٥٧٦**	–	
	الدرجة الكلية	٠.٦٠٢**	٠.٤٨٧**	٠.٥٩٣**	–

** دال عند مستوى دلالة (٠.٠١)

يتضح من جدول (٢) أنَّ جميع معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على تمتع مقياس مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية.

ثالثا: الثبات:

تمَّ ذلك بحساب ثبات مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية من خلال إعادة تطبيق المقياس بفاصل زمني قدره أسبوعين، وبطريقة ألفا – كرونباخ والتجزئة النصفية وذلك على عينة التحقق من الخصائص السيكومترية، وبيان ذلك في الجدول (٤):

جدول (٤)

نتائج الثبات لمقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	إعادة التطبيق	معامل ألفا – كرونباخ	التجزئة النصفية	
			سبيرمان . براون	جتمان
الأستخدام المتكرر	٠.٨١٤	٠.٧٦٢	٠.٨٦٨	٠.٨٢١
ضعف السيطرة	٠.٧٥٤	٠.٧٥١	٠.٨٦١	٠.٨٤٥
الأعراض النفسية	٠.٨٢٧	٠.٧٢٨	٠.٨٥٨	٠.٧٦٤
الدرجة الكلية	٠.٨١٧	٠.٨٠١	٠.٨٧٨	٠.٨٣٥

يتضح من خلال جدول (٤) أنَّ معاملات الثبات مرتفعة، مما يعطي مؤشرًا جيدًا لثبات المقياس، وبناءً عليه يمكن العمل به.

تصحيح المقياس

تم تحديد طريقة الاستجابة على مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية بالاختيار من بين بديل من الاستجابات خمس (دائمًا – غالبًا – أحيانًا – نادرًا – أبدًا) على أن يكون تقدير

الاستجابات (١،٢،٣،٤،٥) على الترتيب في حالة الصياغة الموجبة للمفردات ، (٥،٤،٣،٢،١) على الترتيب في حالة الصياغة السالبة ، وبحيث تنحصر الدرجات على مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية بين (١٥٠) درجة و(٣٠) درجة ، وتدل الدرجة المرتفعة على شدة الألعاب الإلكترونية والدرجة المنخفضة على ضعف وانخفاض شدة اضطراب الألعاب الإلكترونية

(٢) مقياس تقرير المصير للطلاب بالمرحلة الثانوية (إعداد :الباحثة):

نظرًا لعدم وجود مقياس لتقرير المصير للطلاب بالمرحلة الثانوية مناسب لقياس أبعاده التي تم استخلاصها من خلال الإطار النظري للدراسة وذلك في حدود اطلاع الباحثة، لذا تم إعداد هذا المقياس كمتطلب الدراسة

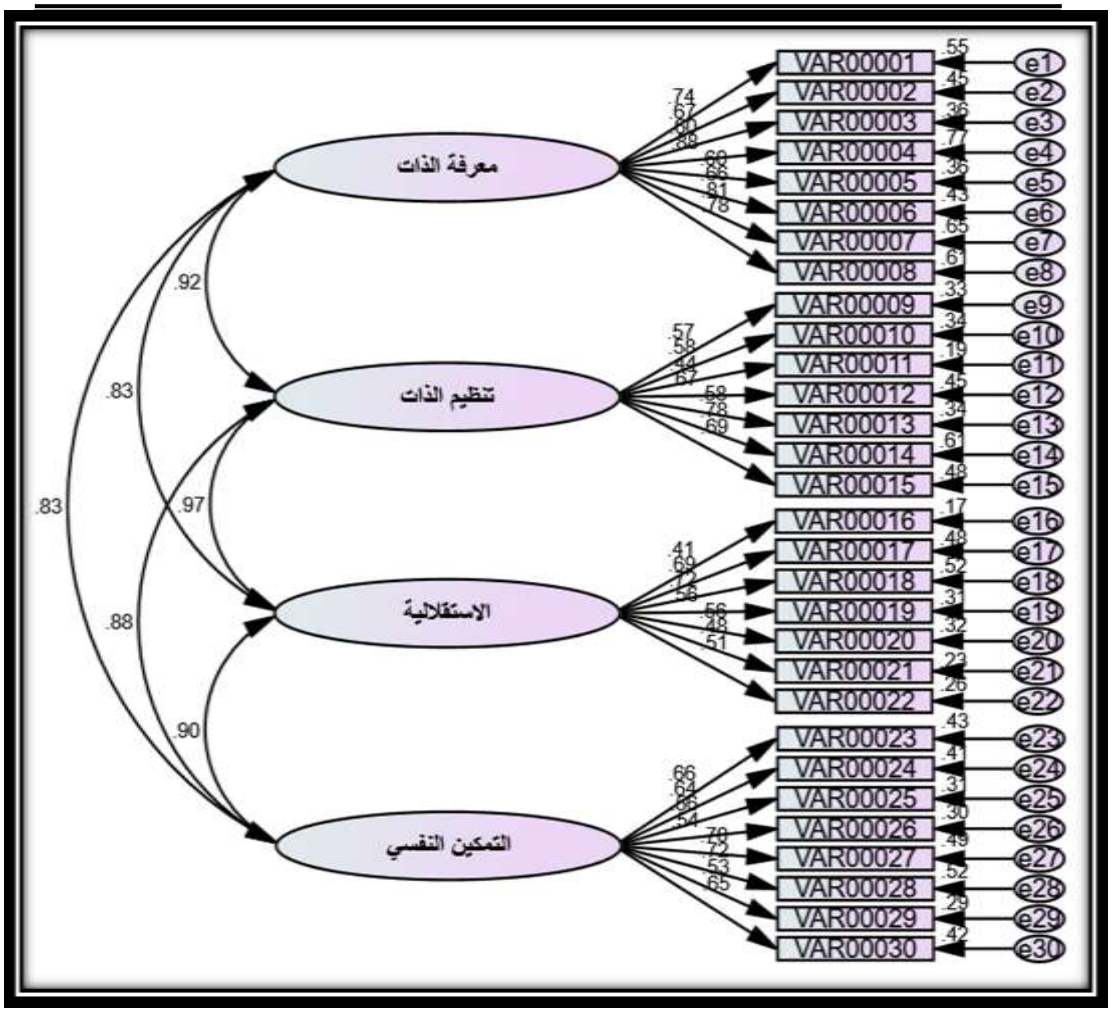
تحديد هدف المقياس: يهدف المقياس إلى قياس أبعاد تقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الكفاءة السيكومترية لمقياس تقرير المصير

اولًا: الصدق:

١- التحليل العاملي التوكيدي:

وهي حساب الصدق العاملي لمقياس الملل الأكاديمى عن طريق استخدام التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis باستخدام البرنامج الإحصائي (AMOS 26)، وذلك للتأكد من صدق البناء الكامن (أو التحتي) للمقياس، عن طريق اختبار نموذج العامل الكامن العام، حيث تم افترض أن جميع العوامل المشاهدة لمقياس تقرير المصير تنتظم حول أربعة عوامل كامنة كما هو موضح بالشكل (٢):



شكل (٢)

نموذج العوامل الكامنة لمقياس تقرير المصير

وقد حظي نموذج العوامل الكامنة لمقياس تقرير المصير على مؤشرات حسن مطابقة جيدة، حيث كانت قيمة (مربع كاي = ١١٥٦.٠٩١) ودرجة حرية = (٣٩٩) ومؤشر رمسي RMSEA = (٠.٠٨٢) وهذا يدل إن نموذج يتمتع بمؤشرات مطابقة جيدة ويوضح الجدول (٧) نتائج التحليل العاملي التوكيدي لأبعاد مقياس تقرير المصير:

جدول (٧)

ملخص نتائج التحليل العاملي التوكيدي لأبعاد مقياس تقرير المصير

العامل الكامن	العوامل المشاهدة	التشبع بالعامل الكامن الواحد	الخطأ المعياري لتقدير التشبع	قيم "ت" ودلالتها الإحصائية
معرفة الذات	١	٠.٧٤	٠.٥٥	**٦.٣٩٩
	٢	٠.٦٧	٠.٤٥	**٦.٥٣٠
	٣	٠.٦٠	٠.٣٦	**٦.٧٣٢
	٤	٠.٨٨	٠.٧٧	**٥.١٤٨
	٥	٠.٦٠	٠.٣٦	**٦.٧١٥
	٦	٠.٦٦	٠.٤٣	**٦.٥٩٠
	٧	٠.٨١	٠.٦٥	**٦.٠٠٦
	٨	٠.٧٨	٠.٦١	**٦.١٨٣
تنظيم الذات	٩	٠.٥٧	٠.٣٣	**٦.٧٥٥
	١٠	٠.٥٨	٠.٣٤	**٦.٧٦١
	١١	٠.٤٤	٠.١٩	**٦.٩٠٤
	١٢	٠.٦٧	٠.٤٥	**٦.٥٨٢
	١٣	٠.٥٨	٠.٣٤	**٦.٦٩١
	١٤	٠.٧٨	٠.٦١	**٦.١٢٩
	١٥	٠.٦٩	٠.٤٨	**٦.٣٤١
الاستقلالية	١٦	٠.٤١	٠.١٧	**٦.٨٥٧
	١٧	٠.٦٩	٠.٤٨	**٦.١٩٩
	١٨	٠.٧٢	٠.٥٢	**٦.٠١٠
	١٩	٠.٥٦	٠.٣١	**٦.٥٣٧
	٢٠	٠.٥٧	٠.٣٢	**٦.٥٩٦
	٢١	٠.٤٨	٠.٢٣	**٦.٦٩٤
	٢٢	٠.٥١	٠.٢٦	**٦.٦٢٠
التمكين	٢٣	٠.٦٦	٠.٤٣	**٦.٣٢١

العامل الكامن	العوامل المشاهدة	التشبع بالعامل الكامن الواحد	الخطأ المعياري لتقدير التشبع	قيم "ت" ودلالتها الإحصائية
النفسي	٢٤	٠.٦٤	٠.٤١	**٦.٣٢٨
	٢٥	٠.٥٦	٠.٣١	**٦.٦٥٦
	٢٦	٠.٥٥	٠.٣٠	**٦.٤٨٢
	٢٧	٠.٧٠	٠.٤٩	**٦.١٧٣
	٢٨	٠.٧٢	٠.٥٢	**٥.٩٧٣
	٢٩	٠.٥٣	٠.٢٩	**٦.٥٠٩
	٣٠	٠.٦٥	٠.٤٢	**٦.٣٤١

**** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١**

يتضح من الجدول (٧) أن نموذج العامل الكامن قد حظي على قيم جيدة لمؤشرات حسن المطابقة، وأن معاملات الصدق دالة إحصائيًّا عند مستوى (٠,٠١)؛ مما يدل على صدق جميع العبارات المشاهدة لمقياس تقرير المصير، ومن هنا يمكن القول إن نتائج التحليل العاملي التوكيدي من الدرجة الأولى قدمت دليلاً قويًا على صدق البناء التحتي لهذا المقياس، وأن مقياس تقرير المصير أسفر عن أربعة عوامل كامنة تنتظم حولهما العوامل الفرعية (٣٠ عبارة) المشاهدة لها.

٢- صدق المحك الخارجي:

تم حساب معامل الارتباط بطريقة بيرسون (Pearson) بين درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية على المقياس الحالي، ودرجاتهم على مقياس تقرير المصير (إعداد: أيمان مرعي، أسامة النبراوي، ٢٠٢٣) كمحك خارجي وكانت قيمة معامل الارتباط (٠.٦٥٢) وهي دالة عند مستوى (٠.٠١) مما يدل على صدق المقياس الحالي.

ثانيًا: الاتساق الداخلي:

١- الاتساق الداخلي للمفردات:

وذلك من خلال درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكومترية بإيجاد معامل ارتباط بيرسون (Pearson) بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد والجدول (٥) يوضح ذلك:

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد على مقياس تقرير المصير (ن = ١٠٠)

معرفة الذات		تنظيم الذات		الاستقلالية		التمكين النفسي	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
١	٠.٦٢٨**	١	٠.٤٨٧**	١	٠.٦٢٥**	١	٠.٦٣٢**
٢	٠.٤٨٧**	٢	٠.٥٩٤**	٢	٠.٤٨٧**	٢	٠.٥٧٨**
٣	٠.٦٣٢**	٣	٠.٦٣٥**	٣	٠.٥٢٩**	٣	٠.٦٣٢**
٤	٠.٥٠٨**	٤	٠.٥٤١**	٤	٠.٥٥١**	٤	٠.٥٤١**
٥	٠.٤٣٢**	٥	٠.٥٨٢**	٥	٠.٤٠٧**	٥	٠.٥٨٤**
٦	٠.٦٣٩**	٦	٠.٤٤١**	٦	٠.٥٨٦**	٦	٠.٦٣٢**
٧	٠.٥٧١**	٧	٠.٥٣٢**	٧	٠.٧٢١**	٧	٠.٥٤١**
٨	٠.٦٣٩**					٨	٠.٤٦٥**

** دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١

يتضح من جدول (٥) أنَّ كل مفردات مقياس تقرير المصير معاملات ارتباطه موجبة ودالة إحصائيًّا عند مستوى (٠.٠١)، أى أنَّها تتمتع بالاتساق الداخلي.

٢- الاتساق الداخلي للأبعاد مع الدرجة الكلية:

تم حساب معاملات الارتباط باستخدام مُعامل بيرسون (Pearson) بين أبعاد مقياس تقرير المصير ببعضها البعض من ناحية، وارتباط كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس من ناحية أخرى، والجدول (٦) يوضح ذلك:

جدول (١٥)

مصفوفة ارتباطات أبعاد مقياس تقرير المصير

م	الأبعاد	الأول	الثاني	الثالث	الرابع	الكلية
١	معرفة الذات	-				
٢	تنظيم الذات	٠.٦٢١**	-			
٣	الاستقلالية	٠.٥١٤**	٠.٦٨٤**	-		

٤	التمكين النفسي	٠.٥٧٨**	٠.٥٣٢**	٠.٥١٩**	–	
	الدرجة الكلية	٠.٥٧١**	٠.٥٦٥**	٠.٤٨٧**	٠.٦٢٣**	–

**** دال عند مستوى دلالة (٠.٠١)**

يتضح من جدول (٦) أنَّ جميع معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على تمتع المقياس بالاتساق الداخلي.

ثالثا: الثبات:

تمَّ ذلك بحساب ثبات مقياس تقرير المصير من خلال إعادة تطبيق المقياس بفاصل زمني قدره أسبوعين، وبطريقة ألفا – كرونباخ والتجزئة النصفية وذلك على عينة التحقق من الخصائص السيكومترية، وبيان ذلك في الجدول (٨):

جدول (٨)

نتائج الثبات لمقياس تقرير المصير

الأبعاد	إعادة التطبيق	معامل ألفا – كرونباخ	التجزئة النصفية	
			سبيرمان . براون	جتمان
معرفة الذات	٠.٧٨٥	٠.٧٥٤	٠.٨٦٥	٠.٨١٦
تنظيم الذات	٠.٧٧٤	٠.٧٩٦	٠.٨٧٤	٠.٧٩٦
الاستقلالية	٠.٨٢٤	٠.٧٤٨	٠.٨٥١	٠.٧٨٤
التمكين النفسي	٠.٧٩٣	٠.٧٧٩	٠.٨٧٩	٠.٨٢٩
الدرجة الكلية	٠.٧٧٩	٠.٨٠٩	٠.٨٨٤	٠.٨٣٧

يتضح من خلال جدول (٨) أنَّ معاملات الثبات مرتفعة، مما يعطي مؤشرًا جيدًا لثبات المقياس، وبناءً عليه يمكن العمل به.

تصحيح المقياس

تم تحديد طريقة الاستجابة على مقياس تقرير المصير بالاختيار من بين بديل من استجابات خمس (دائمًا – غالبًا – أحيانًا – نادرًا – أبدًا) على أن يكون تقدير الاستجابات (٥،١،٢،٣،٤) على الترتيب في حالة الصياغة الموجبة للمفردات ، (٥،٤،٣،٢،١) على الترتيب في حالة الصياغة السالبة ، وبحيث تنحصر الدرجات على مقياس تقرير المصير بين

(١٥٠) درجة و(٣٠) درجة ، وتدل الدرجة المرتفعة على ارتفاع تقرير المصير والدرجة المنخفضة على ضعف وانخفاض شدة تقرير المصير

رابعًا: الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم معالجة البيانات التي توصلت إليها الدراسة باستخدام برنامج "حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية "SPSS" ،بما يتناسب وطبيعة عينة الدراسة، وذلك لحساب معامل الارتباط لبيرسون، وقيم اختبار"ت" ، ومعاملات الانحدار، وتحليل التباين.

خامسًا: خطوات الدراسة

- الاطلاع على الادبيات والدراسات السابقة التي تناولت اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير.
- إعداد الإطار النظري للدراسة ، والإفادة منه في استخلاص معايير تشخيص الألعاب الإلكترونية ، ومكونات تقرير المصير المناسب لطلاب المرحلة الثانوية.
- إعداد مقياسي اضطراب الألعاب الإلكترونية و تقرير المصيرلطلاب المرحلة الثانوية (من إعداد الباحثة)، وضبطهما من حيث الصدق والثبات.
- تحديد عينة الدراسة من الطلاب المقيدين بالمرحلة الثانوية بمحافظة المنيا.
- تطبيق أداتي الدراسة على مجموعة الدراسة.
- المعالجة الإحصائية الملائمة للوصول إلى نتائج الدراسة.
- تفسير نتائج الدراسة ، وتقديم التوصيات والمقترحات.

سادسًا:نتائج الدراسة:

١. عرض نتائج الفرض الأول للدراسة ومناقشتها وتفسيرها :

ينص الفرض الأول على أنه" **توجد علاقة عكسية دالة إحصائيا بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية**".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيم معاملات ارتباط بيرسون (Pearson) بين كل من اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية، والجدول (٩) يوضح ذلك:

جدول (٩)

قيم معاملات الارتباط بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية (ن = ١٦٥)

اضطراب الألعاب الإلكترونية	تقرير المصير				
	معرفة الذات	تنظيم الذات	الاستقلالية	التمكين النفسي	الدرجة الكلية
الأستخدام المتكرر	-٠.٦٨٣**	-٠.٦١٧**	-٠.٤٦٦**	-٠.٨٥١**	-٠.٦٥٠**
ضعف السيطرة	-٠.٤٣٩**	-٠.٦٠٩**	-٠.٧٠٢**	-٠.٤٦١**	-٠.٥٣٤**
الأعراض النفسية	-٠.٥٦٨**	-٠.٤٦٩**	-٠.٢٨٦**	-٠.٥٨٨**	-٠.٤٥٣**
الدرجة الكلية	-٠.٦٨٢**	-٠.٥٢٧**	-٠.٣٧٥**	-٠.٨١٤**	-٠.٦١٤**

**** دالة عند ٠.٠١**

يتضح من الجدول (٩) وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة Weinstein et al.(2017) إلى وجود علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين إحباط إشباع الحاجة إلى الكفاءة والاستقلالية والانتماء واضطراب الألعاب الإلكترونية ووجود علاقة سالبة دالة إحصائيًا بين إشباع الحاجة إلى الكفاءة والاستقلالية والانتماء واضطراب الألعاب الإلكترونية، ووجود علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين إحباط إشباع الحاجة إلى الكفاءة والاستقلالية والانتماء بمدركات الصحة العامة

وتتفق مع نتائج دراسة Scerri et al.(2019) أن قصور إشباع الحاجة إلى الكفاءة والاستقلالية والانتماء قد ارتبط على نحو دال إحصائيًا بالمستويات المرتفعة من اضطراب الألعاب الإلكترونية وكما أكدت نتائج دراسة T'ng et al.(2022) أن إحباط إشباع الحاجة إلى الكفاءة والاستقلالية والانتماء كان منبئًا دالاً إحصائيًا باضطراب الألعاب الإلكترونية، وتوسطت دوافع اللعب الإجتماعية والتجنبية والتنافسية والمواجهة العلاقة بين إحباط إشباع الحاجة إلى الاستقلالية والكفاءة والانتماء كان منبئًا دالاً إحصائيًا باضطراب الألعاب الإلكترونية .

ويتضح من نتيجة هذا الفرض أنه كلما زادت درجة اضطراب الألعاب الإلكترونية قلت درجة ثقة الفرد بنفسه مما يؤدى إلى ضعف تقرير الفرد لمصيره مما يؤثر على حياته المهنية والاجتماعية مستقبلًا وهذا بسبب انهماكة في الألعاب الإلكترونية وعدم شعوره بأن ممارسة اللعب تؤثر على مستقبله.

٢. عرض نتائج الفرض الثاني للدراسة ومناقشتها وتفسيرها :

ينص الفرض الثاني على أنه "**توجد فروق دالة إحصائيا في اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية باختلاف النوع.**

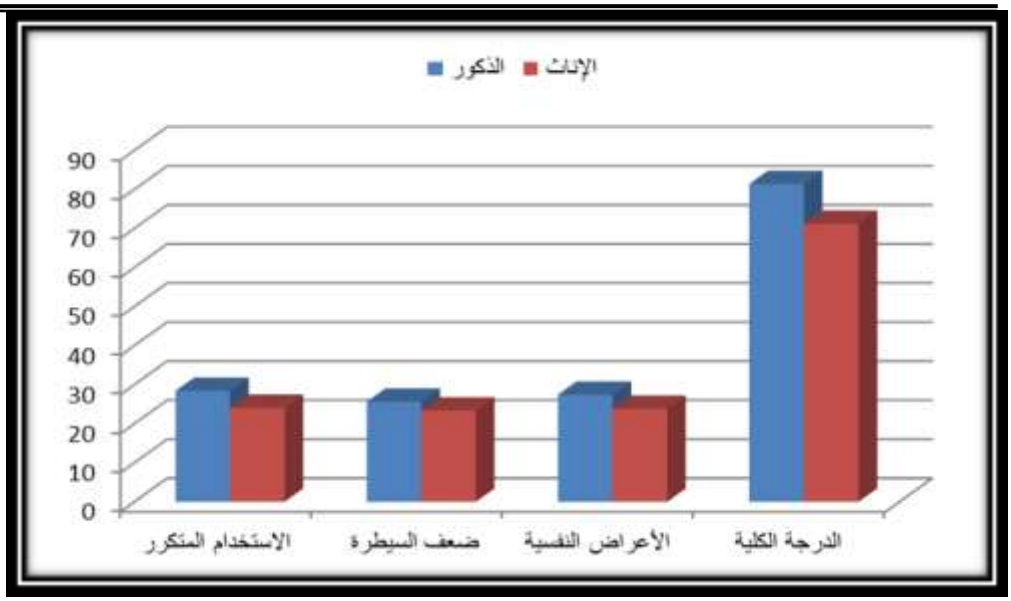
وللتحقق من صحة هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) T-test للمجموعتين، والجدول (١٠) يوضح ذلك.

جدول (١٠) الفروق في درجة اضطراب الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث (ن = ١٦٥)

الأبعاد	الذكور ن = ٥٨		الإناث ن = ١٠٧		قيمة ت	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الاستخدام المتكرر	٢٨.٣٨	١١.١٩	٢٤.٠١	٩.٢٦	٢.٦٨٦	٠.٠١
ضعف السيطرة	٢٥.٥٩	٨.٩٣	٢٣.٣٦	١٠.٣٥	١.٣٧٩	٠.٠١
الأعراض النفسية	٢٧.٤١	٩.٠٨	٢٣.٧٨	١٠.١٤	٢.٢٨٠	غير دالة
الدرجة الكلية	٨١.٣٨	٢٦.٤٧	٧١.١٥	٢٧.٩٩	٢.٢٨٤	٠.٠١

يتبين من جدول (١٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الذكور والإناث من طلاب المرحلة الثانوية في اتجاه الذكور باستثناء البعد الثالث (الأعراض النفسية)، فهو غير دال احصائيًا.

والشكل البياني (٣) يوضح ذلك:



شكل (٣)

الفروق في درجة اضطراب الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة Fam(2018) مع هذا الفرض أن نسبة انتشار اضطراب الألعاب الإلكترونية بين المراهقين قد بلغت (٤.٦%) وخصوصًا الذكور عن أقرانهم من الإناث

أوضحت نتائج دراسة Arshad&Begum(2022) إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في اضطراب الألعاب الإلكترونية تبعًا للنوع، حيث كان الذكور أكثر استظهارًا للاضطراب عن أقرانهم الإناث ، وعدم وجود فروق دالة إحصائيًا في اضطراب الألعاب الإلكترونية تبعًا لعامل السن

كما كشفت نتائج دراسة Chang et al.(2022) إلى إمكانية تصنيف أفراد العينة إلى أربعة مجموعة : ممارسي الألعاب ممارسة الألعاب الإلكتروني بشكل طبيعي (٣٠.٩%) ، ممارسي الألعاب ممارسة الألعاب الإلكتروني بشكل عرضي (٤٢.٤%) ، ممارسي الألعاب ممارسة الألعاب الإلكتروني على نحو مشكل (٢٢.٧%) ومدمني الألعاب الإلكترونية (٤.١%) . ووجدت علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية وشدة أعراض القلق والاكتئاب .ووجدت فروق دالة إحصائيًا في اضطراب الألعاب الإلكترونية وشدة أعراض القلق والاكتئاب تبعًا للنوع في اتجاة الذكور

وتعزو الباحثة انتشار اضطراب الإلكترونية بين الذكور أكثر من الإناث بسبب أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة ، ومطالعة أفلام العنف ، ومشاهدة قنوات المصارعة كما أن طبيعة وسمات الطلاب تختلف عن الإناث وخاصة في تلك المرحلة العمرية.

٣. عرض نتائج الفرض الثالث للدراسة ومناقشتها وتفسيرها :

ينص الفرض الثالث على أنه" **لا توجد فروق دالة إحصائيا في اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية باختلاف المراحل التعليمية**".

وللتحقق من صحة هذا الفرض، تم استخدام تحليل التباين الأحادى، والجدول (١١) يوضح ذلك.

جدول (١١)

الفروق في درجة اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى لدى طلاب المرحلة الثانوية باختلاف المراحل التعليمية الثلاث (ن = ١٦٥)

الأبعاد	مصادر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الأستخدام المتكرر	النوع	٢	٦٨٤.١٦٣	٢٢٨.٠٥٤	٢.٢٥٨	غير دالة
	الخطأ	١٦١	١٦٢٥٨.٧٤٦	١٠٠.٩٨٦		
	المجموع الكلي	١٦٤	١٦٩٤٢.٩٠٩			
ضعف السيطرة	النوع	٢	٥٨٠.٨٨٥	١٩٣.٦٢٨	٢.٠١٠	غير دالة
	الخطأ	١٦١	١٥٥١١.٦٢٤	٩٦.٣٤٥		
	المجموع الكلي	١٦٤	١٦٠٩٢.٥٠٩			
الأعراض النفسية	النوع	٢	٦١٨.١٨١	٢٠٦.٠٦٠	٢.١٤٢	غير دالة
	الخطأ	١٦١	١٥٤٨٨.٣٢٨	٩٦.٢٠١		
	المجموع الكلي	١٦٤	١٦١٠٦.٥٠٩			
الدرجة الكلية	النوع	٢	٥٣٤١.٩٤٢	١٧٨٠.٦٤٧	٢.٣٥٧	غير دالة
	الخطأ	١٦١	١٢١٦١٧.٣٦٧	٧٥٥.٣٨٧		
	المجموع الكلي	١٦٤	١٢٦٩٥٩.٣٠٩			

يتبين من جدول (١١) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب باختلاف المراحل التعليمية الثلاث (الصف الأول – الصف الثاني – الصف الثالث) من طلاب المرحلة الثانوية، حيث كانت قيمة (ف) غير دالة احصائيًا.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة مريم محمد واخرون(٢٠٢٢) حيث أكدت الدراسة على عدم وجود فروق دالة إحصائيًا في اضطراب الألعاب الإلكترونية باختلاف المراحل التعليمية

كما اختلفت مع نتائج دراسة Alfaifi et al.(2022) حيث بينت النتائج عن وجود علاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وبعض العوامل الديموغرافية مثل الفرقة الدراسية

كما تفسر الباحثة تلك النتيجة بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا ترتبط بصف معين حيث يكون هناك عوامل كامنة وراء ممارسة اللعب منها انشغاله التام والتفكير المستمر في اللعب ، والشعور بذاته واحساسه بالسعادة أثناء اللعب ، وشعورة بالملل والاكتئاب عند حرمانه من اللعب.

ملخص نتائج الدراسة:

- توجد علاقة عكسية دالة إحصائيًا بين اضطراب الألعاب الإلكترونية وتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية.
- توجد فروق دالة إحصائيًا بين طلاب المرحلة الثانوية في اضطراب الألعاب الإلكترونية تعزو لمتغير النوع(ذكر–انثى).
- لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين طلاب المرحلة الثانوية في اضطراب الألعاب الإلكترونية تعزو لمتغير المراحل التعليمية.

التوصيات والبحوث المقترحة

التوصيات

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية ،يمكن تقديم بعض التوصيات التالية:

- تضمين برامج التربية المهنية للإخصائي الاجتماعي والنفسي أساليب تشخيص اضطراب الألعاب الإلكترونية
- عقد ورش تدريبية لمعلمي المرحلة الثانوية لتنمية وعيهم بأهمية تقرير المصير لطلاب المرحلة الثانوية.

- معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية من النواحي التربوية والتعليمية والنفسية وفي مختلف العلوم والمعارف التي يمكن أن يتناولها الإنتاج الفكري
- حث الوالدين على متابعة أبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

الدراسات المقترحة:

في ضوء ما تم عرضه من إطار نظري للدراسة ، وما تم التوصل إليه من نتائج، يمكن اقتراح إجراء الدراسات التالية:

- دراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية
- اضطراب الألعاب الإلكترونية كمنبئ بتقرير المصير لدى طلاب الجامعة
- تنمية تقرير المصير لزيادة فاعلية الذات لطلاب الثانوية العامة
- فاعلية العلاج السلوكي في خفض اضطراب الألعاب الألكترونية
- فاعلية برنامج قائم على نصرة الذات في خفض اضطراب الألعاب الألكترونية لطلاب الثانوية العامة
- فاعلية برنامج إرشادي لتحسين مهارات تقرير المصير لدى الطلاب

المصادر والمراجع

– إبراهيم عبدالفتاح إبراهيم الغنيمي.(٢٠٢٢).مهارات تقرير المصير وعلاقتها بالاتجاه نحو التخطيط للانتقال لدى الطلاب ذوي الإعاقة السمعية " مجلة كلية التربية، جامعة الاسكندرية .٣٢(٣).١٤٣-٢٠١

– أشرف محمد رشاد .(٢٠٠٩).التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية .المكتبة العصرية للنشر والتوزيع

– الهام حسني .(٢٠٠٢). العاب الكومبيوتر الإهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الاذرع .جريدة الشرق الأوسط . العدد ٨٥٥٩

– بسمة محمد الحمدي .(٢٠١٧). التحديد الذاتي وعلاقته باتخاذ القرار المهني لدى عينة من طالبات المرحلة الثانوية بجدة.رسالة ماجستير .معهد الدراسات بجامعة الملك عبدالعزيز

– تركي عبدالله سليمات القريني.(٢٠١٧). واقع تقديم مهارات تقرير المصير للتلاميذ ذوي الاعاقات المتعددة وأهميتها لهم من وجهة نظر معلميهم . مجلة العلوم التربوية والنفسية ، جامعة البحرين .١٨(٢)،١٩٣-٢١٩

– جهاد إبراهيم أحمد .(٢٠٢٢) .الألعاب الإلكترونية رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين اطفالهما ضد مخاطرها . مجلة جامعة مطروح للعلوم التربوية والنفسية . (٢).٤

– خالد محمد عبدالله الدهمش .(٢٠١٩) . دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور. مجلة كلية التربية .جامعة أسيوط (٣٥)٤

– ريهام حسن أحمد.(٢٠٢٢).اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين.المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية.١٧(٢).٢٥٩-٢٨١

– سارة محمود عبدالرحمن (٢٠١٦) : إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم . رسالة ماجستير ، جامعة الشرق الأوسط ، كلية العلوم التربوية ،الاردن

– سامية محمد صابر .(٢٠٢١).اضطراب الألعاب عبر الانترنت.مجلة التربوية .ج٨٧. ١-٩

– سوزانا ميلر (١٩٧٨): سيكولوجية اللعب ، (ترجمة حسن عيسي . محمد عماد الدين اسماعيل).عالم المعرفة

– عمر العبابجي . (٢٠٠٥):الإدمان والإنترنت . عمان : دار مجدلاوي للنشر والتوزيع

– عمرو مبروك خاطر.(٢٠١٩). نصرة الذات محدد رئيسي لتقرير المصير لدى طلاب الثانوية العامة. (٢٠)٣. ٩٥-١٢٤

– فاضل حنا.(١٩٩٨). اللعب عند الاطفال ، دار مشرق ، مغرب

– فهد عبدالعزيز الغفيلي. (٢٠١٠.الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع .مكتبة الملك فهد الوطنية.

– محمد حسن غانم .(٢٠٠٦). الاضطرابات النفسية والعقلية والسلوكية(الإدمان ، الجناح ، العنف، إساءة معاملة الأطفال ، تلوث البيئة والزحام) . القاهرة . مكتبة الانجلو المصرية

– محمد نوبي محمد علي.(٢٠١٠).إدمان الأنترنت في عصر العولمة ، عمان : دار صفاء للنشر والتوزيع

– مريم محمد،أحمد علي،هبه عبدالرحمن.(٢٠٢٢).مقارنة اضطراب الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية في الامارات العربية المتحدة باحتلاف المراحل التعليمية

– موسوعة الإدمان .(٢٠١٥).مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان ، دار المجد للنشر والتوزيع ، الجزائر

– نادر محيل العتيبي. (٢٠٢٠) .تأثير الالعاب الإلكترونية على الطفال والمراهقين من ٦- ١٨ سنة في الفضاء السيبراني. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية ، (٣٨)، ١٠٦-١٢٦

– هانم أحمد سالم،إحسان شكري عطية حجازي .(٢٠١٨). تحديد الذات وعلاقته بكل من الضبط وأستراتيجيات مواجهة الضغوط لدى طلبة الثاني الثانوي العام والفني .مجلة كلية التربية بالزقازيق.(ع ٩٩). ١٦٣-٢٦٦

– يونس كرام .(٢٠١٧). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع . رسالة ماجستير غير منشورة، فلسطين

فاطمة محمد.(٢٠١٩). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقتة بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين . مجلة قطاع الدراسات الإنسانية .جامعة الأزهر ،٢٤(٢)، ١٧٤٩-١٨٦٠

المراجع الاجنبية

Alfaifi, A. J., Mahmoud, S. S., Elmahdy, M. H., & Gosadi, I. M. (2022). Prevalence and factors associated with Internet gaming disorder among adolescents in Saudi Arabia: A cross-sectional study. Medicine, 101(26), e29757

Allen, S.(2010): How video games are changing our lives Retrievedon https://2u.Pw/2aLHs

American Psychiatric Association (APA).(2013).Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders (. 5th Ed),Arlington,VA:American psychiatric publishing

Arshad, S., & Begum, R. (2022). A Study of Internet Gaming Disorder among Adolescents and It's Corelation with Age and Gender. Indian Journal of Physiotherapy & Occupational Therapy Print-(ISSN 0973-5666) and Electronic, 16(1), 131-137.

Benarous, X., Morales, P., Mayer, H., Iancu, C., Edel, Y., & Cohen, D. (2019). Internet gaming disorder in adolescents with psychiatric disorder: Two case reports using a developmental framework. Frontiers in Psychiatry, 10, 336.

Celik, N. D., Yesilyurt, F., & Celik, B. (2022). Internet Gaming Disorder: Life satisfaction, negative affect, basic psychological needs, and depression .Journal of Psychiatric Neurol Science, 35, 181-190.

Chang, C. I., Fong Sit, H., Chao, T., Chen, C., Shen, J., Cao, B., ... & Hall, B. J. (2022). Exploring subtypes and correlates of internet gaming disorder severity among adolescents during COVID-19 in China: A latent class analysis. Current Psychology, 1-12.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. Computers in human behavior, 17(2), 187-195.

Erwin, E. J., & Brown, F. (2003). From theory to practice: A contextual framework for understanding self-determination in early childhood environments. Infants & Young Children

Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. Scandinavian journal of psychology, 59(5), 524-531.

Fernando Gomez ., et al. (2020). video game usage time in adoiescents academic Performances , Comunicer : Media Education Research journal , (28) 65،

Field, S., & Hoffman, A. (2002). Lessons learned from implementing the steps to self-determination curriculum. Remedial and Special Education, 23(2), 90-98.

Gillis, L. T. L. (2011). Kujichagalia! Self-Determination In Young African American Women With Disabilities During The Transition Process.

Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. New directions in addiction treatment and prevention, (12), 27-41

González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Montiel, I., Calvete, E., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2022). Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. *Computers in Human Behavior*, *126*, 107012.

King, G. A., Baldwin, P. J., Currie, M., & Evans, J. (2005). Planning successful transitions from school to adult roles for youth with disabilities. Children's Health Care, 34(3), 193-216.

Liang, Q., Yu, C., Xing, Q., Liu, Q., & Chen, P. (2021). The influence of parental knowledge and basic psychological needs satisfaction on peer victimization and internet gaming disorder among Chinese adolescents: a mediated moderation model. International journal of environmental research and public health, 18(5), 2397.

Liu ,D., Li , X., and Santhanam, R.2013."Digital Games and Beyond: What Happens When Players Compete ?, Psychology , computer Science , 37(!),111-124

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

Müller, F. H., & Louw, J. (2004). Learning environment, motivation and interest: Perspectives on self-determination theory. South African journal of psychology, 34(2), 169-190.

Pawowska, B., & Potembska, E. (2022). Personality traits in adolescents with the Internet Gaming Disorder. Part II. Current Problems of Psychiatry, 23(4), 204-219

Salen K., &Zimmerman E (2004) .Rules of Play : Game design fundamentals . Cambridge , MA: MITPress .Retrieved on 15.08.2022http://WWW.mediawise. Org/

Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., & Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. Addictive behaviors reports, 9, 100144.

Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. Frontiers in psychology, 10, 384

Shogren, K. A. (2020). Self-determination, preference, and choice. Choice, preference, and disability: Promoting self-determination across the lifespan, 27-43.

Siddiqui, J. A., Qureshi, S. F., & Alghamdi, A. K. (2018). Internet gaming disorder: A case report. J. Behav. Health, 7, 41-44.

Singh, N. N. (Ed.). (2016). Handbook of evidence-based practices in intellectual and developmental disabilities. Springer.

Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. Journal of affective disorders, 225, 265-272.

T'ng, S. T., Ho, K. H., & Pau, K. (2022). Need frustration, gaming motives, and internet gaming disorder in mobile multiplayer online battle arena (MOBA) games: Through the lens of self-determination theory. International Journal of Mental Health and Addiction, 1-21 Machimbarrena, J. M., Beranuy, M., Vergara-Moragues, E., Fernández-González, L., Calvete, E., & González-Cabrera, J. (2022). Problematic Internet use and Internet gaming disorder: Overlap and relationship with health-related quality of life in adolescents. *Adicciones*, 1494-1494.

Vukosavljevic-Gvozden,T.,Filipovic,S.,&Opacic,G(2015). The Mediating Role Of Symptoms Of Psychopathology Between Irrational Beliefs and Internet Gaming Addiction .Journal Of Rational Emotive & Cognitive – Behavior Therapy ,33(4),387-405

Wehmeyer, M. L., & Shogren, K. A. (2013). Self-determination: Getting students involved in leadership. Life beyond the classroom: Transition strategies for young people with disabilities, 41-68

Wehmeyer, M. L., Kelchner, K., & Richards, S. (1996). Essential characteristics of self-determined behavior of individuals with mental retardation,100(6),632-642.

Weinstein, N., Przybylski, A. K., & Murayama, K. (2017). A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder. PeerJ, 5, e3838

Wu, A.M., Lai, M.H., & Yu, S. (2017). Psychological need satisfaction, gaming motives, and Internet gaming disorder. The European health psychologist, 19, 1189.

Zheng, Y., Maude, S. P., Brotherson, M. J., Summers, J. A., Palmer, S. B., & Erwin, E. J. (2015). Foundations for self-determination perceived and promoted by families of young children with disabilities in China. Education and Training in Autism and Developmental Disabilities, 109-122.