مجلة البحوث الإعلامية

مجلة علمية محكمة تصدر عن جامعة الأزهر/كلية الإعلام

رئيس مجلس الإدارة: أ. د / سلامة داود - رئيس جامعة الأزهر.

رئيس التحرير : أ. د / رضا عبدالواجد أمين - أستاذ الصحافة والنشر وعميد كلية الإعلام.

نائب رئيس التحرير : أ.م. د / سامح عبدالغني - وكيل كلية الإعلام للدراسات العليا والبحوث.

مساعدو رئيس التحرير:

- أ. د / محمود عبدالعاطي - الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بالكلية
- أ. د / فهد العسكر - أستاذ الإعلام بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية (المملكة العربية السعودية)
- أ. د / عبد الله الكندي - أستاذ الصحافة بجامعة السلطان قابوس (سلطنة عمان)
- أ. د / جلال الدين الشيخ زيادة - أستاذ الإعلام بالجامعة الإسلامية بأم درمان (جمهورية السودان)

مدير التحرير: أ. د / عرفه عامر - الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بالكلية

سكرتيرو التحرير:

د / إبراهيم بسيونى - مدرس بقسم الصحافة والنشر بالكلية.

د / مصطفى عبد الحى - مدرس بقسم الصحافة والنشر بالكلية.

د / أحمد عبده - مدرس بقسم العلاقات العامة والإعلان بالكلية.

د / محمد كامل - مدرس بقسم الصحافة والنشر بالكلية.

التدقيق اللغوي:

أ/ عمر غنيم - مدرس مساعد بقسم الصحافة والنشر بالكلية.

أ/ جمال أبو جبل - مدرس مساعد بقسم الصحافة والنشر بالكلية.

المراسلات:

- القاهرة- مدينة نصر - جامعة الأزهر - كلية الإعلام - ت: ٠٢٢٥١٠٨٢٥٦
- الموقع الإلكتروني للمجلة: http://jsb.journals.ekb.eg
- البريد الإلكتروني: mediajournal2020@azhar.edu.eg

- العدد الحادي والسبعون- الجزء الثاني - محرم ١٤٤٦هـ - يوليو ٢٠٢٤م
- رقم الإيداع بدار الكتب المصرية: ٦٥٥٥
- الترقيم الدولي للنسخة الإلكترونية: ٢٦٨٢ - ٢٩٢ x
- الترقيم الدولي للنسخة الورقية: ٩٢٩٧ - ١١١٠

الهيئة الاستشارية للمجلة

١. أ.د/ على عجوة (مصر)

أستاذ العلاقات العامة وعميد كلية الإعلام الأسبق بجامعة القاهرة.

٢. أ.د/ محمد معوض. (مصر)

أستاذ الإذاعة والتليفزيون بجامعة عين شمس.

٣. أ.د/ حسين أمين (مصر)

أستاذ الصحافة والإعلام بالجامعة الأمريكية بالقاهرة.

٤. أ.د/ جمال النجار (مصر)

أستاذ الصحافة بجامعة الأزهر.

٥. أ.د/ مي العبدالله (لبنان)

أستاذ الإعلام بالجامعة اللبنانية، بيروت.

٦. أ.د/ وديع العزعزي (اليمن)

أستاذ الإذاعة والتليفزيون بجامعة أم القرى، مكة المكرمة.

٧. أ.د/ العربي بوعمامة (الجزائر)

أستاذ الإعلام بجامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم، الجزائر.

٨. أ.د/ سامي الشريف (مصر)

أستاذ الإذاعة والتليفزيون وعميد كلية الإعلام، الجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات.

٩. أ.د/ خالد صلاح الدين (مصر)

أستاذ الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام -جامعة القاهرة.

١٠. أ.د/ رزق سعد (مصر)

أستاذ العلاقات العامة - جامعة مصر الدولية.

قواعد النشر

تقوم المجلة بنشر البحوث والدراسات ومراجعات الكتب والتقارير والترجمات وفقًا للقواعد الآتية:

- **يعتمد النشر على رأي اثنين من المحكمين المتخصصين في تحديد صلاحية المادة للنشر.**
- **ألا يكون البحث قد سبق نشره في أي مجلة علمية محكمة أو مؤتمرًا علميًا.**
- **لا يقل البحث عن خمسة آلاف كلمة ولا يزيد عن عشرة آلاف كلمة ... وفي حالة الزيادة يتحمل الباحث فروق تكلفة النشر.**
- **يجب ألا يزيد عنوان البحث (الرئيسي والفرعي) عن ٢٠ كلمة.**
- **يرسل مع كل بحث ملخص باللغة العربية وآخر باللغة الانجليزية لا يزيد عن ٢٥٠ كلمة.**
- **يزود الباحث المجلة بثلاث نسخ من البحث مطبوعة بالكمبيوتر .. ونسخة على CD، على أن يكتب اسم الباحث وعنوان بحثه على غلاف مستقل ويشار إلى المراجع والهوامش في المتن بأرقام وترد قائمتها في نهاية البحث لا في أسفل الصفحة.**
- **لا ترد الأبحاث المنشورة إلى أصحابها .... وتحتفظ المجلة بكافة حقوق النشر، ويلزم الحصول على موافقة كتابية قبل إعادة نشر مادة نشرت فيها.**
- **تنشر الأبحاث بأسبقية قبولها للنشر .**
- **ترد الأبحاث التي لا تقبل النشر لأصحابها.**

جميع الآراء الواردة في المجلة تعبر عن رأي صاحبها ولا تعبر عن رأي المجلة

محتويات العدد

- خطاب افتتاحيات الصحف العربية والغربية على مواقعها الإلكترونية تجاه أحداث غزة (طوفان الأقصى) دراسة تحليلية مقارنة — ٨١٣
  أ.م.د/ إيمان متولي محمد عرفات

- ضوابط تصوير الجنائز في التغطية المُصوَّرة ونشرها بالمواقع الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي- دراسة للقائم بالاتصال وتصور مقترح لمدونة سلوك أخلاقية — ٩٣١
  د/ حسام الدين أحمد شاكر

- تأثير تعرض طالبات الجامعة لحسابات المؤثرات الإناث عبر شبكات التواصل الاجتماعي على إدراكهن للواقع الاجتماعي — ٩٧٧
  د/ سمر علي حسن محمد

- العوامل المُنبِئة بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين نحو بناء نموذج تفسيري للظاهرة — ١٠٢٩
  د/ محمود محمد زكي

- أخلاقيات عرض الفواصل الإعلانية الرقمية واتجاه الجمهور نحوها- دراسة ميدانية في إطار نظرية المسؤولية الاجتماعية — ١١٤٣
  د/ نهى سامي إبراهيم عامر

- تقنيات الواقع المُعزَّز في المحتوى المقدم بالمواقع الإخبارية العربية الإلكترونية وانعكاسها على مستويات التفاعل لدى الشباب العربي — ١٢١٣
  د/ رباب عبد المنعم محمد التلاوي

- معالجة برامج التوك شو للأزمات الدولية وعلاقتها بإدراك الجمهور للقضية الاقتصادية — ١٣٢٩
  د/ زينب الحسيني رجب بلال ريحان

توظيف إنتاج طلاب أقسام الإعلام التربوي بكليات التربية النوعية للفيديوهات القصيرة في علاج مشكلات المجتمع المصري (دراسة تطبيقية) ١٣٧٥
د/ عبد الرحمن شوقي محمد يونس

اتجاهات الجمهور نحو متابعة قضايا التغييرات المناخية على صفحات «الفيسبوك» cop-27 نموذجًا «دراسة ميدانية» ١٤٢٧
د/ دعاء عبد الفتاح محمد الصادق

دور صحافة المُواطن في نشر الشائعات عبر المِنصَّات الرَّقمية: دراسة ميدانية على طلاب الجامعات الفلسطينية ١٤٩٣
هالة جانم ، إيهاب أحمد عوايص

Rotana and the Advocacy of Film in Saudi Arabia (2005 - 2015) ١٥٤٩
Dr. Musab Alamri

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهه / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	الدراسات الإعلامية	المجلة العربية لبحوث الإعلام و الإتصال	جامعة الأهرام الكندية، كلية الاعلام	2536-9393	2735-4008	2023	7
2	الدراسات الإعلامية	المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون	جامعة القاهرة، كلية الإعلام	2356-914X	2682-4663	2023	7
3	الدراسات الإعلامية	المجلة العلمية لبحوث الإعلام و تكنولوجيا الإتصال	جامعة جنوب الوادي، كلية الإعلام	2536-9237	2735-4326	2023	7
4	الدراسات الإعلامية	المجلة العلمية لبحوث الصحافة	جامعة القاهرة، كلية الإعلام	2356-9158	2682-4620	2023	7
5	الدراسات الإعلامية	المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والإعلان	جامعة القاهرة، كلية الإعلام	2356-9131	2682-4671	2023	7
6	الدراسات الإعلامية	المجلة المصرية لبحوث الإعلام	جامعة القاهرة، كلية الإعلام	1110-5836	2682-4647	2023	7
7	الدراسات الإعلامية	المجلة المصرية لبحوث الرأي العام	جامعة القاهرة،كلية الإعلام، مركز بحوث الراى العام	1110-5844	2682-4655	2023	7
8	الدراسات الإعلامية	مجلة البحوث الإعلامية	جامعة الأزهر	1110-9297	2682-292X	2023	7
9	الدراسات الإعلامية	مجلة البحوث و الدراسات الإعلامية	المعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق	2357-0407	2735-4016	2023	7
10	الدراسات الإعلامية	مجلة إتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام و تكنولوجيا الإتصال	جامعة القاهرة، جمعية كليات الاعلام العربية	2356-9891	2682-4639	2023	7
11	الدراسات الإعلامية	مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط	Egyptian Public Relations Association	2314-8721	2314-873X	2023	7
12	الدراسات الإعلامية	المجلة المصرية لبحوث الاتصال الجماهيري	جامعة بني سويف، كلية الإعلام	2735-3796	2735-377X	2023	7
13	الدراسات الإعلامية	المجلة الدولية لبحوث الإعلام والاتصالات	جمعية تكنولوجيا البحث العلمي والفنون	2812-4812	2812-4820	2023	7

العوامل المنبِئة بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين
نحو بناء نموذج تفسيري للظاهرة

Predictors of Electronic Gaming Addiction Among Adolescents Towards an Explanatory Model

د/ محمود محمد زكي

مدرس الإذاعة والتلفزيون في كلية الإعلام - جامعة سيناء بالقنطرة شرق

Email: Mohmoud.abdelemam@su.edu.eg

ملخص الدراسة

بالنسبة لمعظم المراهقين، تُمثِّل ممارسة الألعاب الإلكترونية هواية مُمتعة، وشكلًا جاذبًا من أشكال الترفيه؛ غير أنه يوجد قلق متزايد من أن يقود قضاء وقت كبير فيها إلى نتائج سلبية، أهمها زيادة احتمالية إدمان هذه الألعاب، وقد سعت الدراسة لتفسير ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين، وذلك من خلال تحديد العوامل التي يمكن أن تُتنبئ بحصول هذا الإدمان، واستخدمت الدراسة منهج المسح الميداني، ولجمع البيانات وظَّفت أداة الاستبانة، بالتطبيق على عينة عمدية قوامها 450 مُراهقًا (بين 13 و19 سنة).

خَلُصت الدراسة، بناء على تحليل مسار أجرته، إلى تقديم نموذج تفسيري لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية يتكوَّن من أربعة أنواع من العوامل تساعد على التنبؤ بها، هي: عوامل خاصة بالألعاب (زمن الممارسة، ودوافع الممارسة، والشَّغف، والتَّوحد مع الصورة الرمزية)، وعوامل اجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري)، وعوامل نفسية (تقدير الذَّات، والشعور بالوحدة)، وعامل ديموغرافي واحد هو نوع المراهق، وأظهرت النتائج أيضًا ارتفاع درجات المراهقين على الأبعاد السبعة للإدمان (الأهمية، والنَّهم، وتعديل المزاج، والانسحاب، والانتكاس، والصراع، والمشكلات).

الكلمات المفتاحية: إدمان، الألعاب الإلكترونية، المراهقين، عوامل مُنبِئة.

Abstract

For the majority of adolescents, involvement in electronic gaming is an enjoyable pastime and an attractive form of entertainment. Nonetheless, there's a growing apprehension that excessive engagement in gaming could result in negative consequences, particularly an increased susceptibility to addiction. This study aimed to elucidate the phenomenon of electronic gaming addiction among adolescents by identifying potential predictive factors. Employing a survey approach, the study utilized a questionnaire distributed to a purposive sample of 450 adolescents aged 13 to 19.

By path analysis, the study formulated a theoretical framework for electronic gaming addiction, comprising four distinct categories of factors conducive to its prediction. These factors encompass game-specific elements (such as duration of play, motives, passion, and avatar identification), social variables (involving social exclusion and family communication), psychological aspects (including self-esteem and loneliness), and only one demographic factor, which is gender. Additionally, the findings demonstrated elevated scores among adolescents across all seven dimensions of addiction (importance, craving, mood alteration, withdrawal, relapse, conflict, and problems).

Key Words: Addiction, Electronic Gaming, Adolescents, Predictors.

مقدمة:

في منتصف سبتمبر من عام 2019 نشرت دورية "nature"[أ] تعليقًا علميًا لثلاثة من أساتذة علم النفس الإكلينيكي[ب]، عنوانه: «دراسة ما الذي يجعل الألعاب مُسبِّبة للإدمان»، انطلق من اعتبار إدمان الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعة، داعيًا الباحثين لإعادة التفكير في كيفية رسم خريطة لتأثيرات الألعاب على الأطفال والمراهقين، مع تحديد خصائص تصميم الألعاب بوصفها يمكن أن تسهم في إدمان الألعاب واستفحال أضرارها، خاصة إذا أُخِذت في الاعتبار الابتكارات التكنولوجية مثل التعلُّم الآلي machine learning [ج]، والشراء داخل الألعاب in-game purchasing[د].

لم يكن ما نشرته الدورية الشهيرة أول التفات أكاديمي للألعاب الإلكترونية، فلطالما كانت هذه الألعاب شاغلًا دراسيًا للباحثين في العلوم الإنسانية والاجتماعية، وقد عُني بها بشكل خاص باحثو الإعلام والاتِّصال حين انتبهوا لألعاب الفيديو Video Games -الشَّكل الأول للألعاب الإلكترونية- بمجرد إطلاقها تجاريًا في أوائل سبعينيات القرن العشرين، فاتَّجهوا إلى دراسة تكوين الألعاب، وسلوك اللاعبين، والتأثيرات المعرفية والاجتماعية، وعالجت بعض الدراسات المُبكِّرة الآثار النفسية لعنف الألعاب، بينما استكشفت دراسات أخرى إمكاناتها التعليمية.

ويمكن القول إن أول إشارة بحثية[ه] إلى "إدمان ألعاب الفيديو" جاءت في عام 1983 من قِبل Soper & Miller اللذين زعما -بناءً على ملاحظاتهما كمرشدين مَدرسيين- أن الاضطراب الذي تُسبِّبه هذه الألعاب يشبه أي إدمان سلوكي آخر؛ فيتكوَّن من مشاركة سلوكية قهرية، ونقص الاهتمام بالأنشطة الأخرى، وتكوين صداقات وعلاقات بطريقة رئيسية مع مدمني ألعاب الفيديو الآخرين، والأعراض الجسدية

والعقلية عند محاولة إيقاف السلوك (الهزات على سبيل المثال)، ثم توالت الدراسات التي أُجريت على عينات من المراهقين.

وأتاح الانتشار العالمي لشبكة الإنترنت وتطور وسائل الاتصال بها، من خلال الأجهزة الذكية، بيئة مثالية لنمو الألعاب الإلكترونية، وجعلها أكثر جاذبية وديناميكية، ولعل أهم ما يميز الألعاب الإلكترونية أنها توفِّر تجربة تفاعلية ممتعة للمستخدمين، إذ يتحكَّم اللاعبون في شخصياتهم أو عناصر اللعبة، ويتفاعلون مع العوالم الافتراضية المُقدَّمة في اللعبة، ويرجع ذلك إلى استخدام هذه الألعاب تقنيات مُتقدِّمة، مثل الرسوم عالية الدِّقة ثلاثية الأبعاد والمؤثِّرات الصوتية الغامرة لإيجاد تجارب واقعية ومشوقة، وبذلك تعاظمت احتمالية إدمانها بين مُستخدميها.

ومما زاد من خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية، وجَعلَها مشكلة مُتعدِّدة الأوجه، حِرص مُصمِّميها على أن تكون ألعابهم الإلكترونية أكثر إثارة للاهتمام حتى يزيد مقدار الوقت الذي يقضيه المستخدمون في اللعب؛ فالألعاب تُصمَّم لتكون صعبة بما يكفي لتخلق تحدِّيات حقيقية لمُمارسيها، مع إتاحة بعض الإنجازات الصغيرة التي تحافظ على تشويق اللاعبين وتدفعهم للاستمرار في اللعب، وهو التصميم الذي وصفه تقرير دورية Psychiatric times(و) بأنه "يشبه تصميم كازينوهات القمار التي تسمح للاعبين بالحصول على مكاسب صغيرة تجعلهم يلعبون".

وقد فرضت هذه المعطيات إدمان الألعاب الإلكترونية على بساط البحث كظاهرة اتصالية مُتنامية، وصنَّفتها عالمة النَّفس الأمريكية صاحبة الدراسات الرائدة عن إدمان الإنترنت Kimberly Young بأنها "واحدة من أسرع أشكال إدمان الإنترنت انتشاراً، خاصة بين الأطفال والمراهقين"[1]، وهذه الفئات هي الأكثر عُرضة للانغماس غير الواعي في ممارسات إدمانية، بفعل سهولة الوصول للإنترنت، والنشأة في بيئة تتبنى استخدام الوسائط الرقمية، في ظل صغر السِّن، والبحث عن وسائل للترفيه والهروب من الواقع.

يتقاطع هذا التَّوجَّه البحثي السَّاعي لفحص الظاهرة واقتراح بدائل التَّعامل معها مع تيار صناعي يتألف من مُنتجي الألعاب الإلكترونية ومُطوِّريها؛ فصناعة الألعاب

الإلكترونية تشكل جزءاً مهماً من سوق الترفيه العالمية، وتُستثمر مليارات الدولارات فيها سنوياً، مما يجعلها واحدة من أسرع القطاعات الاقتصادية نمواً، وتعمل الشركات المُصنِّعة للألعاب على تطوير استراتيجيات هادفة لتعزيز علاقتها بالمستخدمين، سواء بتحسين تجربة اللعب أو تقديم مزيد من المحتوى الجذاب والتفاعلي، أو عبر تقديم خدمات دعم وتحديثات مستمرة، ومن ثمَّ تشجيع استخدام هذه الألعاب وجعلها أكثر جاذبية وتفاعلية، ما يزيد بدوره من احتمالية استمرار اللاعبين في استخدامها، واتساع حضور ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

وبفضل التركيز البحثي الممتد الذي حظيت به هذه الظاهرة، زاد عدد الدراسات العربية والأجنبية التي أخضعتها للتحليل والمراجعة، ومع ذلك، تبقى الحاجة ملحة في السِّياق المصري لوجود إطار نظري يساعد على تفسير ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال استخدام المفاهيم والمتغيرات التي نتجت عن التراث البحثي في هذا المجال، هذا المنظور من شأنه أن يساعد على الوصول إلى فهم أعمق ورؤية أشمل لظاهرة الإدمان، ويسمح بالتنبؤ بها بطريقة أفضل، لذا تأتي الدراسة الحالية مدفوعة بغاية محاولة بلورة نموذج يُسهِّل استيعاب ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية وتفسير انتشارها بين المراهقين المصريين.

مشكلة الدِّراسة:

على الرغم من أن الألعاب الإلكترونية تندرج ضمن الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الأفراد في مختلف المجتمعات، فإنه توجد مخاطر كثيرة التصقت بها، من أهمها الإفراط في استخدامها، مما اصطلح الباحثون على تسميته إدمان الألعاب الإلكترونية، وتزايد استشعار الخطورة في ظل تنامي أعداد المستخدمين.

وطبقًا للأرقام الرسمية، تتزايد أعداد مستخدمي الألعاب الإلكترونية في مصر بمعدلات قياسية، وبحسب تقارير دورية يصدرها الجهاز القومي لتنظيم الاتصالات NTRA، تحت عنوان "مؤشرات استخدام تطبيقات الإنترنت خلال 24 ساعة"، بينما بلغ عدد مُستخدمي الألعاب الإلكترونية 17.4 مليون لاعب بإجمالي عدد ساعات لعب 424 ألف ساعة في صيف 2022، بزيادة قدرها 69٪ عن مثيلاتها في صيف 2021،

فقد زاد العدد في رمضان 2024 ليبلغ 21 مليون لاعب، بإجمالي عدد ساعات لعب بلغ مليون ساعة، بزيادة قدرها 20٪ عما كان عليه الحال في رمضان 2023[2].

يتوازى مع هذا التنامي الاستهلاكي توافر ميزة جوهرية في الألعاب الإلكترونية، هي الإتاحة من مصادر مختلفة؛ فعلى تنوّع نماذج عمل هذه الألعاب، يبقى النموذج المجاني Freemium الأكثر تداولًا وانتشارًا، إذ إن 73٪ من إيرادات الصناعة في عام 2020 جاءت من الألعاب المجانية وفق تقرير سوق الألعاب العالمية الصادر في عام 2022 عن مؤسسة Newzoo[3].

من هنا تتحدَّد مشكلة الدراسة الحالية في بحث ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين المصريين، وتحديد العوامل المؤثِّرة في حصول هذه الظاهرة، وصولًا إلى طرح نمذجة نظرية قادرة على صياغة تفسيرات لها تتوافق مع الحالة المصرية.

أهمية الدِّراسة:

تأتي أهمية دراسة العوامل المُنبِئة بظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من عدة أوجه، هي:

1- فهم الظاهرة، فهذه النوعية من الدراسات تساعد على فهم جذور وأسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، وتسلط الضوء على العوامل الاتصالية والنفسية والاجتماعية التي قد تؤدي إلى هذه المشكلة.

2- الوقاية والتدخل المبكر، إذ بفهم العوامل المُسبِّبة للإدمان، يمكن للمختصين والمجتمع التدخل مبكرًا لمنع حدوث الإدمان، وتقديم الدعم اللازم للأفراد المُعرَّضين لهذا الخطر.

3- المساعدة على وضع السياسات والبرامج وتطويرها، لأن هذه الدراسات توفر البيانات اللازمة لوضع وتطوير السياسات والبرامج التوعوية والوقائية التي تستهدف الوقاية من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين وعائلاتهم.

4- توجيه الدراسات المستقبلية، وذلك من خلال توفير بيانات عن العوامل المنبِئة بالإدمان، بما يمكن أن يوجه الدراسات المستقبلية في مجال الاتِّصال والإعلام،

مما يساعد على تحديد أوجه الظاهرة التي تحتاج إلى مزيد من الدراسة والتحليل.

أهداف الدِّراسة:

عَملت الدراسة على تحقيق الأهداف الآتية:

1- قياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى فئة المراهقين.

2- تحديد المُتغيرات التي تُشكِّل بدورها عوامل تؤثر في حدوث ظاهرة الإدمان الإلكتروني، مع تصنيفها بحسب خصائصها المُميِّزة.

3- تقديم نموذج نظري يفسِّر ظاهرة الإدمان الإلكتروني من خلال استنتاج العلاقات والتفاعلات بين العوامل المؤثِّرة في حصولها.

مراجعة الدِّراسات السابقة:

بمراجعة قواعد البيانات العربية والأجنبية، وعن طريق توظيف كلمات مفتاحية مُستقاة من عنوان الدراسة الحالية ومشكلتها البحثية، وبحصر الإطار الزمني للبحث في الدراسات المنشورة منذ عام 2014، أمكن الوصول إلى عدد من الدراسات وثيقة الصِّلة بالموضوع البحثي، وهي تتيح للباحث تحقيق التراكم المعرفي المطلوب في دراسته، وتحقيقًا لأهداف الدراسة، فقد اقتصر البحث على الدراسات التي عالجت فقط "إدمان الألعاب الإلكترونية".

وفيما يلي عرض توضيحي للدراسات التي أسفر عنها البحث واستفادت منها الدراسة الحالية، وينقسم إلى محورين: الأول عن العوامل المُنبئة بإدمان الألعاب الإلكترونية، والآخر عن تأثيرات الألعاب الإلكترونية، ويشمل العرض موضوع الدراسة، وأهدافها، وأدواتها البحثية، وعينتها، وأبرز النتائج التي خلصت إليها ويمكن أن تبني عليها الدراسة الحالية.

المحور الأول: العوامل المُنبئة بإدمان الألعاب الإلكترونية

استهدفت **دراسة** Muezzin, E. E., et al. (2024)[3] فحص ما إذا كان الاستبعاد الاجتماعي واتجاهات الوالدين يتنبَّآن بإدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، وطُبِّقت على عينة عمدية من 393 مراهقًا تركيا، واستخدمت نموذج المعلومات الاجتماعية والديموغرافية، ومقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت (OGAS)،

ومقياس خبرة الاستبعاد الاجتماعي للمراهقين (OES-A)، ومقياس الاتجاهات الأبوية (PAS).

وأظهرت النتائج وجود علاقة طردية دالة إحصائيًا بين أبعاد مقياس خبرة الاستبعاد الاجتماعي للمراهقين وأبعاد مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت، ووجود علاقة سلبية دالة إحصائيًا بين أبعاد مقياس الاتجاهات الأبوية وأبعاد مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت، كما أظهرت النتائج أن كلًا من الاستبعاد الاجتماعي للمراهقين والاتجاهات الأبوية نحوهم كانا من العوامل المهمة التي تنبئ بإدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، وأظهر اختبار وساطة متغير النوع أن العلاقات بين المتغيرات كانت معنوية لدى الذكور وغير دالة إحصائيًا لدى الإناث.

وباستخدام تصميم طولي مكوَّن من ثلاث مراحل بفواصل زمنية مدتها سنة واحدة بين كل مرحلتين متتاليتين، بحثت **دراسة** Wang, M.,et al. (2024)[4] ما إذا كان المراهقون الذين يعانون من الأبوة القاسية أكثر عرضة لإدمان ألعاب الإنترنت بسبب احتياجاتهم النفسية التي لم تُلبى، وطبَّقت الدراسة أداة الاستبانة على عينة مُكوَّنة من 907 طلاب مراهقين من مدرستين إعداديتين (يتراوح سنهم بين 12 و16 عامًا) في الصين.

وأشار تحليل النتائج إلى أن الأبوة القاسية تتنبأ سلبًا بإشباع الاحتياجات النفسية للمراهقين، مما يتنبأ لاحقًا سلبًا بإدمان ألعاب الإنترنت، علاوة على ذلك، فإن العلاقات التنبؤية من الأبوة القاسية إلى إدمان المراهقين لألعاب الإنترنت عبر إشباع احتياجاتهم النفسية كانت موجودة فقط لدى المراهقين الذكور دون الإناث، ومع ذلك، فإن إدمان ألعاب الإنترنت لا يمكنه التنبؤ بطريقة طولية بإشباع الاحتياجات النفسية للمراهقين، وقدَّمت الدراسة توصيات للآباء بطرق إشباع احتياجات أبنائهم.

وعَمِلَت **دراسة** Yılmaz, V., & Tunca, B. (2024)[5] على فهم المحددات الرئيسية لعادات ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والإدمان المحتمل بين الشباب التركي بين 18-35 عامًا، والإسهام في تطوير التدابير الوقائية والتوعوية، وذلك من خلال نموذج هيكلي مقترح يُحلِّل العلاقات بين المتغيرات التي تؤثر في إدمان الألعاب، وهي: الكفاءة

الذاتية، والفضول، وأهداف الإنجاز، وتجربة التدفق/ الانغماس، واستخدمت الدراسة منهج المسح بتطبيق أداة الاستبانة الإلكترونية على عينة متاحة من 331 مبحوثًا، وتبين أن التأثيرات الكلية غير المباشرة للكفاءة الذاتية والإنجاز والفضول والتدفق على إدمان الألعاب كانت إيجابية، وقد وجد أن تجربة التدفق التي يعيشها اللاعبون عبر الإنترنت وزيادة مستوى التشويه في إدراك الوقت كان لهما تأثيرات عالية في إدمان الألعاب، وفي هذا السياق اقترحت أن منع إدراك الأفراد للوقت من التدهور أو اتخاذ إجراءات وقائية من حيث تجربة التدفق سيمنع إدمان الألعاب، كما يمنع الاضطرابات النفسية التي تأتي مع إدمان الألعاب.

على نقيض الدراسات التي عالجت المشكلات المرتبطة بالألعاب وافترضت أن الخطر مستقل عن سياق الحياة اليومية، ومن ثمَّ استخدمت متغيرات "الخطر" المنفصلة لقياس هذه المشكلات، فإن **دراسة** Jensen, K. H., & Bengtsson, T. T. (2023)[6] تجادل بأنه لا يمكن فصل مخاطر الألعاب عن الحياة اليومية، ووظَّفت الدراسة أداة المقابلة المتعمِّقة بالتطبيق على عينة من 35 شابًا دنماركيًا (من 16 إلى 20 سنة)، واعتمدت المنظور البنائي الاجتماعي للمخاطر لإظهار كيفية تضمين المخاطر في الممارسات اليومية، وانتهت الدراسة إلى تحديد خطرين حقيقيين هما احتكار الألعاب الحياة اليومية والإسراف في الإنفاق، ويرتبط بهما خطر الابتعاد عن مجموعة الأصدقاء، كذلك فالشباب يدمجون خطابات إدمان الألعاب في تصوراتهم للمخاطر، وهم يسعون جاهدين لتحقيق التوازن في ألعابهم من خلال تجنب الإدمان، وتخالف النتائج الافتراضات القائلة بأن ألعاب الفيديو تحمل في باطنها مخاطر الإدمان، وتدعم فكرة أن المخاطر في الألعاب غير منفصلة عن سياق الحياة اليومية.

وبالنظر إلى أن مقاييس إدمان الألعاب الإلكترونية قُدِّمت في ثقافات أجنبية، فقد هدفت **دراسة عبد الحليم، محمد رياض وآخرون** (2023) [7] إلى التعرف على البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC)، ومستوى كفاءة المقياس وصلاحيته للاستخدام في البيئة المصرية، وأُجريت الدراسة على عينة مكونة من 230 طفلًا في

المرحلة الابتدائية يتراوح سنهم بين 9 و12 عامًا، وأمكن ترجمة النسخة الأصلية المُعدَّلة لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى الأطفال، المكوَّنة من (21) بندًا.

وأظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام التحليل العاملي التوكيدي أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بأبعاده الأربعة (ضبط النفس، والتعزيز، والمشكلات، والمشاركة) قد حظي بمؤشرات مطابقة جيدة، إذ كانت قيمة كا^2 غير دالة إحصائيًا، وقيمة مؤشر الصدق الزائف المتوقع للنموذج أقل من نظيرتها للنموذج المشبع، وأن قيم بقية المؤشرات وقعت في المدى المثالي لكل مؤشر؛ مما يدل على تمتع المقياس بمؤشرات صدق جيدة في البيئة العربية، وبمعدلات ثبات مرتفعة.

وحلَّلت **دراسة** Monacis, L., (2022) [8] الخصائص السيكومترية (البنية العاملية، ومؤشرات الثبات، وصدق المحك، وصدق البناء) للنسخة الإيطالية من مقياس إدمان ألعاب الفيديو للأطفال (VASC)، وطبَّقت الدراسة استبانتين؛ الأولى طُبِّقت على 728 طفلًا وتضمنت معلومات ديموغرافية، وأسئلة تتعلق بزمن ممارسة ألعاب الفيديو، والنسخة الإيطالية من المقياس، بينما طُبِّقت الأخرى على 1008 أطفال واشتملت على المعلومات الديموغرافية، والنسخة الإيطالية من المقياس، ومقياس العناصر الخمس للشخصية، والمقياس الفرعي للبُعد الاجتماعي لمقياس مفهوم الذات متعدد الأبعاد، ودعمت النتائج البناء العاملي رباعي الأبعاد، والثبات العددي الكامل عبر الفئات السِّنيَّة والتكافؤ العددي الجزئي عبر النوع، وتأكيد صحة بناء VASC من خلال تصنيف الأطفال الإنجليز إلى فئتين: لاعبي ألعاب الفيديو المرتفعين مقابل لاعبي ألعاب الفيديو المنخفضين، وأنماط ارتباطاتهم المحددة بسمات الشخصية ومفهوم الذات الاجتماعي، وكذلك إثبات تأثيرات التفاعل بين النوع وسمات الشخصية، وبذلك، فقد برهنت الدراسة على صلاحية استخدام النسخة الإيطالية من VASC.

واستكشفت **دراسة** Wang, Y. (2022)[9] المقطعية تأثير الصراعات بين الوالدين في ظهور أعراض إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، مع التركيز على التأثيرات الوسيطة للعلاقة بين الوالدين والمراهقين واستشعار المراهقين الوحدة، وطبَّقت الدراسة منهج المسح بالعينة، وأكمل ما مجموعه 553 طالبًا من طلاب المدارس

المتوسطة في الصين استبانة تتضمن مقياس تصور الصراع بين الوالدين، ومقياس مستوى القرب من الوالدين، ومقياس قصير لاستشعار الوحدة في جامعة كاليفورنيا، ومقياس أعراض إدمان الألعاب عبر الإنترنت، وأظهرت النتائج أن متغيرات الصراعات بين الوالدين، والعلاقات بين الوالدين والمراهقين، والشعور بالوحدة لدى المراهقين، كلها مرتبطة بدرجة كبيرة بأعراض إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، وباستخدام نمذجة المعادلة الهيكلية اتَّضح أن متغيري العلاقة بين الوالدين والمراهقين وشعور المراهقين بالوحدة يتوسَّط جزئيًا تأثير الصراعات بين الوالدين في أعراض إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين، وهو ما يُفسِّر دور الصراعات الوالدية في إدمان المراهقين الألعاب عبر الإنترنت.

وحاولت **دراسة** Pampi, M., & Asghar, M. (2021)[10] فهم تصورات ممارسي ألعاب الفيديو عبر الإنترنت من الشباب والراشدين الأصغر سنًا في الهند، وأسباب قضاء ساعات في اللعب، واستكشفت العوامل المسؤولة عن نمو ألعاب الفيديو بوصفها ثقافة شعبية رائجة، وذلك وصولًا لمعرفة تأثير الإفراط في اللعب في حياة اللاعبين ككل، وظَّفت الدراسة أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة غير عشوائية مكوَّنة من 153 مبحوثًا، مع إجراء مقابلات شبه مُقنَّنة مع 18 مبحوثًا، ووجدت الدراسة أن الجرافيكس وطريقة اللعب وخط القصة في طريقة اللعب يؤدون دورًا حيويًا في شعبية لعبة معينة، كما تقدم الألعاب عبر الإنترنت تجارب تفاعلية وواقعية للغاية، مما يجعلها مُسبِّبة للإدمان، وشعر ممارسو الألعاب أيضًا بالوصم اجتماعيًا لأن ممارسة ألعاب الفيديو ليست شكلًا من أشكال الهواية المقبولة اجتماعيًا في مدينة "أروناتشال براديش" في الهند على عكس بعض أجزاء العالم، لذلك فممارسة هذه النوعية من الألعاب يمكن أن تتحوَّل من مجرد هواية إلى إدمان.

والتفتت **دراسة** Latubessy, A. (2021)[11] الكمية إلى خصائص جيل الألفية الذي أصبح أفراده آباءً، وعُنيت بتحليل العلاقة بين سلوك الآباء من جيل الألفية وإدمان الألعاب لدى أطفالهم، وتكونت هذه الدراسة من متغيرين، هما سلوك الوالد من جيل الألفية وإدمان الألعاب لدى الأطفال، ولكل منهما مقياس مُعد سلفًا تضمنته أداة

الاستبانة التي استخدمتها الدراسة بالتطبيق على عينة عشوائية بسيطة مُكوَّنة من 60 مبحوثًا توزَّعوا بين آباء وأبناء إندونيسيين، وخلصت الدراسة إلى معنوية العلاقة الارتباطية بين سلوك الآباء من جيل الألفية وإدمان الألعاب لدى الأطفال، وهي علاقة إيجابية مرتفعة القوة، فكلما زاد نمط سلوك الآباء من جيل الألفية تجاه التعامل المُتَّصل والمرتفع مع الوسائط الرقمية الحديثة، زاد إدمان الألعاب لدى الأطفال، فقد كان سلوك الآباء نموذجًا تعلَّم منه الأطفال، كما تشارك الأبناء مع الآباء في إدمان ممارسة بعض الألعاب الرقمية إما معًا أو كل على حدة.

واستلزم تزايد الاهتمام باضطراب الألعاب الإلكترونية تطوير أدوات صالحة وموثوقة للثقافات المختلفة، ومع توافر مقاييس علمية تقيس اضطراب ألعاب الإنترنت، فقد أظهر مقياس إدمان الألعاب المُستنِد إلى نظرية Griffiths لمكونات نموذج الإدمان السلوكي أنها استبانة صادق مُصمَّمة خصيصًا للمراهقين، ولهذا هدفت **دراسة** Costa, S., et al. (2020) [12] إلى التحقق من الخصائص السيكومترية للترجمة الإيطالية للنسختين الكاملتين والمختصرتين لمقياس إدمان الألعاب في عينة مُتاحة مُكوَّنة من 452 مراهقًا إيطاليًا تتراوح أعمارهم بين 13 و17 عامًا، واستخدمت سلسلة من التحليلات العاملية التأكيدية لتقييم البنية العاملية للمقياس، وأظهرت مقارنة النماذج أن أفضل نموذج مناسب للنسخة الكاملة للمقياس هو هيكل ثنائي العامل، في حين أظهر الهيكل أحادي البُعد ملاءمة جيدة للنسخة المُختصرة من المقياس، كما أظهرت النسختان موثوقية جيدة وارتباطات مع إدمان الإنترنت وساعات من اللعب، وبذلك أمكن اعتبار مقياس إدمان الألعاب أداة مناسبة لقياس اضطراب ألعاب الإنترنت لدى المراهقين الإيطاليين.

واختبرت **دراسة** Munshi, A., et al. (2020)[13] مجموعة من العوامل لتحديد أيها له معنوية في التنبؤ بإدمان الألعاب عبر الإنترنت، وكان المتغير التابع في هذه الدراسة هو إدمان الألعاب عبر الإنترنت، والمتغيرات المستقلة هي مستوى الشعور بالوحدة والكفاءة الشخصية والتركيز التنظيمي (تحفيز الترويج والوقاية)، وجُمعت بيانات الدراسة باستخدام أداة الاستبانة الإلكترونية، بالتطبيق على عينة مُتاحة مُكوَّنة من 500 مشارك تتراوح أعمارهم بين 18 و45 سنة يلعبون لعبة عبر الإنترنت يوميًا في

كراتشي الأفغانية، وأظهر تحليل الانحدار أن متغير الكفاءة الشخصية له تأثير إيجابي ومعنوي في إدمان الألعاب عبر الإنترنت (B=0.463، p<0.01)، ومن ثمَّ قبول الفرض الأول، كذلك فالشعور بالوحدة له تأثير إيجابي ومهم في إدمان الألعاب عبر الإنترنت (B=0.182، p< 0.01)، ومن ثمَّ قبول الفرض الثاني، أما التركيز التنظيمي فكان له تأثير إيجابي لكن غير مهم في إدمان الألعاب عبر الإنترنت (B=0.236، p>0.1)، ومن ثمَّ رفض الفرضية الثالثة.

واستهدفت **دراسة المهداوي، عدنان، وحارز، إنسام** (2019)[14] التعرف على مستوى إدمان أطفال مرحلة الرياض للألعاب الإلكترونية، واختبار الفروق في هذا المستوى تبعًا لمتغيري المنطقة السكنية والنوع، ولتحقيق هذه الأهداف اعتمد الباحثان المنهج الوصفي عبر بناء مقياس كمي لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، وتطبيقه عقب التحقق من صدقه وثباته على عينة عشوائية مُكوَّنة من 160 طفلًا وطفلة من الملتحقين بأربع مدارس رياض الأطفال في مدينتي بعقوبة والخالص العراقيتين، ونجحت الدراسة في الوصول لعدد من النتائج، منها: ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال عينة الدراسة، ووصوله إلى الحد الذي ينذر الآباء المسؤولين عن العملية التربوية بخطر إدمان الألعاب الالكترونية وآثاره السلبية في بناء شخصياتهم وحالتهم الصحية وعلاقاتهم الاجتماعية مستقبلًا، كما كشفت الدراسة عن عدم معنوية الفروق بين الأطفال في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية بحسب متغيري المنقطة السكنية والنوع، ما يعني انتشار خطر الظاهرة عبر الأطفال بخصائصهم المختلفة.

واقترحت **دراسة محمد، عبده إبراهيم عبده** (2019)[15] عدَّة آليات جديدة لتعزيز تنافسية الصناعية الإعلامية التربوية كي تكون قادرة على مواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة، وفي سبيل تحقيقها أهدافها بحثت أسباب انتشار هذه الألعاب وأشكالها وصور إدمانها وصولًا إلى اقتراح الآليات المناسبة لتعزيز التنافسية، واستخدمت المنهج الوصفي بتطبيق أداة الاستبانة على عينة عمدية من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات المصرية بلغ حجمها 156 مبحوثًا، مع إجراء مقابلات مع عدد من أولياء أمور الأطفال، وممَّا توصَّلت إليه الدراسة من نتائج: وجود

أسباب مُتعدَّدة أدت إلى انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة، من أهمها سهولة ممارستها من قبل الأطفال، وتسابق الشركات المنتجة على تسويقها في الآونة الأخيرة في البلاد العربية، وحداثة سنِّ الأطفال وقلة درايتهم بسلبيات هذه الألعاب وخطورة إدمانها، وقد جاءت الألعاب القتالية وألعاب السباقات في مقدمة أكثر أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة التي يمارسها الأطفال.

وركَّزت دراسة Pawłowska, B., et al. (2018)[16] على تحديد الاختلافات بين المبحوثين بحسب النوع ومكان الإقامة فيما يتعلق بانتشار ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، ومقدار الوقت المخصص لممارستها، وشدة أعراض الألعاب عبر الإنترنت، وإدمانها، وتفضيلات أنواعها، واستخدمت الدراسة استبانة اجتماعية ديموغرافية، واستبانة إدمان الألعاب عبر الإنترنت، واستبانة العلاقات الأسرية المضطربة، بالتطبيق على عينة من 827 مراهقًا بولنديًا تتراوح أعمارهم بين 14 إلى 19 عامًا، وتوصَّلت الدراسة إلى أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب عبر الإنترنت مقارنة بالإناث، وأنهم يخصصون وقتًا أطول للعب، وكانت لديهم أعراض أكثر خطورة لإدمان الألعاب عبر الإنترنت، كذلك قضى المراهقون سكان المدن وقتًا أطول في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت مقارنةً بالمراهقين سكان الريف، وذلك لتخفيف الملل وتجربة أحاسيس جديدة، وتضمنت المؤشرات الرئيسية لإدمان الألعاب النوع ومكان الإقامة، والعنف المنزلي، وتحدي الأب لقواعد تربية الطفل لدى الأم، وشعور الطفل بالمسؤولية تجاه والديه.

وسعت دراسة Soo, S., & Seo, B. K. (2018)[17] لفحص أنماط استخدام وخصائص إدمان الهواتف الذكية، كما قيَّمت مشكلات الصحة النفسية والسيكولوجية التي يمكن أن يتسبَّب فيها استخدام الهواتف الذكية، ووظَّفت الدراسة منهج المسح بتطبيق أداة الاستبانة بطريقة المقابلات الشخصية، على عينة طبقية مُكوَّنة من 1824 من طلاب المرحلة المتوسطة في المدارس الكورية من مُستخدمي الهواتف الذكية، ووفقًا لدرجات مقياس إدمان الهواتف الذكية، تم تصنيف 563 (30.9٪) مجموعة معرضة لخطر إدمان الهواتف الذكية، وتحديد 1261 (69.1٪) مجموعة مستخدمين عادية، واستخدم المراهقون برامج المراسلة عبر الهاتف المحمول لفترة أطول، يليها تصفح

الإنترنت والألعاب واستخدام خدمات الشبكات الاجتماعية، وأظهرت المجموعتان اختلافات كبيرة في مدة استخدام الهاتف الذكي، والوعي بالإفراط في ممارسة الألعاب، وأغراض ممارسة الألعاب، وكانت العوامل التنبؤية لإدمان الهواتف الذكية هي: مدة الاستخدام اليومي للهواتف الذكية وخدمات الشبكات الاجتماعية، والوعي بالإفراط في ممارسة الألعاب.

وسعت دراسة Lee, C., & Kim, O. (2017)[18] لتحليل تأثير الألعاب عبر الإنترنت في الإدمان، بتصنيفها إلى ألعاب كمبيوتر وألعاب هاتف محمول، وحللت تأثير ممارسة الألعاب بعد منتصف الليل في السلوك الإدماني، كما حلَّلت تأثير أنواع الألعاب والعوامل الأبوية والبيئة الترفيهية والرضا عن العلاقة في إدمان الألعاب، وطبَّقت الدراسة أداة الاستبانة على عينة من حوالي 1556 طالبًا كوريًا، وكان وقت اللعب عبر الإنترنت مؤشرًا مهمًا لإدمان الألعاب، خاصة بين أولئك الذين يلعبون ألعاب الكمبيوتر عبر الإنترنت في وقت متأخر من الليل، وارتبطت ألعاب تقمص الأدوار والمحاكاة والألعاب السريعة دون غيرها إيجابًا بالسلوك الإدماني، في حين أن اللعب نفسه والبيئة الترفيهية لم يكن لهما تأثير يذكر في إدمان الألعاب، إلا أن مستوى الرضا عن العلاقات مع أولياء الأمور والأصدقاء والمعلمين كان له تأثير كبير، ومع ذلك، فإن الارتباط الأبوي والوساطة الأبوية لم يؤثرا في إدمان الألعاب.

وعرضت دراسة Sha, L., et al. (2017)[19] نتائج البحث المُطوَّل الذي أجرته على مدار 18 شهرًا بهدف معرفة تأثير سمات التوحد في إدمان ألعاب الإنترنت لدى الأطفال، وطُبِّقت الدراسة على عينة عمدية بلغ حجمها 420 طفلًا صينيًا تتراوح أعمارهم بين 9 و11 عامًا، وقيست سمات التوحد في الصف الرابع، وتنظيم العاطفة والارتباط بالمدرسة وإدمان ألعاب الإنترنت في الصفين الرابع والخامس بعد التحكم في متغيرات السن والنوع والبحث عن الإثارة، وأظهرت النتائج أن سمات التوحد كانت مرتبطة بانخفاض تنظيم العاطفة، الذي كان مرتبطًا بانخفاض الارتباط بالمدرسة، الذي كان مرتبطًا بزيادة إدمان ألعاب الإنترنت، وأشارت النتائج إلى أن تحسين تنظيم العواطف والارتباط بالمدرسة يمكن أن يقلل من خطر الإصابة بإدمان ألعاب الإنترنت، وتفيد هذه

النتائج برامج التدخل والوقاية التي تستهدف الأطفال الذين يعانون من إدمان ألعاب الإنترنت، وخاصة أولئك الذين لديهم مستويات عالية من سمات التوحد.

وصُمِّمت دراسة Cross, N. A. (2016)[20] لفحص عدد من المؤشرات المُنبِئة بإدمان الألعاب عبر الإنترنت، بما في ذلك الرغبة في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، ودوافع ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، والشغف المتناغم والاستحواذي باللعب، والتوافق بين دوافع اللاعبين لممارسة الألعاب، وبنية اللعبة التي يختارونها، ووظَّفت الدراسة أداة الاستبانة الإلكترونية بالتطبيق على عينة عشوائية من 542 مبحوثا أمريكيًا فوق 18 سنة لتقييم مؤشرات إدمان الألعاب عبر الإنترنت، والرغبة، والدوافع، والارتباط العاطفي، والخصائص الهيكلية للألعاب المفضلة، وكشفت تحليلات الانحدار للتنبؤ بعدد مؤشرات إدمان الألعاب أن أفضل المتنبئين كان الشغف الاستحواذي، واللعب للهروب من حالة مزاجية سيئة أو مشكلات الحياة، والرغبة في الفوز، كما كشفت أن أفضل المتنبئين بالرغبة في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت كان اللعب للهروب من حالة مزاجية سيئة أو مشكلات الحياة وتحقيق المكانة أو السلطة أو الثروة في اللعبة، وممارسة الألعاب التي ركَّزت على العلاقات مع اللاعبين الآخرين، والشغف الاستحواذي.

وتتبَّعت دراسة Wittek, C. T., et al. (2016)[21] معدلات انتشار إدمان ألعاب الفيديو والعوامل المُنبِئة بها، وسعت لتحديد قوة ارتباط العوامل الديموغرافية والسمات الشخصية والصحة النفسية الجسدية بفئات الألعاب المختلفة، ووظفت أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة من اللاعبين اختيروا عشوائيًا من السجل الوطني للسكان في النرويج، وبلغ حجم العينة 3389 مبحوثًا تتراوح أعمارهم بين 16 و74 سنة، واتَّضح من النتائج توزَّع المبحوثين إلى 1.4٪ لاعبين مدمنين، و7.3٪ لاعبين يعانون من مشكلات، و3.9٪ منخرطين في الألعاب، و87.4٪ لاعبين عاديين، وارتبط النوع (الذكورة) والفئة السِّنيَّة (الشباب) إيجابًا باللاعبين المدمنين والذين يعانون من مشكلات والمنخرطين، كما ارتبط مكان الميلاد (إفريقيا وآسيا وأمريكا الجنوبية والوسطى) إيجابًا باللاعبين المدمنين والذين يعانون من مشكلات، بينما ارتبط إدمان ألعاب الفيديو سلبًا

بالضمير وارتبط إيجاباً بالعصابية، في حين ارتبطت الصحة النفسية الجسدية السيئة إيجاباً بالألعاب التي تنطوي على مشكلات ومشاركات.

وزاوجت **دراسة** Castle, C. J. (2015)[22] بين دراسة استقصائية لدوافع ألعاب الفيديو وبحث استقصائي مُصمَّم لمعالجة إدمان ألعاب الفيديو، من أجل الوصول لفهم أفضل للدوافع التي تسهم في إدمان ألعاب الفيديو، إضافة إلى ذلك، اختبرت سمات الشخصية الانطوائية والانبساطية وأنواع الأجهزة مؤشراً على إدمان ألعاب الفيديو، ووظَّفت الدراسة منهج المسح، وجمعت البيانات من خلال تطبيق استبانة إلكترونية على عينة مُكوَّنة من 84 مشاركًا أمريكيًا فوق 21 عامًا، ومن خلال إنشاء نموذج يشرح العلاقة بين المتغيرات الثلاثة، ألقت الدراسة الضوء على كيفية إسهام دوافع الإنجاز والانغماس في التنبؤ بلعب ألعاب الفيديو، وحدد هذا النموذج الدافع الاجتماعي بصفته متغيراً وسيطًا ضرورياً لتصبح دوافع الإنجاز والانغماس مُنبئِة بلعب ألعاب الفيديو، ووجدت الدراسة أدلة قليلة على التصورات الاجتماعية الفردية كمُنبِئات بلعب ألعاب الفيديو، ومن خلال استبعاد عنصر مدة لعب ألعاب الفيديو من معايير إدمان ألعاب الفيديو، لم ترتبط سمات الشخصية بإدمان ألعاب الفيديو.

واهتمت **دراسة** Hyun, G. J., et al. (2015)[23] بتحديد العوامل التي قد تؤثر في تطور إدمان الألعاب عبر الإنترنت، ووظَّفت الدراسة أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة عمدية بلغ حجمها 263 صينيًا يعانون من مشكلة إدمان الألعاب عبر الإنترنت، وتتراوح أعمارهم بين 17 و26 سنة، وأجريت تحليلات الانحدار اللوجستي الهرمي بين كل مجموعة من المتغيرات، وقيَّمت الدراسة العوامل الفردية (النوع والسن)، والعوامل المعرفية (معدل الذكاء ودرجة المثابرة)، والعوامل النفسية المرضية (اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، والاكتئاب، والقلق، والاندفاع)، وعوامل التفاعل الاجتماعي (البيئة الأسرية، والقلق الاجتماعي، واحترام الذات) بطريقة هرمية متدرجة، وارتبطت العوامل الأربعة جميعها بإدمان الألعاب عبر الإنترنت، وكانت العوامل النفسية المرضية أقوى عوامل الخطر المُنبِئة بإدمان الألعاب عبر الإنترنت، كما كانت العوامل النفسية، بما في

ذلك اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه والاكتئاب، من أقوى العوامل المرتبطة بتطور إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الأفراد.

واستندت دراسة Charoenwanit, S., & Sumneangsanor, T. (2014)[24] إلى تصميم وصفي يهدف لاستكشاف القوة التنبؤية لتقدير الذات ودور الأسرة في إدمان الألعاب لدى الأطفال والمراهقين، وكانت أدوات جمع البيانات هي استمارة المقابلة الاجتماعية والديموغرافية، واختبار فحص إدمان الألعاب، واختبار المقاييس الخمسة لتقدير الذات للأطفال، واستبانة أدوار العائلة، وطُبِّقت على عينة من 390 من طلاب المدارس الإعدادية والثانوية في تايلاند تتراوح أعمارهم بين 13 إلى 18 عامًا، ووفقًا لنتائج البحث، فقد ارتفع معدل إدمان الألعاب لدى الذكور مقارنة بالإناث، كما ارتبط تقدير الذات ودور الأسرة سلبًا بدرجة عالية بإدمان الألعاب بدلالة إحصائية، كذلك فتقدير الذات ودور الأسرة قادران على التنبؤ بشكل مشترك بإدمان الألعاب لدى الأطفال والمراهقين، لذا أوصت الدراسة الأشخاص المعنيين أن يكونوا على دراية بأهمية تعزيز الأطفال والمراهقين في اكتساب تقدير الذات؛ والتعرف على نقاط القوة والضعف الشخصية لديهم من أجل تطوير احترام الذات.

وبحثت دراسة Seok, S., & DaCosta, B. (2014)[25] في بعض الجوانب الاجتماعية لحياة لاعبي الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MMOG) في سياق اللعب المرضي مع التمييز بين الإدمان وكثافة اللعب، كما فحصت مُعدَّل اللعب عبر الإنترنت والخصائص الديموغرافية، وأجرت الدراسة مسحًا ميدانيًا بتطبيق أداة الاستبانة على عينة مُكوَّنة من 1332 من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في كوريا، وقد ارتفعت لدى مدمني الألعاب نسبة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، وتنظيم حياتهم وفق طريقة لعبهم، وممارسة الألعاب بدلًا من قضاء الوقت مع العائلة والأصدقاء، والدخول في مشاجرات لفظية وجسدية، واللعب للتفاعل مع الأصدقاء والغرباء، ومع ذلك، ثَبُتت عدم معنوية الفروق بين المدمنين وكثيفي اللعب، ما يدعم فكرة أن اللاعبين يمرّون بمرحلة كثافة اللعب قبل الوصول لمرحلة الإدمان، وأنه قد تظهر على كثيفي اللعب

سمات أو سلوكيات مشابهة جدًا، إن لم تكن مثل المدمنين فيما يتعلق ببعض جوانب حياتهم الاجتماعية.

المحور الثانى: تأثيرات إدمان الألعاب الإلكترونية

استخدمت **دراسة** Gao, B., et al. (2024)[26] نهجًا طوليًا، وطوّرت نموذجًا للعلاقة بين إدمان الألعاب على الإنترنت والشعور بالوحدة، وحدَّدت المتغيرات الوسيطة في هذه العلاقة، واستخدمت الدراسة منهج المسح وطبقت أداة الاستبانة الإلكترونية على عينة عمدية مكوَّنة من 367 من الطلاب الجامعيين الصينيين خلال جائحة كوفيد-19، وقدَّم المبحوثون استجابات عن مستويات الشعور بالوحدة، والخوف من فقدان الأشياء (FoMO)، والبحث عن الإحساس، إدمان الألعاب على الإنترنت، واتَّضح من النتائج أن الشعور بالوحدة ارتبط إيجاباً بإدمان الألعاب على الإنترنت، وأن الخوف من فقدان الأشياء توسط جزئيًا هذه العلاقة الارتباطية، وفي الوقت نفسه، تداخل البحث عن الإثارة على مسار العلاقة بين الخوف من فقدان الأشياء وإدمان الألعاب على الإنترنت، كما كان تأثير الخوف من فقدان الأشياء في إدمان الألعاب على الإنترنت معنوياً لدى المبحوثين الباحثين عن الإثارة المرتفعة، وقدَّمت الدراسة أدلة ممتدة تربط بين الشعور بالوحدة وإدمان الألعاب على الإنترنت.

وحاولت **دراسة** Tharumiya, A. K., et al. (2024)[27] تحديد تأثير اليقظة الذهنية (الوعي التَّام) والتحكم العاطفي على إدمان الألعاب، وأُجريت الدراسة على عينة عشوائية بسيطة مكوَّنة من 187 طالبًا جامعيًا في مدينة كويمباتور الهندية، واستخدمت لجمع البيانات الملف الشخصي لكل طالب، ومقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت، ومقياس الوعي بالانتباه الواعي (MAAS)، واستبانة التحكم العاطفي، مع أربعة أبعاد للتحكُّم، هي: التكرار، والتقييد العاطفي، والتحكم في العدوان، ومقياس Benign للتحكم، ووجدت الدراسة اختلافًا ذا دلالة إحصائية بين الجنسين في مستوى إدمان الألعاب، إذ إن الأولاد كانوا مدمنين للألعاب عبر الإنترنت أكثر من الفتيات، وكان لليقظة الذهنية تأثير سلبي دال إحصائيًا في إدمان الألعاب، ومن بين الأبعاد الأربعة للتحكم العاطفي، فإن بُعدي التكرار والتحكم الحميد يمارسان دوراً وسيطًا بين اليقظة الذهنية

وإدمان الألعاب، ومع ذلك، فإن الدور الوسيط للتقييد العاطفي والتحكم في العدوان لم يكن واضحًا بدرجة كبيرة.

واهتمت **دراسة جاد، نيفين شاكر** (2023)[28] بالتعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وصورة الذات لدى عينة من المراهقين، وطبيعة الفروق بين درجة إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجة صورة الذات لدى الجنسين، وإمكانية التنبؤ بصورة الذات لدى المراهقين من الجنسين في ضوء متغير إدمان الألعاب الإلكترونية، واعتمدت على المنهج الوصفي الارتباطي المقارن، ووظّفت مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس صورة الذات (كلاهما من إعداد الباحثة)، بالتطبيق على عينة من المراهقين بلغ حجمها 200 بين 12 و15 عامًا، وأظهرت النتائج معنوية العلاقة الارتباطية بين درجات أفراد العينة على الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس صورة الذات ودرجاتهم على الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وكذلك معنوية تأثير النوع في درجات أفراد العينة في الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، مع عدم معنوية تأثير الصف الدراسي في درجات أفراد العينة في الأبعاد والدرجة الكلية لمقياسي إدمان الألعاب الإلكترونية وصورة الذات.

واهتمت **دراسة عبد الرزاق، أسامة حسن جابر** (2023)[29] بمعرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة نجران، واختبار علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، وكذلك قياس الفروق بحسب النوع في إدمان الألعاب الإلكترونية، ومعرفة مستوى إسهام كل من الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وطُبِّقت الدراسة على عينة قصدية من 316 مبحوثًا، واستخدمت مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس الشعور بالمسؤولية، ومقياس التواصل الأسري، ومقياس تقدير الذات (جميعها من إعداد الباحث)، وأظهرت النتائج ارتفاع مستوى إدمان عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، وكذلك وجود علاقة عكسية دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، وأيضًا معنوية الفروق بحسب النوع في إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور، كما أظهرت

النتائج إسهام كل من الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية.

ومع تزايد الاهتمام بالتعليم الهجين، بدأ استخدام الأجهزة المحمولة في التعليم المدرسي، ورغم مزايا استخدام الأجهزة المحمولة لأغراض تعليمية، فإن لها بعض الأضرار، أحدها يتعلق بنمو عادات ممارسة الألعاب الرقمية لدى الطلاب خلال اليوم الدراسي، وهو ما جعل **دراسة** Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2023)[30] تهتم بتحديد العلاقة بين إدمان الطلاب للألعاب الرقمية والأنانية، وهي أحد الفروق الفردية، وتأثيرها في دافعيتهم للتعلُّم ومشاركتهم في الفصل الدراسي، وطبَّقت الدراسة أداة الاستبانة على عينة مكونة من 860 من طلاب المدارس الثانوية التركية، وكشفت نتيجة تحليل المسار أن الأنانية ترتبط بإدمان الألعاب الرقمية؛ فمع ارتفاع مستوى الأنانية لدى الطلاب، زادت احتمالية إدمان الألعاب الرقمية، وارتبط إدمان الألعاب الرقمية أيضًا بالدافع للتعلم ولم يكن مرتبطًا بالمشاركة في الفصل الدراسي، فمع زيادة مستويات التحفيز الأكاديمي للطلاب، زادت أيضًا مستويات المشاركة في الفصل الدراسي، وانتهت الدراسة بمناقشة ما يمكن القيام به لزيادة الدافع الأكاديمي والمشاركة الدراسية للطلاب.

وبالنظر إلى التأثير النفسي والاجتماعي لجائحة كوفيد-19 في الأطفال والمراهقين، سعت **دراسة** Tavares, H. L. S., et al. (2022)[31] المقطعية لوضع نموذج للتنبؤ بالأعراض السلبية الداخلية اعتمادًا على زمن الممارسة وإدمان الألعاب في أثناء جائحة كوفيد-19، وجُمعت بيانات الدراسة من خلال استبانة إلكترونية طُبِّقت على عينة غير عشوائية مُكوَّنة من 1211 ولي أمر برازيلي لأطفال بين 6 و17 سنة، وجرى التطبيق في ثلاث فترات زمنية مختلفة، ووجدت الدراسة زيادة في زمن استخدام الأجهزة، وإدمان الألعاب، والأعراض السلبية الداخلية، وبغض النظر عن الوقت الذي يقضيه الأطفال أمام الأجهزة، فإن المستويات الأعلى من إدمان الألعاب ارتبطت بمستويات أعلى من الأعراض الداخلية لدى الأطفال والمراهقين، حتى لو أظهر المشاركون انخفاضًا في الوقت الذي يقضونه أمام الشاشات، فإنهم إذا كانوا يعتمدون فعليًا على

الأجهزة، ويميلون إلى إظهار مستويات أعلى من الأعراض الداخلية السلبية، وعُثِرَ على النتيجة نفسها في العينات الثلاث.

واختبرت **دراسة** Zhang, M. X., et al. (2022)[32] العلاقة بين إدمان الألعاب والإرهاق العاطفي Emotional Exhaustion (الإنهاك الجسدي والذهني وعدم القدرة على التركيز والتفكير بطريقة صحيحة بسبب العمل)، إضافة إلى التأثير الوقائي لخبرات التعافي في مثل هذا الارتباط لدى المهنيين الصينيين، وطبَّقت الدراسة أداة الاستبانة الإلكترونية على عينة مكوَّنة من 205 مبحوثين صينيين، وأظهرت النتائج أن المهنيين الذكور والأصغر سنًّا كانوا أكثر عرضة لإدمان الألعاب، وارتبط الإرهاق العاطفي بدرجة كبيرة وإيجابية بإدمان الألعاب، في حين أن تجربتين من تجارب التعافي الأربع (الاسترخاء والتحكم) ارتبطتا سلبًا بإدمان الألعاب، وكان لتجربة التحكم تأثير غير مباشر في إدمان الألعاب من خلال الإرهاق العاطفي، وخففت تجربة الاسترخاء من تأثير خطر الإرهاق العاطفي في إدمان الألعاب، بحيث يكون التأثير أقل وضوحًا عند المستويات العالية من الاسترخاء، وانتهت الدراسة بتأكيد ضرورة رفع وعي المهنيين بتجارب التعافي الفعالة (خاصة للتحكم والاسترخاء) وتسهيل فرص التعافي.

ورصدت **دراسة الدش، شريفة & حنتول، أحمد** (2021)[33] العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم بمحافظة صبيا السعودية، وسعت لمعرفة تأثير الصف الدراسي في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء، وكذلك إمكانية التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية، ووظَّفت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بأبعاده الستة، ومقياس الاستقواء بأبعاده الأربعة (كلاهما إعداد الباحثة)، وطبقتهما على عينة عشوائية مكوَّنة من 840 طالبة، وتوصَّلت نتائج البحث إلى معنوية العلاقة الارتباطية الطردية بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء (بالدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لكل منهما)، وكذلك معنوية الفروق تبعًا لمتغير الصف الدراسي في بعض أبعاد مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية دون البعض الآخر، لصالح طالبات الصفين الأول

والثاني، مع عدم معنوية الفروق تبعًا للمتغير ذاته في مستوى الاستقواء، واختتمت بإثبات إمكانية التنبؤ بسلوك الاستقواء عبر درجة إدمان الألعاب الإلكترونية.

واستهدفت **دراسة** Caner, N., & EvgiN, D. (2021)[34] المقطعية تقييم العلاقات بين إدمان الألعاب الرقمية وسلوك الأكل العاطفي Emotional Eating (حالة صحية سلبية يمكن أن تؤدي إلى السمنة لدى الأطفال، وتُصنَّف بأنها آلية دفاعية للتعامل مع المشاعر السلبية)، الذي يمكن أن يسبب التوتر والعنف لدى المراهقين، وأُجريت الدراسة على عينة متاحة مكوَّنة من 856 من طلاب المدارس الثانوية في تركيا، وجُمِعت البيانات باستخدام نموذج المعلومات الشخصية، واستبانة العدوان بوس بيري (BPAQ)، ومقياس إدمان الألعاب الرقمية (DGAS-7)، ومقياس الأكل العاطفي (EES)، وفي هذه الدراسة، كان 32.4٪ من المراهقين مدمنين للألعاب الرقمية، وحقَّق المراهقون الذكور درجات أعلى من الإناث على مقاييس العدوان وإدمان الألعاب الرقمية والأكل العاطفي، مع وجود علاقة بين إدمان الألعاب الرقمية والسلوك العدواني والأكل العاطفي، إذ وجدت الدراسة أن الأكل العاطفي أحد مكونات إدمان الألعاب الرقمية الذي يزيد من خطر السمنة لدى المراهقين.

واتجهت **دراسة مصطفى، محمد مصطفى عبد الرازق** (2020)[35] إلى التعرف على الدور الوسيط للقصور في الوظائف التنفيذية في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا Alexithymia (مصطلح يوناني يُقصد به القصور في التعبير عن المشاعر والانفعالات)، وتكوَّنت عينة الدراسة من 160 طالبًا في جامعة الملك خالد بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الدراسة عددًا من الأدوات، هي: مقياس القصور في الوظائف التنفيذية، واستبانة Preece للالكسيثيميا، ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (من إعداد الباحث)، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقصور في الوظائف التنفيذية، ووجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا بين القصور في الوظائف التنفيذية والألكسيثيميا، وإسهام إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ بالقصور في الوظائف التنفيذية، وإسهام القصور في الوظائف التنفيذية في التنبؤ بالألكسيثيميا، ووجود

مسارات دالة للقصور في الوظائف التنفيذية مع إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا، ليس كمتغير وسيط إنما كمتغير معدل في العلاقة.

وتُعدَّ **دراسة محمد، عايدة حمادة** (2020)[36] من الدراسات الوصفية التحليلية التي استهدفت تحديد كل من مستوى ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية ومستوى العزلة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، ثمَ قياس معنوية العلاقة الارتباطية بين المتغيرين، وكذلك تحديد الفروق الجوهرية في متوسطات درجات العزلة الاجتماعية تبعًا لمتغيري النوع وعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة طبقية مُكوَّنة من 204 من طلاب المرحلة الابتدائية في محافظة القاهرة، مع توظيف دليل مقابلة مع خبراء تربويين لاقتراح برنامج لوقاية الأطفال من إدمان الألعاب الإلكترونية، وتوصلت الدراسة إلى أن درجة المبحوثين على كلٍ من مقياس ألعاب التسلية الإلكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية كانت متوسطة، وكذلك معنوية الفروق في متوسطات درجات العزلة الاجتماعية تبعًا لمتغير عدد ساعات ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية مع عدم معنويتها تبعًا لمتغير النوع، وأيضًا معنوية العلاقة الارتباطية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى العزلة الاجتماعية لدى الأطفال.

واهتمت **دراسة خضير، ميسون عبيد ونغم هادي حسين** (2020)[37] بظاهرة الشغف بالإنترنت، وسعت لرصد علاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية (PUBG) لدى المراهقين في المدارس الثانوية في العراق، وبلغ عدد أفراد العينة 200 طالب اختيروا بطريقة عشوائية بسيطة ذات توزيع متساوٍ، وكي تُحقِّق الدراسة أهدافها، فقد بنت مقياسًا للشغف بالإنترنت، ومقياسًا لإدمان الألعاب الإلكترونية، واستخرجت الباحثتان لأداتي البحث شروط تحليل الفقرات وصدقها وثباتها، وأشارت نتائج الدراسة إلى ارتفاع متوسطات درجات المراهقين عينة الدراسة على كل من مقياس الشَّغف بالإنترنت ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك بدلالة إحصائية، كما اتَّضح عدم معنوية الفروق بين المبحوثين بحسب النوع في متوسطات درجات كل من الشَّغف بالإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية، وارتفعت هذه المتوسطات لدى الذكور والإناث معًا، وبخصوص

الارتباط بين الشَّغف بالإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية، فقد ظهرت معنوية العلاقة بينهما، واختتمت الدراسة بتأكيد أهمية الشعف بالإنترنت ودوره في حصول إدمان الألعاب الإلكترونية.

وسعت **دراسة** Safarina, N. A., & Halimah, L. (2019)[38] لمعرفة علاقة ضبط النفس وإدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الراشدين في إندونيسيا (من 18 إلى 40 سنة)، وشارك في الدراسة ما مجموعه 33 لاعبًا عبر الإنترنت، طُلِب منهم إكمال مقاييس التقرير الذاتي باستخدام الاستبانات، وتضمنت الاستبانات المعلومات الديموغرافية، ومقياس Brief لضبط الذات الذي طوَّره Tangney وآخرون، ومقياس إدمان الألعاب الذي أنشأه Lemmens وآخرون، وباستخدام معامل ارتباط سبيرمان، أشارت النتيجة إلى وجود جانبين من جوانب ضبط الذات لهما علاقة معنوية بإدمان الألعاب عبر الإنترنت (التعمد/ عدم الاندفاع والانضباط الذاتي)، والجوانب الثلاثة الأخرى لضبط النفس ليس لها علاقة معنوية بإدمان الألعاب عبر الإنترنت (العادات الصحية، وأخلاقيات العمل، والموثوقية)، وتظهر النتيجة الإجمالية أن ضبط النفس يرتبط ارتباطًا سلبيًا كبيرًا بإدمان الألعاب عبر الإنترنت، وهذا يعني أنه كلما انخفض ضبط النفس زادت خطورة معاناة إدمان الألعاب عبر الإنترنت في سنٍّ مبكرة.

وركَّزت **دراسة محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف** (2019)[39] على بحث علاقة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية بكل من التواصل الأسري والقابلية للاستهواء، ووظَّفت منهج المسح بتطبيق أداة الاستبانة على عينة الدراسة من طلاب الصف الأول الثانوي في المدارس الحكومية الثانوية بمحافظة القاهرة، مُكوَّنة من 330 طالبًا، واشتملت الاستبانة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية للمراهقين وقائمة القابلية للاستهواء للمراهقين (كلاهما إعداد الباحثة)، ومقياس التواصل الأسري للمراهقين (أعدَّه آخرون)، وأسفرت نتائج الدراسة عن معنوية العلاقة الارتباطية بين إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية الانتحارية وكل من التواصل الأسري والقابلية للاستهواء (درجة كلية وأبعاد فرعية)، وكذلك معنوية الفروق بين المراهقين والمراهقات في الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية في اتجاه

المراهقين، وفي الدرجة الكلية لبعدي التواصل بين الأب والأم والتواصل مع الوالدين ضمن أبعاد التواصل الأسري في اتجاه المراهقات، وفي الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية للاستهواء في اتجاه المراهقين.

وربطت **دراسة سومية، قدي** (2018)[40] بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم الجزائرية، وسعت لاختبار معنوية العلاقة بينهما بتوظيف منهج المسح، وتطبيق أداة استبانة إدمان الألعاب الإلكترونية (من إعداد الباحثة) ومقياس التَّنمّر المدرسي (لحنان خوج)، وذلك على عينة قصدية من التلاميذ بلغ حجمها 45 طفلًا تتراوح أعمارهم بين 7 و12 عامًا، وبيَّنت نتائج الدراسة معنوية العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر بأبعاده الثلاثة (الجسدي، واللفظي، والاجتماعي) لدى فئة الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية؛ إذ إن إدمانها لا يتيح للطفل فرصة التفاعل مع الآخرين اجتماعيًا، وقد تتدنى دافعيته للتعلم مما يؤدي به إلى انخفاض في مستوى تحصيله الدراسي، كما تقل مهارات التواصل لديه، وتوصلت الدراسة أيضًا إلى معنوية الفروق بحسب النوع في إدمان الألعاب الإلكترونية، لصالح مجموعة الذكور الذين كانوا أكثر إدمانًا للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث.

واستكشفت **دراسة** Seok, H. J., et al. (2018)[41] دوافع المراهقين لممارسة ألعاب الإنترنت، وكيف تتأثَّر حياتهم، وكيف ينظرون إلى ألعاب الإنترنت، وما اكتسبوه وخسروه، وتصوراتهم عن إدمان ألعاب الإنترنت، وهي دراسة كيفية، استخدمت مقابلات ومجموعات مناقشة مُركَّزة وأداة الحكي بالصور Photovoice بالتطبيق على عينة تتكوَّن من عشرة مراهقين صينيين تتراوح أعمارهم بين 12 و17 سنة من المُعرَّضين لخطر إدمان الإنترنت، وكشف المبحوثون المشاركون في الدراسة عن أعراض خطيرة لإدمان ألعاب الإنترنت، منها عدم القدرة على التوقف عن ممارسة اللعب، والتقلبات العاطفية، والنهم الشديد للفوز، مما أثر سلبًا في صحتهم النفسية وهويتهم الذاتية، وأفادوا أيضًا أنهم كانوا على دراية بكيفية تأثير ألعاب الإنترنت سلبًا في حياتهم اليومية وأدائهم الدراسي، وضعف العلاقات الأسرية عندما أصبحوا مدمنين على ألعاب

الإنترنت، ومع ذلك، فقد نظروا أيضًا إلى ألعاب الإنترنت كوسيلة للترفيه وتمضية الوقت وتخفيف التوتر والتواصل مع أصدقائهم.

وبحثت **دراسة** You, S., et al. (2017)[42] في العلاقة بين المتغيرات النفسية الاجتماعية (المهارات الاجتماعية، والاكتئاب، وتقدير الذات) وإدمان الألعاب عبر الإنترنت، والتأثير الوسيط للتوحُّد مع الشخصية الرمزية avatar identification في هذه العلاقة، واستخدمت الدراسة منهج المسح بتطبيق أداة الاستبانة على عينة من طلاب المدارس المتوسِّطة في كوريا بلغ حجمها 163 طالبًا في السنة الثالثة، وأجريت تحليلات الارتباط ونمذجة المعادلات الهيكلية، وأشارت النتائج إلى أن تقدير الذات والمهارات الاجتماعية لهما ارتباطات معنوية سلبية مع إدمان الألعاب، في حين كان للاكتئاب علاقة معنوية إيجابية مع إدمان الألعاب، كما أن الاكتئاب كان له تأثير معنوي غير مباشر في إدمان الألعاب من خلال التوحُّد مع الشخصية الرمزية، وأن المهارات الاجتماعية لها تأثيرات غير مباشرة معنوية (من خلال التوحُّد مع الشخصية الرمزية) وتأثيرات مباشرة في إدمان الألعاب، وبذلك ثُبتت صحة العلاقة بين المتغيرات النفسية الاجتماعية وإدمان الألعاب عبر الإنترنت.

وبالاعتماد على نموذج معالجة المعلومات المعرفية للعدوان ونموذج العدوان العام، استكشفت **دراسة** Kim, J. Y., et al. (2017)[43] سبب إدمان المراهقين للألعاب عبر الإنترنت، وكيف يؤثر انغماسهم في الألعاب عبر الإنترنت في ارتكاب العنف المدرسي، وتحقيقًا لهدفها أجرت الدراسة مسحًا بالاستبانة على 1775 من طلاب المدارس الابتدائية والمتوسطة الذين يقيمون في العاصمة الكورية الجنوبية سيول، وأثبتت النتائج صحة نموذج المعادلة الهيكلية المقترح، وأكدت الأهمية الإحصائية للمسارات الهيكلية من المتغيرات؛ وهذا يعني أن المسارات من إساءة معاملة الأطفال واحترام الذات إلى العدوان المدرسي كانت معنوية، وأثَّرت مستويات احترام الذات وإساءة معاملة الأطفال في ارتكاب العدوان المدرسي، وأدى إدمان الألعاب عبر الإنترنت دورًا وسيطًا في هذه العلاقة، كما أظهر تحليل المسار متعدد المجموعات فروقًا كبيرة بين الجنسين في معاملات المسار

للنموذج المقترح، مما يشير إلى أن النوع له تأثيرات تفاضلية في إدمان الألعاب الإلكترونية وارتكاب العنف المدرسي لدى المراهقين.

واهتمت **دراسة الدرعان، فرحان، والشريفين، أحمد** (2016)[44] بمعرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومستوى كل من المشكلات الأكاديمية، والاجتماعية، والانفعالية، والعلاقة بينها لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية في ضوء متغيرات النوع، ونوع الألعاب، والترتيب الولادي للطالب، وهل يمكن أن يكون إدمان الألعاب الإلكترونية متنبئًا بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية، وظَّفت الدراسة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية، وتكونت عينة الدراسة من 641 من طلبة المدارس السعودية، وأشارت النتائج إلى أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة كان منخفضًا، وأن مستوى المشكلات الانفعالية والاجتماعية، والدرجة الكلية على المقياس لدى الطلبة جاءت بدرجة منخفضة، أما مستوى المشكلات الأكاديمية فقد جاء بدرجة متوسطة، وظهرت معنوية النموذج التنبؤي ففسَّر إدمان الألعاب الإلكترونية بأبعاده (الانتكاس، والسمة البارزة، والمشكلات، والصراع، وتعديل المزاج، والانسحاب، والتحمل) ما نسبته 35.9٪ من المتغير المتنبأ به (مشكلات الطلبة ككل).

وبحثت **دراسة** Kohl, A. B. (2016)[45] المخاطر التي يمكن أن تنشأ عن ممارسة ألعاب الفيديو (PVGP) ودوافع الممارسة لدى طلاب الجامعات الراشدين بين 18 و30 عامًا، واستخدمت الدراسة نهجًا يتمحور حول الشخص لتصنيف الطلاب بناءً على هويتهم، ومستوى الاكتئاب، ومستوى القلق، ومستوى الرضا عن الحياة، ومستويات رأس المال الاجتماعي عبر الإنترنت وخارجها، والمشاركة في ألعاب الفيديو، وطبَّقت أداة الاستبانة الإلكترونية على عينة مكوَّنة من 688 طالبًا جامعيًا أمريكيًا، وكشفت النتائج عن انتظام المبحوثين في ثلاث مجموعات هي: مجموعة عالية الأداء/ مرتفعة اللعب، ومجموعة منخفضة الأداء/ متوسطة اللعب، ومجموعة عالية الأداء/ منخفضة اللعب، وفيما يخص الدافع، وُجد أن المشاركين الذين أشبعوا احتياجات المستوى الأعلى لديهم من لعب ألعاب الفيديو كانت لديهم احتمالية متزايدة للإصابة بمخاطر ممارسة ألعاب

الفيديو، إضافة إلى ذلك، كان الأفراد الذين لديهم مستوى أقل من الرضا عن إشباع احتياجاتهم الفسيولوجية، أكثر عرضة لممارسة ألعاب الفيديو كوسيلة للهروب.

وركَّزت **دراسة حسن، بشرى، والخالدي، أمل** (2015)[46] على ظاهرة تشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية بوصفه من العوامل الرئيسية المؤدية إلى عدم تحقيق تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة وبخاصة البيئة الصفية، وعملت على معرفة علاقتها بدرجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، وتأثير متغير النوع في درجتي الإدمان والتَّشتُّت، واستخدمت فيها الباحثتان منهج البحث الوصفي، على عينة تتألف من 400 تلميذ في الصف السادس الابتدائي في مديرية تربية بغداد الكرخ (الأولى، والثانية، والثالثة)، وكشفت النتائج أن المبحوثين لا يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية، ولا تشكل لديهم ظاهرة إدمان، ووجود فروق بحسب النوع في متغير إدمان الألعاب لصالح الذكور، كما أن أفراد عينة البحث ليس لديهم تشتت انتباه، وتوجد فروق بحسب النوع لصالح الذكور أيضًا، وأظهرت النتائج وجود علاقة طردية موجبة بين المتغيرين، فكلما زاد إدمان الألعاب الإلكترونية زاد تشتت الانتباه لدى أفراد العينة، والعكس بالعكس.

ولأن بعض حالات إدمان الألعاب الإلكترونية تحتاج إلى العلاج، فقد تقصَّت **دراسة Pallesen, S., et al.** (2015)[47] الاستكشافية آثار العلاج وفق دليل مُسبق الإعداد لإدمان ألعاب الفيديو لدى 12 مراهقًا نرويجيًا تتراوح أعمارهم بين 14 و18 عامًا، واعتمد الدليل على العلاج السلوكي المعرفي، والعلاج الأسري الاستراتيجي قصير المدى، والعلاج الذي يركز على الحلول، والمقابلات التحفيزية، وجُمعت الاستجابات على الدليل العلاجي من مرضى إدمان الألعاب الإلكترونية وأمهاتهم والمعالجين السلوكيين، وأبلغ المرضى عن تحسن معتدل (لكنه غير معنوي إحصائيًا) في مرحلة بعد العلاج مقارنة بما قبله، ومع ذلك، أبلغت الأمهات عن تأثيرات كبيرة وتحسن ملحوظ إحصائيًا من مرحلة ما قبل العلاج إلى ما بعده، وأبلغ المعالجون عن استجابة علاجية ملحوظة أو معتدلة في ست حالات، وتقاربت تقييمات التغيير من قبل الأمهات جيدًا مع آراء التغيير لكل من المرضى والمعالجين، في حين كان تقارب وجهات النظر في التغيير بين المجموعتين الأخيرتين أقل بكثير.

وعالجت **دراسة** Ross, M. (2014)[48] ظاهرة اضطراب العلاقات التي يعاني منها اللاعبون مدمنو الألعاب الإلكترونية، وأولئك الذين تربطهم بهم علاقات شخصية، كما عّملت على استكشاف استراتيجيات المواجهة التي ينفذها اللاعبون والقريبون منهم للتعامل مع مشكلات العلاقة المتعلقة بالألعاب، وطبَّقت الدراسة أداة الاستبانة الإلكترونية على عينة كرة ثلج مُكوَّنة من 356 مبحوثًا أمريكيًّا بين 19 و52 عامًا، وأشارت النتائج إلى أن كلا من اللاعبين مدمني الألعاب الإلكترونية وأحبائهم كانوا أكثر عرضة للتعرض للاحترام غير المشروط في اضطراب علاقتهم والأقل عرضة للتعرض لاضطراب في العلاقة يرجع لمستوى الاحترام، وعانى أقرباء اللاعبين اضطراباً في العلاقات أكثر من اللاعبين أنفسهم، وكشف تحليل استراتيجيات التكيف أن اللاعبين يستخدمون في أغلب الأحيان التخطيط والقبول والتكيف مع ضبط النفس؛ بينما أفاد أقرباؤهم بأنهم يستخدمون القبول، وإعادة التقييم والتَّطوّر الإيجابي، والتعامل مع ضبط النفس في أغلب الأحيان، للتعامل مع اضطراب العلاقة المتعلقة بالألعاب.

وقيَّمت **دراسة** Vollmer, C., et al. (2014)[49] العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر وزمن ممارسة ألعاب الكمبيوتر والسن والنوع، والعناصر الخمسة للشخصية (الانفتاح على التجربة، والعصابية، والانبساط، والقبول، والضمير) ونظام النوم واليقظة، واستخدمت الدراسة منهج المسح، ووظَّفت أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة متاحة مُكوَّنة من 741 مراهقًا تركيًا (من 11 إلى 16 سنة)، وتوصَّلت الدراسة إلى معنوية العلاقة الارتباطية بين إدمان ألعاب الكمبيوتر، وزمن ممارسة ألعاب الكمبيوتر، ونظام النوم واليقظة لديهم، وحصل الطلاب الذين يتأخر توقيت نومهم والأصغر سنًا والذكور على درجات أعلى في إدمان ألعاب الكمبيوتر مقارنة بالطلاب الأكبر سنًا والإناث اللاتي يستيقظن مُبكرًا، كما كشف الطلاب المنفتحون والمقبولون عن انخفاض إدمانهم لألعاب الكمبيوتر، ولم يلاحظ وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجات إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى الطلاب والانفتاح على الخبرة والضمير، واستنتجت الدراسة أن المسائيين أكثر عرضة لإدمان ألعاب الكمبيوتر مُقارنة بالمستيقظين مبكرًا.

التعليق على الدِّراسات السابقة:

1- حازت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية اهتماماً بحثيًا ملحوظًا؛ إذ التفت إلى أهميتها عدد كبير من الباحثين توزَّعت مجالات تخصصهم بين علوم الاتصال والتربية والاجتماع والرياضة والنفس (العام والعصبي) وغيرها، وتناولتها كتاباتهم البحثية منذ وقت مُبكر بالرصد والتحليل والتفسير، واقتراح الحلول والتدابير المُناسبة للتعامل مع هذه الظاهرة الاتصالية المتنامية بقوة.

2- عَملَت الدراسات على رصد ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية وتفسيرها بين الأطفال والمراهقين بل والكبار، إما بشكل مستقل أو في ضوء علاقتها بمتغيرات أخرى، مستفيدة من المقاييس الكمية المتاحة، أو من خلال مقاييس أعدها الباحثون بعد استيفاء خصائصها السيكومترية.

3- وظّفت الغالبية العظمي من الدراسات منهج المسح بالعينة، على حين ظهر التوجَّه الكيفي إما بمفرده أو مُضافًا إلى أداة بحثية أخرى في 5 دراسات.

4- تنوَّعت العينات المستخدمة في الدراسات بين غير عشوائية في 42 دراسة، وعشوائية في خمس دراسات فقط.

5- كانت الاستبانة الأداة البحثية الأكثر استخداماً في الدراسات، فقد وظَّفته 41 دراسة، واتخذت في غالبية هذه الدراسات الشكل الإلكتروني، مع تضمينها مقاييس في بعض الدراسات، يليها المقابلات المتعمقة في 6 دراسات، ثم مجموعات المناقشة المُركَّزة في دراسة واحدة.

6- كانت غالبية الدراسات مقطعية Cross Sectional، بينما لم توجد سوى دراستين طوليتين Longitudinal.

7- تشكَّل المجتمع البحثي في القطاع الأكبر من الدراسات من صغار السن بمراحل نموهم المختلفة، وهي: الطفولة المبكرة (من 3 إلى 6 سنوات)، والطفولة المتوسطة (من 6 إلى 9 سنوات)، والطفولة المتأخرة (من 9 إلى 12 سنة)، ومرحلة المراهقة (من 13 إلى 19 سنة)، على حين لم يكن الراشدون مجتمعاً للبحث سوى في عدد محدود للغاية من الدراسات.

8- امتد نطاق الاهتمام بظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية جغرافيًا واتسع ليشمل الأطفال والمراهقين في الصين (8 دراسات)، وكل من تركيا وكوريا الجنوبية (5 دراسات)، ومصر والولايات المُتَّحدة الأمريكية والسعودية (4 دراسات لكل دولة)، والعراق (3 دراسات)، وكل من الهند والنرويج (دراستين)، ودول الدانمارك وإندونيسيا وأفغانستان وإيطاليا وبولندا وتايلاند والبرازيل والجزائر (دراسة واحدة).

9- أظهرت نتائج كثير من الدراسات أن العوامل والمتغيرات التي تقود إلى حصول ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية يمكن تصنيفها إلى عدَّة مجموعات، هي: عوامل ديموغرافية (تتعلَّق أساسًا بالسن، والنوع، ونطاق الإقامة، والجيل الذي ينتمي إليه الآباء)، وعوامل أسرية (منها الأبوة القاسية، والعلاقة مع الوالدين، والصراع بين الوالدين)، وعوامل نفسية (من قبيل الاحتياج النفسي، والشعور بالوحدة)، وعوامل البيئة المحيطة (مثل توقيت اللعب، والمشاركين فيه، وملف التعريف).

10- عدَّت الدراسات امتلاك دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن يُضاف للعوامل المُنبِئة بحصول ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وأبرزت أهمية دوافع الشغف (بنوعيه المتناغم والاستحواذي)، والدوافع الهروبية (من المزاج السيء، ومشكلات الحياة)، والدوافع الرغوبية (في الفوز، وتحقيق إنجاز).

11- كما كشفت النتائج عن تنوع التأثيرات التي يمكن أن يحدثها إدمان الألعاب الإلكترونية، التي كان بعضها نفسيًا واجتماعيًا (مثل: الشعور بالوحدة، والتحكم العاطفي، وصورة الذات، والشعور بالمسئولية، وتقدير الذات، وتشتت الانتباه، والارهاق العاطفي، والعزلة الاجتماعية) وبعضها الآخر سلوكي (مثل: التواصل الأسري، والأداء المدرسي، وسلوك الاستقواء، وسلوك الأكل العاطفي، والتَّنمّر).

12- مع أهمية ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وما يمكن أن تُحدثه من تأثيرات في مُستخدميها لاسيَّما المراهقين والأطفال، فإن العوامل المُنبِئة بها لم تحظ باهتمام بحثي مكافئ في الدراسات الإعلامية المُطبَّقة على المراهقين المصريين.

الإطار المعرفي للدراسة:

كانت بداية الألعاب الإلكترونية المعروفة حاليًا بما عرف بألعاب الفيديو، لأنها كانت تشغل بواسطة أجهزة الفيديو، التي توصَّل بجهاز التلفزيون، وانطلقت ألعاب الفيديو هذه من الشخصيات الكرتونية وشخصيات برامج الأطفال التي اعتاد الطفل مشاهدتها، مما لم يُشكِّل لديه استغرابًا منها، فقد استغل مُنتجو الألعاب الإلكترونية إدمان الأطفال وهوسهم بالشخصيات الكرتونية، ووظَّفوا ذلك في تلك الألعاب، بحيث لم يتنكَّر الأطفال لتلك الشخصيات، بل زاد تعلقهم بها من خلال تلك الألعاب، فقد أصبحت أكثر حيوية من ذي قبل، إضافة إلى وجود جهاز التحكم الذي يمنحهم هامشًا من التَّحكُّم في تلك الشخصيات والأحداث، بدل الاكتفاء بالمشاهدة فقط[50].

ويُمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تستخدم الوسائط الإلكترونية لإنشاء نظام تفاعلي يمكن للاعب اللعب من خلاله، ويمكن أن يكون الجهاز الإلكتروني المستخدم كمبيوتر أو جهاز ألعاب أو هاتف محمول، ويختار معظم المستخدمين في الوقت الحاضر اللعب عبر الإنترنت، بينما توفر معظم أجهزة الألعاب إمكانية الوصول المباشر إلى الإنترنت، وهو شرط أساسي لممارسة أشهر الألعاب الشائعة[51].

الألعاب الإلكترونية.. صناعة ناهضة:

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام كبير من قِبل لاعبيها كبارًا وصغارًا نظرًا لما تتمتع به من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، وتظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم ومكوناتهم من خلال اختياراتهم المختلفة للألعاب، واستجاباتهم المُتباينة عليها، ونتيجة للاهتمام الكبير بأنواع تلك الألعاب ظهر اهتمام آخر لها من قِبل الباحثين في مجالات علم النفس والتكنولوجيا يبحثون في تأثيراتها الإيجابية والسلبية في لاعبيها من جهة، وفي جوانب شخصياتهم المختلفة من جهة أخرى[52].

وقد اكتسبت ألعاب الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MMORPGs) شعبية متزايدة خلال العقد الماضي[53]، وأصبحت شائعة بطريقة متزايدة في سوق ألعاب الفيديو مع تقديرات متحفظة تشير إلى 19 مليون لاعب في العالم، فتتيح هذه الألعاب للاعبين الانخراط في عالم افتراضي مع مئات الآلاف من اللاعبين الآخرين في الوقت

نفسه، وليس لهذه الألعاب نهاية محددة؛ إذ ينمو محتوى اللعبة باستمرار من خلال منح اللاعبين مزيدًا من العالم الافتراضي لاستكشاف وخلق واقع بديل مُتَّسع[54].

وقد تسببت أزمة انتشار فيروس كورونا في تزايد وتيرة الطلب على الألعاب الإلكترونية، ففي ربيع عام 2020، برزت الألعاب بسرعة كواحدة من الأنشطة الأكثر شعبية خلال التفشي الأول لوباء كوفيد-19 العالمي، وارتفع تفاعل المستخدمين وإنفاقهم بين فبراير وأبريل من ذلك العام، وأمضت الأجيال الشابة، خاصة الجيل Z وجيل الألفية، وقتًا أطول في ممارسة الألعاب، إذ كانت وسيلة مناسبة لقضاء الوقت في أثناء تعليمات البقاء في المنازل، وعمليات الإغلاق، والتباعد الاجتماعي[55].

وفي الوقت الحالي، أصبحت الشركات المُصنِّعة للألعاب الإلكترونية تتسابق في إنتاج ألعاب إلكترونية جاذبة من الناحية التقنية، إذ أصبح اللعب أبسط من ذي قبل بسبب تطور الحواسيب الشخصية لتصبح سهلة الاستخدام، فلا يحتاج اللاعب إلى أن يكون متمرسًا في استخدام الحاسوب ليستمتع بهذه الألعاب، وبذلك أصبحت تُلعب عبر شبكة الإنترنت، مما زاد من شعبيتها بين الأطفال، لسهولة لعبها دون حمل الأقراص المضغوطة من مكان لآخر، ولما لها من مميزات تظهر في الصورة والصوت اللذين يحاكيان الواقع بطريقة مذهلة وجاذبة[56].

وطبقًا لتقرير بحث السوق الصادر عن مؤسسة Fortune Business Insights [ج]، قُدِّر حجم السوق العالمية لألعاب الفيديو في عام 2021 بما قيمته 188.73 بليون دولار أمريكي، ومن المتوقع أن يرتفع من 199.74 بليون أمريكي ليصل إلى 307.19 بليون دولار أمريكي بحلول عام 2029، مُحققًا معدل نمو سنوي مركب يبلغ 6.3٪ خلال هذه الفترة[د][57].

وتماشيًا مع شعبيتها الجماهيرية الواسعة وما تُبشِّر به من أرباح اقتصادية، فقد تأسس في عام 2008 الاتِّحاد الدولي للرياضات الإلكترونية IESF (مقره كوريا الجنوبية)، ويضم في عضويته 143 دولة تتوزَّع على قارات العالم الست[58]، وفي كل دولة منها اتِّحاد وطني أو لجنة للألعاب الإلكترونية، وتجدر الإشارة إلى أن مصر كانت أول الدول العربية تأسيسًا لاتحاد خاص للألعاب الإلكترونية، وذلك في عام 2003.

وكأي صناعة أخرى، توجد عدَّة نماذج عمل في صناعة الألعاب الإلكترونية، تختلف هذه النماذج بناءً على طريقة توزيع الألعاب وكيفية تحقيق العائد المالي منها، ومن بين أهم نماذج العمل في الألعاب الإلكترونية[59]:

1) نموذج البيع المباشر (Retail Model): وفيه تُباع اللعبة مقابل مبلغ ثابت مقدمًا، ويشتري المستخدمون اللعبة كاملة ومحتواها دون الحاجة لدفعات إضافية، ومن أمثلتها: "The Legend of Zelda: Breath of the Wild"، "Super Mario Odyssey".

2) نموذج الألعاب المجانية مع إمكانية الشراء (Freemium Model): وفيه تُقدم اللعبة مجانًا للتحميل واللعب، ولكن تحتوي على عناصر داخل اللعبة يمكن شراؤها بمال حقيقي، ويمكن للمستخدمين شراء عملات افتراضية أو ميزات إضافية داخل اللعبة لتحسين تجربتهم، ومن أمثلتها: "Fortnite"، "Clash of Clans".

3) نموذج الاشتراك (Subscription Model): وفيه يتعين على المستخدمين سداد رسوم اشتراك شهرية أو سنوية مقابل الوصول إلى مجموعة مختارة من الألعاب، ومن أمثلتها: Xbox Game Pass، Apple Arcade.

4) نموذج الإعلانات والتسويق (Ad-Supported Model): وفيه تكون اللعبة مجانية تمامًا للتحميل واللعب، وتعتمد على الإعلانات المدفوعة لتحقيق العائد المالي، وعلى المستخدمين مشاهدة إعلانات خلال اللعبة أو بين المستويات، ومن أمثلتها: "Angry Birds", "Subway Surfers".

5) نموذج البيع بالطلب (Crowdfunding Model): وفيه يُموَّل تطوير اللعبة عن طريق تبرعات المستخدمين عبر منصات التمويل الجماعي، مثل Kickstarter، ويحصل المتبرعون على مكافآت مثل نسخة مبكرة من اللعبة أو عناصر حصرية، ومن أمثلتها: "Divinity: Original Sin 2", "Shovel Knight".

أنواع اللاعبين:

توجد تصنيفات عديدة للاعبي الألعاب الإلكترونية، تختلف من حيث مَحَكِّ التَّصنيف، وما إذا كانت أنواع الألعاب المُفضَّلة، أم أسلوب ممارستها، أم المواظبة على لعبها، أم أهداف اللعب وأغراضه، غير أنه يمكن إجمال أنواع ممارسي الألعاب الإلكترونية في الفئات الآتية:

1) **اللاعبون العاديون** Casual Gamers: هم الأفراد الذين يلعبون الألعاب من حين لآخر وعادةً لفترات قصيرة من الزمن، وغالبًا ما يستمتعون بألعاب بسيطة وسهلة اللعب تتطلب الحد الأدنى من الالتزام والمهارة، قد يشمل اللاعبون العاديون الأشخاص الذين يلعبون ألعاب الهاتف المحمول، أو يشاركون في الألعاب كشكل من أشكال النشاط الترفيهي في أثناء فترات الراحة أو التوقف[60].

2) **اللاعبون المُتحمِّسون** Hardcore Gamers: هم لاعبون متفانون في الألعاب، وغالبًا ما يقضون قدرًا كبيرًا من الوقت في ممارسة الألعاب وإتقان مهاراتهم، فهم يستمتعون بالألعاب الصعبة والمُعقَّدة التي تتطلب تفكيرًا استراتيجيًا وردود أفعال سريعة وتفانيًا، ويمكن للاعبين المُتحمِّسين الاستثمار في معدات الألعاب المتطورة، والمشاركة في أحداث الألعاب التنافسية أو الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت[61].

3) **اللاعبون المحترفون** Professional Gamers: يُعرفون أيضًا باسم لاعبي الرياضات الإلكترونية، وهم أفراد يتنافسون في مسابقات الألعاب المُنظَّمة للحصول على جوائز مالية وتقدير، ويكرسون وقتًا وجهدًا كبيرين لممارسة مهاراتهم في الألعاب وتحسينها، وغالبًا ما يتخصصون في ألعاب أو أنواع معينة، وقد يحصل اللاعبون المحترفون على صفقات رعاية، ويتنافسون في بطولات الدوري الاحترافية، ويكسبون ماديًا من خلال الألعاب[62].

4) **اللاعبون الاجتماعيون** Social Gamers: يعطي اللاعبون الاجتماعيون الأولوية للجانب الاجتماعي للألعاب، ويستمتعون بممارسة الألعاب مع الأصدقاء أو أفراد العائلة أو المجتمعات عبر الإنترنت، وغالبًا ما ينخرطون في ألعاب

متعددة اللاعبين، أو اللعب التعاوني أو ألعاب الشبكات الاجتماعية التي تسهل التفاعل والتعاون مع اللاعبين الآخرين، ويقدرون الروابط والعلاقات الاجتماعية التي تعززها الألعاب.

5) **اللاعبون المنفردون** Solo Gamers: يفضل هؤلاء اللاعبون ممارسة الألعاب بمفردهم، وقد يستمتعون بتجارب غامرة للاعب واحد مع سرديات قوية وآليات لعب، فهم يقدرون فرصة استكشاف العوالم الافتراضية، وإكمال المهام، والتغلب على التحديات بالسرعة التي تناسبهم دون مشاركة لاعبين آخرين، وقد يستمتع اللاعبون المنفردون بألعاب لعب الأدوار (RPGs)، أو ألعاب المغامرات، أو عناوين المغامرات والحركة[63].

6) **اللاعبون المُجمَعون** Collector Gamers: هم المتحمسون الذين يجمعون ألعاب الفيديو أو وحدات التحكم أو المنتجات أو التذكارات المتعلقة بثقافة الألعاب، ويفخرون ببناء مجموعات شاملة من الألعاب والعناصر المتعلقة بالألعاب، وغالباً ما يبحثون عن عناصر نادرة أو محدودة الإصدار لإضافتها إلى مجموعاتهم، وقد يستمتع هواة الألعاب أيضًا بالحفاظ على تاريخ الألعاب، ومشاركته مع الآخرين[64].

7) **المنافسون العاديون** Casual Competitors: هم اللاعبون الذين يستمتعون بالمنافسة الودية، وقد يشاركون في بطولات الألعاب أو الأحداث التنافسية من حين لآخر، وعلى الرغم من أنهم قد لا يطمحون إلى أن يصبحوا لاعبين محترفين، فإن المنافسين العاديين ما زالوا يستمتعون باختبار مهاراتهم ضد الآخرين، وقد يشاركون في مجتمعات الألعاب المحلية أو المسابقات عبر الإنترنت.

هذه الفئات ليست متنافية، ويمكن تصنيف الأفراد إلى أنواع متعددة من اللاعبين اعتمادًا على اهتماماتهم وتفضيلاتهم وعادات اللعب الخاصة بهم، إضافة إلى ذلك، يمكن أن تتطور تفضيلات الألعاب بمرور الوقت، فقد يستكشف الأفراد أنواعًا وتجارب وديناميكيات اجتماعية جديدة داخل مجتمع الألعاب.

التحوّل من الترفيه إلى التأثير:

إذا كانت الألعاب في البداية قد عُوملت بصفتها وسيلة ترفيه، كما أنها يمكن أن تكون بمثابة وسيلة للحصول على المعرفة وتقديم وسيلة للحوار للأطفال في عصر العزلة[65]، فإن آراء عديدة مُعارضة لها تزعم أن الألعاب الحديثة عبر الإنترنت يمكن أن تسبب الإدمان الذي يؤدي بدوره إلى الاكتئاب والعزلة والتبعية[66]، وإدمان الألعاب يُعد امتداداً طبيعياً للإدمان الإلكتروني من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مُفرط، وقضاء وقت طويل في اللعب بها[67].

فبالنسبة لمعظم اللاعبين، تُعدَّ هذه الألعاب نشاطًا ترفيهياً أو هواية، ولكن بالنسبة لحوالي 8-12٪ من لاعبي MMORPG، تصبح تجربة اللعب مشكلة مرضية، ونتيجة لذلك، أصبح إدمان الألعاب عبر الإنترنت هو الإدمان الأسرع نمواً خلال العقدين الماضيين، ويؤدي اللعب المستمر إلى خلق مشكلات حقيقية في الحياة، مثل: صعوبات العلاقات، والقضايا المهنية، والمضاعفات المتعلقة بالصحة، وفي الحالات القصوى، مشكلات قانونية أو الوفاة بسبب الإرهاق أو الجفاف، ويشبه إدمان الألعاب عبر الإنترنت الإدمان الكيميائي في الأعراض، من حيث النهم والانسحاب وصعوبة التوقف أو التحكم في الاستخدام والعواقب السلبية[68].

ولخطورة التأثيرات التي يمكن أن تنشأ عن إدمان الألعاب الإلكترونية، فقد أدرجت الجمعية الأمريكية للطب النفسي APA اضطراب الألعاب الإلكترونية IGD في عام 2013 في الإصدار الخامس من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية DSM-5[69]، بصفته "اضطراباً مؤقتًا" يحتاج إلى كثير من البحث، وفي عام 2018 أضافت منظمة الصحة العالمية "اضطراب الألعاب" في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض ICD-11[70].

وقد حدَّدت الجمعية الأمريكية للطب النفسي APA تسعة أعراض لإدمان الألعاب الإلكترونية، هي: الانشغال الكامل (بالألعاب)؛ والانسحاب (أي الشعور بأعراض غير سارة عند التوقف عن ممارسة الألعاب)، والنَّهم (أي الحاجة إلى قضاء وقت أطول في ممارسة الألعاب)، وفقدان السيطرة (أي المحاولات الفاشلة للتحكم في المشاركة في

الألعاب)، والتخلي عن الأنشطة الأخرى (أي فقدان الاهتمام بالهوايات والترفيه السابقة نتيجة اللعب باستثناء ألعاب الإنترنت)، والاستمرار (أي استمرار اللعب المفرط على الرغم من المعرفة بالمشكلات النفسية والاجتماعية)، والخداع (أي خداع أفراد الأسرة أو المعالجين أو غيرهم فيما يتعلق بزمن الألعاب)، والهروب (أي ممارسة الألعاب لتجنب أو تخفيف الحالة المزاجية السلبية والعواقب السلبية)، والمخاطرة (أو فقدان علاقة مهمة أو وظيفة أو تعليم أو فرصة وظيفية بسبب المشاركة في الألعاب)[71]، وأكدت الجمعية أنه يجب استيفاء خمسة من هذه الأعراض خلال عام لتشخصها على أنها إدمان.

ووفقًا للتصنيف الدولي للأمراض ICD-11 الصادر عن مُنظمة الصحة العالمية، يجب أن يظهر على المريض ثلاثة أعراض، هي: ضعف التحكم، وزيادة الأولوية المعطاة للألعاب، واستمرار أو زيادة ممارسة الألعاب على الرغم من حدوث عواقب سلبية، لتشخيص حالته رسميًا باضطراب الألعاب الإدماني GD[72]، وبذلك استبعد التصنيف من معايير التشخيص معياري الانسحاب والنَّهم اللذين يتعلقان بالعواقب البيولوجية.

ويُعد إدمان الألعاب حاليًا أحد أكثر الجوانب النفسية والاجتماعية المطروحة للنقاش البحثي المرتبطة بألعاب الكمبيوتر[73] وألعاب الفيديو والهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية، ومع التطور التكنولوجي الحديث الذي أتاح سهولة الوصول إلى الألعاب على عدد من الأجهزة، فقد أصبح إدمان ألعاب الفيديو مشكلة صحية عامة خطيرة تُهدد الفئات الأصغر سنًا، وأظهرت دراسات كثيرة أن إدمان ألعاب الفيديو يؤدي إلى تغيرات في الدماغ تشبه تلك التي تحدث عند إدمان المخدرات والقمار[74].

ويكمن وجه الخطورة في إدمان الألعاب الإلكترونية فيما وُصف بأنها يمكن أن تؤثِّر في السلوك عالميًا خارج اللعبة، ويلاحظ استخدام مصطلح العالم الحقيقي لوصف العالم خارج اللعبة، لأن أكثر لاعبي الألعاب جدية لن يصفوا تجاربهم المستغرقة في الألعاب بأنها غير حقيقية، فإدمان ألعاب الفيديو مسألة خطيرة، كما سيشهد كثير من طلاب المدارس العليا والجامعات في العالم، وقد أوصت لجنة مُشكَّلة من الجمعية الطبية الأمريكية بإضافة إدمان ألعاب الفيديو إلى مؤشر الاضطرابات النفسية، مُعلنين أن ما

يصل إلى 15٪ من لاعبي الألعاب في الولايات المُتَّحدة أدمنوها على نحو أثَّر بالسلب في حياتهم اليومية[75].

الأطفال والمراهقون.. الجمهور المُتأثِّر:

يمثِّل الأطفال والمراهقون غالبية مستخدمي الألعاب الإلكترونية، فبحسب ما توصَّل إليه Feng, M., & Zhou, G. (2023)، يأتي الأطفال في مقدمة المتعاملين مع الألعاب الإلكترونية، سواء تلك التي تمارس عبر أجهزة مُتَّصلة بالإنترنت، أو من خلال تحميلها على الأجهزة للعب في غير أوقات الاتصال بالإنترنت، واستشهدوا بتقرير استخدام الإنترنت الصادر عن مركز معلومات شبكة الإنترنت الصينية، ويرصد وصول نسبة مستخدمي الإنترنت بين الأطفال في الصين إلى 52٪ مع ارتفاع احتمالية تحوّلهم إلى مدمنين للألعاب الإلكترونية[76].

وتشكِّل الالعاب بالنسبة للطفل إطاراً يتمثل فيه بطل يتحرك من مكان إلى آخر، ويندمج معه من خلال التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، ما يجعل الطفل يتعلق بهذه الألعاب، ويتماثل مع الأبطال، ويندمج فيها ويتعامل معها، وبما أننا نعيش في عصر التسابق الحضاري الذي يُعدَّ فيه الطفل أثمن الثروات المخزونة والرصيد المستقبلي ورأس المال الحقيقي والفعلي لحركة مسيرة البناء والإنماء الحضاري، فإن التربية أصبحت تواجه تحديات متعددة تتطلب استجابات في صيغة تفاعلات واعية ومتزنة هدفها الاستفادة من تلك التحديات، والنمو من خلالها بدلًا من الانهزام أمامها والتضرر من آثارها[77].

واستخدمت دراسات كثيرة عن إدمان الألعاب المعايير التشخيصية للمقامرة المرضية الموجودة في إصدارات مختلفة من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (APA، 1980، 1994، 2000) لتحديد وقياس استخدام الألعاب "المرضي"[78]، وقد حدَّدت الدراسات عدداً من العوامل تسهم في جعل الأطفال والمراهقين الفئات الأكثر إدماناً للألعاب الإلكترونية، يمكن إجمالها في:

1. الضعف العصبي: يكون الدماغ النامي لدى الأطفال والمراهقين أكثر عرضة للمحفزات التي توفرها الألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى ارتفاع مستويات الإدمان[79].
2. العوامل النفسية: غالبًا ما يلجأ الأطفال والمراهقون إلى الألعاب الإلكترونية وسيلة للتعامل مع التوتر أو القلق أو التحديات الاجتماعية، مما يؤدي إلى تفاقم خطر الإدمان[80].
3. التأثيرات الاجتماعية: يؤدي ضغط الأقران والأعراف المجتمعية دورًا مهمًا في تشكيل سلوكيات الألعاب بين الشباب، مما يسهم في أنماط الإدمان[81].

وفيما يخص التأثيرات التي يمكن أن تنشأ عن إدمان الأطفال والمراهقين الألعاب الإلكترونية، فيمكن إجمالها في:

1. ضعف الأداء الإدراكي: يمكن أن تؤدي جلسات الألعاب المطولة إلى عجز في الانتباه والذاكرة ومهارات اتخاذ القرار لدى الأطفال والمراهقين[82].
2. العزلة الاجتماعية: يؤدي الإفراط في اللعب في كثير من الأحيان إلى الانسحاب من التفاعلات الاجتماعية في الحياة الواقعية، مما يؤدي إلى الشعور بالوحدة والغربة[83].
3. قضايا الصحة البدنية: السلوك المستقر المرتبط بإدمان الألعاب يزيد من خطر السمنة ومشكلات العضلات والعظام واضطرابات النوم لدى الشباب[84].

وقاد إدراك مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية بعض الدول والجهات إلى اتخاذ تدابير لحماية مواطنيها، ففي كوريا الجنوبية، أصدرت الحكومة قانونًا يحظر وصول الأطفال دون سن 16 عامًا إلى الألعاب عبر الإنترنت بين منتصف الليل والساعة السادسة صباحًا، وفي اليابان يُنبَّه اللاعبون إذا كانوا يقضون أكثر من مقدار معين من الوقت كل شهر في ممارسة الألعاب، ويطلب "نظام مكافحة الإدمان" في الصين من اللاعبين استخدام أسمائهم الحقيقية ورقم هوية صادر عن الحكومة للعب على الإنترنت وإخراجهم من اللعبة عند انتهاء الوقت المخصص لهم (3 ساعات أسبوعيًا لمَن هم دون الـ18 سنة)، وهناك وعود بمراقبة أكثر صرامة، وتختبر شركة Tencent، أكبر شركة

لألعاب الفيديو في الصين، برامج التعرف على الوجه لضمان عدم تمكن اللاعبين المحترفين من استخدام أوراق اعتماد الآخرين، وبعد الإعلان عن القواعد الجديدة، تراجعت أسهم Tencent و NetEase المنافسة قليلًا، وقد تكون العواقب أكثر إيلامًا على المدى الطويل[85].

واتَّجهت بعض الدول إلى افتتاح عيادات ومراكز طبية مُتخصصة تهدف إلى تقديم الدعم والعلاج للأفراد الذين يواجهون صعوبات في التحكم في استخدامهم للألعاب الإلكترونية، والذين قد يعانون من تأثيرات سلبية في صحتهم النفسية والاجتماعية والجسدية بسبب هذا الإدمان، وكانت البداية في عام 2006 حين أعلن مركز علاج الإدمان في هولندا استقباله الأطفال والمراهقين الذين تظهر عليهم أعراض إدمان ألعاب الفيديو[86].

وفي مستهل عام 2018 أعلنت الخدمة الصحية الوطنية في بريطانيا (NHS) افتتاح عيادة متخصصة للشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 13 و25 عامًا ويعانون من إدمان على ألعاب الفيديو، ولم يكد يمضي عام حتى توالت الإعلانات عن افتتاحات مماثلة في بعض دول آسيا ومعظم الدول الأوروبية، حتى الدول العربية، ففي مصر أُعلن عن افتتاح عيادة لعلاج مدمني الإنترنت والألعاب الإلكترونية بالتعاون مع جامعة عين شمس.

وقد تقدَّمت أبحاث اضطراب الألعاب، التي تسمى أيضًا إدمان الألعاب، بطريقة ملحوظة في العقد الماضي[87]، بعد أن أصبحت ألعاب الفيديو عبر الإنترنت أكثر شعبية بين الشباب والراشدين الأصغر سنًا في العقد الماضي[88]، ففهم تصورات المراهقين ومعنى إدمان ألعاب الإنترنت يمكن أن يسهل تطوير برامج التدخل النفسي والاجتماعي الفعالة، التي يمكن أن تسهم لاحقًا في استراتيجيات التكيف الصحية والتنمية الإيجابية للمراهقين وهويتهم[89].

تعريف مفاهيم الدِّراسة:

بالاستفادة مما خَلُصت إليه الدراسات السابقة عن إدمان الألعاب الإلكترونية، واستنادًا إلى أدلة التعريف المُتضمّنة فيها، مع تعزيزها بدراسات وثيقة الصِّلة بالموضوع،

تُعرِّف الدِّراسة الحالية مفاهيمها المُستخدمة على النحو الآتي:

الألعاب الإلكترونية: برامج الترفيه الرقمية التفاعلية المُصمّمة للعب على الأجهزة الإلكترونية، مثل أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الألعاب والهواتف المحمولة، وغالبًا ما تتضمن هذه الألعاب تفاعل اللاعبين مع البيئات والشخصيات والتحديات الافتراضية بهدف تحقيق الأهداف أو التقدم عبر المستويات، وتشمل مجموعة واسعة من الأنواع، بما في ذلك ألعاب الحركة والمغامرة ولعب الأدوار والمحاكاة وألعاب الألغاز، وتتسم بالرسوم عالية الوضوح، والمؤثرات الصوتية الواقعية، وقدرات اللعب الجماعي عبر الإنترنت، مما يعزز تجربة الألعاب ويجذب جمهوراً واسعاً[90].

التَّوحد مع الصورة الرمزية: مصطلح يشير إلى الظاهرة النفسية التي يكوِّن فيها الأفراد ارتباطًا عاطفيًا قويًا أو تماهيًا مع الصورة الرمزية، وهي تمثيل افتراضي لأنفسهم أو لشخصية في بيئة افتراضية، مثل لعبة فيديو، أو محاكاة الواقع الافتراضي، أو منصة اجتماعية عبر الإنترنت، فعندما يتفاعل الأفراد مع الصور الرمزية، فقد ينظرون إليها على أنها امتدادات لأنفسهم أو نسخ مثالية لما يطمحون إليه، ويمكن أن يؤدي هذا التماهي مع الصور الرمزية إلى تأثيرات معرفية وعاطفية مختلفة[91].

دوافع الإنجاز: تتجذر في رغبة الأفراد الجوهرية في الإتقان والإنجاز وتحقيق الأهداف[92]، ويُحفّز اللاعبون من خلال السعي لتحقيق الأهداف داخل اللعبة، مثل إكمال المهام وفتح المكافآت وتحقيق أعلى الدرجات[93]، وتحقيق هذه الأهداف يوفر للاعبين شعوراً بالكفاءة والاستقلالية والرضا، مما يؤدي إلى استمرار المشاركة والتقدم داخل اللعبة[94].

الدوافع الاجتماعية: تشير إلى ميل الأفراد إلى الانخراط في التفاعلات الاجتماعية داخل بيئات الألعاب[95]، هذه الدوافع هي: الرغبة في التواصل الاجتماعي، والصداقة الحميمة، وتكوين مجتمعات عبر الإنترنت[96]، فاللاعبون يبحثون عن فرص للتعاون أو التنافس أو التفاعل ببساطة مع الآخرين، مما يعزز الشعور بالانتماء والهوية الاجتماعية داخل مجتمعات الألعاب[97].

دوافع الانغماس: تتضمن ميل الأفراد إلى التداخل العميق والانخراط في تجارب الألعاب[98]، فاللاعبون يبحثون عن تجارب غامرة تتميز بإحساس الحضور والتدفق والتَّنقُّل داخل عالم اللعبة[99]، ودوافع الانغماس تغذيها الرغبة في الهروب، وتحقيق الخيال، وتعليق عمل العقل النقدي، مما يسمح للاعبين بالانفصال مؤقتًا عن الواقع، والانغماس في البيئة الافتراضية[100].

الشَّغف: مصطلح يدل على الرغبة في الانخراط في نشاط معين على حساب آخر، فهو ميل قوي نحو نشاط محدَّد ذاتيًا يحبه المرء، ويقدره بشدة، ويستثمر الوقت والطاقة فيه، ومن خلال اختيار النشاط وتقييمه واستيعابه، تصبح الأنشطة الانتقائية الذاتية شغفًا، ويوجد نوعان من الشَّغف يستبعد أحدهما الآخر: الشَّغف المتناغم، والشَّغف الاستحواذي[101].

1) الشَّغف المُتناغم: أنشطة يكون اختيارها والانخراط فيها بحرية دون الارتباط باحتياجات أخرى أو دوافع خارجية، ويمكن أيضًا أن يكون الشَّغف المتناغم شيئًا يرغب فيه الشخص لكنه على استعداد للتخلي عنه دون مشاعر أو سلوكيات سلبية مرتبطة به، ونادرًا ما تنشأ لدى الناس عواقب سلبية تتعلق بالشَّغف المتناغم.

2) الشَّغف الاستحواذي: شغف الفرد مرتبط بقيم أخرى، أو مشاعر ذاتية، أو رغبات، أو احتياجات، أو معانٍ أخرى عن نفسه، بهذا النوع من الشَّغف ينخرط الشخص ليس فقط من أجل الاستمتاع الخالص بالنشاط، بل بما يعنيه شخصيًا بالنسبة له خارجيًا (السمعة، والمكانة، والمصداقية، وما إلى ذلك)، أو لما يكتسبه بخلاف الرضا الشخصي (الثروة، الوظيفة، الشريك، إلخ)، وتجدر الإشارة إلى أنه غالبًا ما توجد عواقب مرتبطة بالشَّغف الاستحواذي.

الاستبعاد الاجتماعي[102]: تجربة أو إدراك الابتعاد عن الآخرين نفسيًا (مثل التجاهل)، وجسديًا (مثل الرفض والعزلة الاجتماعية)، ما يحبط هذه الحاجة التحفيزية الأساسية للتواصل، ويمكن أن يؤدي إلى ضعف في النمو المعرفي والسلوكي والعاطفي للأفراد.

التَّواصل الأسري[103]: هو العملية المستمرة التي تشمل الاتصال اللفظي وغير اللفظي بين أفراد الأسرة، بما في ذلك الحوار، والاستماع، والتفاعل بوعي، وتقديم الدعم العاطفي والعقلي والاجتماعي، وينقسم إلى ثلاثة أنواع، هي:

1) إدراك التواصل بين الأم والأب: الصورة المُدرَكَة لدى المراهق من السلوكيات التواصلية الإيجابية السلبية التي تحدث بين الوالدين، وتأخذ صوراً لفظية أو غير لفظية.
2) إدراك التواصل مع الوالدين: الصورة المُدرَكَة لدى المراهق من السلوكيات التواصلية الإيجابية السلبية التي تحدث بينه وبين والديه، وتأخذ صوراً لفظية أو غير لفظية.
3) إدراك التواصل مع الإخوة: الصورة المُدرَكَة لدى المراهق من السلوكيات التواصلية الإيجابية السلبية التي تحدث بينه وبين إخوته، وتأخذ صوراً لفظية أو غير لفظية.

تقدير الذَّات[104]: يشير إلى الاعتقاد الذي يحوزه المراهق عن نفسه وقيمته الشخصية، ويشتمل على الإدراك الذاتي للمراهق لقدرته وقيمته ومهاراته، بجانب الشعور بالرضا والاحترام للذات، ويُعدَّ تقدير الذات جزءاً مهماً من الهوية الشخصية للمراهق، يؤثر في سلوكه وعلاقاته وأدائه الأكاديمي والاجتماعي، وينقسم إلى خمسة أبعاد، هي:

1) الثقة بالنفس: يشير إلى الإيمان بالقدرات والقيمة الشخصية للمراهق، ويتضمّن القدرة على التعبير عن الذات بثقة وإيجابية، والاعتماد على القدرات الشخصية في مواجهة التحديات وتحقيق الأهداف.
2) احترام الذات: يعني الاعتراف بالقيمة والكرامة الشخصية للمراهق، والتقدير والاحترام لنفسه ولحقوقه ومشاعره، ويُعبِّر عن قدرته على تقدير نفسه وتقدير قيمته الشخصية، واحترامه لنفسه كما يتعامل مع الآخرين باحترام.

3) الكفاءة المدرسية: تشير إلى قدرة المراهق على تحقيق النجاح في البيئة المدرسية، وتشمل المهارات والقدرات مثل المهارات الأكاديمية (مثل القراءة والكتابة والحساب)، ومهارات الدراسة والتعلم والتنظيم، والتواصل مع المعلمين والزملاء.

4) الكفاءة الشخصية: تعني قدرة المراهق على إدارة حياته الشخصية، وتحقيق التوازن بين الأهداف والتحديات المختلفة، وتشمل مهارات تحديد الأهداف، والتحكم في العواطف، وتطوير العلاقات الشخصية، وتحقيق التوازن بين الحياة الشخصية والمهنية.

5) الكفاءة الاجتماعية: تُعبِّر عن قدرة الفرد على التفاعل والتعامل مع الآخرين بفاعلية، وتشمل مهارات حل المشكلات الاجتماعية، والتواصل الفعَّال، والتعاون، والتعاطف، والقدرة على بناء علاقات إيجابية والحفاظ عليها.

الشعور بالوحدة: تفضيل المراهق العزلة منفرداً، ونقص العلاقات الشخصية، وعدم انخراط الفرد في علاقات مستمرة ومشبعة مع أي من الأشخاص أو موضوعات ذات صلة بالواقع الحقيقي الذي يعيش فيه ويمارس دوره من خلاله[105].

إدمان الألعاب الإلكترونية: الاستخدام المفرط والقهري للكمبيوتر أو ألعاب الفيديو، الذي يؤدي إلى مشكلات اجتماعية و/ أو عاطفية؛ وعلى الرغم من هذه المشكلات فإن اللاعب غير قادر على التحكم في هذا الاستخدام المفرط، وينقسم إلى سبعة أبعاد فرعية، هي[106]:

1) الأهمية: تصبح ممارسة اللعبة أهم نشاط في حياة الإنسان، وتهيمن على تفكيره (الانشغال)، ومشاعره (الرغبة الشديدة)، وسلوكه (الاستخدام المفرط).

2) النَّهم: العملية التي يبدأ من خلالها شخص ما ممارسة الألعاب في كثير من الأحيان، ومن ثمَّ زيادة مقدار الوقت الذي يقضيه في الألعاب تدريجياً.

3) تعديل المزاج: التجارب الذاتية التي يمر بها الأشخاص نتيجة مشاركتهم في الألعاب، وسُمِّي هذا البُعد سابقًا بالنشوة، في إشارة إلى "الطنين" أو "النشوة" الناتجة عن النشاط، ومع ذلك، قد يشمل تعديل المزاج أيضاً مشاعر التهدئة و/ أو الاسترخاء المرتبطة بالهروب من الواقع.

4) الانسحاب: المشاعر غير السارة و/ أو التأثيرات الجسدية التي تحدث عند تقليل اللعب أو توقفه فجأة، ويتكون الانسحاب في الغالب من تقلب المزاج والتهيج، ولكنه قد يشمل أيضًا أعراضًا فسيولوجية، مثل الارتعاش.

5) الانتكاس: الميل إلى العودة بطريقة متكررة إلى أنماط اللعب السابقة، باستعادة أنماط اللعب المفرطة بسرعة بعد فترات التوقف عن الممارسة أو السيطرة عليها.

6) الصراع: يشير إلى جميع الصراعات الشخصية الناتجة عن الإفراط في اللعب، ووجود صراعات بين اللاعب ومن حوله، وقد تشمل الصراعات الحجج والتجاهل، ولكنها تشمل أيضًا الأكاذيب والخداع.

7) المشكلات: يشير إلى المشكلات الناجمة عن الإفراط في اللعب، ويتعلق الأمر بمشكلات الإزاحة التي تحدث حين تتفوق الألعاب (موضوع الإدمان) في الأفضلية على الأنشطة الحياتية الأخرى، مثل المدرسة والعمل والتواصل الاجتماعي، وقد تنشأ مشكلات أيضًا داخل الفرد، مثل الصراع الداخلي والشعور الذاتي بفقدان السيطرة.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

نوع الدراسة ومنهجها:

تنتمي الدراسة الحالية إلى تصميم "البحوث السَّببية"، التي يُطلق عليها أيضًا "البحوث التفسيرية"، وتهدف هذه البحوث إلى تحديد علاقات السبب والنتيجة بين المتغيرات، وذلك من خلال تقرير ما إذا كانت التغييرات في متغير واحد (المتغير المستقل) تؤدي إلى تغييرات في متغير آخر (المتغير التابع)، ويتضمن هذا النوع من الأبحاث عادةً معالجة واحد أو أكثر من المتغيرات المستقلة لمراقبة تأثيرها في المتغير التابع[107]، وهي أحد أنواع البحوث الاستنتاجية ذات التصميم المُفصَّل والمُعدّ مسبقًا[108]، وقد اعتمدته الدراسة لمعرفة تأثير العوامل النفسية والاجتماعية والديموغرافية والعوامل الخاصة بالألعاب في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، لتقرير مستوى قدرة هذه العوامل على التنبؤ بظاهرة الإدمان.

أداة الدراسة:

استخدمت الدراسة أداة الاستبانة المُقنَّنة، واشتملت على 20 سؤالًا تقيس كل مُتغيرات الدراسة، إضافة إلى البيانات الديموغرافية، بإعداد نسختها الأولى، ثم عرضها على السَّادة المُحكِّمين(ي)؛ للتحقُّق من صدقها الظاهري، وبعد استيفاء جميع الملاحظات عليها، صُمِّمت إلكترونيًا على موقع Google Survey.

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتحدَّد مجتمع الدِّراسة في المراهقين المصريين (تتراوح أعمارهم بين 13 و19 سنة) من مُستخدمي الألعاب الإلكترونية، أما عينة الدراسة فهي عينة عمدية قوامها 450 مبحوثًا، وقُدِّر حجم العينة استنادًا إلى معادلة هيربرت أركن الآتية:

حيث:

$$n = \frac{p(1-p)}{(SE \div t) + [p(1-p) \div N]}$$

N	حجم المجتمع الأصلي	
T	تعني الدرجة المعيارية المقابلة لمستوى الدلالة 0.95	تساوي 1.96
SE	نسبة خطأ التقدير	تساوي 0.05
p	نسبة توافر الخاصية	النسبة المحايدة 50٪

وقد جُمِعت الاستجابات خلال شهري فبراير ومارس من عام 2024، وتوزَّع المبحوثون عينة الدراسة من حيث خصائصهم الديموغرافية على النحو الآتي:

- **من حيث النوع:** بلغ عدد "الذكور" ضمن عينة الدراسة 395 بنسبة 87.8٪، بينما كان عدد "الإناث" 55 بنسبة 12.2٪.
- **من حيث القطاع الجغرافي:** بلغت نسبة الحضريين ضمن عينة الدراسة 53.8٪، بينما بلغت نسبة الريفيين 46.2٪.
- **من حيث نوع التعليم:** توزَّع المراهقون عينة الدراسة على أنواع التعليم المختلفة، وهي: تعليم حكومي بنسبة 22.4٪، وتعليم لغات بنسبة 22٪، وتعليم خاص بنسبة 19.8٪، وتعليم أزهري بنسبة 18٪، وتعليم دولي بنسبة 17.8٪.

- **من حيث سن الأب**: كانت غالبية آباء المراهقين عينة الدراسة بنسبة 79.8٪ من جيل الألفية، على حين بلغت نسبة الآباء من جيل إكس 20.2٪ من عينة الدراسة.
- **من حيث سن الأم**: كانت أمهات جميع المراهقين عينة الدراسة 100٪ من جيل الألفية.

تساؤلات الدِّراسة:

لتحقيق أهداف الدِّراسة، وللتعامل مع مشكلتها البحثية، حُدِّدت التساؤلات وصيغت على النحو الآتي:

1- ما مستوى انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين؟

2- ما متوسط درجات المراهقين على مقاييس العوامل الخاصة بالألعاب (زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والشَّغف بالألعاب الإلكترونية، والتَّوحد مع الصورة الرمزية)؟

3- ما متوسط درجات المراهقين على مقاييس العوامل الاجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري)؟

4- ما متوسط درجات المراهقين على مقاييس العوامل النفسية (تقدير الذَّات، والشعور بالوحدة)؟

5- هل تؤثر المتغيرات الديموغرافية (النوع، والقطاع الجغرافي، ونوع التعليم، وجيل الوالدين) في إدمان المراهقين الألعاب الإلكترونية؟

فروض الدِّراسة:

الفرض الأول: يتأثر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالعوامل الخاصة بالألعاب (زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والشَّغف بالألعاب الإلكترونية، والتَّوحد مع الصورة الرمزية).

الفرض الثاني: يتأثر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالعوامل الاجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري).

الفرض الثالث: يتأثر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالعوامل النفسية (تقدير الذَّات، والشعور بالوحدة).

الفرض الرابع: يتأثر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالعوامل الديموغرافية (النوع، والقطاع الجغرافي، ونوع التعليم، وجيل الوالدين).

مقاييس الدراسة الميدانية:

جدول (1) مقاييس الدراسة الميدانية

المتغير	عدد العبارات	توزيع الدرجات	تصنيف المبحوثين
زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية	3 أسئلة عن: عدد أيام اللعب أسبوعيًا، وعدد ساعات اللعب يوميًا	من يوم إلى يوميًا (1-7) من أقل من ساعة إلى 8 ساعات فأكثر (1-6)	(2-13) منخفض (2-5) متوسط (6-9) مرتفع (10-13)
دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية: مقياس Yee, N. (2006) [109]			
دوافع الإنجاز	14 عبارة	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(14-42) منخفض (14-23) متوسط (24-32) مرتفع (33-42)
دوافع اجتماعية	11 عبارة		(11-33) منخفض (11-18) متوسط (19-25) مرتفع (26-33)
دوافع الانغماس	13 عبارة		(13-39) منخفض (13-21) متوسط (22-30) مرتفع (31-39)
التَّوحد مع الصورة الرمزية: مقياس Van Looy, J., (2012) [110]	6 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(6-18) منخفض (6-9) متوسط (10-14) مرتفع (15-18)
الشَّغف بالألعاب الإلكترونية: مقياس Vallerand, et al. (2003) [111]			
الشَّغف المُتناغم	6 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(6-18) منخفض (6-9) متوسط (10-14) مرتفع (15-18)
الشَّغف الاستحواذي	6 عبارات		

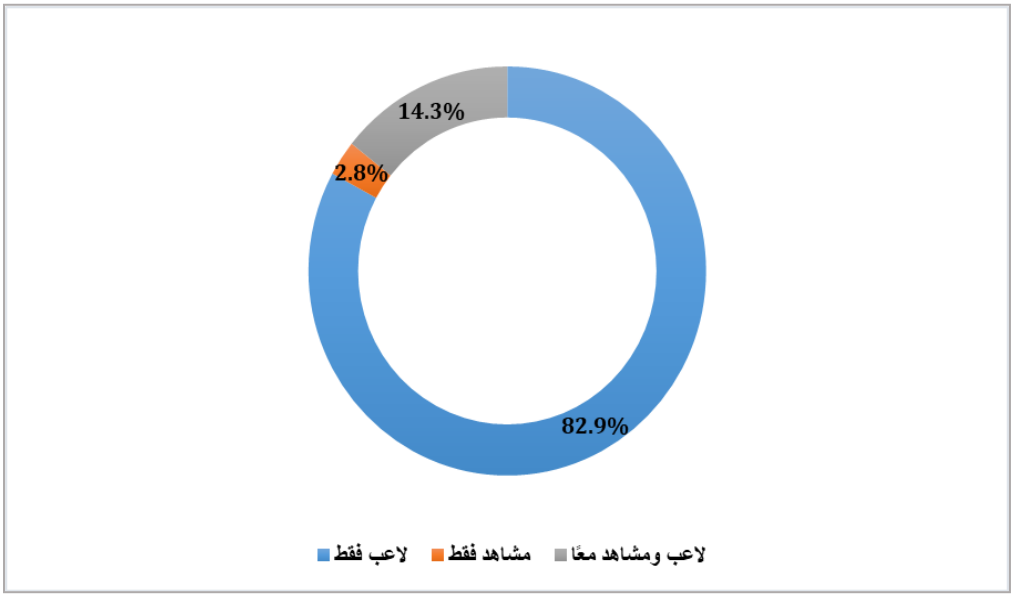
المتغير	عدد العبارات	توزيع الدرجات	تصنيف المبحوثين
الاستبعاد الاجتماعي: مقياس Gilman, R.,et al. (2013)[112]	19 عبارة	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(19-57) منخفض (19-31) متوسط (32-44) مرتفع (45-57)
التَّواصل الأسري: مقياس شند، مسيرة محمد إبراهيم وآخرون (2017)[113]			
إدراك التواصل بين الأم والأب	6 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(6-18) منخفض (6-9) متوسط (10-14) مرتفع (15-18)
إدراك التواصل مع الوالدين	6 عبارات		
إدراك التواصل مع الإخوة	6 عبارات		
تقدير الذَّات: مقياس بن عمور، جميلة (2018)[114]			
الثقة بالنفس	4 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(4-12) منخفض (4-6) متوسط (7-9) مرتفع (10-12)
احترام الذات	4 عبارات		
الكفاءة المدرسية	4 عبارات		
الكفاءة الشخصية	4 عبارات		
الكفاءة الاجتماعية	4 عبارات		
الشعور بالوحدة: مقياس McWhirter, B. T. (1990)[115]	8 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(8-24) منخفض (8-13) متوسط (14-18) مرتفع (19-24)
إدمان الألعاب الإلكترونية: مقياس Lemmens, J. S., et al. (2009)[116]			
الأهمية	3 عبارات	إلى حد كبير (3 درجات) إلى حد ما (درجتين) لا (درجة)	(3-9) منخفض (3-4) متوسط (5-7) مرتفع (8-9)
النهم	3 عبارات		
تعديل المزاج	3 عبارات		
الانسحاب	3 عبارات		
الانتكاس	3 عبارات		
الصراع	3 عبارات		
المشكلات	3 عبارات		

نتائج الدِّراسة:

بتطبيق أداة الاستبانة على عينة الدراسة من المراهقين المصريين، وجمع الاستجابات ومراجعتها ميدانيًا ومكتبيًا، ثم تحليلها إحصائيًا، أمكن الوصول إلى النتائج الآتية:

1. **تصنيف المبحوثين فيما يخص استخدام الألعاب الإلكترونية:**

تُصنع الألعاب الإلكترونية كي تُلعب، ومع ذلك فقد تحولت مُمارستها إلى صناعة مُربحة، وبسؤال المبحوثين عن وصفهم لأنفسهم فيما يخص استخدام الألعاب الإلكترونية، أفادوا بالنتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (1).



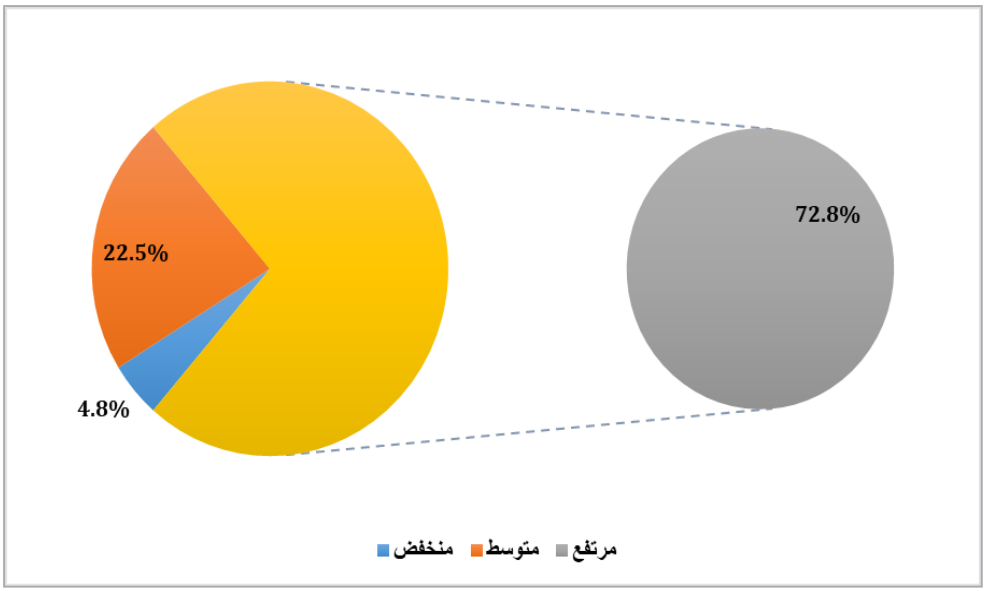
شكل (1): تصنيف المبحوثين فيما يخص استخدام الألعاب الإلكترونية

مثَّل اللاعبون الغالبية الكبرى من مُستخدمي الألعاب الإلكترونية بما نسبته 82.9٪، بينما بلغت نسبة المبحوثين الذين لا يكتفون بلعب الألعاب وإنَّما يشاهدون محتوى مرئيًا يخصها (من خلال قنوات مُتخصِّصة في عرض الألعاب سواء على موقع يوتيوب أو عبر التلفزيون) 14.3٪، على حين لم تزد نسبة المبحوثين الذين أفادوا بأنهم يكتفون بالمشاهدة دون الممارسة عن 2.8٪، وعددهم 14 مبحوثًا، أُستبعِدوا من الإجابة عن بقية أسئلة الاستبانة(ك).

وبمراجعة الخصائص الديموغرافية للفئات الثلاثة، اتَّضح أن فئة المشاهدين فقط كانوا جميعًا في بداية مرحلة المراهقة (13 سنة) ومن الإناث، بينما اللاعبون فقط واللاعبون المشاهدون كانوا أكبر سنًا ومن الذكور، ما يمكن معه القول إن الأصغر سنًا كانوا بحاجة لتعلم الألعاب وفهم قواعدها، ومن ثمَّ احتاجوا إلى مشاهدة محتوى الألعاب عندما يمارسها آخرون كي يراكموا معارف وخبرات بشأنها، بينما توافرت للأكبر سنًا المعرفة والخبرة الكافيتين بخصوص الألعاب، فاتجهوا إلى اللعب مباشرة تُحرِّكهم دوافع مختلفة.

2. **زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية:**

استنادًا إلى عدد أيام اللعب أسبوعيًا، وعدد ساعات اللعب يوميًا، أمكن تصنيف المبحوثين إلى ثلاث فئات فيما يخص زمن الألعاب الإلكترونية، ويعرض الشكل البياني (2) توزيع المبحوثين على هذه الفئات.



شكل (2): زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية

بلغت نسبة المبحوثين الذي يمارسون الألعاب الإلكترونية بدرجة مرتفعة 72.8٪، بينما بلغت نسبة المبحوثين الذين يمارسونها بدرجة متوسطة 22.5٪، على حين لم تزد نسبة المبحوثين الذين يقضون زمنًا قليلًا في ممارسة هذه الألعاب عن 4.8٪، وهي

النتيجة التي تؤشر إلى طول الوقت الذي يقضيه المراهقون عينة الدراسة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويعزَّز هذا الاستخلاص ما أظهرته نتيجة الدراسة من أن أكثرية عينة الدراسة بنسبة 49.7٪ من المبحوثين يواظبون على لعب 3 ألعاب على الأقل على هواتهم المحمولة.

3. **سياقات ممارسة الألعاب الإلكترونية:**

لبيئة الممارسة وظروفها (أي سياق اللعب) أهمية خاصة في فهم ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وتشمل الطرق المُفضَّلة للعب، والوسائط الإلكترونية المُستخدمة، وتفضيل الممارسة الفردية أم الجماعية، ووقت اللعب، وبسؤال المبحوثين عنها اتَّضح ما يلي:

فيما يخص الطرق المُفضَّلة للعب، كشفت النتائج أن 91.8٪ من المبحوثين يُحمِّلون الألعاب على الأجهزة الخاصة بهم للعب في الوقت المناسب لهم، جاء بعدها بفارق كبير اللعب من خلال أجهزة الألعاب Consoles لدى ما نسبته 13.1٪ من المبحوثين، بينما أفاد 8.7٪ من المبحوثين أنهم يلعبون (أونلاين) دون الحاجة إلى تحميل الألعاب.

فيما يتعلَّق بالوسائط الإلكترونية المُستخدمة للعب، أظهرت النتائج أن كل العينة تقريبًا بنسبة 99.1٪ يستخدمون هواتفهم الذكية لممارسة الألعاب الإلكترونية من خلالها، وجاء في الترتيب الثاني لهذه الوسائط استخدام الأجهزة اللوحية "تابلت/ أي باد" لدى ما نسبته 21.6٪، بينما بلغت نسبة مَن يستخدمون أجهزة إكس بوكس X Box [ل]/ بلاي ستيشن PlayStation[م] 4.9٪، على حين لم تزد نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من خلال أجهزة الكمبيوتر الثابتة PC والمحمولة Laptop معًا عن 3.6٪.

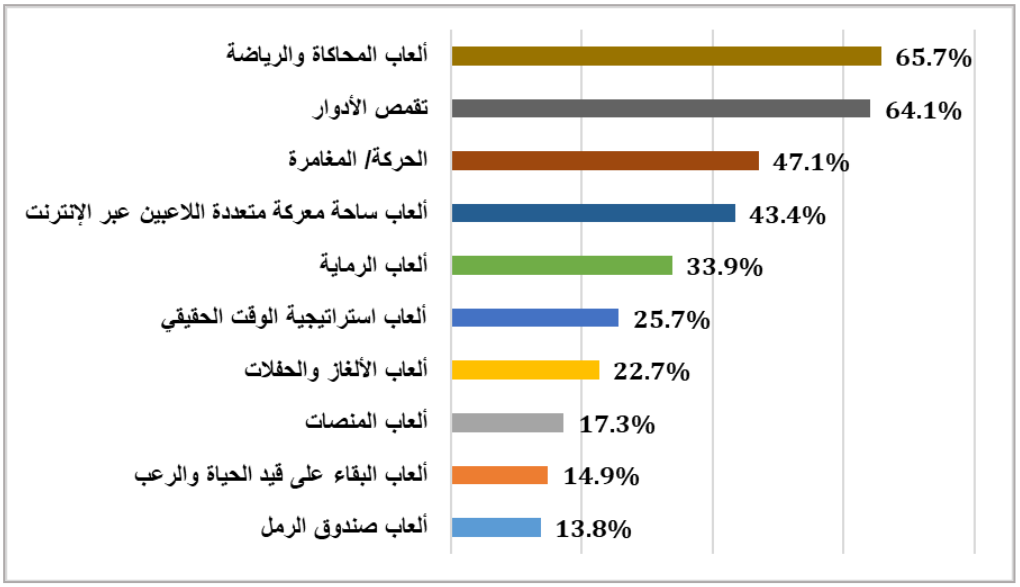
فيما يتَّصل بنمط الممارسة (فردية أم جماعية)، اتَّضح تنوُّع سياقات الممارسة بين فردية وجماعية لدى غالبية المبحوثين، فنسبة 54.4٪ من المبحوثين يلعبون مع أصدقائهم، ويلعب 17.3٪ من المبحوثين مع أقربائهم، بينما بلغت نسبة مَن يلعبون مع إخوتهم 10٪، ومارس ما نسبته 8.9٪ اللعب مع أحد الوالدين، وأفاد 8.4٪ من المبحوثين أنهم قد يلعبون مع لاعبين لا يعرفونهم، على حين لم تزد نسبة المبحوثين الذين

يلعبون مع جيرانهم عن 2.4٪، وإذا كان اللعب الجماعي شائعًا بين المبحوثين، فلم يمنع هذا أن يكون بين المبحوثين ما نسبته 35.3٪ يلعبون بمفردهم.

وبخصوص وقت اللعب، فغالبية العينة بنسبة 88.7٪ يمارسون الألعاب الإلكترونية في أي وقت على مدار اليوم، أما المبحوثون الذين حدَّدت لهم أسرهم فترة بعينها لممارسة الألعاب فبلغت نسبتهم 11.3٪.

4. **أنوع الألعاب الإلكترونية المُفضَّلة:**

كشف المراهقون عينة الدراسة عن أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية يُفضلِّون ممارستها، وقد تنوَّعت بحسب اهتماماتهم وميولهم الشخصية، ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية التي أوردها المبحوثون إلى عشرة أنواع يعرض لها الشكل الآتي (3).



شكل (3): تصنيف الألعاب الإلكترونية المُفضَّلة

جاءت ألعاب المحاكاة والرياضة Simulation and sports في صدارة الألعاب المُفضَّلة لدى المراهقين، إذ يمارسها ثُلثا العينة تقريبًا بما نسبته 65.7٪ منهم، وهذه النوعية من الألعاب تحاكي أنشطة أو مواقف أو أنظمة العالم الحقيقي، وتهدف إلى تزويد اللاعبين بتجربة واقعية لسيناريوهات مختلفة، مثل قيادة المركبات أو إدارة المدن أو إدارة الأعمال، كما أن منها ما يحاكي الرياضات الواقعية أو الأحداث الرياضية، وتسمح

للاعبين بالمشاركة في الإصدارات الافتراضية من الألعاب الرياضية، مثل كرة القدم، وكرة السلة، وكرة القدم، والبيسبول، والتنس، والسباق، ومن أمثلة هذه الألعاب التي أوردها المراهقون عينة الدراسة: Township وSimCity وFIFA for soccer و Forza Motorsport وNBA2K وMadden وThe Sims وMario & Sonic و Mario Sports Mix.

وفي الترتيب الثاني حلَّت ألعاب تقمص الأدوار (RPG، ARPG) Role-playing، إذ يمارسها ما نسبته 64.1٪، وهي ألعاب يتولَّى اللاعبون فيها أدوار الشخصيات الخيالية، وينغمسون في الروايات والمغامرات التفاعلية، كما يتحكمون عادةً في شخصية واحدة أو أكثر، ويوجهونهم خلال رحلة مبنية على قصة مليئة بالمهام والتحديات والاستكشاف، وتتميز هذه الألعاب غالبًا بتخصيص الشخصية، وأسلوب اللعب القائم على السرد، وأنظمة القتال، والتقدم في المستوى، والاستكشاف، ويُصنَّف تحتها MMORPG، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: The Elder Scrolls و The Witcher وPokémon وDragon Age وFinal Fantasy.

أما ألعاب الحركة/ المغامرة Action-adventure فقد بلغت نسبة مستخدميها 47.1٪، وتمزج هذه الألعاب بين عناصر من نوعي الحركة والمغامرة، وتتميز عادةً بمزيج من تسلسلات الحركة سريعة الوتيرة والاستكشاف، وحل الألغاز، واللعب القائم على السرد، وغالبًا ما يتحكم اللاعبون في بطل اللعبة الذي يبدأ في رحلة أو مهمة عبر بيئات مختلفة، ويواجه عقبات وأعداء وتحديات على طول الطريق، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: The Legend of Zelda وUncharted وBatman و Assassin's Creed وTomb Raider وMetroid وHorizon Zero.

بينما جاء في المركز الرابع ألعاب ساحات المعارك مُتعدِّدة اللاعبين عبر الإنترنت Multiplayer online battle arena (MOBA)، فبلغت نسبة المراهقين الذين يستخدمونها 43.4٪، وهي ألعاب تتضمن عادةً منافسة بين فريقين من اللاعبين في معارك استراتيجية، وتُلعب ألعاب MOBA في الوقت الفعلي، وعادة ما تضم فرقًا مكونة من ثلاثة إلى خمسة لاعبين لكل منها، ويتحقق الهدف فيها عادة بتدمير قاعدة الفريق

المنافس في أثناء الدفاع عن قاعدة الفريق المُختار، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: PUBG و League of Legends (LoL) و Heroes of the Storm (HotS) و Arena of Valor و Mobile Legends: Bang Bang.

أما ألعاب الرماية Shooters، وهي والمعروفة أيضًا باسم ألعاب إطلاق النار من منظور الشخص الأول (FPS)، أو ألعاب إطلاق النار من منظور شخص ثالث (TPS)، فبلغت نسبة مُستخدميها 33.9٪، وهي نوع من الألعاب الإلكترونية التي تركز أساسًا على القتال باستخدام الأسلحة النارية، وفي ألعاب إطلاق النار، يتحكم اللاعبون عادةً في شخصية مجهزة بأسلحة مختلفة، والهدف هو القضاء على الأعداء في أثناء التنقل عبر بيئات اللعبة، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: Call of Duty و Overwatch و Counter-Strike و Gears of War و Grand Theft Auto و Fortnite و Max Payne.

وبلغت نسبة مستخدمي ألعاب استراتيجية الوقت الحقيقي (Real-time strategy (RTS 25.7٪، وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تُركِّز على التفكير الاستراتيجي وإدارة الموارد واتخاذ القرارات التكتيكية في الوقت الفعلي، وفيها يتحكم اللاعبون في الجيوش أو القوات، ويتنافسون ضد واحد أو أكثر من الأعداء بهدف تحقيق النصر من خلال المناورة أو التفوق على خصومهم أو التغلب عليهم، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: StarCraft و Warcraft و Company of Heroes و Command & Conquer و Age of Empires.

كما يستخدم المبحوثون ألعاب الألغاز والحفلات Puzzlers and party games بنسبة 22.7٪، وهي ألعاب إلكترونية تُركِّز على تحدي اللاعبين من خلال الألغاز والمسابقات الذهنية والتحديات القائمة على المنطق، وغالبًا ما تتطلب هذه الألعاب من اللاعبين حل المشكلات، أو التعامل مع الأشياء، أو إكمال الأنماط للتقدم عبر المستويات أو تحقيق الأهداف، كما أنها مُصمّمة للتجمعات الاجتماعية واللعب الجماعي، وغالبًا ما تكون سهلة التعلم وسريعة الوتيرة ومناسبة للاعبين من جميع مستويات المهارة، ما يجعلها مثالية للحفلات أو التجمعات العائلية أو جلسات الألعاب مع الأصدقاء، ومن

أمثلتها التي أوردها المبحوثون: Block Puzzle وThe Talos Principle و Portal 2وJackbox Party Pack.

بينما وصلت نسبة مستخدمي ألعاب المنصات Platformer 17.3٪ من المبحوثين، وهي ألعاب تُركِّز أساسًا على التنقل بين الشخصيات عبر المستويات من خلال القفز بين المنصات وتجنب العوائق، وغالبًا ما تتميز بالتمرير الجانبي أو اللعب ثنائي الأبعاد، على الرغم من أن بعض منصات الألعاب الحديثة قد تتضمن بيئات أو منظورات ثلاثية الأبعاد، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: Sonic وSuper Mario و Hollow Knight وDonkey Kong.

أما ألعاب البقاء على قيد الحياة والرعب Survival and horror فبلغت نسبة مستخدميها 14.9٪، وهي ألعاب تُركِّز على عناصر البقاء والاستكشاف والتجارب المسببة للتوتر، وغالبًا ما تضع هذه الألعاب اللاعبين في بيئات خطيرة ومخيفة، ويتعين عليهم التغلب على التهديدات، وجمع الموارد، والتنقل عبر السيناريوهات الصعبة من أجل البقاء، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: Resident Evil وThe Last of Us و Silent Hill وSubnautica.

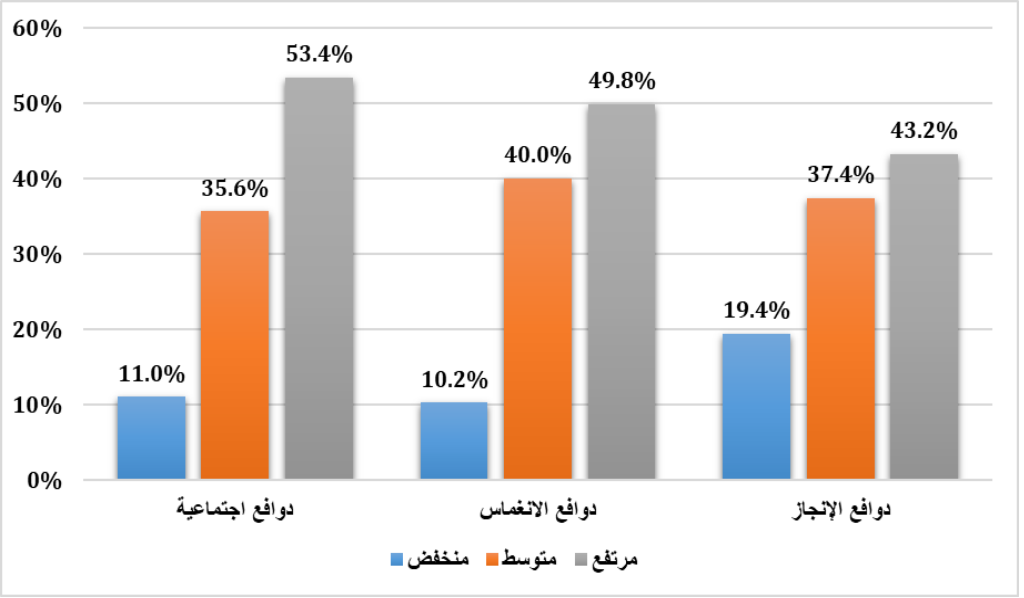
وأخيرًا جاءت ألعاب صندوق الرمل Sandbox، المعروفة أيضًا بألعاب العالم المفتوح، وبلغت نسبة مُستخدميها 13.8٪، وهي ألعاب إلكترونية توفر للاعبين درجة عالية من الحرية والاستقلالية للاستكشاف والتفاعل والإبداع داخل عالم افتراضي، وفيها يُعرض على اللاعبين عادةً بيئات واسعة ومفتوحة، حيث يمكنهم التجوّل بحرية، والاكتشاف والتفاعل مع الأنشطة المختلفة دون التقيد بقصة خطية أو أهداف محددة مسبقًا، ومن أمثلتها التي أوردها المبحوثون: Minecraft وGrand Theft Auto و Stardew Valley وNo Man's Sky وTerraria.

وتجدر الإشارة في هذا السياق إلى أن ما نسبته 21.6٪ من المبحوثين ذكروا ألعاب Playstation ضمن قائمة الألعاب التي يمارسونها، سواء في المنزل بمفردهم أو مع الأصدقاء أو في مقاه توفِّر ممارستها بتكلفة يدفعها اللاعب، وبالنظر لتعدُّد الألعاب التي يتيحها Playstation وتنوّعها، فيمكن إدراجها ضمن أكثر من نوع من هذه الأنواع

العشرة، مثل: Action-adventure وRole-playing وShooters و Simulation and sports وSurvival and horror.

5. **دوافع المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية:**

بحكم التعريف، فالدوافع هي الأسباب أو الحوافز التي تحث الأفراد على ممارسة نشاط معين أو المشاركة فيه، وفي سياق ممارسة الألعاب الإلكترونية، فإن دوافع الممارسة تشير إلى الأسباب التي تُحفِّز المراهقين على اللعب والتفاعل مع الألعاب الإلكترونية، وبناءً على استجابات المراهقين، فقد أمكن تصنيف دوافعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية على النحو الذي يعرض له الشكل الآتي (4).



شكل (4): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على أبعاد مقياس دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية

ارتفعت لدى المبحوثين مستويات الدوافع بأنواعها الثلاثة، غير أن الدوافع الاجتماعية جاءت في مقدمتها بمتوسط حسابي 28.39 ووزن نسبي 86٪، يليها دوافع الانغماس بمتوسط حسابي 32.99 ووزن نسبي 84.6٪، ثم دوافع الإنجاز بمتوسط حسابي 34.5 ووزن نسبي 82.1٪.

وفيما يخص الدوافع الاجتماعية، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسها 53.3٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجة

دوافعهم الاجتماعية متوسطة بنسبة 35.6٪، بينما حصل ما نسبته 11٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس الدوافع الاجتماعية، التي جاءت في مقدمتها عبارة "لأن أصدقائي يلعبونها ويشتركون معيّ في ممارستها" بمتوسط حسابي 2.81 ووزن نسبي 93.7٪، يليها عبارة "تتيح لي تواصلًا فعَّالًا مع أصدقائي" بمتوسط حسابي 2.62 ووزن نسبي 87.3٪، ثم عبارة "تجعلني قادراً على التعامل مع الآخرين بطريقة جيدة" بمتوسط حسابي 2.41 ووزن نسبي 80.3٪.

أما فيما يتَّصل بدوافع الانغماس، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسها 49.8٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجة دوافع الانغماس لديهم متوسطة بنسبة 40٪، بينما حصل ما نسبته 10.2٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس دوافع الانغماس، التي جاء في مقدمتها عبارة "ألعب من أجل الهروب من مشكلات الحياة" بمتوسط حسابي 2.70 ووزن نسبي 90٪، يليها عبارة "ألعب من أجل الاسترخاء بعد تعب اليوم" بمتوسط حسابي 2.48 ووزن نسبي 82.7٪، ثم عبارة "لاستكشاف أشياء وعوامل جديدة تقدمها اللعبة" بمتوسط حسابي 2.30 ووزن نسبي 76.7٪.

وفيما يتعلَّق بدوافع الإنجاز، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسها 43.2٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجة دوافع الإنجاز لديهم متوسطة بنسبة 37.4٪، بينما حصل ما نسبته 19.4٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس دوافع الإنجاز، التي جاء في مقدمتها عبارة "لكسب خبرات تجعلني الأكثر تميّزًا في اللعبة" بمتوسط حسابي 2.51 ووزن نسبي 83.7٪، يليها عبارة "لجمع كثير من النقاط وتحقيق مركز مُتقدِّم" بمتوسط حسابي 2.28 ووزن نسبي 76٪، ثم عبارة "لأتمكن من هزيمة المنافسين وكسب الجولات" بمتوسط حسابي 2.11 ووزن نسبي 70.3٪.

تتفق هذه النتيجة تماماً مع ما انتهت إليه كل من دراسة Lewis, M. S. (2016) ودراسة Castle, C. J. (2015)، كما تقترب إلى حد مما خَلُصت إليه دراسة Seok, H. J., et al. (2018) ودراسة Cross, N. A. (2016) ودراسة Kohl, A. B. (2016).

6. **التَّوحد مع الصورة الرمزية** Avatar Identification:

الصورة الرمزية أو الشخصية الرمزية Avatar هي شخصية افتراضية أو رمز، يختارها المستخدم لتُمثِّله في الألعاب الإلكترونية، وقد يصمم المستخدم الشخصيات بنفسه أو من ترشيحات الألعاب له، كما يمكن تخصيصها بمظهر مختلف وملابس وصفات شخصية.

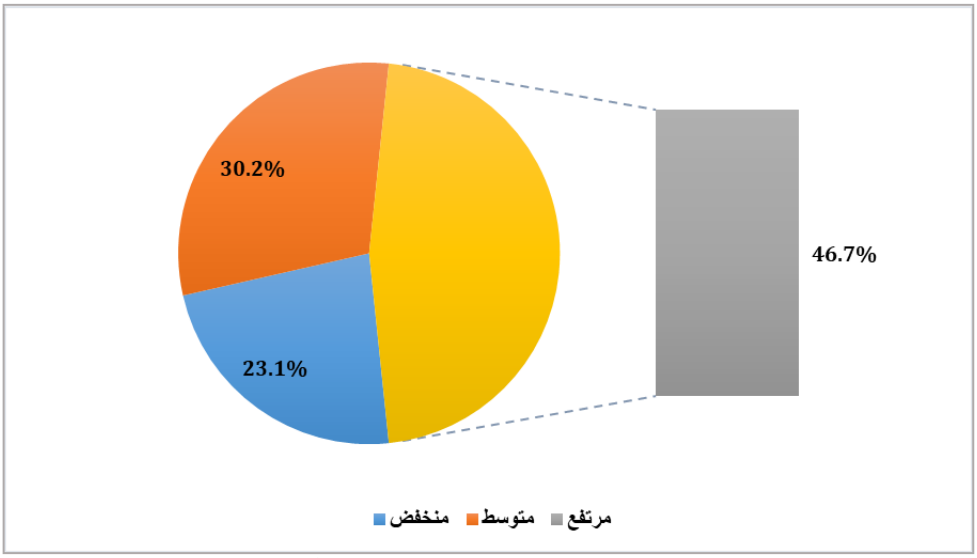
وتُعدَّ الأفاتارات جزءاً مهماً من تجربة اللعب أو التفاعل عبر الإنترنت، فاللاعبون يتفاعلون مع بعضهم، أو يتفاعلون مع البيئة الافتراضية من خلال هذه الشخصيات الرمزية، ويمكن أن تسهم الأفاتارات في بناء الهوية الرقمية للمستخدم، وتعزيز التواصل الاجتماعي في العوالم الافتراضية.

وقد كشفت النتائج بخصوص **تحكُّم المبحوثين في صور الأفاتار الخاصة بهم** أن ما نسبته 88.7٪ منهم يحدِّدون صورة الأفاتار بأنفسهم لكل لعبة، بينما أفاد 11.3٪ بأنهم يقبلون الصورة التي تحددها لهم اللعبة.

وفيما يخص **نوع الأفاتار الخاص بالمبحوثين في الألعاب**، فقد أظهرت النتائج توزعها بين ذكر لدى ما نسبته 47.6٪، وأنثى بنسبة 6.7٪، وغير مُحدد بنسبة 45.8٪ من المبحوثين.

أما فيما يتعلَّق **بنوع صورة الأفاتار المُستخدم في الألعاب**، فتستخدم غالبية عينة الدراسة بنسبة 65.8٪ مخلوقات غير بشرية، بينما بلغت نسبة المبحوثين الذي يستخدمون صوراً بشرية 19.3٪، أما نسبة المبحوثين الذين يستخدمون صوراً أخرى فبلغت 14.9٪.

وبشأن درجة توحَّد المبحوثين مع الصور الرمزية، فقد أسفرت استجابات المبحوثين عن النتيجة التي يعرض لها الشكل الآتي (5).

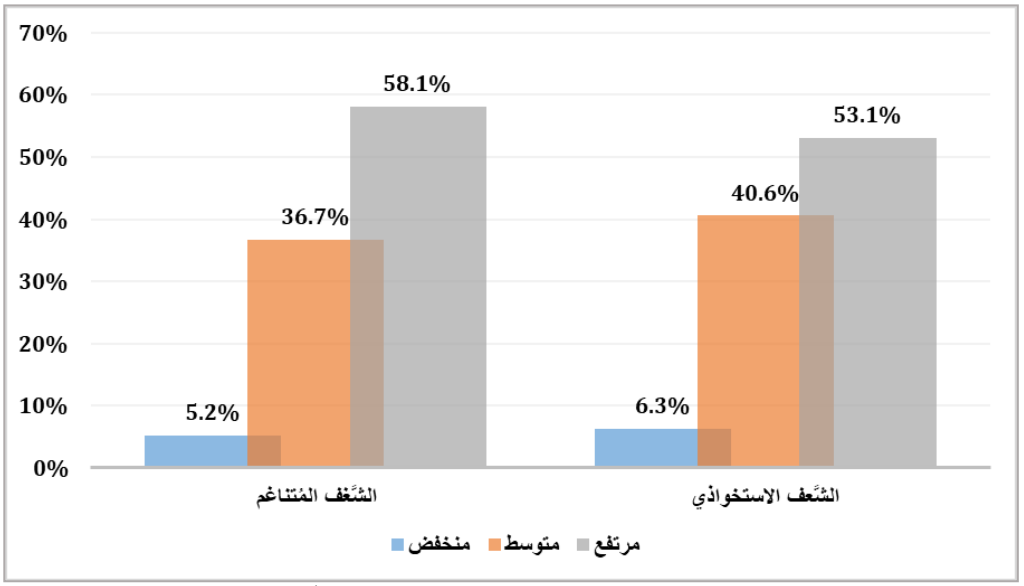


شكل (5): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على مقياس التَّوحد مع الصورة الرمزية

بلغ المتوسط الحسابي للتَّوحد مع الصورة الرمزية 13.57 بوزن نسبي 75.4٪، ووفق درجاتهم على المقياس، انقسم المبحوثون إلى مرتفعي التَّوحُّد بنسبة 46.7٪، ومتوسطي التَّوحُّد بنسبة 30.2٪، ومنخفضي التَّوحُّد بنسبة 23.1٪، ويوضح هذا التقسيم أن اللاعبين من فئات التَّوحُّد المختلفة يُعدّون الأفاتار مهمًا بنسب متفاوتة، ويبدو أن مرتفعي التوحد يعطون أهمية أكبر للأفاتار مقارنةً بالمتوسطين والمنخفضين في مستوى التَّوحُّد معه.

7. **الشَّغف بالألعاب الإلكترونية:**

يمتلك اللاعبون شغفًا بالألعاب يحثهم على الانخراط في ممارستها، ووفق ما أفاد به المراهقون عينة الدراسة، فقد أمكن تصنيف شغفهم بالألعاب الإلكترونية على النحو الذي يعرضه الشكل الآتي (6).



شكل (6): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على أبعاد مقياس الشَّغف بالألعاب الإلكترونية

عكست استجابات المبحوثين ارتفاعًا واضحًا في درجة الشغف لديهم بالألعاب الإلكترونية، فقد زادت درجاتهم على مقياس نوعي الشَّغف، وبلغ المتوسط الحسابي للشغف المُتناغم 16.21 بوزن نسبي 90.1٪، أما الشَّغف الاستحواذي فبلغ متوسطه الحسابي 15.37 ووزنه النسبي 85.4٪.

وفيما يخص الشَّغف المُتناغم، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 58.1٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجة شغفهم المُتناغم متوسطة بنسبة 36.7٪، بينما حصل ما نسبته 5.2٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس الشَّغف المُتناغم، وجاء في مقدمتها عبارة "تتيح لي الألعاب عبر الإنترنت أن أعيش

تجارب متنوعة" بمتوسط حسابي 2.89 ووزن نسبي 96.3٪، يليها عبارة "أثناء لعب الألعاب عبر الإنترنت أكتشف أشياءً جديدة تستحق تقديراً كبيراً" بمتوسط حسابي 2.70 ووزن نسبي 90٪، ثم عبارة "تندمج الألعاب عبر الإنترنت بطريقة جيدة في حياتي" بمتوسط حسابي 2.52 ووزن نسبي 84٪.

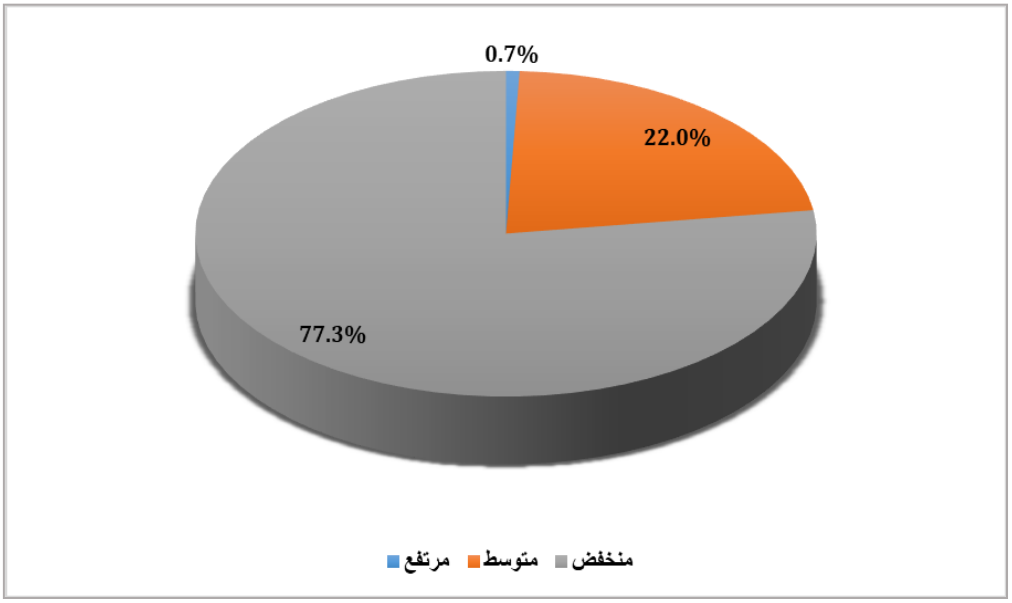
وفيما يتَّصل بالشَّغف الاستحواذي، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 53.1٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجة شغفهم الاستحواذي متوسطة بنسبة 40.6٪، بينما حصل ما نسبته 6.3٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس الشَّغف الاستحواذي، التي جاء في مقدمتها عبارة "أواجه صعوبات في التحكم في رغبتي في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت" بمتوسط حسابي 2.75 ووزن نسبي 91.7٪، يليها عبارة "الألعاب عبر الإنترنت الشيء الوحيد الذي يثيرني حقًا" بمتوسط حسابي 2.34 ووزن نسبي 78٪، ثم عبارة "لدي شعور بالهوس تقريبًا لممارسة الألعاب عبر الإنترنت" بمتوسط حسابي 2.18 ووزن نسبي 72.7٪.

وتتَّفق الدراسة الحالية في هذه النتيجة مع ما انتهت إليه دراسة خضير، ميسون عبيد ونغم هادي حسين (2020)، ودراسة Cross, N. A. (2016).

ومع ما تعكسه هذه النتيجة من ارتفاع مستوى الشَّعف بالألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، فقد لفتت الدراسات النظر إلى أن الشغف في حد ذاته ليس مشكلة بالضرورة، فإن طبيعة ذلك الشغف -سواء كان متناغمًا أو استحواذيًا- هي التي تحدد تأثيره في سلوك الألعاب وخطر الإدمان.

8. **الاستبعاد الاجتماعي:**

بقياس خبرة الاستبعاد الاجتماعي لدى المراهقين، فقد أسفرت استجاباتهم عن النتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (7).

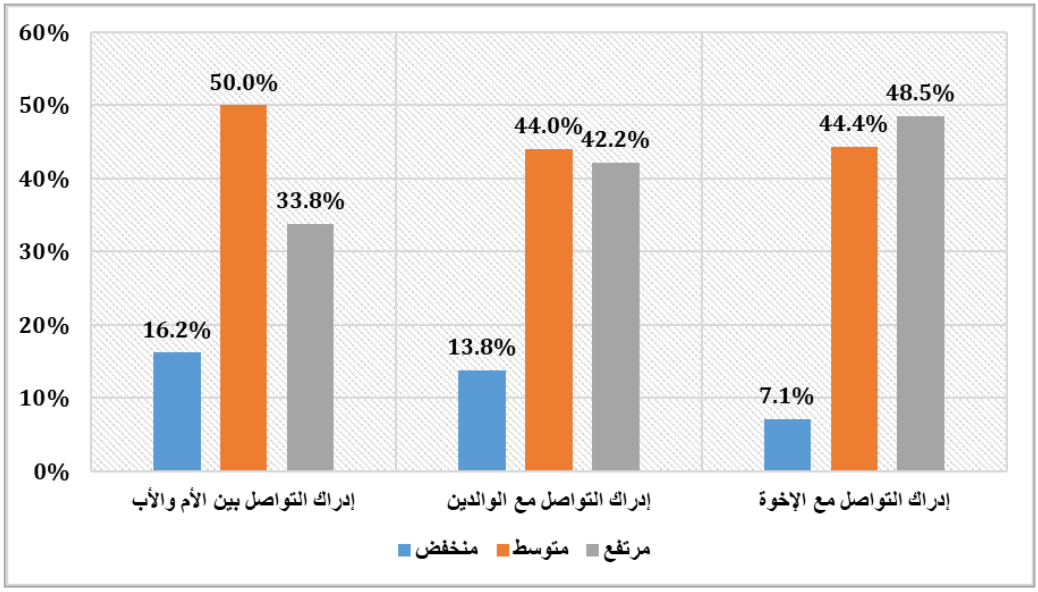


شكل (7): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على مقياس خبرة الاستبعاد الاجتماعي

كشفت نتائج الدراسة عن انخفاض مستوى إدراك الاستبعاد الاجتماعي بين عينة الدراسة، فقد بلغ المتوسط الحسابي لها 29.21 بوزن نسبي 51.2٪، وقد كانت غالبية العينة بنسبة 77.3٪ من ذوي المستوى المنخفض للاستبعاد الاجتماعي، بينما بلغت نسبة المبحوثين الذين كانت درجاتهم متوسطة على المقياس ذاته 22٪، على حين لم تزد نسبة المبحوثين الذين يمكن تصنيفهم بأنهم من ذوي المستوى المرتفع على مقياس الاستبعاد الاجتماعي عن 0.7٪.

9. **التَّواصل الأسري:**

بقياس التواصل الأسري بأبعاده الثلاثة لدى عينة الدراسة، جاءت النتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (8).



شكل (8): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على أبعاد مقياس التَّواصل الأسري

تقدَّم بُعد إدراك التواصل مع الإخوة على غيره من أبعاد التَّواصل الأسري، فجاء في الترتيب الأول بمتوسط حسابي 15.83 ووزن نسبي 87.9٪، يليه بُعد إدراك التواصل مع الوالدين بمتوسط حسابي 14.69 ووزن نسبي 81.6٪، ثم بُعد إدراك التواصل بين الأم والأب بمتوسط حسابي 14.06 ووزن نسبي 78.1٪.

وفيما يخص بُعد إدراك التواصل مع الإخوة، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 48.5٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 44.4٪، بينما حصل ما نسبته 7.1٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، فقد جاء في مقدمتها عبارة "أتناقش مع إخوتي في شئون الأسرة" بمتوسط حسابي 2.45 ووزن نسبي 81.7٪، يليها عبارة "لا يسود الصمت جلساتي مع

إخوتي" بمتوسط حسابي 2.23 ووزن نسبي 74.3٪، ثم عبارة "أتحدث مع إخوتي في أمورهم الشخصية" بمتوسط حسابي 2.17 ووزن نسبي 72.3٪.

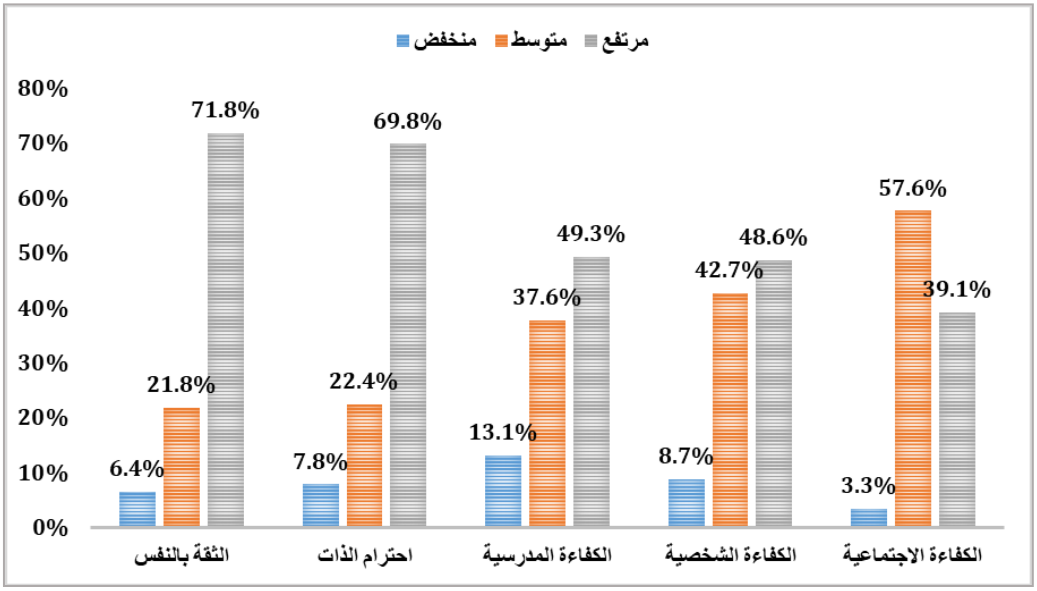
وفيما يتَّصل ببُعد إدراك التواصل مع الوالدين، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات متوسطة على مقياسه 44٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم مرتفعة بنسبة 42.2٪، بينما حصل ما نسبته 13.8٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، فقد جاء في مقدمتها عبارة "أتحاور أنا وأمي في أموري الشخصية" بمتوسط حسابي 2.29 ووزن نسبي 76.3٪، يليها عبارة "أنظر إلى أبي في أثناء الحوار" بمتوسط حسابي 2.11 ووزن نسبي 70.3٪، ثم عبارة "يسأل أبي بود عن أحداث يومي" بمتوسط حسابي 1.98 ووزن نسبي 66٪.

وفيما يتعلَّق ببُعد إدراك التواصل بين الأم والأب، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات متوسطة على مقياسه 50٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم مرتفعة بنسبة 33.8٪، بينما حصل ما نسبته 16.2٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، فقد جاء في مقدمتها عبارة "يتحاور أبي وأمي في الموضوعات المختلفة" بمتوسط حسابي 2.01 ووزن نسبي 67.3٪، يليها عبارة "يلاحظ أبي تعبيرات وجه أمي عند عودته إلى المنزل" بمتوسط حسابي 1.71 ووزن نسبي 57٪، ثم عبارة "يشرك أبي أمي في معظم أموره" بمتوسط حسابي 1.53 ووزن نسبي 51٪.

وكانت كل من دراسة عبد الرزاق، أسامة حسن جابر (2023) ودراسة محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف (2019) قد قدَّمتا تفسيراً مُتقارباً للارتفاع النسبي لدرجة التواصل الأسري بين مبحوثيهم برده لعوامل ثقافية ذات صلة بواقع الأسرة العربية التي تولي أهمية –وإن لم تكن كما كانت في السابق– للتواصل بين أفرادها ومع أبنائها، بما يفوق ما هو سائد في الثقافات الغربية.

10. تقدير الذَّات:

بقياس متغير تقدير الذَّات بأبعاده الخمسة لدى عينة الدراسة، جاءت النتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (9).



شكل (9): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على أبعاد مقياس تقدير الذَّات

تقدَّم بُعد الثقة بالنفس على غيره من أبعاد تقدير الذات لدى المراهقين، فجاء في الترتيب الأول بمتوسط حسابي 11.02 ووزن نسبي 91.8٪، يليه بُعد احترام الذات بمتوسط حسابي 10.68 ووزن نسبي 89٪، ثم بُعد الكفاءة المدرسية بمتوسط حسابي 10.01 ووزن نسبي 83.4٪، يليه بُعد الكفاءة الشخصية بمتوسط حسابي 9.82 ووزن نسبي 81.8٪ ثم بُعد الكفاءة الاجتماعية بمتوسط حسابي 9.21 ووزن نسبي 76.8٪.

وفيما يخص بُعد الثقة بالنفس، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 71.8٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 21.8٪، بينما حصل ما نسبته 6.4٪ على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، فقد جاء في مقدمتها عبارة "أنا واثق من نجاحي" بمتوسط حسابي 2.81 ووزن نسبي 93.7٪، يليها عبارة "أثق في قدراتي" بمتوسط حسابي 2.76 ووزن نسبي 92٪، ثم

عبارة "أتوقع نجاحي في الأعمال التي أقوم بها" بمتوسط حسابي 2.62 ووزن نسبي 87.3٪.

وفيما يخص بُعد احترام الذات، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 69.8٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 22.4٪، بينما حصل ما نسبته 7.8٪ على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وقد جاء في مقدمتها عبارة "أحظى باحترام الآخرين" بمتوسط حسابي 2.70 ووزن نسبي 90٪، يليها عبارة "أتصف بأني شخص متفائل" بمتوسط حسابي 2.51 ووزن نسبي 83.7٪، ثم عبارة "أستمتع بوجودي مع الآخرين" بمتوسط حسابي 2.30 ووزن نسبي 76.7٪.

وفيما يخص بُعد الكفاءة المدرسية، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 49.3٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 37.6٪، بينما حصل ما نسبته 13.1٪ على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وقد جاء في مقدمتها عبارة "أنا مسرور من نتائجي الدراسية" بمتوسط حسابي 2.69 ووزن نسبي 89.7٪، يليها عبارة "أُعدُّ نفسي شخصًا ناجحًا" بمتوسط حسابي 2.44 ووزن نسبي 81.3٪، ثم عبارة "أملك صفات جسمية تؤهلني لممارسة أي نوع من الرياضة" بمتوسط حسابي 2.18 ووزن نسبي 72.7٪.

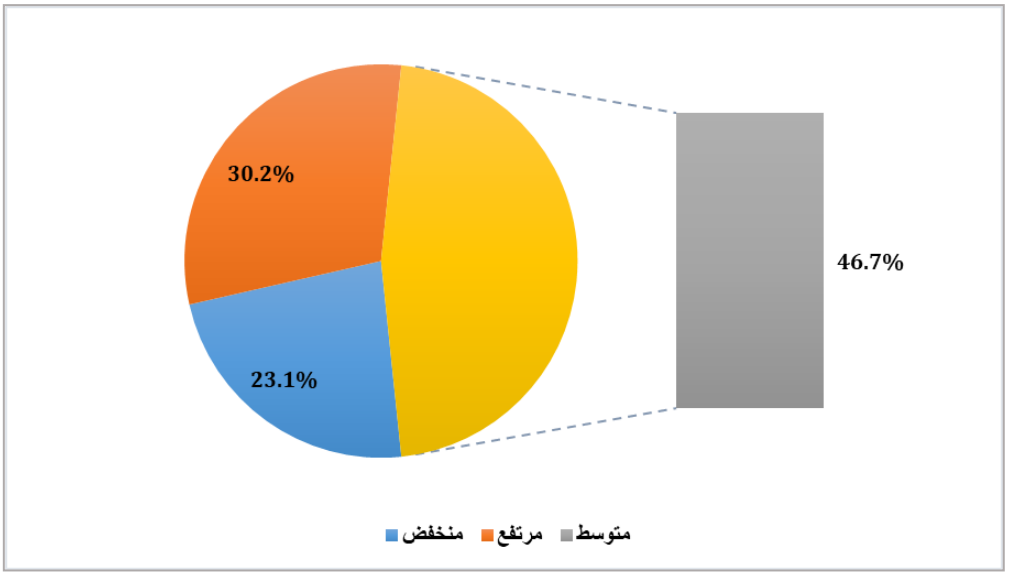
وفيما يخص بُعد الكفاءة الشخصية، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 48.6٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 42.7٪، بينما حصل ما نسبته 8.7٪ على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وقد جاء في مقدمتها عبارة "ليس لدي أي شكوك في كفاءتي الشخصية" بمتوسط حسابي 2.00 ووزن نسبي 66.7٪، يليها عبارة "آخذ بعين الاعتبار الأحكام التي يصدرها الآخرون عني" بمتوسط حسابي 1.87 ووزن نسبي 62.3٪.

وفيما يخص بُعد الكفاءة الاجتماعية، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات متوسطة على مقياسه 57.6٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم مرتفعة بنسبة 39.1٪، بينما حصل ما نسبته 3.3٪ على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وقد جاء في مقدمتها عبارة "حين اختلف مع الآخرين فإن رأيي هو الذي يؤخذ به" بمتوسط حسابي 1.94 ووزن نسبي 64.7٪، يليها عبارة "أشعر بالراحة كلما تقربت من شخص ذي سلطة" بمتوسط حسابي 1.72 ووزن نسبي 57.3٪.

تختلف هذه النتيجة مع ما انتهت إليه كل من دراسة Charoenwanit, S., & Sumneangsanor, T. (2014) ودراسة You, S., et al. (2017) من انخفاض مستوى تقدير الذات بين المبحوثين عينة كل دراسة، وربَّما يُمكن ارجاع هذا الاختلاف إلى طريقة قياس المتغير؛ إذ تعاملت معه الدراستان بصفة مجملة دون تقسيمه إلى أبعاد فرعية على نحو ما فعلت الدراسة الحالية.

11. الشعور بالوحدة:

يُنظَر إلى الشعور بالوحدة النفسية بصفته إحدى المشكلات المهمة في حياة الانسان المعاصر؛ فالشعور بالوحدة بداية لكثير من المشكلات التي يمكن أن يتعرض لها الفرد، ويمثِّل أزمة نفسية عميقة تهز كيان المراهقين وتهدد استقرارهم الداخلي، فيختل توازنهم النفسي نتيجة انهيار توازنهم الاجتماعي[117]، وبقياس مستوى الشعور بالوحدة لدى المبحوثين، جاءت النتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (10).



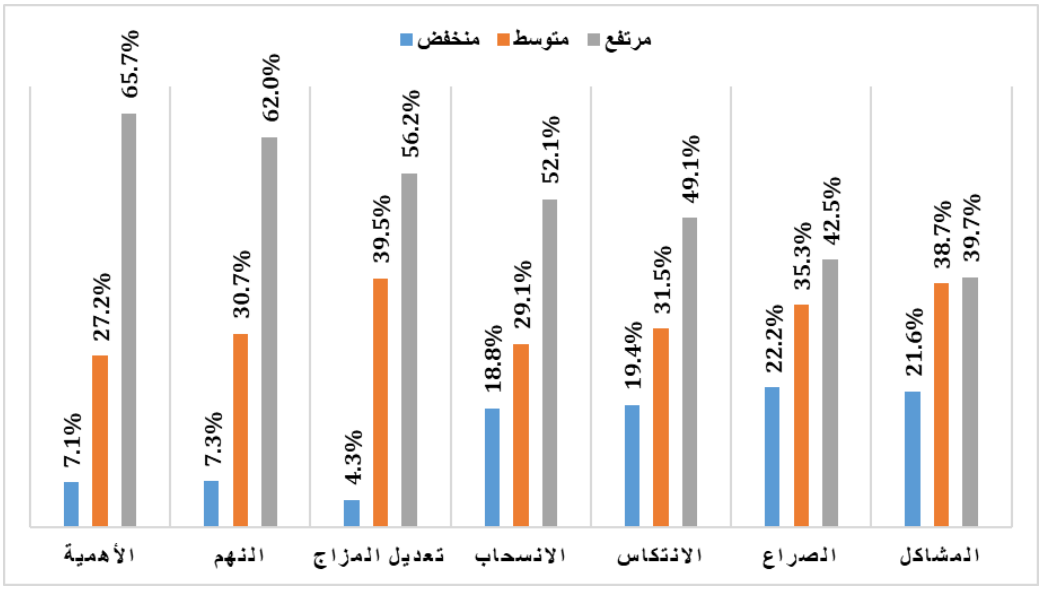
شكل (10): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على مقياس الشعور بالوحدة

كانت أكثرية العينة بنسبة 46.7٪ من ذوي الشعور المتوسط بالوحدة، بينما بلغت نسبة المبحوثين ممن كان شعورهم بالوحدة مرتفعًا 30.2٪، على حين وصلت نسبة المبحوثين منخفضي الشعور بالوحدة 23.1٪، وقد بلغ المتوسط الحسابي للشعور بالوحدة 16.67 بوزن نسبي 69.4٪.

وتقترب الدراسة في هذه النتيجة ممَّا انتهت إليه دراسة Gao, B., et al. (2024) ودراسة Wang, Y. (2022) ودراسة Munshi, A., et al. (2020).

12. إدمان الألعاب الإلكترونية:

إذا كان الإدمان يشير إلى نمط من السلوك المفرط وغير المتحكم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر سلبًا في حياة الفرد، ويعوق قدرته على أداء الواجبات اليومية بطريقة صحيحة وفعَّالة، فقد صُنِّف في القياس الإجرائي إلى سبعة أبعاد، وأسفرت استجابات المبحوثين عن النتيجة التي يعرضها الشكل الآتي (11).



شكل (11): تصنيف المبحوثين وفق استجاباتهم على أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

تقدَّم بُعد الأهمية على غيره من أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية، فجاء في الترتيب الأول بمتوسط حسابي 2.88 ووزن نسبي 96٪، يليه بُعد النَّهم بمتوسط حسابي 2.75 ووزن نسبي 91.7٪، ثم بُعد تعديل المِزاج بمتوسط حسابي 2.56 ووزن نسبي 85.3٪، يليه بُعد الانسحاب بمتوسط حسابي 2.36 ووزن نسبي 78.7٪، ثم بُعد الانتكاس بمتوسط حسابي 2.18 ووزن نسبي 72.7٪، ثم بُعد الصراع بمتوسط حسابي 2.03 ووزن نسبي 67.7٪، ثم بُعد المشكلات بمتوسط حسابي 1.89 ووزن نسبي 63٪.

وفيما يخص بُعد الأهمية، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 65.7٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 27.2٪، بينما حصل ما نسبته 7.1٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "فكرت في ممارسة لعبة طوال اليوم" بمتوسط حسابي 2.90 ووزن نسبي 96.7٪، يليها عبارة "قضيت كثيراً من وقت الفراغ في الألعاب" بمتوسط

حسابي 2.87 ووزن نسبي 95.7٪، ثم عبارة "شعرت بالتعلق الشديد بإحدى الألعاب" بمتوسط حسابي 2.86 ووزن نسبي 95.3٪.

وفيما يتَّصل ببُعد النَّهم، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 62٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 30.7٪، بينما حصل ما نسبته 7.3٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "لعبت لفترة أطول مما كنت أنتوي" بمتوسط حسابي 2.88 ووزن نسبي 96٪، يليها عبارة "قضيت وقتًا متزايدًا في ممارسة الألعاب" بمتوسط حسابي 2.79 ووزن نسبي 93٪، ثم عبارة "لا أتمكن من التوقف بمجرد بدء اللعب" بمتوسط حسابي 2.71 ووزن نسبي 90.3٪.

وفيما يتعلَّق ببُعد تعديل المِزاج، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 56.2٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 39.5٪، بينما حصل ما نسبته 4.3٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "لعبت ألعابًا للتخلص من التوتر" بمتوسط حسابي 2.78 ووزن نسبي 92.7٪، يليها عبارة "لعبت ألعابًا لنسيان الحياة الحقيقية" بمتوسط حسابي 2.69 ووزن نسبي 89.7٪، ثم عبارة "لعبت الألعاب لأشعر بالتحسن" بمتوسط حسابي 2.68 ووزن نسبي 89.3٪.

وبخصوص بُعد الانسحاب، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 52.1٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 29.2٪، بينما حصل ما نسبته 18.7٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "حاول الآخرون تقليل استخدامي للعبتي دون جدوى" بمتوسط حسابي 2.65 ووزن نسبي 88.3٪، يليها عبارة "فشلت عند محاولتي

تقليل وقت اللعب" بمتوسط حسابي 2.61 ووزن نسبي 87٪، ثم عبارة "لم أتمكن من تقليل وقت لعبتي" بمتوسط حسابي 2.53 ووزن نسبي 84.3٪.

وفيما يخص بُعد الانتكاس، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 49٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 31.5٪، بينما حصل ما نسبته 19.5٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "أغضب عندما لا أتمكن من اللعب" بمتوسط حسابي 2.33 ووزن نسبي 77.7٪، يليها عبارة "شعرت بالضيق عندما لم أتمكن من اللعب" بمتوسط حسابي 2.29 ووزن نسبي 76.3٪، ثم عبارة "أشعر بالتوتر عندما لا أتمكن من اللعب" بمتوسط حسابي 2.25 ووزن نسبي 75٪.

وفيما يتَّصل ببُعد الصراع، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذي حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 45.5٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 35.3٪، بينما حصل ما نسبته 22.2٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "تشاجرت مع الآخرين (مثل العائلة والأصدقاء) بسبب الوقت الذي أقضيه في الألعاب" بمتوسط حسابي 2.20 ووزن نسبي 73.3٪، يليها عبارة "أهملت الآخرين (مثل العائلة والأصدقاء) لأني كنت أمارس الألعاب" بمتوسط حسابي 2.10 ووزن نسبي 70٪، ثم عبارة "كذبت بشأن الوقت الذي أقضيه في الألعاب" بمتوسط حسابي 2.02 ووزن نسبي 67.3٪.

وفيما يتعلَّق ببُعد المشكلات، فقد بلغت نسبة المبحوثين الذين حققوا درجات مرتفعة على مقياسه 39.7٪، يليهم من حيث العدد المبحوثون الذين كانت درجاتهم متوسطة بنسبة 38.7٪، بينما حصل ما نسبته 21.6٪ من المبحوثين على درجات منخفضة على المقياس ذاته، وهو ما ظهر في استجابات المبحوثين على العبارات التي تقيس هذا البُعد، وجاء في مقدمتها عبارة "حدث أن تأخرت عن موعد نومي بسبب الانشغال بالألعاب" بمتوسط حسابي 2.08 ووزن نسبي 69.3٪، يليها عبارة "أهملت

الأنشطة المهمة الأخرى (مثل المدرسة والعمل والرياضة) لممارسة الألعاب" بمتوسط حسابي 1.91 ووزن نسبي 63.7٪، ثم عبارة "شعرت بالسوء بعد اللعب لفترة طويلة" بمتوسط حسابي 1.90 ووزن نسبي 63.3٪.

ولاختبار معنوية الفروق في إدمان الإلكترونية بحسب الخصائص الديموغرافية للمراهقين، ودراسة إحصائية لاختبار (ت) لقياس الفروق بحسب النوع والقطاع الجغرافي، وإحصائية اختبار (ف) لقياس الفروق بحسب نوع التعليم وجيل الآباء، أسفرت القيم المحسوبة عن النتائج الآتية:

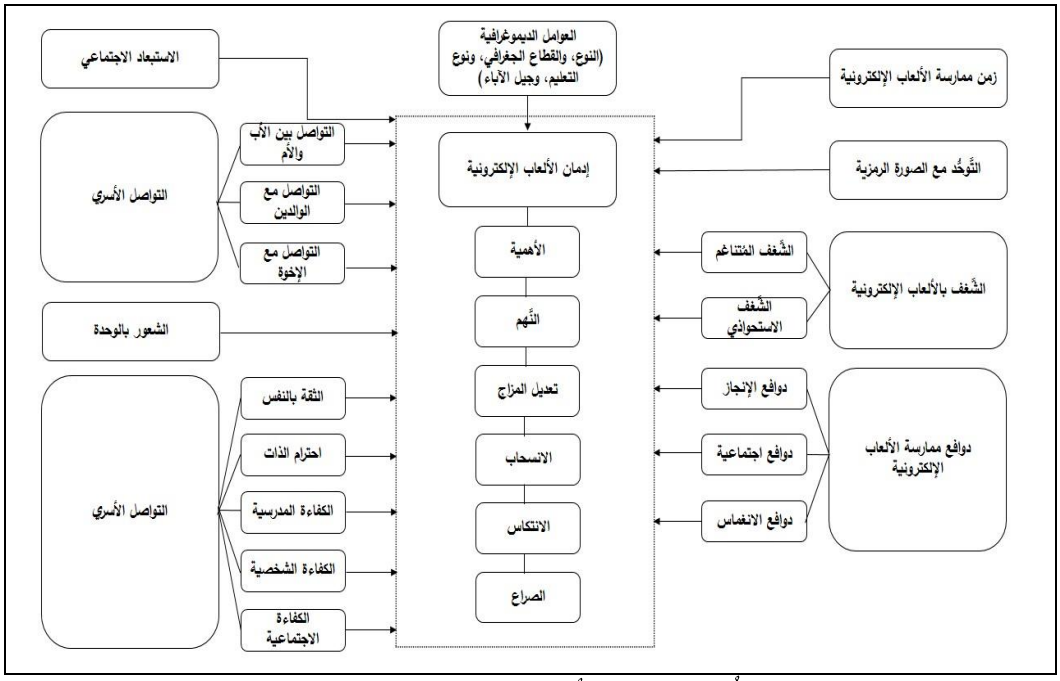
- معنوية الفروق بين الذكور والإناث في كل أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيم (ت) لها جميعًا دالة عند مستوى معنوية أقل من 0.05، وقد كانت هذه الفروق لصالح الذكور مقارنة بمجموعة الإناث، وذلك بدلالة إحصائية، وهي النتيجة ذاتها التي توصَّلت إليها دراسة جاد، نيفين شاكر (2023)، ودراسة عبد الرزاق، أسامة حسن جابر (2023)، ودراسة خضير، ميسون عبيد ونغم هادي حسين (2020)، ودراسة محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف (2019)، ودراسة حسن، بشرى، والخالدي، أمل (2015)، ودراسة سومية، قدي (2018)، ودراسة Kim, J. Y., et al. (2017).
- عدم معنوية الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية بحسب القطاع الجغرافي ونوع التعليم وجيل الآباء، إذ كانت (ت) و(ف) غير دالة إحصائيًا (مستوى المعنوية أكبر من 0.05).

وهي النتيجة التي تقترب إلى حد كبير مما خَلُصت إليه كل من دراسة الدرعان، فرحان، والشريفين، أحمد (2016)، ودراسة Lemmens, J. S., et al.(2009)، بينما تختلف مع دراسة Seok, H. J., et al. (2018)، التي تقدَّم فيها بُعدا الصراع والانتكاس على بقية الأبعاد، كما تختلف مع دراسة Wittek, C. T., et al. (2016)، التي تقدَّم فيها بُعد المشكلات على ما دونه من أبعاد الإدمان.

نتائج اختبار الفروض البحثية:

لاختبار صحة الفروض البحثية استخدم الباحث تكنيك «تحليل المسار Path Analysis» عن طريق برنامج Amos "الإصدار 23"، وتحليل المسار عبارة عن مجموعة من الأساليب والطرق التي تعتمد على مفاهيم الانحدار والارتباط الجزئي وشبه الجزئي للوصول إلى تفسير ظاهرة محددة، ويُعدَّ أسلوب تحليل المسار مصدر قوة لأنه يسمح للباحثين بدراسة التأثيرات المباشرة وغير المباشرة للعلاقات بين المتغيرات المستقلة والتابعة، وتُجرى في آن واحد، كما أنه يسمح للباحث برسم عدد من المسارات المفترضة والمنطقية في ضوء الدراسات السابقة والتصور المنطقي، بحيث يمكن أن تترجم هذه المسارات إلى معادلات يحتاج إليها التحليل.

ومن خلال مراجعة الدراسات العربية والأجنبية التي عالجت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، جرى حصر المتغيرات الواردة فيها والتفاعلات فيما بينها، وتحديد حجم الاتفاق والاختلاف بينها في اتجاهات العلاقات والتأثير، وبذلك أمكن وضع تصور أولي مقترح للمتغيرات المؤثرة في إدمان الألعاب الإلكترونية بأبعاده السبعة، وذلك على النحو الذي يعرضه الشكل البياني الآتي:



شكل (12): نموذج مُقترح للعوامل المُنبِئة بإدمان الألعاب الإلكترونية (قبل الاختبار)

وقد أسفر تحليل المسار لمجموعة المتغيرات الواردة في الشكل البياني عن النتائج التي يعرضها الجدول الآتي (2):

جدول (2)

معنوية المسارات المعيارية وغير المعيارية في النموذج المقترح (ن=450)

المتغيرات المُنبئة	قيم المسارات	متغيرات الأثر						
		الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية	بيتا غير المعيارية	0.731	0.317	0.446	0.197	0.285	0.261	0.307
	الخطأ المعياري	0.012	0.042	0.015	0.036	0.032	0.039	0.041
	قيمة ت	9.452	8.519	6.869	8.226	6.098	6.724	8.229
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
دوافع الإنجاز	بيتا غير المعيارية	0.413	0.558	0.661	0.341	0.221	0.349	0.193
	الخطأ المعياري	0.039	0.037	0.016	0.040	0.034	0.046	0.032
	قيمة ت	3.419	9.852	8.827	7.316	4.983	5.294	6.621
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
دوافع اجتماعية	بيتا غير المعيارية	0.236	0.317	0.209	0.351	0.223	0.314	0.247
	الخطأ المعياري	0.037	0.043	0.033	0.029	0.035	0.042	0.037
	قيمة ت	5.947	7.360	5.197	7.159	7.294	9.136	6.228
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
دوافع الانغماس	بيتا غير المعيارية	0.192	0.203	0.274	0.501	0.317	0.446	0.79
	الخطأ المعياري	0.032	0.031	0.039	0.061	0.042	0.051	0.007
	قيمة ت	8.341	7.239	7.591	6.452	7.148	4.869	8.525
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
التوحد مع الصورة الرمزية	بيتا غير المعيارية	0.376	0.505	0.256	0.344	0.320	0.366	0.472

المتغيرات المُنبئة	قيم المسارات	متغيرات الأثر						
		الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
	الخطأ المعياري	0.031	0.025	0.045	0.023	0.028	0.034	0.024
	قيمة ت	4.875	4.232	6.104	6.731	2.235	3.425	9.858
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الشَّغف المُتناغم	بيتا غير المعيارية	0.617	0.720	0.406	0.281	0.408	0.252	0.295
	الخطأ المعياري	0.021	0.026	0.033	0.028	0.023	0.022	0.033
	قيمة ت	8.833	7.322	4.989	5.308	6.627	5.953	4.366
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الشَّغف الاستحواذي	بيتا غير المعيارية	0.376	0.268	0.417	0.282	0.369	0.306	0.251
	الخطأ المعياري	0.052	0.033	0.042	0.002	0.022	0.016	0.074
	قيمة ت	5.203	7.156	7.396	9.142	6.234	8.346	7.245
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الاستبعاد الاجتماعي	بيتا غير المعيارية	0.262	0.333	0.561	0.376	0.505	0.849	0.435
	الخطأ المعياري	0.014	0.019	0.025	0.015	0.016	0.017	0.024
	قيمة ت	7.597	6.458	7.154	5.875	8.531	4.881	4.238
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
إدراك التواصل بين الأم والأب	بيتا غير المعيارية	0.564	0.315	0.403	0.379	0.425	0.531	0.676
	الخطأ المعياري	0.019	0.014	0.013	0.021	0.043	0.024	0.033
	قيمة ت	6.171	6.736	6.241	5.431	9.864	8.839	7.328
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
إدراك التواصل مع الوالدين	بيتا غير المعيارية	0.779	0.459	0.339	0.467	0.311	0.354	0.435
	الخطأ المعياري	0.011	0.013	0.007	0.015	0.005	0.011	0.016

المتغيرات المُنبئة	قيم المسارات	متغيرات الأثر						
		الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
	قيمة ت	4.995	5.306	6.633	5.959	4.372	5.209	7.162
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
إدراك التواصل مع الإخوة	بيتا غير المعيارية	0.327	0.469	0.341	0.428	0.365	0.31	0.321
	الخطأ المعياري	0.006	0.007	0.008	0.015	0.021	0.005	0.004
	قيمة ت	7.306	9.148	6.284	8.352	7.251	7.603	6.464
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الثقة بالنفس	بيتا غير المعيارية	0.392	0.619	0.435	0.564	0.908	0.494	0.623
	الخطأ المعياري	0.012	0.034	0.015	0.024	0.039	0.028	0.038
	قيمة ت	7.160	4.881	8.537	6.887	4.244	6.116	6.742
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
احترام الذات	بيتا غير المعيارية	0.374	0.462	0.438	0.484	0.59	0.735	0.838
	الخطأ المعياري	0.027	0.037	0.026	0.036	0.025	0.035	0.024
	قيمة ت	7.247	3.437	9.807	8.845	7.334	5.001	5.312
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الكفاءة المدرسية	بيتا غير المعيارية	0.518	0.398	0.526	0.37	0.413	0.494	0.386
	الخطأ المعياري	0.034	0.023	0.033	0.022	0.032	0.021	0.031
	قيمة ت	6.639	5.965	4.378	5.215	7.168	7.312	9.154
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الكفاءة الشخصية	بيتا غير المعيارية	0.528	0.4	0.487	0.424	0.369	0.38	0.451
	الخطأ المعياري	0.026	0.049	0.058	0.047	0.036	0.025	0.014
	قيمة ت	6.246	8.358	7.257	7.609	6.497	7.166	4.887

المتغيرات المُنبئة	قيم المسارات	متغيرات الأثر						
		الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الكفاءة الاجتماعية	بيتا غير المعيارية	0.678	0.494	0.623	0.967	0.553	0.682	0.433
	الخطأ المعياري	0.003	0.026	0.022	0.029	0.031	0.029	0.027
	قيمة ت	8.543	4.893	4.205	6.122	6.748	8.253	6.443
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
الشعور بالوحدة	بيتا غير المعيارية	0.521	0.497	0.543	0.649	0.794	0.897	0.577
	الخطأ المعياري	0.006	0.039	0.024	0.036	0.022	0.027	0.033
	قيمة ت	9.876	8.851	7.349	5.007	5.318	6.645	5.971
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
النوع	بيتا غير المعيارية	0.457	0.585	0.429	0.472	0.553	0.445	0.587
	الخطأ المعياري	0.023	0.019	0.025	0.032	0.027	0.022	0.021
	قيمة ت	6.384	5.221	7.174	7.318	9.160	6.252	8.364
	الدلالة	***	***	***	***	***	***	***
القطاع الجغرافي	بيتا غير المعيارية	0.084	0.074	0.05	0.043	0.069	0.059	0.035
	الخطأ المعياري	0.032	0.021	0.017	0.016	0.033	0.022	0.018
	قيمة ت	0.941	0.827	0.479	0.029	0.947	0.833	0.485
	الدلالة	0.059	0.060	0.058	0.071	0.062	0.063	0.053
نوع التعليم	بيتا غير المعيارية	0.028	0.054	0.044	0.023	0.013	0.039	0.029
	الخطأ المعياري	0.017	0.034	0.023	0.019	0.018	0.035	0.024
	قيمة ت	0.035	0.953	0.839	0.491	0.041	0.959	0.845
	الدلالة	0.074	0.065	0.066	0.056	0.077	0.068	0.069

المتغيرات المُنبئة	قيم المسارات	متغيرات الأثر						
		الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
جيل الآباء	بيتا غير المعيارية	0.005	0.075	0.065	0.041	0.034	0.062	0.059
	الخطأ المعياري	0.02	0.019	0.036	0.025	0.021	0.025	0.037
	قيمة ت	0.497	0.047	0.965	0.851	0.503	0.053	0.971
	الدلالة	0.059	0.080	0.071	0.072	0.062	0.083	0.074

*** دال عند مستوى معنوية 0.001

تكشف نتائج تحليل المسار الواردة في هذا الجدول عما يلي:

1- معنوية تأثير العوامل الخاصة بالألعاب (زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والشَّغف بالألعاب الإلكترونية، والتَّوحد مع الصورة الرمزية) في إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيم ت لهذه المتغيرات دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية أقل من 0.001.

2- معنوية تأثير العوامل الاجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري) في إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيم ت لهذه المتغيرات دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية أقل من 0.001.

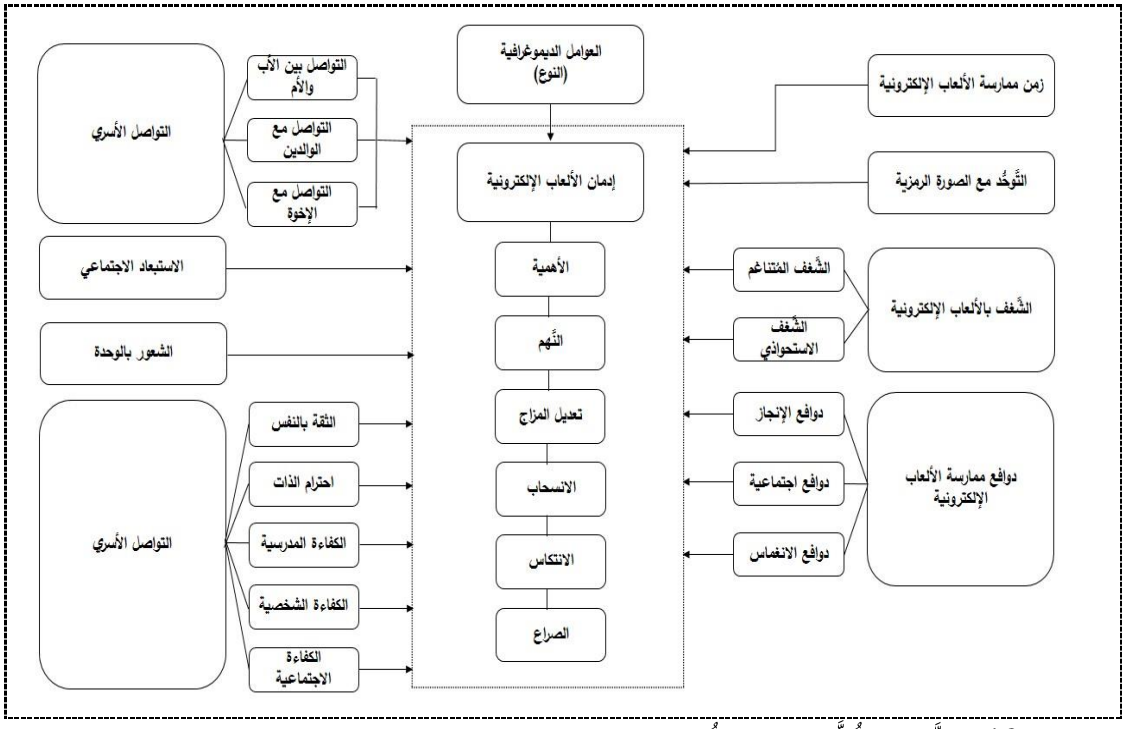
3- معنوية تأثير العوامل النفسية (تقدير الذَّات، والشعور بالوحدة) في إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيم ت لهذه المتغيرات دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية أقل من 0.001.

4- معنوية تأثير متغير النوع في إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيم ت لهذه المتغيرات دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية أقل من 0.001.

5- عدم معنوية تأثير متغيرات القطاع الجغرافي ونوع التعليم وجيل الآباء في إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ كانت قيمة ت غير دالة إحصائيًا (P>0.05).

وبناءً على نتيجة تحليل المسارات بين المتغيرات، فقد أُعيد رسم النموذج بعد تعديله باستبعاد المسارات غير الدالة إحصائيًا، والإبقاء فقط على تلك التي ثبتت

معنويتها، ويمثل الشكل الآتي النموذج النهائي للدراسة بعد التأكد من ثبوت مساراته بالتحليل الإحصائي.



شكل (13): النَّموذج المُعدَّل للعوامل المُنبِئة بإدمان الألعاب الإلكترونية (بعد الاختبار)

اختبار جودة التوافق الكلية للنموذج المُعدَّل:

استلزم الجزم بمعنوية مسارات النموذج تطبيق عدد من المعايير الضرورية للتحقق من جودة التوافق الكلية Overall Model Fit، وقد أدى تطبيق هذه المعايير إلى الوصول للقيم الكمية التي يعرضها الجدول الآتي:

جدول (3)

مؤشرات جودة التوافق الكلية للنموذج

مؤشرات جودة التوافق الكلية للنموذج	القيمة المحسوبة	القيمة المثالية
كا^2 Chi-Square	28.301	لا يوجد
درجات الحرية df	27	لا يوجد
مستوى المعنوية .Sig	0.009	دال
مؤشر كا^2 المعياري Normal Chi-Square	1.652	2=>
مؤشر جودة التوافق GFI	0.984	0.95=<
مؤشر جودة التوافق المعدل AGFI	0.951	0.95=<
مؤشر التوافق المعياري NFI	.0.956	<0.95
مؤشر التوافق غير المعياري NNFI	0.921	<0.90
مؤشر التوافق المقارن CFI	0.973	لا يوجد
الجذر التربيعي للبواقي RMR	0.192	لا يوجد
الجذر التربيعي لمتوسط مربع خطأ التقدير RMSEA	0.05	0.05

تشير هذه النتيجة الخاصة بمؤشرات جودة التوافق الكلية للنموذج المقترح إلى الكفاءة المرتفعة لهذا النموذج في تفسير علاقات السببية بين المتغيرات المدروسة، وبذلك يمكن الاستناد إليه في فهم الظاهرة محل البحث وتفسيرها، وبثبوت كفاءة النموذج المقترح يأتي دور الفروض الإحصائية لاختبار كل منها على حدة، ويعرض الجدول الآتي نتائج اختبار تأثير المتغيرات المستقلة في المتغيرات التابعة محل الدراسة.

جدول (4)

قيمة الأثر المباشر للمتغيرات المُنبِئة في المتغيرات التابعة في الفرض الأول

المتغيرات المُنبئة	الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.205	0.299	0.216	0.187	0.195	0.221	0.178
دوافع الإنجاز	0.211	0.203	0.221	0.192	0.202	0.226	0.181
دوافع اجتماعية	0.215	0.208	0.223	0.197	0.205	0.231	0.183
دوافع الانغماس	0.252	0.233	0.239	0.148	0.201	0.236	0.191
التوحد مع الصورة الرمزية	0.214	0.218	0.236	0.153	0.215	0.241	0.196
الشَّغف المُتناغم	0.230	0.223	0.241	0.162	0.202	0.206	0.183
الشَّغف الاستحواذي	0.215	0.228	0.246	0.171	0.225	0.186	0.173

توضِّح القيم الكمية التي يعرضها هذا الجدول (4) مقدار تأثير العوامل الخاصة بالألعاب (زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والشَّغف بالألعاب الإلكترونية، والتَّوحد مع الصورة الرمزية) في الأبعاد السبعة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وعلى التباين المرصود في هذه القيم فقد كانت جميعها دالة إحصائيًا؛ فاحتمالات إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد مع زيادة زمن ممارستها، ودوافعها، والشغف بها والتَّوحد مع الصورة الرمزية، ما يعني قدرة هذه العوامل على التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وبهذه النتيجة يمكن القول بثبوت صحة الفرض الأول.

جدول (5)

قيمة الأثر المباشر للمتغيرات المُنبئة في المتغيرات التابعة في الفرض الثاني

المتغيرات المُنبئة	الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
الاستبعاد الاجتماعي	0.208	0.203	0.219	0.192	0.198	0.224	0.179
إدراك التواصل بين الأم والأب	0.213	0.206	0.176	0.195	0.203	0.227	0.184
إدراك التواصل مع الوالدين	-0.215	-0.208	-0.223	-0.197	-0.205	-0.231	-0.185
إدراك التواصل مع الإخوة	-0.198	-0.226	-0.204	-0.192	-0.176	-0.166	-0.173

توضِّح القيم الكمية التي يعرضها هذا الجدول (5) مقدار تأثير العوامل الاجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري) في الأبعاد السبعة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وعلى التباين الملحوظ في هذه القيم فقد كانت جميعها دالة إحصائيًا؛ فاحتمالات إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد مع زيادة الاستبعاد الاجتماعي، بينما تقل مع زيادة التواصل الأسري مع الوالدين والإخوة، ما يعني قدرة هذه العوامل على التنبؤّ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وبهذه النتيجة يمكن القول بثبوت صحة الفرض الثاني.

جدول (6)

قيمة الأثر المباشر للمتغيرات المُنبئة في المتغيرات التابعة في الفرض الثالث

المتغيرات المُنبئة	الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
الثقة بالنفس	0.196	0.189	0.207	0.178	0.186	0.212	0.167
احترام الذات	0.201	0.194	0.212	0.183	0.191	0.217	0.172
الكفاءة المدرسية	-0.209	-0.202	-0.202	-0.191	-0.199	-0.225	-0.180
الكفاءة الشخصية	0.214	0.207	0.225	0.196	0.204	0.186	0.185
الكفاءة الاجتماعية	-0.219	-0.212	-0.208	-0.201	-0.209	-0.235	-0.196
الشعور بالوحدة	0.224	0.217	0.235	0.206	0.214	0.241	0.195

توضِّح القيم الكمية التي يعرضها هذا الجدول (6) مقدار تأثير العوامل النفسية (تقدير الذات، والشعور بالوحدة) في الأبعاد السبعة لإدمانِ الألعاب الإلكترونية، وعلى التباين الظاهر في هذه القيم فقد كانت جميعها دالة إحصائيًا؛ فاحتمالات إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد مع زيادة الثقة بالنفس واحترام الذات والكفاءة الشخصية والشعور بالوحدة، بينما تقل مع زيادة الكفاءة المدرسية والكفاءة الاجتماعية، ما يعني قدرة هذه العوامل على التنبؤّ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وبهذه النتيجة يمكن القول بثبوت صحة الفرض الثالث.

جدول (7)

قيمة الأثر المباشر للمتغيرات المُنبئة في المتغيرات التابعة في الفرض الرابع

المتغيرات المُنبئة	الأهمية	النهم	تعديل المزاج	الانسحاب	الانتكاس	الصراع	المشكلات
النوع	0.199	0.192	0.196	0.181	0.189	0.215	0.170
القطاع الجغرافي	أُستُبعد الأثر						
نوع التعليم							
جيل الآباء							

توضِّح القيم الكمية التي يعرضها هذا الجدول (7) مقدار تأثير متغير النوع في الأبعاد السبعة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وعلى التباين الملحوظ في هذه القيم فقد كان لبعضها دلالة إحصائية؛ فاحتمالات إدمان الألعاب الإلكترونية تزيد بين الذكور مقارنة بالإناث، ما يعني قدرة متغير النوع دون غيره من المتغيرات الديموغرافية في التنبؤّ بإدمان الألعاب الإلكترونية، وبهذه النتيجة يمكن القول بثبوت صحة الفرض الرابع جزئيًا.

مناقشة نتائج الدِّراسة:

تحمل الألعاب الإلكترونية كثيرًا من السمات الجاذبة للمُستخدمين نحوها، ويبدأ الارتباط بها منذ مرحلة مشاهدتها فقط في الطفولة المُبكِّرة، حتى قبل الانخراط في ممارستها، وإذا كان المختصون في علم النفس الإكلينيكي عوَّلوا على ما يحدث لمُستخدمي الألعاب من تغيّرات فسيولوجية، كزيادة إفراز هرمون الدوبامين(ن) في بحث ظاهرة إدمان هذه الألعاب، فقد نَحَت الدراسة الحالية منحى نفسيًا اجتماعيًا في تحديد العوامل المُسبِّبة لها والمُنبِئة بها.

وأظهرت نتائج الدراسة أن المراهقين إذا كانوا في غالبيتهم العظمي يمارسون الألعاب الإلكترونية بنمطيها الشهيرين Premium وFreemium، فإن قطاعًا غير قليل منهم يميلون أيضًا في الوقت ذاته لمشاهدة محتوى مرئي على موقع يوتيوب أو عبر قنوات تلفزيونية لأشخاص افتراضيين يمارسون هذه الألعاب، ما يعني أن المُتعة في هذه الألعاب يمكن أن تتحقَّق بالممارسة أو بالمشاهدة.

ويقضي المراهقون عينة الدراسة أوقاتًا طويلة تمتد لساعات عديدة يوميًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو ما يؤشِّر إلى زيادة معدل الانغماس في هذه الألعاب دون استشعار مرور الوقت، ودون إدراك حجم الطاقة الذهنية والنفسية المبذولة في الممارسة، بما قد تكون له انعكاساته على الوقت والجهد المطلوبين لتنفيذ الأنشطة الحياتية الأخرى، كأداء الأعمال المدرسية، أو التواصل الأسري والعائلي، أو ممارسة رياضة بدنية، أو غيرها ممَّا يُعد لازمًا لنمو المراهق.

وتُشكِّل سياقات ممارسة الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من تجربة المراهقين في العصر الرقمي الحديث، وتتنوع هذه السياقات بدرجة كبيرة بتنوُّع وسائط الممارسة بين الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية "تابلت/ أي باد"، وأجهزة إكس بوكس X Box/ بلاي ستيشن PlayStation، وأجهزة الكمبيوتر الثابتة PC والمحمولة Laptop، ولأن الاتصال بالإنترنت صار مُتاحًا وميسورًا للجميع، فالمراهقون يمارسون بعض الألعاب الإلكترونية Online حال لم يكن مُتاحًا لهم تحميلها على أجهزتهم الخاصة.

ويندرج ضمن سياقات الممارسة كونهم قادرين على اختيار نمط اللعب، وتحديد ما إذا كانوا سيخوضون تجربتهم الخاصة من خلال اللعب بمفردهم، أو سينخرطون في ممارسة جماعية بالاشتراك في اللعب مع آخرين منهم الأصدقاء والأقارب والإخوة أو الجيران، أو حتى أحد الوالدين أنفسهم، ولكلا النمطين دور في تقرير التأثيرات التي يمكن أن تُخلفها تجربة اللعب، لاسيَّما إذا أخذنا في الاعتبار إن اللعب قد يكون مُمتدًا على مدار اليوم، على نحو ما أفاد به غالبية المراهقين عينة الدراسة، ما يضاعف بدوره من المخاوف بشأن إمكانية إدمان ممارستها.

وبتنوُّع الألعاب التي يمارسها المراهقون عينة الدراسة، فقد أمكن تصنيفها إلى عشرة أنواع، هي بترتيب تفضيلها: ألعاب المحاكاة والرياضة Simulation and sports، وألعاب تقمص الأدوار Role-playing (RPG، ARPG)، وألعاب الحركة/ المغامرة Action-adventure، وألعاب ساحات المعارك متعددة اللاعبين عبر الإنترنت Multiplayer online battle arena (MOBA)، وألعاب الرماية Shooters، وألعاب استراتيجية الوقت الحقيقي Real-time strategy (RTS) وألعاب الألغاز

والحفلات Puzzlers and party games، وألعاب المنصات Platformer، وألعاب البقاء على قيد الحياة والرعب Survival and horror، وألعاب صندوق الرمل Sandbox.

ويمتلك المراهقون دوافع شتى لممارسة هذه الألعاب، تتنوَّع بين الدوافع الاجتماعية مثل الرغبة في التفاعل مع الأصدقاء وبناء العلاقات الاجتماعية عبر اللعب المشترك، إضافة إلى دوافع الانغماس، حين يجد المراهقون في الألعاب الإلكترونية بيئة تفاعلية تسمح لهم بخوض تجارب غامرة، والهروب من الواقع، كما تشمل الدوافع أيضًا الرغبة في تحقيق الإنجاز، والتقدم في مستويات اللعبة، وتحقيق الأهداف المُحدَّدة، وهكذا تؤدي تلك الدوافع دورًا مهمًا في إشعال شغف المراهقين بالألعاب الإلكترونية، ودفعهم للاستمرار في تجربتها.

وتعكس درجات المراهقين على مقياسي الشَّغف المُتناغم والشَّغف الاستحواذي اندماجهم العميق مع الألعاب الإلكترونية، إذ يُعبر ذلك عن رغبتهم في التفاعل مع هذه الألعاب بشغف وتفانٍ، ويعكس الشَّغف المُتناغم الرغبة في التحدي والمتعة التي تأتي من التفاعل مع الألعاب، بينما يُعبِّر الشَّغف الاستحواذي عن الاندماج العميق والانغماس الشديد في عوالم اللعبة والرغبة في السيطرة عليها، وهذه النتائج تشير إلى أهمية الألعاب الإلكترونية في حياة المراهقين، وكيف أنها تمثل جزءًا مهمًا من تجاربهم الشخصية والترفيهية.

وتُعد الصورة/ الشَّخصية الرمزية Avatar عنصرًا بارزًا في تجارب المراهقين في الألعاب الإلكترونية والعوالم الافتراضية عامة، فاللاعب يتفاعل مع العالم والآخرين من خلال الشخصية التي يختارها، وتُحدِّد درجة التَّوحُّد مع الصورة الرمزية درجة اندماج المراهق مع هويته الافتراضية، والتفاعل مع العالم الافتراضي، وقد ارتفعت لدى أكثرية عينة الدراسة درجة التَّوحُّد مع الصور الرمزية في الألعاب الإلكترونية، وهم يحدِّدون الصورة بأنفسهم لكل لعبة، ويستخدم أغلبهم صورًا لذكور أو غير مُحدَّدة النوع، وهي صور لمخلوقات غير بشرية.

وفيما يخص العوامل الاجتماعية ذات الصِّلة بإدمان الألعاب الإلكترونية، فقد كشفت نتائج الدراسة عن انخفاض درجة شعور المبحوثين بالاستبعاد الاجتماعي، ويؤثر الشعور بالاستبعاد الاجتماعي في نمط استخدام الألعاب الإلكترونية؛ فقلة مستوى الاستبعاد الاجتماعي قد يكون مفيدًا للمراهقين لأنه يقلل من الحاجة إلى اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب أو التخفيف من الضغوط الاجتماعية.

ويُعدُّ نمط التواصل الأسري عاملًا اجتماعيًا بارزًا يؤثر في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، ويعكس هذا النمط جودة العلاقات الأسرية وطبيعة التواصل بين أفراد الأسرة، بما في ذلك التواصل بين الأم والأب، وبين الإخوة، وبين الوالدين والأبناء، وقد أظهرت نتائج الدراسة زيادة في درجة إدراك التواصل الأسري بين المراهقين، مما يعني أن المراهقين الذين يتمتعون بعلاقات أسرية قوية وصحية قد يكونون أقل عرضة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وهو ما يعكس أهمية دور الأسرة في توجيه سلوكيات الشباب، وتأثيرها في سلوكهم الاجتماعي والنفسي؛ فإذا كانت العلاقات الأسرية قوية وتحفيزية، فقد تسهم في تقليل الرغبة في اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب أو التسلية، ما يؤدي في المُحصِّلة إلى تقليل مستوى إدمانها.

وللعوامل النفسية أولوية كبيرة في فهم السلوكيات المُرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية، فقد أفصحت أكثرية المراهقين عن مستوى متوسط من الشعور بالوحدة، ويمكن أن يكون لهذا الشعور بالوحدة تأثير في سلوكياتهم المتعلقة باللعب الإلكتروني؛ فقد يُعدّون الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب من الوحدة، والعثور على منفذ للتفاعل والتواصل مع الآخرين في العوالم الافتراضية، مما يمكن أن يؤدي إلى زيادة استخدامهم لهذه الألعاب بطريقة مفرطة.

ويأتي تقدير الذات، بصفته الرأي الذي يحمله المراهق عن نفسه وقيمته الشخصية، ضمن العوامل النفسية المُحدِّدة لدرجة إدمان الألعاب الإلكترونية، وقد تراوحت درجات غالبية المرهقين بين مرتفعة ومتوسطة على الأبعاد الخمسة لتقدير الذات (الثِّقة بالنفس، واحترام الذات، والكفاءة المدرسية، والكفاءة الشخصية، والكفاءة

الاجتماعية)، ما يعكس أن لديهم مستوى جيدًا من الثقة بأنفسهم واحترامهم لأنفسهم، إضافة إلى كفاءتهم في عدد من المجالات التي تتراوح بين دراسية وشخصية واجتماعية.

وحقَّق غالبية المراهقين درجات متفاوتة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية تتراوح بين مرتفعة إلى متوسطة على أبعاده السبع (الأهمية، والنَّهم، وتعديل المزاج، والانسحاب، والانتكاس، والصراع، والمشكلات)، وهي النتيجة التي يمكن منها استخلاص شيوع إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين المصريين، على ما بينهم من اختلاف في درجة هذا الإدمان، والبُعد الحاصل فيه.

وقد كشف اختبار الفروض البحثية عن النتائج الآتية:

- معنوية مسارات العلاقات من العوامل الخاصة بالألعاب (زمن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، والشَّغف بالألعاب الإلكترونية، والتَّوحد مع الصورة الرمزية) إلى إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالمراهقون الذين يقضون وقتًا أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويملكون درجات أعلى من دوافع ممارسة هذه الألعاب، والشَّغف بها، والتَّوحد مع الصور الرمزية، تزداد احتمالية إدمانهم الألعاب الإلكترونية.
- معنوية مسارات العلاقات من العوامل الاجتماعية (الاستبعاد الاجتماعي، والتَّواصل الأسري) إلى إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالمراهقون الذين يعانون الاستبعاد الاجتماعي، وتنخفض درجة تواصلهم الأسري مع الوالدين والإخوة، تزداد احتمالية إدمانهم الألعاب الإلكترونية.
- معنوية مسارات العلاقات من العوامل النفسية (تقدير الذَّات، والشعور بالوحدة) على إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالمراهقون الذين ترتفع درجة شعورهم بالوحدة ودرجة تقديرهم ذواتهم، تزداد احتمالية إدمانهم الألعاب الإلكترونية.
- معنوية مسار العلاقة من متغير النوع إلى إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالمراهقون الذكور أكثر احتمالًا للوقوع في إدمان الألعاب الإلكترونية مقارنة بالمراهقات.

وعليه، فقد برهنت نتائج اختبار الفروض البحثية على صلاحية النموذج التفسيري الذي طرحته الدراسة من واقع مراجعة الدراسات السابقة، فقد أثبتت

المتغيرات الواردة فيه بعد اختباره (شكل 13) قدرتها على التَّنبؤ بالتغيرات التي تحدث لدى المراهقين في إدمان الألعاب الإلكترونية، ما يسمح بالقول بتحقُّق الأهداف الثلاثة للدراسة.

الخاتمة والتوصيات:

يُشكِّل إدمان الألعاب الإلكترونية تحدِّيًا كبيرًا يتعيَّن على المجتمعات مواجهته، فهو ليس مجرد مسألة شخصية، بل له تأثيرات واسعة النطاق في الصحة النفسية والسلامة الجسدية لممارسيه، ويمتد تأثيره إلى القوة المجتمعية للدول، ولخطورة هذه الظاهرة، انصب تركيز الدراسة على محاولة تفسيرها بقياس العوامل المُنبِئة بها بين الجمهور الأكبر من ممارسيها وهم المراهقون.

ما انتهت إليه الدراسة من نتائج يدق ناقوس الخطر لظاهرة اتِّصالية تتهدَّد فئة المراهقين، كما يلقي ضوءًا كثيفًا على أن العوامل محل البحث إدمان الألعاب الإلكترونية ما كانت لتنتج أثرها لو لم تكن هذه الفئة تمر بمرحلة سنِّية تتَّسم بالنمو العاطفي والعقلي، والبحث عن الهوية الخاصة وتجربة أدوار مختلفة، وتملك فرصًا أكبر للوصول إلى الوسائط التكنولوجية والانخراط فيها، وغالبًا ما تفتقر إلى القدرة على التنظيم والمراقبة الذاتية.

ومن الواجب لفت الانتباه إلى أن رحلة الاستكشاف في دراسة الألعاب الإلكترونية لم تصل بعد إلى نهايتها، وأنه توجد حاجة ملحة لإجراء مزيد من الاستقصاءات باستخدام النموذج التفسيري المُقترح، كما تؤكد الدراسة أن فهم الظاهرة كاملة ما زال يستلزم إجراء دراسات طولية Longitudinal تتبع تطورها ومختلف جوانبها لدى المراهقين بمرور الوقت، وفي مختلف سياقات نشأتهم ونموهم.

وفي ضوء ما خلصت إليه الدراسة من نتائج، يمكن تقديم عدد من التوصيات التطبيقية كما يلي:

- تعزيز التوعية والتثقيف: فينبغي توجيه جهود التوعية لجميع فئات المجتمع عن خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية، مع التركيز خاصة على الأهالي والمربين والمعلمين لتعزيز فهمهم للظاهرة وكيفية التعامل معها بطرق فعّالة.

- تطوير برامج الوقاية والعلاج: يجب على السلطات الصحية والتعليمية والاجتماعية تطوير برامج شاملة للوقاية من إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاجه، مع توفير الدعم اللازم للأفراد والعائلات المتأثرة.
- تشجيع الاستخدام السليم للتكنولوجيا: يجب تعزيز ثقافة استخدام التكنولوجيا بطريقة صحيحة ومسؤولة، بما يشمل توجيهات وإرشادات لتحديد حدود الاستخدام، وضرورة الاستراحة والنشاطات البدنية والاجتماعية البديلة.
- تشجيع التواصل الأسري والاجتماعي: يُعدَّ التواصل الفعّال بين الأهالي والأبناء والمعلمين والشباب أساساً في التصدي لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ يمكن للدعم الاجتماعي والتوجيه السليم أن يؤدي دوراً مهماً في منعها وعلاجها.
- تشجيع الابتكار والتطوير في مجال الألعاب الإلكترونية: يمكن تعزيز التفاعل الإيجابي مع الألعاب الإلكترونية من خلال تشجيع تطوير ألعاب تربوية وتثقيفية تعزز المهارات الفكرية والاجتماعية للمراهقين، بدلًا من الاعتماد على الألعاب ذات المحتوى العنيف أو الإدماني.

هوامش الدِّراسة:

(أ) Nature هي مجلة علمية أسبوعية بريطانية يقع مقرها في لندن، تأسست في عام 1869 بصفتها دورية متعددة التخصصات، وتنشر أبحاثًا راجعها مجموعة متنوعة من الأكاديميين المُتخصِّصين، خاصة في مجال العلوم والتكنولوجيا، وهي من أكثر المجلات العلمية استشهاداً في العالم بمعامل تأثير قدره 64.8. [https://www.nature.com/]

(ب) هم: King, D. L., Koster, E. H. W., & Billieux, J.

(ج) التعلُّم الآلي Machine learning (ML) هو علم تطوير الخوارزميات والنماذج الإحصائية التي تستخدمها أنظمة الكمبيوتر لأداء المهام دون تعليمات واضحة اعتماداً على الأنماط والاستدلال، وتستخدم أنظمة الكمبيوتر لوغاريتمات التعلم الآلي لمعالجة كميات كبيرة من البيانات السابقة والتعرّف على أنماط البيانات، وهذا يسمح لها بتوقع النتائج بصورة أكثر دقة من مجموعة بيانات مدخلة معينة، فمثلًا، يمكن لعلماء البيانات تدريب تطبيق لعبة إلكترونية على تحليل سلوكيات اللاعبين وتعديل تجربة اللعب بناءً عليها، مثل تغيير البيئة أو توفير تحدِّيات جديدة.

(د) الشراء داخل اللعبة in-game purchasing: استراتيجية لتحقيق الدخل تسمح للاعبين بشراء سلع أو ميزات أو عناصر افتراضية داخل اللعبة، باستخدام عُملات حقيقية أو رقمية، وتُستخدم طريقة المشاركة هذه على نطاق واسع في الألعاب المجانية لتزويد المطورين والناشرين بتدفق إيرادات مستمر، ويمكن أن تتضمن

عمليات الشراء هذه أي شيء؛ بدءًا من قوة أو سرعة أعلى للشخصيات، والميزات الإضافية، والصور الرمزية للشخصيات، والعملة الافتراضية، والقدرات الخاصة، والمحتوى المتميز، وترقيات لتحسين الأداء أو تسريع التقدم في اللعبة.

(ه) استند الباحث في هذا التقدير إلى دراسة Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012)، بعنوان Video Game Addiction: Past, Present and Future.

(و) Psychiatric Times مجلة مُتخصِّصة في علم النفس الإكلينيكي، تصدرها مجموعة MJH Associates الأمريكية شهريًا منذ عام 1985، وتُرسَل لآلاف الأطباء النفسيين [https://www.psychiatrictimes.com/].

(ز) Newzoo هي المزود العالمي الرائد لبيانات ألعاب الفيديو واللاعبين وسوق الألعاب، من خلال العمل مع عدد من شركات الإعلام والترفيه والتكنولوجيا البارزة في العالم، تشارك البيانات والأدوات والإرشادات المستقلة الأكثر موثوقية وقابلية للتنفيذ لتمكين الشركات من الازدهار في سوق الألعاب [https://newzoo.com/about].

(ح) Fortune Business Insights شركة أبحاث واستشارات للسوق تقدم تقارير بحثية مجمعة ومخصصة، إضافة إلى خدمات استشارية لمختلف الصناعات في جميع أنحاء العالم، تنشط في تحليل اتجاهات السوق ومحركات النمو والتحديات والفرص عبر قطاعات مختلفة، مثل الرعاية الصحية وتكنولوجيا المعلومات والسيارات والتصنيع وغيرها، وتهدف إلى مساعدة الشركات والمؤسسات على اتخاذ قرارات مستنيرة من خلال تقديم رؤى مستمدة من تحليل السوق الشامل والخبرة الصناعية [https://www.fortunebusinessinsights.com/].

(ط) في يناير من عام 2024، شهد مجلس الشيوخ المصري مطالبات من بعض أعضائه بضرورة توطين صناعة الألعاب الإلكترونية، وذلك استنادًا إلى كونها صناعة واعدة قادرة على إدرار أرباح فائقة على الاقتصاد المصري، كما يمكن عن طريق مراقبتها والتحكم في محتواها الحيلولة دون تأثيرها سلبًا في مُستخدميها.

(ي) السادة المُحكِّمون هم:

أ.د. نسمة البطريق	أستاذ الإذاعة والتلفزيون في كلية الإعلام جامعة القاهرة.
أ.د. ماجي الحلواني	أستاذ الإذاعة والتلفزيون في كلية الإعلام جامعة القاهرة.
أ.د. نشوة عقل	أستاذ الإذاعة والتلفزيون في كلية الإعلام جامعة القاهرة.
أ.د. الأميرة سماح صالح	عميد كلية الإعلام في جامعة سيناء بالقنطرة شرق.
د. هويدا الدر	رئيس قسم الإذاعة والتلفزيون في كلية الإعلام جامعة المنوفية.
د. علي محمد سالم	أستاذ مساعد علم النفس الاجتماعي في كلية الآداب جامعة حلوان.

(ك) لضمان توافر المعرفة والخبرة اللازمتين للإجابة عن أسئلة الاستبانة، اقتصر تطبيقها على المراهقين اللاعبين الذين بلغ عددهم 450 مبحوثًا.

(ل) Xbox هي علامة تجارية لألعاب الفيديو تنتجها شركة ميكروسوفت الأمريكية، وقدَّمتها لأول مرة في عام 2001، وتتكوَّن من خمس وحدات تحكم لألعاب الفيديو المنزلية، إضافة إلى التطبيقات (الألعاب)، وخدمة

البث Xbox Cloud Gaming، والخدمات عبر الإنترنت مثل شبكة Xbox وXbox Game Pass [https://www.xbox.com/ar-EG/].

(م) PlayStation هي علامة تجارية لألعاب الفيديو تنتجها شركة سوني اليابانية، وتتكون من خمس وحدات تحكم لألعاب الفيديو المنزلية، وجهازين محمولين، ومركز إعلامي، وهاتف ذكي، إضافة إلى خدمة عبر الإنترنت ومجلات متعددة، صدرت أول وحدة تحكم منها في ديسمبر 1994 (PS1)، بينما صدر آخر إصدار منها في 2020 (PS5) [https://www.playstation.com/en-us/].

(ن) الدوبامين (Dopamine) ناقل عصبي قوي مركزة المخ، يساعد في الحفاظ على اهتمام اللاعبين وانتباههم، ولهذا السبب قد يكون من الصعب عليهم الابتعاد عن موقف أو سلوك ما، كما أنه يعزِّز نفسه بنفسه، فكلما زاد عدد المرات التي يُجرِّب فيها اللاعبون هذا السلوك، زاد إفراز مزيد من الدوبامين، وأصبحوا أكثر رغبة في العودة للسلوك.

[https://www.mayoclinichealthsystem.org/].

مصادر الدِّراسة ومراجعها

(1) Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy, 37*(5), 355–372. https://doi.org/10.1080/01926180902942191

(2) https://www.tra.gov.eg

(3) Muezzin, E. E., Arslan, F. N. & Karaaziz, M. (2024). Do Social Exclusion and Parental Attitudes Predict Online Gaming Addiction in Adolescents? *Bağımlılık Dergisi, 25*(2), 153-164. https://doi.org/10.51982/bagimli.1359134

(4) Wang, M., Qu, X., Chen, X., Wu, X., & Wang, J. (2024). Harsh Fathering Longitudinally Predicts Adolescents' Internet Gaming Addiction via Unfulfilled Psychological Need. *Youth & Society, 56*(2), 372-386. https://doi.org/10.1177/0044118X231168666

(5) Yılmaz, V., & Tunca, B. (2024). Structural model proposal to explain online game addiction. *Entertainment Computing, 48*, 100611. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100611

(6) Jensen, K. H., & Bengtsson, T. T. (2023). Gaming Between Leisure and Addiction: How Young People Perceive Risk in Video Games. *International Criminal Justice Review, 0*(0). https://081132jjn-1103-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/10575677231212179

(7) عبد الحليم، محمد رياض أحمد، الحديبي، مصطفى عبد المحسن، عمران، فاطمة محمد، وعبد الرحيم، نسمة صفوت. (2023). البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية. *دراسات في الإرشاد النفسي والتربوي*، مج6، ع34، 268-290. مسترجع من https://journals.ekb.eg/article_325840.html

(8) Monacis, L., Griffiths, M. D., Cassibba, R., Sinatra, M., & Musso, P. (2022). Videogame Addiction Scale for Children: Psychometric properties and gamer profiles in the Italian context. *International Journal of Mental Health and Addiction, 20*(4), 1984–2005. https://doi.org/10.1007/s11469-020-00406-w

(9) Wang, Y. (2022). The Impact of Interparental Conflicts on Online Game Addiction Symptomatology: The Mediating Roles of the Parent-Adolescent Relationship and Loneliness in Adolescents. *Psychological Reports, 125*(5), 2337-2356. https://doi.org/10.1177/00332941211016751

(10) Pampi, M., & Asghar, M. (2021). A blur line between hobby and addiction: online video gaming among the youth of Arunachal Pradesh. *The Oriental Anthropologist, 21*(1), 116–124. https://doi.org/10.1177/0972558x21994249

(11) Latubessy, A. (2021). Statistical analysis Relationship between behavior of millenial parents with game addictions in children. *Journal of Physics: Conference Series, 1779*(1), 012085. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012085

(12) Costa, S., Barberis, N., Gugliandolo, M. C., Liga, F., Cuzzocrea, F., & Verrastro, V. (2020). Examination of the Psychometric Characteristics of the Italian Version of the Game Addiction Scale for Adolescents. *Psychological Reports, 123*(4), 1365-1381. https://doi.org/10.1177/0033294119838758

(13) Munshi, A., Saleem, H., Muhammad, U., Faheem, S. T., & Anwer, T. (2020). A study to determine the predictors of game addiction based on loneliness, motivation, and interpersonal competence. *MPRA Paper*. https://mpra.ub.uni-muenchen.de/104509/

(14) المهداوي، عدنان محمود، وحارز، إنسام إياد علي. (2019). الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي، *مجلة الفتح*، ع78، 21-45. مسترجع من http://search.shamaa.org/FullRecord?ID=258553

(15) محمد، عبده إبراهيم عبده. (2019). آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويجية المعولمة. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة*، ع34، 165-191. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/976602

(16) Pawłowska, B., Potembska, E., & Szymańska, J. (2018). Demographic and family-related predictors of online gaming addiction in adolescents. *Polish Journal of Public Health, 128*(1), 9–13. https://doi.org/10.2478/pjph-2018-0002

(17) Soo, S., & Seo, B. K. (2018b). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open, 5*(1), 205510291875504. https://doi.org/10.1177/2055102918755046

(18) Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory, 25*(1), 58–66. https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474

(19) Sha, L., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of

emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities, 68*, 122–130. https://doi.org/10.1016/j.ridd.2017.07.011

(20) Cross, N. A. (2016). *The relationship of online gaming addiction with motivations to play and craving* (Order No. 10169078). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1830448745). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/relationship-online-gaming-addiction-with/docview/1830448745/se-2

(21) Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game Addiction: A study based on a national Representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction, 14*(5), 672–686. https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8

(22) Castle, C. J. (2015). *Personality traits and motivations for playing video games as predictors of video game addiction* (Order No. 1586425). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1675025307). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/personality-traits-motivations-playing-video/docview/1675025307/se-2

(23) Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior, 48*, 706–713. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008

(24) Charoenwanit, S., & Sumneangsanor, T. (2014). Predictors of Game Addiction in Children and Adolescents. *Thammasat Review, 17*, 150-166.

(25) Seok, S., & DaCosta, B. (2014). Distinguishing Addiction From High Engagement: An Investigation Into the Social Lives of Adolescent and Young Adult Massively Multiplayer Online Game Players. *Games and Culture, 9*(4), 227-254. https://doi.org/10.1177/1555412014538811

(26) Gao, B., Cai, Y., Zhao, C., Qian, Y., Zheng, R., & Liu, C. (2024). Longitudinal associations between loneliness and online game addiction among undergraduates: A moderated mediation model. *Acta Psychologica, 243*, 104134. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104134

(27) Tharumiya, A. K., Riniprabha, P., Sakthivel, K., Janani, K., & Manicka, M. M. K. (2024). Influence of mindfulness on Game Addiction-Mediating role of Emotional Control. *Psychological Reports*. https://doi.org/10.1177/00332941241232940

(28) جاد، نيفين حسن سعد شاكر جاد. (2023). *إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بصورة الذات لدى عينة من المراهقين*، رسالة ماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية، قسم الصحة النفسية والإرشاد النفسي. مسترجع من http://srv2.eulc.edu.eg/eulc_v5/Libraries/Thesis/BrowseThesisPages.aspx?fn=PublicDrawThesis&BibID=12998549

(29) عبد الرزاق، أسامة حسن جابر. (2023). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالشعور بالمسئولية وتقدير الذات والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران، *المجلة العلمية لكلية التربية جامعة زمار*، مج12، ع19، 09-51. مسترجع من https://journal.tu.edu.ye/index.php/edu/article/view/1650/1430

(30) Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2023). Understanding the relationship between digital game addiction, academic motivation, classroom engagement and selfishness. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*, *0*(0). https://08113bgnq-1105-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/20556365231210971

(31) Tavares, H. L. S., Costa, D. S., Soares, A. A., Kestelman, I., Da Silva, A. G., Malloy-Diniz, L. F., De Paula, J. J., & De Miranda, D. M. (2022b). Gaming addiction and screen time in a context of increase of internalizing symptoms: Moderation evaluation. *Clinical Child Psychology and Psychiatry, 28*(1), 212–223. https://doi.org/10.1177/13591045221125329

(32) Zhang, M. X., Lam, L., & Wu, A. M. S. (2022). Recovery Experiences Protect Emotionally Exhausted White-Collar Workers from Gaming Addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(19), 12543. https://doi.org/10.3390/ijerph191912543

(33) الدش، شريفة بنت يحيي بن محمد، وحنتول، أحمد بن موسى محمد. (2021). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا، *رسالة ماجستير*، جامعة جازان، جازان. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1324954

(34) Caner, N., & EvgiN, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing, 30*(6), 1599–1609. https://doi.org/10.1111/inm.12912

(35) مصطفى، محمد مصطفى عبد الرازق. (2020). القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا لدى طلاب الجامعة، *مجلة البحث العلمي في التربية*، ع21، ج9، 242-301. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1114164

(36) محمد، عايدة حمادة. (2020). إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقة بالعزلة الاجتماعية لديهم. دراسة من منظور الممارسة العامة، *مجلة كلية الخمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية*، مج20، ع20، ج1، 1088-1118. مسترجع من https://jfss.journals.ekb.eg/article_180657.html

(37) خضير، ميسون عبيد ونغم هادي حسين. (2020). الشغف بالإنترنت وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية (البوبجي نموذجًا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية. *مجلة القادسية للعلوم الإنسانية*، مج. 23، ع. 2، ص ص. 334-353. https://search.emarefa.net/detail/BIM-1277109

(38) Safarina, N. A., & Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. *Journal of Physics: Conference Series, 1375*(1), 012094. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094

(39) محمد، فاطمة سيد عبد اللطيف. (2019). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين. *مجلة قطاع الدراسات الإنسانية*، ع24، 1749-1859. مسترجع من https://journals.ekb.eg/article_67245.html

(40) سومية، قدي. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتنمر في الوسط المدرسي. دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. *مجلة التنمية البشرية*، مج6، ع2، 162-172. مسترجع من https://www.asjp.cerist.dz/en/article/54173

(41) Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review, 94*, 35–42. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009

(42) You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. *Games and Culture, 12*(1), 56-71. https://doi.org/10.1177/1555412015581087

(43) Kim, J. Y., Lee, J. S., & Oh, S. (2015b). A Path model of school violence perpetration: Introducing online game addiction as a new risk factor. *Journal of Interpersonal Violence, 32*(21), 3205–3225. https://doi.org/10.1177/0886260515597435

(44) الدرعان، فرحان عبد العزيز سمير، والشريفين، أحمد عبد الله محمد. (2016). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، أربد. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/740282

(45) Kohl, A. B. (2016). *Video game addiction and motivation in emerging adults: A person-centered approach* (Order No. 10105053). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1790088403). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/video-game-addiction-motivation-emerging-adults/docview/1790088403/se-2

(46) حسن، بشرى محمد، والخالدي، أمل إبراهيم حسون. (2015). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرس الابتدائية. *مجلة الأستاذ للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، ع225، 77-104. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1135428

(47) Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., & Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. *Psychological Reports, 117*(2), 490–495. https://doi.org/10.2466/02.pr0.117c14z9

(48) Ross, M. (2014). *Video game addiction: Interpersonal relationship distress and coping of gamers and loved ones* (Order No. 1560923). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1562776688). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/video-game-addiction-interpersonal-relationship/docview/1562776688/se-2

(49) Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open, 4*(1), 215824401351805. https://doi.org/10.1177/2158244013518054

(50) همال، فاطمة السعدي. (2017). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة- بين التسلية وعمق التأثير. دار الخليج للنشر والتوزيع، ط1، ص79.

(51) Video game influences on aggression, cognition, and attention. (2018). In *Springer eBooks*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0

(52) عبد الحليم، محمد رياض أحمد، الحديبي، مصطفى عبد المحسن، عمران، فاطمة محمد، وعبد الرحيم، نسمة صفوت. (2023). مرجع سابق، ص271.

(53) Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2011). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory, 20*(5), 359–371. https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442

(54) Lewis, M. S. (2016). *Massively multiplayer online roleplaying gaming: Motivation to play, player typologies, and addiction* (Order No. 10294648). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1844577890). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/massively-multiplayer-online-roleplaying-gaming/docview/1844577890/se-2

(55) Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture, 17*(1), 122-139. https://doi.org/10.1177/15554120211017036

(56) حمدان، سارة محمود عبد الرحمن، والحيلة، محمد محمود عبد الرحمن. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. *رسالة ماجستير غير منشورة*. جامعة الشرق الأوسط، عمان. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/788075

(57) https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548

(58) https://iesf.org/members/

(59) Cruea, M. D. (2011). *The virtual hand: Exploring the societal impact of video game industry business models* (Order No. 3493147). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (919041544). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/virtual-hand-exploring-societal-impact-video-game/docview/919041544/se-2

(60) Alsén, A., Runge, J., Drachen, A., & Klapper, D. (2016). Play with Me? Understanding and measuring the social aspect of casual gaming. *arXiv (Cornell University)*. https://doi.org/10.48550/arxiv.1612.02172

(61) Baumann, F., Emmert, D., Baumgartl, H., & Buettner, R. (2018). Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform. *Procedia Computer Science, 126*, 1289–1297. https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.078

(62) Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esport player. *Frontiers in Psychology, 11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866

(63) Kaye, L., & Bryce, J. (2014). Go with the flow: The experience and affective outcomes of solo versus social gameplay. *Journal of Gaming & Virtual Worlds (Print), 6*(1), 49–60. https://doi.org/10.1386/jgvw.6.1.49_1

(64) Cao, J. (2022). The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Towards a Critical Aesthetic Theory of Video Games. *arXiv (Cornell University)*. https://doi.org/10.48550/arxiv.2201.08552

(65) Karapetsas, A., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X., & Fotis, A. I. (2014). Internet gaming addiction. Reasons, diagnosis, prevention and treatment. ENCEPHALOS, 51, 10-14

(66) Haagsima, M. (2008). *Gaming behavior among Dutch males: prevalence and risk factors for addiction*. Master Thesis. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://essay.utwente.nl/58889/1/scriptie_M_Haagsma.pdf

(67) Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: Acurrent overview. *Turkish Journal of Psychiatry, 27*(2), 1-10.

(68) Lewis, M. S. (2016). *Op. Cit. p.17*

(69)American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental*
disorders DSM-5. Washington, DC: American Psychiatric Press. Retrieved from: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm

(70) *ICD-11.* (n.d.). https://icd.who.int/en

(71) American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental*
disorders DSM-5. Washington, DC: American Psychiatric Press. Retrieved from: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm

(72) *ICD-11.* (n.d.). https://icd.who.int/en

(73) Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77–95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

(74) Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction. *Curēus*. https://doi.org/10.7759/cureus.36957

(75) سيل، بيتر بي (2021). الكون الرقمي، ترجمة: ورَّاد، ضياء. مؤسسة هنداوي، مصر، ط1، ص326.

(76) Feng, M., & Zhou, G. (2023). Children's peer rejection trajectories and Internet gaming addiction: A five-wave growth mixture model. *International Journal of Behavioral Development, 47*(5), 375–383. https://doi.org/10.1177/01650254231182966

(77) أحمد، سمر حسن صبح. (2021). إدمان ألعاب الفيديو وعلاقتها بالتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية*، ع120، 784.

(78) Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Op. Cit.

(79) Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: Fact or fiction? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 85–103). Blackwell Publishing.

(80) Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions, 1*(1), 3–22. https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.1.1

(81) King, D. L., Delfabbro, P., & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 9*(3), 320–333. https://doi.org/10.1007/s11469-010-9289-y

(82) Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics, 126*(2), 214–221. https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508

(83) Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 7*(4), 563–571. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8

(84) Primack, B. A., Swanier, B., Georgiopoulos, A. M., Land, S. R., & Fine, M. J. (2009). Association between media use in adolescence and depression in young adulthood. *Archives of General Psychiatry, 66*(2), 181. https://doi.org/10.1001/archgenpsychiatry.2008.532

(85) https://www.idsc.gov.eg/News/details/16027

(86) https://www.cbsnews.com/news/detox-for-video-game-addiction/

(87) Blinka, L., Faltýnková, A., & Rečka, K. (2024). Alexithymia in gaming addiction and engagement. *Journal of Affective Disorders.* https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.03.060

(88) Pampi, M., & Asghar, M. (2021). Opcit, p. 116

(89) Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review, 94*, 35–42. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009

(90) Yun, T. S., Jang, W. D., Lee, J. S., & Im, C. J. (2003). The implementation of the Electronic Game Terminology Dictionary. In *Lecture notes in computer science* (pp. 480–488). https://doi.org/10.1007/978-3-540-24594-0_48

(91) Green, R., Delfabbro, P., & King, D. L. (2021). Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. *Addictive Behaviors, 113*, 106694. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106694

(92) Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. K. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion, 30*(4), 344–360. https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8

(93) Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Brière, N., Senécal, C., & Vallières, É. F. (2007). The Academic Motivation Scale: a measure of intrinsic, extrinsic,

and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement, 52*(4), 1003–1017. https://doi.org/10.1177/0013164492052004025

(94) Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of goal pursuits: human needs and the Self-Determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/s15327965pli1104_01

(95) Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior, 10*(5), 717-721.

(96) Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. PRESENCE: Teleoperators & Virtual Environments, 15(3), 309-329.

(97) Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online Role-Playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(4), 575–583. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988

(98) Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 1297-1300).

(99) Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies, 66*(9), 641-661.

(100) Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Communication Theory, 19*(4), 351-373.

(101) Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Cagne, M. & Marsolais, J. (2003). Les passions de l’âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology, 85*, 756-767.

(102) Arslan, G., & Yıldırım, M. (2022). Psychological Maltreatment and Loneliness in Adolescents: Social Ostracism and Affective Experiences. *Psychological Reports, 125*(6), 3028-3048. https://081134mps-1103-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/00332941211040430.

(103) شند، سميرة محمد إبراهيم، السيد، أمنة شعبان محمد، وعبد الوهاب، أشرف محمد عبد الحليم. (2017). الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري كما يدركه عينة من المراهقين. *مجلة الإرشاد النفسي*، ع49، 415-435. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/819621

(104) بن عمور، جميلة. (2018). البنية العاملية لمقياس تقدير الذات لدى المراهقين. *مجلة الأكاديميات للدراسات الاجتماعية والإنسانية*، ع19، 47-55. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/921301

(105) دغيري، على بن حمد بن أحمد. (2017). إدمان شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدى المراهقين. *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*، مج1، ع1، 89-111. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/818943

(106) Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Op. Cit.

(107) المزاهرة، منال هلال. (2014). مناهج البحث الإعلامي. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن، ط1، ص ص356-359.

(108) زغيب، شيماء ذو الفقار. (2009). مناهج البحث والاستخدامات الإحصائية في الدراسات الإعلامية. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط1، ص93.

(109) Yee, N. (2006). Op. Cit.

(110) Van Looy, J., Courtois, C., De Vocht, M., & De Marez, L. (2012). Player identification in Online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology, 15*(2), 197–221. https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917.

(111) Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Cagne, M. & Marsolais, J. (2003). Op. Cit.

(112) Gilman, R., Carter-Sowell, A. R., DeWall, C. N., Adams, R. H., & Carboni, I. (2013). Validation of the ostracism experience scale for adolescents. *Psychological Assessment, 25*(2), 319–330. https://doi.org/10.1037/a0030913

(113) شند، سميرة محمد إبراهيم، السيد، أمنة شعبان محمد، وعبد الوهاب، أشرف محمد عبد الحليم. (2017). الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري كما يدركه عينة من المراهقين. *مجلة الإرشاد النفسي*، ع49، 415-435. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/819621

(114) بن عمور، جميلة. (2018). مرجع سابق.

(115) McWhirter, B. T. (1990). Factor analysis of the revised UCLA loneliness scale. *Current Psychological Research & Reviews, 9*(1), 56–68. https://doi.org/10.1007/bf02686768.

(116) Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Op. Cit.

(117) حسنين، إسراء عبد المقصود عبد الوهاب. (2022). الشعور بالوحدة النفسية وعلاقته بضبط النفس لدى عينة من المراهقين المكفوفين. *المجلة المصرية للدراسات النفسية*، مج32، ع116، 1-116. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1296109

References:

Abdel Halim, Muhammad Riyad Ahmed, Al-Hudaibi, Mustafa Abdel Mohsen, Imran, Fatima Muhammad & Abdel Rahim, Nesma Safwat. (2023). Factorial structure of the Electronic Games Addiction Scale (VASC) among a sample of children in the Egyptian environment. Studies in Psychological and Educational Counseling, 6 (34), 268-290. Retrieved from https://journals.ekb.eg/article_325840.html

Abdel Razzaq, Osama Hassan Jaber. (2023). Addiction to electronic games and its relationship to the sense of responsibility, self-esteem, and family communication among secondary school students in the city of Najran, Scientific Journal of the College of Education, Zamar University, vol. 12, no. 19, 09-51. Retrieved from https://journal.tu.edu.ye/index.php/edu/article/view/1650/1430

Ahmed, Samar Hassan Sobh. (2021). Video game addiction and its relationship to psychological adjustment among primary school students. College of Education Journal, No. 120, 784.

Al-Daraan, Farhan Abdul Aziz Samir, and Al-Sharafeen, Ahmed Abdullah Muhammad. (2016). Addiction to electronic games and its relationship to academic, social, and emotional problems among school students, Master's thesis, Yarmouk University, Irbid. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/740282

Al-Dash, Sharifa bint Yahya bin Muhammad & Hantoul, Ahmed bin Musa Muhammad. (2021). Addiction to electronic games and its relationship to bullying behavior among middle school female students, Sabya Education Department, Master's thesis, Jazan University, Jazan. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/1324954

Al-Mahdawi, Adnan Mahmoud & Harez, Insam Iyad Ali. (2019). Revealing the level of kindergarten children's addiction to electronic games in Diyala Governorate, Al-Fath Magazine, 78, 21-45. Retrieved from http://search.shamaa.org/FullRecord?ID=258553

Al-Mazharah, Manal Hilal. (2014). Media research methods. Dar Al Masirah for Publishing, Distribution and Printing, Jordan, 1st edition, pp. 356-359.

Alsén, A., Runge, J., Drachen, A., & Klapper, D. (2016). Play with Me? Understanding and measuring the social aspect of casual gaming. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.1612.02172

American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental
disorders DSM-5. Washington, DC: American Psychiatric Press. Retrieved from: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm

American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental

disorders DSM-5. Washington, DC: American Psychiatric Press. Retrieved from: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm

Arslan, G., & Yıldırım, M. (2022). Psychological Maltreatment and Loneliness in Adolescents: Social Ostracism and Affective Experiences. Psychological Reports, 125(6), 3028-3048. https://081134mps-1103-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/00332941211040430.

Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esport player. Frontiers in Psychology, 11. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866

Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. Games and Culture, 17(1), 122-139. https://doi.org/10.1177/15554120211017036

Baumann, F., Emmert, D., Baumgartl, H., & Buettner, R. (2018). Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform. Procedia Computer Science, 126, 1289–1297. https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.078

Ben Amour, beautiful. (2018). Factorial structure of the self-esteem scale for adolescents. Academies Journal of Social and Human Studies, No. 19, 47-55. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/921301

Blinka, L., Faltýnková, A., & Rečka, K. (2024). Alexithymia in gaming addiction and engagement. Journal of Affective Disorders. https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.03.060

Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 1297-1300).

Caner, N., & EvgiN, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. International Journal of Mental Health Nursing, 30(6), 1599–1609. https://doi.org/10.1111/inm.12912

Cao, J. (2022). The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Towards a Critical Aesthetic Theory of Video Games. arXiv (Cornell University). https://doi.org/10.48550/arxiv.2201.08552

Castle, C. J. (2015). Personality traits and motivations for playing video games as predictors of video game addiction (Order No. 1586425). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1675025307). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/personality-traits-motivations-playing-video/docview/1675025307/se-2

Charoenwanit, S., & Sumneangsanor, T. (2014). Predictors of Game Addiction in Children and Adolescents. Thammasat Review, 17, 150-166.

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online Role-Playing gamers. Cyberpsychology & Behavior, 10(4), 575–583. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988

Costa, S., Barberis, N., Gugliandolo, M. C., Liga, F., Cuzzocrea, F., & Verrastro, V. (2020). Examination of the Psychometric Characteristics of the Italian Version of the Game Addiction Scale for Adolescents. Psychological Reports, 123(4), 1365-1381. https://doi.org/10.1177/0033294119838758

Cross, N. A. (2016). The relationship of online gaming addiction with motivations to play and craving (Order No. 10169078). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1830448745). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/relationship-online-gaming-addiction-with/docview/1830448745/se-2

Cruea, M. D. (2011). The virtual hand: Exploring the societal impact of video game industry business models (Order No. 3493147). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (919041544). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/virtual-hand-exploring-societal-impact-video-game/docview/919041544/se-2

Daghiri, Ali bin Hamad bin Ahmed. (2017). Social media addiction and its relationship to feelings of psychological loneliness among adolescents. Journal of Humanities and Social Sciences, 1 (1), 89-111. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/818943

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of goal pursuits: human needs and the Self-Determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/s15327965pli1104_01

Feng, M., & Zhou, G. (2023). Children’s peer rejection trajectories and Internet gaming addiction: A five-wave growth mixture model. International Journal of Behavioral Development, 47(5), 375–383. https://doi.org/10.1177/01650254231182966

Gad, Nevin Hassan Saad Shaker Gad. (2023). Electronic game addiction and its relationship to self-image among a sample of adolescents, Master’s thesis, Ain Shams University, College of Education, Department of Mental Health and Psychological Counseling. Retrieved from http://srv2.eulc.edu.eg/eulc_v5/Libraries/Thesis/BrowseThesisPages.aspx?fn=PublicDrawThesis&BibID=12998549

Gao, B., Cai, Y., Zhao, C., Qian, Y., Zheng, R., & Liu, C. (2024). Longitudinal associations between loneliness and online game addiction among undergraduates: A moderated mediation model. Acta Psychologica, 243, 104134. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104134

Gilman, R., Carter-Sowell, A. R., DeWall, C. N., Adams, R. H., & Carboni, I. (2013). Validation of the ostracism experience scale for adolescents. Psychological Assessment, 25(2), 319–330. https://doi.org/10.1037/a0030913

Green, R., Delfabbro, P., & King, D. L. (2021). Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. Addictive Behaviors, 113, 106694. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106694

Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: Fact or fiction? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), Children's learning in a digital world (pp. 85–103). Blackwell Publishing.

Haagsima, M. (2008). Gaming behavior among Dutch males: prevalence and risk factors for addiction. Master Thesis. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://essay.utwente.nl/58889/1/scriptie_M_Haagsma.pdf

Hamal, Fatima Al-Saadi. (2017). Children and electronic games through new media - between entertainment and depth of influence. Dar Al Khaleej for Publishing and Distribution, 1st edition, p. 79.

Hamdan, Sarah Mahmoud Abdel Rahman, and Al Haila, Muhammad Mahmoud Abdel Rahman. (2016). The pros and cons of electronic games played by children in late childhood and adolescence from the point of view of teachers and the children themselves. A master thesis. Middle East University, Amman. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/788075

Hassan, Bushra Muhammad, and Al-Khalidi, Amal Ibrahim Hassoun. (2015). Addiction to electronic games and its relationship to distraction among primary school students. Al-Ustad Journal for Humanities and Social Sciences, No. 225, 77-104. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/1135428

Hassanein, Israa Abdel Maqsoud Abdel Wahab. (2022). Feeling of psychological loneliness and its relationship to self-control among a sample of blind adolescents. Egyptian Journal of Psychological Studies, 32 (116), 1-116. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/1296109

https://iesf.org/members/

https://www.cbsnews.com/news/detox-for-video-game-addiction/

https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548

https://www.idsc.gov.eg/News/details/16027

https://www.tra.gov.eg

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. International Journal of Mental Health and Addiction, 7(4), 563–571. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8

Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2011). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. Addiction Research & Theory, 20(5), 359–371. https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442

Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. Computers in Human Behavior, 48, 706–713. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008

ICD-11. (n.d.). https://icd.who.int/en

Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: Acurrent overview. Turkish Journal of Psychiatry, 27(2), 1-10.

Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. International Journal of Human-Computer Studies, 66(9), 641-661.

Jensen, K. H., & Bengtsson, T. T. (2023). Gaming Between Leisure and Addiction: How Young People Perceive Risk in Video Games. International Criminal Justice Review, 0(0). https://081132jjn-1103-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/10575677231212179

Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2023). Understanding the relationship between digital game addiction, academic motivation, classroom engagement and selfishness. Journal of Psychologists and Counsellors in Schools, 0(0). https://08113bgnq-1105-y-https-doi-org.mplbci.ekb.eg/10.1177/20556365231210971

Karapetsas, A., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X., & Fotis, A. I. (2014). Internet gaming addiction. Reasons, diagnosis, prevention and treatment. ENCEPHALOS, 51, 10-14

Kaye, L., & Bryce, J. (2014). Go with the flow: The experience and affective outcomes of solo versus social gameplay. Journal of Gaming & Virtual Worlds (Print), 6(1), 49–60. https://doi.org/10.1386/jgvw.6.1.49_1

Khudair, Maysoon Obaid and Nagham Hadi Hussein. 2020. Passion for the Internet and its relationship to addiction to electronic games (PUBG as an example) among adolescents in secondary schools. Al-Qadisiyah Journal for Human Sciences, vol. 23, p. 2, p. p. 334-353.

Kim, J. Y., Lee, J. S., & Oh, S. (2015b). A Path model of school violence perpetration: Introducing online game addiction as a new risk factor. Journal of Interpersonal Violence, 32(21), 3205–3225. https://doi.org/10.1177/0886260515597435

King, D. L., Delfabbro, P., & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. International Journal of Mental Health and Addiction, 9(3), 320–333. https://doi.org/10.1007/s11469-010-9289-y

Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. Communication Theory, 19(4), 351-373.

Kohl, A. B. (2016). Video game addiction and motivation in emerging adults: A person-centered approach (Order No. 10105053). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1790088403). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/video-game-addiction-motivation-emerging-adults/docview/1790088403/se-2

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. Journal of Behavioral Addictions, 1(1), 3–22. https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.1.1

Latubessy, A. (2021). Statistical analysis Relationship between behavior of millenial parents with game addictions in children. Journal of Physics: Conference Series, 1779(1), 012085. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012085

Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. Addiction Research & Theory, 25(1), 58–66. https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12(1), 77–95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Lewis, M. S. (2016). Massively multiplayer online roleplaying gaming: Motivation to play, player typologies, and addiction (Order No. 10294648). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1844577890). Retrieved from https://www.proquest.com/dissertations-theses/massively-multiplayer-online-roleplaying-gaming/docview/1844577890/se-2

McWhirter, B. T. (1990). Factor analysis of the revised UCLA loneliness scale. Current Psychological Research & Reviews, 9(1), 56–68. https://doi.org/10.1007/bf02686768.

Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction. Curēus. https://doi.org/10.7759/cureus.36957

Monacis, L., Griffiths, M. D., Cassibba, R., Sinatra, M., & Musso, P. (2022). Videogame Addiction Scale for Children: Psychometric properties and gamer profiles in the Italian context. International Journal of Mental Health and Addiction, 20(4), 1984–2005. https://doi.org/10.1007/s11469-020-00406-w

Muezzin, E. E., Arslan, F. N. & Karaaziz, M. (2024). Do Social Exclusion and Parental Attitudes Predict Online Gaming Addiction in Adolescents? Bağımlılık Dergisi, 25(2), 153-164. https://doi.org/10.51982/bagimli.1359134

Muhammad, Abduh Ibrahim Abduh. (2019). Proposed mechanisms to enhance the competitiveness of the educational media industry to confront the dangers

of children's addiction to globalized promotional electronic games. Scientific Journal of Physical Education and Sports Sciences, 34, 165-191. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/976602

Muhammad, Aida Hamada. (2020). Children's addiction to electronic entertainment games and its relationship to their social isolation. A study from the perspective of general practice, Journal of the Faculty of Social Sciences for Social Studies and Research, vol. 20, no. 20, vol. 1, 1088-1118. Retrieved from https://jfss.journals.ekb.eg/article_180657.html

Muhammad, Fatima Sayed Abdul Latif. (2019). Addiction to suicidal electronic games and its relationship to family communication and susceptibility to temptation among a sample of adolescents. Journal of the Human Studies Sector, No. 24, 1749-1859. Retrieved from https://journals.ekb.eg/article_67245.html

Munshi, A., Saleem, H., Muhammad, U., Faheem, S. T., & Anwer, T. (2020). A study to determine the predictors of game addiction based on loneliness, motivation, and interpersonal competence. MPRA Paper. https://mpra.ub.uni-muenchen.de/104509/

Mustafa, Muhammad Mustafa Abdel Razek. (2020). Deficiencies in executive functions as a mediating variable in the relationship between electronic game addiction and alexithymia among university students, Journal of Scientific Research in Education, 21 (9), 242-301. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/1114164

Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., & Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. Psychological Reports, 117(2), 490–495. https://doi.org/10.2466/02.pr0.117c14z9

Pampi, M., & Asghar, M. (2021). A blur line between hobby and addiction: online video gaming among the youth of Arunachal Pradesh. The Oriental Anthropologist, 21(1), 116–124. https://doi.org/10.1177/0972558x21994249

Pawłowska, B., Potembska, E., & Szymańska, J. (2018). Demographic and family-related predictors of online gaming addiction in adolescents. Polish Journal of Public Health, 128(1), 9–13. https://doi.org/10.2478/pjph-2018-0002

Primack, B. A., Swanier, B., Georgiopoulos, A. M., Land, S. R., & Fine, M. J. (2009). Association between media use in adolescence and depression in young adulthood. Archives of General Psychiatry, 66(2), 181. https://doi.org/10.1001/archgenpsychiatry.2008.532

Ross, M. (2014). Video game addiction: Interpersonal relationship distress and coping of gamers and loved ones (Order No. 1560923). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1562776688). Retrieved from

https://www.proquest.com/dissertations-theses/video-game-addiction-interpersonal-relationship/docview/1562776688/se-2

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. K. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. Motivation and Emotion, 30(4), 344–360. https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8

Safarina, N. A., & Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. Journal of Physics: Conference Series, 1375(1), 012094. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094

Seel, Peter B. (2021). Digital Universe: The Global Telecommunication Revolution, translated by Ward, Diya. Hindawi Foundation, Egypt, 1st edition, p. 326.

Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. Children and Youth Services Review, 94, 35–42. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009

Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C., & Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. Children and Youth Services Review, 94, 35–42. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009

Seok, S., & DaCosta, B. (2014). Distinguishing Addiction From High Engagement: An Investigation Into the Social Lives of Adolescent and Young Adult Massively Multiplayer Online Game Players. Games and Culture, 9(4), 227-254. https://doi.org/10.1177/1555412014538811

Sha, L., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. Research in Developmental Disabilities, 68, 122–130. https://doi.org/10.1016/j.ridd.2017.07.011

Shind, Samira Muhammad Ibrahim, Al-Sayed, Amna Shaaban Muhammad, and Abdel Wahab, Ashraf Muhammad Abdel Halim. (2017). Psychometric characteristics of the family communication scale as perceived by a sample of adolescents. Journal of Psychological Counseling, No. 49, 415-435. Retrieved from http://search.mandumah.com/Record/819621

Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. CyberPsychology & Behavior, 10(5), 717-721.

Soo, S., & Seo, B. K. (2018b). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. Health Psychology Open, 5(1), 205510291875504. https://doi.org/10.1177/2055102918755046

Soumya, Qaddi. (2018). Addiction to suicidal electronic games and its relationship to bullying in the school environment. A field study on primary school

students in Mostaganem Province. Journal of Human Development, Vol. 6, No. 2, 162-172. Retrieved from https://www.asjp.cerist.dz/en/article/54173

Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. Pediatrics, 126(2), 214–221. https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508

Tavares, H. L. S., Costa, D. S., Soares, A. A., Kestelman, I., Da Silva, A. G., Malloy-Diniz, L. F., De Paula, J. J., & De Miranda, D. M. (2022b). Gaming addiction and screen time in a context of increase of internalizing symptoms: Moderation evaluation. Clinical Child Psychology and Psychiatry, 28(1), 212–223. https://doi.org/10.1177/13591045221125329

Tharumiya, A. K., Riniprabha, P., Sakthivel, K., Janani, K., & Manicka, M. M. K. (2024). Influence of mindfulness on Game Addiction-Mediating role of Emotional Control. Psychological Reports. https://doi.org/10.1177/00332941241232940

Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Cagne, M. & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. Journal of Personality and Social Psychology, 85, 756-767.

Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Brière, N., Senécal, C., & Vallières, É. F. (2007). The Academic Motivation Scale: a measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. Educational and Psychological Measurement, 52(4), 1003–1017. https://doi.org/10.1177/0013164492052004025

Van Looy, J., Courtois, C., De Vocht, M., & De Marez, L. (2012). Player identification in Online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. Media Psychology, 15(2), 197–221. https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917.

Video game influences on aggression, cognition, and attention. (2018). In Springer eBooks. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. SAGE Open, 4(1), 215824401351805. https://doi.org/10.1177/2158244013518054

Wang, M., Qu, X., Chen, X., Wu, X., & Wang, J. (2024). Harsh Fathering Longitudinally Predicts Adolescents' Internet Gaming Addiction via Unfulfilled Psychological Need. Youth & Society, 56(2), 372-386. https://doi.org/10.1177/0044118X231168666

Wang, Y. (2022). The Impact of Interparental Conflicts on Online Game Addiction Symptomatology: The Mediating Roles of the Parent-Adolescent Relationship

and Loneliness in Adolescents. Psychological Reports, 125(5), 2337-2356. https://doi.org/10.1177/00332941211016751

Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game Addiction: A study based on a national Representative sample of gamers. International Journal of Mental Health and Addiction, 14(5), 672–686. https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8

Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. PRESENCE: Teleoperators & Virtual Environments, 15(3), 309-329.

Yılmaz, V., & Tunca, B. (2024). Structural model proposal to explain online game addiction. Entertainment Computing, 48, 100611. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100611

You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. Games and Culture, 12(1), 56-71. https://doi.org/10.1177/1555412015581087

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37(5), 355–372. https://doi.org/10.1080/01926180902942191

Yun, T. S., Jang, W. D., Lee, J. S., & Im, C. J. (2003). The implementation of the Electronic Game Terminology Dictionary. In Lecture notes in computer science (pp. 480–488). https://doi.org/10.1007/978-3-540-24594-0_48

Zaghib, Shaima Zulfiqar. (2009). Research methods and statistical uses in media studies. Egyptian Lebanese House, Cairo, 1st edition, p. 93.

Zhang, M. X., Lam, L., & Wu, A. M. S. (2022). Recovery Experiences Protect Emotionally Exhausted White-Collar Workers from Gaming Addiction. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(19), 12543. https://doi.org/10.3390/ijerph191912543

Journal of Mass Communication Research «J M C R»

A scientific journal issued by Al-Azhar University, Faculty of Mass Communication

Chairman: Prof. Salama Daoud
President of Al-Azhar University

Editor-in-chief: Prof. Reda Abdelwaged Amin
Dean of Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Deputy Editor-in-chief: Dr. Sameh Abdel Ghani
Vice Dean, Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Assistants Editor in Chief:

Prof. Mahmoud Abdelaty
- Professor of Radio,Television, Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Prof. Fahd Al-Askar
- Media professor at Imam Mohammad Ibn Saud Islamic University (Kingdom of Saudi Arabia)

Prof. Abdullah Al-Kindi
- Professor of Journalism at Sultan Qaboos University (Sultanate of Oman)

Prof. Jalaluddin Sheikh Ziyada
- Media professor at Islamic University of Omdurman (Sudan)

Managing Editor: Prof. Arafa Amer
- Professor of Radio,Television, Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Editorial Secretaries:

Dr. Ibrahim Bassyouni: Lecturer at Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Dr. Mustafa Abdel-Hay: Lecturer at Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Dr. Ahmed Abdo : Lecturer at Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Dr. Mohammed Kamel: Lecturer at Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Arabic Language Editors : Omar Ghonem, Gamal Abogabal, Faculty of Mass Communication, Al-Azhar University

Correspondences

- Al-Azhar University- Faculty of Mass Communication.
- Telephone Number: 0225108256
- Our website: http://jsb.journals.ekb.eg
- E-mail: mediajournal2020@azhar.edu.eg

Issue 71 July 2024 - part 2

Deposit - registration number at Darelkotob almasrya /6555

International Standard Book Number "Electronic Edition" 2682- 292X

International Standard Book Number «Paper Edition»9297- 1110

Rules of Publishing

Our Journal Publishes Researches, Studies, Book Reviews, Reports, and Translations according to these rules:

- Publication is subject to approval by two specialized referees.
- The Journal accepts only original work; it shouldn't be previously published before in a refereed scientific journal or a scientific conference.
- The length of submitted papers shouldn't be less than 5000 words and shouldn't exceed 10000 words. In the case of excess the researcher should pay the cost of publishing.
- Research Title whether main or major, shouldn't exceed 20 words.
- Submitted papers should be accompanied by two abstracts in Arabic and English. Abstract shouldn't exceed 250 words.
- Authors should provide our journal with 3 copies of their papers together with the computer diskette. The Name of the author and the title of his paper should be written on a separate page. Footnotes and references should be numbered and included in the end of the text.
- Manuscripts which are accepted for publication are not returned to authors. It is a condition of publication in the journal the authors assign copyrights to the journal. It is prohibited to republish any material included in the journal without prior written permission from the editor.
- Papers are published according to the priority of their acceptance.
- Manuscripts which are not accepted for publication are returned to authors.