مجلة العلوم الإنسانية العربية
المجلد (٥) العدد (١)
الإصدار الخامس عشر
٢٠٢٤ (١-١٨)

إدمان الألعاب الالكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

د. فتحية سالم سالم أعجال
أستاذ مشارك صحة نفسية، قسم علم النفس كلية الآداب جامعة سبها

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

نشر إلكترونياً بتاريخ: ٥ فبراير ٢٠٢٤م

الملخص

هدف البحث الحالي إلى التعرف على إدمان الألعاب الالكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها، وعلى مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، والعلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية ، وعلى الفروق بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي الدرجة على إدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية، وتم استخدام استبياني إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية إعداد الباحثة على عينة قدرت بحوالي (224) طالبا وطالبة، وللتحقق من فروض البحث استخدمت الباحثة الاختبار التائي لعينة واحدة، والاختبار التائي لعينتين مستقلتين، ومعامل الارتباط، ومعامل الانحدار المتعدد، واسفرت النتائج عن أن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها فوق الوسط الفرضي بدرجة دالة احصائيا، ووجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها عند مستوى الدلالة (0.001)، وإن لإدمان الألعاب الالكترونية قدرة دالة إحصائياً على التنبؤ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الالكترونية، العزلة الاجتماعية، طلاب

*** المقدمة**

شهدت الالعاب الالكترونية انتشارا كبير مع تزايد انتشار وسائل الوسائط المتعددة وتسارع وتيرة التطور التكنولوجي وتنافس شركات الالعاب الالكترونية من اجل الوصول إلى أكبر عدد من المشتركين لتداول الألعاب

الالكترونية (ختاش ورحالي، 2021)، وهي عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا ماديا أو افتراضيا بعد تحميلها على الوسائط الجديدة سواء حاسوب أو لوح الكتروني أو هاتفا ذكيا، ومنها ما هو مجاني، ومنها مادى هو مدفوع الثمن تحتوى على الصورة والصوت والنص مما يتيح إمكانية تفاعل الفرد مع الألة (سعيد وشرارة، ب ت:22)، وقد شهد سوق ألعاب الكمبيوتر الشخصي الصيني ازدهارا كبيرا سرعان ما أفسح المجال لألعاب الشبكات الاجتماعية والهاتف المحمول، حيث يقوم بعض اللاعبين ببث مقاطع فيديو لأنفسهم وهم يلعبون ألعاب الفيديو في المترل، ويكسبون مئات وآلاف الدولارات من خلال القيام بذلك مما جعله قطاعًا آخر لتوليد الإيرادات في سوق الألعاب بل تتطلع شركات التكنولوجيا إلى أن تكون لها حصة من هذه الإيرادات، وقد شهد عام (2020م) ما يقارب (2.69) مليار لاعب لألعاب الفيديو في جميع أنحاء العالم، وكما حققت سوق الألعاب العالمية إيرادات بقيمة (159.3) مليار دولار (حسن، 2022) (مختار، 2022)، عليه أصبحت الألعاب الإلكترونية سوق المستقبل نتيجة للاستثمارات الكبيرة والمتزايدة، بل جزء لا يتجزأ من الثقافة الرقمية الحديثة تؤثر على الافراد بطرق مختلفة، كما أنها البديل الاسهل والأوفر والأكثر متعة وخاصة عند الشباب، فمع تصاعد الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الشباب، ومواصلة ارتفاع أعداد المسترشدين منهم أصبحت تشكل نسبة تنذر بالخطر، فعلى الرغم من الأهمية والفوائد الكبيرة للألعاب الالكترونية إلا أنها تحمل أيضا في طياتها الإمكانية لإساءة الاستخدام؛ ذلك أن الاعتياد على ممارسة الألعاب الإلكترونية واعتبارها نمط سلوكي اساسي في الحياة إلى جانب عدم الاستغناء عنها بإعطائها مساحة كبيرة من الوقت على حساب الانشطة التربوية والاجتماعية يؤدى إلى الإدمان.

ويعد إدمان الألعاب الإلكترونية احدى أشكال ادمان الانترنت المرتبطة بالتقدم التقني الذي يعيشه العالم حاليًا، ويعرف علميًا باسم اضطراب الألعاب، وقد أدرجت منظمة الصحة العالمية (WHO) رسميًا اضطراب الألعاب كإدمان سلوكي في (25) مايو (2019) في التصنيف الدولي للأمراض والمشكلات المتعلقة بالصحة (ICD) ضمن قسم مشكلات الصحة العقلية (طلعت،2023)، ذلك أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى زيادة إفراز الدوبامين المعروف بـــــــــــــ "هرمون السعادة"، مما يجعل اللاعبين أكثر اندفاعًا ورغبةً في مواصلة اللعب، إذ تصل مستويات الدوبامين بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى نفس مستوياته بعد حقن المخدرات أو العقاقير المنشطة كالأمفيتامين عبر الوريد، مما يؤدى إلى حدوث تغيرات في الدماغ مشابهة للتغيرات التي تظهر في اضطرابات الإدمان الأخرى (حوامده، 2022)، ووفقًا لمنظمة الصحة العالمية لا تتضمن المعايير قدرًا معينًا من الساعات التي يتم قضاؤها في اللعب، ولكن يعتبر الشخص يعاني من حالة اضطراب الألعاب عندما يكون غير قادر على التوقف عن اللعب على الرغم من أنه يتعارض مع مجالات أخرى في حياته كالعلاقات الأسرية والمدرسة والعمل والنوم، وعادة ما تستمر هذه المشكلات لمدة عام واحد على الأقل، كما يمكن أن يؤدي إدمان الألعاب إلى مشكلات مختلفة على صعيد التأثيرات النفسية والمشاركة الاجتماعية، والتغييرات في نمط الحياة (عيسى،2022).

وأشارت دراسات سالم (2015)، واللحياني (2018)، والعتري (2020)، وناصر (2022)، وبنغول

(2023) إلى ارتفاع مستوى ادمان الألعاب الإلكترونية بين الطلاب، وإن ممارسة الألعاب الالكترونية كتجربة شخصية يستتبعها أن يفقد المدمن سلوكيا طرق التعامل مع الاخرين ويضعف تواصله الفردي وحراكه الاجتماعي مما يسهم في تضييق مجالات انتماءه الاجتماعي وادخاله في عزله بحيث تقلص لديه الزمن الاجتماعي المخصص للأسرة والمحيط الاجتماعي مما يؤثر على علاقاته الاجتماعية، و"يصف باومان (Bauman, 2014) مدمن الألعاب الإلكترونية بأنه انسان بلا روابط (نقلا عن المرابط، 20:2020)، كما حلل ستيفن كونور (Stephen Connor,1955) ودومينيك ولتون (Dominque Wolton, 2005) الألعاب الالكترونية على أنها تحمل معنى العزوف والانعزال والانفصال عن العالم المحيط من خلال مساهمتها في صناعة عالم العزلات التفاعلية أو عالم اللاتواصل ، الامر الذي يسهم في الاضطراب الاجتماعي وعدم الاستقرار في العلاقات الاجتماعية بالنزعة نحو الفردانية وقتل الإحساس بالانتماء الاجتماعي(نقلا عن أسامة، 2022: 23)،كما أشار بصفر (2020) إلى أن الألعاب الإلكترونية تمثل خطرا على وجدان وفكر وسلوكيات الأطفال والمراهقين، وتعمل على تأخير استيعابهم للعالم الحقيقي المحيط بهم سواء في المنزل أو في المدرسة أو حتى في بيئتهم الاجتماعية، بحيث أصبحت عائقا لتعلم الطفل والمراهق لبعض المهارات السلوكية الضرورية التي تحتاج إلى التركيز والتفسير والتحليل والمتابعة، ويؤكد عبدالرحمن (2005) وعيساني (2010) على أن الألعاب الالكترونية تعمل على تجريد قيمة الوقت وتحول الرغبة إلى سلوك تلقائي لا يمكن السيطرة عليه، فزمن اللعب الالكتروني بشكل مفرط يكون على حساب الزمن القيمي سواء ما تعلق بزمن العبادات أو المعاملات، فالفرد لا يشعر بمرور الوقت، أي أن الزمن الذي يقضيه الفرد في اللعب الكترونيا يكون على حساب تفاعلاته الاجتماعية المباشرة، بحيث يتعوذ على هذا النمط من الاتصال مما يجعله أكثر انعزالية ويعفيه من المسؤولية الاجتماعية نحو الآخرين، وعليه أرثات الباحثة دراسة إدمان الألعاب الالكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

*** مشكلة البحث**

لاحظت الباحثة من خلال معايشتها اليومية وعملها كمختص نفسي استخدام الطلاب لشبكة الأنترنت بمعدلات كبيرة خاصة في الألعاب الالكترونية مع الانتشار الكبير والسريع لخدمات الإنترنت، ورخص الاشتراك بخدماته، إضافة إلى كثرة شكاوى الطلاب من فقدان الألفة المتبادلة مع الغير وانعدام الروابط الاجتماعية والشعور بالعزلة على مستوى النفسي أو الاجتماعي، وأن الألعاب الإلكترونية أصبحت ملاذا آمنا وبديلا للتفاعل الاجتماعي مع الاخرين الأمر الذي أدى إلى تغيراً في منظومة القيم الاجتماعي للأفراد وتعزيزاً للرغبة والميل للوحدة والانعزالية ووسيلة للهروب من الواقع لدى الطلاب مما قلل من فرص التفاعل والنمو الاجتماعي والانفعالي والصحي، وتتبلور مشكلة البحث في السؤال التالي:-

هل ينبأ إدمان الألعاب الالكترونية بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها؟

*** أهمية البحث**

١- يأتي هذا البحث استجابة للاهتمام المتزايد الذي تؤكده الدراسات النفسية والتربوية من مخاطر إدمان الألعاب الالكترونية على الشخصية، وضرورة رفعِ الوعي بالجوانب

والتأثيرات السلبية النفسية والاجتماعية والتربوية للألعاب الالكترونية.

٢- تمد نتائج البحث المختصين بمعلومات مهمة لمبادرات الوقاية التي تستهدف الطلاب المعرضين لخطر إدمان الألعاب الالكترونية بسبب مشكلات الصحة النفسية كالعزلة الاجتماعية والاكتئاب وسوء التوافق الناتجة عن الممارسة المفرطة للألعاب الالكترونية، وللتدخلات الإرشادية التي قد تساعد في التقليل من تفاقم تلك مشكلات لدى الطلاب.

٣- إن تنمية الموارد البشرية وفرص التمكين لشباب يعد مطلباً إنسانياً عالمياً، باعتبارها مؤشر حيوي على تقدم الدولة وسلامة أبناءها ورفاهيتهم، والإنسان هو غاية التنمية وأساسها وأهم روافدها، فالطلاب شريحة تحتل قطاعاً كبيراً من حجم المجتمع الليبي يعول عليه في التطور الاجتماعي والاقتصادي للمجتمع.

*** اهداف البحث**

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على:-

١- مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٢- مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٣- دلالة الفروق بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي إدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٤- دلالة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٥- القدرة التنبؤية لإدمان الألعاب الالكترونية بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها،

*** فروض البحث**

١- مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها دال إحصائياً بدرجة فوق الوسط الفرضي.

٢- مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها دال إحصائياً بدرجة فوق الوسط الفرضي.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مرتفعي ومنخفضي إدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٤- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

٥- لإدمان الألعاب الالكترونية قدرة دالة إحصائياً على التنبؤ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها.

*** حدود البحث**

يتحدد البحث الحالي بدراسة إدمان الألعاب الالكترونية كمنبئ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2023-2024، في ضوء أداتا البحث "استبياني إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية إعداد الباحثة"، والوسائل الإحصائية المستخدمة.

*** مصطلحات البحث**

١- إدمان الألعاب الالكترونية: "نمط من ألعاب الإنترنت المفرطة والطويلة التي تؤدي إلى مجموعة من الأعراض المعرفية

والسلوكية، بما في ذلك الفقدان التدريجي للسيطرة على الألعاب والتسامح وأعراض الانسحاب على غرار أعراض اضطرابات تعاطي المخدرات" (الجمعية الأمريكية للطب النفسي، 2013: 796).

التعريف الاجرائي لإدمان الألعاب الالكترونية: هو الرغبة الملحة في قضاء أطول زمن في ممارسة الألعاب الالكترونية مع انشغال الذهن بنشاط اللعبة حتى عند عدم توفر خدمات الانترنت، بحيث تأثر على الفرد نفسيا واجتماعيا.

٣- العزلة الاجتماعية: غياب علاقات الشخصِ مع أفراد مجتمعه ورغبته في التخلص من كل الأشخاصِ حوله، والاكتفاءِ بذاته بعيدا عن أفكار وآراء الأشخاص الآخرين (حسن، 2022).

التعريف الاجرائي للعزلة الاجتماعية: ضعف العلاقة مع المحيطين والرغبة في الانعزالية والانشغال بالذات.

طلاب المرحلة الثانوية: ويقصد بهم الطلاب الليبيين الدارسين بالمرحلة الثانوية خلال فصل الأول للعام الدراسي 2023-2024.

*** الإطار النظري والدارسات السابقة:**

حظيت الألعاب الإلكترونية بإقبالا تضاعف بشكل كبير في السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري فالاستخدام المكثف للألعاب الالكًترونية الموجودة على الشبكة line On (اون لاين) سواء على أجهزة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول أو البلايستيشن Station -Play يؤدى إلى الإدمان (الزيدي، 20:2018).

وصنف أبو غزالة (2019) الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى نوعين، وهما:-

١- إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مهمة واحدة فقط، ويلعبها لاعب واحد، إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان عليها غالبا ما ينتهي.

٢- إدمان الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن مهمة واحدة، وليس لها نهاية، ويلعب هذه الألعاب عدة لاعبين عبر الإنترنت، حيث يقوم اللاعب ببناء شخصية وهمية، وينشئ علاقات مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة، وذلك لعدم وجود نهاية مُحددة للعبة، كما أن اللاعب قد يستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يشعر بأنه أكثر قبولا في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة.

وتباينت النماذج والنظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية، حيث تؤكد النظرية السلوكية على أن إدمان الألعاب الإلكترونية يتم اكتسابه من خلال التعلم وفقا لمبادئ الاشتراط الكلاسيكي والإجرائي التي تؤكد على أن السلوك الذي يكافئ يتم تعزيزه ومن ثم يصبح سلوكا نموذجيا للفرد نتيجة للإشباع النفسي الناتج عن هذا السلوك (أرنوط ،29:2007).

ويفترض أنصار النظرية المعرفية أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرجع إلى الطريقة التي يدرك بها الفرد الألعاب الإلكترونية وتفسيره لها من خلال خبراته وأفكاره، وأن إدمان الألعاب الإلكترونية هو نمط من الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة غير المنطقية التي تجعل من الألعاب الإلكترونية محور حياته ويستعيض بها عن الواقع (أسامة،2022: 23-24).

في سياق نظرية الاستخدامات والإشباعات فأن الوسائط الالكترونية تستخدم لإشباع احتياجات المستخدمين مما يحفزهم لاستخدامها، وتتكون النظرية من ثلاث مكونات تتمثل في:-

أ- الإنجاز الذي يظهر في الرغبة في تحقيق أفضل أداء والحصول على المكافآت، فالتحدي هو الدافع لمواصل اللعب.

ب- المتعة وهي ترافق الانجاز الذي يحققه اللاعب أثناء اللعب ولها أثر في تقييم الرغبة فكلما زاد الإنجاز زادت الرغبة في مواصل اللعب للحصول على المتعة.

ج- التفاعل الاجتماعي الغير مباشر الذي يحقق اللاعب في بعض الألعاب الالكترونية (عدنان، 125:2022).

اما نظرية الهروب من الذات فتنظر إلى الألعاب الالكترونية على أنها تقدم بيئات يراها الاعب واقعية مثالية لأنها من صنعه، بينما هي في الحقيقة غير ذلك فهي ملاذا آمن للهروب من واقعه (أسامة،2022: 25-26).

مما سبق نجد أن النماذج والنظريات تباينت في فسرت ادمان الألعاب الإلكترونية غير أنه يفضل النظر له على أنه نتاج تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية، فإدمان الألعاب الإلكترونية يتلخص في الاستعداد ثم الاستهداف فالإدمان.

*** أسباب ادمان الألعاب الإلكترونية**

حصر خطاب (2020) أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في النقاط التالية:-

١- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بها الفرد في فضاء الألعاب الإلكترونية والتي يفتقدها في الواقع.

٢- نجاح الألعاب الإلكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي قد يعاني منه كثير من الأشخاص، خاصة في فترة المراهقة.

٣- الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم ألعاب المرح.

٤- التجديد والتحفيز الدائم الذي تتقنه شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية.

٥- حالة الإحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسته الألعاب الإلكترونية.

٦- انعدام التواصل الإيجابي والفاعل للأسرة مع أبنائهم.

*** المعايير التشخيصية لإدمان الانترنت**

اشار عبد الخالق (2022) ونصير (2023) إلى مجموعة من العلامات والاعراض التي تظهر على مدمني الألعاب الإلكترونية غير أن وجود أحد هذه الأعراض التالية لا يعني أن الفرد مصاب باضطراب الألعاب الالكترونية إلا عند ظهور (5) أعراض مجتمعة لمدة عام على الأقل، وأن ظهورها ينذر بوجود مشكلة كبيرة تتطلب اللجوء إلى العلاج، ومن هذه العلامات والاعراض ما يلي:-

١- التفكير في الألعاب الإلكترونية طوال الوقت وعلى مدار اليوم.

٢- الحاجة لتمضية المزيد من الوقت لممارسة الألعاب الإلكترونية للشعور بالتحسن.

٣- الشعور بالسوء عند عدم التمكن من اللعب.

٤- عدم القدرة على تقليل ساعات اللعب.

٥- الانسحاب من نشاطات كنت تقوم بتأديتها في الماضي للتفرغ للألعاب.

٦- انعدام الرغبة في القيام بأشياء أخرى إلى جانب اللعب.

٧- ظهور مشاكل في الدراسة أو العمل بسبب اللعب لفترات طويلة.

٨- الاستمرار في اللعب على الرغم من وجود مشاكل حياتية جسيمة.

٩- استخدام الألعاب الإلكترونية للتخلص من الاكتئاب والمزاج السيء.

١٠- الكذب حول الزمن الذي يقضيه الاعب أثناء اللعب.

*** المظاهر السلوكية لإدمان الألعاب الإلكترونية**

أشار الصادق (2019: 17) إلى عدة مظاهر تظهر على سلوك مدمن الألعاب الإلكترونية تتمثل في:-

١- الهيمنة والتي تسيطر فيها الألعاب الإلكترونية على حياة الشخص كالهيمنة العقلية والسلوكية.

٢- التحمل وهو الحاجة إلى الانشغال بممارسة الألعاب الإلكترونية لمدى أكبر من الوقت لاكتساب المهارة والخفة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٣- الصراع كالصراع البينفسي أو الصراع مع الآخر بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٤- الانتكاس وهو الرغبة الجامحة في العودة إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مراراً وتكراراً.

٥- تغيير المزاج الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٦- الأعراض الانسحابية وهي ناتجة عن انقطاع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والصراعات الداخلية أو الصراع بين المدمن والمحيطين به أو بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وغيرها من الأنشطة الأخرى كالدراسة والعمل والحياة الاجتماعية.

*** الدراسات السابقة**

١- دراسة سالم، إستبرق داود.(2015).الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، يهدف البحث إلى التعرف على العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، ودلالة الفروق في العزلة الاجتماعية تبعًا لمتغيري (الجنس، وعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية)، ودلالة الفروق في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية تبعًا لمتغير الجنس، واستخدم المنهج الارتباطي باستخدام مقياس العزلة الاجتماعية على عينة قدرت بـــحوالي (100) أم لأطفال ملتحقين بالرياض الحكومية في مدينة بغداد، وباستخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين وتحليل التباين ومعامل الارتباط أسفرت النتائج عن عدم وجود عزلة اجتماعية لدى أطفال الرياض، و عدم وجود فروق دال إحصائيا في متغير العزلة الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس، ووجود فروق دال إحصائيا في متغير العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية، ووجود فروق دال إحصائيا في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية ولصالح الذكور.

٢- دراسة زاده، حسن وآخرون. (2018). العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر وعزلة المراهقين: دراسة حالة طلاب المدارس الإعدادية في كاشان، هدف البحث إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين إدمان الإنترنت والعزلة الاجتماعية لدي الشباب. واستخدم المنهج الارتباطي باستخدام تصميم المسح والاستبيانات والمقابلات عن العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الكمبيوتر على عينة قدرت بـــــــــحوالي (320) طالب، وباستخدام معامل الارتباط

أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين ادمان ألعاب الكمبيوتر ومقياس العزلة الاجتماعية، وارتفاع مستوى الإدمان على ألعاب الكمبيوتر ومستوى العزلة الاجتماعية للطلاب.

٣- دراسة محمد، عايدة حمادة. (2020). إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة، هدفت إلي التعرف مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، ودلالة الفروق بين متوسطات درجات العزلة الاجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية تبعا لمتغيري (الجنس- عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية)، ودلالة الفروق في عدد الساعات التي يقضيها الطفل في لعب الألعاب التسلية الإلكترونية، وتحديد العلاقة الارتباطية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، والتوصل إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الإلكترونية، واستخدم المنهج الارتباطي من خلال مقياسي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية على عينة قدرت بـــــــــحوالي (204) طالبا وطالبة بالمرحلة الابتدائية وباستخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والاختبار التائي لعينتين مستقلتين وتحليل التباين ومعامل الارتباط أسفرت النتائج عن أن مستوي ممارسة العاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدي الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية متوسط، وعدم وجود فروق بين متوسطات درجات العزلة الاجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس، ووجود فروق بين متوسطات درجات العزلة الاجتماعية لدي الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية تبعا لمتغير عدد ساعات لعب الأطفال بألعاب التسلية الإلكترونية، ووجود فروق في عدد الساعات التي يقضيها الطفل في لعب ألعاب التسلية الإلكترونية، ووجود علاقة ارتباطية طردية بين مستوي ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية للأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية، والوصول إلى برنامج مقترح من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية لوقاية الأطفال من إدمان العاب التسلية الإلكترونية.

*** المنهج والإجراءات**

منهج البحث: اعتمدت الباحثة على المنهج الارتباطي لكونه المنهج المناسب والذي يتطلب جمع البيانات حول المتغيران اللذان يتناولهما ومن ثم تحديد شكل العلاقة بينهما رياضيا وبيانيا من خلال خط الانحدار وتحديدا قوة العلاقة السببية، ومن خلال التعرف على تلك العلاقة يتم فهم الظاهرة التي يتناولها البحث، وأن ما يميز هذا المنهج هو إنه يوفر بيانات مفصلة عن متغيرات البحث (يوسف، 23:2022).

مجتمع البحث: ينحصر مجتمع البحث في طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها خلال العام الدراسي (2023-2024م).

عينة البحث: اعتمدت الباحثة على العينة المتوفرة والتي قدر عددها بـــــــــحوالي (224) طالب وطالبة، (120) طالب و(104) طالبة.

* **أداوت البحث**

استبيان إدمان الألعاب الالكترونية إعداد الباحثة: اعتمدت الباحثة على مجموعة من مقاييس إدمان الألعاب الالكترونية في إعداد الاستمارة وهي:-

١- مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد زاده وآخرون (2018).

٢- مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد اللحياني (2018).

٣- مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد محمد (2020).

تكون الاستبيان من (29) فقرة موزعة على(4) أبعاد يوضحها الجدول أدناه، وأمام كل فقرة مقياس تقدير خماسي (موافق بشدة، موافق، أحيانا، غير موافق، غير موافق بشدة) أُعطيت الفقرات على التوالي الدرجات (5،4،3،2،1)، انظر الملحق (ج)، بحيث تكون أعلى درجة (145) وأقل درجة (29).

جدول (1) يوضح أبعاد استبيان إدمان الألعاب الالكترونية

م	أبعاد الاستبيان	توزيع الفقرات
1	السيطرة أو البروز	1 إلى 7
2	تغيير المزاج	8 إلى 16
3	الأعراض الانسحابية	17 إلى 21
4	الصراع	22 إلى 29

* **الخصائص السيكومترية للاستمارة:**

لإيجاد الخصائص السيكو مترية لاستبيان إدمان الألعاب الالكترونية تم الاعتماد على استجابات (60) طالب وطالبة كعينة استطلاعية.

صدق الاستبيان: للتحقق من صدق الاستبيان اعتمدت الباحثة على مؤشرات نوعين من الصدق:-

١- الصدق الظاهري: تم عرض مفردات الاستبيان على مجموعة من المحكمين بقسم علم النفس (كلية الآداب) جامعة سبها، وطلب إليهم الحكم على درجة الفقرات من حيث مدى قياسها للمتغير الذي صممت لقياسه وللبعد الذي تنتمي إليه كل فقرة، ومدى ملائمة البنود للمجتمع الليبي ومناسبتها للعينة التي وضعت من اجلها، حيث اشار المحكمين لمناسبة فقرات الاستبيان لقياس ما وضعت له وانتماء الفقرات إلى كل بعد من أبعاد الاستبيان، وكذلك مناسبتها للعينة التي وضعت من اجلها.

٢- الصدق التقاربي

استخدام مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد (منتصر، 2022)، والذي تكون من (17) فقرة، تغطى مجالات (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) وكانت بدائل الإجابة (نعم، أحيانا، لا)، حيث أعطت هذه البدائل درجات على التوالي (3،2،1)، انظر الملحق (ج)، وبينت خصائصه السيكومترية تمتعه بالصدق والثبات.

ولإيجاد الصدق التقاربي تم حساب معامل الارتباط بين استبيان إدمان الألعاب الالكترونية إعداد الباحثة ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد (منتصر، 2022)، والجدول إذناه يظهر ذلك.

جدول (2) يوضح الصدق التقاربي لاستبيان إدمان الألعاب الالكترونية

معاملات الارتباط	القيمة الاحتمالية
0.835**	0.000

أظهر الجدول (3) وجود قيم معاملات ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين استبيان

إدمان الألعاب الالكترونية إعداد الباحثة ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد (منتصر، 2022)، مما يبين ترابط الادتان في قياس إدمان الألعاب الالكترونية، أي تمتع الاستبيان المعد من قبل الباحثة بالصدق التقاربي.

ثبات الاستبيان: للتحقق من ثبات استبيان إدمان الألعاب الالكترونية تم حسابه بأكثر من طريقة، ويمكن توضيح مؤشراته على النحو التالي:-

أ- معامل ألفا كرونباخ: يظهر الجدول أدناه معامل ألفا كرونباخ.

الجدول (3) يوضح معامل ألفا كرونباخ لاستبيان إدمان الألعاب الالكترونية

ابعاد الاستبيان	معامل ألفا كرونباخ
السيطرة (البروز)	0.82
تغيير المزاج	0.90
الأعراض الانسحابية	0.89
الصراع	0.88
الدرجة الكلية للاستبيان	0.95

أظهر الجدول (3) أن معاملات الثبات لأبعاد استبيان إدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) تراوحت ما بين (0.82-0.90)، مما يشير إلى تجانس فقرات الاستبيان، وكذلك ارتفاع معامل ثبات الدرجة الكلية للاستبيان حيث كان (0.95)؛ مما يعني دقة المقياس واتساقه واطراده فيما يزود به من بيانات لقياس إدمان الألعاب الالكترونية لدى الطلاب وكذلك عدم تناقضه مع نفسه.

ب- الاتساق الداخلي: تم إيجاده عن طريق حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من الفقرات والبعد الذي تنتمي له، وبين كل بعد والدرجة الكلية للاستبيان، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (4) يوضح الاتساق الداخلي لاستبيان إدمان الألعاب الالكترونية

م	معاملات ارتباط البند بالبعد	م	معاملات ارتباط البند بالبعد	م	معاملات ارتباط البند بالبعد	معاملات ارتباط البعد بالدرجة الكلية
السيطرة أو البروز						
1	0.66**	3	0.60**	5	0.82**	0.91**
2	0.67**	4	0.71**	6	0.81**	
		7	0.64**			
تغير المزاج						
8	0.80**	11	0.76**	14	0.81**	0.85**
9	0.71**	12	0.65**	15	0.72**	
10	0.83**	13	0.74**	16	0.62**	
الأعراض الانسحابية						
17	0.77**	19	0.78**	20	0.83**	0.90**
18	0.88**			21	0.81**	
الصراع						
22	0.80**	25	0.83**	27	0.64**	0.88**
23	0.70**	26	0.75**	28	0.73**	
24	0.78**			29	0.66**	

أظهر الجدول (4) وجود قيم معاملات ارتباط موجبة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية أقل من (0.01) لجميع أبعاد استبيان إدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) في ارتباطها بالدرجة الكلية للاستبيان، كما أظهر وجود قيم معاملات ارتباط موجبة دالة إحصائياً عند مستوى معنوية أقل من (0.01) بين كل فقرة والبعد الذي تنتمي له.

*** عرض نتائج البحث ومناقشتها**

*** عرض نتيجة الفرض الأول ومناقشتها**

ينص الفرض على أن "**مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها دال إحصائياً بدرجة فوق الوسط الفرضي**"، ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة الاختبار التائي لعينة واحدة، والجدول التالي يظهر نتيجة الفرض.

الجدول (5) يوضح الاختبار التائي للعينة الواحدة لمعرفة مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

ابعاد الاستبيان	عدد العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	قيمة t	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الاستنتاج
السيطرة (البروز)	7	21.267	7.404	21	0.589	223	0.000	فوق الوسط بدرجة دالة احصائيا
تغيير المزاج	9	31.607	8.175	27	5.964	223	0.000	
الأعراض الانسحابية	5	17.982	5.042	15	6.259	223	0.000	
الصراع	8	28.089	7.827	24	5.529	223	0.000	
الدرجة الكلية للاستبيان	29	101.535	27.302	87	5.634	223	0.000	

يتضح من الجدول (5) أن مستوى جميع أبعاد استبيان إدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) والدرجة الكلية للاستبيان لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها فوق الوسط الفرضي بدرجة دالة احصائيا.

وتشير النتيجة إلى سيطرة ممارسة الألعاب الالكترونية على تفكير الطالب ومشاعره، بحيث أصبحت هذا الممارسة من أهم الأنشطة وأكثرها قيمة لدى الطالب، كما أن الخبرة الذاتية التي يشعر بها كنتيجة للقيام بهذا السلوك أصبحت كاستراتيجية للمواجهة لكي يتحاشى الاثار المترتبة على افتقادها، حيث يصاحبها زيادة كمية أو مقدار إدمان الألعاب الالكترونية للحصول على نفس الأثر الذي أمكن تحصيله من قبل، فالانقطاع عن النشاط أو تقليله فجأة يؤدى إلى عدم الراحة أو السعادة أو الآثار الفسيولوجية كالارتعاش والكآبة وحدة الطبع.

وتتفق نتيجة الفرض مع ما توصلت له دراسة زاده (2018)، وتختلف مع ما توصلت له دراسة محمد (2020) التي أشارت إلى انخفاض مستوى إدمان الألعاب الالكترونية ، وترى الباحثة إن هذه النتيجة منطقية إلى حد كبير خصوصاً أن عينة البحث الحالي في مرحلة استكشاف واطلاع، إضافة إلى العصر الذي نعيشه والذي أصبح استخدام الإنترنت سمة من سماته توفرت خدماته داخل البيوت، كما يرجع استخدم كونه وسيلة للهروب من الواقع نتيجة لتراكم الضغوط نفسية، وإلى ضعف الرقابة الاسرية أو أدعاء الابناء بانها يدخلون لمواقع بحثية متعلقة بدراستهم، وإلى ما تتميز به الألعاب الالكترونية في شكلها وإخراجها الفنّي الجذّاب، والترقية أو المكافأة الفورية التي يحصل عليها اللاعب، والانخراط في شبكة اجتماعية افتراضية حيث يتماهى مع الشخصية الافتراضية التي تكون شخصيته في اللعبة الإلكترونية، مما يشعره بالرضى عنها وعن حياته الافتراضية أكثر أحياناً مما يكون راضياً عن شخصيته وحياته الحقيقية، كما تعزو الباحثة نتيجة الفرض وفقاً لمبادئ الاشتراط الكلاسيكي والإجرائي الذي يؤكد على أن ممارسة الألعاب الالكترونية الذي يكافئ يتم تعزيزه ومن ثم يصبح سلوكا ادمانا للفرد نتيجة للإشباع النفسي الناتج عن تلك ممارسة.

*** عرض نتيجة الفرض الثاني ومناقشتها**

ينص الفرض على أن "**مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها دال إحصائياً بدرجة فوق الوسط الفرضي**"، ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة الاختبار التائي لعينة واحدة، والجدول التالي يظهر نتيجة الفرض.

الجدول (6) يوضح الاختبار التائي للعينة الواحدة لمعرفة مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

عدد العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط النظري	قيمة t	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الاستنتاج
12	37.250	9.206	36	1.437	111	0.015	فوق الوسط بدرجة دالة احصائيا

يتضح من الجدول (6) أن مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها فوق الوسط الفرضي بدرجة دالة احصائيا.

تتفق نتيجة الفرض مع ما توصلت له دراسة زاده (2018)، وتختلف مع ما توصلت له دراستي سالم (2015)ومحمد (2020) التي أشارت إلى انخفاض مستوى العزلة الاجتماعية لدى الطلاب، وتعزو الباحثة النتيجة إلى خصوصية المرحلة العمرية التي يمر بها الطلاب.

*** عرض نتيجة الفرض الثاني ومناقشتها**

ينص الفرض على أن **"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي إدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها"**، ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة الاختبار التائي لعينتين مستقلتين بعد اعتماد نظام الأرباعيات (27%) لتقسيم الطلاب إلى مرتفعي ومنخفضي الدرجة في إدمان الألعاب الالكترونية، والجدول التالي يظهر نتيجة الفرض.

جدول (7) يوضح نتائج الاختبار التائي لمجموعتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفروق بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي الدرجة في إدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية

المتغير الاجتماعي	مجموعتي المقارنة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمةt	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الاستنتاج
العزلة الاجتماعية	الطلاب منخفضو إدمان الألعاب الالكترونية.	61	29.498	11.079	7.988	120	0.000	دالة إحصائيا
	الطلاب مرتفعو إدمان الألعاب الالكترونية.	61	42.213	5.654				

يتضح من الجدول (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب مرتفعي ومنخفضي الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الالكترونية في الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها، وتتفق نتيجة الفرض مع ما توصلت له دراسة اللحياني (2018).

وتشير النتيجة إلى أن درجة إدمان الإنترنت تؤثر على الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى الطلاب من حيث سيطرة استخدام الانترنت على تفكير الطالب ومشاعره بحيث يصبح هذا الاستخدام من أهم الأنشطة في حياة الطالب، وتغيير المزاج وعلى كمية أو مقدار استخدام الانترنت، كما تؤثر على الصراعات التي تدور بين المدمن والمحيطين به أو الصراع البيننفسي المتعلق بالأنشطة التي يمارسها وعلى الرغبة للعودة مرة أخري للأنشطة التي يدمنها ويمارسها سابقا على الانترنت، بينما نجد أن الانقطاع عن هذا النشاط أو تقليله فجأة يؤدي إلى الشعور بعدم الراحة والارتعاش والكآبة وحدة الطبع، وتعزو الباحثة النتيجة إلى الاستخدام المتواصل لخدمات الانترنت مما يخلق لدى الطالب عالما إلكترونيا خاصا به يجد فيه ما يتمناه مما يزيد من انفصاله عن واقعه ويدعم لديه الشعور بالعزلة الاجتماعية والابتعاد عن المحيطين بهم.

*** عرض نتيجة الفرض الرابع ومناقشتها**

ينص الفرض على أن **"توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها"**، ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة معامل الارتباط، والجدول التالي يوضح نتيجة الفرض.

الجدول (8) يوضح نتائج معامل الارتباط لمعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

العزلة الاجتماعية / ابعاد استبيان ادمان الانترنت	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
السيطرة أو البروز	0.488**	0.000
تغيير المزاج	0.533**	0.000
الأعراض الانسحابية	0.500**	0.000
الصراع	0.625**	0.000
الدرجة الكلية للاستبيان	0.614**	0.000

يتضح من الجدول (8) وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها عند مستوى الدلالة (0.001)، وتتفق نتيجة الفرض مع ما توصلت له دراستي زاده (2018) ومحمد (2020).

وتري الباحثة أن النتيجة منطقية وتعزوها إلى ما يجده اللاعب من متعة اثناء ممارسة اللعبة وما يحصل عليه من جوائز تعمل كدافع لمواصل اللعب والإدمان عليه وهو ما أكدته نظريتي السلوكية والاستخدامات والإشباعات، كما يمكن النظر إلى النتيجة من خلال النظرية المعرفية التي تؤكد إدمان الألعاب الإلكترونية هو نمط من الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة غير المنطقية التي تجعل من الألعاب الإلكترونية محور حياته ويستعيض بها عن الواقع.

*** عرض نتيجة الفرض الخامس ومناقشتها**

ينص الفرض على أن **"لإدمان الألعاب الالكترونية قدرة دالة إحصائياً على التنبؤ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها"**، ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة أسلوب الانحدار الخطي المتعدد التدريجي، والجدول التالي يوضح نتيجة الفرض.

الجدول (9) يوضح نتائج تحليل الانحدار الخطي المتعدد التدريجي لمعرفة القوة التنبؤية لإدمان الألعاب الالكترونية بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

إدمان الألعاب الالكترونية المنبئ بالعزلة الاجتماعية	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة(ف) المحسوبة	قيمة احتمالية	معامل الارتباط المتعدد	معامل التحديد كنسبة متوية
(الخطوة الأولى) السيطرة	الانحدار	4299.917	1	4299.917	69.567	0.000	0.488	%23.9
	الخطأ	13721.798	222	61.810				
	الكلي	18021.714	223					
(الخطوة الثانية) السيطرة + تغير المزاج	الانحدار	5123.453	1	5123.453	88.183	0.000	0.531	%27.8
	الخطأ	12898.261	222	58.100				
	الكلي	18021.714	223					
(الخطوة الثالثة) السيطرة + تغير المزاج+ الأعراض الانسحابية	الانحدار	5113.629	1	5113.629	87.947	0.000	0.533	%28
	الخطأ	12908.085	222	58.145				
	الكلي	18021.714	223					
(الخطوة الرابعة) السيطرة + تغير المزاج+ الأعراض الانسحابية + الصراع	الانحدار	6807.140	1	6807.140	134.752	0.000	0.615	%37.8
	الخطأ	11214.574	222	50.516				
	الكلي	18021.714	223					

يتضح من الجدول (9) أن لإدمان الألعاب الالكترونية قدرة دالة إحصائياً على التنبؤ بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها، وهي كالتالي:-

١- ينبأ إدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة والبروز) بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها

عند مستوى دلالة (0.001) بنسبة مساهمة (23.9%) في تفسير التباين المشاهد في إدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة والبروز).

٢- ينبأ إدمان الألعاب الالكترونية (تغيير المزاج) بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها عند مستوى دلالة (0.001) بنسبة مساهمة (27.8%) في تفسير التباين المشاهد في إدمان الألعاب الالكترونية (تغيير المزاج).

٣- ينبأ إدمان الألعاب الالكترونية (الأعراض الانسحابية) بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها عند مستوى دلالة (0.001) بنسبة مساهمة (28%) في تفسير التباين المشاهد في إدمان الألعاب الالكترونية (الأعراض الانسحابية).

٤- ينبأ إدمان الألعاب الالكترونية (الصراع) بالعزلة الاجتماعية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة سبها عند مستوى دلالة (0.001) بنسبة مساهمة (37.8%) في تفسير التباين المشاهد في إدمان الألعاب الالكترونية (الصراع).

وقد أظهر النموذج في خطوته الأولى أن العزلة الاجتماعية تتأثر بإدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة والبروز) بمعامل تفسير (23.9%)، وفي خطوته الثانية أظهر أن أن العزلة الاجتماعية تتأثر بإدمان الألعاب الالكترونية (تغيير المزاج) بمعامل تفسير(27.8%) وهذا يعني أن دخول إدمان الألعاب الالكترونية (تغيير المزاج) كمتغير مؤثر رفع معامل التفسير من (23.9%) إلي (27.8%)، أما الخطوة الثالثة للنموذج فأظهرت أن العزلة الاجتماعية تتأثر بإدمان الألعاب الالكترونية (الأعراض الانسحابية) معامل تفسير (28%) وهذا يعني أن دخول إدمان الألعاب الالكترونية (الأعراض الانسحابية) كمتغير مؤثر رفع معامل التفسير من (27.8%) إلي (28%) ، وفي الخطوة الرابعة للنموذج أظهر أن العزلة الاجتماعية تتأثر بإدمان الألعاب الالكترونية (الصراع) بمعامل تفسير (37.8%)، وهذا يعني أن دخول إدمان الألعاب الالكترونية (الصراع) كمتغير مؤثر رفع معامل التفسير من (28%) إلى (37.8%).

تعزو الباحثة نتيجة الفرض وفقاً لنظرية الهروب من الذات التي تؤكد أن ممارسة الألعاب الالكترونية تقدم بيئات يراها الاعب واقعية مثالية لأنها من صنعه، بينما هي في الحقيقة غير ذلك فهي ملاذا آمن للهروب من واقعه، وفقاً لنظرية المعرفية التي يرجع إدمان الألعاب الإلكترونية إلى الطريقة التي يدرك بها الفرد الألعاب الإلكترونية وتفسيره لها من خلال خبراته وأفكاره، وأن إدمان الألعاب الإلكترونية هو نمط من الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة غير المنطقية التي تجعل من الألعاب الإلكترونية محور حياته ويستعيض بها عن الواقع.

ومما سبق نجد أن النموذج معنوي في خطواته الاربعة، حيث تتأثر العزلة الاجتماعية بإدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) ، ويعني هذا المعامل أن نسبة التغير في العزلة الاجتماعية نتيجة للتغير بإدمان الألعاب الالكترونية (السيطرة، تغيير المزاج، الأعراض الانسحابية، الصراع) بمقدار(37.8%)، والباقي والبالغ (63.2%) يعود إلى متغيرات وعوامل أخرى لم يتضمنها النموذج، أو يمكن إدراجها ضمن المتغير العشوائي، وعليه يبقى تأثير هذا المعامل محدود حيث أنه لا يلغي أي تأثير لمتغيرات أخرى، وعليه يمكن القول أن الفرضية تحققت بشكل جزئي.

ويمكن تفسير هذه النسبة للتأثير لوجود عوامل أخرى تؤثر في العزلة الاجتماعية فهناك عدة عوامل تتدخل فيها، لأن تعامل الفرد مع أي موقف يتعرض له أو ضغوط يتوقف على طبيعة الشخصية والخبرات المتراكمة التي يتعرض لها باستمرار، والحالة الجسدية، وأساليب التنشئة الاجتماعية بما تتضمنه من معايير وعادات وتقاليد.

*** التوصيات والمقترحات**

*** التوصيات**

١- إقامة دورات توعية لإرشاد الطلاب لكيفية الاستخدام الامثل لشبكة الانترنت ونتائج الاستخدام السلبي للشبكة.

٢- إعداد مطويات وبراج تثقيفية لخطر الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية على الصحة الجسدية والنفسية للفرد.

٣- توفير بعض الفعاليات والبرامج والأنشطة العلمية والرياضية والترفيهية لاستغلال اوقات الفراغ.

*** المقترحات**

إجراء دراسة تستهدف التعرف على:-

١- إدمان الألعاب الالكترونية في ضوء متغيرات أخرى مثل مكان الإقامة، والمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

٢- برنامج ارشادي معرفي سلوكي لتخلص من المشكلات النفسية لإدمان الألعاب الالكترونية.

٣- طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية ومتغيرات أخرى كالتحصيل الدراسي والسمات الشخصية، ومفهوم الذات، والضغوط النفسية، والاتزان الانفعالي.

*** المراجع**

أرنوط، بشرى إسماعيل. (2007). إدمان الإنترنت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية، جامعة الزقازيق، العدد (55)، 33-96.

أسامة، محمد. (2022). عالم التكولوجيا، القاهرة، مطبعة النصر للنشر والتوزيع.

بصفر، حسان بن عمر. (2020). الألعاب الالكترونية. دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع، جريدة الاقتصادية، نشر في 7 سبتمبر تم الاقتباس الاحد 7 اغسطس 2023 الساعة 8.45 الرابط

https://www.aleqt.com

بنغول، مصطفى. (2023) .ما مدى انتشار إدمان ألعاب الكمبيوتر بين أطفال المدارس الثانوية والثانوية في الجالية التركية في أربيل: دراسة حالة؟ المجلة الدولية للعلوم الاجتماعية والدراسات التربوية، العدد (10)، المجلد (1).

https://www.researchgate.net)

الجمعية الأمريكية للطب النفسي، 2013.

حوامده، اسراء .(2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على الدماغ، صحة الإنسان، تاريخ النشر 16 فبراير تم الاقتباس الخميس 24 أغسطس 2023 الساعة 9.41 الرابط

https://health.mawdoo3.com/n

حسن، ربى. (2022). مفهوم العزلة الاجتماعية نشر في 29 سبتمبر تم الاقتباس الخميس 14 سبتمبر 2023 الساعة 9.11 الرابط

https://www.mawdoo3.com

حسن، محمد. (2022) . سوق الألعاب الإلكترونية وأهم مؤشراتها في تقرير لمركز المعلومات بمجلس الوزراء، الإثنين، نشر في 27-2 تم الاقتباس الخميس 14 سبتمبر 2023 الساعة 12.22 الرابط

https://www.elmadar.com

ختاش، محمد ورحالي، حليمة.(2021). ادمان ممارسة الالعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية: دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين، المجلة الجزائرية للتربية والصحة النفسية، المجلد (7)، العدد (2) (31 ديسمبر)، جامعة الجزائر 2 أبو القاسم سعد الله مخبر التربية والصحة النفسية، 51-70.

خطاب، أيمن. (2020). أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية، سيدتي، نشر في 20 سبتمبر تم الاقتباس الاحد 7 اغسطس 2023 الساعة 6.30 الرابط

https://www.sayidaty.net/node/1128811

زاده، حسن وآخرون. (2019). العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر وعزلة المراهقين: دراسة حالة طلاب المدارس الإعدادية في كاشانال، مجلة البحوث الثقافية الإيرانية، المجلد (12) 12، العدد (1)، 85- 108.

http://www.jicr.ir

الزيدي، طه احمد. (2018). ضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الالكترونية، بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع.

سالم، إستبرق داود.(2015). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، البوابة الدولية لإعداد المعلمين، مجملة البحوث التربوية والنفسية،، العدد (47)، 390-364، تم الاقتباس الخميس 14 سبتمبر 2023 الساعة 12.22 الرابط

https://www.macam.ac.il

سعيد، عبدالرزاق وشرارة، حياة. (ب ت) . الألعاب الالكترونية والأطفال قراءات في الإيجابيات والسلبيات، مجلة سوسيولوجيا، المجلد (2)، العدد(1)، 212-227.

الصادق، أمل أحمد.(2019). عصر الانترنت، تونس: مطبعة السلام.

طلعت، سحر .(2023). الصحة العالمية تصنف "إدمان الألعاب الإلكترونية" كاضطراب عقلي، نشر في 15نوفمبر تم الاقتباس الخميس 19 نوفمبر الاحد الساعة 7.15 الرابط

https://www.sehatok.com

عبد الخالق، خالد .(2023) . إدمان الألعاب الإلكترونية لا يقتصر على الألعاب الجماعية عرب هاردوير، نشر في27-2 تم الاقتباس الخميس 14 سبتمبر الساعة 12.22

الرابط

https://www.arabhardware.net/articles

عبد الرحمن، عزي. (2005). الزمن العالمي والزمن الاجتماعي: قراءة في تفكك بنية التحول الثقافي بالمنطقة العربية، مجلة المستقبل العربي، لبنان: مركز

دراسات الوحدة العربية، العدد (881)، السنة (82)، 56 -78.

العتري، إبراهيم هلال. (2020). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد 36، العدد (3) ديسمبر، 483 – 502 الرابط

https://www.nauss.edu.sa

عيساني، رحيمة الطيب.(2010).العولمة الإعلامية وآثارها على مشاهدي الفضائيات الأجنبية،112-131.

عيسى، أحمد. (2022). معلومات الوزراء: إيرادات الألعاب الإلكترونية تصل لـــ 189 مليار دولار في الإثنين، 31 يناير 2023 - 11:35 ص

https://www.akhbarelyom.com

أبو غزالة، إبراهيم. (2019). تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية، موضوع كوم نشر في 8 أبريل تم الاقتباس الاحد 7 اغسطس 2023 الساعة 8.15 الرابط

https://www.mawdoo3.com/

محمد، عايدة حمادة. (2020). إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الفيوم كلية الخدمة الاجتماعية، العدد (20)، المجلد (1)، (31) يوليو، 1088-1118، تم الاقتباس الخميس 14 سبتمبر 2023 الساعة 12.03 الرابط

https://www.emarefa.net

مختار، هند. (2022). معلومات الوزراء "يصدر تقريرا معلوماتيا حول سوق الألعاب الإلكترونية، اليوم السابع، الإثنين، نشر في 31 يناير 10:30 تم الاقتباس السبت 15 يوليو 2023 الساعة 7.34 الرابط

https://www youm7.com

المريط، مصطفى. (2020). الالعاب الالكترونية والطفل تأملات تحليلية في ابعاد التأثير، المؤتمر الدولي الموسوم بـــ "الالعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس -Covid19" المنعقد يومي 7-8 جوان، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية،6- 37.

يوسف، محمد. (2022). مناهج البحث في التربية وعلم النفس، القاهرة: دار المعرفة.

منتصر، سناء محمد. (2022). مقياس إدمان الألعاب الالكترونية، القاهرة، مطبعة النور للنشر والتوزيع

ناصر، عبد الحسن محمد. (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة دراسة ميدانية في المديرية العامة للتربية في بغداد الرصافة الثالثة، مجلة الآداب / المجلد (1)، العدد (141) حزيران،441 - 458.

whttps://www.iasj.net

نصير، ضحى. (2023). إدمان الألعاب الإلكترونية موضوع تك، نشر في 01 فبراير 2022 تم الاقتباس الثلاثاء 4 يوليو الساعة 7.16 الرابط

whttps://www.mawdoo3.com