

استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقته بالعزلة
الاجتماعية من منظور الوالدين

د. عادل عبد الرحمن الغامدي

قسم التربية وعلم النفس - كلية التربية - جامعة الباحة



استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية من منظور الوالدين

د. عادل عبد الرحمن الغامدي

قسم التربية وعلم النفس - كلية التربية - جامعة الباحة

تاريخ تقديم البحث: 2024 / 2 / 28 م تاريخ قبول البحث: 2024 / 5 / 19 م

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة إلى معرفة طبيعة العلاقة بين استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية من وجهة نظر الوالدين، واعتمادًا على المنهج الوصفي الارتباطي طبقت الدراسة على عينة بلغت (186) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وقد تم استخدام مقياسي استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين، ومقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين من إعداد الباحث، وأظهرت النتائج وجود علاقة موجبة دالة إحصائية بين استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وبين مستوى العزلة الاجتماعية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والأبعاد الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، وتأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، وتأثير الصحة النفسية والجسدية) لصالح الذكور، ووجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي الدرجات لمستوى العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية لصالح الإناث، ووجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات المراهقين في مرحلتَي المراهقة المبكرة والمتوسطة في الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية لصالح المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة، ووجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات المراهقين في مرحلتَي المراهقة المبكرة والمتوسطة في الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية، وأبعاده الفرعية لصالح المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة، وتشير النتائج إلى أن العزلة الاجتماعية انعكاس للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية التي تزيد من خطر اضطراب النمو الاجتماعي لدى المراهقين.

الكلمات المفتاحية: المراهقون، الألعاب الإلكترونية، العزلة الاجتماعية.

Excessive Use of Electronic Games by Adolescents and Its Relationship to Social Isolation from Parents' Perspective

Dr. Adil Abdulrahman Al Ghamdi

Department of Education and Psychology – Faculty of Education
Al-Baha University

Abstract:

The study aimed to explore the relationship between adolescents' excessive use of e-games and social isolation from the perspective of parents. Employing a correlational descriptive approach, the study utilized a sample of 186 parents of adolescents and their adolescent children. Two scales were used: the parents' perspective on adolescents' excessive use of e-games scale and the parents' perspective on adolescents' social isolation scale, both developed by the researcher. The results revealed a statistically significant positive relationship between adolescents' excessive use of electronic games and the level of social isolation prepared by the researcher. The findings indicated a statistically positive correlation between the adolescents' overuse of e-games and the level of social isolation. Also, statistically significant differences in the mean scores of teenagers' excessive use of e-games and sub-dimensions (extent of immersion and time spent, impact on daily performance and life tasks, impact on mental and physical health) in favor of males. However, statistically significant differences were found in the mean scores of the level of social isolation and its sub-dimensions in favor of females. Moreover, statistically significant differences were found in the mean scores of adolescents in the early and middle adolescence stages regarding the overall score of the adolescents' excessive use of electronic games scale and its sub-dimensions in favor of adolescents in the early adolescence stage. Similar differences were observed in the overall score of the Social Isolation scale and its sub-dimensions in favor of adolescents in the early adolescence stage. These results suggest that social isolation is a reflection of the excessive use of electronic games, which increases the risk of social developmental disorders among adolescents.

keywords: adolescents, electronic games, social isolation

مقدمة:

تأثرت صناعة الألعاب الإلكترونية بتطور الإنترنت والتكنولوجيا الحديثة، مما أدى إلى تحسين وتطوير البرمجيات المرتبطة بها، ولقد كان مفهوم الألعاب الإلكترونية مرتبطاً ببرمجيات مصممة لأجهزة الكمبيوتر وكانت مستخدمة في سياقات التعلم، ومع مرور الزمن تغير استخدام الكمبيوتر نحو اللعب والترفيه، وأصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً رئيساً من هذا النوع من الأنشطة الترفيهية (Wallace, 2014). وكنتيجة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ظهرت المشكلات المتعلقة باللعب المفرط، وقد حظيت باهتمام بحثي متزايد حيث تم إجراء عدد من الدراسات الحديثة حول الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية وما يتعلق بها من مشكلات مثل إدمان الألعاب والعزلة الاجتماعية، وقد أشارت هذه الدراسات إلى أن العدوان والشعور بالوحدة والعزلة والرضا عن الحياة والقلق والاكتئاب هي عوامل مؤثرة لها علاقة بالإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فعلى سبيل المثال وجد نهرا ومهروترا (Nehra and Mehrotra, 2022) أن استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الهاتف الذكي بشكل مناسب يمكنه زيادة المهارات والقدرات المعرفية المختلفة، وبالتالي تحسين الأداء الدراسي، لكن الإفراط في استخدامها على الهاتف الذكي له تأثير سلبي على التعلم والأداء الدراسي للمراهقين، وقد أكد سيمبولون وداولاي (Simbolon and Daulay, 2022) أن الطلاب الذين لا يستطيعون التحكم في الوقت عند استخدام الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية ويستخدمونها لأوقات طويلة جداً فإنهم يتأخرون في إكمال مهامهم بسبب الاستخدام المفرط

للألعاب الإلكترونية على للهاتف الذكي، ووجدوا أيضًا تأثيرًا سلبيًا للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية على الهاتف الذكي على التسويف الدراسي، وهو ما يفسره عدم ضبط النفس (self-control) والتحكم في الوقت عند استخدام الأجهزة الذكية.

وإنّ ما يشهده العالم اليوم من تطور ملحوظ في مجال الألعاب الإلكترونية خاصة على الأجهزة الذكية، وما تثيره الممارسة المفرطة لهذه الألعاب من قلق بسبب الأثر السلبي المحتمل على النمو النفسي والاجتماعي، حيث يقضي المراهقون فترات طويلة في ممارسة هذه الألعاب؛ مما يمكن أن يؤدي إلى الإدمان عليها والتأثير السلبي على نموهم وتطورهم الشخصي، كما أن التطور التكنولوجي أدى إلى تطور الألعاب الإلكترونية لتصبح أكثر تفاعلية ومحاكاة للواقع، وهذا زاد من المخاوف والقلق من محتوى العنف الذي تحويه بعض هذه الألعاب، والذي يمكن أن يؤثر سلبيًا على صحة وسلامة المراهقين، فممارسة الألعاب الإلكترونية قد يكون له جانب إيجابي في تطوير بعض المهارات بأسلوب ترفيهي ممتع، ولكن الاستخدام المفرط وغير السليم قد يؤدي إلى تأثيرات سلبية على الصحة العقلية والنمو الشخصي للمراهقين، مما يتطلب الاهتمام بالتنوعية لتقليل الاعتماد المفرط على هذه الألعاب وضمان استخدامها بشكل متوازن.

والفترات الطويلة التي يقضيها المراهقون في ممارسة هذه الأنشطة يمكن أن تؤدي إلى اضطراب الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة مع التطور التكنولوجي وسهولة انتشار الأجهزة الذكية مثل iPad والهواتف الذكية، حيث

نُقلت الألعاب إلى هذه الأجهزة، وأصبحت ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ظاهرة أكثر تطوراً وتعقيداً، وبات الاعتماد الكبير على هذه الألعاب والاستمرار في لعبها لفترات طويلة يشكل ظاهرة يصبح فيها المستخدمون ممارسين بشكل مفرط للألعاب الإلكترونية، ويستمررون في ذلك بشكل متكرر، ولفترات طويلة من الزمن (Sun., et al, 2015)، كما قد يصل أثرها السلبي إلى أبعد من ذلك، حيث أشار كوغا وكاواشيما (Koga and Kawashima (2019 إلى أنّ استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية يرتبط بالانتحار، والعبء المدرك، ومشاعر الاكتئاب المرتفعة، والتدمير الذاتي للمراهق.

بالإضافة إلى أن استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يشكل مصدر قلق متزايد للوالدين والمربين ومقدمي الرعاية، وهو من الموضوعات الملحة التي يجب مناقشتها خاصة من وجهة نظر الوالدين، وهذا السلوك المفرط قد يرتبط بتأثيرات سلبية محتملة على السلوك الاجتماعي للمراهقين، مثل: العزلة، وضعف التفاعل الاجتماعي، وانخفاض التواصل الاجتماعي، بالإضافة إلى تأثيرها على النمو العاطفي والاجتماعي، وعلى الرغم من النتائج الموضحة أعلاه، فقد تناولت دراسات قليلة نسبياً إفراط المراهقين في ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين، أما في المملكة العربية السعودية فإن الدراسات التي تعالج هذا الظاهرة نادرة، وفي هذا السياق تسعى الدراسة الحالية إلى استكشاف علاقة استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية بالعزلة من منظور الوالدين، ويُعد هذا الموضوع أساسياً لفهم الديناميات العائلية والاجتماعية لتطور المراهقين في عالم متصل بشكل متزايد ومعقد بالتكنولوجيا،

وقد تكون نتائج الدراسة مفيدة في تعزيز الوعي حول أضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط على المراهقين، كما أنها قد تساعد الوالدين ومقدمي الرعاية للقيام بدور مهم في مواجهة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، ومراقبتهم والإشراف عليهم للوصول للسلوك الأمثل في استخدام الألعاب الإلكترونية.

مشكلة الدراسة:

إنّ استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط ومدى تأثيرها ومساهمتها في عزلتهم الاجتماعية تُعتبر قضية ملحة تستدعي فهماً أعمق لتأثيراتها على نموهم الاجتماعي، كما أنّ استكشاف هذه العلاقة من منظور الوالدين قد يضيف إلى معرفتنا أبعاداً جديدة حول هذه الظاهرة، مما يوفر فهماً عميقاً حول كيفية تدخل الوالدين ومقدمي الرعاية ودعمهم لمواجهة هذه الظاهرة، التي يمكن أن تؤثر على سلوك المراهقين وعلى مستوى عزلتهم الاجتماعية، (Al-Kandari, & Al-Sejari, 2021; Chamarro, et al., 2024)

ومن خلال الاطلاع على نتائج العديد من الدراسات السابقة التي تناولت ممارسة الألعاب الإلكترونية (Al-Kandari, & Al-Sejari, 2021; Chamarro, et al., 2024; 2020; وحسان، 2022، وحرويس، 2022، وسالم، 2022؛ Sukenick, 2012، وعبدالرازق، 2023، وعبدالمالك، 2023؛ Wang., et al., ; Küçükturan., et al, 2022؛ 2021، 2017، Yujia., et al, 2017، Zhu et al., 2021). وُجد أنها تتفق في

غالبيتها على التأثيرات السلبية للإفراط في استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والتفاوت بين الجنسين في ممارسة الألعاب الإلكترونية، واختلفت في الفروق بين الجنسين سواء على استخدام الألعاب الإلكترونية أو العزلة الاجتماعية، وكذلك طبيعة العلاقة بين العزلة والاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، حيث تظهر بعض الدراسات ارتباطاً إيجابياً بين العزلة الاجتماعية والإدمان على الألعاب الإلكترونية، في حين يُظهر بعضها العلاقة السلبية أو عدم وجود علاقة واضحة.

ونظراً لأن العزلة الاجتماعية تُعد من الاضطرابات النفسية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد في مختلف مراحل حياته، وتُعتبر إحدى المشكلات التي قد تظهر بوضوح في مرحلة المراهقة؛ مما قد يكون له عواقب سلبية على نمو وصحة المراهق النفسية، مثل: ضعف التواصل مع الآخرين وانخفاض التفاعل الاجتماعي (Al-Kandari, & Al-Sejari, 2021; Chamarro, et al., 2024)، ويمكن النظر لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة مفرطة كأحد العوامل المؤدية للعديد من المشكلات النفسية للمراهقين كونهم أكثر عرضة لاستخدام الألعاب الإلكترونية كمحاولة للهروب من تحديات المراهقة والتعبير عن أنفسهم.

ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة فإنه يوجد ندرة في الدراسات التي تناولت تأثير ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط على العزلة الاجتماعية من وجهة نظر الوالدين، كما أنه . وفي حدود اطلاع الباحث . لا

يوجد أية دراسة تناولت هذه الظاهرة من وجهة نظر الوالدين في المجتمع السعودي.

بالإضافة إلى أن الشعور بالقلق إزاء تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط على التفاعل الاجتماعي للمراهقين يستدعي دراسة أكثر تفصيلاً لهذه الظاهرة، خاصة من وجهة نظر الوالدين؛ لذا فإن مشكلة الدراسة الحالية تتمثل في الكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وعزلتهم الاجتماعية من منظور الوالدين في سياق المجتمع السعودي، بالإضافة إلى دراسة الفروق على متغيري الدراسة التي تعزى لاختلاف الجنس (ذكور، وإناث)، واختلاف مرحلة النمو (المراهقة المبكرة والمتوسطة)، وفي ضوء ما تقدم فإن الدراسة الحالية تهدف إلى معرفة العلاقة بين استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية من منظور والديهم.

أسئلة الدراسة:

1. ما العلاقة بين درجات عينة الدراسة على مقياس الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس العزلة الاجتماعية؟
2. ما الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعاً لاختلاف الجنس (ذكور، إناث)؟

3. ما الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعًا لاختلاف مرحلة النمو (المراهقة المبكرة، المراهقة المتوسطة)؟

أهداف الدراسة:

1. الكشف عن طبيعة العلاقة بين درجات عينة الدراسة على مقياس الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس العزلة الاجتماعية.

2. التعرف على الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعًا لاختلاف الجنس (ذكور، إناث).

3. التعرف على الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعًا لاختلاف مرحلة النمو (المراهقة المبكرة، المراهقة المتوسطة).

أهمية الدراسة:

أ- الأهمية النظرية:

1. اكتسبت هذه الدراسة أهميتها من خلال نتائجها في إثراء التراث النفسي وسد الفجوة العلمية في مجال فهم استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية على زيادة العزلة الاجتماعية من منظور والديهم في سياق المجتمع السعودي.

2. قد تسهم نتائج الدراسة الحالية في رفع مستوى الوعي للتأثيرات التي يمكن أن تنتج من الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على العزلة الاجتماعية، والذي يمكن أن يمهد الطريق لتطوير استراتيجيات تثقيفية وتوعوية تستهدف الوالدين لمساعدتهم في التوجيه والإشراف على استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية؛ للحفاظ على توازن صحي بين النشاطات الاجتماعية والرقابة على استخدام التكنولوجيا.

3. يعد فهم العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى المراهقين مهمًا للتواصل الأسري، إذ يمكن للوالدين توظيف هذه المعرفة لتطوير أساليب جديدة للتفاعل مع أبنائهم وتشجيعهم على التواصل الاجتماعي خارج الألعاب الإلكترونية.

ب- الأهمية التطبيقية:

1. تقدم الدراسة الحالية مساعدة الوالدين ومقدمي الرعاية على فهم أفضل لتأثير هذه الألعاب على سلوك المراهقين من خلال توفير معلومات موثوقة وتوجيهات حول كيفية إدارة استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة سليمة.
2. قد تُستخدم الدراسة لتطوير سياسات وقواعد للاستخدام الصحي للألعاب الإلكترونية في الأسرة، مثل: تحديد ساعات محددة للعب، وتحديد الألعاب الملائمة للعمر، وتحفيز المشاركة في أنشطة اجتماعية ورياضية أخرى.

3. يمكن الاستفادة من الأدوات المعدة في هذه الدراسة في إثراء البحث العلمي، ومساعدة الباحثين المستقبليين حول نفس الظاهرة.

4. يمكن لنتائج الدراسة الحالية أن تساهم في إرشاد المربين في المدارس ومقدمي الرعاية، وكل قطاعات المجتمع بشأن كيفية تشجيع الأنشطة الاجتماعية والتعاونية بين الطلبة وتعزيز التواصل الحقيقي.

5. يمكن استخدام نتائج الدراسة الحالية في تطوير برامج دعم الصحة النفسية المراهقين التي تستهدف الموازنة بين ممارسة الأنشطة الرقمية بما فيها الألعاب الإلكترونية مع الأنشطة والفعاليات الاجتماعية الأخرى.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة الحالية في متغيراتها الموضوعية المتمثلة في استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية من منظور الوالدين، ومحدداتها البشرية تتمثل بعينة من والديّ المراهقين بمرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة من الجنسين، ومحدداتها الزمنية العام الدراسي 1445هـ، وأيضاً تتحدد وفقاً لأدوات الدراسة المستخدمة (مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين: من إعداد الباحث، ومقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين: من إعداد الباحث) التي طُبقت على عينة من والدي المراهقين بمرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة بمنطقة الباحة.

مصطلحات الدراسة:

أولاً: المراهقون: Adolescents

المراهقون هم الأفراد في مرحلة النمو التي تبدأ بالبلوغ (10-12 سنة) وتنتهي بالنضج الفسيولوجي في عمر (19 سنة تقريباً) على الرغم من أن الفترة العمرية الدقيقة تختلف بين الأفراد خلال هذه الفترة، وتحدث تغيرات كبيرة بمعدلات متفاوتة في الخصائص الجسدية والخصائص الجنسية والاهتمام الجنسي؛ مما يؤدي إلى تأثيرات كبيرة على صورة الجسم ومفهوم الذات واحترام الذات، وتحدث تطورات معرفية واجتماعية كبرى أيضاً: يكتسب معظم المراهقون قدرات معززة على التفكير المجرد، وتقييم الواقع افتراضياً، وإعادة النظر في التجارب السابقة من وجهات نظر مختلفة، وتقييم البيانات من أبعاد متعددة، والتفكير في الداخل، وإنشاء نماذج معقدة من الفهم، وطرح سيناريوهات مستقبلية معقدة، ويزيد المراهقون أيضاً من تركيزهم على أقرانهم ومشاركتهم في الأنشطة المتعلقة بالأقران، ويركزون بشكل أكبر على القبول الاجتماعي، ويسعون إلى مزيد من الاستقلالية والاستقلالية عن الوالدين (APA, 2024).

ثانياً: الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية: Overuse of

Electronic Games

يعرفه الباحث بأنه: النمط السلبي المفرط في الانغماس في ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على الحياة اليومية ويعيق الوظائف الاجتماعية والحياتية الأخرى، ويتميز الاستخدام المفرط بأنه يسبب انغماساً شديداً في اللعب؛ مما

يؤدي إلى إهمال الأنشطة الاجتماعية، والواجبات الأكاديمية، أو الالتزامات اليومية الأخرى.

ويعرفه الباحث إجرائيًا بأنه: الحالة التي يقضي فيها المراهق فترات طويلة من الوقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية بشكل مفرط؛ مما يؤثر سلبيًا على جوانب حياته المختلفة، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين المستخدم في الدراسة الحالية، والذي يتكون من الأبعاد الآتية: مدى الانغماس والوقت المستهلك، التأثير على الأداء اليومي والمهام الحياتية، التأثير على الصحة النفسية والجسدية، التوازن بين الأنشطة الأخرى، التواصل والتفاعل بين الوالدين والمراهق.

ثالثًا: العزلة الاجتماعية: Social Isolation

ويعرفها الباحث بأنها: الانعزال عن المجتمع المحيط بالفرد، سواء كان ذلك في البيئة الأكاديمية، أو العائلة، أو الأصدقاء، وتتمثل في عدم الرغبة في الاشتراك في الأنشطة الاجتماعية، والابتعاد عن مخالطة الأصدقاء، والتراجع عن المشاركة في الأنشطة المدرسية أو الخارجية، وتفضيل البقاء في مكان معزول لفترات طويلة.

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها: الحالة التي يعاني فيها المراهق من قلة التفاعل والتواصل مع الآخرين، سواء داخل المجتمع أو داخل بيئته الاجتماعية المعتادة، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المراهقون على مقياس العزلة الاجتماعية من منظور الوالدين المستخدم في الدراسة الحالية، والذي يتكون من الأبعاد الآتية:

التفاعل الاجتماعي، والعلاقات الاجتماعية، والسلوك اليومي والاهتمامات، والتواصل العائلي.

رابعاً: منظور الوالدين:

ويعرفها الباحث منظور الوالدين في هذه الدراسة بأنه يشير إلى الرؤية أو النظرة التي يملكها الوالدان تجاه استخدام أبنائهم المراهقين للألعاب الإلكترونية، وتأثيرها على مستوى عزلتهم الاجتماعية.

الإطار النظري للدراسة:

المراهقة: Adolescence

المراهقة هي مرحلة انتقالية من النمو في جميع الجوانب الجسمية والعقلية الانفعالية والاجتماعية والجنسية، والتي تحدث عموماً خلال الفترة من بداية البلوغ إلى نهايته (Stehlik, 2018)، وترتبط مرحلة المراهقة عادة بسنوات المراهقة، إلا أن تعبيراتها الجسدية أو النفسية أو الثقافية قد تبدأ في وقت مبكر أو تنتهي في وقت لاحق (Hu, & Nash, 2019).

وتبدأ مرحلة المراهقة مع بداية فترة البلوغ، حيث يسفر التغير الهرموني عن تحولات جسدية سريعة، ويصل هذا التغير إلى ذروته في النضج الجنسي على الرغم من تباين التوقيت بعض الشيء بين الثقافات، ويتراوح متوسط العمر للوصول إلى سن البلوغ بين (9-14) عاماً للإناث، وبين (10-17) عاماً للذكور (Stangor, & Walinga, 2019). ويستمر النمو الجسدي والعقلي والعاطفي للفرد خلال فترة المراهقة، حيث يحدث انتقال من مرحلة الطفولة إلى فترة الرشد. ويتسارع نمو الجسم بشكل ملحوظ، وتصبح الأعضاء التناسلية

تعمل بكامل قوتها، وفي هذه الفترة يقوم المراهقون بتطوير أنماط تفكير أكثر تقدماً، ويشعرون بقوة أكبر في تحديد هوياتهم الشخصية، ويسعون أيضاً إلى بناء علاقات مع أشخاص آخرين خارج دائرة أسرهم، وتعتبر هذه المرحلة محطة صعبة بالنسبة للكثير من المراهقين، حيث تتضمن مشاعر جديدة وحاجة إلى تطوير علاقات اجتماعية جديدة؛ مما يترتب عليه شعور متزايد بالمسؤولية والرغبة في تحقيق الاستقلال (Twenge، 2017)، وتظهر المراهقة بتنوع من الأشكال، منها: المراهقة المتوافقة، والمراهقة العدوانية المتمردة، والمراهقة الإنسحابية الانطوائية، ويميل بعض المراهقين إلى الانسحاب والتمركز حول الذات، ويظهرون تردداً وخجلاً مما يؤدي إلى قيود في علاقاتهم الاجتماعية، ويمكن أن يكون هذا التصرف ناتجاً عن عدة عوامل، منها: أسلوب التربية المسيطر والتسلط من قبل الوالدين، حيث يحاولون إنكار فترة المراهقة ومتطلباتها، ويفتقرون إلى تلبية الاحتياجات العاطفية للمراهقين خلال هذه المرحلة المهمة (Twenge، 2017).

الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية: Overuse of Electronic Games

أولاً: الألعاب الإلكترونية: Electronic games:

تشير الألعاب الإلكترونية إلى جميع وسائل الألعاب الرقمية التي تم تطويرها لمختلف أنواع الأجهزة الرقمية مثل: الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة أو وحدات التحكم في الألعاب، أو الهواتف المحمولة، أو الإنترنت، أو غيرها من الأجهزة الرقمية (Cartelli, & Palma, 2008)، وقدم جونسون وآخرون

(Johnson., et al ,2013) تعريفًا للألعاب الإلكترونية الرقمية، وهي التي تُمارَس عبر مجموعة واسعة من الأجهزة بما في ذلك أجهزة الكمبيوتر الشخصية، ووحدات التحكم المنزلية مثل منصة مايكروسوفت إكس بوكس، وأجهزة الألواح مثل آيباد، والأجهزة الذكية مثل الهواتف الذكية، بالإضافة إلى شبكات التواصل الاجتماعي، ويُعرَّف ميكلينغ وآخرون (Mechling., et al ,2002) الألعاب الإلكترونية على أنها أنشطة تتم عبر وسائط إلكترونية، وتتضمن صراعات افتراضية يُحكمها قواعد معينة، وتشمل هذه الألعاب مجموعة واسعة من الألعاب، مثل: ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة، وألعاب الأجهزة اللوحية المحمولة. ووفقًا لموسوعة بريتانیکا (Britannica. 2024 Jan 4) البريطانية يقصد باللعبة إلكترونية، أية لعبة تفاعلية يتم تشغيلها بواسطة دوائر الكمبيوتر، وتشمل الآلات أو "المنصات" التي يتم لعب الألعاب الإلكترونية عليها أجهزة الكمبيوتر الشخصية والمشاركة ذات الأغراض العامة، ووحدات تحكم الألعاب، ووحدات تحكم الفيديو المتصلة بأجهزة التلفزيون المنزلية، وأجهزة الألعاب المحمولة، والأجهزة المحمولة، مثل: الهواتف الخلوية، والشبكات القائمة على الخادم، ويمكن استخدام مصطلح لعبة الفيديو لتمثيل مجمل هذه التنسيقات، أو يمكن أن يشير بشكل أكثر تحديدًا فقط إلى الألعاب التي يتم لعبها على الأجهزة المزودة بشاشات عرض الفيديو: أجهزة التلفزيون وأجهزة الألعاب. يمكن استخدام مصطلح "لعبة فيديو" لتمثيل جميع هذه التنسيقات، أو يمكن أن يُشير بشكل أكثر تحديدًا إلى الألعاب التي يتم تشغيلها على أجهزة ذات

شاشات الفيديو، مثل أجهزة التلفزيون وأجهزة الألعاب (Hafðísardóttir, 2022).

لذا يتضح أن اللعبة الإلكترونية هي نشاط تفاعلي يشارك فيه لاعب أو أكثر، يتم تنظيمه بقواعد معينة، مع إمكانية قياس النتائج بشكل كمي، ويمكن أن تكون اللعبة الإلكترونية موجودة في شكل رقمي؛ مما يعني أنها تُلعب عبر أجهزة الحاسوب، وتشمل مجموعة واسعة من الأجهزة مثل الكمبيوترات الشخصية، ووحدات التحكم المنزلية، وأجهزة الألواح، والهواتف الذكية، وشبكات التواصل الاجتماعي، ووفقاً للتعريفات المتعددة السابقة تظهر أن الألعاب الإلكترونية تشمل أيضاً الألعاب عبر الإنترنت، والألعاب على الكمبيوتر والألعاب على الهواتف المحمولة، والألعاب على الأجهزة اللوحية. وبصفة عامة، يمكن القول: إن اللعبة الإلكترونية تشكل جزءاً هاماً من ثقافة الترفيه الحديثة، حيث يشارك المراهقون في تجارب تفاعلية توفر تحديات وتسليه.

ثانياً: دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية: 'Adolescents' Motives to Play Electronic Games

تختلف دوافع ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية على سبيل المثال باختلاف العمر، حيث إن الدوافع لممارسة الألعاب الإلكترونية قد تتغير مع تقدم العمر، فبينما يميل الأطفال إلى ممارستها للتعلم واللعب أكثر، يميل المراهقون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر للتواصل الاجتماعي والترفيه (Varga, et al., 2022).

كما أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية تجذب المراهقين بفضل تنوع موضوعاتها، وتقديمها لمحتوى جذاب، مثل: معارك الأدغال، وغزوات في الفضاء، أو حتى

سيناريوهات لقتال الديناصورات، وتستخدم الألعاب الإلكترونية الرسومات، والألوان، والخيال، والمغامرة كأدوات لجذب اللاعبين (Przybylski et al, 2012)، كما تتطلب بعض الألعاب التركيز الشديد وتعزيز التأمل، مثل ألعاب السباقات، وألعاب الخيال العلمي، والألعاب التي تمنح اللاعب قدرًا كبيرًا من السيطرة والتحكم في الأحداث والشخصيات بما يكفي ليمنح الشعور بالرضا العميق والفخر الشديد عند الوصول إلى النهاية (Granic, Lobel & Engels, 2014) وهذه الألعاب توفر للمراهقين عوالمًا وهمية، تختلف عن العالم الواقعي، حيث يمكنهم تجربة الأدوار، والشخصيات، والأحداث في إطار يخلق لهم فرصة للتعبير عن أنفسهم وتحقيق رغباتهم. كما تُمكن الألعاب اللاعبين من تقمص أدوار الأبطال والتفاعل مع شخصيات أخرى، مما يزيد من اندماجهم في اللعبة. (Paulus, et al., 2018). وتُعتبر الألعاب الإلكترونية نوعًا من الهروب أو الراحة النفسية لبعض اللاعبين، حيث يلجأون إليها كوسيلة لتخفيف التوتر والقلق والاكتئاب، وهذا النوع من الترفيه قد يكون له تأثير إيجابي على اللاعبين الذين يجدون فيها مصدرًا للراحة والاسترخاء (Blasi et al., 2019).

ثالثاً: مخاطر الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية:

بالرغم من وجود تأثير إيجابي لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية مثل زيادة المهارات العقلية والقدرات المعرفية المختلفة (He., et al, 2021; Nehra., & Mehrotra, 2022)، إلا أن هناك تأثيرات سلبية ناتجة عن الاستخدام المفرط لها، حيث أشارت دراسات (Kim DongJun, et al,

تأثيرات سلبية كالميل للعدوانية حيث إن محتوى بعض الألعاب الإلكترونية يُعزّز على ممارسة العنف مثل قتل أعداء أو تدمير الممتلكات، كما أن مشاهد العنف المكثفة في الألعاب يمكن أن يقلل من حساسية المراهق تجاه العنف وتؤدي إلى شعور باللامبالاة تجاه التدمير، ويؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط على الصحة النفسية والعقلية بما في ذلك ضعف التركيز وضعف الذاكرة اللفظية لدى المراهقين، بالإضافة إلى التأثيرات الصحية للشاشات الإلكترونية وما تسببه من إجهاد وجفاف للعين، ويُقلّص الوقت الطويل الذي يقضيه الأفراد في اللعب من فرص التواصل والتفاعل الاجتماعي بين أفراد الأسرة والأصدقاء والمجتمع ككل مما يلقي بآثاره على النمو الاجتماعي للمراهق، بالإضافة إلى أن له تأثير سلبي على الأداء الدراسي حيث أن قضاء ساعات طويلة على الألعاب يمكن أن يقلل من وقت الدراسة مما ينعكس سلبًا على التحصيل الدراسي، كما قد يؤدي ممارستها المفرطة إلى تشكل نمط سلوكي يمكن أن يؤدي بالفرد إلى إدمان الألعاب الإلكترونية.

لا يمكن تجاوز بعض تأثيرات الألعاب الإلكترونية الإيجابية على المراهقين من تنمية المهارات العقلية والقدرات المعرفية إلى توفير تجارب ترفيهية ممتعة، ومع ذلك يجب أيضًا الاعتراف بالآثار السلبية التي قد تنجم عن الاعتماد المفرط عليها، مثل زيادة العدوانية، والتأثير على النمو الاجتماعي، وتأثيرها السلبي على الأداء الدراسي، وتأثيراتها السلبية على الصحة النفسية والعقلية لذا يمكننا القول بأنه يجب استخدام الألعاب الإلكترونية باتزان، وضمان تنوع الأنشطة

الترفيهية والتعليمية الأخرى للحفاظ على الصحة النفسية والعقلية والجسمية للمراهق، وإن تحقيق التوازن في الاستخدام يعزز الاستفادة من الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية دون تأثيراتها السلبية المحتملة.

العزلة الاجتماعية: Social Isolation

تعد العزلة الاجتماعية من المشكلات النفسية والاجتماعية الرئيسة التي يواجهها الفرد في مراحل حياته المختلفة، خاصةً في فترة المراهقة حيث تصل العزلة إلى ذروتها، ويعزى هذا إلى خصائص فترة المراهقة وتأثير نماذج التعلق الاجتماعي التي تكونت في مراحل مبكرة من الحياة، تلك النماذج تلعب دوراً حاسماً في تشكيل طريقة تفاعل المراهق مع العالم الاجتماعي على مر الحياة، وتحدد هذه النماذج بدورها قدرة المراهق على بناء علاقات قوية والحفاظ عليها (Lubben., et al, 2015).

أولاً: مفهوم العزلة الاجتماعية:

وفقاً لجمعية علم النفس الأمريكية تعبر العزلة الاجتماعية عن تجاهل متعمد أو غير متعمد للتواصل مع الآخرين، وغالباً ما تؤدي إلى تغيرات سلوكية وفسولوجية غير طبيعية لدى الفرد (APA, 2022). ووفقاً لانغليستي وبرلمان (Vangelisti and Perlman 2018, p.15) تُعرف العزلة الاجتماعية على أنها "حالة عدم وجود علاقات مع أفراد آخرين، أي أن الأفراد الذين يعانون من قلة في عدد الروابط الاجتماعية ذات المغزى يعتبرون معزولين اجتماعياً"، وتعرف العزلة الاجتماعية حسب كلير (Clair., et al, (2021, p.2) كتلك "الحالة التي تتسم بنقص كمية أو جودة التفاعلات مع الآخرين، سواء كانت

هذه التفاعلات على مستوى الفرد، الجماعة أو المجتمع"، أما العزلة الإلكترونية فيعرفها دافيس (Davis 2001) بعدم قدرة الأفراد على السيطرة والتحكم في استخدامهم للإنترنت؛ مما يؤدي إلى تأثيرات نفسية واجتماعية ومدرسية وصعوبات في حياة الأفراد وأعمالهم، ويرها شايبيرا (Shapira et, al. (2003 بأنها عدم قدرة الأفراد التحكم في استخدامهم للإنترنت وهذا بدوره يؤدي إلى اختلال وظيفي للأنشطة اليومية المعتادة، وأن العزلة الاجتماعية تعبر عن انفصال المراهق عن الحياة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين، حيث ينقطع المراهق عن العلاقات الاجتماعية، ويمتنع عن المشاركة في الأنشطة الاجتماعية المعتادة؛ مما يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وشعور المراهق بالغيرة والعزلة النفسية، كما يؤدي إلى تأثر النمو الاجتماعي وعدم التكيف النفسي، ويمكن أن يكون لها تأثير عميق على الصحة النفسية العقلية، وبشكل عام تتفق التعاريف على أن العزلة الاجتماعية تعكس ضعفاً في الاتصال والتفاعل مع الآخرين.

ثانياً: مرحلة المراهقة والعزلة الاجتماعية:

وفقاً لكيم وآخرون (Kim., et al (2009 فإن الأفراد الذين لا يملكون مهارات اجتماعية فعالة أثناء إجراء التواصل والحوار مع الآخرين يعوضون ذلك بالاستخدام المفرط للإنترنت، وبسبب هذا الاستخدام المفرط يبدؤون في مواجهة المشاكل التي تولد من الوحدة ونقص المهارات الاجتماعية، وهذا يؤدي إلى انغماس هؤلاء الأفراد في عزلة افتراضية أثناء الانفصال عن الحياة الاجتماعية التي المتاحة في التواصل وجهاً لوجه مما يجعلهم محاصرين في عالم افتراضي، وهذا يؤدي إلى انغماس هؤلاء الأفراد في عزلة افتراضية أثناء الانفصال عن الحياة

الاجتماعية التي المتاحة في التواصل وجهاً لوجه مما يجعلهم محاصرون في عالم افتراضي (Ümmet, & Ekşi, 2016)، مما يمكنهم الابتعاد عن المجتمع دون إزعاج، ويمكنهم الدخول في حالة من الوحدة مع تجاهل حتى العلاقات التي أقاموها في البيئة الافتراضية التي دخلوها، بينما يتركون المجتمع أيضاً وراءهم. ومن أجل التكيف مع التغييرات التي تنتج عن مجتمع سريع التطور، والقيم الاجتماعية المتغيرة، والتطورات التكنولوجية، يدفع الافراد تكلفة تجربة الوحدة والمشاكل المرتبطة بها، ومن أهمها العزلة الاجتماعية. حيث تشير الدراسات التي تناولت شعور الأفراد بالعزلة مع هذا الإدمان تقريباً إلى وجود علاقة عالية بين العزلة والألعاب الإلكترونية.

وتنتج العزلة الاجتماعية لدى المراهقين من مصادر متنوعة حيث يمكن أن تكون أحد أسبابها نشأة بيولوجية، ويشير إيزنك إلى أن لدى الأطفال والمراهقين استعداداً وراثياً للانطواء، وقد تنشأ أيضاً نتيجة للخجل الاجتماعي، ويمكن أن يواجه المراهق صعوبة في التعبير عن ذاته، ويحاول تجنب المواقف التي تتطلب التفاعل مع الآخرين، وهذا يرتبط بشعوره بالنقص تجاه ذاته، وقد تكون الأسرة أيضاً مصدراً للعزلة الاجتماعية، حيث يمكن أن يكون عدم تشجيع الوالدين، ودعمهم للطلاب الخجولين أحد العوامل المساهمة، وأيضاً أشكال العلاقات الأسرية داخل الأسرة تلعب دوراً في تطوير العزلة الاجتماعية، وقد يكون نقص التوازن في وظائف الأسرة، وتنوع أنماط التنشئة الأسرية، بالإضافة إلى اتباع أساليب العقاب مع المراهقين من بين العوامل التي تؤثر على تطوير سلوك العزلة والانسحاب لديهم (Lubben., et al, 2015).

وتؤدي العزلة الاجتماعية إلى آثار سلبية تنعكس على المراهق وتؤثر على علاقاته مع الآخرين، ومن بين هذه الآثار السلبية يظهر تأثيرها بوضوح على السلوك الاجتماعي، ويتعلق السلوك الاجتماعي بكيفية تأثير أفكار ومشاعر المراهق على الآخرين، وكيف يتأثر بتلك الآخرين، ويعتبر بناء العلاقات الاجتماعية أمراً أساسياً لرفاهية المراهق، وهو أكثر من مجرد التواجد مع الأصدقاء أو اكتساب الأعراف الاجتماعية (Lacey., et al, 2014)، وتؤثر العزلة الاجتماعية على استجابة الإنسان للضغوط النفسية، حيث يمكن أن يكون المراهق الذي يفتقر إلى تجارب اجتماعية ضرورية وسلوكيات متنوعة أكثر توجهاً نحو العزلة الاجتماعية، وتعتبر العلاقات الاجتماعية أمراً ضرورياً للحفاظ على الصحة النفسية والعافية العامة، وغالباً ما يرتبط النقص في هذه العلاقات بانخراط أقل في المجتمع وقلة الثقة بالنفس. (Doane, & Adam, 2010).

الدراسات السابقة:

أجرى يوجيا وآخرون (Yujia., et al (2017) دراسة استهدفت استكشاف العلاقة بين العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت، وتسلط الضوء على الدور الوسيط الذي يلعبه الشعور بالوحدة في هذه العلاقة بين الطلاب ذوي التحصيل الضعيف في المناطق الريفية في مقاطعة هونان بالصين، وشملت عينة الدراسة (432) طالباً في المرحلة الأساسية العليا، وقد تم استخدام مقياسين هما مقياس القلق الاجتماعي ومقياس العزلة، وكشفت النتائج عن وجود علاقة إيجابية بين العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت، بالإضافة إلى ذلك توضح الدراسة أن الشعور بالوحدة يلعب دوراً وسيطاً في هذه العلاقة بين العزلة

الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت بين الطلاب ذوي التحصيل الضعيف في المناطق الريفية.

وهدف دراسة زندي (2017) إلى فهم العلاقة بين العزلة الاجتماعية واستخدام مواقع التواصل الاجتماعي، وشملت عينة الدراسة (180) طالبًا وطالبة من مدارس الجزائر، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مقياسين، وهما: مقياس للعزلة الاجتماعية ومقياس لمواقع التواصل الاجتماعي، وأظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين العزلة الاجتماعية والإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي، كما أظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نمط استخدام مواقع التواصل الاجتماعي بناءً على متغير الجنس حيث كانت هذه الفروق تصب في صالح الإناث.

أجرى تاتينو وآخرون (2019) Tateno, et al. دراسة للعلاقة بين إدمان الإنترنت وإدمان الهواتف الذكية وخطر الانسحاب الاجتماعي الشديد لدى الشباب الياباني، وتكونت عينة الدراسة من (478) طالباً جامعياً، وقد طُلب منهم إكمال استبيان الدراسة الذي يتكون من أسئلة حول التركيبة السكانية، واستخدام الإنترنت، واختبار إدمان الإنترنت، ومقياس إدمان الهواتف الذكية، واستبيان الانسحاب الاجتماعي، ووجدت الدراسة تزايد شعبية تطبيقات الوسائط الاجتماعية، حيث يرتبط المشاركون بشكل وثيق بالإنترنت، ويستمر انخفاض الوقت الذي يقضونه مع الآخرين في العالم الحقيقي، ووجدت الدراسة أنه غالباً ما يعزل الذكور أنفسهم عن المجتمع الاجتماعي من أجل المشاركة في

الألعاب عبر الإنترنت بينما تستخدم الإناث الإنترنت حتى لا يتم استبعادهن من اتصالاتهن عبر الإنترنت.

وهدف دراسة حسان (2020) إلى التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال المدمنين على هذه الألعاب، كما أراد الباحث تحديد مستوى العزلة الاجتماعية لدى هؤلاء الأطفال، وتحديد الفروق الجوهرية في درجات العزلة الاجتماعية بناءً على متغيري الجنس وعدد ساعات اللعب، وتشكلت عينة الدراسة من 204 طالبًا وطالبة في المرحلة الأساسية الدنيا في القاهرة، وتم استخدام مقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية، ومقياس العزلة الاجتماعية، وأظهرت النتائج أن مستوى ممارسة ألعاب التسلية كان متوسطًا، وكذلك كان مستوى العزلة الاجتماعية، ولم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية في عدد ساعات اللعب أو في مستوى العزلة بناءً على الجنس، وبالإضافة إلى ذلك أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال المدمنين على هذه الألعاب.

وهدف وانج وآخرون (2021) Wang, et al., إلى دراسة فهم مستوى العزلة والاكتئاب لدى طلاب المدارس الثانوية والتحقق من الدور الوسيط الذي يلعبه إدمان ألعاب الإنترنت في هذه العلاقة، وشملت الدراسة عينة من (2211) طالبًا وطالبة من المدارس الثانوية في الصين، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مجموعة من المقاييس بما في ذلك مقياس لقياس مستوى العزلة، ومقياس لقياس مستوى الاكتئاب، ومقياس لقياس اضطراب ألعاب الإنترنت،

وأظهرت النتائج أن مستوى العزلة كان مرتفعاً بين الطلاب والطالبات في الدراسة، وأظهرت وجود علاقة إيجابية بين مستوى العزلة ومستوى الاكتئاب، كما أشارت الدراسة إلى أن إدمان ألعاب الإنترنت يمكن أن يكون له دور وسيط في هذه العلاقة.

وقام زو وآخرون (Zhu et al., 2021) بدراسة هدفت إلى فهم العلاقة بين العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت لدى طلاب المدارس، وتقييم تأثير العوامل الأسرية والضغط النفسية والفروق بين الجنسين على هذه العلاقة، وتكونت عينة الدراسة من (2863) طفلاً ومراهقاً في المدارس الابتدائية والثانوية في هونغ كونغ، الصين، وتم استخدام مقياسين لتحقيق أهداف الدراسة وهما: مقياس إدمان الألعاب ومقياس العزلة، وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى إدمان ألعاب الإنترنت والعزلة كان مرتفعاً بين الطلاب والطالبات، وأشارت الدراسة إلى وجود علاقة سلبية بين العزلة وإدمان ألعاب الإنترنت، كما أظهرت أيضاً أن العوامل الأسرية والضغط النفسي والاختلافات بين الجنسين لها تأثير في تعديل هذه العلاقة.

وأجرى حرويس (2022) دراسة تحليلية وصفية حول السلبيات المرتبطة بإدمان المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على علاقاتهم الاجتماعية، واستهدفت الدراسة تحديد هذه السلبيات في سياق العلاقات مع الأسرة والأصدقاء، وتقديم مقترحات للتغلب على هذه التحديات، واعتمدت الدراسة منهج المسح الاجتماعي، واستخدمت أداة الاستبيان لجمع البيانات، وأظهرت النتائج أن أبرز السلبيات تشمل الخلافات المستمرة مع الآباء حول

فترات اللعب الطويلة، والابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة نتيجة الانشغال بالألعاب، والتباعد الاجتماعي والجفاء بين الأخوة، والتقصير في زيارات الأقارب بسبب التعارض مع أوقات اللعب، والتفضيل للألعاب الجماعية على الخروج للتنزه مع الأصدقاء.

وهدفت دراسة كوجوتوران وآخرون (2022) Küçüküran., et al إلى استكشاف العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وعوامل متنوعة مثل النمط الزمني لاستخدام الإنترنت، وجودة النوم، والجنس، والعمر، وأنماط الشخصية، وتمت الدراسة على عينة مكونة من (922) طالبًا وطالبة من كلا الجنسين في مرحلة الثانوية في تركيا، واستخدمت المقاييس التالية لتحقيق أهداف الدراسة: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس جودة النوم، ومقياس أنماط الشخصية، ومقياس النمط الزمني لاستخدام الإنترنت، وأظهرت النتائج وجود ارتباط بين الجنس وإدمان الإنترنت، حيث كان الذكور يظهرون ميلًا أكبر نحو الإدمان، كما أظهرت النتائج أن النمط الزمني لاستخدام الإنترنت يرتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية.

وهدفت دراسة عبد الملك (2023) إلى استكشاف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي واستخدمت مقياسين: مقياس حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية ومقياس الكفاءة الاجتماعية الذي أعده الباحث، وتم تنفيذ الأدوات على عينة من (210) مراهقًا ممارسًا للألعاب الإلكترونية، متكونة من (106) ذكور و(104) إناث، تم اختيارهم بطريقة عمدية، وكشفت النتائج عن وجود علاقة

بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وزيادة التفاعل الاجتماعي، والتعاون والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى الذكور والإناث في العينة، كما أظهرت النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لديها دور أقل في زيادة الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية لدى الإناث، وتبين وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والإناث في بعض الجوانب، حيث كان لدى الذكور مستويات أعلى في الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية، ولكن لم تظهر فروق دالة إحصائية في بعض الجوانب الأخرى، مثل: التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي بناءً على النوع.

وأجرى عبد الرازق (2023) دراسة لتقييم مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية في نجران، واستخدمت الدراسة عينة من (316) طالبًا وطالبة، وتناولت موضوع علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية مع الشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، وأظهرت نتائج الدراسة أن متوسط إدمان العينة للألعاب الإلكترونية كان مرتفعًا (3.029)، وتوضح النتائج وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات، كما كشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلاب والطالبات في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث كان إدمان الطلاب أكثر من الطالبات، توضح الدراسة أيضًا أن الشعور بالمسؤولية والتواصل الأسري يسهمان في التنبؤ بمستوى إدمان الألعاب الإلكترونية.

وأجرى إشكوغلو وآخرون (Işıkoğlu., et al, (2023) دراسة نوعية على عينة تركية كان الغرض منها بحث حالات الإفراط في الاستخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، كان المشاركون في دراسة الحالة هذه خمسة أطفال تتراوح أعمارهم بين خمس إلى سبع سنوات، وأولياء أمورهم، وطبيب نفسي، وتم الحصول على البيانات بشكل رئيسي من خلال المقابلات شبه المنظمة، تم دعم المقابلات أيضاً من خلال الملاحظات الدقيقة، ومجموعة من مذكرات اللعب الرقمية، بالإضافة إلى مقابلة مع طبيب نفسي متخصص في إدمان الألعاب في مرحلة الطفولة. ثم تحليل البيانات باستخدام تقنيات تحليل المحتوى، وكشفت النتائج أن التأثيرات المشتركة لعوامل مختلفة أدت إلى الإفراط في استخدام الأطفال، وأن الآباء والأطفال شعروا بمجموعة من المشاعر تتراوح من السعادة إلى العدوان.

التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال الرجوع إلى الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية نجد أنها أشارت إلى وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط وزيادة مستوى العزلة الاجتماعية، كما أظهرت دراسات أخرى وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط والإدمان على الألعاب، سواء كانت ذلك عبر الإنترنت أو على أجهزة أخرى. مما يؤدي كما أكدت دراسات عديدة إلى تأثير سلبي لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية، مثل الخلافات المستمرة حول فترات اللعب والابتعاد عن التفاعلات الأسرية، كما أنه لها تأثيرات على الصحة الجسدية بما في ذلك التأثير سلباً على عادات

النوم، والتسبب في آلام في بعض الأماكن، مثل: الظهر والرقبة والعمود الفقري، كما أكدت ذلك دراسات أخرى. بل يتعدى أثرها الصحة الجسدية إلى الصحة النفسية، حيث إن العديد من الدراسات تشير إلى أن مستوى الآثار النفسية والاجتماعية السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية يكون منخفضاً بشكل عام، ولكن يمكن أن يرتبط بارتفاع مستوى العزلة والاكنتاب، وهناك بعض الدراسات تربط بين العزلة الاجتماعية والإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي والإدمان على الألعاب؛ مما ينعكس على اضطرابات النمو الاجتماعي والتواصل مع الأسرة والاصدقاء. وأخيراً لاحظت بعض الدراسات التفاوت بين الجنسين في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث وجدت فروقاً بين الجنسين في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فالذكور يميلون إلى ممارستها بشكل أكبر من الإناث.

وعلى الرغم من وجود نقاط توافق بين بعض الدراسات المذكورة آنفاً، إلا أن هناك أيضاً بعض أوجه الاختلافات والتباينات في النتائج، وقد ظهرت اختلافات في النتائج بناءً على السياق الثقافي المحيط بالدراسة، حيث يمكن أن تكون تأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية مختلفة في ثقافات مختلفة، كما تُظهر بعض الدراسات اختلافات بين الجنسين فيما يتعلق بممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث يميل الذكور إلى ممارستها بشكل أكبر من الإناث، ولكن لا يُشار إليها بشكل ثابت في جميع الدراسات، أما فيما يخص العلاقة بين العزلة والاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، فقد أظهرت بعض الدراسات ارتباطاً إيجابياً بين العزلة الاجتماعية والإدمان على الألعاب الإلكترونية، في حين يُظهر

بعضها العلاقة السلبية أو عدم وجود علاقة واضحة. ومن حيث تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية فقد كان هناك تباين في تقدير تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية، حيث يشير بعض الدراسات إلى آثار سلبية مرتبطة بالعزلة والاكتئاب، في حين تُظهر بعض الأبحاث أن الآثار النفسية والاجتماعية السلبية قد تكون منخفضة بشكل عام، أما من حيث تأثير الألعاب الإلكترونية على العادات النوم والصحة الجسدية فهناك تباين في النتائج بين الدراسات بخصوص تأثير الألعاب الإلكترونية على العادات النوم والصحة الجسدية، حيث تشير بعضها إلى تأثير سلبي، بينما تظهر دراسات أخرى أن تأثيرها قد يكون محدودًا. وفي تأثير الألعاب الإلكترونية على أداء الفرد فقد أظهر بعض الدراسات ارتباطًا سلبيًا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والأداء الأكاديمي، في حين لا تظهر هذه العلاقة بشكل واضح في بعض الدراسات الأخرى، وفي دراسات أخرى هناك تأكيد على درها في تنمية بعض القدرات والمهارات المعرفية.

وقد كان لمراجعة الدراسات السابقة انعكاس جيد على الدراسة الحالية في كل جوانبها. حيث تم الاستفادة من الدراسات السابقة في عرض الإطار النظري، وبناء مشكلة الدراسة وصياغة فروضها واختيار المنهجية المناسبة لجمع البيانات وتحليلها. كما تم الاستعانة بها في تطوير أدوات الدراسة، حيث استخدمت الاستبيانات والمقاييس المستخدمة في الدراسات السابقة لضبط هذه الأدوات وتقنينها لتناسب سياق الدراسة الحالية وتحقيق أهدافها، وساعدت تلك الدراسات في إضافة أسئلة سلطت الضوء على جوانب النمو

المتمثلة في المراهقة المبكرة والمتوسطة، وتم الاستفادة من تلك الدراسات في استخدام أساليب معالجة البيانات التي ناسبت طبيعة الدراسة، والتي أسهمت في تحديد العلاقات والاتجاهات بين المتغيرات. كما تم توظيف نتائج الدراسات المختلفة بشكل متكامل لفهم أوسع للظاهرة موضوع الدراسة، ووفر هذا النهج فحصاً أكثر عمقاً للعلاقات والتأثيرات المحتملة.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

أولاً: منهج الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي لمناسبته لطبيعة الدراسة، حيث أستخدم هذا المنهج للتعرف عن طبيعة العلاقة بين متغيري استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، كما تم أستخدم المنهج الوصفي-السبي المقارن لتحديد الفروق في استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية وأبعادهما الفرعية لدى المراهقين تبعاً لاختلاف الجنس (ذكور، إناث)، ومرحلة النمو (المراهقة المبكرة، والمراهقة المتوسطة).

ثانياً: عينة الدراسة: انقسمت عينة الدراسة الحالية إلى قسمين هما:

1. عينة التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة: تحدد الهدف من استخدامها في التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة، ووضوح المفردات والتعليمات، وتقدير الزمن اللازم لتطبيق المقياس، وتكونت تلك العينة من (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وقد تراوحت

أعمار المراهقين الزمنية بين (12-17) سنة، بمتوسط عمري (14.94) سنة وانحراف معياري (1.503) سنة، وفيما يلي جدول يوضح المؤشرات الإحصائية للعينة الأساسية:

جدول (1) المؤشرات الإحصائية لعينة التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
الجنس	الذكور	72	15.29	1.467	48%
	الإناث	78	14.62	1.470	52%
مرحلة النمو	المراهقة المبكرة	65	13.46	0.903	43.33%
	المراهقة المتوسطة	85	16.07	0.632	56.67%
عينة التحقق من الخصائص السيكومترية ككل		150	14.94	1.503	100%

2. العينة الأساسية: تكونت تلك العينة من (186) مشاركًا من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وقد تراوحت أعمار لمراهقين الزمنية بين (12-17) سنة، بمتوسط عمري (14.71) سنة، وانحراف معياري (1.581) سنة، وفيما يلي جدول (2) يوضح المؤشرات الإحصائية للعينة الأساسية.

جدول (2) المؤشرات الإحصائية لعينة الدراسة الأساسية.

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
الجنس	الذكور	86	14.58	1.598	%46.24
	الإناث	100	14.82	1.566	%53.76
مرحلة النمو	المراهقة المبكرة	102	13.44	0.815	%54.84
	المراهقة المتوسطة	84	16.25	0.618	%45.16
	العينة ككل	186	14.71	1.581	%100

أدوات الدراسة:

أولاً: مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين إعداد الباحث.

خطوات إعداد المقياس:

1- تحديد الهدف من المقياس: تحدد الهدف من المقياس في قياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين، وذلك وفق أبعاده المقترحة وهي: مدى الانغماس والوقت المستهلك، والتأثير على الأداء اليومي والمهام الحياتية، والتأثير على الصحة النفسية والجسدي، والتوازن بين الأنشطة الأخرى، والتواصل والتفاعل بين الوالدين والمراهق، ومن ثم الاطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي تناولت متغير استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية، كما هو موضح بالإطار النظري والدراسات السابقة بالدراسة، كذلك الاطلاع على المقاييس المختلفة التي استخدمت لقياسه، ومقياس حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية إعداد عبد الملك

(2023)، ومقياس الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية إعداد سليمان (2023)، ومقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية إعداد حسان (2020)، ومقياس اضطراب ألعاب الإنترنت Wang, et al., (2021)

2- صياغة المقياس في صورته الأولى: من خلال الرجوع إلى الأطر النظرية والدراسات السابقة والمقاييس، تم تحديد التعريف الإجرائي لاستخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وصياغة مفردات المقياس بأسلوب مناسب، وخالٍ من الغموض، ويناسب طبيعة العينة، وتضمن (30) مفردة، حيث يتم تقييم أداء المراهق على هذه المفردات في ضوء الأبعاد التالية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، وتأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، وتأثير الصحة النفسية والجسدي، والتوازن بين الأنشطة الأخرى، والتواصل والتفاعل بين الوالدين والمراهق).

3- حساب الخصائص السيكومترية للمقياس: تم حساب الخصائص السيكومترية وفق التالي:
أولاً: صدق المقياس:

أ- صدق المحكمين: تم عرض المقياس على مجموعة من الأساتذة المحكمين في التربية وعلم النفس وعلم نفس النمو، وعددهم (10) لتحديد مدى صحة وسلامة مفردات المقياس، وخلوها من الغموض، وارتباطها بالمقياس، وملائمتها لعينة الدراسة، وقد أسفرت عن تعديل بعض المفردات، وحذف خمس مفردات هي (2، 5، 10، 12، 15)، وقد اعتمد الباحث نسبة (90%) للاتفاق بين المحكمين، وبذلك أصبح المقياس يتكون من (25) مفردة، وتم تطبيق المقياس

على عينة حساب الخصائص السيكومترية؛ للتأكد من الخصائص السيكومترية،
وصلاحيته للاستخدام في الدراسة الحالية، وكانت النتائج كالآتي:

ب. **صدق المقارنة الطرفية:** أخذت الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية محكًا للحكم على صدق أبعاده، كما أخذ أعلى وأدنى (27%) من الدرجات لتمثل مجموعة أعلى (27%) الطلبة المرتفعين، وتمثل مجموعة أدنى (27%) من درجات الطلبة المنخفضين، وباستخدام اختبار "ت" T-Test للتحقق من دلالة الفروق بين عيّنتين مستقلتين، ويوضح جدول (3)

النتائج حيث جاءت على النحو التالي:

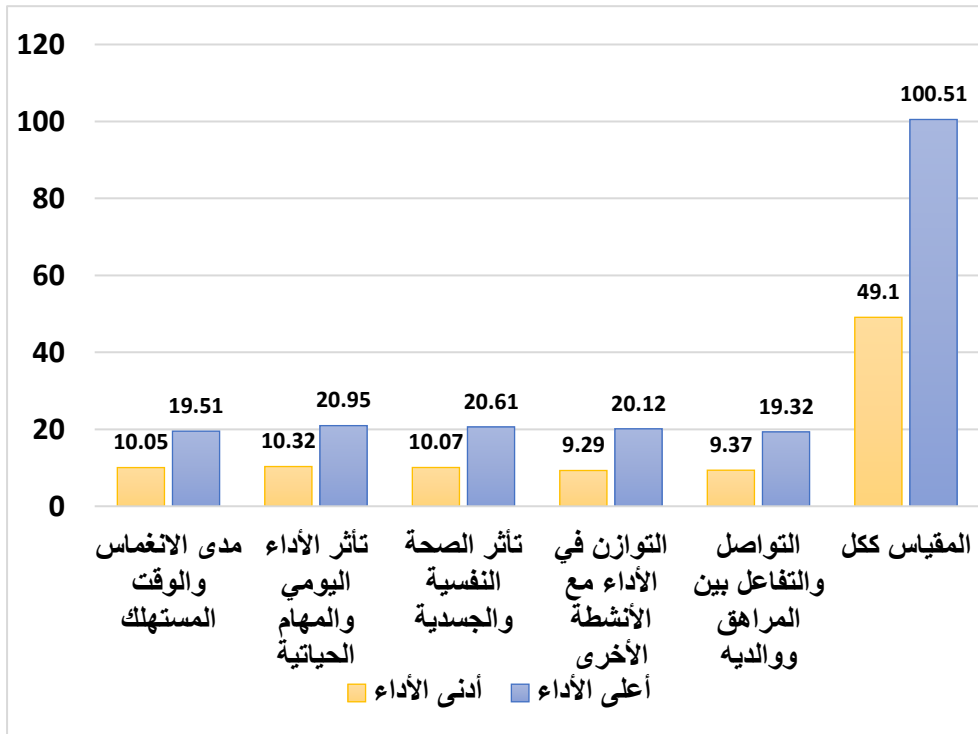
جدول (3) نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية.

المقياس وأبعاده الفرعية	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية df.	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
مدى الانغماس والوقت المستهلك	أدنى الأداء	41	10.05	2.872	80	14.717-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	19.51	2.951			
تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	أدنى الأداء	41	10.32	2.669	80	18.153-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	20.95	2.636			
تأثير الصحة النفسية والجسدية	أدنى الأداء	41	10.07	2.876	80	15.293-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	20.61	3.346			
التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	أدنى الأداء	41	9.29	2.750	80	17.216-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	20.12	2.943			
التواصل والتفاعل بين المراهق والديه	أدنى الأداء	41	9.37	3.031	80	13.198-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	19.32	3.758			
المقياس ككل	أدنى الأداء	41	49.10	8.059	80	23.594-	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	100.51	11.391			

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة 0.05 = 1.980

قيمة " ت " الجدولية عند مستوى دلالة $0.01 = 2.617$

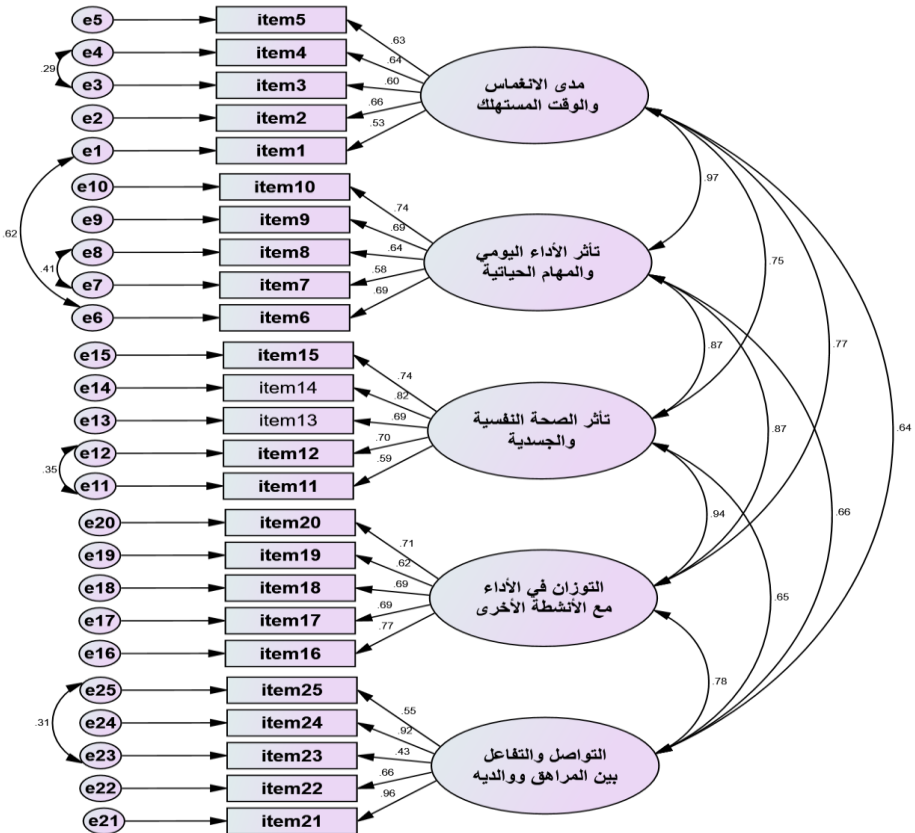
يتبين من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (0.001) بين متوسطي درجات الطلبة مرتفعي ومنخفضي الأداء في الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، تأثير الصحة النفسية والجسدية، التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى، التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه) في اتجاه الطلبة مرتفعي الأداء ما يدل على القدرة التمييزية العالية للمقياس، وهذا ما يوضحه الشكل البياني (1):



شكل بياني (1) الفروق بين مجموعتي أدنى وأعلى الأداء في مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية.

ج. الصدق العاملي Factorial Validity

تم تطبيق مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم لحساب الصدق العاملي التوكيدي للتأكد من صدق بنية المقياس استخدام برنامج AMOS.24، وجاءت النتائج على النحو التالي:



شكل (2) نتائج التحليل العاملي التوكيدي للنموذج المقترح (مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية).

جدول (4) قيم تشبعات المفردات على الأبعاد الفرعية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية

رقم المفردة	الأبعاد الفرعية	معاملات الانحدار الالامعيارية	معاملات الانحدار	الخطأ المعياري	القيمة الحرجة "ت"	مستوى الدلالة
1	مدى الانغماس والوقت المستهلك	1.000	0.533			
2	مدى الانغماس والوقت المستهلك	1.159	0.661	0.203	5.706	***
3	مدى الانغماس والوقت المستهلك	1.107	0.600	0.206	5.361	***
4	مدى الانغماس والوقت المستهلك	1.251	0.641	0.224	5.589	***
5	مدى الانغماس والوقت المستهلك	1.196	0.629	0.216	5.543	***
6	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	1.000	0.695			
7	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	0.811	0.582	0.122	6.633	***
8	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	0.873	0.637	0.12	7.249	***
9	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	1.076	0.694	0.137	7.868	***
10	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	1.113	0.740	0.133	8.359	***
11	تأثير الصحة النفسية والجسدية	1.000	0.588			
12	تأثير الصحة النفسية والجسدية	1.149	0.700	0.14	8.227	***
13	تأثير الصحة النفسية والجسدية	1.09	0.693	0.164	6.63	***
14	تأثير الصحة النفسية والجسدية	1.408	0.820	0.191	7.37	***
15	تأثير الصحة النفسية والجسدية	1.233	0.741	0.178	6.93	***
16	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	1.000	0.770			
17	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	0.904	0.694	0.104	8.728	***
18	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	0.973	0.691	0.112	8.691	***
19	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	0.796	0.619	0.104	7.667	***
20	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	1.013	0.709	0.113	8.952	***
21	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	1.000	0.955			
22	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	0.652	0.664	0.065	9.991	***
23	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	0.435	0.428	0.079	5.53	***
24	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	0.952	0.919	0.049	19.458	***
25	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	0.570	0.549	0.075	7.573	***

***. دال عند مستوى 0.001 القيمة الحرجة = قيمة " ت "

يتضح من نتائج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية في جدول (4) أن جميع معاملات الانحدار اللامعيارية والمعيارية (قيم التشبع) جاءت قيمتها الحرجة دالة إحصائياً عند مستوى (0.001) كما أظهرت النتائج ارتفاع معاملات الانحدار المعيارية حيث تراوحت قيمها ما بين (0.428 : 0.955)، وهي قيم مقبولة وجيدة؛ مما يدل على صحة نموذج البنية العاملية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة البحث، كما تم التأكد من حسن مطابقة النموذج المقترح من خلال حساب مؤشرات المطابقة التي أظهرت معظمها حسن مطابقة النموذج المقترح، وجدول رقم (5) يوضح تلك المؤشرات.

جدول (5) مؤشرات المطابقة لنموذج التحليل العاملي لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية.

م	مؤشرات حسن المطابقة	قيمة المؤشر	المدى المثالي للمؤشر	القرار
1	قيمة كاي ² المحسوبة	(468.296) دالة عند 0.001	غير دالة	لم يتحقق
2	درجات الحرية. df.	260		
3	مؤشر النسبة بين X^2 ودرجات الحرية (CMIN/df)	1.801	أقل من 5	يتحقق
4	مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي RMR	0.129	الاقتراب من الصفر	مقبول
5	مؤشر حسن المطابقة GFI	0.802	0 إلى 1	مقبول
6	مؤشر حسن المطابقة المصحح بدرجات حرية AGFI	0.752	0 إلى 1	مقبول
7	مؤشر المطابقة المعياري NFI	0.803	0 إلى 1	مقبول
8	مؤشر المطابقة النسبي RFI	0.773	0 إلى 1	مقبول

9	مؤشر المطابقة المتزايد IFI	0.902	0 إلى 1	مقبول
10	مؤشر توكر لويس TLI	0.884	0 إلى 1	مقبول
11	مؤشر المطابقة المقارن CFI	0.900	0 إلى 1	مقبول
12	جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي RMSEA	0.073	0.05 فأقل أو 0.08 فأقل	مقبول

يتضح من نتائج جدول (5) أن قيم مؤشرات المطابقة جاءت في المدى المقبول لحسن المطابقة، حيث بلغت قيمة مؤشر النسبة بين X^2 ودرجات الحرية (CMIN/df) 1.801 ، وهي قيمة جيدة تقع في المدى المثالي، كما جاء مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي RMR (0.129) ، وهي قيمة تقترب من الصفر، كما أن قيم مؤشرات GFI, CFI, TLI, NFI, AGFI, IFI بلغت (0.802، 0.752، 0.803، 0.773، 0.902، 0.884، 0.900)، وهي قيم مقبولة تقترب من الواحد الصحيح، كما بلغت قيمة جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي RMSEA (0.073)، وهي قيمة أقل من 0.08، مما يدل على أن النموذج مطابق بدرجة مقبولة.

ثانياً: تجانس المفردات (الاتساق الداخلي):

تم حساب معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد الذي تنتمي إليه، والدرجة الكلية للمقياس، وذلك على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم للتعرف على مدى تجانس مفردات المقياس، وما إذا كان يقيس سمة واحدة أم سمات متعددة، وجدول (6) توضح قيم معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد، والدرجة الكلية للمقياس.

أ. حساب معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد، والدرجة الكلية للمقياس:

جدول (6) معاملات الارتباط بين المفردات وكل من الدرجة الكلية للأبعاد ومقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية ككل.

الأبعاد الفرعية	المفردة	الارتباط بالدرجة الكلية للبعد	الارتباط بالدرجة الكلية للمقياس
البعد الأول (عدم الحكم على الخيرات)	1	**0.668	**0.561
	2	**0.704	**0.611
	3	**0.729	**0.563
	4	**0.789	**0.621
	5	**0.702	**0.611
البعد الثاني (تأثر الأداء اليومي والمهام الحياتية)	6	**0.743	**0.728
	7	**0.720	**0.572
	8	**0.765	**0.616
	9	**0.789	**0.665
	10	**0.754	**0.731
البعد الثالث (تأثر الصحة النفسية والجسدية)	11	**0.772	**0.565
	12	**0.812	**0.644
	13	**0.765	**0.671
	14	**0.823	**0.754
	15	**0.770	**0.703
البعد الرابع (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى)	16	**0.792	**0.736
	17	**0.762	**0.701
	18	**0.765	**0.664
	19	**0.727	**0.604
	20	**0.793	**0.697
البعد الخامس (التواصل والتفاعل بين المراهق والديه)	21	**0.861	**0.725
	22	**0.790	**0.693
	23	**0.674	**0.524
	24	**0.849	**0.710
	25	**0.759	**0.652

(**). دال عند مستوى 0.01

(*). دال عند مستوى 0.05

ويتضح من نتائج جدول (6) أن قيم معاملات الارتباط بين المفردات، وكل من الدرجة الكلية للأبعاد الفرعية الخمسة (مدى الانغماس والوقت المستهلك، تأثر الأداء اليومي والمهام الحياتية، تأثر الصحة النفسية والجسدية، التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى، التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه)، والمقياس ككل تراوحت بين (0.524** : 0.861**)، وجميعها قيم دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01)، مما يؤكد على تجانس المقياس وتماسكه الداخلي.

ب. حساب معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس:

تم حساب معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس، وذلك على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وجدول (7) يوضح معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس.

جدول (7) معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية وبعضها، وبينها والدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية.

المقياس ككل	المقياس وأبعاده الفرعية	البعد الأول (مدى الانغماس والوقت المستهلك)	البعد الثاني (تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية)	البعد الثالث (تأثير الصحة النفسية والجسدية)	البعد الرابع (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى)	البعد الخامس (التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه)
**0.826	**0.596	**0.594	**0.577	**0.793	1	البعد الأول (مدى الانغماس والوقت المستهلك)
**0.880	**0.626	**0.683	**0.672	1	**0.793	البعد الثاني (تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية)
**0.846	**0.609	**0.744	1	**0.672	**0.577	البعد الثالث (تأثير الصحة النفسية والجسدية)
**0.886	**0.754	1	**0.744	**0.683	**0.594	البعد الرابع (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى)
**0.840	1	**0.754	**0.609	**0.626	**0.596	البعد الخامس (التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه)
1	**0.840	**0.886	**0.846	**0.880	**0.826	المقياس ككل

(*) ترمز إلى مستوى دلالة 0.05. (**) ترمز إلى مستوى دلالة 0.01

يتضح من نتائج جدول (7) تمتع الأبعاد الفرعية بمعاملات ارتباط دالة إحصائية عند مستوى (0.01) بينها وبعضها البعض، وبينها وبين الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الولدين، وهي

معاملات ارتباط جيدة ومطمئنة، وهذا يدل على تجانس المقياس من حيث الأبعاد الفرعية وتماسكه الداخلي.

ثالثًا: ثبات المقياس:

قام الباحث بالتحقق من ثبات المقياس باستخدام طريقتين هما: التجزئة النصفية (باستخدام معادلي جوتمان، وتصحيح الطول لسبيرمان براون) ومعامل ألفا-كرونباخ، على عينة قوامها (150) من المراهقين وآبائهم وأمهماتهم، وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (8) معاملات ثبات مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية لدى الطلبة المراهقين

المقياس وأبعاده الفرعية	عدد المفردات	معامل التجزئة " سبيرمان-براون "		معامل جوتمان	معامل ألفا-كرونباخ
		قبل التصحيح	بعد التصحيح		
البعد الأول (مدى الانغماس والوقت المستهلك)	5	0.621	0.772	0.753	0.766
البعد الثاني (تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية)	5	0.610	0.764	0.746	0.810
البعد الثالث (تأثير الصحة النفسية والجسدية)	5	0.668	0.806	0.780	0.848
البعد الرابع (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى)	5	0.669	0.807	0.775	0.826
البعد الخامس (التواصل والتفاعل بين المراهق والديه)	5	0.808	0.897	0.870	0.846
المقياس ككل	25	0.762	0.865	0.865	0.944

ويتضح من خلال نتائج جدول (8) أن معاملات ثبات ألفا كرونباخ، ومعاملات ثبات التجزئة النصفية باستخدام معادلي سبيرمان-براون وجوتمان مرتفعة مما يدل على تمتع المقياس بالثبات والاستقرار.

المقياس في صورته النهائية وكيفية تصحيحه:

تكون المقياس في صورته النهائية بعد إجراء الخصائص السيكمترية من (25) مفردة مُوزعة على (5) أبعاد تهدف إلى قياس مستوى استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين، ويتعين على القائمين بتطبيق المقياس (الوالدين) باختيار استجابة واحدة لكل من مفردة من ضمن خمس استجابات وفقاً للتدرج الخماسي (دائماً - غالباً - أحياناً - نادراً - أبداً)، ويُمنح درجة (1، 2، 3، 4، 5) بالترتيب لكل مفردة من مفردات المقياس السلبية، و(5، 4، 3، 2، 1) لكل مفردة من المفردات الإيجابية، بحيث تتراوح الدرجة التي يحصل عليها المفحوص على المقياس بين (25-125) درجة، فكلما زادت الدرجة التي يحصل عليها المراهق ارتفع مستوى استخدامه للألعاب الإلكترونية، وكلما قلت الدرجة انخفض مستوى استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية.

جدول (9) توزيع المفردات على أبعاد مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية من منظور الوالدين

أرقام المفردات	عدد المفردات	الأبعاد الفرعية
1، 2، 3، 4، 5	5	البعد الأول (مدى الانغماس والوقت المستهلك)
6، 7، 8، 9، 10	5	البعد الثاني (تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية)
11، 12، 13، 14، 15	5	البعد الثالث (تأثير الصحة النفسية والجسدية)
16، 17، 18، 19، 20	5	البعد الرابع (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى)
21، 22، 23، 24، 25	5	البعد الخامس (التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه)
25 مفردة	إجمالي عدد مفردات المقياس	

ثانيًا: مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين إعداد:
الباحث.

خطوات إعداد المقياس:

1- تحديد الهدف من المقياس: تحدد الهدف من المقياس في قياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين، وذلك وفق أبعاده المقترحة وهي: التفاعل الاجتماعي، والعلاقات الاجتماعية، والسلوك اليومي والاهتمامات، والتواصل العائلي، ومن ثم قام الباحث بالاطلاع على الأطر النظرية والدراسات السابقة العربية والأجنبية، التي تناولت متغير العزلة الاجتماعية كما هو موضح بالإطار النظري والدراسات السابقة بالدراسة، كذلك الاطلاع على المقاييس المختلفة التي استخدمت لقياسه، ومنها مقياس العزلة الاجتماعية إعداد (Yujia., et al (2017)، ومقياس العزلة الاجتماعية إعداد زندي (2017)، ومقياس العزلة الاجتماعية إعداد حسان (2020)، ومقياس العزلة إعداد (Wang, et al., (2021)، ومقياس العزلة الاجتماعية إعداد أحمد وآخرون (2021).

2- صياغة المقياس في صورته الأولى: من خلال الرجوع إلى الأطر النظرية والدراسات السابقة والمقاييس، تم تحديد التعريف الإجرائي للعزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين، وصياغة مفردات المقياس بأسلوب بسيط، وخالٍ من الغموض، ويناسب طبيعة العينة، وتضمن (30) مفردة، حيث يتم تقييم أداء المراهق على هذه المفردات في ضوء الأبعاد التالية: التفاعل الاجتماعي، والعلاقات الاجتماعية، والسلوك اليومي والاهتمامات، والتواصل العائلي.

3- حساب الخصائص السيكومترية للمقياس: تم حساب الخصائص

السيكومترية وفق التالي:

أولاً: صدق المقياس:

أ- صدق المحكمين: تم عرض المقياس على مجموعة من الأساتذة المحكمين في التربية وعلم النفس وعلم نفس النمو وعددهم (10) لتحديد مدى صحة وسلامة مفردات المقياس، وخلوها من الغموض، وارتباطها بالمقياس، وملائمتها لعينة الدراسة، وقد أسفرت عن تعديل بعض المفردات، وحذف سبعة مفردات هي (5، 7، 8، 12، 14، 16، 28) مفردات، وقد اعتمد الباحث نسبة (90%) للاتفاق بين المحكمين، وبذلك أصبح المقياس يتكون من (23) مفردة، وتم تطبيق المقياس على عينة حساب الخصائص السيكومترية للتأكد من الخصائص السيكومترية، وصلاحيته للاستخدام في الدراسة الحالية، وكانت النتائج كالتالي:

ب. صدق المقارنة الطرفية:

أخذت الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين محكاً للحكم على صدق أبعاده، كما أخذ أعلى وأدنى (27%) من الدرجات لتمثل مجموعة أعلى (27%) الطلبة المرتفعين، وتمثل مجموعة أدنى (27%) من درجات الطلبة المنخفضين، وباستخدام اختبار "ت" T-Test للتحقق من دلالة الفروق بين عينتين مستقلتين، ويوضح جدول (10) النتائج حيث جاءت على النحو التالي:

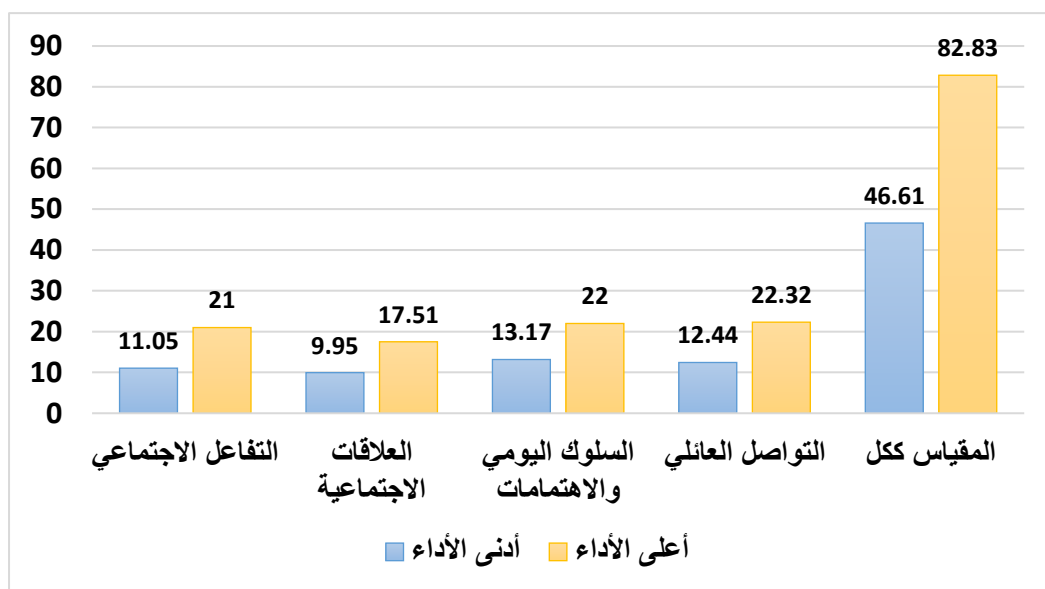
جدول (10) نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية

المقياس وأبعاده الفرعية	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية df.	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
التفاعل الاجتماعي	أدنى الأداء	41	11.05	2.932	80	- 10.95 2	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	21.00	5.025			
العلاقات الاجتماعية	أدنى الأداء	41	9.95	3.248	80	- 9.568	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	17.51	3.880			
السلوك اليومي والاهتمامات	أدنى الأداء	41	13.17	3.687	80	- 11.12 1	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	22.00	3.500			
التواصل العائلي	أدنى الأداء	41	12.44	3.377	80	- 10.82 0	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	22.32	4.772			
المقياس ككل	أدنى الأداء	41	46.61	6.461	80	- 16.15 9	دالة عند 0.001
	أعلى الأداء	41	82.83	12.816			

قيمة " ت " الجدولية عند مستوى دلالة $0.05 = 1.980$

قيمة " ت " الجدولية عند مستوى دلالة $0.01 = 2.617$

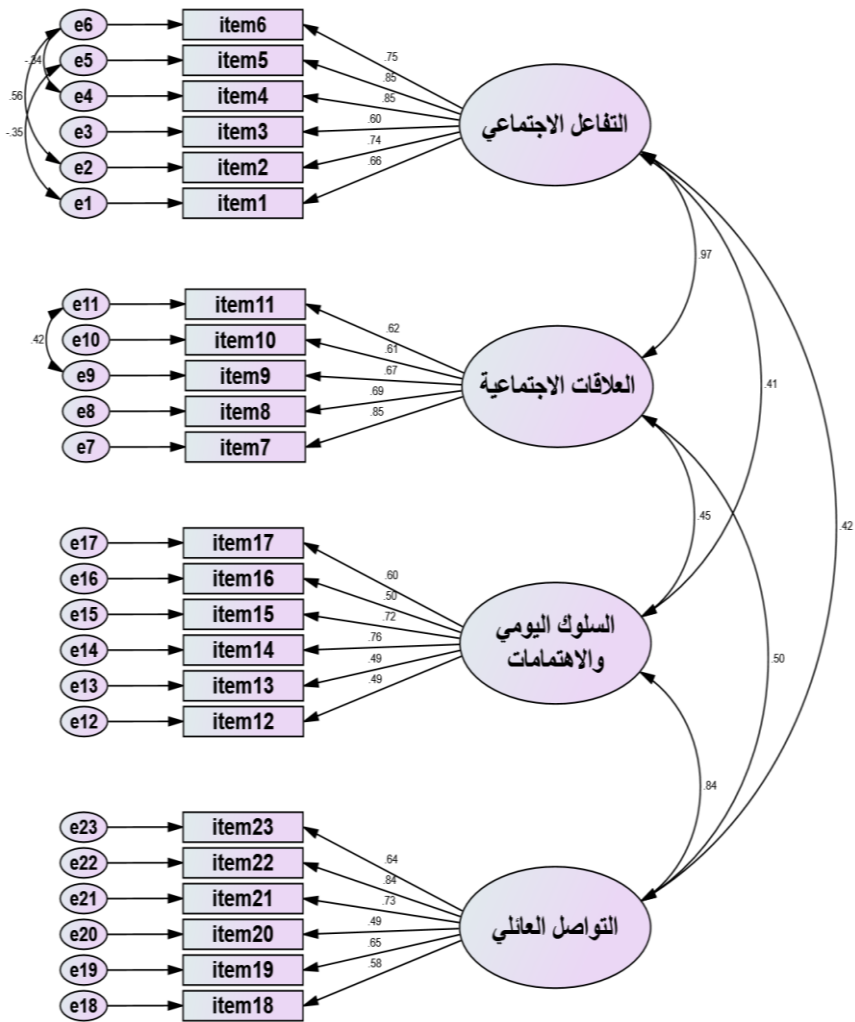
يتبين من نتائج جدول (10) وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى (0.001) بين متوسطي درجات الطلبة مرتفعي ومنخفضي الأداء في الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية (التفاعل الاجتماعي، العلاقات الاجتماعية، السلوك اليومي والاهتمامات، التواصل العائلي) في اتجاه الطلبة مرتفعي الأداء ما يدل على القدرة التمييزية العالية للمقياس، وهذا ما يوضحه الشكل البياني (3):



شكل بياني (3) الفروق بين مجموعتي أدنى وأعلى الأداء في مقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية.

ج. الصدق العاملي Factorial Validity

تم تطبيق مقياس العزلة الاجتماعية على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم لحساب الصدق العاملي التوكيدي للتأكد من صدق بنية المقياس استخدام برنامج AMOS.24، وجاءت النتائج على النحو التالي:



شكل (4) نتائج التحليل العاملي التوكيدي للنموذج المقترح لمقياس العزلة الاجتماعية.

جدول (11) قيم تشبعات المفردات على الأبعاد الفرعية لمقياس العزلة الاجتماعية

رقم المفردة	الأبعاد الفرعية	معاملات الانحدار اللامعيارية	معاملات الانحدار المعيارية	الخطأ المعياري	القيمة المحرجة "ت"	مستوى الدلالة
1	التفاعل الاجتماعي	1.000	0.660			
2	التفاعل الاجتماعي	1.115	0.744	0.139	8.001	***
3	التفاعل الاجتماعي	0.87	0.603	0.130	6.706	***
4	التفاعل الاجتماعي	1.247	0.850	0.14	8.901	***
5	التفاعل الاجتماعي	1.243	0.848	0.158	7.881	***
6	التفاعل الاجتماعي	1.169	0.752	0.146	8.028	***
7	العلاقات الاجتماعية	1.000	0.849			
8	العلاقات الاجتماعية	0.837	0.692	0.087	9.577	***
9	العلاقات الاجتماعية	0.831	0.673	0.090	9.213	***
10	العلاقات الاجتماعية	0.749	0.608	0.093	8.064	***
11	العلاقات الاجتماعية	0.666	0.615	0.082	8.172	***
12	السلوك اليومي والاهتمامات	1.000	0.491			
13	السلوك اليومي والاهتمامات	0.932	0.487	0.211	4.419	***
14	السلوك اليومي والاهتمامات	1.676	0.760	0.299	5.604	***
15	السلوك اليومي والاهتمامات	1.539	0.724	0.280	5.495	***
16	السلوك اليومي والاهتمامات	1.020	0.504	0.226	4.516	***
17	السلوك اليومي والاهتمامات	1.327	0.604	0.264	5.025	***
18	التواصل العائلي	1.000	0.579			
19	التواصل العائلي	1.093	0.648	0.177	6.171	***
20	التواصل العائلي	0.852	0.494	0.169	5.041	***
21	التواصل العائلي	1.282	0.728	0.192	6.661	***
22	التواصل العائلي	1.438	0.840	0.199	7.215	***
23	التواصل العائلي	1.104	0.638	0.181	6.102	***

القيمة المحرجة = قيمة " ت " . *** . دال عند مستوى 0.001

يتضح من نتائج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العزلة الاجتماعية في جدول (11) أن جميع معاملات الانحدار اللامعيارية والمعيارية (قيم التشبع)

جاءت قيمتها الحرجة دالة إحصائيًا عند مستوى (0.001) ، كما أظهرت النتائج ارتفاع معاملات الانحدار المعيارية حيث تراوحت قيمها ما بين (0.487 : 0.850)، وهي قيم مقبولة وجيدة؛ مما يدل على صحة نموذج البنية العاملية لمقياس العزلة الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة، كما تم التأكد من حسن مطابقة النموذج المقترح من خلال حساب مؤشرات المطابقة التي أظهرت معظمها حسن مطابقة النموذج المقترح، وجدول رقم (12) يوضح تلك المؤشرات.

جدول (12) مؤشرات المطابقة لنموذج التحليل العاملي لمقياس العزلة الاجتماعية

م	مؤشرات حسن المطابقة	قيمة المؤشر	المدى المثالي للمؤشر	القرار
1	قيمة χ^2 المحسوبة	دالة عند 0.001 (330.636)	غير دالة	لم يتحقق
2	درجات الحرية df.	220		
3	مؤشر النسبة بين χ^2 ودرجات الحرية (CMIN/df)	1.503	أقل من 5	يتحقق
4	مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي RMR	0.076	الاقترب من الصفر	مقبول
5	مؤشر حسن المطابقة GFI	0.839	0 إلى 1	مقبول
6	مؤشر حسن المطابقة المصحح بدرجات حرية AGFI	0.798	0 إلى 1	مقبول
7	مؤشر المطابقة المعياري NFI	0.826	0 إلى 1	مقبول
8	مؤشر المطابقة النسبي RFI	0.800	0 إلى 1	مقبول
9	مؤشر المطابقة المتزايد IFI	0.934	0 إلى 1	مقبول
10	مؤشر توكر لويس TLI	0.923	0 إلى 1	مقبول
11	مؤشر المطابقة المقارن CFI	0.933	0 إلى 1	مقبول
12	جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي RMSEA	0.058	0.05 فأقل أو 0.08 فأقل	مقبول

يتضح من نتائج جدول (12) أن قيم مؤشرات المطابقة جاءت في المدى المقبول لحسن المطابقة حيث بلغت قيمة مؤشر النسبة بين χ^2 ودرجات الحرية

(CMIN/df) 1.503، وهي قيمة جيدة تقع في المدى المثالي، كما جاء مؤشر جذر متوسطات مربعات البواقي RMR (0.076)، وهي قيمة تقترب من الصفر، كما أن قيم مؤشرات GFI, CFI, TLI, NFI, AGFI, IFI بلغت (0.839، 0.798، 0.826، 0.800، 0.934، 0.923، 0.933)، وهي قيم مقبولة تقترب من الواحد الصحيح، كما بلغت قيمة جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي RMSEA (0.058) وهي قيمة أقل من (0.08)، مما يدل على أن النموذج مطابق بدرجة مقبولة.

ثانيًا: تجانس المفردات (الاتساق الداخلي):

تم حساب معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد الذي تنتمي إليه، والدرجة الكلية للمقياس، وذلك على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهااتهم المراهقين للتعرف على مدى تجانس مفردات المقياس، وما إذا كان يقيس سمة واحدة أم سمات متعددة، وجدول (13) توضح قيم معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد، والدرجة الكلية للمقياس.

أ. حساب معاملات الارتباط بين المفردات ودرجة البعد، والدرجة الكلية للمقياس:

جدول (13) معاملات الارتباط بين المفردات وكل من الدرجة الكلية للأبعاد الفرعية ومقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين ككل.

المقياس وأبعاده الفرعية	المفردة	الارتباط بالدرجة الكلية للبعد	الارتباط بالدرجة الكلية للمقياس
البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)	1	**0.761	**0.572
	2	**0.862	**0.648
	3	**0.698	**0.561
	4	**0.822	**0.640
	5	**0.808	**0.707
	6	**0.815	**0.685
البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)	7	**0.806	**0.697
	8	**0.765	**0.608
	9	**0.804	**0.659
	10	**0.750	**0.589
	11	**0.760	**0.559
البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)	12	**0.637	**0.442
	13	**0.631	**0.416
	14	**0.770	**0.597
	15	**0.726	**0.594
	16	**0.616	**0.468
	17	**0.710	**0.557
البعد الرابع (التواصل العائلي)	18	**0.680	**0.542
	19	**0.712	**0.569
	20	**0.606	**0.498
	21	**0.762	**0.609
	22	**0.835	**0.694
	23	**0.723	**0.547

(**). دال عند مستوى 0.01

(*). دال عند مستوى 0.05

ويتضح من نتائج جدول (13) أن قيم معاملات الارتباط بين المفردات وكل من الدرجة الكلية للأبعاد الفرعية السبعة (التفاعل الاجتماعي، العلاقات الاجتماعية، السلوك اليومي والاهتمامات، التواصل العائلي) والمقياس ككل تراوحت ما بين (0.416** : 0.862**)، وجميعها قيم دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) مما يؤكد على تجانس المقياس وتماسكه الداخلي، وبهذا يظل عدد مفردات المقياس (23) مفردة.

ب. حساب معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس:

تم حساب معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس، وذلك على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وجدول (14) يوضح معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للمقياس.

جدول (14) معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس العزلة

الاجتماعية

المقياس وأبعاده الفرعية	البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)	البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)	البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)	البعد الرابع (التواصل العائلي)	مقياس العزلة الاجتماعية ككل
البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)	1	**0.802	**0.344	**0.380	**0.800
البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)	**0.802	1	**0.343	**0.430	**0.802
البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)	**0.344	**0.343	1	**0.687	**0.754

المقياس وأبعاده الفرعية	البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)	البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)	البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)	البعد الرابع (التواصل العائلي)	مقياس العزلة الاجتماعية ككل
البعد الرابع (التواصل العائلي)	**0.380	**0.430	**0.687	1	**0.801
مقياس العزلة الاجتماعية ككل	**0.800	**0.802	**0.754	**0.801	1

(*) ترمز إلى مستوى دلالة 0.05 (**) ترمز إلى مستوى دلالة 0.01

يتضح من نتائج جدول (14) تمتع الأبعاد الفرعية بمعاملات ارتباط دالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية، وهي معاملات ارتباط جيدة ومطمئنة، وهذا يدل على تجانس المقياس من حيث الأبعاد الفرعية وتماسكه الداخلي.

ثالثاً: ثبات المقياس:

تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام طريقتين هما: التجزئة النصفية (باستخدام معادلي جوتمان، وتصحيح الطول لسبيرمان براون) ومعامل ألفا-كرونباخ، على عينة قوامها (150) مشاركاً من المراهقين وآبائهم وأمهاتهم، وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (15) معاملات ثبات مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين

المقياس وأبعاده الفرعية	عدد المفردات	معامل التجزئة " سبيرمان-براون "		معامل جوتمان	معامل ألفا- كرونباخ
		قبل التصحيح	بعد التصحيح		
البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)	6	0.769	0.870	0.869	0.883
البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)	5	0.747	0.859	0.811	0.835
البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)	6	0.649	0.787	0.787	0.771
البعد الرابع (التواصل العائلي)	6	0.632	0.775	0.771	0.814
مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين ككل	23	0.471	0.640	0.639	0.912

ويتضح من نتائج جدول (15) أن المقياس يتمتع بمعاملات ثبات جيدة ومطمئنة، مما يؤكد صلاحية المقياس للتطبيق والاستخدام.

المقياس في صورته النهائية وكيفية تصحيحه:

تكون المقياس في صورته النهائية بعد إجراء الخصائص السيكمومترية من (23) مفردة موزعة على (4) أبعاد فرعية تهدف إلى تقييم مستوى العزلة الاجتماعية لدى المراهقين من منظور الوالدين، ويتطلب من القائمين بالتطبيق (الوالدين) قراءة المفردات المعروضة عليهم ضمن المقياس بدقة وإمعان، والقيام باختيار البديل الذي يتناسب وشخصيتهم من بين ثلاثة بدائل هي: (دائمًا - غالبًا - أحيانًا - نادرًا - أبدًا)، ويُمنح درجة (1، 2، 3، 4، 5) بالترتيب لكل مفردة من مفردات المقياس السلبية، و(5، 4، 3، 2، 1) لكل مفردة من المفردات الإيجابية، بحيث بلغت الدرجة الأعلى على المقياس (115) درجة، بينما بلغت أقل درجة

(23)، بحيث تشير الدرجة المرتفعة إلى تمتع المراهقين بمستوى مرتفع من العزلة الاجتماعية، بينما تدل الدرجة المنخفضة على تمتع المراهقين بمستوى منخفض من العزلة الاجتماعية.

جدول (16) توزيع المفردات على أبعاد مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين من منظور الوالدين

أرقام المفردات	عدد المفردات	أبعاد المقياس
1، 2، 3، 4، 5، 6	6	البعد الأول (التفاعل الاجتماعي)
7، 8، 9، 10، 11	5	البعد الثاني (العلاقات الاجتماعية)
12، 13، 14، 15، 16، 17	6	البعد الثالث (السلوك اليومي والاهتمامات)
18، 19، 20، 21، 22، 23	6	البعد الرابع (التواصل العائلي)
23 مفردة	إجمالي عدد مفردات المقياس	

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام عدة أساليب إحصائية لمعالجة البيانات وللإجابة عن أسئلة الدراسة وهي: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية، واختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطات المجموعات المستقلة، ومعامل الارتباط الخطي لبيرسون، والتحليل العاملي التوكيدي، ومعامل ألفا-كرونباخ، والتجزئة النصفية (معادلتى سيرمان-براون، جوتمان).

نتائج الدراسة:

في هذا الجزء تم تناول النتائج التي تم التوصل إليها، وتفسيرها في ضوء الدراسات والأدبيات النظرية التي تناولت متغيري استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، وفيما يلي النتائج المتعلقة بالإجابة عن أسئلة الدراسة:

نتائج السؤال الأول ومناقشتها:

نص السؤال الأول على أنه: "ما العلاقة بين درجات عينة الدراسة على مقياس الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس العزلة الاجتماعية؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل الارتباط الخطي لبيرسون Pearson Correlation Coefficient للكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين متغيري استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى المراهقين، وفيما يلي جدول (17) الذي يوضح النتائج التي حصل عليها الباحث:

جدول (17) معاملات الارتباط بين استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية (ن=186).

المتغيرات	التفاعل الاجتماعي	العلاقات الاجتماعية	السلوك اليومي والاهتمامات	التواصل العائلي	المقياس ككل
مدى الانغماس والوقت المستهلك	**0.189	**0.218	*0.174	**0.219	**0.224
تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	*0.186	**0.202	*0.152	*0.167	**0.197
تأثير الصحة النفسية والجسدية	**0.302	**0.250	**0.201	**0.247	**0.279
التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	**0.262	**0.296	**0.317	**0.241	**0.311
التواصل والتفاعل بين المراهق والوالديه	**0.298	**0.332	**0.329	**0.288	**0.348
المقياس ككل	**0.321	**0.337	**0.304	**0.301	**0.353

(*) دال عند مستوى 0.05

(**) دال عند مستوى 0.01

وتشير النتائج الواردة في جدول (17) إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة (طردية) دالة إحصائيًا عند مستويي دلالة (0.05، 0.01) بين الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، وتأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، وتأثير الصحة النفسية والجسدية، والتوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى، والتواصل والتفاعل بين المراهق والديه)، وبين كل من الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية (التفاعل الاجتماعي، والعلاقات الاجتماعية، والسلوك اليومي والاهتمامات، والتواصل العائلي) لدى المراهقين مما يشير إلى أنه كلما زادت استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية ارتفع مستوى العزلة الاجتماعية لديهم، والعكس صحيح.

وتتفق النتيجة الحالية مع ما أشارت له دراسة سوكنيك (2012) Sukenick في أن الطلبة الذي يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يواجهون مشكلات تتعلق بالعزلة الاجتماعية، وكذلك دراسة ميهارا وهيغوتشي (2017) Mihara and Higuchi التي بينت أن الاستخدام الزائد أو السلبي للألعاب الإلكترونية قد يترتب عليه تبعات خطيرة، فقد يقضي الطلبة الذين ينخرطون بشكل مفرط في هذه الألعاب جزءًا كبيرًا من يومهم فيها، مما يزيد من خطر تراجع أدائهم الدراسي، فضلاً عن تكوين صورة سلبية عن الذات والآخرين، إلى جانب ذلك قد يؤدي هذا النوع من الاستخدام إلى تراجع في المهارات الاجتماعية وزيادة العزلة الاجتماعية. وكذلك دراسة يوجيا وآخرون (2017) Yujia., et al, التي أوضحت وجود علاقة إيجابية بين العزلة

الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت، وأيضاً دراسة زندي (2017) التي أظهرت وجود علاقة إيجابية بين العزلة الاجتماعية والإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي. كذلك دراسة حسان (2020) التي بينت وجود علاقة طردية بين ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال المدمنين على هذه الألعاب، كذلك دراسة وانج وآخرون (Wang, et al., 2021) التي بينت أن مستوى العزلة كان مرتفعاً بين المراهقين، وأظهرت وجود علاقة إيجابية بين مستوى العزلة، ومستوى الاكتئاب. كذلك دراسة زو وآخرون (2021) Zhu et al., التي أظهرت أن مستوى إدمان ألعاب الإنترنت والعزلة كان مرتفعاً بين المراهقين، وأشارت إلى وجود علاقة سلبية بين العزلة وإدمان ألعاب الإنترنت، كذلك دراسة حرويس (2022) التي أظهرت أن أبرز السلبيات للألعاب الإلكترونية بين المراهقين شملت الخلافات المستمرة مع الآباء حول فترات اللعب الطويلة، والابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة، والتباعد الاجتماعي والجفاء بين الأخوة، والتقصير في زيارات الأقارب بسبب التعارض مع أوقات اللعب، والتفضيل للألعاب الجماعية على الخروج للتنزه مع الأصدقاء. كذلك دراسة عبد الملك (2023)، التي بينت وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وزيادة التفاعل الاجتماعي والتعاون والقيادة الاجتماعية والانتماء الاجتماعي لدى المراهقين، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لديها دور أقل في زيادة الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية لدى الإناث. وأيضاً دراسة سليمان (2023) التي أظهرت وجود علاقة موجبة بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجات المشاغبة لدى طلاب المرحلة

الثانوية، ووجود علاقة موجبة بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية ومستويات العزلة الاجتماعية للطلاب باستثناء المجالات الصحية والجسدية، والسلوكية والاجتماعية. وأيضاً دراسة عبد الرازق (2023) التي أوضحت أن متوسط إدمان العينة للألعاب الإلكترونية كان مرتفعاً، وبينت وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والشعور بالمسؤولية، والتواصل الأسري، وتقدير الذات.

ويفسر الباحث العلاقة الارتباطية بين المتغيرين بأنها تعزو إلى أنه عندما يقضي المراهق وقتاً طويلاً في ممارسة الألعاب فإن ذلك يمكن أن يقلل من فرصة المشاركة في الأنشطة الاجتماعية وبناء العلاقات، كما يظهر أن الرغبة الملحة لممارسة اللعب والتفاعل مع العالم الافتراضي تتفوق على الرغبة في القيام بأنشطة اجتماعية في العالم الحقيقي؛ مما يقود المراهق إلى الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وتجاهل التفاعل الاجتماعي في المواقف الطبيعية. كذلك فإن تأثير التواصل الافتراضي يمكن أن يجعل التفاعل الدائم في العالم الافتراضي أكثر جاذبية بالنسبة للمراهقين؛ مما يجعلهم يتجنبون التفاعل الاجتماعي الواقعي. من جهة أخرى قد يؤدي الانخراط المكثف في الألعاب الإلكترونية إلى تعثر النمو الاجتماعي والنقص في تطوير مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي، فعندما يقضي المراهق وقتاً كبيراً في اللعب، قد لا يكتسب المهارات الاجتماعية اللازمة لبناء والحفاظ على العلاقات؛ وبالتالي يؤدي نقص المهارات الاجتماعية إلى تفضيل المراهق اللجوء لممارسة الألعاب هروباً من الواقع الاجتماعي الطبيعي. ولا شك أن الانعزال الاجتماعي الناتج عن استخدام المراهق المفرط

للألعاب الإلكترونية له تأثير سلبي على الحالة المزاجية للمراهق، وقد يشعره بالوحدة والانقطاع عن المجتمع مما يؤثر على صحته النفسية والعقلية، وقد تعزى هذه النتيجة إلى طبيعة مرحلة المراهقة، ومحاولات المراهقين إيجاد طرق للتعبير عن أنفسهم، والتخفيف من الضغوط والتوتر، فيميلون إلى استخدام التكنولوجيا، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية، التي قد تجلب لهم نوع من الترفيه والشعور بالسعادة، حيث تؤدي الألعاب الإلكترونية دورًا بارزًا في التخفيف من المزاج المكتئب.

وفي هذا الاتجاه أشار وانج وآخرون (Wang., et al, 2019) إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين يمكن أن يؤثر سلبًا على قدرتهم على المشاركة في نطاق واسع من الأنشطة الاجتماعية، ويمكن أن يؤدي هذا الاعتماد الشديد على الألعاب إلى انخراط ضعيف في العلاقات الاجتماعية، بل قد يؤدي إلى تدهور العلاقات الاجتماعية القائمة، حيث يمضي المراهقون فترات طويلة في لعب الألعاب الإلكترونية دون التواصل مع الآخرين. هذا السلوك قد يزيد من احتمالية التورط في سلوكيات غير اجتماعية، مثل: الانسحاب الاجتماعي، والتوجه نحو العزلة عوضًا عن التفاعل الاجتماعي الصحيح مع المحيطين بهم، وهذا ما توصل له سالم (2015) في دراسته على أطفال الرياض من أن العزلة الاجتماعية تزداد طرديًا بزيادة عدد ساعات ممارسة بالألعاب الإلكترونية.

نتائج السؤال الثاني ومناقشتها:

ينص هذا السؤال على أنه: "ما الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعًا لاختلاف الجنس (ذكور، إناث)؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" للمجموعات المستقلة Independent sample T. Test للتحقق من دلالة الفروق ومعرفة اتجاهها، والجدول التالي يوضح الفروق بين متوسطي درجات الذكور والإناث على مقياسي استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية وأبعادهما الفرعية. جدول (18) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية وأبعادهما الفرعية تبعًا للجنس (ذكور، إناث)

المقياس	المتغيرات	الذكور (ن=86)		الإناث (ن=100)		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة الإحصائية
		المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)		
مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية	مدى الانغماس والوقت المستهلك	18.26	4.676	15.03	5.256	4.390	دال عند 0.001
	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	17.81	5.035	14.10	5.634	4.706	دال عند 0.001
	تأثير الصحة النفسية والجسدية	16.10	4.548	14.10	5.389	2.716	دال عند 0.01
	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	13.16	4.991	12.91	5.137	0.339	غير دالة إحصائيًا
	التواصل والتفاعل بين المراهق والديه	12.92	5.097	13.30	5.281	-0.499	غير دالة إحصائيًا
	المقياس ككل	78.26	18.107	69.44	20.944	3.045	دال عند 0.01

دال عند 0.01	3.134-	5.636	23.76	5.742	21.14	التفاعل الاجتماعي	قيمتا الدرجة الإحصائية
دال عند 0.01	3.177-	4.574	19.49	4.807	17.30	العلاقات الاجتماعية	
دال عند 0.05	2.097-	5.933	21.53	6.192	19.66	السلوك اليومي والاهتمامات	
دال عند 0.01	2.861-	6.569	24.00	6.285	21.29	التواصل العائلي	
دال عند 0.01	3.147-	20.536	88.78	19.978	79.40	المقياس ككل	

قيمة " ت " الجدولية لدرجات حرية (184) عند مستوى دلالة $0.05 = 1.960$

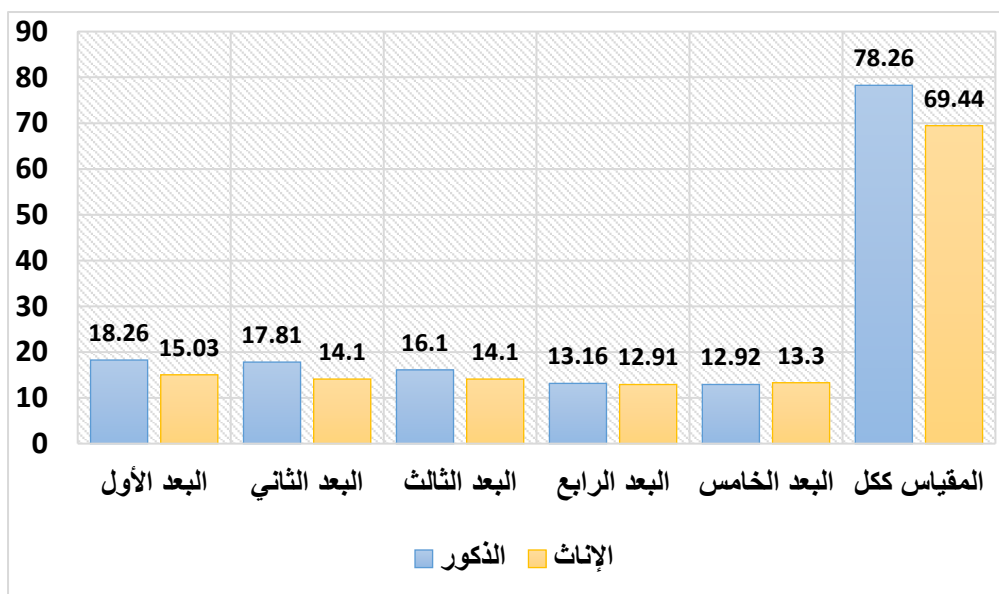
قيمة " ت " الجدولية لدرجات حرية (184) عند مستوى دلالة $0.01 = 2.576$

أولاً: بالنسبة للنتائج الخاصة بالفروق بين الذكور والإناث على مقياس

استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية

يتضح من خلال النتائج الواردة في جدول (18) أن قيم " ت " المحسوبة على مستوى الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والأبعاد الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، تأثير الصحة النفسية والجسدية) قد بلغت (4.390، 4.706، 2.716، 3.045)، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستويي دلالة (0.01، 0.001) باستثناء قيمتي " ت " في حالة بعدي (التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى، التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه)، فقد بلغت (0.339، -0.499)، وهي قيم غير دالة إحصائياً، وهذا يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلبة الذكور والإناث في الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والأبعاد الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، تأثير الصحة النفسية والجسدية) لصالح الذكور،

بينما لا توجد فروق دالة إحصائية في بعدي التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه، والشكل البياني (5) يوضح الفروق بين الذكور والإناث على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية:



شكل (5) الفروق بين الذكور والإناث على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية

وقد تفسر هذه النتيجة في الفروق بين الجنسين بأن لدى الذكور تفضيلاً أكبر لاستخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط مقارنة بالإناث، نتيجة لاختلاف في تفضيلات الأنشطة الترفيهية بين الجنسين، فرما يجد الذكور إشباعاً أكبر لاحتياجاتهم الترفيهية من خلال الألعاب الإلكترونية. كما أن العامل الثقافي التسويقي قد يلعب دوراً في توجيه الذكور نحو استهلاك أكبر للألعاب

الإلكترونية، حيث إن الثقافة المحيطة بالألعاب الإلكترونية قد تروج لفكرة أن هذه الألعاب هي نشاط مناسب أو أكثر جاذبية للذكور. أن الديناميات الاجتماعية داخل مجتمع الألعاب الإلكترونية قد يمنح الذكور فرصة أكبر للاستمتاع بتلك الأنشطة، وقد يكون هناك بعض الجوانب المعينة في الألعاب أو ثقافة المجتمع المتصلة بها تجذب الذكور بشكل أكبر. ولا يجب إغفال تأثير كل من البيئة وأساليب التربية التي يتلقاها المراهق، فقد تكون هناك بعض التوجيهات أو التحفيزات التربوية التي تعزز استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر بين الذكور. هناك أيضاً بعض الاختلافات في نمط وطريقة اللعب بين الجنسين، والتي قد تقود الذكور لاستخدام الألعاب التي تشمل تنافساً أو تحديات أكبر؛ مما يؤدي إلى استهلاك أكبر للألعاب الإلكترونية.

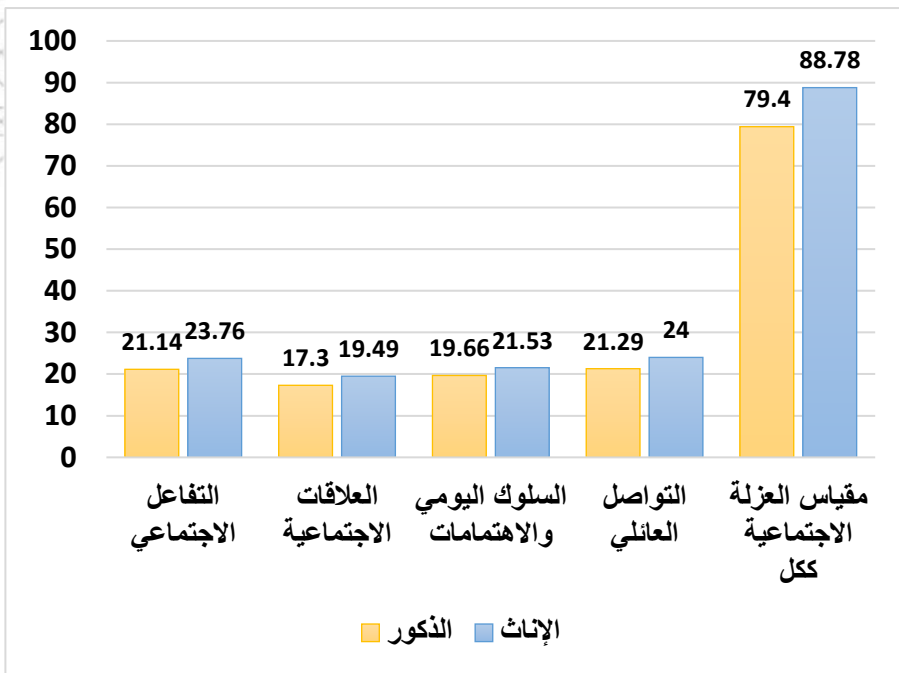
وتتفق هذه النتيجة مع ما بينته دراسة كوجوتوران وآخرون، Küçükturnan., et al (2022) التي أوضحت وجود ارتباط بين الجنس وإدمان الإنترنت، حيث كان الذكور يظهرون ميلاً أكبر نحو الإدمان، كما أظهرت النتائج أن النمط الزمني لاستخدام الإنترنت يرتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية، وأيضاً دراسة عبد الملك (2023) التي بينت وجود فروق بين الذكور والإناث في بعض الجوانب، حيث كان لدى الذكور مستويات أعلى في الانخراط الاجتماعي والثقة الاجتماعية والقيادة الاجتماعية، ولكن لم تظهر فروق في بعض الجوانب الأخرى مثل التفاعل الاجتماعي والتعاون الاجتماعي والانتماء الاجتماعي بناءً على النوع، وكذلك دراسة سليمان (2023) التي أوضحت وجود فروق بين متوسطات درجات الطلاب على مقياس الإفراط في استخدام الألعاب

الإلكترونية استنادًا إلى النوع (ذكور - إناث)، حيث كانت الطلاب الذكور أعلى في هذا السياق. وأيضًا دراسة عبد الرازق (2023) التي بينت وجود فروق بين الطلاب والطالبات في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث كان إدمان الطلاب أكثر من الطالبات. وعلى العكس فإن نتائج الدراسة الحالية تختلف عن نتائج دراسة حسان (2020) التي أوضحت عدم وجود فروق في عدد ساعات اللعب تعزى لاختلاف على الجنس، وتختلف أيضًا النتيجة الحالية مع ما أظهرته دراسة زندي (2017) من وجود فروق في نمط استخدام مواقع التواصل الاجتماعي لصالح الإناث.

ثانيًا: بالنسبة للنتائج الخاصة بالفروق بين الذكور والإناث على مقياس

العزلة الاجتماعية:

يتضح من خلال النتائج الواردة في جدول (18) أن قيم "ت" المحسوبة على مستوى الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية قد بلغت (-3.134، -3.177، -2.097، -2.861، -3.147)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستويي دلالة (0.05، 0.01)، وذلك مقارنة بقيم "ت" الجدولية عند مستويي دلالة (0.05 و 0.01) لدرجات حرية (184)، وهذا يشير إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات الطلبة الذكور والإناث في الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية (التفاعل الاجتماعي، العلاقات الاجتماعية، السلوك اليومي والاهتمامات، التواصل العائلي) لصالح الإناث، والشكل البياني (6) يوضح الفروق بين الذكور والإناث على مقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية:



شكل (6) الفروق بين الذكور والإناث على مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين وأبعاده الفرعية

وهذه النتيجة يمكن تفسيرها في ضوء الميول الاجتماعية للجنسين. فقد يلعب الاختلاف في الميول الاجتماعية بين الجنسين دوراً يؤدي إلى اختلاف في كيفية تكوين العلاقات الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين أو الميل للوحدة والانعزال. كما أن نمط التربية والثقافة السائد في المجتمع قد يلعب دوراً في تشكيل توقعات المراهقين، بشأن العلاقات الاجتماعية وكيفية التفاعل مع الآخرين وقد تتشكل هذه التوقعات بناءً على نوع الجنس، وقد يلعب نمط التفاعل بين الجنسين دوراً مهماً من حيث إن التفاعل بين الجنسين قد يعكس تفضيلات الإناث للانعزال الاجتماعي. كما يمكن أن تواجه الإناث ضغوطاً اجتماعية مختلفة، قد تؤدي إلى تجارب عزل اجتماعي مختلفة عن تلك التي يواجهها الذكور، هذه الضغوط

قد تكون مرتبطة بتوقعات المجتمع أو التحديات نوع الجنس، ولا شك أن التوجهات الاجتماعية قد تؤثر على تجارب الإناث والذكور، فقد تكون الفتيات أكثر عرضة للعزلة الاجتماعية، والبحث عن الدعم الاجتماعي، مما يمكن أن ينعكس إيجاباً على مستويات العزلة الاجتماعية، وقد يكون لديهن احتياجات نفسية مختلفة تؤثر على مدى شعورهن بالعزلة الاجتماعية. فالإناث قد يفضلن أكثر الانعزال الاجتماعي لتلبية بعض احتياجاتهن النفسية.

وتتفق النتيجة الحالية مع ما أظهرته دراسة سليمان (2023) من وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات المراهقين على مقياس العزلة الاجتماعية استناداً إلى النوع، حيث كانت الإناث أعلى بالمقارنة بالذكور. وتختلف النتيجة الحالية مع ما بينته دراسة حسان (2020) من عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العزلة يعزى لاختلاف على الجنس.

نتائج السؤال الثالث ومناقشتها:

ينص هذا السؤال على أنه: "ما الفروق بين متوسطي درجات عينة الدراسة على متغيرات الدراسة (الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، والعزلة الاجتماعية) تبعاً لاختلاف مرحلة النمو (المراهقة المبكرة، المراهقة المتوسطة)؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام اختبار "ت" للمجموعات المستقلة Independent sample T. Test للتحقق من دلالة الفروق ومعرفة اتجاهها، والجدول التالي يوضح الفروق بين متوسطي درجات طلاب بمرحلي المراهقة المبكرة والمتوسطة على مقياسي استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية وأبعادهما الفرعية.

جدول (19) نتائج اختبار "ت" لدلالة الفروق على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية وأبعادهما الفرعية تبعاً مرحلة النمو (المراهقة المبكرة، المراهقة المتوسطة)

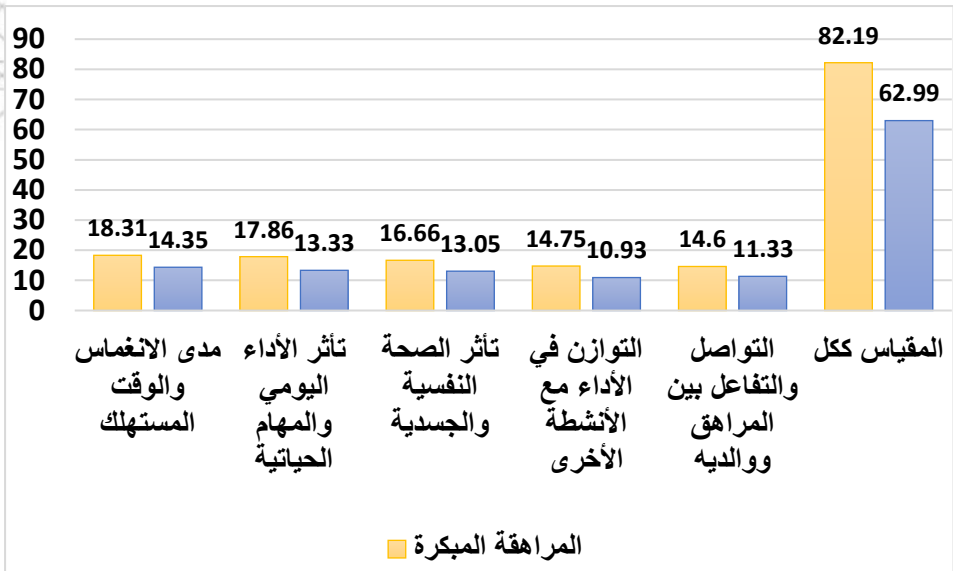
المقياس	المتغيرات	المبكرة (ن = 102)		المتوسطة (ن = 84)		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة الإحصائية
		المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)		
مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية	مدى الانغماس والوقت المستهلك	18.31	4.542	14.35	5.224	5.540	دال عند 0.001
	تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية	17.86	4.830	13.33	5.634	5.903	دال عند 0.001
	تأثير الصحة النفسية والجسدية	16.66	4.972	13.05	4.555	5.116	دال عند 0.001
	التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى	14.75	5.179	10.93	4.032	5.530	دال عند 0.001
	التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه	14.60	5.146	11.33	4.671	4.488	دال عند 0.001
	المقياس ككل	82.19	18.455	62.99	16.831	7.345	دال عند 0.001
مقياس العزلة الاجتماعية	التفاعل الاجتماعي	23.40	5.813	21.51	5.690	2.228	دال عند 0.05
	العلاقات الاجتماعية	19.26	4.678	17.52	4.793	2.498	دال عند 0.05
	السلوك اليومي والاهتمامات	21.72	6.002	19.39	6.030	2.621	دال عند 0.01
	التواصل العائلي	23.64	6.556	21.67	6.446	2.055	دال عند 0.05
	المقياس ككل	88.02	20.415	80.10	20.465	2.632	دال عند 0.01

قيمة "ت" الجدولية لدرجات حرية (184) عند مستوى دلالة $0.05 = 1.960$

قيمة "ت" الجدولية لدرجات حرية (184) عند مستوى دلالة $0.01 = 2.576$

أولاً: بالنسبة للنتائج الخاصة بالفروق على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية تبعاً لمرحلة النمو:

يتضح من خلال النتائج الواردة في جدول (19) أن قيم "ت" المحسوبة على مستوى الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية قد بلغت (5.540، 5.903، 5.116، 5.530، 4.488، 7.345)، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى (0.001) وذلك مقارنة بقيم "ت" الجدولية عند مستويي دلالة (0.05 و 0.01) لدرجات حرية (184)، وهذا يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (0.001) بين متوسطي درجات طلبة مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة في الدرجة الكلية لمقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية (مدى الانغماس والوقت المستهلك، تأثير الأداء اليومي والمهام الحياتية، تأثير الصحة النفسية والجسدية، التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى، التواصل والتفاعل بين المراهق ووالديه) لصالح طلبة مرحلة المراهقة المبكرة، والشكل البياني (7) يوضح الفروق بين طلاب مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية:



شكل (7) الفروق على مقياس استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية وأبعاده الفرعية تبعاً لمرحلة النمو (مراهقة مبكرة، مراهقة متوسطة)

هذه النتيجة يمكن تفسيرها استناداً إلى التطور والنمو في مرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة حيث يعزى الاختلاف إلى الفروقات في مستوى النضج بين مرحلتين المراهقة المبكرة والمتوسطة، هذا ما يفسر ميل المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، كما لا يخفى أن ضغوط الدراسة والتحصيل الأكاديمي المختلفة في كلا مرحلتين المراهقة المبكرة والمتوسطة ربما يعلب دور في ظهور هذه الفروق. إن مستويات الضغط الدراسي والتحصيل الأكاديمي في المراهقة المتوسطة التي توافق المرحلة الثانوية في التعليم تعد أكبر منها في المراهقة المبكرة التي توافق المرحلة المتوسطة مما يؤثر على معدل ممارستهم للألعاب الإلكترونية كما قد تكون هناك فروق في البيئة الاجتماعية والثقافية بين المراهقين في مرحلتين المراهقة المبكرة والمتوسطة، مما يؤدي إلى ظهور

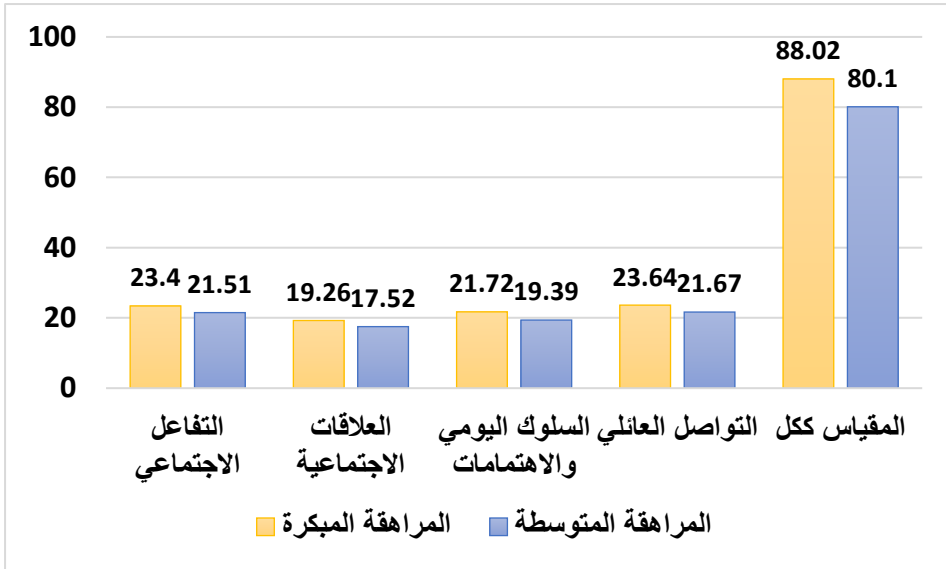
اختلافات في نمط استخدامهم للألعاب الإلكترونية. قد يكون للأوضاع الأسرية والأساليب الوالدية تأثير كبير على نمط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية. كما قد تؤدي الاختلافات في الدعم الأسري والتفاعل مع الوالدين بين المراهقين في مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة إلى اختلاف في نمط ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما قد يكون هناك تأثير على الصحة النفسية للمراهقين، وكيفية تعاملهم مع الضغوط الحياتية، وهذا ينعكس بتأثيره على استخدامهم للألعاب الإلكترونية بشكل مختلف.

هذه النتيجة قد تختلف مع ما أوضحه تقرير منظمة بيو البحثية حيث يؤكد على أن الاستخدام المفرط للإنترنت من أكثر المشكلات المرتبطة بفئة المرحلة الثانوية المراهقين الذي تتراوح أعمارهم من (12 - 17) سنة (Perrin, 2018)، وهو ما أكدته تقرير دليل البيانات الرقمي الدولي الصادر عن منظمة نحن اجتماعيون (We Are Social, 2022) الذي أوضح أن استخدام الألعاب الإلكترونية ضمن الفئة العمرية (15 - 19) سنة كانت مرتفعة بالمقارنة بالفئات الأخرى.

ثانيًا: بالنسبة للنتائج الخاصة بالفروق على مقياس العزلة الاجتماعية تبعًا

لمرحلة النمو:

يتضح من خلال النتائج الواردة في (19) جدول السابق أن قيم "ت" المحسوبة على مستوى الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية قد بلغت (2.228، 2.498، 2.261، 2.055، 2.632)، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستويي دلالة (0.05 و 0.01) وذلك مقارنة بقيم "ت" الجدولية عند مستويي دلالة (0.05 و 0.01) لدرجات حرية (184)، وهذا يشير إلى وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستويي دلالة (0.05 و 0.01) بين متوسطي درجات طلاب مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة في الدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية (التفاعل الاجتماعي، العلاقات الاجتماعية، السلوك اليومي والاهتمامات، التواصل العائلي) لصالح طلاب مرحلة المراهقة المبكرة، والشكل البياني (8) يوضح الفروق بين طلاب مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة على مقياس العزلة الاجتماعية وأبعاده الفرعية:



شكل (8) الفروق على مقياس العزلة الاجتماعية للمراهقين وأبعاده الفرعية تبعاً لمرحلة النمو

لقد ظهر في نتائج السؤال الثالث في الدراسة الحالية وجود فروق بين متوسطي درجات المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة في الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية لصالح المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة، وهذا يوضح الارتباط بين الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية التي تستلزم بالضرورة قضاء المراهقين مدة أطول في اللعب؛ مما يزيد من مستوى العزلة الاجتماعية لديهم، وهذا ما يفسر ارتفاع معدل العزلة لدى المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة، وأيضاً بالنظر إلى نمو وتطور العلاقات الاجتماعية للمراهقين في مرحلتها المبكرة والمتوسطة، فقد يكون هناك نمو وتطور في نمط العلاقات الاجتماعية بين المراهقين في مرحلة المراهقة المتوسطة مقارنة بالمراهقة المبكرة، بما لديهم من اهتمامات وتفاعلات اجتماعية متنوعة تؤثر في مستوى استجابتهم للعزلة الاجتماعية، ولا ننسى أن مستوى النضج بين مرحلتها المبكرة والمتوسطة

قد يفسر ميل المراهقين في مرحلة المراهقة المبكرة لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط مما يجعلهم مستغرقين في العزلة. ويلعب التفاعل العائلي دور كبير في التأثير على مستوى العزلة الاجتماعية للمراهقين، حيث إن اختلاف نوعية التفاعلات العائلية قد يؤدي إلى تفاوت في درجات العزلة الاجتماعية، كما إن الاختلاف في اهتمامات المراهقين اليومية قد يكون له تأثير كبير على مدى شعورهم بالعزلة. مثلاً: المراهقون في المراهقة المتوسطة قد يكونون أكثر تأثراً بالتفاعلات الاجتماعية. أيضاً اختلاف في مستوى التفاعل الاجتماعي بين المراهقين في المرحلتين قد يسهم في فروق في مستوى العزلة الاجتماعية. مثلاً: فإن المراهقين في المراهقة المتوسطة قد يكونون أكثر استعداداً لتوسيع دوائرهم الاجتماعية، وتلعب السمات النفسية للمراهق مثل مستوى الثقة بالنفس والاستقلال العاطفي دوراً في مدى العزلة الاجتماعية، وهذه العوامل قد تختلف بين المراهقين في مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة.

تعليق على نتائج الدراسة:

بناءً على نتائج الدراسة الحالية، فقد تم التوصل إلى بعض الاستنتاجات التي تسلط الضوء على ظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية من وجهة نظر الوالدين، وفيما يخص العلاقة بين استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية فقد أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية إحصائياً بين درجات استخدام المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية ومستويات العزلة الاجتماعية، ويشير ذلك إلى أن الارتباط بين هذين المتغيرين يمثل أهمية كبيرة في سياق مرحلة المراهق في المجتمع السعودي، وفيما يتعلق بالفروق بين الجنسين

في الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، فبينما أظهرت النتائج فروقاً في استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لصالح الذكور، لم تظهر فروق دالة إحصائية بين الجنسين في بعض الأبعاد الفرعية، مثل: التوازن في الأداء مع الأنشطة الأخرى والتواصل مع الوالدين، وفيما يخص الفروق بين مرحلتى المراهقة: المبكرة والمتوسطة فقد أظهرت الدراسة وجود فروق بين متوسطي درجات طلبة مرحلتى المراهقة المبكرة والمتوسطة في الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ومستويات العزلة الاجتماعية، ويُشير ذلك إلى أن الاختلافات بين مرحلتى المراهقة قد يكون لها تأثير على تفاعل المراهقين مع الألعاب الإلكترونية وشعورهم بالعزلة.

إن نتائج الدراسة الحالية تسهم في تقديم فهم عميق لظاهرة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بشكل مفرط وتأثيرها على زيادة عزلتهم الاجتماعية، وتأثيراتها بالتالي على نموهم الاجتماعي. لقد أضاف استكشاف هذه العلاقة من منظور الوالدين إلى معرفتنا أبعاداً جديدة حول هذه الظاهرة؛ مما وفر فهماً عميقاً حول كيفية تعزيز التوعية للوالدين ومقدمي الرعاية ودعمهم لمواجهة هذه الظاهرة التي يمكن أن تؤثر على سلوك المراهقين، وعلى مستوى عزلتهم الاجتماعية ونموهم الاجتماعي بشكل عام، لقد أوضحت نتائج الدراسة الحالية أن العزلة الاجتماعية هي إحدى انعكاسات الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية التي تزيد من خطر اضطراب النمو الاجتماعي لدى المراهقين، وبناءً عليه فإن الدراسة الحالية توصي بتعزيز التوعية حول استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، والتأثير المحتمل على مستويات العزلة الاجتماعية، وذلك من خلال

تطوير استراتيجيات دعم فعّالة للمراهقين في مراحل النمو المختلفة ولكلا الجنسين.

التوصيات التربوية: بناءً على نتائج الدراسة، يمكن تقديم التوصيات التربوية التالية:

1- التوعية الأسرية: يجب على الأهل أن يكونوا على دراية بأثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على العزلة الاجتماعية للمراهقين، ويمكن تقديم ورش عمل أو جلسات توعية للآباء والأمهات لتعزيز فهمهم لهذه العلاقة، وكيفية التعامل مع تلك السلوكيات بطرق فعّالة.

2- الرقابة والإشراف: ينبغي على الآباء والأمهات الاهتمام برصد ومراقبة استخدام الألعاب الإلكترونية لأبنائهم، وضبط الوقت المخصص لها، ويمكن تحديد ساعات محددة للعب وتحديد قواعد واضحة بشأن الاستخدام السليم للتكنولوجيا.

3- التواصل الأسري: يجب تشجيع الحوار الأسري المفتوح والصادق بين الوالدين والأبناء بشأن استخدام الألعاب الإلكترونية، وأثرها على العلاقات الاجتماعية، ويمكن تشجيع الأسرة على قضاء وقت جودة معًا بعيدًا عن الشاشات لتعزيز الروابط الأسرية.

4- التدخل المدرسي: يمكن للمدارس أن تلعب دورًا هامًا في التوعية بأثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وتقديم الدعم اللازم للطلاب الذين يواجهون مشاكل في التواصل الاجتماعي، ويمكن تنظيم حصص أو ورش عمل

تثقيفية للطلاب والآباء حول الاستخدام السليم للتكنولوجيا وتعزيز المهارات الاجتماعية.

5- الدعم النفسي والاجتماعي: يجب توفير الدعم النفسي والاجتماعي للمراهقين الذين يعانون من العزلة الاجتماعية نتيجة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ويمكن توفير خدمات الاستشارة والتوجيه للمساعدة في التأقلم مع التحديات الاجتماعية وتعزيز الاندماج في المجتمع.

المراجع العربية:

- استبرق، داود سالم. (2015). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. *مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، 12(47)، 364-390.*
- حرويس، أيمن. (2022). سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية. *مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، 9(1)، 149-200.*
- حسان، عايدة. (2020). إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم: دراسة من منظور الممارسة العامة. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، 20(2)، 1088-1118.*
- زندي، يمنة. (2017). مواقع التواصل الاجتماعي وعلاقتها بظهور العزلة الاجتماعية لدى الشباب الجامعي: دراسة ميدانية على عينة من الشباب. *مجلة الحكمة للدراسات الاجتماعية، 10(1)، 142-154.*
- عبد المالك، هدى. (2023). ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين. *مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، جامعة عين شمس، 47(2)، 221-270.*
- عبدالرازق، أسامة. (2023). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالشعور بالمسؤولية وتقدير الذات والتواصل الأسري لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة نجران. *المجلة العلمية لكلية التربية جامعة ذمار، 12(19)، 9-51.*

المراجع الأجنبية:

- Abdel Malek, Huda. (2023). Electronic Games Practice and Its Relationship to Social Competence among Adolescents. (**in Arabic**), *Journal of the Faculty of Education in Psychological Sciences*, Ain Shams University, 47(2), 221-270.
- Abdelrazak, Osama. (2023). Electronic Games Addiction and Its Relationship to the Sense of Responsibility, Self-Esteem, and Family Communication among Secondary Stage Students in Najran City. (**in Arabic**), *The Scientific Journal of the Faculty of Education*, University of Dhamar, 12(19), 9-51.
- APA. (2024 February 29). American Psychological Association Dictionary of Psychology, <https://dictionary.apa.org/adolescence>
- Al-Kandari, Y. Y., & Al-Sejari, M. M. (2021). Social isolation, social support and their relationship with smartphone addiction. *Information, Communication & Society*, 24(13), 1925-1943.
- American Psychological Association. (2022). *Publication manual of the American psychological association* (No. 1, pp. 1-xxii). : American Psychological Association.
- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of behavioral addictions*, 8(1), 25-34.
- Britannica. (2024 Jan 4). Britannica.com; <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>
- Cartelli, A., & Palma, M. (Eds.). (2008). *Encyclopedia of information communication technology*. IGI Global.
- Chamarro, A., Díaz-Moreno, A., Bonilla, I., Cladellas, R., Griffiths, M. D., Gómez-Romero, M. J., & Limonero, J. T. (2024). Stress and suicide risk among adolescents: the role of problematic internet use, gaming disorder and emotional regulation. *BMC public health*, 24(1), 326.
- Clair, R., Gordon, M., Kroon, M., & Reilly, C. (2021). The effects of social isolation on well-being and life satisfaction during

- pandemic. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 2-14.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior*, 17(2), 187-195.
- Doane, L. D., & Adam, E. K. (2010). Loneliness and cortisol: Momentary, day-to-day, and trait associations. *Psychoneuroendocrinology*, 35(3), 430-441.
- Graf, D. L., Pratt, L. V., Hester, C. N., & Short, K. R. (2009). Playing active video games increases energy expenditure in children. *Pediatrics*, 124(2), 534-540.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Hafðísardóttir, Á. H. (2022). *Japanese Video Games and Gaming Culture: Console Wars, Gaming Addiction and Portrayal in Popular Culture* (Doctoral dissertation).
- Harweiss, Ayman. (2022). Negatives of Electronic Games Addiction on the Social Relationships of Adolescents from the Perspective of Public Social Work Practice. **(in Arabic)**, *Journal of the Future of Social Sciences*, 9(1), 149-200.
- Hassan, Aida. (2020). Children's Addiction to Entertainment Electronic Games and Its Relationship to Their Social Isolation: A Study from the Perspective of Public Practice. **(in Arabic)**, *Journal of the College of Social Service for Social Studies and Research*, (20), 1088-1118.
- He, Q., Turel, O., Wei, L., & Bechara, A. (2021). Structural brain differences associated with extensive massively-multiplayer video gaming. *Brain imaging and behavior*, 15, 364-374.
- Hu, J. X., & Nash, S. T. (2019). *Marriage and the family: Mirror of a diverse global society*. Routledge.
- Işıkoğlu, N., Erol, A., Atan, A., & Aytekin, S. (2023). A qualitative case study about overuse of digital play at home. *Current Psychology*, 42(3), 1676-1686.
- Ivory, A. H., Ivory, J. D., & Lanier, M. (2017). Video game use as risk exposure, protective incapacitation, or inconsequential activity among university students. *Journal of Media Psychology*.

- Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. (2013). Videogames and wellbeing: A comprehensive review.
- Kim DongJun, K. D., Kim KiWon, K. K., Lee HaeWoo, L. H., Hong JinPyo, H. J., Cho MaengJe, C. M., Fava, M., ... & Jeon HongJin, J. H. (2017). Internet game addiction, depression, and escape from negative emotions in adulthood: a nationwide community sample of Korea.
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: The relationship between Internet use and psychological well-being. *Cyberpsychology & behavior*, 12(4), 451-455.
- Koga, Y., & Kawashima, D. (2019). The relationship between video game play and suicide risk among Japanese young adults. In *HCI International 2019—Late Breaking Posters: 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings 21* (pp. 309-314). Springer International Publishing.
- Küçükturan, A. G., Horzum, M. B., Korkmaz, G., & Üngören, Y. (2022). Investigating the relationship between personality, chronotype, computer game addiction, and sleep quality of high school students: A structural equation modelling approach. *Chronobiology International*, 39(4), 590-601.
- Lacey, R. E., Kumari, M., & Bartley, M. (2014). Social isolation in childhood and adult inflammation: evidence from the National Child Development Study. *Psychoneuroendocrinology*, 50, 85-94.
- Lubben, J., Gironde, M., Sabbath, E., Kong, J., & Johnson, C. (2015). Social isolation presents a grand challenge for social work. *Grand Challenges for Social Work Initiative, Working Paper No, 7*.
- Mechling, L. C., Gast, D. L., & Langone, J. (2002). Computer-based video instruction to teach persons with moderate intellectual disabilities to read grocery aisle signs and locate items. *The Journal of Special Education*, 35(4), 224-240.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444.

- Nehra, N., & Mehrotra, R. (2022). Impact of Smartphone Addiction on Academic Performance of Adolescents in Rajasthan. *Journal of Positive School Psychology*, 9139-9149.
- Paulus, F. W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M., & von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children—a population-based study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16, 1193-1207.
- Perrin, A. (2018). 5 facts about Americans and video games. Washington, DC: Pew Research Center.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69-76.
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and anxiety*, 17(4), 207-216.
- Simbolon, P. A., & Daulay, N. (2022). The Effect of Smartphone Addiction on Students' Academic Procrastination. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(4), 5580-5588.
- Stangor, C., & Walinga, J. (2019). Introduction to psychology-1st Canadian edition introduction to psychology-1st canadian edition. Retrieved (2019, March) from <https://opentextbc.ca/introductiontopsychology>.
- Stehlik, T. (2018). *Educational philosophy for 21st century teachers* (pp. 59-82). Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Sukenick, S. (2012). Turkle, Sherry. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books, 2011. Pp. ix. *Journal of Analytical Psychology*, 57(1), 128-129.
- Sun, Y. Q., Zhao, Y., Jia, S. Q., and Zheng, D. Y. (2015). "Understanding the antecedents of mobile game addiction: the roles of perceived visibility, perceived enjoyment and flow," in *Proceedings of the Pacific Asia Conference on Information Systems, PACIS 2015 - Proceedings*, (Singapore: Marian Bay Sands).
- Tateno, M., Teo, A. R., Ukai, W., Kanazawa, J., Katsuki, R., Kubo, H., & Kato, T. A. (2019). Internet addiction, smartphone

- addiction, and Hikikomori trait in Japanese young adult: social isolation and social network. *Frontiers in psychiatry*, 10, 455.
- Twenge, J. M. (2007, September). Generation Me: Why Today's Young Americans Are More Confident, Assertive, Entitled-And More Miserable Than Ever Before. In *CPA Practice Management Forum* (Vol. 9, p. 20). CCH, Inc..
- Ümmet, D., & Ekşi, F. (2016). Internet Addiction in Young Adults in Turkey: Loneliness and Virtual-Environment Loneliness. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(1).
- Vangelisti, A. L., & Perlman, D. (Eds.). (2018). *The Cambridge handbook of personal relationships*. Cambridge University Press.
- Varga, V., Žulec, A., Bodrožić Selak, M., & Merkaš, M. (2022). The relationship of children's smartphone use with well-being and school achievement. *Knj. 33* (2022), 33, 207–243.
- Wallace, P. (2014). Internet addiction disorder and youth: There are growing concerns about compulsive online activity and that this could impede students' performance and social lives. *EMBO reports*, 15(1), 12-16.
- Wang, P., Wang, J., Yan, Y., Si, Y., Zhan, X., & Tian, Y. (2021). Relationship between loneliness and depression among Chinese junior high school students: the serial mediating roles of internet gaming disorder, social network use, and generalized pathological internet use. *Frontiers in Psychology*, 11, 529665.
- We Are Social. (2022). Digital 2022: Another Year of Bumper Growth. Accessed on 21/4/2022.
- Yujia, R. E. N., Jiao, Y. A. N. G., & Liqiong, L. I. U. (2017). Social anxiety and internet addiction among rural left-behind children: the mediating effect of loneliness. *Iranian journal of public health*, 46(12), 1659.
- Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C. M., & Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: quantitative cross-sectional survey study. *JMIR serious games*, 9(2), e26808.

Zindi, Yamnah. (2017). Social Media and Its Relationship to the Emergence of Social Isolation among University Youth: A Field Study on a Sample of Youth. **(in Arabic)**, *Al-Hikmah Journal for Social Studies*, (10), 142-154.

Arabic references

- Astbrq, Dāwūd Sālim. (2015). al-Al‘āb al-iliktrūnīyah wa-‘alāqatuhā bāl‘zlh al-ijtimā‘īyah ladā Aṭfāl al-Riyād. Majallat al-Buḥūth al-Tarbawīyah wa-al-nafsīyah, Jāmi‘at Baghdād, 12 (47), 364-390.
- Ḥrwys, Ayman. (2022). Salbīyāt idmān al-Al‘āb al-iliktrūnīyah ‘alā al-‘Alāqāt al-ijtimā‘īyah lil-murāhiqīn min manzūr al-mumārasah al-‘Āmmah lil-Khidmah al-ijtimā‘īyah. Majallat Mustaqbal al-‘Ulūm al-ijtimā‘īyah, 9 (1), 149-200.
- Ḥassān, ‘Āyidah. (2020). idmān al-aṭfāl li-Al‘āb altslyh al-iliktrūnīyah wa-‘alāqatuhu bāl‘zlh al-ijtimā‘īyah ldyhm : dirāsah min manzūr al-mumārasah al-‘Āmmah. Majallat Kullīyat al-khidmah al-ijtimā‘īyah lil-Dirāsāt wa-al-Buḥūth al-ijtimā‘īyah, (20), 1088-1118.
- Zendī, ymnh. (2017). mawāqī‘ al-tawāṣul al-ijtimā‘ī wa-‘alāqatuhā bzhwr al-‘uzlah al-ijtimā‘īyah ladā al-Shabāb al-Jāmi‘ī : dirāsah maydānīyah ‘alā ‘ayyīnah min al-Shabāb. Majallat al-Ḥikmah lil-Dirāsāt al-ijtimā‘īyah, (10), 142-154.
- ‘Abd al-Mālik, Hudā. (2023). mumārasah al-Al‘āb al-iliktrūnīyah wa-‘alāqatuhā bālkfā’h al-ijtimā‘īyah ladā al-murāhiqīn. Majallat Kullīyat al-Tarbiyah fī al-‘Ulūm al-nafsīyah, Jāmi‘at ‘Ayn Shams, 47 (2), 221-270.
- ‘Abd-al-Rāziq, Usāmah. (2023). idmān al-Al‘āb al-iliktrūnīyah wa-‘alāqatuhu bi-al-shu‘ūr bālms’wlyh wa-taqdīr al-dhāt wa-al-Tawāṣul al-usarī ladā ṭalabat al-marḥalah al-thānawīyah bi-madīnat Najrān. al-Majallah al-‘Ilmīyah li-Kullīyat al-Tarbiyah Jāmi‘at Dhamār, 12 (19), 9-51.