Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

Journal of University Studies for Inclusive Research

Vol.9, Issue 27 (2024), 13297 - 13331

USRIJ Pvt. Ltd

المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
جامعة الملك عبد العزيز
معهد الأمير خالد الفيصل للاعتدال
الماجستير التنفيذي في الاعتدال والأمن الفكري

عنوان الدراسة

علاقة الألعاب الإلكترونية بالصحة النفسية لدى طلبة المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام

إعداد الطالبين

قاسم عبدالله الحميدي الجهني ٢٢٠٢٢٤٠

أنس سعيد يحيى جمعان ٢٢٠٢٧٤٠

مشروع بحثي مقدم ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير التنفيذي في الاعتدال والأمن الفكري، معهد الأمير خالد الفيصل للاعتدال، جامعة الملك عبد العزيز

المشرف

أستاذ دكتور/ عبدالرحمن الزهراني

الفصل الدراسي الثالث

١٤٤٤ هـ

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على معرفة معدل استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الالكترونية، والتعرف على المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة الناتجة عن ممارسة الالعاب الالكترونية، إضافة إلى التعرف إلى العلاقة ما بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية لديهم.

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي في تحليل أداة الدراسة (الاستبيان) والذي تكون من (٢٢) فقرة موزعة على محورين رئيسيين: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية، والمشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من (٢٩٩) طالباً في المرحلة المتوسطة في مينة الدمام.

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: وجود معدل استخدام متوسط للألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام بوزن نسبي بلغ (٥٥,٨%)، وجود معدل متوسط من المشكلات الصحية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام والناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بوزن نسبي بلغ (٦١,٠%)، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام، إضافة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تعزى لمتغير العمر، لصالح من بلغت أعمارهم (١٤) سنة، وفروقات تعزى لمتغير الصف الدراسي، لصالح طلاب الصف الثالث المتوسط.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

توجيه وارشاد طلاب المرحلة المتوسطة بمخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية باستمرار وما يترتب عليها من مشاكل الحياة المختلفة، وارشادهم حول كيفية تخفيض عدد الساعات التي يقضونها في ممارسة الألعاب الالكترونية وذلك من أجل الحفاظ على عدم تأثر ساعاتهم الدراسية وتحصيلهم العلمي، إضافة إلى عقد ندوات ارشادية لأهالي طلاب المرحلة المتوسطة حول كيفية الحفاظ على التوان النفسي لأبنائهم في ظل وجود المُشكلات الأسرية، بما يساهم في تقليل اندماجهم في الالعاب الالكترونية .

الكلمات المفتاحية : (الصحة النفسية – الألعاب الإلكترونية – المرحلة المتوسطة – سلبيات الألعاب الإلكترونية)

Abstract

The study aimed to investigate the level of electronic gaming usage among middle school students in Dammam city, identify the health issues resulting from electronic gaming among middle school students, and explore the relationship between electronic gaming and their mental health.

The study employed a descriptive-analytical approach to analyze the study instrument (questionnaire), which consisted of 22 items distributed across two main dimensions: the usage of electronic gaming among middle school students in Dammam city and the health issues resulting from electronic gaming among middle school students in Dammam. The study sample comprised 299 middle school students in Dammam city.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

The study revealed several key findings, including: a moderate level of electronic gaming usage among middle school students in Dammam city, accounting for 55.8% of the respondents; a moderate level of health issues resulting from electronic gaming among middle school students in Dammam city, accounting for 61.0% of the respondents; a statistically significant relationship between electronic gaming and the mental health of middle school students in Dammam city; and significant differences in electronic gaming usage among middle school students in Dammam city attributed to age, favoring those who were 14 years old, as well as differences attributed to grade level, favoring students in the third grade of middle school.

It is recommended to provide guidance and counseling to middle school students about the risks of continuous electronic gaming and the associated life problems. They should be guided on how to reduce the number of hours spent on electronic gaming to safeguard their academic hours and scholastic achievements. Moreover, organizing informative seminars for parents of middle school students on how to maintain their children's psychological well-being in the presence of family issues would contribute to minimizing their engagement in electronic gaming.

Keywords: (mental health - electronic games - middle school - (negatives of electronic games

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

مقدمة:

يُعدّ اللعب عند المراهقين شكل من أشكال الترفيه ومصدرا لتجديد النشاط والحيوية والطاقة، وبالتالي هنالك أنواع من الألعاب تستهدف تنشيط العقل كألعاب الذكاء والمسائل الحسابية (أبوالقاسم،٢٠١٩) .

وقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ بين أفراد المجتمع، وخاصة الأطفال والمراهقين، حيث تشكل أكثر من ٣٣% من الأطفال والمراهقين حول العالم يقضون ما معدله (١٥) ساعة أو أكثر أسبوعياً في ممارسة ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية كنشاط اجتماعي في حياتهم (يونس، ٢٠١٧، ص ٢) .

وتعتبر ممارسة الألعاب أمرًا حيويًا لصحة الطلاب البدنية والنفسية، وأبرز ما يساهم في تكويناتهم الشخصية هي ممارستهم للألعاب حسب الفئة العمرية والميول، ويساهم اللعب في تنشيط العقل ونمو البدن وتفريغ الطاقة. حيث لعبت التطورات التكنولوجية والتقنية التي نشهدها في العصر الحديث دورًا في تطور مرحلة اللعبة إلى الألعاب الإلكترونية ، التي تنوعت بدء من أجهزة الكمبيوتر حتى الهواتف الذكية وانتشارها أصبح بإمكان أي فرد أن يمارس الألعاب الإلكترونية. وبعض هذه الألعاب تعرض المراهقين إلى اضطرابات نفسية وجسدية تنشأ نتيجة تأثرهم بهذه الألعاب، بمرور الوقت، يمكن أن يلحق الضرر بصحتهم العقلية والجسدية والعاطفية والروحية. (أبو القاسم ،٢٠١٩)

يخضع الفرد في سن المراهقة للعديد من التغيرات في النمو الجسدي وتقلبات المزاج، ونتيجة لهذه التغيرات يعاني الفرد من مشاكل في التكيف مع من حوله، قد يلجأ إلى التفاعل الإجتماعي، سواء كان ذلك بالعدوانية أو السخرية أو التمرد. تعتبر العزلة الاجتماعية من أهم القضايا التي يعاني منها المراهقون ، ويمكن أن تؤدي إلى عدم القدرة على التفاعل الاجتماعي وتكوين علاقات اجتماعية صحية ، وبدلاً من ذلك يتسبب في عزل الفرد وانسحابه.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

إنّ النمو المتزايد للألعاب الإلكترونية يفرض على الباحثين والتربويين البحث عن الأثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة الطلاب من الأطفال والمراهقين وعلاقتها بالصحة النفسية لهم بشكل ميداني للوصول إلى نتائج لمواجهة هذه السلبيات وتخفيف آثارها وتعزيز الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية وتحسين الصحة النفسية للطلاب في المدارس.

مشكلة البحث:

رغم أن ممارسة الألعاب ظاهرة صحية وأمر حيوي لصحة الأطفال البدنية والنفسية، لكونه يساهم في تنشيط القدرات العقلية لديهم ، إلا أن التطورات التكنولوجية الحديثة التي طرأت على الألعاب الإلكترونية في العصر الحديث لعبت دورًا بارزا في ترك آثار سلبية على الأطفال والمراهقين، تمثلت في ظهور بعض الاضطرابات النفسية والجسدية والسلوكيات اللاسوية؛ مما دعا الباحثين في الدراسة الحالية للتحقق من تأثير تلك الألعاب ومحاولة الحد من الآثار الناجمة عنها. ويتفرع من ذلك التساؤلات التالية:-

١.ما معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب لمرحلة المتوسطة في مدينة الدمام .

٢. ما هي المشكلات الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام ؟

٣. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تبعاً لمتغير العمر ؟

٤. هل هنالك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية .

أهداف البحث:

١. معرفة معدل استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية.
٢. التعرف على المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
٣. الكشف عن الفروق بين أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

٤. التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و الصحة النفسية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام.

أهمية البحث:

- تزويد برامج الإرشاد والتوجيه الطلابي في المدارس بنتائج حديثة حول التأثير السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية على صحة الطلاب
- تزويد العاملين في المجال التربوي وأولياء أمور الطلاب بالنتائج التي تساهم في الحد من الآثار السلبية الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- المساعدة في تطوير برامج وقائية وعلاجية تسهم في تخفيف الآثار السلبية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .
- تهدف هذه الدراسة إلى سد فجوة بحثية على المستوى المحلي، وفتح آفاق جديدة للباحثين لإجراء دراسات مستقبلية أخرى.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: بحث علاقة الألعاب الإلكترونية بالصحة النفسية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام.

الحدود البشرية: طلاب المرحلة المتوسطة.

الحدود المكانية: مدارس المرحلة المتوسطة بالمنطقة الشرقية بمدينة الدمام.

الحدود الزمانية: تم إجراء البحث ما بين شهري شوال وذي القعدة للعام الجامعي ١٤٤٤هـ .

مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات ويشير إلى جميع الألعاب الإلكترونية الخاصة وألعاب الكمبيوتر وألعاب الجوال وألعاب الطاولة الإلكترونية، بما في ذلك جميع الألعاب ذات الشكل الإلكتروني. (نور الهدى، ٢٠٢١، ص١٤) .

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

الألعاب الإلكترونية إجرائياً : يمكن القول بأنها نوع من أنواع الألعاب التي يستخدمها المراهقين ، وتندرج تحت التطبيقات الترفيهية بطابع إلكتروني ، ويتم لعبها عبر أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية لغرض الترفيه ، وتقوم على مهارات يدوية وذهنية ويتطلب لعبها تركيز عالي .

الصحة النفسية:

يمكن تعريف الصحة النفسية على أنها: الشروط التي يجب أن يستوفيها الشخص لكي يكون منسجمًا مع نفسه ومع العالم الخارجي، مما يؤدي إلى تحقيق أكبر قدر ممكن من الرضا والرفاهية لنفسه وللآخرين. المجتمع الذي ينتمي إليه. هذا يؤدي إلى حياة خالية من الهموم نسبيًا (لمين وبونيف، ٢٠٢١، ص٧٠٠).

مرحلة المراهقة:

المراهقة في اللغة: مأخوذة من الفعل : (رهق) .

تعرف المراهقة في المصطلحات بأنها: "مرحلة الانتقال من الطفولة إلى البلوغ ومراحل النضج. والمراهقة هي مرحلة التحضير لمرحلة البلوغ ، والتي تمتد من العقد الثاني من حياة الفرد من سن الثالثة عشرة إلى التاسعة عشرة. أو قبل سنة أو سنتين ، أو بعد سنة أو سنتين ، أي ما بين (١١-٢١) سنة" (ياسمين ، ٢٠٢٢) .

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

يحتوي الفصل الثاني الإطار النظري للدراسة، وعلاقة الألعاب الإلكترونية لدى الصحة النفسية، ومقدمة للدراسات السابقة المتعلقة بموضوع البحث ومتغيراته.

الإطار النظري للدراسة:

للألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية وسلبية، فتساهم الجوانب الإيجابية في تنمية ذكاء مستخدمها وتنمي قدراته العقلية والذهنية ، وتساهم في شخصيته وإتخاذه للقرارات وإيجاد حلول للعقبات .

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

لذلك يشتمل لإطار النظري للدراسة على الألعاب الإلكترونية ومفاهيمها وأنواعها وأشكالها وأهم عواملها السلبية والإيجابية، والصحة النفسية ومفاهيمها وأنواعها ومجالاتها وعواملها المؤثرة عليها.

مفهوم ونشاءة الألعاب الإلكترونية، ودور الشبكة العنكبوتية في توسيع الظاهرة :

تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها برامج تحاكي الواقع، وتتكون من أصوات ورسوم متحركة يتفاعل معها الإنسان وتعرض على شاشة التلفاز أو أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف النقالة. (سليماني، ٢٠٢٢).

أنواع الألعاب الإلكترونية:

تعتمد الألعاب الإلكترونية بشكل عام على التسلية، وتتنوع حسب أهدافها، ومنها:

أ- ألعاب المتعة والإثارة والتشويق: تتميز هذه الألعاب بالجذب والتشويق، حيث تبدأ اللعبة بمستويات بسيطة وتنتقل من إلى مستويات أعلى لغرض الإثارة، وغالباً ما تستهدف الأطفال.

ب- ألعاب الذكاء: تعتبر ألعاب الذكاء من الألعاب المناسبة لتنشيط العقل، مثل لعبة روبيك أو الشطرنج وغيرها، إذ يتطلب من اللاعب التركيز واتخاذ قرار، وهي من الألعاب التي يتم تنظيم مسابقات لممارستها ولها شعبية بين الألعاب.

ج – ألعاب الحركة الإلكترونية: تعتمد هذه الألعاب في جزء كبير منها على حركة ممارسيها، مثل التنس الإلكتروني، والسيارات الكهربائية، وألعاب الواقع الافتراضي الحركية. (الواعر، ٢٠١٧) .

مجالات وأقسام الألعاب الإلكترونية:

إن للتطور التقني دور في تعدد مجالات وأُقسام الألعاب الإلكترونية، وتتمثل في:

أ/الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

ب/ الألعاب الإلكترونية على أجهزة الهواتف المحمولة:

ج/ الألعاب الإلكترونية على أجهزة التلفاز وأجهزة التحكم:

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

دوافع وأسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

إن الفراغ الذي يعيشه الفرد وجاذبية الألعاب الإلكترونية وسهولة استخدامها دور في أسباب ممارسة الألعاب، ومن بعض الأسباب:

١ – الفراغ والتسلية.

٢ – تغيير قانون الحياة والتهرب من المسؤولية الاجتماعية.

٣ – تخفيف ضغوط الحياة وضعف الصحة النفسية.

٤ – تواصل مع الآخرين وتجدد نشاطك واستمتع بوقتك.

٥ – زيادة الوعي بالنسبة للألعاب ذات الأدوار الإيجابية. (أبو القاسم ،٢٠١٩) .

إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها:

أولاً: إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

بعض الإيجابيات من استخدام الألعاب الإلكترونية لممارسيها أنها مصدر جميل للعملية التعليمية، وتنشط وتقوي الذاكرة وتعزز وتحفز من مهارات التواصل وتشعر ممارسها بالحماس، وتُنمي جانب التعاون، وتعزز بعض هذه الألعاب الزيادة في الوعي والإدراك وتساهم في تطوير المعرفة، وتحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مسائل حسابية تساهم في تنشيط العقل مما تقوي المستوى الذهني للمستخدمين. (سليماني ، ٢٠٢٢) .

ثانياً: سلبيات الألعاب الإلكترونية:

وكما أن للألعاب الإلكترونية سلبيات عندما يكون استخدامها بالطرق الخاطئة أو باستخدام ألعاب تثير الجانب العدواني أو تعزز هذا الجانب أو الجلوس أمام هذه الألعاب لساعات طويلة دون حسيب أو رقيب وقد تندرج هذه من السلبيات ، وما يُعاني منه مستخدمي هذه الألعاب من التنمر الإلكتروني والتحرشات والمضايقات الإلكترونية وقد تتأثر العين من كثرة الاستخدام وتسبب إشكالات في الرؤية واضطرابات ببعض المشاكل النفسية منها الإدمان على الألعاب الإلكترونية والأرق وقلة النوم بسبب الإدمان عليها ، ولها تأثير قوي في زيادة الوزن على من يستخدم هذه الألعاب لفترات

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

طويلة ، وتؤدي إلى العزلة والانطواء واضطراب في شخصية الفرد مثل زيادة القلق وضعف الثقة بالنفس وقد تؤدي بعض هذه الألعاب إلى العنف والغضب وعدم قدرة الفرد على التحكم بتصرفاته. (العدرة ,٢٠٢٢) .

مفهوم الصحة النفسية:

تعرف الصحة النفسية بأنها حالة دائمة نسبياً يكون فيها الفرد متوافقاً مع نفسه ومع بيئته شخصياً واجتماعياً ونفسياً ، ويشعر بالسعادة ومحققاً لذاته ومستغلاً لقدراته وإمكانياته ، ومتكيفاً مع متطلبات الحياة ، ويكون سوي السلوك ويعيش التحديات بكل تكيّف وإنضباط . (زهران ،٢٠٠٥) .

مظاهر الصحة النفسية:

للصحة النفسية جوانب عديدة يمكن تلخيصها في النقاط التالية:

١ – الاتزان الانفعالي: وهو حالة من الاستقرار النفسي، ويتمتع الأفراد بالقدرة على الاستجابة لمختلف المحفزات، وهذه القدرة هي سمة من سمات الحياة.

٢ – الدافعية: هو القوة الدافعة التي تدفع الأفراد للقيام بأنشطة محددة، وهي القدرة على قيادة الأنشطة الفردية وتوجيهها.

٣ - السعادة: وتتجلى في المزاج المعتدل والرضا عن الحياة وأدائها.

٤ – القوة العقلية: باعتبارها الحيوية الروحية للإنسان ، فهي تجسيد للصحة العقلية.

٥ – عدم وجود صراعات نفسية عنيفة: داخلية وخارجية.

٦ – النضج العاطفي: وهو يمكّن الفرد من ذكر مشاعره بطريقة متوازنة .

٧ – التوافق النفسي: يتجلى كعلاقة متناغمة مع البيئة ، ويمكن للأفراد الحصول على الرضا الذي يحتاجونه في الحياة ، مع مراعاة متغيرات البيئة المحيطة .

أهمية الصحة النفسية للفرد:

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

تساعد صحة الفرد النفسية في مشاعره وعواطفه ، ويمكن أن تضمن الصحة العقلية الجيدة أن الحياة الشخصية خالية من التوتر أو الضغوط ، ومستقرة نفسياً، والفرد الذي لديه صحة نفسية صحيحة يمكنه التعامل مع مشاكل الحياة والصراعات والضغوطات بشكل سليم ، إما أن يجد حلاً أو يتعايش معها ، ويمكن للفرد السليم تكوين علاقات اجتماعية فعّالة ويستفيد من التجارب التي مرَ عليها في حياته ويمكن للشخص السليم تجنب الكثير من الأمراض التي تصاحب ضغوط الحياة ومشاكلها وأن يتمتع بحياته ويطور من نفسه إما في الجانب التعليمي أو الوظيفي ويتغلب على الصعاب.

أهمية الصحة النفسية للمجتمع:

المجتمع الذي تكثر فيه الأمراض النفسية يصاب بعوامل الإحباط والتعقيدات والصراعات، ولابد معالجة هذه المشاكل الإجتماعية وتعزيز جانب العلاج لكيلا تتكاثر هذه الأمراض في المجتمع وتوعية المجتمع بخطورة هذه الأمراض وما قد تنتج عنها أمراض قد تعرض الإنسان للخطر أو إلى الانتحار.

العوامل المؤثرة في الصحة النفسية:

حدد (محمد ، كرام،٢٠١٧) مجموعة من العوامل التي تؤثر على الصحة العقلية للفرد والتكيف مع ظروف الحياة:

- الإحباط: عدم قدرة الفرد على تلبية احتياجاته بسبب وجود معوقات أو حواجز. يمكن أن يكون الإحباط شعورًا بخيبة الأمل بسبب فشل الفرد في تحقيق دافع معين، وكان للإحباط تأثير سلبي على نفسية الفرد. الاكتئاب وفقدان الثقة والتوتر والإرهاق الذهني.
- الصراع: الصراع النفسي : عندما يتعرض الفرد لضغوطات من دوافع متنافسة متساوية الشدة بحيث لا يستطيع اتخاذ قرار بشأن قضية ما، ومن ثم يشعر الفرد بالألم والتوتر والعجز.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

- القلق: إحساس الإنسان الدائم بالرهبة ، وهو مجموعة من المشاعر والأحاسيس التي تشمل بشكل فعال الخوف والضيق والتوقعات غير المرغوب فيها.
- الهواجس: وهي أفكار أو صور أو دوافع غير واقعية تسيطر على عقل الإنسان وقد لا يتمكن من التخلص منها بسهولة ، مثل هذه الأفكار تحدث بين الحين والآخر. وتأخذ هذه الإكراهات شكل أفكار مزعجة تعود للفرد بهذه الاضطرابات في شكل إصرار أو رغبة لا يستطيع التخلص منها ، حتى عندما يرى الفرد الخطأ وعبثًا.
- الأوهام والرهاب (الفوبيا): هو شعور الفرد بالخوف والذعر من المحفزات الطبيعية (العادية) غير الخطرة أو المخيفة لدى الناس ، مثل: خوف بعض الناس من الظلام ، المرتفعات ، المياه الجارية ، الأماكن المغلقة ، الخوف من الغرباء ، القطارات ، الطائرات ، الحرائق ، الحشود ، الرعد ، الدم ، البرق ، المقابر ، الامتحانات ، سيحدث هذا النوع من الخوف ، على الرغم من أن الفرد يعرف أن هذه المحفزات لا تمثل خطراً عليه ، ولكن عند مواجهة هذه المنبهات ، فإنه سيصاب بالذعر بشكل لا إرادي.

ثانيا: الدراسات السابقة :

تناولت العديد من الدراسات موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمتغيرات مختلفة وفي بيئات متباينة. وفي هذا القسم سيتم استعراض أهم تلك الدراسات وأبرزها مما له صلة بموضوع الدراسة الحالية وهي كالتالي:-

دراسة (العدرة، ٢٠٢٢) والتي تناولت فحص العلاقة بين ألعاب الفيديو والمشاكل العاطفية والاجتماعية بين طلاب المدارس الابتدائية في منطقة مدارس يطا. وكانت عينة الدراسة مكونه من ٦٠٧ من طلاب الصفوف (الخامس إلى العاشر) من مدرسة يطا في فلسطين. باستخدام الأساليب الوصفية واستبيان الاستبيان الخاص بأداة البحث ، أظهر الباحثون وجود علاقة متبادلة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمشكلات العاطفية والاجتماعية لدى الطلاب الأكبر سنًا. وظهرت النتائج

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

إلى وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والمشكلات الإنفعالية الاجتماعية ، وهدفت الدراسة لمعرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالمشكلات الإنفعالية الاجتماعية .

دراسة (ميساء بكوش ونهاد نخلة، ٢٠٢٢)

هدفت الدراسة إلى التعرف على آثار استخدام ألعاب الفيديو على السلوك العدواني للأطفال وجوانب حمايتهم من هذه التأثيرات ، ومن ثم استخدام الأساليب الوصفية والبيانات التي تم جمعها باستخدام الاستبيانات. وعينة البحث من مدينة قالمة الجزائرية تحتوي على ٥٠ من الطلاب ، وظهرت نتيجة الدراسة أن سلوك الطفل التربوي يمكن تقسيمه إلى سلبي وإيجابي ، لكن السلوك السلبي يخفي بشكل واضح سلوكه العدواني.

دراسة علي وطه وزين العابدين (٢٠٢٢)

هدفت الدراسة إلى التحقيق في اضطراب الألعاب الإلكترونية والمرونة العقلية لدى طلاب المدارس الابتدائية. هدفت الدراسة إلى تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والمتانة الذهنية. واحتوت العينة من (١٠٠) من الطلبة بمدرسة بن سويف ، واستخدم أسلوب البحث الوصفي. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات الرجال والنساء في اتجاه الذكور حسب متغير الموقع وعينة الدراسة ومتوسط الدرجات ، واقترحت الدراسة مشاركة الطلاب في البرامج والندوات لزيادة الوعي بأخطار الألعاب الكترونيه.

التعليق على الدراسات السابقة:

بإستعراض الدراسات السابقة يتضح أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى مشكلات في الصحة النفسية ،كالقلق ، واليأس ، والإكتئاب ، والعزلة ، ، والعنف ، واضطراب التواصل مع الآخرين ،

وقد تباينت المناهج البحثية التي تناولت هذه الظاهرة ، ويتضح أن هدف الدراسة الحالية مشابه لأهداف بعض الدراسات، مثل دراسة (سليماني ، ٢٠٢١) ، التي كشفت العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو والصحة النفسية ، والتي تم استخدام فيها المنهج الوصفي للدراسة ، وقد ركزت أغلب الدراسات السابقة على أن الألعاب الإلكترونية لها سلسلة من الآثار السلبية على الصحة النفسية

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

والاضطرابات العاطفية والاجتماعية والسلوكية المتعلقة بممارسة ألعاب الفيديو وإدمانها. مثل دراسة (ميساء بكوش ، ٢٠٢٢) . واتفقت أغلب الدراسات السابقة على أنّ هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير ألعاب الفيديو على الصحة العقلية. ومعرفة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين والأطفال ، وانتشار الاضطرابات النفسية والسلوكية والعاطفية في جميع مراحل التعليم من المرحلة الابتدائية إلى الثانوية

الفصل الثالث

منهجية وإجراءات الدراسة

تمهيد

يتناول هذا الفصل منهجية الدراسة واجراءاتها, ويحدد مجتمع الدراسة وخصائصه، كيفية بناء أداة الدراسة لجمع البيانات اللازمة للدراسة والاجراءات العلمية المستخدمة في التأكّد من صدق أداة الدراسة وثباتها. كما ويوضح أيضاً إجراءات تطبيق الدراسة الميدانية والأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل البيانات التي تم الحصول عليها.

منهجية الدراسة

تمّ استخدام المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرف بأنه "طريقة في البحث تتناول أحداث وظواهر وممارسات موجودة متاحة للدراسة والقياس كما هي دون تدخل الباحث في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها" (حسان ، ٢٠٠٧).

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

مجتمع وعينة الدراسة :

يتكون مجتمع الدراسة من طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام ، وتتكون عينة الدراسة من عدد ٢٩٩ طالب تم إختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة.

أداة الدراسة :

تم جمع بيانات الدراسة باستخدام استبانة من إعداد الباحثين؛ وذلك بعد مراجعة مجموعة من الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة، والاستفادة منها في بناء الاستبانة وصياغة فقراتها. حيث تم إعداد الاستبانة في صورتها الأولية ، بعد ذلك تم عرضها على (٤) من المحكمين المتخصصين. وتم الأخذ بتعديلاتهم ومقترحاتهم.

إجراءات الدراسية :

تم تحديد مشكلة وأسئلة الدراسة ، وبناء الأداة من خلال الدراسات السابقة ، والكتب ، والمؤلفات، والتأكد من صدق وثبات الأداة ، وتوزيع الإستبانة الإلكترونية لسهولة الوصول إلى العينة والإجابة عليها ، وتحليلها .

أداة تحليل البيانات

تم استخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) لتحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام أداة الدراسة (الاستبانة).

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

تصحيح أداة الدراسة

تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي للإجابة على فقرات القسم الثاني، حيث تدرجت الاستجابات من (أوافق بشدة) إلى (أرفض بشدة). ولتحديد مستوى موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات ومحاور الاستبانة، يتم الاعتماد على قيمة المتوسط الحسابي المرجح لكل فقرة أو محور بشكل أساسي وفق الجدول التالي

جدول ١: تصنيف مقياس ليكرت الخماسي

التصنيف	أرفض بشدة	أرفض	محايد	أوافق	أوافق بشدة
الدرجة	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
الوسط الحسابي	١ – 1.80	2.60 – 1.80	3.40 – 2.61	4.20 – 3.41	٥ – 4.21

صدق أداة الدراسة

يقصد بصدق الاستبانة أن تقيس أسئلة الاستبانة ما وضعت لقياسه، حيث قام الباحثين بالتأكّد من صدق وثبات الاستبانة من خلال:

١. الصدق الظاهري: عرض الباحثين الاستبانة على مجموعة من المحكمين المتخصصين في الصحة النفسية والألعاب الإلكترونية ، وقد استجاب الباحثين لآراء المحكمين وقاما بإجراء ما يلزم من حذف وتعديل في ضوء المقترحات المقدمة، وبذلك خرج الاستبيان في صورته النهائية.

٢. صدق المقياس: وذلك من خلال الاتساق الداخلي والصدق البنائي .

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

أولاً: الاتساق الداخلي Internal Validity

قام الباحثان بحساب الاتساق الداخلي لأداة الدراسة وذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات محاور/أبعاد الاستبانة والدرجة الكلية للمحور/ للبعد نفسه كما هو موضح فيما يلي:

١. الاتساق الداخلي لفقرات المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية

جدول ٢: معاملات الارتباط لفقرات المحور الأول

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
الفقرة (١)	0.549**	الفقرة (٩)	0.689**	الفقرة (١٦)	0.539**
الفقرة (٢)	0.659**	الفقرة (١٠)	0.794**	الفقرة (١٧)	0.742**
الفقرة (٣)	0.660**	الفقرة (١١)	0.487**	الفقرة (١٨)	0.698**
الفقرة (٤)	0.761**	الفقرة (١٢)	0.803**	الفقرة (١٩)	0.785**
الفقرة (٥)	0.550**	الفقرة (١٣)	0.539**	الفقرة (٢٠)	0.794**
الفقرة (٦)	0.835**	الفقرة (١٤)	0.697**	الفقرة (٢١)	0.766**
الفقرة (٧)	0.482**	الفقرة (١٥)	0.658**	الفقرة (٢٢)	0.840**
الفقرة (٨)	0.738**				

** دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠١

من خلال الجدول السابق يتبين لنا أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بمعنى أن جميع معاملات الارتباط كانت ذات دلالة معنوية، وبذلك تعتبر فقرات المحور الأول صادقة لما وضعت لقياسه.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

٢. الاتســـاق الداخلي لفقرات المحور الثاني: المشـــكلات الصـــحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .

جدول ٣: معاملات الارتباط لفقرات المحور الثاني

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
الفقرة (١)	0.783**	الفقرة (٩)	0.775**	الفقرة (١٦)	0.658**
الفقرة (٢)	0.837**	الفقرة (١٠)	0.71**	الفقرة (١٧)	0.688**
الفقرة (٣)	0.865**	الفقرة (١١)	0.786**	الفقرة (١٨)	0.83**
الفقرة (٤)	0.879**	الفقرة (١٢)	0.822**	الفقرة (١٩)	0.754**
الفقرة (٥)	0.854**	الفقرة (١٣)	0.924**	الفقرة (٢٠)	0.723**
الفقرة (٦)	0.854**	الفقرة (١٤)	0.886**	الفقرة (٢١)	0.633**
الفقرة (٧)	0.546**	الفقرة (١٥)	0.856**	الفقرة (٢٢)	0.338**
الفقرة (٨)	0.903**				

** دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠١

ويتضح من خلال الجدول أعلاه أن جميع بنود المحور الثاني للأداة كانت مرتبطة بالدرجة الكلية للمحور ودالة إحصائيا ($\alpha \leq 0.05$) .

ثانياً: الصدق البنائي

يعتبر الصدق البنائي أحد مقاييس صدق الأداة الذي يقيس مدى تحقق الأهداف التي تريد الأداة الوصول إليها، ويبين مدي ارتباط كل محور من محاور الدراسة بالدرجة الكلية لفقرات الاستبانة.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

جدول ٤: محاور الدراسة ومعامل الارتباط لكل محور بالدرجة الكلية

المحور	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية	0.899**	٠,٠١
المحور الثاني: المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.945**	٠,٠١

** دالة إحصائيا عند مستوى دلالة ٠,٠١

يتضح من خلال الجدول السابق أن معاملات الارتباط توضح أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة 0.05 بمعنى ان معاملات الارتباط لجميع محاور أداة الدراسة كانت دالة إحصائياً.

ثبات الاداة:

قام الباحثان بالتحقق من ثبات الأداة من خلال طريقة معامل ألفا كرونباخ، وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول التالي:-

جدول ٥: معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات محاور الدراسة

المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية	٢٢	٠,٩٤٩
المحور الثاني: المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	٢٢	٠,٩٧٠
جميع فقرات أداة الدراسة	٤٤	٠,٩٧٧

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

يتضح من النتائج الموضحة في الجدول السابق أن قيمة معامل ألفا كرونباخ لمحور الدراسة الأول – استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية بلغت (٠,٩٤٩)، وبلغت قيمته لفقرات المحور الثاني – المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية (٠,٩٧٠). في حين بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ لجميع فقرات أداة الدراسة (٠,٩٧٧) وهو معامل ثبات مرتفع، وتكون الاستبانة في صورتها النهائية كما هي في الملحق (٢) قابلة للتوزيع.

وبعد أن تم التأكد من صدق وثبات الأداة، تم تطبيقها على العينة وجمع بياناتها وتحليل النتائج.

اختبار التوزيع الطبيعي

استخدم الباحثين اختبار كولمجوروف سمرنوف(K-S Kolmogorov-Smirnov Test) لاختبار ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي من عدمه، وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول التالي:

جدول ٦ : نتائج اختبار التوزيع الطبيعي كولمجوروف سمرنوف

المحور	مستوى الدلالة
المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية	٠,٠١
المحور الثاني: المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	٠,٠١

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

يتضــح من الجدول الســابق، أن القيمة الاحتمالية (.Sig) لجميع محاور الدراســة كانت أقل من مستوى الدلالة 0.05 ، وهذا يعني أن توزيع البيانات لهذه المحاور لم يكن يتبع التوزيع الطبيعي، لذلك استخدم الباحثين الاختبارات اللامعلمية للإجابة على تساؤلات الدراسة واختبار فرضياتها.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة ومناقشتها

تمهيد:

يتضمن هذا الفصل عرضاً لنتائج الدراسة التي تم التوصل إليها ، ومناقشتها وتفسيرها في ضوء مشكلة الدراسة وتساؤلاتها، لذا تم إجراء المعالجات الإحصائية للبيانات المتجمعة من استبانة الدراسة باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية (SPSS) للحصول على نتائج الدراسة التي سيتم عرضها وتحليلها في هذا الفصل.

الإجابة عن تساؤل الدراسة الرئيسي الأول: ما معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام ؟

وللإجابة عن التساؤل السابق، قام الباحثين بتحليل فقرات المحور الأول – استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية والانحراف المعياري، بهدف معرفة ما إذا كان متوسط درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات البعد قد وصلت لدرجة أعلى من درجة الحياد.

جدول ٧: المتوسطات الحسابية والوزن النسبي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الأول مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	النتيجة	الترتيب
١.	أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على المشاركة في الأنشطة الأكاديمية والاجتماعية الأخرى.	٢,٠٩	%٤١,٨	١,١٩١	محايد	21
٢.	أرفض قرارات أسرتي إذا حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣,٠٣	%٦٠,٦	١,٣٩٤	محايد	9
٣.	أشعر بالغضب والضيق عندما لا أتمكن من ممارسة الألعاب الالكترونية .	٢,٥٤	%٥٠,٨	١,٣٤٤	أرفض	16
٤.	عندما ابدأ بممارسة الألعاب الالكترونية أكون غير قادر على التوقف عن اللعب.	٢,٨٢	%٥٦,٤	١,٢١٧	محايد	14
٥.	أمارس الألعاب الالكترونية باستمرار لأتجنب ما يحصل لي من مشاكل الحياة .	٣,٢٦	%٦٥,٢	١,٤٩٠	محايد	1
٦.	أشعر بالتوتر والقلق وعدم الراحة عند توقفي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية"	٢,٨٨	%٥٧,٦	١,٤٤٢	محايد	10
٧.	أتجاهل أداء مهامي الحياتية وقت ممارستي الألعاب الالكترونية.	٢,٨٨	%٥٧,٦	١,٤٩٥	محايد	١٠ مكرر
٨.	دائماً ينشغل فكري بالألعاب الالكترونية حتى لو لم أكن قريباً من جهاز حاسوب أو هاتف ذكي.	٢,٨٣	%٥٦,٦	١,٢١٣	محايد	13
٩.	عند ممارستي الألعاب الالكترونية أشعر بالحاجة إلى مزيد من الوقت.	١,٨٢	%٣٦,٤	٠,٧٦٠	أرفض	22
١٠.	أحاول دائماً الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولكنني لم أنجح في ذلك.	٣,٢٦	%٦٥,٢	١,٤٧٩	محايد	١ مكرر
١١.	أتجاهل أفراد أسرتي عند ممارستي الألعاب الالكترونية.	٣,١٧	%٦٣,٤	١,٣٨٥	محايد	5
١٢.	الوقت الذي أمارس فيه الألعاب الإلكترونية هو أفضل أوقاتي.	٢,٢١	%٤٤,٢	١,١٣٤	أرفض	20
١٣.	أمارس الألعاب الالكترونية لأتغلب على مشاعر العجز والضعف التي تحدث لي.	٣,٠٥	%٦١,٠	١,٥٠٩	محايد	8
١٤.	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل الهرب من الضغوط النفسية التي أتعرض لها.	٣,١٥	%٦٣,٠	١,٥٠٦	محايد	6
١٥.	أحب اللعب على الكمبيوتر أكثر من اللعب مع الأصدقاء.	٢,٨٨	%٥٧,٦	١,٤٩٥	محايد	١٠ مكرر

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	النتيجة	الترتيب
.١٦	معظم أوقات فراغي اليومية أقضيها في ممارسة الألعاب الالكترونية	٢,٢٧	%٤٥,٤	١,١٥١	محايد	18
.١٧	ينشغل تفكيري وتركيزي باستمرار يومياً بالألعاب الإلكترونية.	٢,٨٢	%٥٦,٤	١,٥٣٨	محايد	١٤ مكرر
.١٨	أجد صعوبة في تخفيض عدد الساعات التي أقضيها في الألعاب الالكترونية .	٣,٢٥	%٦٥,٠	١,٥٥٩	محايد	3
.١٩	أشعر بإحساس أفضل عند ممارستي للألعاب الالكترونية	٢,٢٧	%٤٥,٤	١,٣٦٤	أرفض	١٨ مكرر
.٢٠	أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على الألعاب الأخرى .	٢,٥٤	%٥٠,٨	١,٢٥٩	أرفض	١٦ مكرر
.٢١	أشعر بالضيق عندما تمنعني ظروفي من ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣,١٠	%٦٢,٠	١,٤٤٨	محايد	7
.٢٢	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل الابتعاد عن المُشكلات الأسرية.	٣,٢٠	%٦٤,٠	١,٥٨٥	محايد	4
	جميع فقرات المحور	٢,٧٩	%٥٥,٨	٠,٩٥٥	محايد	

يوضح الجدول السابق متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الأول – استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية وترتيبها حسب المتوسطات الحسابية من الأهم فالأقل أهمية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة.

جاءت استجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور والبالغ عددها (٢٢) فقرات بدرجة استجابة تراوحت ما بين "أرفض" و"محايد" وذلك بمتوسطات حسابية تراوحت ما بين (١,٨٢– ٣,٢٦).

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

الإجابة عن تساؤل الدراسة الرئيسي الثاني: ما هي المشكلات الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام ؟

وللإجابة عن التساؤل السابق، قام الباحثين بتحليل فقرات المحور الثاني – المشكلات الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام ، وذلك من خلال حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية والانحراف المعياري، بهدف معرفة ما إذا كان متوسط درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات البعد قد وصلت لدرجة أعلى من درجة الحياد

جدول ٨: المتوسطات الحسابية والوزن النسبي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الثاني مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	النتيجة	الترتيب
.١	"أشعر بالإجهاد البدني والإعياء نتيجة النظر للشاشة أو الهاتف الذكي لمدة طويلة".	٢,٩٨	%٥٩,٦	١,٤٩١	محايد	١٣
.٢	كثيراً ما أشعر بانحناء الظهر وآلام في العمود الفقري نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية	٣,٠٤	%٦٠,٨	١,٥٨٢	محايد	١٢
.٣	أشعر بصعوبة الرؤية والتهاب العينين بعد ممارستي للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة	٣,٤٣	%٦٨,٦	١,٦١١	أوافق	٣
.٤	تحدث لي باستمرار حالة ارتعاش أصابع اليدين وتدمع العينين بعد ممارستي للألعاب الإلكترونية.	٣,٣٢	%٦٦,٤	١,٦٧٢	محايد	٧
.٥	أشعر بنوبات صداع أو غثيان من وقت لآخر بعد ممارستي للألعاب الإلكترونية	٣,٢٦	%٦٥,٢	١,٦٩٧	محايد	٨
.٦	أعاني من الأرق وعدم انتظام نومي بسبب ممارستي للألعاب الالكترونية	٢,٥٦	%٥١,٢	١,٣٩٠	أرفض	٢١
.٧	لدي ميل لتقليد مشاهد العنف والانتقام في الألعاب الإلكترونية مع زملائي في الواقع.	٣,٧١	%٧٤,٢	١,٥٩٧	أوافق	١
.٨	اندماجي في ممارسة الألعاب الإلكترونية يشعرني بنقص الشهية وعدم الرغبة في الأكل طول اليوم	٢,٨٢	%٥٦,٤	١,٧٤٤	محايد	١٧

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	النتيجة	الترتيب
.٩	كثرة استخدامي الألعاب الإلكترونية يمنعني من ممارسة رياضة المشي والجري أو أي رياضة أخرى	٢,٨٩	%٥٧,٨	١,٧٦٣	محايد	١٥
.١٠	أفضل اللعب على الكمبيوتر على تناول وجبات الطعام.	٢,٨٦	%٥٧,٢	١,٧٣٠	محايد	١٦
.١١	أشعر بالخجل والانطواء والميل للعزلة بعيداً عن الناس.	٢,٨٢	%٥٦,٤	١,٥٠٠	محايد	١٧ مكرر
.١٢	اعتبر نفسي عصبي المزاج إلى حد ما بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية	٣,٢٥	%٦٥,٠	١,٧٢٩	محايد	٩
.١٣	افتقد الشعور بالطمأنينة والراحة النفسية والرضا في حياتي	٣,٣٨	%٦٧,٦	١,٨٦٣	محايد	٥
.١٤	تسيطر علي مشاعر الكآبة وحدة الطبع عند انقطاعي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٣,٤٨	%٦٩,٦	١,٦٨٠	أوافق	٢
.١٥	أفتقد الشعور بالهدوء والاتزان الانفعالي أمام الناس	١,٨٩	%٣٧,٨	١,٢٨٦	أرفض	٢٢
.١٦	أشعر بقدرتي على النجاح ومواجهة مشكلاتي بسهولة	٣,٤٣	%٦٨,٦	١,٣٨٥	أوافق	٣ مكرر
.١٧	شعوري بالحرمان العاطفي هو الذي يدفعني لممارسة الألعاب الإلكترونية	٣,٣٨	%٦٧,٦	١,٤٢٤	محايد	٥ مكرر
.١٨	سبب شعوري بالغضب والعصبية كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية القتالية المثيرة والشيقة	٣,١٦	%٦٣,٢	١,٤٦١	محايد	١١
.١٩	ينقصني الشعور بالتفاؤل والثقة بالنفس	٢,٦٦	%٥٣,٢	١,١٠٨	محايد	١٩
.٢٠	دائماً أسرتي تشكو مني بسبب استخدامي للألعاب الإلكترونية لفترة طويلة	٣,٢٢	%٦٤,٤	١,٣٢٠	محايد	١٠
.٢١	أشعر باليأس وضعف الهمة وضيق من الدنيا عموماً	٢,٦٦	%٥٣,٢	١,٤١٦	محايد	١٩ مكرر
جميع فقرات المحور		٣,٠٥	%٦١,٠	١,٢٢٠	محايد	

يوضح الجدول السابق متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الثاني – المشكلات الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام وترتيبها حسب المتوسطات الحسابية من الأهم فالأقل أهمية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

جاءت استجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور والبالغ عددها (٢٢) فقرات بدرجة استجابة تراوحت ما بين "أرفض" و"أوافق" وذلك بمتوسطات حسابية تراوحت ما بين (١,٨٩– ٣,٧١).

الإجابة عن تساؤل الدراسة الرئيسي الثالث: هل هنالك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية ؟

وللإجابة عن التساؤل السابق، قام الباحثين بحساب معامل الارتباط ما بين محور الدراسة الأول –استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية، ومحور الدراسة الثاني المشكلات الصحية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام. الجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول ٩: معامل الارتباط ما بين الالعاب الالكترونية والصحة النفسية

المتغير	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
استخدام الألعاب الالكترونية	0.764**	٠,٠١
الصحة النفسية لطلاب المرحلة المتوسطة		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل الارتباط ما بين استخدام الالعاب الالكترونية والصحة النفسية لطلاب المرحلة المتوسطة بلغت قيمته (٠,٧٦٤) عند مستوى دلالة (٠,٠١) وهي أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥) مما يدل على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

الإجابة عن تساؤل الدراسة الرئيسي الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تبعاً لمتغير العمر والصف الدراسي ؟

- **العمر**

للإجابة عن التساؤل السابق فيما يتعلق بمتغير العمر، قام الباحث بإجراء اختبار كروسكال واليس (Kruskal–Wallis Test). ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج لجميع محاور الدراسة:

جدول 10: المتوسط الحسابي الرتبي ونتائج اختبار كروسكال واليس لاستجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير العمر في جميع محاور الدراسة

محاور الدراسة	المجموعات	العدد	المتوسطات الرتبية	Kruskal–Wallis H	درجات الحرية	Sig
المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية	13 سنة	٦٧	١٠٦,٥٧	97.683	2	0.01
	14 سنة	٤٨	٢٥٩,١٧			
	15 سنة	١٨٤	١٣٧,٣٤			
المحور الثاني: المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	13 سنة	٦٧	٩٧,٦٩	67.777	2	0.01
	14 سنة	٤٨	٢٣١,٥٠			
	15 سنة	١٨٤	١٤٧,٧٩			
جميع محاور أداة الدراسة	13 سنة	٦٧	٨٩,٥٧	107.301	2	0.01
	14 سنة	٤٨	٢٥٦,٨٣			
	15 سنة	١٨٤	١٤٤,١٤			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة مستوى الدلالة لجميع محاور الدراسة بلغت قيمته (٠,٠١)، وهي قيمة أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تعزى لمتغير العمر، لصالح من بلغت أعمارهم (١٤) سنة، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الرتبية

- **الصف الدراسي**

للاجابة عن التساؤل السابق فيما يتعلق الصف الدراسي، قام الباحث بإجراء اختبار كروسكال واليس (Kruskal–Wallis Test). ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج لجميع محاور الدراسة:

جدول 11: المتوسط الحسابي الرتبي ونتائج اختبار كروسكال واليس لاستجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير الصف الدراسي في جميع محاور الدراسة

محاور الدراسة	المجموعات	العدد	المتوسطات الرتبية	Kruskal–Wallis H	درجات الحرية	Sig
المحور الأول: استخدام طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام للألعاب الإلكترونية	الأول المتوسط	٦٧	١٠٦,٥٧	98.897	2	0.01
	الثاني المتوسط	٣٤	٤٢,٥٠			
	الثالث المتوسط	١٩٨	١٨٣,١٦			
المحور الثاني: المشكلات الصحية التي يعاني منها طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	الأول المتوسط	٦٧	٩٧,٦٩	124.092	2	0.01
	الثاني المتوسط	٣٤	٣٤,٠٠			
	الثالث المتوسط	١٩٨	١٨٧,٦٢			
جميع محاور أداة الدراسة	الأول المتوسط	٦٧	٨٩,٥٧	137.656	2	0.01
	الثاني المتوسط	٣٤	٣٤,٠٠			
	الثالث المتوسط	١٩٨	١٩٠,٣٧			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة مستوى الدلالة لجميع محاور الدراسة بلغت قيمته (٠,٠١)، وهي قيمة أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تعزى لمتغير

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

الصف الدراسي، لصالح طلاب الصف الثالث المتوسط، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الرتبية.

الفصل الخامس

ملخص النتائج والتوصيات

أولاً: نتائج الدراسة

أظهرت الدراسة الحالية النتائج التالية:

١. وجود معدل استخدام متوسط للألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مدينة الدمام، وذلك من وجهة أفراد عينة الدراسة بوزن نسبي بلغ (٥٥,٨%).

٢. وجود معدل متوسط من المشكلات الصحية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام والناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وذلك من وجهة أفراد عينة الدراسة بوزن نسبي بلغ (٦١,٠%).

٣. وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام.

٤. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تعزى لمتغير العمر، لصالح من بلغت أعمارهم (١٤) سنة، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الرتبية.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

٥. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الدمام تعزى لمتغير الصف الدراسي، لصالح طلاب الصف الثالث المتوسط، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الرتبية.

ثانياً: توصيات الدراسة

في ضوء النتائج التي اسفرت عنها الدراسة، وبعد الرجوع إلى مناقشة محاور الدراسة المختلفة، يقترح الباحث عدة توصيات وذلك على النحو التالي:

١. توجيه وارشاد طلاب المرحلة المتوسطة بمخاطر ممارسة الألعاب الالكترونية باستمرار وما يترتب عليها من مشاكل الحياة المختلفة.
٢. ارشاد طلاب المرحلة المتوسطة حول كيفية تخفيض عدد الساعات التي يقضونها في ممارسة الألعاب الالكترونية وذلك من أجل الحفاظ على عدم تأثر ساعاتهم الدراسية وتحصيلهم العلمي.
٣. عقد ندوات ارشادية لأهالي طلاب المرحلة المتوسطة حول كيفية الحفاظ على التوان النفسي لأبنائهم في ظل وجود المُشكلات الأسرية، بما يساهم في تقليل اندماجهم في الالعاب الالكترونية
٤. توعية طلاب المرحلة المتوسطة بأضرار متابعة مشاهد العنف والانتقام في الألعاب الإلكترونية وخطورة تطبيقها مع زملائهم على أرض الواقع
٥. العمل على تقليل ومعالجة مشاعر الكآبة وحدة الطبع عند طلاب المرحلة المتوسطة المعتادين على ممارسة الألعاب الالكترونية إذا ما انقطعوا عنها.

Journal of University Studies for inclusive Research (USRIJ)
مجلة الدراسات الجامعية للبحوث الشاملة
ISSN: 2707-7675

٦. توعية طلاب المرحلة المتوسطة بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة وما يترتب عليها من صعوبة الرؤية والتهاب في العينين.

قائمة المراجع

- ابن منظور، جمال الدين (١٩٩٦). لسان العرب، بيروت: دار إحياء التراث العربي.
- بكوش، ميساء ونخلة، نهاد (٢٠٢٢). تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، دراسة ميدانية ببلدتي هيلوبوليس وبوعاتي بولاية قائمة. مذكرة ماجستير غير منشورة، جامعة ٨ ماي ١٩٤٥، قائمة، الجزائر.
- بن دادي نور الهدى وبن عائشة نور الهدي (٢٠٢١). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق ، لعبة PUPG أنموذجاً، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد بوخاري . تفرت. مذكرة ماجستير غير منشورة، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، الجزائر.
- الحربى، عبيد مزعل (٢٠١٣). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المعرفة، العدد (١٠٤)، ص ١٤٢– ١٦٨.
- الخالدي، أديب (٢٠٠٩). المرجع في الصحة النفسية، عمان (الأردن): دار وائل للنشر والتوزيع.
- الداهري، صالح حسن (٢٠٠٥). مبادئ الصحة النفسية، الطبعة الأولى، عمان (الأردن): دار وائل للنشر.
- ربيع، محمد شحاتة (٢٠٠٠). أصول الصحة النفسية، الطبعة الثانية القاهرة: مؤسسة نيل للطباعة
- الزبيدي، كامل علوان (٢٠٠٧). دراسات في الصحة النفسية، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.
- سليماني، منال (٢٠٢١). تداعيات الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في ظل جائحة كورونا، دراسة ميدانية بعض الثانويات بمدينة

أم البواقي، مذكرة ماجستير غير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.

- الصبحيين، علي موسى (٢٠١٧). الصحة النفسية: مفهومها ومناهجها ومظاهرها، رسالة الجامعة، العدد ١٢٧٥، ص١٦، على الرابط:
https://rs.ksu.edu.sa/sites/rs.ksu.edu.sa/files/1275.pdf
- العبيدي، بشرى (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ١٤ (٥٣)، ٤١٨- ٤٤٤.
- عدايكة، سامية وبن تركي، أسماء (٢٠١٩). تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة الوادي، العدد ١٩، ص ١٧- ٢٢.
- العدرة، ملاك جمال (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمشكلات الانفعالية والاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية التربية والتعليم – يطا، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الخليل، فلسطين.
- علي، محمد عيد وطه، ومحمد مصطفى وزين العابدين، أسماء (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الالكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية، جامعة يني سويف، مصر، ١٩ (١١٤)، ص ص٢٧٧- ٣٠٦
- الغفيلى، فهد بن عبد العزيز (٢٠١٠). من مأمنه يؤتى الحذر، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع"،مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض.
- الفاضل، خليل (٢٠٠٦). التشويه الإلكتروني للأطفال، البيت العربي، العدد (٥٥٢)، على الرابط: https://alarabi.nccal.gov.kw/Little/Article/9994
- لمين، نصيرة وبونيف، محمد لمين (٢٠٢١). الصحة النفسية وعلاقتها بالضغوط المهنية لدى أخصائي المعلومات بالمكتبات الجامعية (مكتبات جامعة المسيلة نموذجاً)، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، ٦ (١)، ص ٦٩٤- ٧١٤.

- مشرى، أميرة (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلميذ الجزائر، مذكرة ماجستير غير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.
- معجوز، صفاء عبدالحميد (٢٠٢٢). التأثير الإيجابى والسلبى للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع، مجلة اسكندرية للتبادل العلمي، جامعة الأسكندرية، ٤٣ (٢)، ص ص ٩٥- ١١٢.
- المطيري، معصومة سهيل (٢٠٠٥). الصحة النفسية، مفهومها واضطرابتها، الكويت: مكتبة الفلاح.
- ملحم، سامي (٢٠١٣). علم نفس النمو: دورة حياة الإنسان، الطبعة الأولى، عمان(الأردن): دار الفكر ناشرون وموزعون.
- منسي، حسن (٢٠٠١). الصحة النفسية، أربد (الأردن): دار الكندي للنشر والتوزيع.
- الواعر، دلال (٢٠١٧). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة – أم البواقي، مذكرة ماجستير غير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.
- يونس، كرام محمد يوسف (٢٠١٧). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية، الأردن.
- بسمة ، عقيب و فريدة ، لراري (٢٠١٩) . أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين ، دراسة ميدانية ، مذكرة ماجستير غير منشورة.
- بوشارب ،حسيبة وغول ،فاطمة (٢٠١٩) ،أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري ،مدينة مليانة ، مذكرة ماجستير غير منشورة.
- أبو القاسم ،هبة أحمد ، (٢٠١٩) أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين محلية أم درمان ، دراسة ماجستير في الصحة النفسية ، غير منشورة .

- عباس ،رنا فاضل (٢٠١٨) الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة ، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد٥٩.
- بوهلال أحمد ، ونجاة ،بزايد (٢٠٢٢) ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء ، مجلة أبعاد ،العدد١ ، المجلد٩ .
- ياسمين ،وناس (٢٠٢٢) ،إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها في ظهور السلوك العدواني لدى المراهق ،دراسة ماجستير في علم النفس . جامعة العربي بن مهيدي ، مدينة أم البواقي.
- زهران ، حامد عبدالسلام (٢٠٠٥) ، الصحة النفسية والعلاج النفسي ، ط٤، عالم الكتب.
- حسان هشام ،(٢٠٠٧) منهجية البحث العلمي ، ط ٢٢، مطبعة الفتوى البيانية ، الجزائر.

المراجع الأجنبية:

Alhamoud, M. A., Alkhalifah, A. A., Althunyan, A. K., Mustafa, T., Al Awad, F. A. (2022). Internet gaming & ,.Alqahtani, H. A disorder: Its prevalence and associated gaming behavior, anxiety, and depression among high school male students, *Community & Journal of Family* .Dammam, Saudi Arabia ٩٣ ,(٢) ٢٩ ,*Medicine*

Alsunni, A. A., & Latif, R. (2022). Internet gaming disorder and its correlates among university students, Saudi Arabia. *Journal of Family and Community Medicine*, *29*(3), 217-222

Ibrahim, Hatim (2020). Effectiveness of the use of the E-Gamification strategy to develop the educational achievement of the preparatory students in Dammam City and their attitudes towards it. *Education and Information Technologies*, *25*(5), 4317-4327

Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Al-Mazrou, A. (2017). Video game addiction & ... ,.Zaghloul, M. S and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi .Arabia *Addictive behaviors reports* ,٦ , ١١٢-١١٧

شاكرين ومقدرين حسن تعاونكم ،،،،