اضطراب الالعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين

Electronic gaming disorder with a sample of adolescents

تاريخ التسليم ٢٥ /٢٠٢٢/١

تاريخ الفحص ٨ /٢٠٢٢/٢

تاريخ القبول ١٨ /٢٠٢٢/٢

إعداد

ريهام حســـن أحمـــد محمد

اضطراب الالعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين

اعداد وتنفيذ
ريهام حسن أحمد محمد

الملخص:

إن فئة المراهقين أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية، وهم الأكثر إساءة لهذا الاستخدام، وبالتلى من الممكن جدا بأن يرتبط سوء الاستخدام ببعض من المشكلات السلوكية. فهناك أمور مغرية بالنسبة لهذه الفئة لقضاء الساعات الطويلة أمام الألعاب الإلكترونية والذي من الممكن أن يوثر على سلوكهم، ويترك بعض الاضطرابات السلوكية مثل الكذب والنشاط الزائد والتمرد والعدوان والانسحاب، ولذلك فهذه الفئة العمرية هي الفئة المعنية بهدف تسليط الضوء على أحد بعض الاضطرابات السلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

هدفت الدراسة الحالية الي تحديد المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين، وتم استخدام النظرية السلوكية كموجه للإطار النظري للدراسة الحالية، والدراسة من نمط الدراسات الوصفية، والتي استخدمت منهج المسح الاجتماعي. وتم جمع البيانات من عينة عشوائية(حجمها = ٣٨٤) من خلال مقياس اضطراب الالعاب الالكترونية (اعداد الباحثة) ومقياس المشكلات السلوكية (اعداد الباحثة)، حيث تم حصر تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط، واظهرت النتائج وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية والمشكلات السلوكية الاتية (الانسحاب والعدوان والنشاط الزائد والتمرد والكذب) لدي المراهقين. وفي نهاية الدراسة تم تقديم مجموعة من التوصيات المفيدة

الكلمات المفتاحية: المشكلات السلوكية – اضطراب الالعاب الإلكترونية – المراهقة

Electronic gaming disorder with a sample of adolescents

Abstract

The category of adolescents is more likely to use electronic games, and they are the most abused of this use, and therefore it is very possible that the misuse is linked to some of the behavioral problems. There are tempting things for this group to spend long hours in front of electronic games, which can affect their behavior, and leave some behavioral disorders such as lying, excessive activity, rebellion, aggression and withdrawal, and therefore this age group is the category concerned with the aim of shedding light on one of some behavioral disorders for the use of electronic games.

The current study aimed to determine the behavioral problems associated with electronic gaming disorder in a sample of adolescents, and the behavioral theory was used as a guide for the theoretical framework of the current study, and the study is a descriptive study, which used the social survey method. The data were collected from a deliberate sample (size = 384) through the electronic games disorder scale (prepared by the researcher) and the behavioral problems scale (prepared by the researcher), where the preparatory school students were limited to Ismail Al-Qabbani Preparatory School for Boys and Umm Al-Mominin Preparatory School for Girls in the Assiut Educational Administration in Assiut Governorate. The results showed a positive, statistically significant relationship between electronic gaming disorder and the following behavioral problems (withdrawal, aggression, hyperactivity, rebellion and lying) among adolescents. At the end of the study, a set of useful recommendations were presented

Keywords: behavioral problems, electronic gaming disorder, adolescence

مشكلة الدراسة:

مما لاشك فيه ان مرحلة المراهقة من المراحل المهمة في حياة كل انسان, واغلب الذكريات العالقة في الاذهان هي من تلك المرحلة, وتختلف طرق التعامل مع هذه المرحلة حسب مدي معرفتنا بطبيعتها ومتطلباتها, ان التعامل الإيجابي والسليم مع هذه المرحلة يعد المفتاح لحل كثير من معضلات فترة المراهقة, وقد يقع الكثير من المربين والاباء في زاوية حادة حينما يصفون التغيرات التي تحدث للمراهق بانها حالة غير طبيعة وتبعث علي القلق, اذ يعتبرونها ميولا سلبية لأبنائهم وينظرون اليها اعتبارها كارثة غير طبيعة حلت بهم دون غيرهم, في حين تعد اكثر هذه المسائل بمقتضي مرحلة البلوغ, أموراً طبيعية ومؤقتة يلزم التعامل معها بدقة واتقان. (سليمان، ٢٠١٠, ١٩) ومع التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الالكترونية التي وجدت لها سوقاً رائجاً، نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل المراهقين، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلي حد من التقدم التقني الباهر. (الصوالحة وآخرون، ٢٠١٦، ١٨٠)

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الالكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو العاب الحاسب الالي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم ف مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العنين,٢٠٠٧، ٥٥).

ولقد شاع استخدام الألعاب الالكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفيه يخلو منها, بل نكاد لا نجد منزلا خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع بتشجيع من الآباء أحياناً، أو من أقرانهم على استخدامها, وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى, وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة, أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم, وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة, كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعب أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة علي سلامتهم والحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh,2001, 77)

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة المراهق وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها الإيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات. (ابوطالب وآخرون، ٢٠٠٤، ١٠٤)

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند المراهق تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب المراهقين بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت او الشارع الي ولادة اجيال من

الالعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا, تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة, حيث اصبح المراهقين يقضون اوقات طويلة جدا في استخدام هذه الالعاب, والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء اوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر, حيث اصبح المراهقين اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا المجتمع، من ناحية نجد ان ايجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الالكترونية تدفع الي التعلم لكن من ناحية اخري تجعل المراهقين اسري للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع كما تبعدهم ايضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل انعدام الرقابة كما تلهيهم ايضا عن انجاز واجباتهم المدرسية كما يمكن ان تؤثر ايضا علي التحصيل الدراسي لديهم. (مشري،٢٠١٧، ٢)

حيث ان الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب اضطراب إدمان الألعاب الالكترونية"(IGD)، وكانت النظرة لهذا الاضطراب في السابق هي إدمان الألعاب التقليدية عبر الإنترنت من خلال الحاسوب المكتبي. ومع التطور لتقنية الأجهزة المحمولة، تم نقل العديد من وظائف أجهزة كمبيوتر وتطبيقات الألعاب إلى أجهزة محمولة مثل iPod والهاتف الذكي، وأصبحت مشكلة إدمان ألعاب المحمول ظاهرة أكثر تطورا يعتمد فيها المستخدمون بشدة على ألعاب الفيديو بالجوال ويستمرون في لعبها مرارا وتكرار على مدار فترة طويلة نسبياً.

حيث إن نسبة٤٦% من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم في حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، وتعد الأعراض المرضية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضعف السيطرة على الدوافع الشخصية، عدم القدرة على التوقف عن استخدامه، والشعور بأنه الصديق الوحيد، والتفكير به بشكل متواصل وانتظاره بشوق ولهفة، وتبدأ المشكلة في التفاقم مع تفضيل الفرد البعد والانعزال عن أسرته وأصدقائه؛ وصعوبة تكوين علاقات اجتماعية والتكيف مع الآخرين المحيطين به. (احمد، ٢٠٢٠، ٣٣)

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الأخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم، وتعلّم المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي فى عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، كما تصنع الألعاب الإلكترونية شخصا عنيفاً وذلك لما تحتويه من مشاهد عنف يرتبط بها المراهق، كما سيغلب العنف على أسلوبه فى مواجهة المشاكل التى تصادفه، كما تُختزن مشاهد العنف فى العقل الباطن وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المختزن، والكثير من المشكلات السلوكية الاخرى. (ابن عبود واخرون، ٢٠٢١، ٢١)

ان المشكلات السلوكية في المدارس الاعدادية، ونتيجة دراسات عديدة دلت على أنها من أخطر التحديات لدور المدرسة وأطراف العملية التربوية الأخرى الممثلة بالإباء، والإدارات التربوية، والاسرة، واظهرت أن أكثر المشكلات السلوكية التى يعانى منها المراهقين الشغب، والسلوك الفوضوي، والعدوان، والانسحاب، والعنف،

والتدخين، وإتلاف الممتلكات العامة، والتقليد الأعمى في الملبس والسلوك...الخ مما أدى ذلك التدهور حالات الأداء والتحصيل العلمي، وتدني حالات الانضباط والالتزام والتقيد بالقيم والمبادئ التربوية(بركات ,٢٠٠٦, ٨٤٥).

ثانيا: صياغة مشكلة الدراسة:

إن فئة المراهقين أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية، وهم الأكثر إساءة لهذا الاستخدام، وبالتلى من الممكن جدا بأن يرتبط سوء الاستخدام ببعض من المشكلات السلوكيه. فهناك أمور مغرية بالنسبة لهذه الفئة لقضاء الساعات الطويلة أمام الألعاب الإلكترونية والذي من الممكن أن يوثر على سلوكهم، ويترك بعض الاضطرابات السلوكية مثل الكذب والنشاط الزائد والتمرد والعدوان والانسحاب، ولذلك فهذه الفئة العمرية هي الفئة المعنية بهدف تسليط الضوء على أحد بعض الاضطرابات السلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

وقد يتعرض المراهق الي العديد من الازمات نتيجة التعامل الزائد مع الالعاب الالكترونية مما لها من تأثيرات متباينة علي المراهقين ومدي الاخطار التي تسببها عليهم من نواحي متعددة اسهمت في القيام بدراسة هذه الظاهرة لتعرف علي الاثار المختلفة والمشكلات الناتجة عن اضطرابات الالعاب الالكترونية والتواصل الي حلول ايجابية للحد من انتشار هذه الظاهرة من خلال تصور مقترح لدراسة الحالية لممارسة المبنية علي الادلة لتطبيقها علي عينة من المراهقين في المرحلة الإعدادية يمارسون الالعاب الالكترونية وتظهر لديهم مشكلات لاحظناها من خلال زيارتينا الميدانية للمؤسسة التربوية وتختلف في طريقة التعبير عن باقي زملائهم الذين لا يتجاوبون مع الالعاب الالكترونية فكنا نلتمس في تصرفاتهم تصنعا وتقليد الشخصيات متأثرين بها و يحاولون تمثيلها علي ارض الواقع علي الرغم من انها خالية وقد اعتمدنا علي استجوب كلا من الجنسين ذكورا واناثا.

واستنباطا مما سبق تحددت مشكلة الدراسة في القضية التالية: تحديد المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الالعاب الالكترونية لدى عينة من المراهقين من منظور الممارسة المبنية على الادلة خدمة الفرد

الدراسات السابقة التي تناولت محور المشكلات السلوكية لدى المراهقين

١-دراسة (عمر،٢٠١٠) بعنوان المشكلات السلوكية وعلاقتها بالتوافق الاجتماعي بالمدرسة لدي المراهقين في المدارس الاعدادية بمدينة مقديشو

هدفت هذه الدراسة الي معرفة المشكلات السلوكية الاكثر انتشارا بين المراهقين بالمدارس الاهلية لمقديشو والي معرفة الفروق في درجة انتشار هده المشكلات بين الذكور والاناث وكذلك معرفة دلالة الفروق في هدة المشكلات السلوكية لدي المراهقين بالمرحلة الاعدادية بمجتمع الدراسية الحالية والتي تعزي لمتغير الصف الدراسي والجنسي , وكذلك كشف العلاقة بين المشكلات السلوكية بتوافقهم مع معلميهم وزملائهم في الدراسة، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي كما استخدم الاستبانة كاداه لجمع البيانات , وهي من تصميمة وتضم مقاييس المشكلات السلوكية

والتوافق الاجتماعي الدراسي. وقد تم اختيار عينة من المراهقين بالمدارس الاعدادية حجمها ١٥٠ مراهقا ومراهقة، توصلت الى النتائج الاتية: تسود المشكلات الانفعالية والدراسية بدرجة وسط بين المراهقين بالمرحلة الإعدادية بمدينة مقدشيو, بينما تسود العصبية القبلية والسلوك العدواني بدرجة منخفضة، متوسط المراهقات أكبر من متوسط المراهقين في كل المشكلات الانفعالية والدراسية والعصبية القبلية، وجود علاقة ارتباطاً عكسي بين المشكلات السلوكية والتوافق الاجتماعي المدرسي لدي المراهقين بالمرحلة الإعدادية في مقديشو وفي خاتمة الدراسة قدم الباحث مجموعة من التوصيات ومقترحات مستقبلية

٢-دراسة (الشبانات،٢٠١٠) بعنوان الذكاء الوجداني وعلاقته بالتحصيل الدراسي والمشكلات السلوكية لدي المراهقين

هدفت هذه الدراسة إلي معرفة علاقة الذكاء الوجداني بالتحصيل الدراسي والمشكلات السلوكية وبعض المتغيرات الديموغرافية لدي المراهقين في كل من الحضر والريف واستخدم الباحث ادوات الدراسة والتي تمثلت في :مقياس بار-أون للذكاء الوجداني ,واستمارة حصر المشكلات السلوكية ,واستمارة المتغيرات الديموغرافية ,وتقارير نتائج الطلاب للفصل الدراسي الاول ثم طبق دراسته علي عينة عشوائية قوامها (٨٨٤)طالبا، وتوصلت إلي النتائج التالية: وجود فروق دالة احصائياً بين الطلاب العادين, والطلاب ذوي المشكلات السلوكية في الابعاد الفرعية والدرجة الكلية للذكاء الوجداني وذلك لصالح الطلاب العادين باستثناء بعد فرعي واحد وهو الاستقلالية، وجود فروق دالة احصائياً بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي الذكاء الوجداني في التحصيل الدراسي وذلك لصالح مرتفعي الذكاء الوجداني، وجود فروق دالة احصائياً بين الطلاب العادين والطلاب ذوي المشكلات السلوكية في مستوي التحصيل الدراسي وذلك لصالح الطلاب العادين، وجود فروق دالة احصائياً بين الطلاب المقيمين في الحضر و بين الطلاب المقيمين في الريف .

٣-لهبيدة. (٢٠١٣). بعنوان بعض المشكلات السلوكية المرتبطة بابعاد التوافق النفسي لدى مجموعة من المراهقين ضعاف السمع بدولة الكويت

هدف البحث إلى الكشف عن العلاقة بين بعض المشكلات السلوكية (العدوان- النشاط الزائد- السلوك الانسحابي) وأبعاد التوافق النفسي (التوافق الشخصي- التوافق المدرسي- التوافق الأسري) لدي مجموعة من المراهقين ضعاف السمع. لتحقيق هذا تم تصميم مقياسين لقياس المشكلات السلوكية والتوافق النفسي للمراهقين ضعاف السمع، وحساب خصائصهما السيكومترية. وتكونت العينة من ستين مراهقاً ومراهقة من المراهقين ضعاف السمع (٣٠ ذكراً، و٣٠ أنثي)، ممن تراوح متوسط أعمارهم (١٧، ١٦) سنة. توصلت النتائج إلى وجود ارتباطات سالبة ودالة إحصائياً بين المشكلات السلوكية (العدوان- النشاط الزائد- السلوك الانسحابي) وأبعاد التوافق النفسي (التوافق الشخصي- التوافق المدرسي- التوافق الأسري). كما تبين أن الذكور ضعاف

السمع أكثر عدواناً، ونشاطاً زائداً، ومعاناة من المشكلات السلوكية، بينما المراهقات ضعاف السمع أكثر سلوكاً إنسحابياً. إضافة إلى هذا، أسفرت النتائج عن أن المراهقات ضعاف السمع أكثر توافقاً شخصياً، ومدرسياً، وأسرياً، وتوافقاً نفسياً بشكل عام عن المراهقين ضعاف السمع. وقد تم تفسير النتائج في ضوء ما انتهت إله نتائج البحوث السابقة، والانتهاء ببعض التوصيات والبحوث المقترحة

٤- دراسة لشمري. (٢٠١٤). بعنوان استخدام برنامج تدخل مهني للحد من المشكلات السلوكية المستجدة لدى الطلاب المراهقين من منظور الممارسة العامة في الخدمة الإجتماعية: دراسة تجريبية مطبقة على مدرسة الشيخ أحمد الفارسي المتوسطة بنين بدولة الكويت

تهدف هذه الدراسة إلى قياس فعالية برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية في التخفيف من حدة المشكلات السلوكية السلبية المستجدة لدى الطلاب المراهقين، حيث تتفرع منها عدة أهداف فرعية، قياس أثر تطبيق البرنامج في تعديل الجوانب المعرفية والوجدانية والسلوكية المرتبطة بالمشكلات السلوكية لدى الطلاب المراهقين، من خلال اعتماده على المنهج التجريبي لتحقيق هذه الأهداف الرئيسية والفرعية، وأخيرا توصل الباحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي باستخدام برنامج التدخل المهني من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية في تعديل الجوانب المعرفية المرتبط بالمشكلات السلوكية السلبية المستجدة لدى عينة الدراسة التجريبية وهي دالة عند مستوى (٠.٠١).

٥- دراسة محمد واخرون (٢٠١٦) التدريب على تنظيم الذات كمعدل للاضطرابات السلوكية لدى المراهقين

هدف البحث إلى الكشف عن فاعلية برنامج تنظيم الذات كمعدل للاضطرابات السلوكية لدى المراهقين. استخدم البحث المنهج شبه التجريبي. وتكونت مجموعة البحث من (٢٤) طالباً من طلاب المرحلة الإعدادية، وتم تقسيمهم بالتساوي على المجموعتين الضابطة والتجريبية. كما تمثلت أدوات البحث في مقياس تنظيم الذات، ومقياس الاضطرابات السلوكية، ومقياس المستوى الاجتماعي الاقتصادي الثقافي، أيضاً برنامج تنظيم الذات لتعديل الاضطرابات السلوكية، ودليل تقدير العوامل والظروف المؤدية لنشأة الاضطرابات السلوكية لدى المراهقين، واستمارة متابعة الواجب المنزلي، واستمارة تقييم البرنامج التدريبي، واستمارة دراسة الحالة. وطبقت أدوات البحث قبلياً وبعدياً على مجموعة البحث. وأسفرت نتائج البحث عن فاعلية البرنامج المستخدم مع طلاب المجموعة التجريبية وامتداد أثره الجوهرى في التخفيف من حدة الاضطرابات السلوكية لدى عينة البحث بعد فترة شهرين من انتهاء البرنامج. كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطات رتب طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في القياس البعدي في الدرجة الكلية لمقياس تنظيم الذات، مما أشار إلى أن البرنامج قد ساهم في ارتفاع مستوى تنظيم الذات لدى المجموعة

التجريبية. وقدم البحث مجموعة من التوصيات، جاء مجملها في: ضرورة الاهتمام بالتدريب على البرامج الارشادية المتمركزة حول الذات، واستخدامها في المرحلة الإعدادية لمعالجة المشكلات التربوية والتعليمية. والعمل على اهتمام المدارس بالشق النفسي من حياة المراهق لإشباع حاجاتهم في المرحلة، وذلك من خلال التعرف على أمورهم النفسية والتعرف على مطالبهم.

الدراسات السابقة التي تناولت محور اضطراب الالعاب

١-دراسة الحشاش(٢٠٠٨): بعنوان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت

هدفت هذه الدراسة الي معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ف السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، و ذلك من خلال اختبار فرضية الدراسة الرئيسة لا توجد فروق ذات دالة احصائية عند مستوى(α= 0.05) بين متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدي المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى إلى أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية. وتكونت عينة الدراسة من ٢٤ طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين من مدارس منطقة العاصمة التعلمية, وتم تعينها عشوائيا في مجموعتين متساوين, تجريبيه وضابطة وللإجابة عن اسئلة الدراسة تم تطوير مقياس السلوك واستخرجت دلالات الصدق والثبات له كما استخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات وتحليل التباين المشترك الاحادي متعدد المتغيرات النابعة لاختبارات فريضة الدراسة وتوصلت الدراسة إل وجود فروق ذات دالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى الإثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، ولصالح طلبة المجموعة التجريبية. وفي ضوء هذه النتيجة، قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية التي تقدم منا ج للسلوك العدواني، وبيان أثرها على سلوك أبنائهم

٢- دراسة احمد ٢٠١٦: الألعاب الكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة

استهدف البحث الكشف عن الارتباط بين الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية وصعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد، وتكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم (الذكور والإناث) في المرحلة الابتدائية الملتحقين ببرنامج الدمج بمحافظة الخرج (ن=١٢٠) وتنتمي المجموعات إلى فئة عمرية واحدة من سن (٦-١٢) سنوات، وتستخدم الدراسة الأدوات التالية: مقياس الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة)، مقياس القلق (إعداد فيولا البلاوي)،

مقياس الاكتئاب من (إعداد محمد عبد الظاهر الطيب)، مقياس السلوك العدواني (إعداد الباحثة)، ومقياس الانسحاب الاجتماعي (إعداد الباحثة). توصلت نتائج البحث إلى الآتي: وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين درجات الأطفال ذوي صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد، والإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياسي القلق، والانسحاب الاجتماعي. كما توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيا للأطفال ذوي صعوبات التعلم وذوي الإعاقة الفكرية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) على مقياسي الاكتئاب، والعدوان. وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الأطفال ذوي صعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد على جميع المقاييس لصالح الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد وصعوبات التعلم بين (الذكور والإناث) في متغير القلق والعدوان، وإنما ظهرت الفروق في الانسحاب الاجتماعي والاكتئاب لصالح الذكور بمعنى أن الذكور كانوا أكثر انسحاب اجتماعي واكتئاب من الإناث. عدم وجود فروق بين الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية واضطراب طيف التوحد بين (الذكور والإناث) في القلق والعدوان، وإنما ظهرت الفروق في الانسحاب الاجتماعي والاكتئاب لصالح الذكور بمعنى أن الذكور كانوا أكثر من الإناث.

٣-دراسة يونس ٢٠١٧ مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. تكونت عينة الدراسة من)٧١٣)طالباً وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسطين خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي٢٠١٦-٢٠١٧. ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياس الألعاب الإلكترونية وعدد فقراته ٢٢ فقرة، ومقياس العزلة الاجتماعية وعدد فقراته ٢١ فقرة، وتم التحقق من دلالات صدقهما وثباتهم. وبعد إجراء التحليل الإحصائية المناسبة أظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسطاً، وأظهر النتائج وجود فروق ذات دالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الحني, لصالح الذكور ولمتغير التحصيل لصالح مستوي التحصيل الدراسي اقل من ٨٠ ولمتغير المرحلة الدراسية لصالح المرحلة الثانوية.

٤- دراسة منصور٢٠١٧: السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية

هدفت الدراسة الحالية إلى قياس السلوك العدواني والتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ومعرفة العلاقة بينهما، واقتصرت حدود الدراسة على تلاميذ الصف الخامس الابتدائي لمديرية الكرخ الثانية، أما إجراءات البحث فقد بلغت عينة البحث ٢٠٠ تلميذ وتلميذة من الصف الخامس

الابتدائي، وقد تم بناء مقياس السلوك العدواني والتوافق النفسي وتم تحليل البيانات عن طريق الحقيبة الإحصائية، وفي ضوء النتائج وضعت توصيات منها صياغة منهج تربوي يعالج مسألة التوافق النفسي والاضطراب السلوكي للتلاميذ، ومقترحات منها إجراء دراسة عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي لدى التلاميذ.

٥- دراسة العبيدي (٢٠١٧): بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية

هدفت الدراسة إلى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، استخدمت فيها الباحثة منهج البحث الوصفي على عينة تتألف من (١٥٠) تلميذ وتلميذة اختيرت بالطريقة العشوائية وبواقع (٨٠) تلميذ و (٧٠) تلميذة للصفين الخامس والسادس الابتدائي وتوصلت الي أن افراد عينة البحث لديهم مستوي عال من العدوان والغضب ومستوي منخفض من العناد وإن لديهم استعمالا مفرطا للألعاب الالكترونية، كلما زاد الأفراط في استخدام الألعاب الالكترونية زاد اضطراب العدوان والغضب لدي التلاميذ ولا توجد علاقة بين اضطراب العناد والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدي عينة البحث، ثم اوصت الباحثة على الحرص على توعية التلاميذ بمخاطر ممارسة الالعاب وبشكل مستمر وتأثيره على صحتهم النفسية والعقلية وتشجيع رغبات وميول التلاميذ وتنمية روح العمل لديهم بما يحتاج إلى جهد جسمي أكثر مما يحتاج إلى جهد عقلي عند التلاميذ ذوي النشاط الجسمي الزائد عن المعتاد.

أوجه الاتفاق والاختلاف للدراسة الحالية مع الدراسات السابقة

أوجه الاتفاق

١. تتفق الدراسة الحالية مع مجمل الدراسات والبحوث السابقة في ان المراهقون يعانون من مشكلات سلوكية متعددة

٢. وجود علاقة بين اضطراب الالعاب الالكترونية وبعض المشكلات السلوكية

أوجه الاختلاف

١. عدم وجود بحوث ودراسات وفيرة في الخدمة الاجتماعية عن اضطراب الالعاب الالكترونية وعلاقته بالمشكلات السلوكية

٢. اغلب الدراسات السابقة تناولت اضطراب الالعاب الالكترونية وعلاقتة بمشكلة العدوان فقط والدراسة الحالية شملت ٥ مشكلات سلوكية هى التمرد والعدوان والانسحاب والكذب والنشاط الزائد

٣. تعدد ادوات هذه الدراسة حيث شملت مقياس المشكلات السلوكية لدى المراهقين ومقياس اضطراب الالعاب الالكترونية لدى المراهقين وذلك من اجل جمع البيانات بدقة اكبر

ثالثا: أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلي:

١. أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة المتمثلة بشريحة المراهقين حيث أنها تمثل الانتقال بين فترة الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي والقيمي , ومرحلة الشباب التي تتسم

بالعطاء والإنتاج, وكذلك تتميز الفئة العمرية بسهولة الانتفاض, وذلك لقلة خبراتهم فيقعون تحت الإخطار.

٢. أصبح اضطراب ادمان الالعاب الالكترونية أحد الأنواع الرئيسية للاضطرابات في عصرنا الحديث، والتي يجب دراستها ورصد ما ينتج عنها من سلوكيات وأفعال ووضع حلول لها.

٣. تسليط الضوء على المشكلات السلوكية للفئة العمرية والإلمام بالمفاهيم الخاصة بهم ومدى انعكاسها على حياة الفرد في مراحل عمره المختلفة. والعلاقة بين المشكلات السلوكية واضطراب الألعاب الالكترونية.

٤. مساعدة المتخصصين في الخدمة الاجتماعية بصفة عامة وخدمة الفرد بصفة خاصة على إجراء دراسات مشابهة للتخفيف من الآثار السلبية لهذه الظاهرة والتوجه نحو استخدام عادل وإيجابي للإنترنت والألعاب الالكترونية.

ثالثاً: اهداف الدراسة:

١. تحديد المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين.

٢. تحديد مستوى اضطراب الألعاب الالكترونية لدي عينة من المراهقين.

٣. تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الالكترونية والمشكلات السلوكية لدي عينة من المراهقين.

٤. التوصل إلى مقترحات للتخفيف من المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الالكترونية لدى المراهقين من منظور الممارسة المبنية على الأدلة في خدمة الفرد.

رابعاً: فروض الدراسة:

- فروض الدراسة:

الفرض الرئيس للدراسة: " توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية والمشكلات السلوكية لدي المراهقين ".

وينبثق من هذا الفرض الرئيس الفروض الفرعية التالية:

١. توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة الانسحاب لدي المراهقين.

٢. توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة العدوان لدي المراهقين.

٣. توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة النشاط الزائد لدي المراهقين.

٤. توجد علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة التمرد لدي المراهقين

مفاهيم الدراسة:

المشكلات السلوكية:

هي حالة انفعالية مؤلمة تنشأ عن الإحباط الموصول لدافع أو أكثر من الدوافع القوية لدى الفرد، وهي المواقف والمسائل الحرجة المحيرة التي تواجه الفرد؛ فتتطلب منه حلا وتقلل من حيويته وفاعليته وإنتاجيته ومن درجة تكيفه مع نفسه ومع المجتمع الذي يعيش فيه.(عبد المعطي ,٢٠٠٣)

المشكلات السلوكية تعتبر انماط سلوكية ظاهرة تعكس خرقا للأعراف الاجتماعية المقبولة, يوجهها الفرد نحو الاخرين او نحو ذاته بغرض الايذاء وخرق القوانين, وهي سلوكيات يستطيع الاخرون ملاحظاتها بسهولة, وتتميز بالتكرار والحدة, وتؤثر هذه السلوكيات في كفاءة الفرد النفسية والاجتماعية, وتحد من تفاعله مع الاخرين في كافة مجالات حياته المهنية والاجتماعية وعلي كافة النظم التي يعيش فيها الفرد.

((Elgar, et al, ٢٠٠٣)

ويمكن تعريف المشكلات السلوكية بانها انحراف عن السلوك السوي, وهي تزداد اذا تركت بدون بحث لأسبابها, وتحديد طرق الوقاية والعلاج, كما ان هذه المشكلات السلوكية لدي التلاميذ تتعدد وتتنوع حسب مسبباتها واحيانا تعكس خللا ما في اسلوب التربية في المدرسة, والبيت, والمجتمع, وتودي الي سوء التكيف الشخصي والمجتمعي للمراهق (العمايرة، ٢٠٠٧، ١٠٠)

وبالتالي يمكن تحديد مفهوم المشكلات السلوكية إجرائياً بأنها: مجموع الدرجات التي يحصل عليها المفحوصين على مقياس المشكلات السلوكية (اعداد الباحثة) المعد بهذه الدراسة.

مفهوم اضطراب الألعاب الالكترونية:

سوف تتناول الدراسة الحالية مفهوم اضطراب الالعاب الالكترونية من خلال مفهوم الاضطراب ومفهوم اللعب وكذلك مفهوم اللعبة ومفهوم الالعاب الإلكترونية ومن ثم مفهوم اضطراب الالعاب الالكترونية

أ. مفهوم الاضطراب:

حالة الفوضى والخلل والاضطراب وفقدان النظام, كل ما يخالف القانون الاخلاقي, الاضطراب لغة هو الفساد والضعف, الاضطراب في علم النفس والطب العقلي يطلق علي المرض او الاضطراب الذي يصيب الشخصية او السلوك وخلل الشخصية او اضطرابها يشير الي اضطراب في دوافع الشخص وسوء توافقه او تكيفه الاجتماعي اكثر مما يشير الي الاضطرابات الانفعالية والعقلية (الصالح, ١٩٩٩، ١٦٦)

أ. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

الالعاب الالكترونية يعرفها(٢٠٠٤) salem& zimmeraman: بانها عبارة عن الالعاب المتوفرة علي هيئة الكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الفرد محكوم بقواعد معينة وتشمل العاب الحاسب, والعاب الانترنت, والعاب الفيديو PlayStation والعاب الهواتف الناقلة, والعاب الاجهزة الكفية المحمولة.

(Salen & Zimmerman, 2014, 35)

مفهوم المراهقة:

هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتصارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الاعتماد علي نفسه وتطوير مهاراته الاجتماعية والدراسية ...وهذه البحث يركز علي مرحلة التعليم إعدادي والثانوي التي تقابل حسب التقسيمات المتعارف عليها مرحلة المراهقة الوسطي (هانى، ٢٠١٨ ص١٩) .

هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتصارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد

من زيادة الاعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الاجتماعية والدراسية

تعرف المراهقة إجرائيا:

- هى مرحلة التعليم الإعدادي بالصف الثانى الاعدادى.
- هى المرحلة العمرية سن ١٢ سنة

سابعا: الموجهات النظرية للدراسة:

النظرية السلوكية:

تعد النظرية السلوكية احد نظريات الإرشاد والعلاج النفسي القائمة علي أساس استخدام نظريات وقواعد التعلم, ويعود أساس هذه النظرية للعالم الروسي بافلوف. ويستند العلاج السلوكي في علاجه للمشكلات السلوكية علي عدة محاور تتمثل في نظريات التعلم وهي الاشتراط الكلاسيكي أو التعلم الشرطي(المثير والاستجابة), والاشتراط الإجرائي الذي يؤكد علي احتمال تكرار ظهور السلوك إذا اتبع السلوك مكافأة أو تعزيز ووضع أساسه العالم سنكر والقائم علي أساس إن السلوك حصيلة ما يؤدي له من نتائج واثأر.(المشابقة ,٢٠٠٨ص١٧٢)

اضطراب الالعاب الالكترونية:

لقد ادرجت الجمعية الأمريكية للطب النفسي اضطراب الالعاب عبر الانترنت (IGD) في الاصدار الخامس من الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية –DSM_5 , وادرجت منظمة الصحة العالمية اضطراب الالعاب في المراجعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض، ولايزال هناك العديد من الخلافات والمخاوف المتعلقة بإدراج اضطراب IGD في DSM_5 وينص الدليل نفسة علي ان الاضطراب الجديد يتطلب مزيدا من الدراسة, ويشير تشخيص اضطراب العاب الانترنت واضطراب الالعاب الي مشكلة استخدام العاب الكمبيوتر، تم سرد تسعة معاير لاضطراب الالعاب الالكترونية وهي:

١- الانشغال المفرط بلعب الالعاب الالكترونية
٢- اعراض الانسحاب
٣- الحاجة الي قضاء اوقات متزايدة في المشاركة في الالعاب الالكترونية
٤- محاولات غير ناجحة للتحكم في اللعب
٥- فقدان الاهتمام بالهوايات والانشطة الترفيهية الأخرى
٦- استمرار اللعب المفرط علي الرغم من التبصر بالعواقب النفسية والاجتماعية ,
٧- خداع الاخرين فيما يتعلق بنطاق اللعب
٨- استخدام الالعاب الالكترونية للهروب او التعويض عن الحالة المزاجية السليبة
٩- المخاطرة او فقدان علاقة مهمة او وظيفة او تدريب او فرصة مهنية بسب اللعب

واذا تم استيفاء خمسة او أكثر من هذه المعايير التسعة، والتي تولد ضرارا أو محنة كبيرة لمدة لا تقل عن١٢ شهر؛ فيمكن إعطاء تشخيص اضطراب الالعاب الالكترونية.

(Wartberg, Kriston, & Thomasius, 2020)

اضرار الالعاب الالكترونية:

١. الإسراف مع الألعاب الالكترونية: فهناك من الألعاب ما تشد الأطفال والشباب بحيث تجعلهم يقضون أوقاتاً طويلة حتى ينتهوا منها، وهناك ألعاباً تحثهم علي العنف، وادمان

هذه الالعاب تسبب الكثير من المعاناة النفسية والاجتماعية.(مختار، ٢٠١٩، ٨٧)

٢. يتحول حب الالعاب الالكترونية الي إدمان: عندما يقضي اللاعبون معظم وقتهم في اللعب علي حساب العمل، او الدراسة، التمارين البدنية، او المناسبات العائلية، او الأنشطة الاجتماعية، اذ ان هذا الإدمان اصبح امر معترفا به دوليا وبخطورته، ومن علامات إدمان الالعاب الالكترونية تغير في السلوك وتغير في المزاج والعزلة الاجتماعية وفقدان الرغبة بالقيام بالأنشطة الممتعة الأخرى والقلق والاكتئاب وتدني الإنجاز في المدرسة او العمل وصعوبة التحكم بالوقت المستهلك في اللعبة. (بهنسي, ٢٠٢١، ٨٨٥)

٣. البذاءة والفحش واستعمال الألفاظ النابية ونحوها: انتشار السباب والشتائم والاخلاق السيئة بين اللاعبين سيؤدى الى تشبع الذهن بهذه الكلمات والتصرفات السيئة التى تنفر منها الأخلاق وتشمئز منها النفوس.

٤. الاعتداء على رجال الأمن وعدم احترام السلطات الرسمية: كما يحدث في المدينة التي تدور فيها أحداث اللعبة.

٥. محاولة الحصول على المال بأي وسيلة كانت: إما بالاعتداء على حقوق الآخرين، بالسطو على البيوت والبنوك وسرقة ممتلكاتها، أو سرقة السيارات الفارهة، أو المحلات التجارية مع الاعتداء على أصحابها بالقتل والضرب. (اليحي، ٢٠١٩، ١٠٠)

طرق التغلب على سلبيات الالعاب الإلكترونية:

تشكل الالعاب الالكترونية واحدة من الظواهر التي تشغل بال الاباء والامهات, فهم مسرورون لاستمتاع ابناءهم بها, ولكنهم في الوقت ذاته خائفون من اثارها الضارة علي عقولهم وابدانهم واهتماماتهم.

١. تكليف المراهق -بما يناسب سنة- يتحمل بعض المسئوليات في المنزل, وذاك كأن يقوم بترتيب حجرته, تجهيز الطعام, شراء متطلبات المنزل البسيطة من المحال المجاورة, وذلك حتي ينشغل جزءا من وقتة, وحتي نشعره بالإنجاز.

٢. صرف جزء من وقت المراهق في ممارسة انواع الرياضة, فهي بديل ممتاز الألعاب الالكترونية مع اهميتها القصوى في امتاع المراهق وتقوية عضلاته, وذلك مثل: ممارسة رياضة السباحة وكرة القدم والكاراتيه

٣. اليوم هناك الكثير من الدورات السهلة والخفيفة, والتي يمكن ان يتعلم المراهق فيها الكثير من الامور النافعة مثل حضوره دورة لتعليم مهارات القيادة او الخطابة، ودورات لغات. (عبدالحليم والنجار، ٢٠٢٠، ٧٢)

الفرق بين اضطراب الادمان واضطراب ادمان الانترنت واضطراب الالعاب الالكترونية: (حمد وعثمان، ٢٠٢١، ٢٦٩)

يتساءل الكثير من الباحثين حول العالم حول الفروق بين هذه المصطلحات وهل تعبر عن نفس المضمون ام ان ثمة فروقا جوهرية بينهما, فلاتزال هناك خلافات في المجتمع الاكاديمي بشان التمييز بينهم, حيث يعقد معظم العلماء ان اضطراب العاب الانترنت هو ادمان لانة يحتوي علي الية بيولوجية مماثلة لاضطراب تعاطى

المخدرات ويرتبط بنظام مكافاة الدوبامين علي حافة الدماغ الاوسط، بيمنا يعتقد المعارضون انه:-

١- علي الرغم من ان بعض مظاهر اضطراب العاب الانترنت واضطراب ادمان المواد المخدرة متشابهة, الا ان الاول ليس لديه الاعراض الجسدية لاضطراب تعاطي المخدرات، حيث يتجلي فقط علي انه اعتمادية نفسية, ولذلك فهو ليس سلوكا ادمانيا

٢- يجب تصنيف اضطراب العاب الانترنت علي انه اضطراب في التحكم القسري

الاجراءات المنهجية للدراسة :

أولاً: نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة وفقاً لأهدافها إلى نمط الدراسات الوصفية.

ثانياً: المنهج المستخدم:

اعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة لتلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط.

ثالثاً: خطة المعاينة:

(أ) وحدة المعاينة:

تمثلت وحدة المعاينة للدراسة في التلاميذ بالمرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط والمستخدمين للألعاب الالكترونية.

(ب) إطار المعاينة:

تم حصر تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط وبلغ عددهم (٣٨٤) مفردة.

(ج) اسباب اختيار العينة:

١.تم اختيار مدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط نظرا لقربهم من محل اقامة الباحثة

٢.تم اختيار مدرسة بنين ومدرسة بنات لعدم اقتصار العينة على جنس واحد

٣.تم اختيار المرحلة الاعدادية نظرا لانها بداية مرحلة المراهقة ويجب الاهتمام بمشكلات المراهقين منذ البداية

٤.تم اختيار العينة بناءا على استخدامهم للالعاب الالكترونية من عدمه

رابعاً: مجالات الدراسة:

(أ) المجال المكاني:

تمثل المجال المكاني فيما يلي:

- مدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين.
- مدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات.

(ب) المجال البشري:

يتحدد المجال البشرى للدراسة في عينة عشوائية بسيطة من تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة إسماعيل القباني الإعدادية بنين ومدرسة أم المؤمنين الإعدادية بنات بإدارة أسيوط التعليمية بمحافظة أسيوط المستخدمين للألعاب الالكترونية بلغ حجمها (٣٨٤) مفردة.

(ج) المجال الزمني:

فترة اعداد الجزء النظرى: تم اعداد الجزء النظرى فى الفترة من ٢٠٢١/١/٥ الى ٢٠٢١/١١/٣٠

فترة اعداد الجزء العملى: وهي الفترة التي استغرقتها عملية جمع البيانات من الميدان، وذلك في الفترة من ٢٠٢١/١٢/١م إلي ٢٠٢١/١٢/٣٠م.

خامساً: أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات جمع البيانات في:

(١)مقياس المشكلات السلوكية لدى المراهقين، (إعداد الباحثة):

- وتم تصميم المقياس وفقاً للخطوات التالية:

١. قامت الباحثة بإعداد مقياس المشكلات السلوكية لدى المراهقين اعتماداً على الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة المرتبطة إلى جانب الاستفادة من بعض المقاييس واستمارات الاستبيان المرتبطة بموضوع الدراسة لتحديد العبارات التي ترتبط بأبعاد الدراسة.

٢. قامت الباحثة بتحديد الأبعاد التي يشتمل عليها المقياس والتي تمثلت في خمسة أبعاد وهى: بعد مشكلة الانسحاب لدى المراهقين، وبعد مشكلة العدوان لدى المراهقين، وبعد مشكلة النشاط الزائد لدى المراهقين، وبعد مشكلة التمرد لدى المراهقين، وبعد مشكلة الكذب لدى المراهقين.

ثم قامت الباحثة بتحديد وصياغة العبارات الخاصة بكل بعد، والذي بلغ عددها (٥٠) عبارة

٣. اعتمد المقياس على التدريج الثلاثي، بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة (نعم، إلى حد ما، لا) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات وزناً (درجة): نعم (ثلاثة درجات)، إلى حد ما (درجتين)، لا (درجة واحدة).

٤. طريقة تصحيح مقياس المشكلات السلوكية لدى المراهقين:

تم بناء مقياس المشكلات السلوكية لدى المراهقين وتقسيمه إلى فئات حتى يمكن التوصل إلى نتائج الدراسة باستخدام المتوسط الحسابي حيث تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) ، تم حساب المدى = أكبر قيمة – أقل قيمة (٣-١ = ٢)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية المصحح (٢/٣=٠.٦٧) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس أو بداية المقياس وهى الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية

(٢)مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية لدى المراهقين، (إعداد الباحثة):

- وتم تصميم المقياس وفقاً للخطوات التالية:

١. قامت الباحثة بتصميم مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية لدى المراهقين، وذلك بالرجوع إلى التراث النظري، والإطار التصوري الموجه للدراسة، والرجوع إلى الدراسات السابقة، والاستفادة من بعض المقاييس المرتبطة بموضوع الدراسة لتحديد العبارات التي ترتبط بأبعاد الدراسة.

٢. قامت الباحثة بتحديد الأبعاد التي يشتمل عليها المقياس والتي تمثلت في خمسة أبعاد وهى: بعد الاضطراب السلوكي لدى المراهقين،

وبعد الاضطراب النفسي لدى المراهقين، وبعد الاضطراب الاجتماعي لدى المراهقين، وبعد الاضطراب الصحي لدى المراهقين، وبعد الاضطراب المعرفي لدى المراهقين.

ثم قامت الباحثة بتحديد وصياغة العبارات الخاصة بكل بعد، والذي بلغ عددها (٥٠) عبارة

٣. اعتمد المقياس على التدريج الثلاثي، بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة (نعم، إلى حد ما، لا) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات وزناً (درجة): نعم (ثلاثة درجات)، إلى حد ما (درجتين)، لا (درجة واحدة).

٤. طريقة تصحيح مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية لدى المراهقين:

تم بناء مقياس اضطراب الألعاب الالكترونية لدى المراهقين وتقسيمه إلى فئات حتى يمكن التوصل إلى نتائج الدراسة باستخدام المتوسط الحسابي حيث تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدنيا والعليا) ، تم حساب المدى = أكبر قيمة – أقل قيمة (٣-١ = ٢)، تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية المصحح (٣/٢=٠.٦٧) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس أو بداية المقياس وهى الواحد الصحيح وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية

أهم نتائج الدراسة:

١. وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة الانسحاب لدي المراهقين. وقد اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة(احمد٢٠١٦) فى ان استخدام الالعاب الالكترونية يزيد من السلوك الانسحابى

٢. وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة العدوان لدي المراهقين. وقد اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (الحشاش ٢٠٠٨) فى ان استخدام الالعاب الالكترونية يزيد من السلوك العدوانى

٣. وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة النشاط الزائد لدي المراهقين. حيث ان النشاط الزائد من المشكلات السلوكية الشائعة بين المراهقين كما اشارت دراسة (لهبيدة ٢٠١٣) وتضيف الدراسة الحالية ان اضطراب الالعاب الالكترونية يزيد من مشكلة النشاط الزائد لدي المراهقين

٤. وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة التمرد لدي المراهقين. حيث ان التمرد من المشكلات السلوكية الشائعة بين المراهقين كما اشارت دراسة ومما تتفق مع دراسة (السيد ٢٠١٩)وتضيف الدراسة الحالية ان اضطراب الالعاب الالكترونية يزيد من مشكلة التمرد لدي المراهقين

٥. وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة الكذب لدي المراهقين. حيث ان الكذب من المشكلات السلوكية الشائعة بين المراهقين كما اشارت دراسة ومما تتفق مما يتفق مع(دراسة مهران ٢٠١٥) وتضيف الدراسة الحالية ان اضطراب الالعاب الالكترونية يزيد من مشكلة الكذب لدي المراهقين

قائمة المراجع:

ابن عبود، ندي عقاب, والقحطاني, هاجر محمد, والمطيري, امل هلال(٢٠٢١): *دليل الاسرة في استخدام الالعاب الالكترونية عند الابناء*، مكتبة الملك فهد الوطنية

أبو طالب, تغريد والصابغ, ليلى والسعدي, شريف(٢٠٠٤):*المنهاج الوطني التفاعلي (الإطار النظري)وزارة التربية والتعليم*, عمان.

أحمد, راندا محمد سيد. (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات (دراسة تنبؤية). *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*, ٥١(٣), ٨٨٣-٩٢٦. doi: 10.21608/jsswh.2020.35521.1145

أحمد، فايزة إبراهيم عبداللاه. (٢٠١٦). الألعاب الكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة .*مجلة التربية الخاصة: جامعة الزقازيق – كلية علوم الإعاقة والتأهيل*، ع١٦ ، 264 - 315. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/753475

الحشاش, دلال عبد العزيز ٢٠٠٨ بعنوان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت, كلية الدراسات التربوية العليا جامعة عمان العربية للدراسات العليا

السيد، فاطمة أنور محمد. (٢٠١٩). الانحرافات السلوكية للطالبات المراهقات ودور طريقة خدمة الفرد في مواجهتها. مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية: جامعة الفيوم – كلية الخدمة الاجتماعية، ع١٧ ، ٢٢١ – ٢٥٣

الشبانات، خالد بن عبدالله بن عبدالعزيز، و المحرج، حمد بن ناصر أحمد. (٢٠١٠ .(*الذكاء الوجداني وعلاقته بالتحصيل الدراسي والمشكلات السلوكية لدي المراهقين*) رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

الصالح، مصلح(١٩٩٩): *الشامل، قاموس مصطلحات العلوم الاجتماعية انجليزي-عربي مع تعريف*

الصوالحة، على سليمان، والعليمات، علي مصطفى، والعويمر، يسرى راشد(٢٠١٦): *علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية: جامعة القدس المفتوحة، مج٤, ع١٦* ، 177 - 196.

العبيدي، بشرى محمد حسن. (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب

الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية .*مجلة البحوث التربوية والنفسية: جامعة بغداد – مركز البحوث التربوية والنفسية، ع٥٣* ، .444 - 418مسترجع من
http://search.mandumah.com/Record/832804

العمايرة , محمد حسن (٢٠٠٧): *المشكلات الصفية السلوكية , التعلمية, الأكاديمية ,مظاهرها, وعلاجها*, دار الميسرة للنشر والتوزيع , عمان

اليحي، تهانى بنت علي بن محمد(٢٠١٩): *الاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال*، مكتبة الملك فهد الوطنية

بركات, زياد (٢٠٠٦): *دوافع السلوك الصفي السلبي لدى طلبة المرحلة الاساسية من وجهة نظر المعلمين*، مجلة دراسات عربية في علم النفس، مج ٥, العدد ٤, ص ص٨٤٥-٨٨٢

بهنسي, دعاء حمدي عبد الحميد(٢٠٢١): *تصميم الالعاب الالكترونية لأثراء العملية التعلمية*, مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية-ع٢, المؤتمر الدولي السابع, التراث والسياحة والفنون بين الواقع والمأمول

حمد، نجوى إبراهيم عبدالمنعم، وعثمان، محمد سعد حامد(٢٠٢١): *اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس: تحديد معدل الانتشار في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية: دراسة سيكومترية – اكلينيكية*. مجلة البحث العلمي في التربية: جامعة عين شمس – كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، ع٢٢, ج٧ ، ٢٦١ – ٢٩٢.

سليمان، سناء محمد(٢٠١٠): *المشكلات العاطفية والجنسية لدى المراهقين والمراهقات*، القاهرة، دار عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع.

عبد المعطي، حسن مصطفى (٢٠٠٣): *الاضطرابات النفسية في الطفولة والمراهقة: الأسباب والتشخص والعلاج*. الطبعة الثانية، مكتبة القاهرة للكتاب، القاهرة

عبدالحليم، انجى محب، والنجار، مصطفى(٢٠٢٠): *روشتة تربوية لحياة صحية ونفسية أفضل لك ولطفلك*، ط١، دار البشير للثقافة والعلوم

عمر, علي طاهر محمد ٢٠١٠ المشكلات السلوكية وعلاقتها بالتوافق الاجتماعي بالمدرسة لدي المراهقين في المدارس الاعدادية بمدينة مقديشو, رسالة ماجستير , جامعة ام درمان الإسلامية, كلية التربية ,السودان

العنين, حنان (٢٠٠٧): *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية*, دار الفكر, عمان.

لشمري، فهد عجمي حمد الوردان. (٢٠١٤). استخدام برنامج تدخل مهني للحد من المشكلات السلوكية المستجدة لدى الطلاب المراهقين من منظور الممارسة العامة في الخدمة الإجتماعية: دراسة

تجريبية مطبقة على مدرسة الشيخ أحمد الفارسي المتوسطة بنين بدولة الكويت .*مجلة الخدمة الإجتماعية: الجمعية المصرية للأخصائيين الإجتماعيين، ع٥٢* ، 339 - 365.

لهبيدة، جابر مبارك. (٢٠١٣). بعض المشكلات السلوكية المرتبطة بابعاد التوافق النفسي لدى مجموعة من المراهقين ضعاف السمع بدولة الكويت .*مجلة دراسات الطفولة: جامعة عين شمس – كلية الدراسات العليا للطفولة، مج ١٦, ع ٥٨* ، 30 - 45.

محمد، رشا ناجي. (٢٠١٩). التنبؤ باضطراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدي عينة من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة .*المجلة المصرية للدراسات النفسية: الجمعية المصرية للدراسات النفسية، مج٢٩, ع١٠٤* ، 201 - 240. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1011458

محمد، طه محمد صالح، أبو زيد، نبيلة أمين علي، و عبدالخالق، شادية أحمد. (٢٠١٦). التدريب على تنظيم الذات كمعدل للاضطرابات السلوكية لدى المراهقين .*مجلة البحث العلمي في التربية: جامعة عين شمس – كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، ع١٧, ج١* ، 389 - 402.

مختار، الطاهر حسين(د،ت): *تعليم اللغة لغير الناطقين بها في ضوء المناهج الحديثة*, الطبعة الأولي.

مختار، وفيق صفوت(٢٠١٩): *الأطفال والشباب وإدمان الإنترنت*، أطلس للنشر والانتاج الاعلامى

المشابقة ,محمد.(٢٠٠٨): *مبادي الإرشاد النفسي للمرشدين والأخصائيين النفسين* . عمان : دار المناهج للنشر والتوزيع

مشري, أميرة(٢٠١٧): *اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري*, رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربى بن مهيدى ام البواقى

منصور، هدى كامل. (٢٠١٧). السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية .*مجلة العلوم النفسية والتربوية: جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي – كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، مج٣, ع١* ، 351 - 371. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1143692

مهران, انتصار محمد علي: ٢٠١٥, العلاقة بين اساليب المواجهة والمشكلات النفسية والسلوكية لطالبات المرحلة الثانوية التجارية .مجلة البجث العملي في التربية, العدد السادس عشر

هـــاني، كـــوثر (٢٠١٨): *اثـــر الألعـــاب الالكترونية فوائدها ومضارها* :دار الشـــرق وللنشر والتوزيع .عمان

يـــونس, كـــرام محمـــد يوســـف ٢٠١٧ مســـتوى ممارســـة الألعـــاب الإلكترونيـــة وعلاقتها بالعزلة الاجتماعيـــة لـــدى طلبـــة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفـــر قرع، رسالة ماجستير غير منشورة، كليـــة العلوم التربوية والنفســـية، جامعـــة عمـــان العربية.

المراجع الاجنبية

Elgar,F.J., Knight,J.,Worrall, G. J.,&Sherman, G. (2003): *Attachment characteristics And Behavioural problemd In Rural And Urban juvenile Delinquents*. Child Psychiatry And Hman Development,34(1), 35-48.

Francesco Chappell (2010) : *Evidance Based Practice : Toward Optimizing Clnical Outcomes* , New York : Jhon wiley sons . Inc. and social Welfare , USA , John Wiley

Georgiades, K., Boyle, M. H., & Fife, K. A. (2013). Emotional and behavioral problems among adolescent students: The role of immigrant, Racial/Ethnic congruence and belongingness in schools. *Journal of Youth and Adolescence, 42*(9), 1473-92. doi:http://dx.doi.org/10.1007/s10964-012-9868-2

Krogh, s.and k.slentz (2001), *the- early childhood curriculum*, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates Inc, publishers

Salen & Zimmerman, J. (2004). *Computer Based video to teach persons instruction with moderate intellectual grocery aisle disabilities to read signs and locate items*. The Education, Journal of Special 35(4), 224-240

Wartberg , L, Kriston,L.,&Thomas is,R.(2020).*Internet gaming dis order and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: prevalence estimates, comprising depressive symptoms and related psychosocial aspects*.computers in Human Behaviour 103,february2020,pages31_36,