

ISSN:2617-4294

المجلة العلمية للتربية



مجلة علمية نصف سنوية محكمة

تصدر عن كلية التربية - جامعة ذمار

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالشعور بالمسؤولية وتقدير الذات
والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران

الآثار القرآنية الإيمانية والأمنية والطبية والنفسية والأخلاقية والاجتماعية -
دراسة موضوعية

الثبات على الحق في سورة آل عمران- دراسة تفسيرية موضوعية

الجوهرة الوافية، والدرة السنية في الكلام، في إيضاح ما نقله الخفاجي من
عبارة ابن الهمام، تأليف: محمد بن يوسف جدي (المتوفى: 1345 هـ) ضبط
نصها، وقدم لها، وحققها الباحثان: عادل معيلي، ومرضى منصور

الضوابط والتنبيهات على الأخطاء الشائعة في التلاوة عند المقرئ جمال
الدين المحاني (ت938هـ)

المجلة العلمية لكلية التربية

المجلة مفهرسة في المواقع الآتية:

موقع الجامعة



موقع المجلة



معرفة
e-Marefa



ننمحة
shamaa
شبكة المعلومات التربوية
Arab Educational Information Network



دار المنظومة
DAR ALMANDUMAH
الرواد في قواعد المعلومات العربية



الجمعية الدولية
للمجلات العلمية
الناشرة
باللغة العربية

Humanindex
قاعدة معلومات العلوم الإنسانية

Crossref

AraBase
قاعدة معلومات اللغة والأدب

EduSearch
قاعدة المعلومات التربوية

OPEN ACCESS

SFU

PKP
PUBLIC
KNOWLEDGE
PROJECT

المجلة العلمية لكلية التربية

مجلة علمية نصف سنوية

تعنى بالدراسات والبحوث الإنسانية والعلمية المختلفة - تصدر عن كلية التربية - جامعة ذمار

الإشراف العام:

أ.د. محمد محمد الحيفي

رئيس التحرير:

أ.د. أحمد عبد الله الدميني

مدير التحرير:

أ.م.د. زيد أحمد ناصر الهدور

المحررون:

أ.م.د. وليد أحمد عبد الرب

د. علي محمد قراضة

د. أمين علي الجمال

د. بشرى يحيى الكحلاني

أ.م.د. سامي العريقي

أ.م.د. عتيق محمد العرامي

د. علي حفظ الله محمد

د. زيد محمد فضائل

التصحيح اللغوي:

القسم الإنجليزي

د. أمين علي الجمال

القسم العربي

د. علي حفظ الله محمد



الهيئة الاستشارية:

أ.د. عبد الكريم إسماعيل زبيبة
أ.د. محمد أحمد الجلال
أ.م.د. حمود محسن المليكي

أ.د. نصر محمد الحجيلي
أ.د. محمد إبراهيم الصانع
أ.م.د. أحمد مزروع
أ.م.د. أحمد مسعد الهادي

الإخراج الفني

محمد محمد علي سبيع

جميع البحوث تعبر عن آراء أصحابها،
ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة

تنشر البحوث وفقا لشروط رخصة المجلة العلمية لكلية التربية جامعة ذمار © 2006 by كلية التربية is licensed under Attribution 4.0 International التي تسمح بالنسخ والتوزيع والنقل بأي شكل من الأشكال شريطة نسبة النص إلى صاحبه مع بيان التعديلات التي أجريت عليه

المجلة العلمية لكلية التربية

تعنى بالدراسات والبحوث الإنسانية والعلمية المختلفة

تصدر عن كلية التربية

جامعة ذمار

الجمهورية اليمنية

العدد: التاسع عشر

أكتوبر 2023

الترقيم الدولي:

(ISSN: 2617-4294)

(DOI: 10.60037)

الترقيم المحلي:

2006/129

مجلة علمية نصف سنوية - تصدر عن كلية التربية -
جامعة ذمار- الجمهورية اليمنية، محتوياتها متاحة
مجانا لكل الباحثين والقراء، وتسمح للجميع
بالطباعة والتنزيل والتوزيع ومشاركة النص للمقال
كاملا دون اجتراء، واستعمالها في الأغراض العلمية
والبحثية بالإشارة إلى مؤلفيها.



قواعد النشر

المجلة العلمية لكلية التربية هي مجلة علمية نصف سنوية، تصدر عن كلية التربية - جامعة ذمار، الجمهورية اليمنية، تحمل الرقم الدولي الآتي: (ISSN: 2617-4294). وتعدى بالدراسات والبحوث الإنسانية والعلمية المختلفة، باللغات العربية، والإنجليزية، وتقبل نشر البحوث وفقاً لقواعد النشر الآتية:

- أن تتسم الأبحاث بالأصالة والمنهجية العلمية السليمة.
- أن لا يكون البحث قد سبق نشره، أو إرساله للنشر إلى جهة أخرى، ويقدم الباحث إقراراً خطياً عن ذلك.
- يكتب البحث بلغة سليمة، ويراعى فيه قواعد الضبط ودقة الأشكال -إن وجدت- في صيغة Word ويكتب البحث بخط Sakkal Majalla وحجم 15 بالنسبة إلى الأبحاث باللغة العربية، وهوامش بحجم 11، وخط Sakkal Majalla للبحوث بالإنجليزية وحجم 14، وهوامش بحجم 12، وتكون العناوين الرئيسية بخط غامق، وحجم 14، على أن تكون المسافة بين الأسطر 1 سم، ومسافة الهوامش 2,5 سم من كل جانب.
- لا يتجاوز البحث 10000 كلمة، ولا يقل عن 6000 كلمة، بما فيها الأشكال والجداول والملاحق.
- يتجنب الباحث الانتحال أو اقتباس أفكارهم الآخرين وآراءهم دون الإشارة إلى مصادرها الأصلية.

ثانياً: إجراءات التقديم للنشر:

يلتزم الباحث بترتيب البحث وفق الخطوات الآتية:

- يقوم الباحث بتصنيف بحثه في نموذج المجلة word، بتنزيله من موقع الجامعة قسم المجالات العلمية رابط: <https://www.tu.edu.ye> أو طلبه عبر إيميل المجلة: journal_sei_edu2006@tu.edu.ye
- تحتوي الصفحة الأولى على بيانات البحث والباحث يكتب فيها العنوان بالعربية واسم الباحث ووصفه الوظيفي، والمؤسسة التي ينتمي إليها، وبريده الإلكتروني، وترجمة كل ذلك إلى الإنجليزية، ثم ملخص البحث في عمودين: الأول: عربي، والعمود الثاني ترجمة إلى اللغة الإنجليزية لمحتويات العمود الأول، والكلمات المفتاحية.
- يوضح الباحث هدف البحث، والمنهجية، وأهم نتيجة في الملخص (على ألا يزيد الملخصان بالعربية والإنجليزية، كل منهما عن 170 كلمة، ولا يقل عن 120 كلمة، في فقرة واحدة، ويرفق معهما كلمات مفتاحية بحيث لا تزيد عن 6 كلمات.

- المقدمة: يحتوي البحث على مقدمة يستعرض فيها الباحث: نبذة عن الموضوع، الدراسات السابقة، ثم الجديد الذي سيضيفه البحث في مجاله، إشكالية البحث، أهدافه، أهميته، ومنهجه، وخطة سيره في بحثه، بشكل مترابط ومتسلسل.
- النتائج: يتم عرض النتائج بشكل واضح ودقيق.
- الهوامش والمراجع: توثق الهوامش في نهاية الأبحاث حسب الآتي:
- يبدأ الباحث في الهوامش بكتابة لقب المؤلف، ثم اسمه العلم، ثم عام الطبع، ثم عنوان البحث/الكتاب مختصراً، دار النشر، مكان الطبع، ومن ثم الجزء إن وجد، وإذا لم يجد جزءاً يكتب رقم الصفحة مباشرة، مثلاً: المقري، 2009، نفع الطيب، دار الكتب العلمية-بيروت، ص: 1. وسوسير، 2022، علم اللغة العام، عالم الكتب-عمّان، ص: 100.
- يتم ترتيب المصادر والمراجع ألفبائياً، على أن لا يدخل في الترتيب أل، وأبو، وابن، فابن منظور مثلاً يرتب في حرف الميم.
- ترسل الأبحاث باسم رئيس التحرير على البريد الإلكتروني المحدد للمجلة Word & PDF و journal_sei_edu2006@tu.edu.ye
- تتولى هيئة تحرير المجلة إبلاغ الباحث باستلام بحثه، وإجازته للتحكيم، أو التعديل عليه قبل إجازته للتحكيم.
- تقوم هيئة تحرير المجلة برومنة المراجع وتنسيقها بعد اعتمادها وتدقيقها في شكلها النهائي.
- يجوز لهيئة تحرير المجلة تعديل أي نص في البحوث بما يتوافق مع المراجعات اللغوية.

ثالثاً: إجراءات التحكيم والنشر:

- بعد إجازة البحث للتحكيم من قبل رئيس التحرير، أو مدير التحرير تتم إحالته للتحكيم.
- تخضع الأبحاث المقدمة للنشر في المجلة العلمية للتحكيم العلمي من قبل محكمين متخصصين.
- يصدر قرار قبول البحث بالنشر من عدمه بناء على التقارير المقدمة من المحكمين.
- تتولى هيئة تحرير المجلة إبلاغ الباحث بقرار المحكمين حول صلاحيته للنشر من عدمه، أو إجراء التعديلات الموصى بها.
- يلتزم الباحث بالتعديلات التي يوصي بها المحكمون في البحث وفقاً لاستمارة التحكيم المرسله إليه، في أقرب أجل ممكن.
- يعاد البحث إلى المحكمين عندما تكون التوصيات جوهرية؛ لمعرفة مدى التزام الباحث بذلك.
- تتولى هيئة تحرير المجلة متابعة التقييم عندما تكون التوصية بإجراء تعديلات طفيفة، ومن ثم يتم التحقق النهائي، ويُمنح الباحث خطاب قبول بالنشر، متضمناً رقم العدد الذي سوف ينشر فيه وتاريخه.



-بعد التأكد من جاهزية المخطوطة بصورتها النهائية، يتم إرسالها إلى التدقيق اللغوي والمراجعة الفنية، ثم تحال إلى الإنتاج النهائي.

- يعاد البحث بصورته النهائية إلى الباحث قبل النشر للمراجعة النهائية وإبداء الملاحظات إن وجدت، وفق النموذج المعدّ لذلك.

- يتم نشر الأعداد إلكترونياً في موقع المجلة، وترسل ورقياً لمن أراد من كل عدد وفق الخطة الزمنية المحددة للنشر، ويتاح تحميلها مجاناً على الرابط الآتي: <https://www.tu.edu.ye/journals/index.php/edu>

رابعاً: أجور النشر:

يدفع الباحثون الأجر المقرر حسب الآتي:

- يدفع أعضاء هيئة التدريس في جامعة ذمار مبلغ 20000 ألف ريال يمني.

- يدفع الباحثون اليمنيون من داخل اليمن 30000 ألف ريال يمني.

- يدفع الباحثون من خارج اليمن 100 دولاراً أمريكياً أو ما يعادلها.

- يدفع الباحث مقدماً أجور إرسال النسخ الورقية من العدد إن أراد نسخة ورقية.

- لا يعاد المبلغ في حالة رفض البحث من قبل المحكمين.

للاطلاع على الأعداد السابقة يرجى زيارة موقع المجلة عبر الرابط:

<https://www.tu.edu.ye/journals/index.php/edu>

• المراسلات على العنوان البريدي والإلكتروني الآتي: journal_sei_edu2006@tu.edu.ye
عنوان المجلة:

كلية التربية – جامعة ذمار – ص ب: (87246) ت: (06509121 - 06509132) فاكس: (06509556).

Faculty of Education, Thamar University - P.O.Box: (06509121 - 06509132) Fax: (06509556).

<http://tu.edu.ye/faculty/education/> - E-mail: journal_sei_edu2006@tu.edu.ye

المحتويات

أسامة حسن جابر عبد الرازق	9	إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالشعور بالمسؤولية وتقدير الذات والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران
رضوان بن ياسين بن أحمد الشهاب	52	الأثار القرآنية الإيمانية والأمنية والطبية والنفسية والأخلاقية والاجتماعية - دراسة موضوعية
إبراهيم بن عباس الشغدري	81	الثبات على الحق في سورة آل عمران- دراسة تفسيرية موضوعية
عادل معيلي مرتضى مصطفى مصنوم	126	الجَوْهَرَةُ الْوَفِيَّةُ، والدُّرَّةُ السَّيِّئَةُ فِي الْكَلَامِ، فِي إِضْحَاحِ مَا نَقَلَهُ الْخَفَاجِيُّ مِنْ عِبَارَةِ ابْنِ الْهَيْمَامِ، تَأَلِيفُ: مُحَمَّدِ بْنِ يَوْسُفَ جَدِّي (المتوفى: 1345هـ) ضبط نصّها، وقدم لها، وحقّقها الباحثان: عادل معيلي، و مرتضى مصنوم
سلطان علي صالح الفقيه	177	الضوابط والتنبيهات على الأخطاء الشائعة في التلاوة عند المقرئ جمال الدين المُلْحَانِي (ت938هـ)
علي عبد الله محمد العروى	230	تعقبات الإمام الشوكاني الفقهية على العلامة الحسن بن أحمد الجلال في باب الصلاة وأحكامها (الأذان والقنوت في صلاة الفجر أنموذجاً)
أحمد محمد جريين حيران محمد بوطريربوش	275	علوم القراءات القرآنية ومناهج تلقينها وعرضها بين المدرستين القرائيتين: اليمانية والمغربية
أحمد علي مصلاح مزروع	309	موانع تأثر الكفار بآيات القرآن الكريم -دراسة عقدية
فيصل محمد إسماعيل البارد	336	نقش سبئي توحيدى جديد من نقوش الإنشاءات من قرية العِرَافَة اليمـن- دراسة في دلالاته اللغوية والعقائدية والأثرية (البارد- العِرَافَة 1)
سامي العريقي، محمد علي الموشكي، شكيب مقبل السويدي	382	لخواص التركيبية والضوئية والكهربائية لمساحيق $\alpha\text{-Al}_2\text{O}_3$ النانوية النقية مع إضافة V_2O_7 و Cu_2O بطريقة السوجل
سميحة أحمد بن سلمان	400	العلاقة بين الجنس والمجتمع واللغة



إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالشعور بالمسؤولية وتقدير الذات والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران

The Relationship between Electronic Games Addiction ,Sense of Responsibility, Self-Esteem, and Family Communication among Secondary School Students in Najran City

أسامة حسن جابر عبدالرازق - Osama Hasan Gaber Abdelrazek

كلية التربية - جامعة نجران (السعودية) - College of Education - Najran University (Saudi Arabia)

dr.osamahasangaber@yahoo.com

تاريخ النشر: 2023/10/30

تاريخ القبول: 2023/09/12

تاريخ الاستلام: 2023/09/03

Abstract

The study aimed at finding out the level of electronic games addiction among secondary school students in Najran city and identifying the relationship between electronic games addiction, sense of responsibility, family communication and self-esteem. In addition, the study aimed at identifying the differences between male and female secondary school students in electronic games addiction, and identifying the extent of the contribution of each of the sense of responsibility, family communication and self-esteem in predicting electronic games addiction. The study sample consisted of (316) male and female students. The electronic games addiction scales, sense of responsibility scale, family communication scale, and the self-esteem scale were prepared by author. The results of the study showed that the average of electronic games addiction for the study sample was (3.029), at a high level. Also, the results of the study showed that there is a statistically significant negative relationship between addiction to electronic games, sense of responsibility, family communication and self-esteem. The study revealed that there are significant statistical differences among male and female students in electronic games addiction, towards the male studnets. The results of the study also showed that each of the sense of responsibility and family communication predicts electronic games addiction.

Keywords: electronic games addiction - sense of responsibility-family communication, self-esteem

مستخلص:

هدفت الدراسة إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في مدينة نجران، ومعرفة مدى علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من: الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، بالإضافة إلى معرفة الفروق بين طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في إدمان الألعاب الإلكترونية، ومعرفة مدى إسهام كل من الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية، علماً أن عينة الدراسة تكونت من (316) طالب وطالبة، وقد استخدم الباحث مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس الشعور بالمسؤولية، ومقياس التواصل الأسري، ومقياس تقدير الذات من إعداداه، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن متوسط إدمان عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية قد بلغ (3.029) بمستوى مرتفع، وأظهرت النتائج وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من: الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، كما وجدت فروقاً ذات دلالة إحصائية بين الطلاب والطالبات في إدمان الألعاب الإلكترونية في اتجاه الطلاب، كما أظهرت نتائج الدراسة إسهام كل من: الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية-

الشعور بالمسؤولية - التواصل الأسري- تقدير الذات

المقدمة:

يشهد العالم ثورة التقدم العلمي والتكنولوجي الهائل والمتسارع في هذا العصر، ما أدى إلى تطور أساليب اللعب؛ حيث ظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها رواجاً كبيراً بين مختلف شرائح المجتمع، سواء من طلبة المدارس والجامعات أو غيرهم في المجتمع، وأصبحت تأخذ جانباً كبيراً من أوقاتهم، وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم (القاعود والعجيلي، 2020).

انتشرت الألعاب الإلكترونية في جميع البيوت العربية بشكل عام والبيوت الخليجية بشكل خاص، وذلك لقدرتها الفائقة على جذب العقول من مختلف الأعمار بواسطة رسومها وألوانها وخيالها، وروح المغامرة فيها ما أدى إلى انتشارها انتشاراً واسعاً؛ إذ أصبحت الشغل الشاغل للأطفال والكبار في مختلف الأعمار؛ لأنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم (الهدلق، 2013)، وذلك لأن فكرة تصميم تلك الفئة من الألعاب يتم تصميمها بصورة احترافية وفقاً لأحدث التطورات التكنولوجية التي تعمل على جذب الانتباه لجميع الأعمار وبخاصة المراحل التي تحرص على الاستكشاف قلبي الخبرات، بالإضافة إلى الذين يفقدون السيطرة على إدارة أوقاتهم بالطرق الإيجابية، أو الذين يعانون من بعض المشكلات الشخصية، والأسرية ما يجعلهم يجدون أنفسهم في تلك النوعية من الألعاب الإلكترونية هروباً وانسحاباً من مواجهة واقعهم ومشكلاتهم بطريقة إيجابية (سالم، 2022).

وفقاً للمحك التشخيصي للاضطرابات النفسية والعقلية (ICD-11) International Classifications Disorders أصبح إدمان الألعاب الإلكترونية يمثل خطراً كبيراً إذ يعاني الأشخاص المصابون باضطراب الألعاب من أعراض يصعب معها التحكم في مقدار الوقت الذي يلعبون فيه فيؤثر سلباً على حياتهم اليومية بالإضافة إلى تأثيره السلبي على الصحة البدنية والنفسية والعقلية في جميع الأعمار. Gong & Zhao, 2021).

يرى الباحث أن إدمان الألعاب الإلكترونية أصبح خطراً يهدد الصحة الجسمية والنفسية في جميع الأعمار وبخاصة طلبة المرحلة الثانوية، وذلك لأن تلك النوعية من الألعاب تعمل على إشباع الكثير من الدوافع لدى هذه الفئة العمرية ما يجعلهم يبذلون الكثير من الوقت في هذه الألعاب التي قد ينتج عنها بعض المشكلات النفسية مثل العزلة والاكنتاب والانفصال والهروب عن الواقع فيؤثر تأثيراً سلبياً على معدل تحصيلهم الدراسي في تلك المرحلة الفارقة من التعليم بالإضافة إلى التأثير السلبي على صحتهم الجسمية والنفسية، ما يؤدي إلى ضرورة تكثيف الجهود وإجراء الدراسات النفسية والاجتماعية والتربوية للتوصل إلى نتائج من شأنها أن تساهم في معرفة أسباب إدمان تلك النوعية من الألعاب فيسهم في إعداد البرامج الإرشادية والتوعوية للحد منها والتقليل من آثارها السلبية في جميع الجوانب.

وتختلف أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية فمنها أسباب ترجع للبناء النفسي لممارسي تلك الألعاب مثل تقدير الذات، والشعور بالوحدة النفسية، وعدم تحمل المسؤولية في مواجهة المشكلات الشخصية، ومستوى الكفاءة الذاتية، بينما توجد أسباب أخرى تتعلق بالظروف والأحداث الاجتماعية المحيطة مثل نمط المساندة الاجتماعية، ومشاركات الأنشطة الاجتماعية والتواصل الأسري، ونمط التنشئة الاجتماعية لمدمني الألعاب الإلكترونية.(Demirtas et al.,2015).

مشكلة الدراسة:

أخذت الألعاب الإلكترونية حيزاً كبيراً داخل نطاق الأسرة، إذ لا يكاد يخلو منها منزل على امتداد الوطن العربي، وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في العصر وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو، أو ألعاب الحاسب الآلي، وتتمثل جميعها في عرض أحداث على الشاشة وتمكين ممارسي اللعبة في التحكم من مجرياتها عن طريق وسائل ضبط تقنية، وهذا ما يعرف بالعلاقة التفاعلية، ويمكن اعتبار الإدمان على الألعاب الإلكترونية أحد الاضطرابات النفسية وفق الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية الخاص بالجمعية الأمريكية لعلم النفس (DSM-5) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Illnesses (DSM-5) وتتمثل أعراضه الأساسية في عدة مؤشرات منها: الانهماك في اللعب، وأعراض انسحابية عندما لا تتاح الفرص لممارسة هذه الألعاب، واغتراق وقتاً طويلاً في ممارستها، وعدم التحكم في تقليل أوقات الممارسة، والفشل في محاولات الإقلاع عنها، بالإضافة إلى عدم الاستمتاع بالأنشطة الحياتية الأخرى، والاستمرار في ممارستها مع ظهور مشكلات جسمية، أو دراسية بالإضافة إلى الاحتيال على الأسرة للتمكن من ممارسة هذه النوعية من الألعاب، والهروب أو الانسحاب من المشكلات والحالات المزاجية السلبية كإجراء تعويضي.(خطاطبة والأحمد،2019).

ويرى الباحث أن المرحلة الثانوية من التعليم تمثل بداية منتصف مرحلة المراهقة تلك المرحلة العمرية التي تتسم بالعديد من التغيرات الجسمية والنفسية والعقلية ما يؤدي إلى الإحساس بفقدان الهوية، الأمر الذي يتطلب تعاملاً نفسياً وتربوياً سليماً بواسطة الأسرة حتى يتمكن المراهق والمراهقة من عبور مرحلة المراهقة بسلام؛ وذلك لأنها تعد من أهم المراحل العمرية التي تتسم بالفضول والرغبة في الاستكشاف.

كما أن فكرة فقدان الهوية لدى المراهقين التي تجعلهم أكثر تأثراً بممارسة الألعاب الإلكترونية من غيرهم رغبةً منهم في تأكيد الذات نتيجة تطور النضج الجسدي والعقلي، بالإضافة إلى ظهور سمات التمرد الأمر الذي قد يسبب نوعاً من الصراعات بينهم وبين والديهم ما يزيد من رغبتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية إشباعاً لحب المغامرة والسيطرة نتيجة سوء التواصل الأسري بين المراهقين ووالديهم، إذ وجدت علاقة بين مستوى التواصل الأسري، وإدمان الألعاب الإلكترونية.(عبد اللطيف،2019). كما اتضح أن المراهقين الذين يتسمون بانخفاض تقدير الذات يميلون إلى قضاء المزيد من الوقت في مواقع التواصل

الاجتماعي وممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أولئك الذين يتمتعون بتقدير أكبر للذات، وذلك كنوع من التعويض في الإحساس بالقيمة والنجاح وتأکید الذات بواسطة ممارسة الألعاب الإلكترونية. (Bahrainian et al., 2014).

ويختلف المراهقون في مستوى الشعور بالمسؤولية الأمر الذي قد يرجع لعدة عوامل من أهمها التنشئة الاجتماعية، ومعايير الثواب والعقاب التي تلقوها في مراحل أعمارهم المبكرة وفق النظام الأسري الذي نشأوا فيه، وبالتالي فإن الشعور بالمسؤولية يعد أحد العوامل التي ترتبط بمستوى إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية (Elkhateeb, et al., 2022)، وذلك لأن الشعور بالمسؤولية يرتبط بمستوى الصحة النفسية التي تؤهل الفرد للتوافق الإيجابي السوي مع نفسه ودراسته والشعور بالأمان والاطمئنان، كما أن انخفاض الشعور بالمسؤولية يؤدي إلى السلوك غير السوي بالإضافة إلى ظهور المشكلات النفسية والسلوكية (هيضة، 2017).

وبناء على ذلك يمكن تلخيص مشكلة الدراسة في التساؤلات الآتية:

- 1- ما هو مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟
- 2- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟
- 3- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟
- 4- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟
- 5- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب وطالبات المرحلة الثانوية بمدينة نجران في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية؟
- 6- هل يمكن التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران بواسطة الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات؟

أهداف الدراسة:

- 1- معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران.
- 2- معرفة علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من: الشعور بالمسؤولية، وتقدير الذات، والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران.
- 3- معرفة الفروق بين طلبة وطالبات المرحلة الثانوية بمدينة نجران في إدمان الألعاب الإلكترونية.

4- معرفة مدى إسهام كل من: الشعور بالمسؤولية، وتقدير الذات، والتواصل الأسري في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية: ترجع الأهمية النظرية للدراسة الحالية إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران، ومعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من: الشعور بالمسؤولية، وتقدير الذات، والتواصل الأسري، بالإضافة إلى معرفة الفروق التي تعزى للجنس (طالب - طالبة) في إدمان الألعاب الإلكترونية، ومعرفة مدى إسهام كل من: الشعور بالمسؤولية، وتقدير الذات، والتواصل الأسري في التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية.

الأهمية التطبيقية: يمكن الاستفادة من نتائج الدراسة الحالية في الناحية التطبيقية بواسطة النقاط الآتية:

- 1- إعداد البرامج الإرشادية والتربوية للحد من ظاهرة الإدمان المفرط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.
 - 2- إعداد البرامج الإرشادية الأسرية لتحسين طرق تواصل الآباء والأمهات مع أبنائهم المراهقين.
 - 3- إعداد البرامج التوعوية عن المسؤولية الاجتماعية للمؤسسات التربوية والتعليمية لتقديم التوعية المناسبة عن مخاطر ونتائج إدمان الألعاب الإلكترونية.
 - 4- الاستفادة من مقاييس الدراسة الحالية في دراسات وبحوث تجري على عينات مشابهة مستقبلاً.
- حدود الدراسة:

1- الحدود الموضوعية: تمثلت في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من تقدير الذات، والشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري.

2- الحدود المكانية: أجريت الدراسة الحالية في مدينة نجران.

3- الحدود البشرية: تمثلت في عينة من طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في مدينة نجران.

4- الحدود الزمنية: أجريت الدراسة في الفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي 1444-2023م

مصطلحات الدراسة: اشتملت الدراسة على أربعة مفاهيم رئيسة حسب الآتي:

أ- إدمان الألعاب الإلكترونية: وهي "الاستخدام المكثف والمفرط للألعاب الإلكترونية سواء على الحاسب الآلي، أو التليفون المحمول، ويترتب عليها أضرار نفسية وصحية" (سالم، 2022). ويعرفه الباحث

إجرائيا بأنه الدرجة التي تحصل عليها العينة في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة.

ب- **الشعور بالمسؤولية:** وهي "تقبُّل وتلبية وتنفيذ الالتزامات في ما يتصل بالمهام والأعمال والتصرفات الشخصية بجانب الالتزام بالقوانين والأعراف السائدة في المجتمع" (هيضة، 2017)، ويعرفه الباحث إجرائيا بأنها الدرجة التي تحصل عليها العينة في مقياس الشعور بالمسؤولية المستخدم في الدراسة.

ج- **التواصل الأسري:** وهو "أسلوب التفاعل والتفاهم بين الوالدين والأبناء الذي قد يأخذ صورا لفظية وغير لفظية ليدل على علة نمط العلاقة بين الأبناء والوالدين" (عبد اللطيف، 2019)، ويعرفه الباحث إجرائيا بأنها الدرجة التي تحصل عليها العينة في مقياس التواصل الأسري المستخدم في الدراسة.

د- **تقدير الذات:** وهو "التقييم الذي يكونه الفرد عن نفسه فيؤدي إلى القرار الذي يصدره الفرد عن ذاته وقد يكون قرار إيجابي في حالة تقدير الذات المرتفع، أو قرار سلبي في حالة التقييم المنخفض لتقدير الذات" (الصمادي والسعود، 2018)، ويعرفه الباحث إجرائيا بأنه الدرجة التي تحصل عليها العينة في مقياس تقدير الذات المستخدم في الدراسة.

الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة:

أولاً: الإطار النظري

1- **إدمان الألعاب الإلكترونية:** لقد غيّرت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات المتطورة الحياة والعادات اليومية في حياة جميع الفئات العمرية وبخاصة المراهقون والشباب الذين سبق لهم اللعب بطرق تقليدية كلاسيكية وبسبب التطور التكنولوجي للألعاب الإلكترونية يزداد عدد الأفراد المدمنين على الألعاب الرقمية يوما بعد يوم في العالم، كما يعد إدمان الألعاب الإلكترونية من أهم المشاكل التي تواجه جميع المهتمين بالدراسات النفسية والتربوية، إذ يُنظر إلى إدمان تلك الألعاب على أنه خطر يهدد حياة الأطفال والمراهقين والشباب كما أنه يشكل خطراً على الأفراد في منتصف العمر وكبار السن أيضاً، بسبب الاستخدام المفرط وغير الواعي للألعاب الإلكترونية. (Kanat, 2019)

إذ أصبحت الألعاب الإلكترونية تشكل جزءاً أساسياً في حياة جميع الفئات العمرية وبخاصة المراهقين، إذ تعتمد تلك النوعية من الألعاب على عنصر جذب لممارستها وفق طرق تصميمها وأساليب وطرق استخدامها، وقد حققت نجاحاً كبيراً بسبب جاذبيتها وقدرتها على الترفيه والتسلية، حتى وصلت في الآونة الأخيرة إلى مستوى متقدم من التطور التقني الذي يمزج بين التأثيرات الصوتية والبصرية ما يجعل تلك المؤثرات تمارس تأثيراً قسرياً على ممارسي تلك الألعاب يتمثل في عنصر الجذب وبذل الكثير من الوقت للاستمتاع الأكثر في ممارستها (خطاطبة والأحمد، 2019).

وقد عدَّ الباحثون أن طريقة تصميم الألعاب الإلكترونية كان الهدف منها هو تحقيق الأرباح والمكاسب المالية، وهذا هو السبب الذي جعل الألعاب الإلكترونية صناعة موجهة لنطاق واسع في جميع الفئات العمرية إلا أنه تم الكشف عن ضرورة التحقيق في إدمان الألعاب بشكل تدريجي، وقد نظر الباحثون بالصدفة إلى أن المراهقين هم الهدف الرئيس في هذا المجال، نظراً للتطورات النفسية والعقلية التي يمر بها المراهقون في تلك المرحلة العمرية (Gong & Zhao, 2021)، وفي السنوات الأخيرة وبعد طفرة الكبيرة في استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية، وبعد التحقق من أثارها النفسية والجسدية التي أدت إلى قيام منظمة الصحة العالمية (World Health Organization (WHO) بإدراج مصطلح (اضطراب الألعاب) في قائمة ظروف الصحة العقلية، وذلك وفق التصنيف الدولي الحادي عشر للاضطرابات النفسية والعقلية ICD-11، كما أن المراجعة الخامسة للدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية والعقلية (DSM-5) التابع للجمعية الأمريكية لعلم النفس (American Psychological Association (APA) اعتبرت أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية كتشخيص لاضطراب جديد محتمل يتطلب المزيد من البحث نظراً لتأثيره الملحوظ على الصحة النفسية والجسدية (Gros et al., 2020).

وقد تعددت أسباب إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية فمنها على سبيل المثال: الشعور بالوحدة، والهروب من المشاكل، كما وجد أن هناك علاقة ذات مغزى بين إدمان الألعاب الإلكترونية وانخفاض الكفاءة الذاتية الاجتماعية، والمشاركة في الأنشطة الاجتماعية مع الوالدين، ووفقاً للآليات النفسية والاجتماعية الكامنة وراء الألعاب الإلكترونية فإن إدمانها بشكل عام يدور حول التأقلم مع الإجهاد وردود الفعل العاطفية وإزالة الحساسية (Demirtas, Ulas & Kızıldağ, 2015)، ووفقاً لمuezzin (2015) فإن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط وفق دراسة الخصائص السلوكية لمدمني هذه الألعاب بمجموعة من المتغيرات النفسية مثل الحاجة إلى الهروب من الواقع، وأوقات الفراغ، والإنجاز، والرضا، والتسلية، والحاجة إلى قتل الوقت كتعويض عن التأقلم العاطفي والسعي وراء التحدي. بالإضافة إلى كبت المشاعر والانفعالات، والشعور بالضيق، والصراع النفسي، سمات القلق الاجتماعي الأمر الذي يؤدي بالمراهق إلى اللجوء للألعاب الإلكترونية لممارسة التواصل الاجتماعي الافتراضي، ومواجهة المشكلات بشكل انسحابي. Wang & Zhu (2011)

وقد اقترح فاليرنالد Vallerand بأن هناك سببا لإدمان الألعاب الإلكترونية يتمثل في مرحلة الشغف والدافع للاستكشاف، وهذا النمط ينتج تحفيزاً جوهرياً يقود الأفراد إلى المشاركة بقوة في أنشطة الألعاب الإلكترونية كنوع من المواجهة السلبية والإلهاة عن الشعور بالضغط الشخصية؛ لأن الأفراد الذين

يفشلون في تحقيق التوازن العاطفي والانفعالي كثيراً ما ينخرطون في أنشطة إلهائية كنوع من الهروب إلى واقع آخر بعيداً عن مواجهة مشكلاتهم بطرق إيجابية. (Kiatsakared & Chen,2022).

ويرى الباحث أن إدمان الألعاب الإلكترونية لطلاب وطالبات المدارس الثانوية ربما يكون عرضاً لمشكلات عديدة وليست سبباً لها؛ وذلك لأن مرحلة المراهقة تعد من أهم مراحل النمو التي يمر فيها المراهق بالعديد من التغيرات الجسمية والعقلية والمعرفية الأمر الذي يؤدي إلى حدوث أزمة الهوية لديهم ويؤثر ذلك على إدراكهم وسلوكياتهم نتيجة عدم التوازن الانفعالي، والعناد الزائد والصراع المستمر مع قيم الأسرة والمجتمع، وأحلام اليقظة الدائمة الأمر الذي يعد من أهم العوامل المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

وعليه فقد أصبحت مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية من المشكلات الأكثر انتشاراً في جميع أنحاء العالم بين جميع الفئات العمرية وبخاصة فئة الأطفال والمراهقين، إذ يعتمد تصميم الألعاب الإلكترونية على التسلية بواسطة السلوكيات العدوانية العنيفة كالقتل والتدمير، إذ إن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين القائم بممارستها وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، الأمر الذي دفع الكثير من علماء علم النفس إلى إلقاء اللوم على الألعاب الإلكترونية؛ لأنها أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور آثار العنف التي تضر بالفرد على المستوى النفسي والصحي والاجتماعي. (قدي، 2018). وتعد تلك النتائج من أهم الأسباب التي دفعت الجمعية وفقاً للجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) إلى اعتبار إدمان الألعاب الإلكترونية مشكلة خطيرة في جميع أنحاء العالم؛ لأنها تؤدي إلى عواقب وخيمة على الفرد والمجتمع وذلك لأن الإدمان في ممارسة الألعاب الإلكترونية يعمل على منع الناس من ممارسة حياتهم بشكل طبيعي خصوصاً أنها أصبحت ذات شعبية متزايدة للعديد من الفئات العمرية التي تتراوح أعمارهم بين 11 و 35 عاماً. (Mammadova,2017)

وقد وجد أن الاعتماد على ممارسة الألعاب الإلكترونية ليست أقل أماناً من الإدمان على الكحول أو إدمان المخدرات؛ لأن لها نتائج كارثية على المستوى النفسي والجسدي إذ أشارت العديد من الدراسات إلى أن أنواع الإدمان المختلفة التي تشمل كل الأنظمة الكيميائية العصبية للدماغ والعمليات النفسية الفيزيولوجية للكائن تؤدي أيضاً إلى خلل في الجهاز العصبي المركزي فيكون لها تأثير سلبي على نمو الأطفال والمراهقين (Young K& Rodgers,1998).

ووفقاً لمنظمة الصحة العالمية (2018)، فإن فترة 12 شهراً على الأقل كافية لتشخيص حالات إدمان الألعاب الإلكترونية، ويمكن تقصير المدة إذا تم استيفاء شدة الأعراض ومتطلبات التشخيص على الرغم من عدم وجود معيار للتشخيص النهائي لتحديد الإدمان للألعاب الإلكترونية الرقمية إلا أن هناك محكات تشخيصية أوضحها الجمعية الأمريكية لعلم النفس بواسطة الدليل التشخيصي والإحصائي في نسخته الخامسة عام 2013 فيمكن الأخذ بها عند تشخيص حالات الإفراط والاستخدام غير الواعي لممارسة الألعاب الإلكترونية، وتتخلص في تسعة مؤشرات هي الحاجة للعب أكثر فأكثر على الإنترنت، ظهور أعراض الانسحاب (العصبية، والقلق) عند محاولة التقليل من ممارستها، فشل محاولات إيقافها أو التقليل من اللعب، انخفاض الاستمتاع بالأنشطة الترفيهية الأخرى، الاستمرار المفرط في الاستخدام على الرغم من الأضرار المعروفة، والكذب (إعطاء معلومات خادعة للآخرين حول اللعب على الإنترنت)، الهروب إلى استخدام الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة للتخلص من التأثير السلبي في الحياة العملية والدراسة التعليمية، وفقدان الفرص. (Kanat,2019).

وقد أظهرت الدراسات والأبحاث التي اهتمت بالتأثيرات السلبية للممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية على أن هناك تأثيرات سلبية وفق محورين رئيسيين هما: المحور النفسي المتمثل في زيادة السلوك العدواني والانطوائية والشعور بالغضب وانخفاض التواصل مع الآخرين نتيجة انخفاض الوعي بمشاعر الآخرين ومتطلباتهم، وانخفاض الاستمتاع بالأنشطة الترفيهية الأخرى، وانخفاض المعدل الدراسي، أما المظاهر السلبية الخاصة بالمحور الصحي فتتمثل في السهر الدائم الذي يؤدي إلى الشعور بالتعب والإجهاد والخمول والكسل، وجفاف العينين، وآم الرقبة واليدين (البدر، 2021). هذا جانب المخاطر المتمثلة في التأثيرات النفسية مثل ضعف الصحة العقلية والأداء المعرفي، وزيادة الصعوبات العاطفية، وعدم الاكتراث بمشاعر الآخرين، وزيادة الاكتئاب والقلق، والوحدة النفسية وزيادة النوم المضطرب، وضعف الثقة بالنفس، والخوف (الفوبيا)، والميل للسلوك العدواني وكذلك مخاطر إدراكية تمثلت في ضعف التفكير، وتشتت الذهن، وقد يلجأ إليها بعضهم للهروب من الواقع وضغوطه، أو بسبب الإحساس بالفراغ، بالإضافة إلى المخاطر والآثار السلبية الاجتماعية المتمثلة في تدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، والأصدقاء، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية، وافتقاد مهارات الاتصال الإيجابي مع الذات والآخرين، فيؤدي كل ذلك إلى زيادة إدمان الإنترنت، والعزلة الاجتماعية (أحمد ، 2020).

2- التواصل الأسري: تعد الأسرة من أهم المؤسسات الاجتماعية التي تسهم في تشكيل وبناء شخصية وتفكير وسلوكيات الفرد، والأسرة الإيجابية هي الأسرة التي تستطيع من خلالها مناخها التنظيمي الإيجابي ومن خلال أنماط التواصل المستخدمة أن تمارس دوراً إيجابياً في تربية الأبناء وتنشئتهم التنشئة الاجتماعية السليمة، ولأن مرحلة المراهقة تعد من المراحل العمرية الفارقة في حياة البشر لأنها مرحلة عمرية حاسمة تشهد الكثير من التغيرات والتطورات النمائية من حيث التفكير والمعرفة وتشكل فيها الخبرات والتفكير وردود الأفعال لذلك يحتاج المراهق إلى الشعور بالتوافق السوي داخل الأسرة من خلال مناخ أسري سوي يسمح لجميع أعضاء الأسرة بالتعبير عن المشاعر والأفكار مما يزيد من مهاراتهم للتواصل الأسري البناء ويساعدهم على مواجهة تحديات مرحلة المراهقة بإيجابية. (عيسى والعصيمي، 2017).

يعد التواصل الأسري من الموضوعات بالغة الأهمية على المستوى النفسي والاجتماعي داخل الأسرة وخاصة في وجود الأبناء في مرحلة المراهقة ، الأمر الذي سيكون من الأسباب الرئيسية في تكوين الصحة النفسية والعقلية لأنماط التفكير والسلوك لديهم وذلك لان التواصل الأسري هو طرق التفاعل اللفظي وغير اللفظي داخل الأسرة والذي يمكن الأسرة من التعاون في تحديد طرق حل المشكلات الأسرية بطرق إيجابية سوية. (Akhlaq, Malik, & Khan, 2013).

ويعد التواصل الأسري من مؤشرات أنماط التفاعلات الأسرية؛ لأنه بمثابة الركيزة الأساسية للبناء السوي، وأداة بناء في تعزيز عملية التفاعل الاجتماعي بطريقة سوية الذي يعكس تأثيره على الصحة النفسية للأبناء في تحديد نمط إدراكهم وتفسيراتهم للأحداث المحيطة. (خطاطبة والأحمد، 2019). إذ ترجع أهمية التواصل الأسري إلى أنه جزء مهم للأداء الفاعل في الأسرة، والتواصل المفتوح داخل العائلات الذي يخلق بيئة من التغيير الإيجابي، والتفاهم، والنمو الأمر الذي يشجع على الاتصال لتطوير علاقات أقوى داخل الأسرة من بين أولئك الذين قد تفيد منهم أكثر في تحسين الاتصالات العائلية للأبناء في سن المراهقة إذ أظهرت العديد من الدراسات وجود ارتباط بين التواصل الذي يحدث في الأسرة وأداء المراهقين الأبناء مثل التحصيل الدراسي وتقدير الذات، للقدرة على حل المشكلات، والنضج الأخلاقي، والقدرة الإيجابية في التعبير عن الآراء والأفكار. (Akhlaq, Malik, & Khan, 2013).

ولما كان الهدف من عملية التربية هو بناء شخصية الطفل بواسطة التفاعل الإيجابي بين أفراد الأسرة، ويكون هذا التفاعل بواسطة نمط الحوار وطرق التواصل اللذين يكونان إدراك الطفل؛ لأنه يشعر بالمسؤولية، ولديه الحق في التعبير عن آرائه، يتقبل ما يتفق معه، ويتقبل النقد بموضوعية، ولذلك فعملية التواصل الأسري عملية محورية لفهم أعضاء الأسرة والتفاعل بينهم، فتتأثر علاقة الأطفال بأبائهم بكل من

درجة ونوعية التفاعل الذي يحدث داخل الأسرة، فتؤثر جودة التواصل لدى الآباء على مهارات حل المشكلات لدى أبنائهم، وقدرتهم على مواجهة ضغوط الحياة. (عبد الغفار، 2021)، وأما عن أهمية التواصل الأسري بالنسبة للمراهقين فيعد من أهم الأسس التي يتشكل فيها تفكير وردود أفعالهم، وذلك بواسطة أنماط التواصل الأسري الإيجابي الذي يشجع على الحوار والنقاش البناء ما يساعد المراهقين على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بإيجابية، الأمر الذي يساهم بفاعلية في بناء نمط التفكير النقدي لديهم ويكونون قدرة أكبر في الحكم على الأمور بمنطقية دون السعي وراء التقليد الأعمى للظواهر والسلوكيات غير السوية، وبالتالي فإنه في حال فشل الأسرة في توفير أنماط اتصال إيجابية لأبنائها سيؤدي ذلك بالأبناء إلى البحث عما يلبي عواطفهم ومشاعرهم وإشباع حاجاتهم النفسية والعاطفية عن طريق الإنترنت، أو تقليد النماذج السلبية التي تضر بهم وبالمجتمع. (جميات، 2019).

كما أن تفاعل الوالدين بواسطة أساليب أسرية سوية سيعمل على تقوية روابط التفاعل الاجتماعي للأسرة بطريقة تؤدي إلى فهم حاجات الأبناء، ومساعدتهم في حل مشكلاتهم، كما أن تدريب الوالدين على جلسات الإرشاد الجمعي فيما يخص التدريب على التواصل الأسري الإيجابي من شأنه يؤدي إلى تقوية الدعم الذي يعزز مشاركة الأبناء وتعلمهم، وتقوية العلاقات الأسرية وتحسين مهارات الأسرة لحماية أبنائها وأعضائها من مخاطر نفسية سلوكية كالإدمان والتدخين، وبعض المشكلات السلوكية الأخرى التي تنتج نتيجة سلبية المناخ التنظيمي الأسري بين الوالدين وأبنائهم، وبالتالي فإن الوالدين الذين يلجؤون إلى أسلوب التواصل الأسري في المناقشة والحوار لمناقشة المشكلات المنزلية بين جميع أعضاء الأسرة، وإعطاء مساحة كافية للتعبير عن المشاعر والأفكار ستكون نتيجة ذلك توافق أسري بين الوالدين وأبنائهم. (العموش والغرابية، 2016).

3- الشعور بالمسؤولية: إن الشعور بالمسؤولية يعد أحد الجوانب الأخلاقية عند الفرد الذي يتطلب منه القيام ببعض السلوكيات والأفعال والممارسات الإيجابية التي يقوم بها في محيطه المتمثل في الأسرة والمجتمع وبسبب ذلك نلاحظ أن عمليات التنشئة الاجتماعية سواء في الأسرة أو في المؤسسات التربوية والتعليمية من مدرسة وغيرها تهدف لتنمية الشعور بالمسؤولية لتحقيق الطمأنينة والأمن والتصرفات النافعة المفيدة للفرد والمجتمع، وبالتالي فإن الشعور بالمسؤولية شعور داخلي ذاتي يقصد به أن الفرد يتحمل مسؤولية سلوكه ويقتنع بما يفعل، ويتحمس لدوره في الحياة الاجتماعية دون تقاعس أو تردد ويكون على استعداد للقيام بواجبه كفرد يحقق مصلحة المجتمع (القيسي، 2011).

كما يعد الشعور بالمسؤولية أحد مظاهر التوافق السوي، إذ يعني إدراك الفرد لعواقب تفكيره وسلوكياته وردود أفعاله وشعوره بحاجات الآخرين، فالشخص السوي من الناحية النفسية هو ذلك

الذي يتحمل المسؤولية ويكون على استعداد لتحمل ردود أفعاله وسلوكياته تجاه نفسه، والآخرين (هيضة، 2017). ويعد مبدأ المسؤولية هو المحور الأساس في الشعور بالنضج والصحة النفسية وذلك لأن تحمل المسؤولية يعكس وعي الإنسان بنتائج وعواقب سلوكياته سواء كانت إيجابية أو سلبية، وبناء عليه يعد الفرد هو المسئول الأول عما يمارسه من سلوكيات يختارها بمحض إرادته ليحقق له وجوده الذاتي أمام نفسه، والآخرين. (النبراي، 2021).

ويرى الباحث أن مرحلة المراهقة من مراحل النمو التي ينتقل فيها المراهق من مرحلة الطفولة وهي المرحلة التي يعتمد فيها على الوالدين إلى مرحلة بداية الاستقلالية وتحمل المسؤولية، وهنا يكون الحصاد الفعلي لنتائج عمليات وأنماط التنشئة الاجتماعية التي تم استخدامها مع المراهق منذ نعومة أظفاره حيث تكون مرحلة المراهقة تجسيدا لنمط التربية واكتساب الخبرات سواء كانت إيجابية أو سلبية، وعلى ذلك تختلف ردود أفعال المراهقين عند تحملهم المسؤولية حسب نمط التربية والتنشئة الاجتماعية التي تلقوها في المرحل السابقة لمرحلة المراهقة. وفي ظل التطور التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي تواجه الأسر تحديات قوية بشأن تعليم أبنائهم المراهقين لتحمل المسؤولية في ظل الاختلافات الثقافية كتحديات للنمو الأخلاقي للمراهقين، إذ يمثل الشعور بالمسؤولية لدى المراهقين القيام بالدور الذي يجب القيام به انتقالاً من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الاعتماد على الذات في ظل تطورات مرحلة المراهقة التي تتسم بعدم النضج النفسي المراهقين، مثل ضعف الإرادة، وعدم القدرة على ضبط النفس الأمر الذي سيؤثر بشكل فاعل على مستوى تحمل المراهقين للمسؤولية (Wei,2021). فتعد الأسرة المدرسة بمثابة المدرسة والبيئة التعليمية الأولى للطفل التي توفر له أساساً لتعلم بعض القيم مثل الحب والاحترام والثقة والمسؤولية، كما أن الشعور بالمسؤولية شرط أساس للنجاح والثقة بالنفس في التطور النفسي والاجتماعي عند الطفل فهو أيضاً شرط أساس وفعال لخلق الوعي الاجتماعي والرضى عن أنماط التواصل داخل الأسرة، وبالتالي فإن الشعور بالمسؤولية ليست شعوراً فطرياً يتم الحصول عليه عن طريق توفير الظروف المناسبة؛ بل إن الشعور بالمسؤولية يجب أن يربى ويتم تعليمه للطفل في بيئته ليتم منحه المسؤوليات، ويتحمل نتائجها، وإذا لم يتم منح الفرصة للطفل لاتخاذ خياراته ويكون مسئولاً عن عواقب ونتائج اختياراته، فإن الشعور بالمسؤولية لن يؤسس مطلقاً. (Saglam& Kaplanci,2018).

يعد التصرف بمسؤولية أحد أهم المهارات التي يمكن أن يتعلمها المراهقون، إذ تشير الأبحاث إلى أن المراهقين يطورون تفكير السبب والنتيجة؛ وهذا يؤثر بشكل مباشر على قدرتهم في تحمل المسؤولية أفعالهم بمجرد أن يفهموا أن أفعالهم وقراراتهم لا تؤثر على أنفسهم فحسب، بل تؤثر على من حولهم، فيسهم ذلك في بناء قدرة يتعاملون بها مع أصغر الأشياء التي يمارسونها في يومهم بشعور من المسؤولية (Taylor et al.,2017).

وذلك لأن الشعور بالمسؤولية يعد من أبرز محاور النمو الأخلاقي في مرحلة المراهقة الأمر الذي يتوقف على جودة تعامل الوالدين ونمط التنشئة الاجتماعية في التعامل مع المراهقين، ففي حالة التربية والتواصل الإيجابي بين الوالدين وأبنائهم يشكل ذلك الشعور بالمسؤولية لدى الأبناء المراهقين بسبب توفر الثقة بالنفس والقدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر الأمر الذي ينعكس بدوره على شخصية الأبناء وعلى أدائهم الدراسي وعلاقاتهم الاجتماعية مع الآخرين فيسهم في مواجهة تحديات مشكلة المراهقة بشكل إيجابي (Petrovicova,2009).

4- تقدير الذات: تشير العديد من النظريات النفسية إلى أن تقدير الذات يعد من المكونات الأساسية للشخصية؛ لأنه يعد أحد أهم التقييمات الذاتية للفرد كما أنه من المكونات الأساسية للصحة النفسية إذ يرتبط مستوى تقدير الذات المرتفع بالنجاح المهني والاجتماعي والعاطفي والدراسي والتصورات الإيجابية من جانب أقرانهم، والمثابرة في مواجهة مواقف الضغوط وتحسين مهارات التأقلم والتنظيم الذاتي، وعلى العكس من ذلك، فإن تدني تقدير الذات يرتبط ببعض الجوانب السلبية مثل السلوك المعادي للمجتمع، وأعراض الاكتئاب ومشاكل الصحة النفسية كانهما تستلزم التحديتات (Gaber,2020)، كما يتعرض المراهقون في مرحلة المراهقة للعديد من التغيرات استجابةً لتطورات المرحلة الفاصلة في حياتهم إذ تتأثر جميع جوانب الشخصية بتلك النوعية من التغيرات النمائية، ويعد تحقيق الهوية أكبر المشكلات ظهوراً في مرحلة المراهقة إذ يحاول الفرد تحديد وتحقيق هويته بواسطة مجموعة من التحديتات أبرزها الاستقلالية والتفرد وتكوين العلاقات الاجتماعية ولن يحقق ذلك بالشكل الإيجابي إلا عن طريق التصور الإيجابي للذات وفي تصورها واتساقها وتكاملها. (بن عمور، 2018).

ويشير تقدير الذات إلى الطريقة والإدراك الذي ينظر فيه الشخص إلى ذاته ومدى اعتزازه وتقييمه لها وتعد عملية تقدير الذات عملية وجدانية يستطيع الفرد فيها أن يقيم الصورة التي ينظر فيها إلى نفسه من معتقدات وقيم ومشاعر وأفكار واتجاهات تتضمن قبوله للذات أو عدم قبولها (عبد الغني، 2021).

لقد وجد أيضاً أن تقدير الذات مرتبط بالصحة النفسية والتوافق السوي، إذ ظهر تقدير الذات كمؤشر أساس في العديد من المعايير التشخيصية للعديد من اضطرابات الصحة النفسية والعقلية بما في ذلك اضطرابات المزاج والقلق كما ارتبط تدني تقدير الذات في مرحلة المراهقة ببعض السلوكيات السلبية الانطواء والتفكير الانتحاري والسلوك العدواني كما ينظر إلى تقدير الذات على أنه مؤشر لكيفية تعامل الفرد مع تحديتات المراهقة. (Dubois et al.,1996).

ويختلف مستوى تقدير الذات بين المراهقين باختلاف أنماط التربية والتنشئة الاجتماعية، إذ وجد أن العلاقة الوالدية التي تتسم بالتقبل والحب والتواصل الإيجابي يظهر الأبناء المراهقون فيها نمطاً مرتفعاً من تقدير الذات (Farruggia, et al., 2004)، أما في حالة أساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة وانخفاض معدل التواصل الأسري الإيجابي بين الوالدين وأبنائهم المراهقين فيؤدي إلى انخفاض معدل تقدير الذات لدى المراهقين الأمر الذي يسهم في تكوين المشاعر العدائية والسلوك العنادي، والاعتراب النفسي وتفضيل حالات الانزواء والانطواء. (Mills&Mcbride,2016).

وتعد مرحلة المراهقة من المراحل التي يتم فيها اختبار الخبرات التي تم اكتسابها في مراحل النمو السابقة، ولذلك يعد تقدير الذات لدى المراهقين من العوامل المهمة في حمايتهم من الناحية النفسية ويختلف المراهقون في مستوى تقدير ذاتهم، الأمر الذي يعد عاملاً مهماً في تحديد سلوكيات المراهق وطرق تعامله مع المحيط الاجتماعي، وقد بينت الدراسات أن المراهقين الذين يشعرون بارتفاع مستوى تقدير الذات يظهرون ميلاً إلى أن يكونوا أكثر سعادة وصحة ونتاجاً ذهنياً ونجاحاً دراسياً، ويقضون وقتاً أطول للتغلب على الصعوبات، فهم يقبلون الآخرين ويظهرون ميلاً أقل تجاه ضغوطهم، وهم أقل انطواءً، كما أن المراهقين الذين يظهرون مستوى منخفض من تقدير الذات يكونوا أقل تفاؤلاً، ويظهرون شعوراً من التشاؤم تجاه تفسير الأحداث، وهم أكثر قلقاً، ويظهرون أفكاراً سلبية حول المستقبل، وميولاً إلى الفشل وعلى هذا فإن الأشخاص الذين يتمتعون بتقدير مرتفع للذات فهم يفضلون أنشطة أكثر صعوبة، ويبدو أنهم على يقين من أن محاولاتهم ستنجح، ويصبحون أقل حساسية تجاه المواقف المحيطة (Savicakar& Karatas,2012)

ثانياً: الدراسات السابقة:

وجدت دراسة كوليل وآخرون (Colwell et al.(1995) التي كانت عن علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بتقدير الذات وإشباع الحاجات لدى عينة من المراهقين بلغ قوامها (120)، استخدم الباحثون مقياس تقدير الذات، ومقياس إشباع الحاجات، ومقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية، أظهرت النتائج وجود علاقة سلبية بين تقدير الذات وممارسة الألعاب الإلكترونية، أظهر المراهقون مستوى أكبر في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من المراهقات.

أما عن دراسة لتون (2007) Loton عن مشكلة ألعاب الفيديو الإلكترونية وعلاقتها بتقدير الذات والمهارات الاجتماعية، أجريت الدراسة عبر الإنترنت على عينة بلغت (560) من البالغين، واستخدم الباحث مقياس تقدير الذات، ومقياس المهارات الاجتماعية ومقياس الألعاب الإلكترونية. وقد أظهرت النتائج وجود علاقة جوهريّة سالبة بين مشكلة الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات والمهارات الاجتماعية، كما أظهرت النتائج أن تقدير الذات قد نبأ بمشكلات ألعاب الفيديو الإلكترونية.

بينما نجد دراسة ريدموند (2010) Redmond التي كانت عن تأثير الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو) على التواصل والتفاعل الأسري، بلغ عدد العينة (480) من طلاب الجامعات باستخدام مسح عبر الإنترنت مشتق من مقياس التواصل الأسري واستبيان أندرسون لألعاب الفيديو، وجدت علاقة سلبية بين التواصل الأسري، وإدمان الألعاب الإلكترونية، ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية إذ إن الذكور يلعبونها أكثر من الإناث.

أما عن دراسة سليموند (2013) Slymond التي درست علاقة تقدير الذات بممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد أجريت الدراسة على عينة من الأطفال، استخدم الباحث مقياس تقدير الذات، ومقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات.

ودراسة ديرميرتز وآخرون (2015) Demirtas et al. التي تناولت علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالأسرة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وقد أجريت الدراسة على عينة بلغ عددها (396) طالباً وطالبة من طلبة التعليم الابتدائي في الصف الرابع والخامس والسادس الابتدائي، وقد استخدم الباحثون مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس العلاقات الأسرية، وقد أظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية، كما أظهرت النتائج وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية بين الطلاب والطالبات في اتجاه الطلاب.

في حين نجد دراسة عبد اللطيف (2019) التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين، أجريت الدراسة على عينة بلغ عددها (320) طالبا وطالبة من طلبة المدارس الثانوية في محافظة القاهرة، وقد طبقت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس القابلية للاستهواء ومقياس التواصل الأسري، وقد أظهرت الدراسة عدة نتائج منها: وجود علاقة جوهرية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من القابلية للاستهواء والتواصل الأسري، ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين والمراهقات في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية في اتجاه المراهقين، وأظهرت النتائج أيضاً أن المراهقات أكثر تواصلًا أسرياً من المراهقين.

أما دراسة السيد (2020) التي كانت عن إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال، إذ تكونت عينة البحث من (50) فرداً من طلبة الصف الرابع الابتدائي إلى الصف السادس الابتدائي في محافظة الغربية، وقد طبقت الباحثة مقياس إدمان ألعاب الإنترنت، ومقياس تقدير الذات، وقد أظهرت عدة نتائج منها: وجدت علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين تقدير الذات وإدمان ألعاب

الإنترنترنت ، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين عينة الطلاب وعينة الطالبات في مستوى إدمان ألعاب الإنترنت.

كما أن دراسة فيرمنديا وآخرون (Firmannandya et al.(2021) التي تداولت أثر الألعاب الإلكترونية على أنماط التواصل الأسري لدى عينة من المتزوجين والمتزوجات، وأجريت الدراسة على عينة بلغ عددها (100) فرد من أندونيسيا، وقد استخدم الباحثون مقياس أنماط التواصل الأسري، ومقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت النتائج عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين أنماط التواصل الأسري وممارسة الألعاب الإلكترونية.

بينما نجد دراسة فهرزل وإبريلا (Fahrizal & Aprilia(2021) التي كانت عن تجربة التواصل الأسري لدى الطلاب المدمنين على الألعاب الإلكترونية في الإنترنت، استخدم الباحثون المنهج الكيفي بواسطة الملاحظات والمقابلات على عينة بلغ عددها (50) مستجيباً، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن أسلوب التواصل الأسري السلبي يسهم في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأبناء.

أما دراسة الشخي والزوي(2022) التي تداولت الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية، وقد أجريت الدراسة على عينة بلغ قوامها 388 من ممارسي لعبة البيجي إذ تراوحت أعمارهم بين 15 – 38 سنة من الذكور والإناث من المدن الليبية، وقد استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي الذي توصلتا إلى مجموعة من النتائج من أهمها: أن العلاقات الأسرية تأثرت بممارسة لعبة البيجي، كما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية والوجدانية على السواء طبقاً لنوع الوسيلة، وطريقة اللعب، ووقت دخول اللعبة، والوقت المستغرق فيها.

ونجد دراسة الخطيب وآخرين (Elkhateeb et al.(2022) التي كانت عن علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمسؤولية الاجتماعية ومعالجة المعلومات لدى طلبة الجامعة، وقد أجريت الدراسة على عينة مكونة من 450 طالب وطالبة من طلبة مرحلة البكالوريوس بجامعة الجوف بالسعودية، وجامعة عين شمس، وجامعة الإسكندرية في جمهورية مصر العربية، وقد استخدم الباحثون مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمسؤولية الاجتماعية ومعالجة المعلومات.

دراسة كيا وآخرون (Kaya et al. (2023) التي درست العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالحاجات النفسية ومعنى الحياة والمسؤولية، وقد أجريت الدراسة على عينة بلغ عددها (546) من المراهقين، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب

الإلكترونية والحاجات النفسية، كما أظهرت النتائج علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والمسؤولية، كما نبأ كل من معنى الحياة والمسؤولية بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

تعقيب على الدراسات السابقة: يتبين من عرض الدراسات السابقة ما يلي:

- 1- أفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في صياغة مشكلتها وتسؤلاتها، وتحديد عينتها، وإعداد أدواتها المناسبة.
- 2- اتفقت معظم الدراسات السابقة على أهمية موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية وممارستها المفرطة كمتغير من المتغيرات التي يجب الاهتمام به لدى الفئات العمرية لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية نظراً لتأثيراته السلبية على صحتهم النفسية والعقلية والجسمية.
- 3- اتفقت بعض الدراسات السابقة على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين ممارسة وإدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل والعلاقات الأسرية مثل: (Redmond,2010)، ودراسة (Demirtao, Ulas & Kizildag,2015)، ودراسة (عبد اللطيف، 2019)، ودراسة (Firmannandya et al.,2021)، ودراسة (Fahrizal & Aprilia,2021)، ودراسة (الشيخي والزوي، 2022).
- 4- اتفقت بعض الدراسات السابقة على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات والشعور بالمسؤولية مثل دراسة (Colwell et al.,1995)، ودراسة (Loton,2007)، ودراسة (Slymond,2013)، ودراسة (السيد، 2020)، ودراسة (Elkhateeb et al.,2022).
- 5- لم توضح نتائج الدراسات السابقة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى العينات التي أجريت عليها هذه الدراسات، وذلك إذ اقتصر أهدافها على معرفة العلاقة بين مستوى ممارسة وإدمان الألعاب الإلكترونية وبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية، كما اتفقت نتائج الدراسة السابقة أيضاً بخصوص الفروق والاختلافات التي تعزى إلى النوع (ذكور – إناث) في كل مستوى إدمان وممارسة الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات والمسؤولية الاجتماعية.

المنهج وإجراءات الدراسة:

أولاً: المنهج: استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يهدف إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة ومعرفة العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات

والشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، بالإضافة إلى الكشف عن إمكانية التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية بواسطة تقدير الذات، والشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، ومعرفة الفروق بين عينة الطلاب والطالبات في إدمان الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: مجتمع الدراسة: يقصد بمجتمع الدراسة في الدراسة الحالية (طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في مدينة نجران).

ثالثاً: عينة الدراسة: اشتملت عينة الدراسة على عدد (316) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران.

رابعاً: طريقة اختيار عينة الدراسة: تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة القصدية وهم طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية والأهلية في مدينة نجران.

خامساً: وصف عينة الدراسة:

- من حيث الجنس (طلاب- طالبات) والعدد ونسبته المئوية:

جدول (1) يوضح توزيع عينة الدراسة من حيث العدد والنوع ونسبهم المئوية

النوع - العدد	العدد	النسبة المئوية
الطلاب	179	56.65
التالبات	137	43.35
المجموع	316	100

- من حيث الصف الدراسي ونسبته المئوية

جدول (2) يوضح توزيع عينة الدراسة من حيث الصف الدراسي ونسبته المئوية

المجموع	عينة الطالبات ن=137		عينة الطلاب ن=179		الصف الأول الثانوي
	العدد	النسبة المئوية %	العدد	النسبة المئوية %	
38.92	123	42.33	58	36.31	65
32.91	104	35.76	49	30.72	55
28.16	89	21.89	30	32.96	59
100	316	100	137	100	179

سادساً: أساليب المعالجة الإحصائية: استخدم الباحث الأساليب الإحصائية للإجابة عن أسئلة الدراسة وهي المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، ومعامل ارتباط بيرسون، ومعامل الانحدار والتنبؤ بطريقة Stepwise.

سابعاً: أدوات الدراسة: استخدم الباحث الأدوات التالية:

1- مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية: اطلع الباحث على معايير تشخيص اضطراب ألعاب الإنترنت في الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية DSM-5 الصادر عن الجمعية الأمريكية لعلم النفس عام 2013، ثم قام الباحث ببناء العبارات والمواقف المناسبة للمعايير التشخيصية لهذا الاضطراب، ويتكون المقياس من بُعد واحد يتكون من (18) عبارة تتمثل في قضاء الأوقات والانشغال الزائد في ممارسة الألعاب، والشعور بالضيق والغضب عند التوقف عن ممارستها، والفشل في تقليل وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفقدان الاهتمام بالأنشطة الترفيهية الأخرى، والتأثير السلبي في تأخير الواجبات الدراسية وقلة أوقات النوم، والاختفاء عن الأهل، والهروب من المشكلات كإجراء تعويضي.

أ- طريقة تصحيح مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

جدول (3) يوضح طريقة تصحيح مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الدرجة	الاستجابة
4	دائماً
3	غالباً
2	أحياناً
1	نادراً
صفر	أبداً

وبناء على ذلك فإن الأفراد الذين يحصلون على درجات عالية في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية يظهرون مستوى مرتفعاً للإفراط الزائد (إدمان) في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ب- الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

• صدق المقياس:

1- صدق المحكمين: إذ قام الباحث بعرض المقياس على ثلاثة من المحكمين المتخصصين في علم النفس الإكلينيكي، وعلم النفس المرضي، واستقر الباحث على العبارات التي حصلت على توافق اثنين من المحكمين من أصل ثلاثة محكمين، وقد أسفرت نتائج صدق المحكمين في حصول عبارات المقياس على اتفاق المحكمين بصلاحيات العبارات التي تراوحت ما بين (66.6% إلى 100%)، كما قام الباحث بعمل التعديلات اللازمة في العبارات التي احتاجت إلى تعديل من وجهة نظر المحكمين.

2- صدق الاتساق الداخلي: قام الباحث بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية بلغ عددها (30) طالباً وطالبة ممن توافر فيهم شروط عينة الدراسة وخصائصها، إذ استخدم الباحث صدق الاتساق

الداخلي الذي أظهر معاملات الارتباط والدلالة بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمقياس، وذلك حسب الآتي:

جدول (4) يوضح درجة الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0.401	0.01	10	0.575	0.01
2	0.502	0.01	11	0.489	0.01
3	0.360	0.01	12	0.634	0.01
4	0.535	0.01	13	0.582	0.01
5	0.368	0.01	14	0.567	0.01
6	0.423	0.01	15	0.256	0.01
7	0.251	0.05	16	0.203	0.05
8	0.275	0.05	17	0.369	0.01
9	0.231	0.05	18	0.509	0.01

يتضح من الجدول (4) صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بواسطة معاملات الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية للمقياس عند مستوى (0.05).

• ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية: تم حساب ثبات المقياس بطريقة التجزئة النصفية، وذلك بواسطة تطبيق المقياس على العينة نفسها التي اشتركت في حساب صدق الاتساق الداخلي، ثم قام الباحث بحساب معامل ارتباط بين الدرجة الكلية للبنود وتصحيح معامل الارتباط بمعادلة سيبرمان براون، وقد حصل الباحث على معامل ارتباط قدره: 0.623، ومعامل ثبات بعد التصحيح قدره: 0.718، الذي يدعم ثبات المقياس.

2- مقياس التواصل الأسري: اطلع الباحث على بعض مقاييس التواصل الأسري مثل مقياس التواصل الأسري ل (خماد ونويوة، 2018)، ومقياس التواصل الأسري ل (شند، 2017)، ثم قام الباحث بتحليل مضمون نتائج بعض الدراسات النفسية العربية والأجنبية التي تداولت مؤشرات التواصل الأسري لدى المراهقين بواسطة نتائج تحليل مضمون تلك الدراسات، ثم قام الباحث بصياغة مجموعة من المواقف والعبارات التي تعبر عن التواصل الأسري لدى المراهقين.

أ- وصف مقياس التواصل الأسري: يتكون مقياس التواصل الأسري من (14) عبارة في صورته النهائية يشمل بُعداً واحداً يتمثل في إدراك المراهق لمدى التفاعلات الأسرية المتمثلة في التواصل غير اللفظي، والتعبير عن الآراء والانفعالات والأفكار، وتبادل المشورة، والمشاركة في اتخاذ القرارات وحل المشكلات الأسرية.

ب- طريقة تصحيح مقياس التواصل الأسري:

جدول (5) يوضح طريقة تصحيح مقياس التواصل الأسري

الدرجة	الاستجابة
4	دائماً
3	غالباً
2	أحياناً
1	نادراً
صفر	أبداً

وبناء على ذلك فإن الأفراد الذين يحصلون على درجات عالية في مقياس التواصل الأسري يظهرون مؤشرات مرتفعة للتواصل الأسري الإيجابي بينما تدل الدرجات المنخفضة على عكس ذلك.

ج- الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري:

• صدق المقياس:

1- صدق المحكمين: إذ قام الباحث بعرض المقياس على ثلاثة من المحكمين المتخصصين في علم النفس الاجتماعي، والإرشاد النفسي، إذ استقر رأي الباحث على العبارات التي حصلت على توافق اثنين من المحكمين من أصل ثلاثة محكمين، وقد أسفرت نتائج صدق المحكمين على حصول عبارات المقياس على اتفاق المحكمين بصلاحيات العبارات التي تراوحت ما بين (66.6% إلى 100%)، كما قام الباحث بعمل التعديلات اللازمة في العبارات التي احتاجت إلى تعديل من وجهة نظر المحكمين.

2- صدق الاتساق الداخلي: قام الباحث بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية التي اشتركت في حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، الذي أظهر معاملات الارتباط والدلالة بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمقياس، وذلك حسب الآتي:

جدول (6) يوضح معامل الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية لمقياس التواصل الأسري

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0.604	0.01	9	0.128	غير دال
2	0.419	0.01	10	0.551	0.01
3	0.500	0.01	11	0.111	غير دال
4	0.373	0.01	12	0.247	0.05
5	0.542	0.01	13	0.331	0.01
6	0.404	0.01	14	0.513	0.01
7	0.379	0.01	15	0.425	0.01
8	0.339	0.01	16	0.216	0.05

يتضح من الجدول (6) قيام الباحث باستبعاد العبارات التي أسفرت عن نتائج صدق الاتساق الداخلي بعدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمقياس وقد بلغ عددها عبارتان وهما العبارتان رقم (9،11)، وبالتالي يحتوي مقياس التواصل الأسري في صورته النهائية على (14) عبارة.

• ثبات مقياس التواصل الأسري: تم حساب ثبات مقياس التواصل الأسري بطريقة التجزئة النصفية وذلك بواسطة تطبيق المقياس على العينة نفسها التي اشتركت في حساب ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، إذ قام الباحث بحساب معامل ارتباط بين الدرجة الكلية للبنود وتصحيح معامل الارتباط بمعادلة سيبرمان براون، وقد حصل الباحث على معامل ارتباط قدره: 0.0.641 ومعامل ثبات بعد التصحيح قدره: 0.727، الذي يدعم ثبات المقياس.

3- مقياس الشعور بالمسؤولية: اطلع الباحث على بعض مقاييس الشعور بالمسؤولية مثل مقياس (Topcu et al.,2018)، ومقياس تحمل المسؤولية لـ (غنيهي،2015)، ثم قام الباحث بتحليل مضمون نتائج بعض الدراسات النفسية العربية والأجنبية التي تداولت مؤشرات وأبعاد الشعور بالمسؤولية لدى المراهقين، عن طريق تحليل نتائج مضمون تلك الدراسات، فقام الباحث بصياغة مجموعة من المواقف والعبارات التي تعبر عن الشعور بالمسؤولية.

أ- وصف مقياس الشعور بالمسؤولية: يتكون مقياس الشعور بالمسؤولية من (20) عبارة في صورته النهائية، يشمل بُعدين: يمثل البعد الأول: الشعور بالمسؤولية الشخصية، ويتكون من (10) عبارات تتمثل في الانضباط الذاتي في ردود الأفعال والمسؤوليات الموكلة، والواجبات الدراسية، والقرارات الشخصية، ويقاس في المقياس من العبارات رقم (1-10)، ويمثل البعد الثاني: الشعور بالمسؤولية الاجتماعية، ويشمل (10) عبارات، تتمثل في الالتزام بالتعهدات العائلية والأسرية، ومشاركة الأصدقاء، والأسرة في اتخاذ القرارات، المحافظة على مشاعر الآخرين واحترامها.

ب- طريقة تصحيح مقياس الشعور بالمسؤولية:

جدول (7) يوضح طريقة تصحيح مقياس الشعور بالمسؤولية

الدرجة	الاستجابة
4	دائماً
3	غالباً
2	أحياناً
1	نادراً
صفر	أبداً

وبناء على ما سبق فإن الأشخاص الذين يحصلون على درجات عالية في مقياس الشعور بالمسؤولية يظهرون مؤشرات مرتفعة للشعور بالمسؤولية الشخصية والاجتماعية، بينما تدل الدرجات المنخفضة على عكس ذلك.

ج- الخصائص السيكومترية لمقياس الشعور بالمسؤولية:

• صدق المقياس:

1- صدق المحكمين: قام الباحث بعرض المقياس على ثلاثة من المحكمين المتخصصين في علم النفس الاجتماعي، واستقر رأي الباحث على العبارات التي حصلت على توافق اثنين من المحكمين من أصل ثلاثة محكمين، وقد أسفرت نتائج صدق المحكمين على حصول عبارات المقياس على اتفاق المحكمين بصلاحيية العبارات التي تراوحت ما بين (66.6% إلى 100%)، كما قام الباحث بعمل التعديلات اللازمة في العبارات التي احتاجت إلى تعديل من وجهة نظر المحكمين.

2- صدق الاتساق الداخلي: قام الباحث بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية التي اشتركت في حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس التواصل الأسري، وقد أظهرت النتائج معاملات الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية للأبعاد، ومعاملات الارتباط والدلالة بين درجة الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس، وذلك حسب الآتي:

جدول (8) يوضح معامل الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية لأبعاد مقياس الشعور بالمسؤولية

مستوى الدلالة	معامل الارتباط	م	البعد الثاني الشعور بالمسؤولية الاجتماعية	مستوى الدلالة	معامل الارتباط	م	البعد الأول الشعور بالمسؤولية الشخصية
0.01	0.608	1		0.01	0.631	1	
0.01	0.713	2		0.01	0.437	2	
0.01	0.513	3		0.01	0.402	3	
0.01	0.465	4		0.05	0.225	4	
0.05	0.237	5		0.05	0.219	5	
0.01	0.500	6		0.01	0.664	6	
0.01	0.489	7		0.01	0.608	7	
0.01	0.657	8		0.01	0.563	8	
0.01	0.570	9		0.05	0.235	9	
0.01	0.507	10	0.05	0.211	10		

جدول (9) يوضح معامل الارتباط والدلالة بين درجة الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس الشعور بالمسؤولية

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
البعد الأول الشعور بالمسؤولية الشخصية	0.623	0.01
البعد الثاني الشعور بالمسؤولية الاجتماعية	0.587	0.01

يتضح من الجدولين رقم (8، 9) وجود صدق اتساق داخلي لمقياس الشعور بالمسؤولية، وذلك بواسطة معاملات الارتباط ذات الدلالة الإحصائية بين درجة العبارات والدرجة الكلية للأبعاد، ودرجة الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس.

● ثبات المقياس: اعتمد الباحث على طريقة (ألفا كرونباخ) لحساب ثبات مقياس الشعور بالمسؤولية، وذلك بتطبيق المقياس على نفس العينة التي استخدمها الباحث لحساب ثبات الأدوات السابقة، وقد توصل الباحث إلى حساب معامل الثبات للأبعاد الفرعية للمقياس وحساب معامل الثبات الكلي وذلك حسب الآتي:

جدول (10) يوضح معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس الشعور بالمسؤولية

م	مسمى الأبعاد	معامل الثبات
1	البعد الأول الشعور بالمسؤولية الشخصية	0.637
2	البعد الثاني الشعور بالمسؤولية الاجتماعية	0.654
	معامل الثبات الكلي لمقياس الشعور بالمسؤولية	0.0.634

4- مقياس تقدير الذات: اطلع الباحث على بعض مقاييس تقدير الذات مثل مقياس (بن عمور، 2018)، ومقياس (Webster et al., 2022) ثم قام الباحث بتحليل مضمون نتائج بعض الدراسات النفسية العربية والأجنبية التي تناولت مؤشرات وسمات تقدير الذات بواسطة تحليل نتائج مضمون تلك الدراسات، فقام الباحث بصياغة مجموعة من المواقف والعبارات التي تعبر عن تقدير الذات لدى عينة الدراسة. أ- وصف مقياس تقدير الذات: يتكون المقياس من (16) عبارة في صورته النهائية يشمل بُعداً واحداً يتمثل في الثقة في الإمكانيات والقدرات، والإحساس بالقيمة الذاتية، والثقة في الجهود المبذولة، وتحمل المسؤولية.

ب- طريقة تصحيح مقياس تقدير الذات:

جدول (11) يوضح طريقة تصحيح مقياس تقدير الذات

الدرجة	الاستجابة
4	دائماً
3	غالباً
2	أحياناً
1	نادراً
صفر	أبداً

بناء على ذلك فإن الأفراد الذين يحصلون على درجات مرتفعة في مقياس تقدير الذات يظهرون مؤشرات مرتفعة لتقدير الذات الإيجابي بينما تدل الدرجات المنخفضة على عكس ذلك.

ح- الخصائص السيكومترية لمقياس تقدير الذات:

صدق المقياس:

1- صدق المحكمين: إذ قام الباحث بعرض المقياس على ثلاثة من المحكمين المتخصصين في علم النفس الاجتماعي، واستقر الباحث على العبارات التي حصلت على توافق اثنين من المحكمين من أصل ثلاثة محكمين، وقد أسفرت نتائج صدق المحكمين على حصول عبارات المقياس على اتفاق المحكمين بصلاحيية العبارات التي تراوحت ما بين (66.6% إلى 100%)، كما قام الباحث بعمل التعديلات اللازمة في العبارات التي احتاجت إلى تعديل من وجهة نظر المحكمين.

2- صدق الاتساق الداخلي: قام الباحث بتطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية التي اشتركت في حساب صدق الاتساق الداخلي للمقاييس السابقة، الذي أظهر معاملات الارتباط والدلالة بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمقياس، حسب الآتي:

جدول (12) يوضح معامل الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية لمقياس تقدير الذات

م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	م	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0.503	0.01	9	0.528	0.01
2	0.432	0.01	10	0.588	0.01
3	0.536	0.01	11	0.590	0.01
4	0.509	0.01	12	0.400	0.01
5	0.635	0.01	13	0.599	0.01
6	0.509	0.01	14	0.202	0.05
7	0.211	0.05	15	0.229	0.05
8	0.432	0.01	16	0.403	0.01

يتضح من الجدول (12) صدق مقياس تقدير الذات بواسطة درجة الارتباط والدلالة بين درجة العبارات والدرجة الكلية للمقياس.

• ثبات مقياس تقدير الذات: تم حساب ثبات مقياس تقدير الذات بطريقة التجزئة النصفية وذلك بواسطة تطبيق المقياس على نفس العينة التي اشتركت في حساب ثبات المقاييس السابقة، وقد حصل الباحث على معامل ارتباط قدره: 0.589 و معامل ثبات بعد التصحيح قدره: 0.700، الذي يدعم ثبات المقياس.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

1- نتيجة التساؤل الأول ومناقشته: ينص التساؤل الأول على "ما هو مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟"، وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة في العبارات، والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك حسب الآتي:

جدول (13) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة الدراسة على العبارات والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	مسلسل عبارات المقياس
1.342	2.886	1
1.253	2.905	2
1.305	3.028	3
1.368	2.993	4
1.061	3.291	5
1.329	3.471	6
1.170	3.250	7
1.506	2.882	8
1.392	2.990	9
1.560	2.816	10
1.528	2.851	11
1.576	2.807	12
1.596	2.788	13
1.134	3.155	14
1.072	3.199	15
1.064	3.259	16
1.327	3.072	17
1.443	2.882	18
1.097	3.029	الدرجة الكلية للمقياس

يتضح من الجدول (13) أن الدرجة الكلية للمتوسط الحسابي لاستجابة عينة الدراسة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية جاءت بمستوى مرتفع وذلك بمتوسط حسابي (3.029/4) وانحراف معياري (1.097)، ويتضح من الجدول أن طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في مدينة نجران أظهروا مستوى مرتفعا

لإدمان الألعاب الإلكترونية، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن مرحلة المراهقة تعد من أهم المراحل التي تتسم بالصراعات النفسية استجابةً للنمو الانفعالي الذي يمر به المراهق، والذي يميز مرحلة المراهقة ومنها تردد المراهق في الإفصاح عن انفعالاته، والشعور بالكآبة دون مبرر حين يشعر بضآلة تطلعاته وطموحاته الأمر الذي يجعله متعمقاً بأحلام اليقظة، محبباً للعزلة ليجد في هوايته و ميوله ما يملأ به فراغه، وهروباً من مواجهة مشكلاته بطريقة سوية إيجابية. (محرز، 2018).

كما أن مرحلة المراهقة تعد من أهم المراحل التي لا يصل فيها المراهق إلى النضج الكامل، وعليه وفق النمو العقلي والمعرفي لمرحلة المراهقة يكون المراهق معانيا من تنظيم أوقات فراغه بالشكل السوي، الأمر الذي يجعله سريع الانخراط في الأنشطة التي تجذب الانتباه مثل الألعاب الإلكترونية التي تساعد على تنفيذ ميوله العدوانية رفضاً للواقع وللمعايير وللقوانين الأسرية والمجتمعية حتى وإن كان في مستوى التخيل ما يجعله يقضي الكثير من الوقت في ممارسة تلك النوعية من الألعاب؛ لأنها الوحيدة التي يتخيل فيها نفسه، ويقوم بالعديد من السلوكيات دون أدنى عقاب (بوبيدي وأخرون ، 2019).

ويرى الباحث أن غياب الرقابة الأسرية وتوافر خدمة الإنترنت في أغلب المنازل السعودية قد يكون أحد أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، وذلك الأمر الذي يدفع المراهق إلى القيام بكل ما يحلوه دون حساب، أو رقيب وبخاصة في حالات انخفاض مستوى الضبط والتوجيه الذاتي لدى المراهقين.

وقد وجدت أيضا أن الاختلافات في الخصائص الهيكلية للألعاب الإلكترونية قد تسهم في الاختلافات الآلية النفسية للإفراط في ممارستها، كما أن إدمان الألعاب لا ينتج عن الوسائط الذكية نفسها، بل بسبب خصائص كل لعبة وطريقة عرضها لكي تجذب دوافع مستخدمي وممارسي تلك النوعية من الألعاب وتفضيلاتهم وبخاصة المراهقون الذين ينقصهم التفكير النقدي ما يجعلهم سريع التآثر والانجذاب لتلك النوعية من الألعاب التي تمثل لهم متعة في الممارسة من ناحية، وهروباً من الواقع والصراعات الأسرية من الناحية الأخرى. (Kim et al., 2022). وقد يكون إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين هو عرض لمشكلة الهروب والانسحابية، فغالباً ما يلعب المراهقون بإفراط للهروب من التوتر أو لإلهاء أنفسهم عن المشاعر القوية الأخرى أو مشاكل الحياة الواقعية إذ يتميز تصميم الألعاب الإلكترونية بقدرة فريدة على إغراق الفرد وإلهائه عن مشاعر القلق والتوتر، وبخاصة عندما لا يستطيع المراهقون التعامل مع مشاعرهم السلبية الأمر الذي يؤدي بهم إلى مواجهة هذه المشكلات بطريقة انسحابية. (Mandriota, 2022)، وقد وجد أن الشعور بالوحدة من أهم مشاعر النمو الانفعالي لمرحلة المراهقة ذلك الشعور الذي يتكون بواسطة مشاعر الاغتراب التي تتكون لدى عقلية المراهق نتيجة فقدان التواصل الإيجابي بينه وبين النظام والقواعد الأسرية

الأمر الذي يجعله يشعر بالانزواء الأمر فيجعله راغباً في تكوين شبكة من العلاقات الاجتماعية الافتراضية عن طريق أقران يفهمهم ويفهمونه، الأمر الذي قد يتسبب في إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية. (Jin et al., 2021)، وقد اتفقت نتيجة هذا التساؤل مع نتيجة دراسة (خطاطبة والأحمد، 2019)، ودراسة (العجيلي والقاعد، 2022) ودراسة (نصيرات، 2022) في أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية مرتفع لدى عينة الدراسة، بينما اختلفت مع دراسة (الحبشي، 2021) التي وجدت أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لطلبة المرحلة الابتدائية كان في المستوى المتوسط ويفسر الباحث هذا الاختلاف لطبيعة وسمات مرحلة المراهقة التي تتميز بكثرة المتغيرات النفسية والعقلية والمعرفية لدى المراهقين.

نتيجة التساؤل الثاني ومناقشته: ينص التساؤل الثاني على "هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟"، وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بحساب ارتباط بيرسون ومستوى الدلالة، والجدول (14) يوضح ذلك.

جدول رقم (14) الذي يوضح معامل الارتباط ومستوى الدلالة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية

الشعور بالمسؤولية		المتغيرات
مستوى الدلالة	معامل الارتباط	
0.01	-0.336	إدمان الألعاب الإلكترونية

يتضح من الجدول رقم (14) وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية (-0.336) بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية عند مستوى دلالة (0.01)، وهذا يعني أنه عند انخفاض مستوى الشعور بالمسؤولية يرتفع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعكس صحيح، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن المراهقين الذين يرتفع لديهم الشعور بالمسؤولية يكون لديهم الشعور بالانضباط الذاتي مرتفع، الأمر الذي يجعلهم مدركين أهمية الوقت، وأهمية إدارته وتخطيطه، وتحمل المسؤولية الفردية، الأمر الذي ينعكس إيجاباً على تفكير الفرد وسلوكه المتمثل في الوعي الذاتي، وإدارة الذات وتعزيز المسؤولية الأكاديمية واحترام وتقدير مشاعر الآخرين، فالشخص الذي يمتلك تلك السمات يكون قادراً على قضاء أوقات الترفيه بشكل إيجابي (Khosrojerdi et al., 2022).

كما أن الشعور بالمسؤولية يجعل الفرد مدركاً واجباته ومسؤولياته دون محاولة الاعتماد على الآخرين أو الهرب منها وذلك لأن الشعور بالمسؤولية يجعل الفرد قادراً على تحمل أعباءه ومواجهة الصعاب، والإحساس بفكرة الواجب أمام الذات وأمام الآخرين، والجرأة في مواجهة المواقف الصعبة وبذل الجهود لحل المشكلات بطرق إيجابية مع القدرة على إدارة وتخطيط الوقت (خطار ورمانة، 2017). ويرى الباحث أن الشعور بالمسؤولية لدى المراهق تساعد على رسم صورة ذاتية لنفسه ما يجعله دائم التصرف وفق هذه

الصورة، دائم الانضباط وذلك مراعاةً للمسؤولية التي على عاتقه، كما أن هذه النوعية من الأشخاص وبخاصة المراهقون نراهم منضبطين في سلوكهم ملتزمين بالقواعد والقوانين الأسرية، معتدلين في قضاء أوقات الترفيه ومحافظين على القيام بالمهام الدراسية في الوقت المناسب ما يجعله طوال الوقت حريصين على أن يكونوا مقبولين داخل الأسرة، وأقل عرضةً لإدمان الألعاب الإلكترونية.

وعلى هذا الأساس فإن انعدام الشعور بالمسؤولية يسهم في تكوين السمات الأنانية والانطوائية وعدم المشاركة، وضعف العلاقات الأسرية فيسهم في تكوين المشاعر السلبية واللجوء إلى العديد من الأنشطة هروباً من الواقع، مثل إدمان المخدرات، وإدمان الألعاب الإلكترونية الأمر الذي يؤثر بشكل سلبي من الناحية النفسية والجسدية. (سهيل، 2016)، واتفقت نتيجة هذا التساؤل مع دراسة (Elkhateeb et al., 2022) ودراسة (مراد، 2018)، التي أشارتا إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين المسؤولية وإدمان الألعاب الإلكترونية.

نتيجة التساؤل الثالث ومناقشته: ينص التساؤل الثالث على "هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟"، وللإجابة على هذا التساؤل قام الباحث بحساب ارتباط بيرسون ومستوى الدلالة، والجدول (15) يوضح ذلك:

جدول رقم (15) الذي يوضح معامل الارتباط ومستوى الدلالة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير

الذات.

تقدير الذات		المتغيرات
مستوى الدلالة	معامل الارتباط	
0.01	-0.206	إدمان الألعاب الإلكترونية

يتضح من الجدول رقم (15) وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية (-0.206) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات عند مستوى دلالة (0.01)، وهذا يعني أنه كلما ارتفع تقدير الذات انخفض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعكس صحيح، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن الأشخاص الذين يرتفع لديهم تقدير الذات يكونون أكثر تحقيقاً لذواتهم مستبصرين بأهدافهم وبنقاط القوة والضعف لديهم، كما أن الأشخاص الذين يتسمون بارتفاع تقدير الذات يكون لديهم ما يسعى بالتوجيه الذاتي، ويكونون منفتحين على التجارب الجديدة دون التأثير السلبي لتلك التجارب (Kim et al., 2022).

يميل المراهقون ذوو المستويات المرتفعة من تقدير الذات إلى تجربة تجارب ذاتية إيجابية، وعلاقات شخصية عالية الجودة، وصحة بدنية وعقلية أفضل وذلك لأن المراهقين مرتفعي تقدير الذات تكون لديهم صحة نفسية أفضل ولديهم القدرة على المشاركة الأكاديمية الإيجابية؛ لأن تقدير الذات تقييم إيجابي

لقيمة الفرد وأهميته؛ أي أن تقييم الفرد "لكونه شخصاً" يتسم بالكفاءة والقيمة في الحياة كما يساعد تقدير الذات على تأصيل مهارة التفكير النقدي الأمر الذي يؤثر إيجاباً على تقدير المراهق للأحداث والأحداث من حوله ويجعله في حالة عقلية تجعله قادراً على الحكم وتقدير الأمور بطريقة سوية. (Zhao et al.,2021).

ووفقاً لنتيجة هذا التساؤل فإن انخفاض تقدير الذات يرتبط بارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك لأن انخفاض تقدير الذات يرتبط بزيادة أعراض الاكتئاب المتمثلة في الشعور بالحزن وعدم استقرار المزاج والرغبة في الانطواء وحب العزلة فيؤدي ذلك إلى قيام المراهقين بمواجهة تلك الأعراض بطريقة انسحابية كإجراء تعويضي بواسطة إدمان الألعاب الإلكترونية (Masselink et al.,2018).

واتفقت نتيجة هذا التساؤل مع دراسة كل من: (Colwell et al.,1995)، ودراسة (Loton,2007)، ودراسة (Slymond,2013)، ودراسة (السيد ، 2020) التي أشارت نتائجهم إلى وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية بين الإدمان وممارسة الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات.

نتيجة التساؤل الرابع ومناقشته: ينص التساؤل الثالث على "هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران؟"، وللإجابة على هذا التساؤل قام الباحث بحساب معامل الارتباط ومستوى الدلالة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري لعينة الدراسة.

جدول رقم (16) يوضح معامل الارتباط والدلالة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري.

التواصل الأسري		المتغيرات
مستوى الدلالة	معامل الارتباط	
0.01	-0.302	إدمان الألعاب الإلكترونية

يتضح من الجدول رقم (16) وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية (-0.302) بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الأسري عند مستوى دلالة (0.01)، وهذا يعني أنه كلما ارتفع مستوى التواصل الأسري انخفض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعكس صحيح، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن توافر التواصل الأسري المتمثل في العلاقات الأسرية الإيجابية، وتوافر مناخ أسري يسمح للجميع بالتعبير عن الأفكار والمشاعر يسهم في تكوين جو أسري مشبع بالحب والدفء والتقبل والألفة فيسهم بدوره في تقليل ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما وجد أن للأسرة دوراً في إدمان أبنائها على ممارسة الألعاب الإلكترونية وبخاصة الأطفال والمراهقين، ويتمثل هذا الدور في التفكك الأسري، أو إهمال الأسرة في التواصل مع أبنائهم، ووضع الحدود والضوابط التي تسهم في الحد من إدمانهم، ومنحهم الحرية المطلقة في استخدامها ليجعل من الصعب السيطرة عليهم أو توقيفهم عنها. (جعفر، 2023).

كما أن نمط التفاعلات والتواصل الأسري بين الوالدين وأبنائهم يسهم في تكوين الصحة النفسية لدى الأبناء بواسطة أنماط من التفاعلات، فالتفاعل والتواصل الأسري الإيجابي بمثابة أسلوب احتواء الأبناء وبخاصة الأطفال المراهقين وتوجيههم بالطرق التربوية السليمة فيؤثر في تفكيرهم وصحتهم النفسية الأمر الذي يساعد في استثمارهم لأوقات الفراغ بإيجابية، في حين أن توافر الصراعات الأسرية ووجود نمط تواصل أسري سلبي يؤدي إلى خلق بيئة أسرية مضطربة متصارعة فيؤدي إلى نقص الدعم الاجتماعي الموجه للأبناء وتفكك الروابط الأسرية الأمر الذي قد يساعد في إدمان الأبناء -وبخاصة المراهقون- للألعاب الإلكترونية.(Fithria et al.,2022)

وقد وجد أن أنماط التواصل الأسري الإيجابية تعمل على حماية المراهقين من الانخراط في السلوكيات غير الصحيحة والمحفوفة بالمخاطر، كما أن الشعور بالرضا عن نمط العلاقات السائدة في الأسرة يسهم في رفع مستوى التوافق النفسي، وبقي الفرد وبخاصة المراهقون شر الوقوع في الإدمان عامة وإدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية بشكل خاص (Tariq& Majeed,2022).

واتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كل من:(Redmond,2010) ودراسة (Demirtao, Ulaio & Kizildag,2015)، ودراسة(عبد اللطيف،2019)، ودراسة (Fahrizal & Aprilia,2021) ودراسة (الشيخي والزوي،2022)، بينما اختلف نتيجة هذا التساؤل مع دراسة (Firmannandya, et al.,2021) التي لم تجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين التواصل الأسري وإدمان الألعاب الإلكترونية.

نتيجة التساؤل الخامس ومناقشته: ينص التساؤل الخامس على "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في مدينة نجران في إدمان الألعاب الإلكترونية"؟

وللإجابة على هذا التساؤل قام الباحث وفق جدول (17) بحساب المتوسطات الحسابية "م" والانحرافات المعيارية: "ع" وقيمة "ت" ومستوى الدلالة لعينة الطلاب، وعينة الطالبات على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

مستوى الدلالة	قيمة "ت"	عينة الطالبات ن=137		عينة الطلاب ن=179		العينة المتغيرات
		ع	م	ع	م	
0.01	4.60	1.668	2.559	1.189	3.451	إدمان الألعاب الإلكترونية

يتضح من الجدول رقم (17) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين عينة الطلاب وعينة الطالبات في إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك في اتجاه عينة الطلاب إذ بلغ متوسط استجابات عينة

الطلاب على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (3.451) مقابل (2.559) لدى الطالبات، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن الطلاب لديهم أوقات فراغ أكثر من الطالبات، وأكثر حرية منهن في قضاء أوقات الترفيه في تلك النوعية من الألعاب التي تعبر عن ميول التحدي والمنافسة، كما أن المراهقات في مرحلة المراهقة يكن أقل جرأة من المراهقين الأمر الذي يجعل المراهقات يملن إلى قضاء أوقات الفراغ والترفيه في أنشطة مختلفة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

كما أن الذكور يتسمون بطابع التحدي والاندفاع، وهم أكثر صراعاً وتمرداً وجدالاً مع الوالدين وبخاصة في مرحلة المراهقة الأمر الذي قد يتسبب في وجود صراعات بينهم وبين والديهم، ومن ثم إن الرغبة لديهم في اللهو هروباً من تلك الصراعات أكثر من غيرهم، كما أنهم أكثر حياً للمغامرة وأكثر قدرة على التنفيس الانفعالي، وتقلب المزاج ما يجعلهم في حالة البحث عن الأنشطة التي تقاوم الملل وأوقات الفراغ لديهم. (الخطاطبة، والأحمد، 2019).

كما أن طبيعة مرحلة المراهقة وتغيراتها العقلية والمعرفية والانفعالية بالنسبة للمراهقين الذكور والإناث قد تحدد نمط الألعاب التي يمارسونها، وبالتالي فتفضل المراهقات في هذه المرحلة إدمان الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي لحبهن الفضول والاستكشاف أكثر من المراهقين، أما الذكور فتكون دوافعهم واضحة في حب التفوق، وحب السيطرة وامتلاك زمام الأمور، ولهذا السبب هم أكثر إفراطاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية. (Leonhardt & Overa, 2021).

بالإضافة إلى ميل الذكور في مرحلة المراهقة وبخاصة في البيئات العربية إلى القيام باستخدام وتجريب التطبيقات ذات المخاطر العالية رغبةً منهم في السيطرة والمتعة بعكس الإناث اللاتي يملن إلى تجربة الأنشطة السيبرانية الأقل خطورة، كما أن الوالدين قد يمارسان إشرافاً قوياً على الإناث في استخدامات الأجهزة اللوحية أو تصفح الإنترنت أكثر من الذكور، الأمر الذي يسمح لهم بتجربة العديد من الأنشطة فيتسبب ذلك في ارتفاع مستوى ممارستهم للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث. (su, et al., 2019).

اتفقت نتيجة هذا التساؤل مع دراسة (خطاطبة، والأحمد، 2019) (Colwell et al., 1995) ودراسة (Redmond, 2010) ودراسة (Demirtao, Ulas & Kızıldag, 2015)، ودراسة (عبد اللطيف، 2019)، ودراسة (قدي، 2018)، ودراسة (su et al., 2019)، ودراسة (الحبشي، 2021)، ودراسة (نصيرات، 2022)، واختلفت مع دراسة (السيد، 2020) التي لم تجد فروقا ذات دلالة إحصائية بين الطلاب والطالبات في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

2- نتيجة التساؤل السادس ومناقشته: ينص التساؤل السادس على " هل يمكن التنبؤ بإدمان الألعاب الإلكترونية لطلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران بواسطة تقدير الذات والشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري ؟

وللإجابة على هذا التساؤل استخدم الباحث معامل الانحدار المتدرج بطريقة stepwise وقد أظهرت النتائج نموذجين حسب الآتي:

النموذج الأول:

جدول (18) يوضح النموذج الأول معامل الانحدار المتدرج لإدمان الألعاب الإلكترونية بواسطة الشعور بالمسؤولية

النموذج الأول	قيمة معامل الانحدار	الخطأ المعياري	بيتا	ت	الدلالة
الثابت	3.685	0.161	-	22.955	0.01
الشعور بالمسؤولية	-0.413	0.065	-6.312	14.137	0.01

معادلة الانحدار المتعدد للنموذج الأول: المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) = الثابت + قيمة معامل الانحدار للمتغير المستقل (الشعور بالمسؤولية) × قيمة المتغير المستقل (الشعور بالمسؤولية)

مثال: لو فرض أن أحد الطلاب في المرحلة الثانوية قد حصل على درجة 45 في مقياس الشعور بالمسؤولية، وبالتالي فإن درجة إدمانه للألعاب الإلكترونية ستكون وفق المعادلة التالية:

$$= 3.685 + (45 \times 0.413) = 22.27$$

وبالتالي يصبح مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية المتنبأ به بواسطة الشعور بالمسؤولية هي = (22.27)

يشير الجدول رقم (18) إلى أن استخدام معامل الانحدار المتدرج بطريقة stepwise تبين أن الشعور بالمسؤولية ينبئ بإدمان الألعاب الإلكترونية.

ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن ارتفاع مستوى الشعور بالمسؤولية لدى المراهقين يؤدي إلى إدراك المراهق للمسؤوليات الموكلة إليه بالإضافة إلى الوعي بالالتزامات الشخصية والالتزامات الأسرية حتى لا يتعرض للنقد أمام أفراد الأسرة فيجعله مدركاً للعديد من المسؤوليات وساعياً للوفاء بها ليققل نسبة إدمانه من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة كايا وآخرون (kaya et al.,2023) التي وجدت علاقة تنبؤية بين المسؤولية ومعنى الحياة وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين؛ إذ يتمتع الأفراد الذين لديهم شعور بالمسؤولية بخصائص مثل التصرف بوعي بحقوقهم وحقوق الآخرين، واحترام الآخرين، ومحاولة الوفاء

بمسؤولياتهم، كما أن الأفراد الذين ليس لديهم حس بالمسؤولية يجعلون أنفسهم والآخرين يشعرون بأنهم لا قيمة لهم أثناء العيش بدون خطة أو برنامج إذ أظهرت الدراسات أن الشعور المنخفض بالمسؤولية يمكن أن يؤدي إلى العدوانية والكذب والانخراط في الأنشطة الإلهائية غير المفيدة.

وبالتالي يرى الباحث أن الأشخاص الذين يظهرون مستوى مرتفعاً من الشعور بالمسؤولية قد ينبئ بأنهم أقل تعرضاً لأخطار الإدمان، أي كان نوعه وذلك لأن تحمل المسؤولية بفكرة أخلاقية تجعل الفرد يفكر قبل القيام بأي سلوك أو رد فعل تجاه نفسه والآخرين، وذلك لأن تحمل المسؤولية يعني قيام الفرد بجميع مسؤولياته والتزاماته حتى يحصل على الرضى الاجتماعي من الأسرة والمجتمع، ويمثل ذلك أحد مؤشرات المعيار الاجتماعي للصحة النفسية. كما أشارت منظمة الصحة العالمية (2023) إلى أن انخفاض مستوى تحمل المسؤولية لدى المراهقين قد يؤدي إلى العديد من سلوكيات المجازفة التي تشكل خطراً على الصحة، مثل تعاطي المخدرات أو السلوكيات الجنسية المجازفة. ويمكن أن تشكل سلوكيات المجازفة استراتيجية غير مفيدة من أجل التعامل مع الصعوبات العاطفية، وقد يكون لها أثر وخيم على السلامة النفسية والبدنية للمراهقين الأمر الذي قد يتسبب في حدوث العديد من المشكلات السلوكية والنفسية، كما أن الشعور بالمسؤولية يعد مؤشراً على الصحة النفسية وذلك لأن المسؤولية تعبر عن النضج النفسي والشفافية الذاتية مع النفس فهي شعور ذاتي بأن الفرد يتحمل مسؤولية سلوكه الخاص، ويقتنع بما يفعل ويتحمس لدوره في الحياة الاجتماعية دون تقاعس أو تردد، ولا تراوده مشاعر الندم على سلوكه لتوقعاته الإيجابية ووفائه بالمهام المطلوبة منه الأمر الذي يجعل الفرد مستبصراً بنتائج السلوك الذي يقوم به ليسهم في زيادة الوعي بنتائج السلوكيات غير المرغوب فيها التي تتنافى مع شعوره بالمسؤولية. (سعيد، 2007).

النموذج الثاني:

جدول (19) يوضح النموذج الثاني لمعامل الانحدار المتدرج لإدمان الألعاب الإلكترونية بواسطة الشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري

النموذج الثاني	قيمة معامل الانحدار	الخطأ المعياري	بيتا	ت	الدالة
الثابت	4.086	0.205	-	19.935	0.01
الشعور بالمسؤولية	-0.305	0.073	-0.248	-4.146	0.01
التواصل الأسري	-0.227	0.074	-0.184	-3.086	0.01

معادلة النموذج الثاني: المتغير التابع (إدمان الألعاب الإلكترونية) = الثابت + (قيمة معامل الانحدار للمتغير المستقل 1 (الشعور بالمسؤولية) × قيمة المتغير المستقل 1 (الشعور بالمسؤولية) + قيمة معامل الانحدار للمتغير المستقل 2 (التواصل الأسري) × قيمة المتغير المستقل 2 (التواصل الأسري))

مثال: لو فرضنا أن أحد طلبة المرحلة الثانوية قد حصل على 50 درجة في مقياس الشعور بالمسؤولية، و 55 درجة في مقياس التواصل الأسري، وبالتالي يمكن التنبؤ بدرجة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وفق المعادلة التالية:

$$\text{إدمان الألعاب الإلكترونية} = 4.086 + (-0.305 \times 50 + 227.0 \times 55) = 31.81$$

وبالتالي يصبح مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية المتوقع به بواسطة الشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري هو = (31.81)

يشير الجدول رقم (19) إلى أن استخدام معامل الانحدار المتدرج بطريقة stepwise تبين أن كل من الشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري ينبأ عن إدمان الألعاب الإلكترونية، ويفسر الباحث هذه النتيجة بأن ارتفاع مستوى الشعور بالمسؤولية، وإدراك المسؤوليات والمهام والالتزام بالتعهدات الشخصية والاجتماعية بالإضافة إلى توافر قدر مناسب من التواصل الإيجابي بين الأسرة وأبنائها قد يبنى بعدم إدمان الألعاب الإلكترونية.

ويتكون الشعور بالمسؤولية من فكرة أخلاقية مفادها قدرة الأفراد على تلبية احتياجاتهم الخاصة مع السماح للآخرين من حولهم بتلبية احتياجاتهم، وهذا يعني أن إدراك المسؤولية لدى الأفراد يكون على دراية من أنفسهم ومشاعرهم وأفكارهم وإمامهم بنقاط قوتهم ونقاط ضعفهم، ذلك الوعي الذي يمكن الأفراد من الوقاية من الوقوع في إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك لحرصه الدائم على الالتزام بالواجبات والمسؤوليات الناتجة عن شعوره الأخلاقي بالمسؤولية. (kaya et al.,2023)

أما التواصل الأسري الإيجابي فيعد مؤشراً على أنماط التعامل بين الوالدين وأبنائهم الذي يعمل على إشراك المراهق في اتخاذ القرارات التي تهم الأسرة بوصف ذلك نوعاً من التدريب على تحمل المسؤولية؛ فيحتتم ضرورة إشراكه في اتخاذ القرارات الخاصة بالأسرة في جو من المناخ الأسري الإيجابي ليسهم في تكوين شخصية المراهقين بطريقة سوية إيجابية تجعلهم مدركين للمسؤولية وتباعتها بالإضافة إلى وعيمهم الإيجابي بالمخاطر والسلوكيات السلبية (ليري، 2020)

كما أن التواصل الأسري السلبي قد يتسبب في إحساس المراهقين بالقمع العاطفي إذ يفتقر المراهقون المدمنون على ألعاب الفيديو إلى الوعي العاطفي لتوصيل مشاعرهم إلى والديهم، علاوة على ذلك، من المحتمل أن تتطور مشاعر الخزي والذنب، ونقص الدعم الاجتماعي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية (Kabir,2020).

ملخص نتائج الدراسة :

- 1- أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لطلبة المرحلة الثانوية في مدينة نجران مرتفع، إذ أظهرت استجابات عينة الدراسة الدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي مقداره (3.029)، بانحراف معياري (1.097).
- 2- أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة سالبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات والشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري.
- 3- أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب والطالبات في إدمان الألعاب الإلكترونية بمستوى دلالة (0.01) في اتجاه الطلاب.
- 4- أظهرت نتائج الدراسة أنه يمكن التنبؤ بالشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري بواسطة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية.

التوصيات : في ضوء إجراءات الدراسة وما توصلت إليه من نتائج، فإنها توصي بالآتي:

- 1- إعداد البرامج التوعوية الوقائية عن أضرار ومخاطر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- 2- إعداد البرامج التربوية والإرشادية الأسرية عن دور الأسرة في وقاية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- 3- إعداد البرامج الإرشادية والتوعوية لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية عن المسؤوليات الشخصية والاجتماعية.
- 4- إعداد البرامج التوعوية عن طرق إدارة الوقت وتخطيطه بإيجابية لدى طلبة المرحلة الثانوية.

قائمة المراجع :

أولاً: المراجع العربية

1. أحمد، راندا (2020) العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات ، دراسة تنبؤية ، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، 51(3)، 883- 921

2. البدر، ليندا (2021) العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضببط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان، المجلة الإلكترونية الشاملة، (37)، 1-34
3. بن عمرو، جميلة (2018) البنية العاملية لمقياس تقدير الذات، مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والنشر، (19)، 44-57
4. بويدي، لامية، وابن تركي، أسماء، وعدانكه، سامية (2019) تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية بجامعة الشهيد حمه بلخضر، (29) 18-7.
5. جعفر، أحمد (2023) اضطراب ألعاب الفيديو" .. إدمان يهدد الصحة العقلية للملايين، <https://2u.pw/s3yvi9>
6. جميات، إيمان (2019) أساليب التواصل الأسري وعلاقته بأنماط التفاعل لدى تلاميذ المرحلة النهائية بثانوية المدخل الغربي، رسالة ماجستير غير منشورة بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة محمد بوضياف، الجزائر
7. الحبشي، نجلاء (2021) الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا، مجلة التربية الخاصة بجامعة الزقازيق، (36)، 1-42
8. حمزة، أحلام، وحمزة، فاطمة (2018) تقدير الذات لدى المراهق وعلاقته بالتحصيل الدراسي، دراسة ميدانية بمتوسطة بقالملة، مجلة تطوير العلوم الاجتماعية بجامعة الجلفة، 11، (1)، 100-122
9. خطار، زهية، ورمانة، عيسى (2017) دور المعاملة الوالدية في تعزيز الشعور بالمسؤولية الاجتماعية لدى المراهقين المتدربين، مجلة البحوث والدراسات الاجتماعية بجامعة الشهيد حمد لخضر، 21، 180 - 196
10. خطاطبة، يحيى، والأحمد، أحمد (2019) إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبأ بالميل الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، مجلة البحوث الأمنية، 30 (76)، 256-333
11. خماد، محمد، ونويوة، سعيد (2018) التواصل الأسري وعلاقته بالأمن النفسي لدى الأبناء، دراسة ميدانية على عينة من المتعلمين بالمدراس الابتدائية بمدينة المسيلة، مجلة الرواق للدراسات الإنسانية والاجتماعية، 4 (2)، 57-73
12. سالم، ياسمين (2022) العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة في إطار النظرية السلوكية في خدمة الفرد، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، 59 (2)، 397-430
13. السبيعي، سحر، وعاصم، هدى (2028) الكمالية وعلاقتها بتقدير الذات وصورة الجسم لدى عينة من المراهقين مستخدمي الهواتف الذكية لتحريروهم الشخصية في جدة - دراسة مقارنة، مجلة بحوث كلية الآداب جامعة المنوفية، 31 (120)، 1871-1920

14. سعيد ، محمود (2007) قوة الأنا والشعور بالمسؤولية والضبط الزائد لدى المراهقين المعوقين بصرياً والمبصرين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية جامعة دمشق ، سوريا
15. سهيل، ولاء (2016) فاعلية الذات وعلاقتها بالمسؤولية الاجتماعية ، رسالة ماجستير غير منشورة بكلية التربية بجامعة دمشق ، سوريا .
16. السيد، راشا (2020) إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال، مجلة كلية التربية جامعة كفر الشيخ 4(20) ، 325-285
17. شند، سميرة(2017) الخصائص السيكومترية لمقياس التواصل الأسري كما يدركه عينة من المراهقين، مجلة الإرشاد النفسية بجامعة عين شمس، (49) ، 435-415
18. الشخي، بسمة ، والزوي ، إيمان (2022) الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية ، لعبة الببجي نموذجاً ، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية ، 3(7) ،
19. الصمادي، منال، والسعود، ليني(2018) تقدير الذات وعلاقته بالمسؤولية الاجتماعية لدى عينة من طالبات كلية الأميرة عالية الجامعية ، مجلة كلية التربية بجامعة عين شمس، 42(2) ، 290-248
20. طباس، نسيمه، وملال، خديجة(2021) الإدمان على الانترنت لدى الطلبة الجامعيين، مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية، 5(1) ، 405-383
21. عبد الغفار، نهى(2021) أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالتواصل الأسري كما يدركها الأبناء في مرحلة المراهقة ، مجلة بحوث العلوم الإنسانية والاجتماعية ، 4(1) ، 178-155
22. عبد الغني، محمد (2021) تقدير الذات وعلاقته بالتمرن لدى المراهقين ، مجلة بحوث العلوم التربوية ، (1)، 169-148
23. عبد اللطيف، فاطمة(2019) إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين ، مجلة الدراسات النفسية ، (24) ، 1862-1750
24. عبد المحسن مروة (2020) الفروق في تقدير الذات في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية لدى طفل ما قبل المدرسة، مجلة جامعة حلوان للدراسات التربوية والاجتماعية ، 26، 252-303
25. العموش، أحمد ، والغرابية ، فاكر (2016) التواصل الأسري في مجتمع الإمارات ، الطبعة الأولى ، جامعة الشارقة ، الإمارات العربية المتحدة
26. عيسى، مغاوري، والعصيمي، عبد الله (2017) أنماط التواصل الأسري وعلاقته بالمرونة النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الطائف ، مجلة مركز الإرشاد النفسي بجامعة عين شمس ، (49) ، 218 – 261
27. غنيمي، نجاه (2015) إدارة الوقت والجهد وعلاقته بتحمل المسؤولية لدى المراهقين، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، 2(4)، 486-433

28. القاعود، عبد الله، والعجيلي، شذى (2020) التوجهات الدافعية وعلاقتها بنمط الشخصية الانبساطي – الانطوائي لدى الطلبة الجامعيين المدمنين على لعبة Bubg في الأردن ، مجلة دراسات العلوم التربوية ، (4)، 219-211
29. قدي، سومية (2018) إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة الموارد البشرية ، (10) ، 162-173
30. القيسي، خولة (2011) المسؤولية الاجتماعية لأطفال الرياض الأهلية، مجلة البحوث النفسية والتربوية ، العدد الثلاثون ، 1-22
31. لبري، صالح (2020) العلاقة بين الأسرة وتصرفات المراهقين - دراسة استطلاعية على عينة من الأسر الكويتية، مجلة العلوم الاجتماعية بجامعة الكويت ، (34)، 95-119
32. محرز، عبلة (2008) الحاجات النفسية والاجتماعية للمراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية بجامعة الجزائر .
33. مراد، نسرين (2018) الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين دراسة في إطار نظرية المسؤولية الاجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة بكلية التربية النوعية بجامعة المنيا.
34. منظمة الصحة العالمية (2023) صحة المراهقين النفسية، -<https://www.who.int/ar/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
35. النبراوي، ختام (2021) تحمل المسؤولية وعلاقته بالشعور بالأمن الأسري لدى مراجعات مديرية الإصلاح والتوفيق الأسري في عمان ، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ، 29 (4) ، 533-552
36. نصيرات ، ممدوح (2022) دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة، رسالة ماجستير غير منشورة بجامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.
37. الهدلق، عبد الله (2013) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، (183) ، 155-212
38. هيضة، على (2017) الشعور بالمسؤولية لدى طلاب المرحلة الثانوية المتفوقين وغير المتفوقين دراسياً في مدينة أبها ، مجلة البحث العلمي في التربية ، (17) ، 232-246

ثانيا: المراجع الأجنبية

1. Agam, R., Tamir, S., & Golan, M. (2015). Gender differences in respect to self-esteem and body image as well as response to adolescents' school-based prevention programs. Journal of Psychology and Clinical Psychiatry, 2(5), 00092.

2. Akhlaq, A., Malik, N. I., & Khan, N. A. (2013). Family communication and family system as the predictors of family satisfaction in adolescents. *Science Journal of Psychology*, 2013.
3. Bahrainian, S. A., Alizadeh, K. H., Raeisoon, M. R., Gorji, O. H., & Khazae, A. (2014). Relationship of Internet addiction with self-esteem and depression in university students. *Journal of preventive medicine and hygiene*, 55(3), 86.
4. Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 195-206.
5. Demirtas, S., Ulas, o., & Kızıldag, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students, *Educational Sciences: Theory & Practice* • 2015 April • 15(2) • 489-497
6. Demirtaş, S., Ulaş, O., & Kızıldag, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students, *journal of Educational Sciences*, 15(2), 489-497
7. Dubois, D. L., Felner, R. D., Brand, S., Phillips, R. S., & Lease, A. M. (1996). Early adolescent self-esteem: A developmental-ecological framework and assessment strategy. *Journal of research on adolescence*, 6(4), 543-579.
8. Elkhateeb, W. H. A. H., Azim, Z. M. A., & Khalaf, M. H. R. (2022). Electronic Games and Their Relationship to Social Responsibility and Information Processing Among University Students. *IJCSNS*, 22(3), 413.
9. Elkhateeb, W. H. A. H., Azim, Z. M. A., & Khalaf, M. H. R. (2022). Electronic Games and Their Relationship to Social Responsibility and Information Processing Among University Students. *IJCSNS*, 22(3), 413.
10. Fahrizal, Y., & Aprilia, F. D. (2021). Family communication experience among students who are addicted to online games. *Bali Medical Journal*, 10(3), 1239-1243.
11. Farruggia, S. P., Chen, C., Greenberger, E., Dmitrieva, J., & Macek, P. (2004). Adolescent self-esteem in cross-cultural perspective: Testing measurement equivalence and a mediation model. *Journal of cross-cultural psychology*, 35(6), 719-733.
12. Firmannandya, A., Prasetyo, B. D., & Safitri, R. (2021). The effect of playing online games on family communication pattern. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 336-348.
13. Fithria, F., Wardani, E., Usman, S., Maulida, R., Darmawati, D., & Husna, C. (2022). The Adverse Effect of Gaming Disorder on the Family System in the Society. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(E), 531-535.

14. Gaber, O. H. (2020). Body Image Predictors in Post-Mastectomy among Adult Breast Cancer Patients. *International Journal of Academic Research in Psychology*, 7(1), 58–75.
15. Gong, M., Hu, Y., & Zhao, D. (2021). *The Causes, Diagnose and Intervention of Game Addiction*, International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021) (pp. 841-850).
16. Gros, L., Debue, N., Lete, J., & Van De Leemput, C. (2020). Video game addiction and emotional states: possible confusion between pleasure and happiness?. *Frontiers in psychology*, 10, 2894.
17. Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021, December). Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers. In 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021) (pp. 763-768). Atlantis Press.
18. Kabir(2020) How Does Video Game Addiction Affect Families?, <https://www.healthygamer.gg/blog/how-does-video-game-addiction-affect-families>
19. Kanat, S. (2019). The Relationship between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. *International Education Studies*, 12(11), 80-93.
20. Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-25.
21. Khosrojerdi, Z., Heidari, M., Ghanbari, S., & Pakdaman, S. (2022). The Character Strengths Predictive of Responsibility in Adolescents. *International Journal of Behavioral Sciences*, 15(4), 235-241.
22. Kiatsakared, P., & Chen, K. Y. (2022). The effect of flow experience on online game addiction during the COVID-19 pandemic: the moderating effect of activity passion. *Sustainability*, 14(19), 12364.
23. Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2), e0263645.
24. Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2), e0263645.
25. Leonhardt, M., & Overa, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International journal of environmental research and public health*, 18(11), 6085.

26. Loton, D. (2007). Problem video game playing, self esteem and social skills: an online study (Doctoral dissertation, Victoria University).
27. Mammadova, S. A. (2017). SOCIO-PSYCHOLOGICAL ISSUES OF COMPUTER GAME ADDICTION IN TEENAGERS AND YOUNG PEOPLE IN MODERN TIMES. Web of Scholar, (6), 31-36.
28. Mandriota, K. (2022). All About Gaming Disorder, Retrieved from: <https://psychcentral.com/addictions/gaming-disorder>
29. Masselink, M., Van Roekel, E., & Oldehinkel, A. J. (2018). Self-esteem in early adolescence as predictor of depressive symptoms in late adolescence and early adulthood: The mediating role of motivational and social factors. Journal of youth and adolescence, 47(5), 932-946.
30. Mills, B., & McBride, D. L. (2016). Increasing Adolescent Self-Esteem: Group Strategies to Address Wellness and Process. Georgia School Counselors Association Journal, 23, 58-67.
31. Müezzini, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction with Respect to Gender. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, Special Issue 1, 55-61
32. Petrovicova, Z. (2009). Taking responsibility in adolescence depending on parenting style, Faculty of Arts at Masaryk University Department of Psychology (Doctoral dissertation, Diploma Thesis, Brno).
33. Redmond, D. L. (2010). The effect of video games on family communication and interaction. Iowa State University.
34. Saglam, H. I., & Kaplanci, B. (2018). Examining the sense of responsibility of the primary school students in terms of school satisfaction and school attachment. Journal of Family Counseling and Education, 3(1), 1-16.
35. Savicakar, F., & Karatas, Z. (2012). The Self-Esteem, Perceived Social Support and Hopelessness in Adolescents: The Structural Equation Modeling. Educational Sciences: Theory and Practice, 12(4), 2406-2412.
36. Slymond, L. (2013). Video game playing in children and the effect on self-esteem, understanding of mind and playing in groups.
37. Su, W., Han, X., Jin, C., Yan, Y., & Potenza, M. N. (2019). Are males more likely to be addicted to the internet than females? A meta-analysis involving 34 global jurisdictions. Computers in Human Behavior, 99, 86-100.

38. Tariq, I., & Majeed, S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 3(1), 53-68.
39. Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child development*, 88(4), 1156-1171.
40. Topcu, M., Burak, Ö. G. E., & Gençöz, F. (2018). Psychometric properties of the responsibility scale. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 58(1), 1058-1080.
41. Wang, L., & Zhu, S. (2011). Online Game Addiction Among University Student. *International-Degree project, 15HECs International Social Work*, 2-48
42. Webster, G. D., Howell, J. L., & Shepperd, J. A. (2022). Self-esteem in 60 seconds: The six-item state self-esteem scale (SSES-6). *Assessment*, 29(2), 152-168.
43. Wei, X. (2020, September). The development characteristics of adolescents' responsibility and educational countermeasures. In *5th International Conference on Contemporary Education, Social Sciences and Humanities-Philosophy of Being Human as the Core of Interdisciplinary Research (ICCESSH 2020)* (pp. 272-276). Atlantis Press.
44. Young K. S., Rodgers R. C. (1998) The Relationship Between Depression and Internet Addiction / *CyberPsychology & Behavior*, 1 (1), pp. 25-28, 1998
45. Zhao, Y., Zheng, Z., Pan, C., & Zhou, L. (2021). Self-esteem and academic engagement among adolescents: A moderated mediation model. *Frontiers in psychology*, 12, 690828.



The Scientific Journal Of The Faculty Of Education

ISSN:2617-4294



**Referreed, Bi-annual Journal - Issued
by Faculty of Education, Thamar University**

◆ The Relationship between Electronic Games Addiction, Sense of Responsibility, Self-Esteem, and Family Communication among Secondary School Students in Najran City

◆ Quranic Implications regarding Faith, Security, Medical, Psychological and Moral Social And Security: Objective Study

◆ Persistence on the Truth in Surat Al-Imran - An Objective Study

◆ Al-Jawhara Al-Wafiya, and Al-Durra Al-Sunniyyah in Speech, in clarifying What Al-Khafaji Transmitted from Ibn Al-Hammam's Phrase, by Muhammad bin Yusuf Jaddi: Text Was Set, Presented, and Investigated by Dr. Adel Maeli and Murtadha Masnom

◆ Rules and Notifications of Recitation Common Errors for Reciter Jamaluddin (Almilhani (Died 938 H