مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية العدد 63 الجزء الثالث يوليو 2023
الموقع الاليكتروني: https://jsswh.journals.ekb.eg بريد إليكتروني: jsswh.eg@gmail.com

العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة

The relationship between electronic games addiction and suicidal tendencies among university youth

دكتورة نسمة يحيي رجب

أستاذ مساعد بقسم خدمة الفرد

المعهد العالي للخدمة الاجتماعية 6أكتوبر

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلي تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة ، وأيضا الكشف عن الاختلاف حول أبعاد الألعاب الالكترونية والميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة وفقا لمتغير العمر وتكونت عينة الدراسة من 200 طالب جامعي ، وقد استخدمت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ومقياس الميول الانتحارية لدي الشباب، وكشفت نتائج الدراسة إلي وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب

الكلمات ألمفتاحيه : الألعاب الالكترونية - الميول الانتحارية لدي الشباب

Abstract

The current study aimed to determine the relationship between addiction to electronic games and suicidal tendencies among young people at the university, and also to detect the difference about the dimensions of electronic games and suicidal tendencies among young people at the university according to the age variable. And the measure of suicidal tendencies among young people, and the results of the study revealed that there is a statistically significant relationship between addiction to electronic games and suicidal tendencies among young people

Keywords: electronic games - suicidal tendencies among young people

أولا-مقدمة الدراسة:

يشهد العالم اليوم تغيرات كبيرة ومتصارعة في مجالات التكنولوجيا الرقمية وخاصة مع ظهور الأجهزة الإلكترونية والألعاب المرتبطة بها، تطور شكل هذه الألعاب من ألعاب يدوية بسيطة إلى ألعاب إلكترونية أكثر الرقي والجاذبية حيث تصل إلى مستوى من التقدم التكنولوجي المبهر. أدى ذلك إلى تطوير أساليب اللعب و أشكاله و برمجياته حتى أنها أصبحت تحظى بشعبية كبيرة بين جميع أطياف المجتمع و خاصة الشباب ، سواء كانوا طلاب مدارس أو جامعات أو غيرهم ، وقد بينت العديد من الدراسات مدى تأثير هذه الألعاب على الجانب الشخصي للفرد (النفسي و الذهني و الجسدي) و كذلك تأثر على المجتمع (القيم و التفكير و الثقافات) و اللافت للنظر أن الشباب يستغرقون أوقات كثيرة في متابعة اللعب و قد ينفقون اموالآ في سبيل ذلك و قد يعرضوا حياتهم

للخطر و خير دليل على ذلك مقال نشرته وكالة BBC البريطانية على صفحتها بتاريخ 2018/4/5 تحتي مسمى لعبة "الحوت الأزرق" أثارت الذعر في مصر و بالتحديد بانتحار العديد من الشباب و منهم الشاب ابن برلماني مصري ، وأشارت إلى العديد من حالات الانتحار في الكويت و الجزائر و تونس ، وتم اتهام مخترع هذه اللعبة، وهو روسي يدعى فيليب وبديكين ويبلغ من العمر 21 عاما بتحريض المراهقين على الانتحار.

كما انتشرت العديد من الألعاب و التي لا تقل خطورة عن سابقتها مثل لعبة pubg تلك اللعبة الإلكترونية التي انتشرت في عالمنا العربي خلال السنوات القليلة الماضية والتي تشكل خطر حقيقي علي الشباب حيث تحتوي اللعبة علي عمليات عنف تتشكل في القتال بالأسلحة المختلفة وتزرع في عقولهم روح الانتقام والعدوانية للنجاة كما تنمي جانب الشر في نفوس الشباب لم تكن هذه اللعبة هي الأخيرة من تلك الألعاب التي تنمي جانب الشر لدي مرتديها فانتشر أيضا بعض اللعاب الأخرى التي فرضت نفسها على حيات الشباب و تم دراستها على انها عمليات إدمان للألعاب الالكترونية مثل لعب Free Fire MAX ولعبة fortnite والعديد من الألعاب الأخرى التي لها تأثير سلبي علي الشباب .

مشكلة الدراسة :

الإنسان كائن اجتماعي بطبعة ولذلك كان تفاعله مع الآخرين واتصاله بهم ضروريا لتلبية حاجاته ولقد بدء الاتصال الاجتماعي بسيطا معتمدا علي الرموز والإشارات والأصوات التي هي لغة بدائية للتفاهم بين أولي الجماعات البشرية ثم تطور بتطور حياة الإنسان وخبراته اللغوية والثقافية والاجتماعية فانتقل الاتصال الاجتماعي من لغة الإشارة إلي اللغة المكتوبة ثم وصل الي ما هو علية في وقتنا بفضل التقدم المعرفي والتكنولوجي في وسائل الاتصال، تشهد الحياة المعاصرة تغيرا في أنواع متعددة إذ يواكب العالم تقدما في وسائل الاتصال حيث أجمع عدد من الباحثين أن تكنولوجيا الاتصال الحديثة في أجهزتها الالكترونية المتقدمة فتحت عصرا من عصور الاتصال والتفاعل بين البشر وبين وفرة المعلومات التي تقدمها وبين أثارها السلبية الجسدية والنفسية والاجتماعية والثقافية التي قد تحدثه.(محمد :2014،ص. 13).

ومن أهم هذه المتغيرات في العصر الراهن أنه عصر ثورة المعلومات والاتصالات، هذه الثورة التي تركت علامة فارقة في تاريخ الحضارة البشرية وتقدم

الإنسان وقد تميزت ثورة المعلومات هذه بظهور وسائل اتصال جديدة لا تعرف حدود أو حواجز، فظهور البث الفضائي والانترنت والاتصالات الفضائية حولت العالم إلي ما يشبه قرية صغيرة (محمد، 2017،ص.7) فالشباب يستخدم العديد من مواقع التواصل الاجتماعي ومن أهم هذه مواقع التي يطلع عليها الشباب هي فيس بوك وتوتير واتس أب وإنستجرام (عبد الصمد ,2020، ص.656).

لا ينكر أن العالم شهد فى السنوات الأخيرة من القرن العشرين ثورة حقيقية فى تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ICT في الدول المختلفة، ترتب عليها ظهور مصطلحات جديدة فى نهاية فترة التسعينات، والذي يشير إلى النمو والتوسع الكبير الذي حدث فى إنتاج واستخدام ICT وتزايد دورها في الأنشطة الحياتية، مع الانتشار الواسع لاستخدام شبكة الإنترنت وسرعة تدفق المعلومات، وسهولة الحصول عليها بتكاليف منخفضة تكاد تقترب من الصفر، لذلك يسمى أحياناً اقتصاد المعلومات "Information Economy"أواقتصاد الإنترنت"Internet Economy" ، والاقتصاد الرقمي "Digital Economy". (Santibanez & Castillo, 2011)

وذا كنا نسلم بان هناك ايجابيات لاستخدام التكنولوجيا الحديثة في حياتنا العلمية و العملية ، إلا انه توجد هناك مخاطر لاستخدام التكنولوجيا و ما تقده من برامج قد تهدد حيات الفرد و امن المجتمع . فقد أصبح واضحا انتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، لجذب مختلف ألاف مئات العمرية فلم تعد في اهتمام على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث إنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم(نعيم,2021، ص.141) .

حيث أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الشباب بشكل مستمر سواء في المنازل أو المقاهي الانترنت حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون حق وجه حق وتعلم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم الكثير من الاضطرابات السلوكية (سومية: 2015، ص.162)

تتصف ظاهرة استخدام الألعاب الالكترونية بعمق التأثير والانتشار لأنها ركيزة لأغلب الأشخاص في حياتهم اليومية, ويعتبر طلاب الجامعة هم الأكثر تعرضا لإدمان الألعاب حيث كشف احدث تقرير لمركز المعلومات شبكة الانترنت الصينية أن معدل نمو العاب الهاتف المحمول عبر الانترنت بلغ 9.6% وان الشباب هم المستخدم الرئيسي بالمقارنة بشرائح المجتمع الآخرين ويتطلب الوقوع في دائرة الألعاب التعلق الكامل باللعبة لمدة (3)أشهر فأكثر ،وهم أكثر عرضة لذلك بسبب خصائصهم النفسية والتنموية وسهولة الوصول باستخدام جهاز محمول والشغف للألعاب المحمولة (سيد:2020 ،ص.887) .

ووفقاً لتقرير الجمعية الأمريكية لعلم النفس، فإن أكثر من ٨٥% من الألعاب الإلكترونية المنتشرة في الأسواق والمتاجر تحتوي على شكل من أشكال العنف (APA, 2015). وقد أظهرت نتائج تحليل محتوى الألعاب الإلكترونية أن العنف يُعد عنصر رئيس في تلك الألعاب، إذ ما يقرب من ٩٠% من هذه الألعاب تحتوي على بعض المحتوى العنيف، و٤٠% منها تحتوي على العنف الخطير ضد الشخصيات الأخرى (Exelmans, Custers, & Bulck, 2015) ، و وأشارت الإحصاءات إن أكثر المقبلين على الألعاب الالكترونية داخل المجتمع المصري من فئة الشباب و خاصة الألعاب المرتبطة بالهواتف المحمولة، وفقا لإحصاء عام 2022بلغ عدد المستخدمين (19.24 مليون مستخدم)، ترتفع إلى24.3%عام2027نحو28.1مليون(مركز التعبئة والإحصاء :2022،ص.245) ، فمثلا وبعد عام من صناعة لعبة (PUBG) تم بيع أكثر من (15) مليون نسخة من اللعبة، وتضم اللعبة أكثر من مليوني لاعب، كما تم تحميلها على متجر أندرويد أكثر من (32.34) مليون مرة، وأصبحت اللعبة في مقدمة التطبيقات التي يجرى تحميلها في أكثر من (100) دولة حول العالم، لتصبح أكثر الألعاب رواجاً بين الشباب (سارة : 2018).

الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيشها الشباب من احد الأسباب التي تدعو الأفراد إلى استخدام الألعاب الإلكترونية، والظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة والتي تؤدي بالطالب إلى اللجوء إلى الألعاب الالكترونية هربا من الظروف التي يعيشها والتأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية من زملاء، أو تلك الساحة عن تأثيرات الزملاء في المدرسة، والعلاقات غير الجيدة مع أفراد الأسرة، والأزمات المالية والاجتماعية التي تمكن أن يتعرض لها الفرد، والصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الطالب إلى

الألعاب الإلكترونية، وأيضا جاذبية هذه الألعاب، وسهولة الاستخدام الأمر الذي بدوره يساعد على زيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها، وملء وقت الفراغ، والتسلية والترفيه، وكذلك من أجل الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم، وكذلك من أجل زيادة الوعي والمعرفة لديهم (حسين:2007،ص25).

من خصائص إدمان الألعاب الإلكترونية الشغف المتزايد نحو ممارستها وعدم السيطرة على الوقت المستغرق في ممارستها مع فقدان الاهتمام بغيرها من الأنشطة، استمرارية الاستخدام برغم ما يترتب عليها من أضرار، الشعور بالحرمان النفسي حال انعدام ممارستها بالإضافة إلي الشغف المتزايد على ممارسة تلك الألعاب وعدم القدرة على السيطرة على الوقت الذي يقضيه المراهق عليها مع فقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى واستمرارية اللعب بالرغم من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارستها (محمد :2022،ص. 401)

تتسبب الألعاب الالكترونية إخطارا واثأرا صحية تنعكس علي خلايا المخ تؤدي إلي للإجهاد العقلي والنفسي ،هذا بالإضافة إلي شغل ساعات كبيرة من وقته يسبب الألم الرقبة ونجد أن معظم الألعاب أليزر التي تضعف العصب البصري عن طريق الأشعة الصادرة منها والشعور باحمرار العين والحكة والضحية الأولي لهذه الألعاب هو الفرد (سيد :2020،ص.32).

تري الباحثة أهمية مراقبة البرامج و الألعاب المقدمة للشباب خاصة ان هناك العاب تتخللها إعلانات لا تتوافق مع قيمنا الاجتماعية و منها ما يجعل الشباب أكثر انطوائية و بعدا عن المشاركة في الأنشطة الاجتماعية و ذلك لأن الألعاب الإلكترونية تأخذ حيزاً كبيرا من أوقاتهم مما قد يعرضهم لحظر إدمان هذه الألعاب على المدى البعيد وما يرتبط به من اثار نفسية و جسدية واجتماعية،و مشاركة الأسرة لأبنائها في اختيارهم للألعاب التي تتوافق مع تعاليم الدين، وعادات ، وتقاليد المجتمع .

دراسة الغول وآخرون (2019) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري من خلال الكشف عن عادات وأنماط استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وكذلك الدوافع والإشاعات المتحكمة في نوع هذا الاستخدام محاولين إبراز أثر ذلك على سلوكياتهم. ووزعت الاستمارة على 100 شاب مستخدم للألعاب الإلكترونية وتم معالجة البيانات بطريقة إحصائية عن طريق

الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية Spss و كانت أهم النتائج أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية فحسب وإنما هي محكومة بالمنظومة القيمة لمنتجيها، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، تتمثل الظاهرة منها في التسلية، أما المستترة منها فقد تمثلت بما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق .

دراسة تينج (Teng et al , 2020)التي استهدفت دراسة العلاقة بين التعرض الألعاب العنف الإلكترونية وبين كلاً من التنمر التقليدي traditional bullying لدى عينة من الشباب قوامها (٣٧٠٧) فرداً، والتنمر السيبراني cyberbullying لدى عينة من طلبة الجامعة قوامها (٣٦١٠) طالباً. وأظهرت نتائج الدراسة أن كثرة التعرض لألعاب العنف الإلكترونية يرتبط بشكل إيجابي بالتنمر بنوعيه التقليدي والسيبراني. وأوصت الدراسة بضرورة الأخذ في الاعتبار كلاً من السمة العدوانية والهوية الأخلاقية للشخص عند وضع استراتيجيات للحد من التنمر سواء التقليدي أو السيبراني.

دراسة علي (2020). بعنوان: "الإشاعات المتحققة للشباب الجامعي من ألعاب الأون لاين عبر موقع اليوتيوب: دراسة تطبيقية على طلبة الجامعات الأردنية" ، هدفت الدراسة إلى معرفة ما هي الإشاعات المتحققة للشباب الجامعي من ألعاب الأون لاين وكذلك التعرف إلى أنماطهم وعاداتهم حين تعرضهم لمحتوى الألعاب في يوتيوب، ومعرفة الحاجات الأكثر إشباعا خلال متابعتهم لمقاطع ألعاب الأون لاين واستخدمت الدراسة نظرية الاستخدامات والاشباعات كأساس نظري ، واعتمدت الدراسة على منهج المسح الوصفي ، وأظهرت الدراسة أيضاً أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في استجابات الطلبة فيما يتعلق بالحاجات المعرفية والعاطفية وحاجات التكامل الشخصي والاجتماعي تبعا للمتغير الديموغرافي (النوع الاجتماعي) لصالح الذكور ، وكذلك وجدت فروقاً ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق باشباعات المحتوى .واشباعات العملية أيضا تبعا للمتغير الديموغرافي (النوع الاجتماعي) لصالح الذكور.

دراسة سلفيا (2022) بعنوان: "استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية بالهاتف وعلاقتها بالتواصل الأسري لدى الشباب الجامعي (دراسة ميدانية)"هدفت هذه الدراسة إلى رصد مدى تأثير استخدام الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية على تواصلهم الاجتماعي مع أسرهم وتعد من الدراسات الوصفية، وقد استخدمت نظرية الاستخدامات والإشباعات.

واعتمدت على منهج المسح؛ وطبقت الدراسة الميدانية على عينة قوامها (400) مفردة من الشباب الجامعي موزعة على الجامعات الحكومية والخاصة وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها ارتفاع نسبة استخدام الشباب لتطبيقات الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف بشكل دائم نظراً لجودتها التكنولوجية، أظهرت النتائج أن غالبية الشباب المصري وخاصة (الذكور) تفضل الانعزال أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية بالهاتف، نتيجة الاندماج والتفاعل الشديد للشباب مع اللعبة أثناء استخدامها.

أكدت دراسة شين 2014)) Chenعن الأضرار الناتجة عن الآثار السلبية للألعاب الالكترونية ومدي قد تتسبب في الإصابة بالصداع، الإجهاد العصبي، الإحساس بالإرهاق، ومرض (الرعاش التأثير الضار على العيون وضعف النظر ، المخ ، والأعضاء التناسلية . الكسل والخمول، والهذيان الذهني، كما يميل الأطفال للعدوانية المفرطة .

أوضحت دراسة الحشاش(2008) الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند 0,5بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني تعويل اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية .

أكدت دراسة سومية (2018)ودراسة جيليسبي (Gillespie(2012أن عناك علاقة بين الإدمان الألعاب الالكترونية والتنمر في الوسط المدرسي وان الاستخدام السيئ للألعاب الالكترونية له تأثير علي سلوك الشباب فقد يقود إلي التنمر كما أن استغراق الوقت الطويل في الانترنت يؤدي إلي توقف عن ممارسة الهويات كما يصاب بعض زيادة الوزن وارتداء النظارات أو العدسات اللاصقة محاولة وضع حدود وضوابط لاستخدام الشبكة من قبل الوالدين بالنظر إلي مضامين الألعاب الالكترونية نري بأنها تسبب في مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسري وتغزو إلي بروز نزعة الذاتية والرغبة في التسلط علي الأفراد الآخرين.

كشفت دراسة دليس (DeLisi, M 2013)ان الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية كثيرا منها مرتبط بالسلوكيات العدوانية أو الإدمانية ، بينما بدت الألعاب وسيلة تعليمية إلى جانب المتعة للطلاب الصينيين ، فقد وجد أن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أثرت بشكل إيجابي على موقف الأطفال من الرياضيات. كان التحسن في أداء

الرياضيات من لعبة الورق كبيرًا. في المقابل ، لم يتم العثور على مكاسب كبيرة في أداء الطلاب في الرياضيات بعد لعب ألعاب الفلاش عبر الإنترنت

كشفت بينما دراسة بانكين (Baukney(2008 الي الألعاب الإلكترونية هي شكل من أشكال الترفيه الذي ينخرط فيه العديد من الأفراد على نطاق واسع ويستخدمه الكثيرون بشكل مفرط السلوكية والظرفية للألعاب المستقلة، وهو أسلوب المشاركة في الألعاب الإلكترونية الذي يتميز بالاختيار والتنظيم الذاتي الفعال على وجه التحديد.

أوضحت دراسة مشري (2017) أن الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية عن طريق الكمبيوتر 17%طريق أيضا الهواتف الذكية 46% , وعن طريق اللوحات الالكترونية 28% . وان الطلاب يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية أكثر نسبة ويمكن تفسير ذلك سهولة استخدام هذا النوع من الجهاز (الهاتف الذكي)نظرا للميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة .

توصلت نتائج دراسة شيماء (2018) الي وجود علاقة ارتباطيه بين إدمان تكنولوجيا المعلومات والاتصال لدى طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ببعديه ومشكلاتهم السلوكية بأبعادها، وجود علاقة ارتباطيه بين إدمان تكنولوجيا المعلومات والاتصال لدى طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ببعديه ومشكلاتهم السلوكية بأبعادها وبعض متغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي(عدد الأخوة - دخل الأسرة – تعليم الأب والأم)، وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي عينة البحث في إدمان تكنولوجيا المعلومات والاتصال ومشكلاتهم السلوكية تبعاً "الجنس "ذكور- إناث " لصالح الذكور، عمل الأم "لصالح أبناء الأمهات العاملات، وجود تباين دال إحصائيا في إدمان تكنولوجيا المعلومات والاتصال لدى طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ببعديه ومشكلاتهم السلوكية بأبعادها تبعا (لوقت بداية الاستخدام "لصالح المستوى المرتفع (أكثر من 5 سنوات) ترتيب الطالب بين إخوته.

أكدت دراسة اكلي (Akilli, (2007 تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية, حيث أدت إلى ان كما أنها زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثقة بالنفس, بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الآخرين, والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتركيز، وقلة التحصيل الدراسي.

توصلت دراسة بسيوني (2020) إلي التعرف علي مدي ممارسة الألعاب الالكترونية وأهميتها من وجهة نظرهم وأشارت النتائج إلي استخدام الشباب العربي للألعاب الالكترونية بنسبة عالية تصل لدي طلبة جامعة السلطان قابوس الي 94 زان (1,9)مليار دولار في نهاية عام 2007 وهذا يشير إلي ارتفاع معدلات أعداد مستخدمي الألعاب الالكترونية بالعالم وإنها أصبحت تعد احد مصادر المعلومات في الألفية الثالثة وان وقد اظهر أن أكثر الألعاب المفضلة لدي الشباب في كلتا الجامعتين هي العاب الكرة والرعب والشطرنج والقتال والعنف وكذلك العاب الحط والصيد والطبخ والأزياء أكثر تفضيلا من جانب الإناث وان الجنسين يفضلان العاب المغامرة والألغاز وتميل البنات إلي العاب مألوفة ذات طابع واقعي بينما يفضل الشباب العاب اللهو والعاب العنف ولكن لا يمنع ان نجد كلا من الجنسين يميل لألعاب الأخر فالبنات أشرن الي ممارسة العاب الكرة والرعب والشطرنج والقتال والعنف بينما شاركهن الشباب من الذكور ممارسة العاب الطبخ والأزياء وهذا مؤشر خطير يدل علي ان حضارة التكنولوجيا التي تعيشها تحاول إزالة كل الفروق بين الجنسين حتي الفروق الفطرية والخاصة بتركيبة كل شخصية من ذكور وإناث وشاركت الإناث الذكور في ممارسة العاب الألغاز والعاب المغامرة والعاب سباق السيارات وبنسب مرتفعة.

إن محاولة تكيف طلاب الجامعات والحصول علي اعلي الدرجات والتخطيط للوظائف المستقبلية والابتعاد عن المنزل غالبًا ما يتسبب في إجهاد الكثير من الطلاب ويجعلهم عرضة للاكتئاب و الأفكار الانتحارية، وتؤثر بشكل كبير على نوعية حياتهم وخاصةً في أوقات التوتر أو عندما يواجهون تحديات نفسية أو جسدية قاسية، وعلى الرغم من أن الأفكار الانتحارية هي مشكلة خطيرة إلا أنها في الغالب ما تكون تظاهرًا لمشكلة كامنة أكبر، وقد بلغ معدل انتشار الأفكار الانتحارية بين عامة السكان حوالي 9% مع معدل انتشار عال لدى الشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 18-25 عام.

وفي المجتمع المصري وفقاً لبيانات الجهاز المركزي للتعبئة والإحصاء، فقد بلغت أعداد المنتحرين في 100وفاةعام 2018، 89 شخصا، بينما قلت أعداد المنتحرين في عام 2019، حيث شهدت مصر 75 حالة انتحار مثبتة، وقفزت أعداد المنتحرين في عام 2020 لتصبح 101 حالة انتحار، أوضحت بيانات الجهاز المركزي للتعبئة

والإحصاء، أنه وعلى مدار السنوات الثلاث، كانت أكثر الفئات العمرية انتحارا هم الشباب، خاصة من الثالث من آحياتي (الجهاز المركزي للتعبئة والإحصاء, 2020).

ويعد الانتحار من أكثر الظواهر التي تهدد حياة البشرية ويدل علي ، مؤشرات نفسية لأعراض مرضية ممتدة تؤثر علي تطور الفرد ونموه داخل المجتمعات حيث تدل المؤشرات العلمية والطبية إلي ارتفاع نسبة الانتحار عالميا خلال السنوات الأخيرة وقد ذكرت منظمة الصحة العالمية أن نسبة الانتحار تصل إلي 800 ألف حالة سنويا بمعدل حالة انتحار واحدة كل 40 ثانية كما يعتبر الانتحار ثاني أهم سبب للوفاة يبينهما تتراوح أعمارهم بين 15و 29 عاما كما يمثل الانتحار 86% من حالات الوفاة للدول متوسطة الدخل والنامية حيث يشكل تناول المبيدات الكيمائية والشنق واستخدام الأسلحة من أكثر الوسائل انتشار للانتحار كما أشارت الإحصاءات إلي أن الانتحار يمثل 10% - 20 % من وفيات النساء حتى سنة واحدة بعد الولادة (المشوح :2015،ص. 6) .

ظاهرة الانتحار يعكس هشاشة النسيج الاجتماعي وضعف علاقات الأفراد بعضهم البعض وغياب الشعور بالانتماء إلي المجتمع فيعيش معزولا عن الإطار الاجتماعي للمجتمع اذ يفعل ما يشاء ويسعي فقط لتلبية وإشباع حاجاته الخاصة ، حيث يرتبط التفكير بالانتحار بحالة عدم الاستقرار الوجداني والعاطفي وعدم الاستقرار الوجداني والعاطفي وعدم القدرة الحقيقة علي مواجهة الأزمات التي قد تعتري الفرد كما تساهم الاضطرابات الشخصية وعدم الاتزان الانفعالي واختلال النظام الأسري إلي ظهور الأفكار الانتحارية لدي الأفراد في المجتمعات التي ينتمون إليها (عبد الله : 2020،ص.54).

الانتحار هو رد فعل مأساوي تجاه مواقف الحياة المعقدة، يلجأ إليه الشخص عندما يشعر بأنه لا يوجد لديه طريقة أخرى لحل مشاكله، أو عندما يعتقد أن الانتحار هو الطريقة الوحيدة لإنهاء معاناته وألمه الجسدي أو النفسي. تُعرف الأفكار الانتحارية بأنها مجموعة من الأفكار والمشاعر السلبية التي تدفع الشخص لإنهاء حياته، وقد تتفاوت هذه الأفكار في شدتها، فقد تكون أفكارًا عابرة فقط أو قد تكون أفكارًا منظمة ضمن خطة محكمة لإنهاء الحياة) (Josephine :2014,p.79

كماأكدت دراسة بنت علي (2013) ان الانتحار يكثر في المرحلة العمرية ما بين 15او 25 سنه عند الذكور بنسبة 41% بالإضافة إلي أن سلوك الانتحاري يرجع

إلي الأسباب التي تدفع الشباب إلي التفكير أو الإقدام علي الانتحار خاصة عندما يكون المناخ الأسري مناخا غير سوي لا يوجد فيه نوع من التفاعل والتواصل بين أفراده ، ومن ثم يلجأ هذا الفرد إلي فكرة الهروب من هذا المناخ السيئ فيلجأ إلي أساليب غير سوية مثل فكرة الانتحار، وان المحاولات الانتحارية للذكور تنعدم ما قبل سن العاشرة ليبدأ بعد سن 15لتمثل 47%من مجمل المحاولات الانتحارية وهذا قد يعود إلي أن هذه المرحلة تمثل مرحلة حاسمة في بناء الحياة الذاتية والعائلية.

أشارات نتائج دراسة تيلفروا (2017) Taliaferroان المشاركة في الألعاب الرياضية توفر حماية متزايدة ضد التفكير الانتحاري يكون الشعور بالحزن والغضب والاكتئاب والذنب شائعًا لدى الأشخاص الذين تم تركهم بعد محاولة الانتحار — الأشخاص المعروفين بالناجين من الانتحار .

كشفت نتائج صافي (2016) ودراسية ميكايئل Jami Michelle(2019) عن وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المشتركين الذكور والمشتركات الإناث على مقياس الأفكار الانتحارية لصالح المشتركات الإناث، ولفروق دالة بين متوسطات درجات المشتركين ذوي الدخل المتوسط والمنخفض وبين نظرائهم ذوي الدخل المرتفع لصالح فئة المشتركين ذوي الدخل المتوسط والمنخفض. وتم التوصل إليأهم الظروف والعوامل التي تسهم في تطور الأفكار الانتحارية، وانعكاساتها النفسية والاجتماعية على الأفراد. كما توصي بضرورة توسيع مجال البحث ليشمل عينات من قطاعات اجتماعية وثقافية مختلفة وبحث الظروف التي تعزز من استمرار تطور الأفكار الانتحارية لسلوك انتحاري، والتي تمنع من تطورها.

أظهرت دراسة احمد(2020) علي أنة يوجد علاقة إيجابية ذات دلالة إحصائية بين استخدام برنامج للتدخل المهني من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية وتعزيز التكيف الاجتماعي بأبعاده الثلاث (الاجتماعي، النفسي، التكاملي) للشباب للحد من الأفكار الانتحارية ، إن ارتفاع معدل الانتحار بين طلاب الجامعات مقارنة بعموم السكان أصبح موضع اهتمام للكثير من الأخصائيين والأطباء النفسيين، وما يثير القلق أن معدلات انتشار الأفكار والسلوكيات الانتحارية، أكثر من معدلات الانتحار الفعلية، وهو ما يُعد مؤشر خطر ينبئ باضطراب السلوك الانتحاري لدى هؤلاء الأفراد في المستقبل؛ حيث أن هناك مؤشرات على أنه مقابل كل شخص بالغ مات منتحراً كان هناك ما يزيد عن (20) شخصاً آخرين .

كما أشارت دراسة البحيرى (2012) النتائج أيضا إلى أن احتمالية الانتحار تكون أكبر لدى صغار السن من الشباب (15 – 23 سنة) عنها لدى كبار السن (24 – 57 سنة)، وكذلك عدم وجود اختلاف بين الجنسين في احتمالية الانتحار. وتضمنت الدراسة فى نهايتها تفسير لهذه النتائج .

أظهرت نتائج الدراسة يعقوب(2015) وجود فروق دالة عند مستوى الدلالة (0.05) في بعدي العصابيه والانفتاح على الخبرة الذي تتضمنها قائمة العوامل الخمس الكبرى(IPIP-50) ، حيث كانت درجات المراهقين الذين لم يظهروا أفكار انتحارية أعلى بدرجة دالة من نظرائهم الذين لم تتطور الظاهرة لديهم، وأظهر تحليل الانحدار المتعدد التدريجي أن لبعد العصابية أهمية أكبر في تفسير الأفكار الانتحارية (10.1%) من بعد الانفتاح (3%).

الخدمة الاجتماعية مهنة إنسانية تهدف إلى مساعدة الأفراد والجماعات والمنظمات والمجتمعات على تنمية قدراتهم ومواردهم وزيادة فرصهم في الحياة ووقايتهم من المشكلات وإشباع احتياجاتهم وحل مشكلاتهم ويتم ذلك في ضوء موارد وثقافة المجتمع ومن خلال مؤسسات المجتمع (أبو النصر، 2016, ص.181)فيمكن للخدمة الاجتماعية أن تعمل علي مساعدة الشباب من المختلفة خلال إعداد برامج إرشادية ودورات تدريبية وورش عمل للطلاب وتفعيل وحدات الإرشاد النفسي والأكاديمي بالجامعة من اجل تنمية الآثار الايجابية والتخفيف من الآثار السلبية لاستخدام شبكات التواصل الاجتماعي وإكساب الشباب وزيادة وعيهم بمهارات التعامل مع التكنولوجيا.

في إطارها الطرح الإشكالي وإيجازا لما سبق نجد ازدياد نسبة انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية يوما بعد يوم خاصة في الوسط الجامعي، وتزداد آثارها السلبية خاصة على فئة الطالبات الجامعيات اللاتي يمثلن أكثر مستخدميها في تمضية وقت فراغهن. ومن الملاحظ على من يدمن هذه الألعاب حدوث مشكلات نفسية واجتماعية وصحية واقتصادية فتتأثر مهاراته الشخصية والأدائية والتحصيلية بصفة مباشرة أو غير مباشرة، والتي تعتبر من أهم ما يمتلكه الفرد من معارف وخبرات وكفاءات، كما تنعكس على سلوكياته وتعيق التفاعل مع الآخرين بطريقة إيجابية وتحقيق التوافق الاجتماعي في الحياة الاجتماعية مستقبلا. وقد تنشط بداخل الفرد مخططات معرفية سلبية لا تكيفيه مبكرة من حياته السابقة نتاجا لذلك. ولقد لوحظ من خلال الاطلاع على أدبيات هذا الموضوع

نقص الأبحاث العربية التي تناولت المخططات المعرفية في مجال تخصص خدمة الفرد والخدمة الاجتماعية على حد علم الباحثة. مما يحث على الاهتمام بتناولها ومعرفة ماهيتها ومجالاتها، والتحقق من العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والميول الانتحارية لدى فئة من الطالبات الجامعات وهكذا تبلورت مشكلة الدراسة في التساؤل التالي:

هل توجد علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة؟ بناء على ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة في تحديد العلاقة بين تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة.

ثانيا -أهمية الدراسة:

تتحدد أهمية الدراسة في التالي :

1. .تشير الإحصائيات إلى تزايد أعداد مستخدمي الألعاب الإلكترونية، وتتضارب الآراء ويزداد قلق الآباء والمربين حول الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وهذا يستدعي البحث في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتواصل الاجتماعية.
2. الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية لا زالت غير حاسمة، مما يستدعي إجراء مزيد من البحوث في هذا المجال في البيئة المصرية.
3. تعقد الظروف الاجتماعية والاقتصادية والطموحات الشخصية التي تؤدي الي تزايد الميول للانتحار، بسبب العصر المحمل بالأعباء والضغوط التي لا يمكن السيطرة عليها؛ بسبب لدى جيل الشباب.
4. قلة عدد الدراسات حول مشكلة الانتحار في حدود علم الباحثة .
5. الانتحار ظاهرة اجتماعية تستوجب الدراسة والاهتمام الشديد بها؛ لما لها من الآثار السلبية على كل من الفرد والمجتمع.
6. يعتبر الشباب من أهم الثروات البشرية فى المجتمع مما يستوجب ضرورة الاهتمام بدراسة هذه الفئة الشباب .

ثالثا - أهداف الدراسة :

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق هدف رئيسي يتمثل فى :

تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة

ويمكن تحقيق هذا الهدف من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية:

1. تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة لدي عينة الذكور
2. تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة لدي عينة الإناث
3. تحديد الفروق جوهريه بيت إدمان الألعاب الالكترونية لدي الشباب في الجامعة لدي عينة الإناث والذكور
4. تحديد الفروق بين متوسطات درجات عينة الإناث والذكور علي مقياس وبين الميول الانتحارية لكل من الأبعاد الآتية

رابعا - مفاهيم الدراسة :

الألعاب الالكترونيةElectronic games

هي نوع من الألعاب التي تعرض علي شاشة التلفاز العاب الفيديو أو علي شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير (محمد :2017، ص.8)

وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز، كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود وخادم خاصة (Wincrest, 2006) .

وتعرف الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحيا. وأشير إليها بأنها " الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة من الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحيا. وأشير إليها بأنها " الاستخدام المكثف للألعاب (محمد,2022، ص.49).

وتعرفها الباحثة إجرائيا بـــأنه كل نشاط يقوم به الطالب من اجل الترفيه والحصول علي المتعة سواء كان نشاط ذهني أو نشاط عقلي وذلك من خلال استجابتهم لمقياس الألعاب الالكترونية الذي يتضمن الأبعاد التالية منها الجانب الجسمي والنفسي.

الميول الانتحارية suicidal tendencies

الانتحار لغة: استخدمه الفقهاء بلفظ آخر وهو (قتل النفس) يعن الانتحار لغة عملية (قتل الذات بذاتها) ومشتق من كلمة مركبة من أصل لاتيني من فعل يقتل والاسم بمعني النفس أو الذات وفي العربية ذبح نفسه وقتلها(مؤسسة دائرة المعارف الفقه الإسلامي: 2007،ص.344) .

اشد أشكال الاعتداء علي الذات وعلي الرغم من انه محرم في كل الديانات لان الروح إنما هي أمانة إلي أن تسترد وكما أن الإنسان لا يختار ولادته لا يستطيع أن يحدد لها نهاياتها بإرادته ومع ذلك هناك أفراد كثيرون يحاولون الانتحار وبعضهم ينتحر فعلا كما أن هناك أفراد يمتلكون أفكار انتحار وبعضهم ينتحر فعلا كما أن هناك أفراد يمتلكون أفكار انتحار موت وهذه الأفكار بحد ذاتها لست دلالة علي وجود مرض تقسي فكثير من الأشخاص في الأوقات المرهقة والحرجة يطلقون تعابير تتم عن عدم قدرتهم علي الاستمرار في العيش وتحمل عبء الحياة (ناصر :2016،ص865).

الانتحار هو فعل قتل الإنسان لنفسه بالطريقة التي اختارها سواء كان الموت الناتج عاجلا أو أجلا وهذا التعريف يخلط بين الانتحار بين أنواع آخري من السلوك المقارب للانتحار كالرهبنة والتصوف والزهد.

تعرفها الباحثة الميول الانتحارية إجرائيا بـــأنها رغبة ملحة في الموت والتخلص من الواقع عن طريق قتل النفس وذلك من خلال استجابتهم لمقياس الميول الانتحارية الذي يتضمن الأبعاد التالية الرغبة في الانتحار، التعبير عن محاولة الانتحار، الشعور باليأس وفقدان المعني، التفكير في الانتحار والتخطيط له.

خامسا –النظرية الموجهة للدراسة

تتخذ الباحثة من نظرية التعلم الاجتماعي كإطار نظري لها اذ تنطلق من أفكارها، وفيما يلي عرض موجز لهذه النظرية.

اولا . مفهوم نظرية التعلم الاجتماعي

ركزت نظرية ألبرت باندورا، عالم النفس الكندي الذي اقترح نظرية "التعلم الاجتماعي "سنة 1977، على تفاعل كل من العناصر الاجتماعية والمعرفية لفهم سلوك الإنسان. حيث حاولت هذه النظرية مزج النظرية بالمعايير العلمية والبيئات الثقافية مركزين على عمليات التوافق الاجتماعي ، وطبقا لهذا الطرح فإن الفرد ليس متفاعلا مجهولا، ولا يتم تحفيزه فحسب من خلال معرفة داخلية ولكن تنتج العلاقات التفاعلية بين الفرد والسلوك والبيئة ويعرف هذا المفهوم بالنموذج الثلاثي التبادلي بحجر الزاوية (الشخصية - البيئة- السلوك) ، حيث يعد الفرض الرئيسي لهذه النظرية أن الإنسان كائن اجتماعي يعيش ضمن مجموعات من الأفراد يتفاعل معهم ويؤثر فيهم ويتأثر بهم ، وبذلك فهو يلاحظ سلوكيات وعادات واتجاهات الأفراد الآخرين ويعمل على تعلمها من خلال الملاحظة والتقليد، فوفقا لهذه النظرية الأفراد يستطيعون تعلم العديد من الأنماط السلوكية لمجرد ملاحظة سلوك الآخرين، وهي من النظريات الانتقائية التوفيقية، لأنها حلقة وصل بين النظريات المعرفية والسلوكية (نظريات الارتباط - المثير والاستجابة، فهي في تفسيرها لعملية التعلم تستند إلى توليفة من المفاهيم المختلفة المستمدة من تلك النظريات . (McFarlane, A., Sparrowhawk،2004)

فنيات نظرية التعلم المعرفي الاجتماعي

أولاً: العمليات الإبدالية: حسب هذه الآلية لا يلزم أن يتعرض الفرد للخبرات العديدة حتى يتعلمها، لكن يستطيع ملاحظة النماذج المختلفة وهي تقوم بممارسة هذه الخبرات وفقد يكتسب الفرد الخبرات والأنماط السلوكية على نحو بديلي فالنتائج ألتعزيزيه لسلوك النماذج يؤثر بشكل كبير في عمليّة التعلُّم، هو ما نسميه بالتعزيز البديلي أو العقاب البديلي. ، هنا نلاحظ ان هناك العاب لابد فيها ان تقتل الآخرين من اجل النجاة او المال (هنداوي، اخرون :2002،ص.51).

ثانياً: العمليات المعرفية : يرى باندورا أن عمليات التعلم للأنماط السلوكية من خلال الملاحظة تتم على نحو انتقائي، وتتأثر بكثير من العمليات المعرفية لدى القائم بالملاحظة ، مثل الإدراك والتوقُّع والاستدلال. و يتطلب وجود عمليات وسيطة تقوم بالتوسُّط بين ملاحظة السلوك وتعلم الاستجابات المراد تعلُّمها و كذلك عمليات التمثيل الرمزي ، ونلاحظ إن الألعاب الالكترونية تحاول دائما اختراق عقل و تفكير الفرد

فيخرج من الواقع الحقيقي لتصنع له واقع معرفي له مدركاته و حيز خاص بعيد عن المنطق و العقل (أبو شعيرة , اخرون :2009،ص.72).

ثالثاً: عمليات التنظيم الذاتي : تربط هذه العملية بين قدرة الإنسان على تنظيم الأنماط السلوكية و النتائج المتوقعة فقد يقرِّر مُمارسة السلوك في ظروف ما دون غيرها بحسب توقعاته لجدوى ذلك السلوك .بمعنى أن قدرة الإنسان على تنظيم الأنماط السلوكية في ضوء النتائج سيجنيها الإنسان من هذا السلوك ، و عليه فان الشاب يتعلم من الألعاب الالكترونية سلوكيات مثل البلطجة أو العدوانية الموجهة للنفس أو الغير ومنها ما هو مرتبط بالسرقة و منها ما هو يصور لها الواقع على انه شيء غير مرغوب مما يجعله يفكر انتهاج سلوك يقوده للتخلص من هذا الواقع وصولا إلى الواقع المنشود (سيد:2020 ،ص.442).

طرق حدوث التعلم وفقا للنظرية :

تعلم الفرد من خلال مشاهدة الآخرين، ويكون التعلم حسب الأنماط التالية : (إسحاق:2008،ص.61)

1- الامتناع (الإحجام):

ففي كثير من الأحيان نتعلم ألا نفعل الشيء الذي نعرف كيف نعمله لأن النموذج (القدوة) الذي نلاحظه أحجم عن فعله ، أو عوقب بعدما فعله ، الخطورة في الألعاب الالكترونية إن الشاب هنا يقلد ما يراه أمامه ، و خاصة ان هناك العاب تشترط مجهود زهني و بدني و الأخطر أنها تبحث دائما عن تقديم العاب تتضمن أفكار جديدة للشباب .

2- الإغراء:

ويكون حين نقوم بعمل لا يكون عادةً مقبولا، لكننا نفعله لأننا نرى نموذجا يفعله أخر ولا يعاقب، فحينما يشتهر احد الشباب لأنة خاض لعبه خطره و تجاوزها(ولا يجد من يعقب عليه) فان الأمر يكن أكثر اقبلا لتجربة تلك المخاطرة .

التيسير:

يقوم الفرد بعمل شيء ما لم يكن يفعله عادة، ليس بسبب أنه ممنوع بل بسبب أنه ليس لديه دافع لفعله، لكنه يتشجع لفعله بعد رؤيته لمن يفعله. كثيرا ما يكون هناك شباب لا يستطيعون تكوين علاقات في الواقع فيسمعون عن تلك الألعاب التي من خلالها استطاعوا تكوين علاقات بشخصيات وهمية فيتشجعون للقيام بعمليات مماثلة .

4- تعلم الملاحظة الحقيقي:

وفيه يكون التعلم نتيجة ملاحظة مقصودة والهدف منها ، فكثيرا من أللألعاب تعتمد على الغش او الحظ و المراوغة و التضليل وهو مما يؤثر في شخصية و تفكير الشاب .

التعلم الاجتماعي المعرفي بالملاحظة : (رجب:2010،ص37).

وتتم عبر أربعة مراحل لكل مرحلة وهي كالتالي

1 .مرحلة الانتباه : يجب أن ينتبه المتعلم للسلوك الملاحظ، حيث يتأثر الانتباه، بخصائص النموذج المؤثرة من حيث التقبل والسيطرة والكفاءة ، حيث ويتوقف الانتباه على عدة عناصر وهي:

أ- خصائص النموذج: لابد أن يتوفر في النموذج عدد من السمات حتى ينجذب له الشخص.

ب- خصائص المتلقي : كمستوى ذكاء الفرد وحالته المزاجية.

ج- الدافعية:الفرد الذي يحصل على مكافأة نتيجة لسلوك معين يصبح أكثر انتباهاً للأمور المرتبطة و المشابهة.

2 .عملية التذكر : يحتفظ الأشخاص بالسلوكوفيها يتذكر الفرد أو يحتفظ في الذاكرة بعيدة المدى بسلوك النموذج أو السلوك الذي سبق ملاحظته، بمعنى ان الممارسة والتكرار لفترات طويلة على تتحول إلى السلوك .

3 .عمليات الدافعية: هي عمليات مدعمة أو معززة ومميزة لجميع بواعث الفرد للاقتداء بالنموذج أو تقليد السلوك الملاحظ ومحاكاته.

و وفقا لهذه النظرية ويتفاعل الشباب تفاعلاً مباشر من خلال بذلهم للوقت و المجهود و إنفاق الأموال في (شراء مستلزمات اللعبة ، ترقيات او صلاحيات ...) كما أنها تؤثر بشكل غير مباشر على جوانبه النفسية من حيث يتعلم سلوكيات و أفعال جديدة و تركز

الدراسة على الجوانب السلبية التي يتعلمها لأنها تمثل خطورة على الفرد نفسه و على المجتمع بشكل ، وتحدد وتحدد هذه النظرية العديد من النماذج السلوكية عن طريق ملاحظة أنماط السلوك التي يقوم بها النماذج واللاعبين الآخرين فيكتسبون أنماط سلوكية جديدة من خلال تفاعلهم مع أحداث اللعبة الإلكترونية ومتابعتهم للرموز والصور والمؤثرات المصاحبة للعبة فيتعلمون مثلا كيفية إطلاق النار، الغش ، السرقة ، العلاقات الاجتماعية الغير سوية رفض المجتمع وصولا الى رفض الواقع و التخلص منه ، ويزيد احتمالية تقليدهم للسلوك عندما تقدم لهم اللعبة المكافئات والجوائز التي يحصلون عليها عند الفوز أو الحصول على نقاط معينة، كذلك تزداد احتمالية تقاليدهم و إدمانهم للألعاب إذا كانت مرتبطة بأفكار جديدة و شخصيات و مناظر و تكنولوجيا احدث و هذا الأمر تتنافس فيه الشركات المقدمة لتلك الألعاب دون مراعاة لقيم مجتمعية أو ثقافية أو دينية أو غيرها .

سادسا -الإجراءات المنهجية :

أولا-نوع الدراسة :

قد قامت الباحثة باستخدام الدراسة الوصفية بهدف تحديد العلاقة بين تستهدف تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة.

ثانيا-الطريقة المستخدمة:

اعتمدت الباحثة علي المنهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة العشوائية المنتظمة التي تمثل نسبه من مفردات المجتمع التي ينطبق عليها شروط عينة الدراسة وذلك للتعرف علي العلاقة تستهدف تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة

فروض الدراسة :

1- توجد علاقة ذات دلاله إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة لدي عينة الذكور.
2- توجد علاقة ذات دلاله إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة لدي عينة الإناث.

3- توجد فروق بين متوسطات درجات عينة الإناث والذكور علي مقياس إدمان الألعاب الالكترونية.

4- توجد فروق بين متوسطات درجات عينة الإناث والذكور علي مقياس الميول الانتحارية .

ثالثا – أدوات الدراسة

تتحدد أدوات الدراسة فيما يلي :

1-مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد د.زينب بنت علي 2019.

2 -مقياس الميول الانتحارية إعداد الباحثة.

أ) مقياس إدمان الألعاب الالكترونية

الهدف من استخدام المقياس في الدراسة الحالية :

1- قياس تأثير الجانب النفسي والاجتماعي الناتج عن استخدام الألعاب الالكترونية

2- التعرف علي الفروق بين متوسطات درجات الذكور والإناث علي أبعاد إدمان الألعاب الالكترونية

3- التحقق من وجود علاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية

ب)مبررات استخدام المقياس:

- سهوله عبارات المقياس وإمكانية الإجابة عليه بسهوله
- واقعية عبارات المقياس فهو يحتوي علي عبارات وثيقة الصلة بأبعاد الميول الانتحارية
- عدم استغراق وقت كبير وسهولة تصحيحه

الصدق ولثبات:

يعتمد الاتساق الداخلي على مدى ارتباط الوحدات أو البنود مع بعضها داخل الاختبار , وكذلك ارتباط كوحدة أو بند مع الاختبار ككل) ولحساب الاتساق الداخلي للأبعاد الميول الانتحارية في صورته الأولية بعد التحكيم قمنا بتطبيقه على العينة الاستطلاعية ، ثم تم تفريغ البيانات ورصدها(SPSS) باستخدام برنامج وبالجداول التالي وضع النتائج المتحصل

الجدول رقم (1) يوضح نتائج صدق الاتساق الداخلي إدمان الألعاب الالكترونية للبعد الأول (الجانب الاجتماعي)

رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوي الدلاله
1	8470.	دال عند 0.01
2	7650.	دال عند 0.01
3	8850.	دال عند 0.01
4	8790.	دال عند 0.01
5	6940.	دال عند 0.01
6	140.8	دال عند 0.01
7	7450.	دال عند 0.01
8	6510.	دال عند 0.01
9	7510.	دال عند 0.01
10	8540.	دال عند 0.01
11	7450.	دال عند 0.01
12	7540.	دال عند 0.01
13	7510.	دال عند 0.01
14	8610.	دال عند 0.01

من الجدول نلاحظ أن قيمة معامل بيرسون لكل فقرات البعد الأول لمقياس ألألعاب الالكترونية دال عند0.01مما يدل على أن الفقرات مرتبطة ببعضها.

الجدول رقم (2)يوضح نتائج صدق الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية للبعد الثاني .

رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
15	0.578	دال عند 0.01
16	0.701	دال عند 0.01
17	7410.	دال عند 0.01
18	7560.	دال عند 0.01
19	360.7	دال عند 0.01
20	8410.	دال عند 0.01
21	550.8	دال عند 0.01
22	7410.	دال عند 0.01
23	7620.	دال عند 0.01
24	8260.	دال عند 0.01
25	6810.	دال عند 0.01
26	6940.	دال عند 0.01
27	6420.	دال عند 0.01

نلاحظ أن قيمة معامل بيرسون لكل فقرات البعد الأول لمقياس ألألعاب الالكترونية دال عند على أن الفقرات بينها ترابط ، مما يدل علي وجود صدق.

-الصدق عن طريق المحك : وذلك عن طريق توفر مقياس خارجي يتوفر فيه نفس الأبعاد التي سيتم تطبيقها ثم مقارنة الارتباط بين الأبعاد لكل من الأبعاد .

جدول رقم (3)يوضح الصدق عن طريق توافر المحك

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
الجانب النفسي	,934	دال عند مستوي 0,05
الجانب الاجتماعي	,879	دال عند مستوي 0,05

يتضح من جدول (3) ارتفاع معاملات الارتباط ففي بعد الجانب النفسي كان الارتباط بين التطبيقين 93% وأيضا في بعد الجانب الاجتماعي كان معامل الارتباط 87% مما يشير إلي ارتفاع درجات الصدق.

صدق الجماعات المتعارضة وهو يقوم علي قياس الفروق بين جماعتين إحداهما يملكون الصفة المراد قياسها(أي يستخدمون ألألعاب الالكترونية) والجماعة الأخرى لا يتمتعون بالصفة(أي لا يستخدمون ألألعاب الالكترونية) ثم قياس الفروق .

جدول رقم (4)يوضح الصدق عن طريق صدق (التجريبي) الجماعات المتعارضة

الأبعاد	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري		T test	مستوي الدلالة
	الجماعة لا يملكون الصفة	الجماعة تتمتع بالصفة	الجماعة لا يملكون الصفة	الجماعة تتمتع بالصفة		
الجانب النفسي	25.12	41.96	2.19	5.45	35.6	دال
الجانب الاجتماعي	17.7	32.2	3.56	1.77	31.3	دال

يتضح من جدول (4) وجود فروق بين الجماعتين (الجماعة التي تستخدم ألألعاب الالكترونية) والجماعة الآخرين التي لا تستخدم ألألعاب الالكترونية

ثانيا -تم حساب الثبات :

يعني الثبات مدى الدقة والاستقرار والاتساق في نتائج الأداة لو طبقت مرتين فأكثر على نفس الخاصية عن طريق إعادة اختبار تطبيق المقياس علي نفس العينة بعد أسبوعين

جدول رقم (5)يوضح الثبات عن طريق إعادة الاختبار

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
الجانب النفسي	,887	دال
الجانب الاجتماعي	,878	دال

يتضح من جدول (5) عدم وجود فروق بين الاختبار بينما يشير إلي ارتفاع درجات الثبات المقياس

مقياس الميول الانتحارية

الصدق عن طريق المحك : وذلك عن طريق توفر مقياس خارجي يتوفر فيه نفس الأبعاد التي سيتم تطبيقها ثم مقارنة الارتباط بين الأبعاد لكل من الأبعاد.

جدول رقم (6)يوضح الصدق عن طريق توافر المحك

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوي الدلاله
الرغبة في الانتحار	,834	دال عند مستوي 0.05
التعبير عن محاولة الانتحار	,677	دال عند مستوي 0.05
الشعور باليأس وفقدان المعني	,812	دال عند مستوي 0.05
التفكير في الانتحار والتخطيط له	,901	دال عند مستوي 0.05

يتضح من جدول (6) ارتفاع معاملات الارتباط ففي بعد الرغبة في الانتحار كان الارتباط834 التطبيقين وايضآ في بعد التعبير عن محاولة الانتحار كان معامل الارتباط 677 وأيضا في بعد الشعور باليأس وفقدان المعني معامل الارتباط 812% وايضآ بعد التفكير في الانتحار والتخطيط له كان معامل الارتباط 901% مما يشير إلي ارتفاع درجات الصدق.

وتم حساب الثبات :

يعني الثبات مدى الدقة والاستقرار والاتساق في نتائج الأداة لو طبقت مرتين فأكثر على نفس الخاصية عن طريق إعادة اختبار تطبيق المقياس علي نفس العينة بعد أسبوعين

جدول رقم (7)يوضح الثبات عن طريق إعادة الاختبار

الأبعاد	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
الرغبة في الانتحار	,901	دال
التعبير عن محاولة الانتحار	,778	دال
الشعور باليأس وفقدان المعني	,882	دال
التفكير في الانتحار والتخطيط له	,756	دال

يتضح من جدول (7) عدم وجود فروق بين الاختبار بينما يشير إلي ارتفاع درجات الثبات المقياس

رابعا – مجالات الدراسة

أ_ المجال البشري

عينة الدراسة :

تكونت عينة الدراسة من 880 طالب وطالبة من طلاب خدمة اجتماعية بمدينة الثقافة والعلوم بمحافظه الجيزة (6 أكتوبر) ، وطلاب كلية آداب قسم لغات شرقية جامعة الفيوم ، وطلاب هندسة وتم اختيارهم من بين المفردات التي انطبقت عليهم شروط العينة بالطريقة العشوائية وذلك فق الخطوات التالية:

(1)تحديد مجتمع البحث

هو مجموع الطلاب التي تمثل المجال المكاني وعددهم (880) طالب موزعين علي النحو التالي:

جدول رقم (8)يوضح توزيع أفراد المجتمع الأصلي حسب الجنس والمستوى التعليمي والنسبة المئوية لكل متغير.

متغيرات الدراسة		العدد	مجموع	النسب المئوية
الجنس	إناث	642	880	%,9572
	ذكور	238		%41,32
المرحلة التعليمية	الأولى	420	880	47.7%
	رابعة	560		63.6%

يوضح الجدول خصائص المجتمع الأصلي للدراسة موزعة حسب متغيرات الدراسة فكان متغير الجنس يشير الى ان غالبية مجتمع الدراسة من الإناث حيث بلغت عددهن (642)أنثى بنسبة (72.95%) من حجم العينة وبلغ عدد الذكور (238)بنسبة (32.14%) من حجم عينة مجتمع الدراسة ، بينما وفقا لمتغير المرحلة التعليمية فكانت النسب متقاربة حيث بلغت نسبة طلاب المرحلة الأولى (47.7%) من حجم العينة بينما بلغت نسبة طلاب المرحلة الرابعة (6306%) من حجم العينة .

(2) شروط عينة الدراسة :

تم تحديد شروط عينة الدراسة علي النحو التالي :

1- لديهم القدرة علي استخدام وسائل التواصل الاجتماعي .

2- اختيار العينة من مستويات اجتماعيه واقتصاديه متقاربة بحيث يكون فوق المتوسط وتم التأكد من ذلك من خلال استمارة المستوي الاقتصادي والاجتماعي (إعداد عبد العزيز محمد : 2006) .
3- أن يكون الطالب خالي من الإعاقة الجسمية والعقلية والصحية .
4- أن يكون الطالب مقيد بالمدرسة للعام الدراسي 2022-2023 .
5- ان تتراوح أعمارهم مابين 18إلي25عاما.

(3) إطار العينة

بعد تطبيق شروط العينة تم استبعاد عدد200 وأصبح الباقي680 العدد من الإناث والذكور.**(4)قامت الباحثة باستخدام الطريقة العشوائية (البسيطة)** باختيار نسبة30% من إطار العينة لتمثل عينة الدراسة الذكور 100 وذلك بنسبه 50%وإناث 100مفردة وذلك بنسبه 50%

ب-بالمجال المكاني :

1- معهد خدمة اجتماعية بمدينة الثقافة والعلوم مدينة 6 أكتوبر .
2- معهد العلوم الإدارية و الهندسة مدينة 6 أكتوبر .
3- كلية آداب جامعة الفيوم .

مبررات اختيار المجال المكاني:

1- توفر عينه البحث
2- موافقة العينة علي إجراء وتطبيق الدراسة
3- موافقة المسئولين علي إجراء الجانب التطبيقي

المجال الزمني :المدة التي تستغرقها الدراسة بشقيها النظري والتطبيقي والمتوقع تكون 8شهور من يوليو 2022الي مايو 2023.

الأساليب المعالجة الإحصائية:

بعد أن تم تحديد عينة الدراسة وإجراء التجانس بين مفردات العينة لمتغيرات السن الحالة الوظيفية الجانب الاجتماعي والثقافي والاقتصادي ، قامت الباحثة بتطبيق مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ومقياس الميول الانتحارية ، وقد اعتمدت الباحثة علي استخدام البرنامج الإحصائي للحزم الإحصائية (spss) وقد طبقت الأساليب الإحصائي في استخلاص النتائج التالية :

معامل الارتباط بيرسون لقياس درجة الارتباط بين المتغيرين

- التوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- معامل سبير مان
- اختبار ت لعينتين مستقلتين

سادسا : نتائج الدراسة

لقد كشفت نتائج الدراسة صحة الفروض حيث جاءت نتائج الدراسة كالأتي :

الفرض الأول :

توجد علاقة ذات دلاله إحصائية الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة ، وتم التحقق من صحة هذا الفرض من خلال تحديد العلاقة بين الأبعاد الفرعية لمقياس الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة والأبعاد الفرعية لمقياس الميول الانتحارية لعينة الإناث .

جدول رقم (9)يوضح معاملات الارتباط بين الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لعينة الإناث

الميول الانتحارية / الألعاب الالكترونية	الرغبة في الانتحار	التعبير عن محاولة الانتحار	الشعور باليأس وفقدان المعني	التفكير في الانتحار والتخطيط له
البعد النفسي	581	422	946	773
البعد الاجتماعي	540	933	504	322

يوضح الجدول السابق رقم (9) إلي وجود علاقة ايجابيه داله إحصائيا بالنسبة للمجموع الكلي الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لعينة الإناث وبالنسبة لبعد علاقة ايجابيه بين بعد الرغبة في الانتحار والبعد النفسي حيث بلغ معامل الارتباط(422)، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد حيث بلغ معامل الارتباط(814) ، كما يتضح الي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد الشعور باليأس وفقدان المعني حيث بلغ معامل الارتباط (946) ، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد التفكير في الانتحار والتخطيط له بلغ معامل الارتباط (773) وهو ارتباط دال عند مستوي (0.01) ، وبالنسبة للبعد الاجتماعي وبين بعد الرغبة في الانتحار حيث بلغ معامل الارتباط(540)، كما يتضح إلي وجود علاقة إيجابيه

بين البعد النفسي وبعد حيث بلغ معامل الارتباط(933) ، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد الشعور باليأس وفقدان المعني حيث بلغ معامل الارتباط (504) ، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد التفكير في الانتحار والتخطيط له بلغ معامل الارتباط (322) وهو ارتباط دال عند مستوي (0.01) أظهرت نتائج الدراسة الحالية في جدول رقم (7) وجود علاقة الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة والأبعاد الفرعية لمقياس الميول الانتحارية لعينة الإناث وبالتالي يتم قبول هذا افرض.

وتري الباحثة أن نسق الأسرة لهم دور كبير للحد من مخاطر إدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية جاء بدرجة "كبيرة" بالنسبة يؤدي علي المخاطر (الصحية والسلوكية والنفسية الاجتماعية والدينية والأكاديمية) فيما ما عدا المخاطر الأمنية التي كشفت النتائج عن قلة وعيهم.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة (يوسف :2017) كما بيّنت النتائج اتفاق عينة الدراسة وبنسبة كبيرة جداً على الآليات المقترحة لمواجهة تلك المخاطر. وأوصت الدراسة بالعمل على تفعيل الآليات المقترحة لمواجهة المخاطر، وعقد برامج لتوعية أولياء الأمور بالمخاطر الأمنية لإدمان أبنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية.

قد أوضحت نتائج دراسة (الإمام :2008) والتي أشارت إلى أن ألعاب الفيديو العنيفة، أسهمت بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك العدواني. كذلك فإن الدراسة الحالية تتفق مع النتائج التي أشار إليها رونير غير وزملاؤه Kronenberger et. al,(2006) بأن التعرض بشكل مباشر إلى الألعاب الإلكترونية يسهم في زيادة مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين ، كما يكمن تفسير هذه النتيجة من النتائج التي تم التوصل إليها من خلال إجراء المقابلات مع طلبة المجموعة التجريبية، إذ إنهم أشاروا إلى رغبتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب حبهم للعنف، وشعورهم بالملل، وأن غالبية أفراد المجموعة التجريبية يلجئون إلى استخدام الألعاب الإلكترونية من أجل القضـــاء الفراغ، كما أن غالبية أفراد عينة الدراسة اختاروا أن يكونوا من رجال القانون أثناء اللعب

وتوصلت نتائج دراسة السيد(2020) إلى التعرف على ديناميات الشخصية والعوامل اللاشعورية لهؤلاء الأطفال المدمنين للألعاب الإلكترونية وقد ظهرت الصور السلبية في البناء النفسي لديهم، وكذلك التوصل إلى أهم المشكلات النفسية المترتبة على

إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال مثل اضطرابات النوم (الأرق)، والخوف، والشعور بالوحدة، كما أشارت النتائج إلى مجموعة من العوامل الكامنة وراء إدمان الألعاب الإلكترونية هى وجود الأطفال فى بيئة تعجز عن إشباع حاجاتهم النفسية، وجود النماذج الو الدية العصبية، وتوتر المناخ الأسرى، فقدان الثقة بالنفس وفى الآخرين، وشعور الطفل بالتهديد المستمر من العالم الخارجي، تقليد سلوك الآباء في استخدام الأجهزة الإلكترونية عن طريق التعلم بالنمذجة أو الملاحظة

كما توصلت دراسة محمد (2021) إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، ,أيضا إدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصليهم الدراسي، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

توصلت نتائج دراسة وفاء (2020) الي وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونيةٌ وعلاقته بالقلق والاكتئاب والتوافق النفسي والاجتماعي .

وقد اتفقت الدراسة الحالة مع نتائج الدراسات السابقة حول العوائق والآثار الناتجة عن استخدام الشباب للألعاب الالكترونية ومنها أوضح أنه ثبت علمياً بأن إدمان الألعاب الإلكترونية لها الأعراض المتعلقة بإدمان المواد المخدرة ذاتها من خلال وجود رغبة مستمرة في استكمال اللعبة مما يؤثر في دوائر المخ وهي الدوائر المتعلقة بمدمن المخدرات ذاتها، إضافة إلى وجود مشكلات جسدية ونفسية خطرة لتأكيد كلما ارتفعت معدلات ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب تضرر الجهاز العصبي وعدم الاتزان النفسي. ما يمكن أن تسبب عزلة للفرد الذي يفضل بقائه أمام شاشة جهازه الشخصي على التواصل مع عائلته، بجانب ارتفاع السلوك العدواني في حالة الميل لممارسة الألعاب العنيفة.

الفرض الثاني :

توجد علاقة ذات دلاله إحصائية الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة ، وتم التحقق من صحة هذا الفرض من خلال تحديد العلاقة بين الأبعاد الفرعية لمقياس الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة والأبعاد الفرعية لمقياس الميول الانتحارية لعينة الذكور

جدول رقم (10)يوضح معاملات الارتباط بين الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لعينة الذكور

الميول الانتحارية / الألعاب الالكترونية	الرغبة في الانتحار	التعبير عن محاولة الانتحار	الشعور باليأس وفقدان المعني	التفكير في الانتحار والتخطيط له
البعد النفسي	**217**	**718**	**393**	**355**
البعد الاجتماعي	**325**	**432**	**248**	**268**

يوضح الجدول السابق رقم (10) الي وجود علاقة ايجابيه داله إحصائيا بالنسبة للمجموع الكلي الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لعينة الإناث وبالنسبة لبعد علاقة ايجابيه بين بعد الرغبة في الانتحار والبعد النفسي حيث بلغ معامل الارتباط(217)، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد حيث بلغ معامل الارتباط(718) ، كما يتضح إلي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد الشعور باليأس وفقدان المعني حيث بلغ معامل الارتباط (393) ، كما يتضح الي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد التفكير في الانتحار والتخطيط له بلغ معامل الارتباط (355) وهو ارتباط دال عند مستوي (0.01) ، وبالنسبة للبعد الاجتماعي وبين بعد الرغبة في الانتحار حيث بلغ معامل الارتباط(325)، كما يتضح الي وجود علاقة أيحابيه بين البعد النفسي وبعد حيث بلغ معامل الارتباط(432) ، كما يتضح الي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد الشعور باليأس وفقدان المعني حيث بلغ معامل الارتباط (248) ، كما يتضح الي وجود علاقة ايجابيه بين البعد النفسي وبعد التفكير في الانتحار والتخطيط له بلغ معامل الارتباط (268) وهو ارتباط دال عند مستوي (0.01) أظهرت نتائج الدراسة الحالية في جدول رقم (7) وجود علاقة الألعاب الالكترونية وبين الميول الانتحارية لدي الشباب في الجامعة والأبعاد الفرعية لمقياس الميول الانتحارية لعينة الإناث وبالتالي يتم قبول هذا افرض .

توصلت نتائج دراسة أنجي(2023)إلى أن أغلبية المبحوثين يقضون يوميًا من ساعة أقل من ساعتين في ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية.،اتضح من نتائج الدراسة أن المنزل جاء في مقدمة الأماكن التي يفضل فيها المبحوثين ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية، وكان الأصدقاء المقربون هم أكثر الأشخاص الذين يمارس معهم المبحوثين الألعاب الإلكترونية التفاعلية .

كانت مواقع التواصل الاجتماعي أهم الوسائل التي تعرف المبحوثين من خلالها على الألعاب الإلكترونية التفاعلية، كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن أغلبية المبحوثين اتفقوا على أن مواقع التواصل الاجتماعي قد أسهمت بشكل كبير في زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية، وكان الفيس بوك، واليوتيوب على رأس قائمة تطبيقات التواصل الاجتماعي ومواقعه الأكثر ترويجًا للألعاب الإلكترونية التفاعلية التي أثرت في انتشارها أن لعبة Pubgهي اللعبة التفاعلية الأكثر ممارسة من قبل الشباب. أظهرت نتائج الدراسة أن ما تتميز به الألعاب الإلكترونية التفاعلية من إمكانية اللعب الجماعي، وتكوين فريق، والتفاعل الصوتي بين اللاعبين داخل اللعبة وما تتميز به من مؤثرات مرئية وصوتية هو ما يجذب المبحوثين إلى ممارستها. أكدت النتائج أن ما تتيحه الألعاب الإلكترونية التفاعلية من متعة وإثارة عند ممارستها من أكبر الإشاعات المتحققة لدى المبحوثين، ويمنحهم ذلك الشعور بالسعادة في أثناء الممارسة .

كما أن التسلية والترفيه وقضاء وقت الفراغ جاءت في مقدمة دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية التفاعلية.وأشارت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية تساعد على إثارة روح التنافس بين اللاعبين، ويعد ذلك أكبر التأثيرات السلوكية للألعاب في الشباب، ويليها في مقدمة التأثيرات المعرفية أن تلك الممارسة تؤدي إلى زيادة وعي الشباب ومعرفتهم بأسماء الأسلحة وأشكالها، والطلقات الحقيقية نتيجة ما تقدمه تلك الألعاب من واقعية في ذلك الشأن، وكذلك أشارت النتائج إلى أن أهم التأثيرات الوجدانية للألعاب الإلكترونية التفاعلية هو أن تكرار ممارسة تلك الألعاب يؤدي إلى إدمانها.

وقد أوضحت نتائج دراسة ريهام (2022) وكان أول دافع هو "التعرف على عادات جديدة" بنسبة بلغت45.5%، يليه دافع "التسلية والترفيه" بنسبة بلغت 48.8%، أما دافع أنها "مجرد عادة" فجاء في الترتيب الأخير بنسبة بلغت 21.8.%ـــ عرضت القيم في

اللعبتين محل الدراسة بأسلوب مباشر ومدعم بالسلوك واللفظ، وهي من الأساليب الأكثر تأثيرًا على النسق القيمي للاعب، كما تبين أن من أهم القيم الإيجابية المستفادة من لعبة Candy Crushهي الصبر (تجعلك تنتظر) .

أما القيم السلبية فهي العزلة الاجتماعية، حيث إن اللعبة تحتل حيزًا كبيرًا في حياة المستخدمين الذين يلعبونها، بينما القيم الإيجابية المستفادة من لعبة Pubgهي في تطوير القدرات البصرية وقدرات الانتباه وتطوير المهارات المتعلقة بالتركيز والاهتمام، فاللعبة تشجع على العلاقات وعلى اختلافها، وتنمي روح التعاون والكراهية في الوقت نفسه، ويمكن من خلالها تحقيق كثير من الأهداف والمصالح، أما القيم السلبية فهي تكون طريقة سيئة في هدر الوقت، ومن الناحية الصحية فيمكن القول إن كثرة اللعب والجلوس في مكان واحد لمدة طويلة يؤثر سلبًا على جسم الطفل اللاعب، كما أن انشغاله الدائم وإدمانه لعبة ببجي يجعله ينسى تناول طعامه، دون أن ننسى قلَّة النوم والسهر للعب.

توصلت نتائج دراسة ريهام (2021) الي وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة الانسحاب لدي، ومشكلة العدوان، ومشكلة النشاط الزائد لدي المراهقين، ومشكلة التمرد،وجود علاقة طردية دالة إحصائياً بين اضطراب الألعاب الالكترونية ومشكلة الكذب لدي المراهقين.

أيضا أسفرت نتائج دراسة مروة(2021) فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثون عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة والانتحار فى العديد من المجتمعات ، والقاسم المشترك فى جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

توصلت دراسة إسراء(2021)إلي أن أغلبية المبحوثين لنوعية ألعاب المغامرات والإثارة، ثم ألعاب القتال والحرب حيث جاءت في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي مبحوثين عينة هذه الدراسة، أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تبعث على الراحة والاطمئنان بل تؤثر على الجهاز العصبي سواء كان بالفرح أو الغضب أو القلق والتوتر، وتشير نتائج الدراسة أنها دالة أي أنه توجد فروق بين متغير النوع والشعور الأكثر سيطرة أثناء الممارسة لأحدي ألعاب الفيديو. ويؤثر على التعامل مع المحيطين ويزيد من تفضيل العزلة والوحدة، وتفاقم المشكلة، والقلق والاكتئاب، في حين يقلل من الأداء الاجتماعي.

أسفرت نتائج دراسة ريهام(2019) عن وجود فروق جوهرية بين القياسين القبلي والبعدي في إدمان الأجهزة الإلكترونية لدى المجموعة العلاجية، مشيرًا إلى انخفاض حدة إدمان الأجهزة الإلكترونية واستمرار فاعلية البرنامج العلاجي في القياس البعدي. كما أسفرت نتائج اختبار" مانويتنى" عن وجود فروق جوهرية في القياس البعدي في إدمان الأجهزة الإلكترونية بين المجموعة العلاجية والمجموعة الضابطة مشيرًا إلى انخفاض حدة أعراض إدمان الأجهزة الإلكترونية لدى المجموعة العلاجية، كما أسفرت نتائج اختبار ويلكوكسون عن عدم وجود فروق جوهرية بين القياس البعدي لمرحلة العلاج والقياس البعدي لمرحلة المتابعة للمجموعة العلاجية المقترحة، دون ارتكاز. الخلاصة: توكيد فاعلية البرنامج العلاجي، وتوكيد صدقه التمييزي، وثبوت صحة فروض الدراسة الثلاثة .

توصلت نتائج دراسة ياسمين(2022) ان العاب التسلية قللت من فرص جلوس الطلاب مع والدهم بنسبة89% كما أنه ضعفت علاقات الطلاب بوالدهم بسبب قضاء وقتهم في ممارسة العاب التسلية على الكمبيوتر بنسبة88،5% أيضا اتضح من نتائج الدراسة ظهور مجموعة مشكلات مرتبطة بهذا البعد وهى: تعلق الطالب بالكمبيوتر أصبح يطغى على اى شيء أخر بنسبة مرجحة94،5%الطالب أصبح لا يزور أقاربه بسبب ممارسة ألعاب التسلية الالكترونية بنسبة مرجحة 88،5% استحوذ العب على الطالب حتى عند زيارة أقاربه بنسبة مرجحة88%المشكلات الأسرية المرتبطة بممارسة العاب التسلية الالكترونية .

اتضح وجود مشكلات مرتبطة بهذا البعد وهى: العاب التسلية تسبب مشكلات داخل أسرة الطالب بنسبة92،7%ـــ-يفضل الطالب على الكمبيوتر عن الخروج مع أسرته بنسبه 89،8%استبعدت الأسرة الطالب عند المشاركة فى اتخاذ بعض القرارات بنسبة 87%، المشكلات المدرسية المرتبطة بإدمان ممارسة طلاب المرحلة الابتدائية لألعاب التسلية الالكترونية: -اتضح وجود مشكلات مرتبطة بهذا البعد وهناك الطالب يعامل زملائه بحدة وعنف بنسبة 92،2%الصدقات قلت بين الطالب وزملائه في المدرسة لانشغاله بألعاب التسلية.

الفرض الثالث

3-توجد فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث على مقياس الألعاب الالكترونية

لكل من الأبعاد الآتية (النفسي، الاجتماعي)

جدول رقم (11)يوضح فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث علي أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية

الألعاب الالكترونية	ذكور		إناث		ت	مستوي الدلاله
	م	ع	م	ع		
البعد النفسي	13.56	1.41	13.60	1,54	,095	غير داله
البعد الاجتماعي	13.68	2.67	13.32	2,41	,456	غير داله

يوضح جدول رقم (11) عدم وجود فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث علي أبعاد مقياس الألعاب الالكترونية في البعد النفسي حيث ت =095, وهي غير داله إذن لا يوجد فروق ، وأيضا لا توجد فروق بين البعد الاجتماعي لكل من الذكور والإناث حيث ت =456 وهي غير دالة .

تختلف نتائج الدراسة الحالية مع دراسة عطية(2021) توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) في درجة إدمان الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث، في اتجاه الذكور وذلك لصالح الإناث.

توصلت نتائج دراسة محمد(2021)أن أكثر جنس ممارس للألعاب الإلكترونية هي الإناث بنسبة 56,0% ، في مقابل الذكور بنسبة 44,0% ، وهذا يرجع لوجود أوقات الفراغ لديهم، وإلى طبيعية استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

توصلت نتائج دراسة ابو زنا(2021) كانت النتيجة ارتفاع عدد الساعات التي يمارس فيها تلاميذ وتلميذات المرحلة الإعدادية الألعاب الالكترونية بعدد ساعات تتراوح بين 1: 5 ساعات يوميا وهذا يرجع إلى انتشار التكنولوجيا وأدواتها وقلة ممارسة الأنشطة الحركية.

تتفق الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة حول أن الآثار السيئة للألعاب الإلكترونية للعنف الذي تحتويه، الذين يلعبون ألعاب فيديو ميول أكثر للعنف، سواء فيما يخص أفكارهم ومشاعرهم وسلوكياتهم العدوانية المتزايدة، أيضاً وفقاً لمعهد سياتل لأبحاث الشباب، فإن أولئك الذين يشاهدون الكثير من أعمال العنف، مثل تلك الموجودة في ألعاب الفيديو، يمكن أن يصبحوا محصنين ضده، وأكثر ميلاً للتصرف بعنف بأنفسهم، كما تشير دراسة أخرى إلى أن التعرض المزمن لألعاب الفيديو العنيفة لا يرتبط فقط بتعاطف أقل، بل أيضاً بالقسوة العاطفية.

الفرض الرابع

توجد فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث لكل من الأبعاد الآتية (الرغبة في الانتحار، التعبير عن محاولة الانتحار، الشعور باليأس وفقدان المعني، التفكير في الانتحار والتخطيط له) .

جدول رقم (12)فروق بين متوسطات درجات عينة الإناث والذكور علي أبعاد الميول الانتحارية

الميول الانتحارية	الذكور		الإناث		ت	مستوي الدلالة
	م	ع	م	ع		
الرغبة في الانتحار	37.6	3,1	27.4000	6.3	,302	داله
التعبير عن محاولة الانتحار	33.6	3,4	25.4000	7.4	1,51	داله
الشعور باليأس وفقدان المعني	23.6	4,5	34.4000	1.3	-2,26	داله
التفكير في الانتحار والتخطيط له	28.6	1,4	27.4000	1.6	3,71	داله

يوضح جدول رقم (12) وجود فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث علي أبعاد مقياس الميول الانتحارية وهي داله إذن يوجد فروق بين عينة الذكور والإناث ، وأيضا توجد فروق بين لكل من الذكور والإناث لبعد الرغبة في الانتحار لكل من الذكور والإناث حيث ت= ,302 وهي داله إذن توجد فروق ، وأيضا توجد فروق بين بعد التعبير عن محاولة الانتحار لكل من الذكور والإناث حيث ت= 1.51, إذن توجد فروق بينهما ، وأيضا لا توجد فروق بين بعد الشعور باليأس وفقدان المعني لكل من الذكور والإناث حيث ت2,26 - وهي غير داله إذن لا يوجد فروق ، وأيضا لا توجد فروق بين بعد التفكير في الانتحار والتخطيط له لكل من الذكور والإناث حيث ت=3,71 وهي غير داله إذن يوجد فروق

أظهرت نتائج الدراسة الحالية في جدول رقم (10) وجود فروق بين متوسطات درجات عينة الذكور والإناث علي أبعاد مقياس الميول الانتحارية وهي داله وبالتالي يتم قبول هذا الفرض

وقد تتفق الدراسة الحالية مع دراسة أميرة (2023) ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا بين قلق المستقبل والميول الانتحارية لدى عينة الدراسة، كما أسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متغيرات الدراسة ترجع إلى اختلاف النوع (الذكور والإناث) والتخصص الأكاديمي (الكليات العملية والنظرية) وبين الفرق الدراسية (السنة الدراسية الأولى والسنة النهائية

أسفرت نتائج دراسة هند (2022) الدراسة أن القسوة والإهمال من قبل الآباء على الأبناء، قد تكون دافعًا نحو السلوك الانتحاري. أوضحت نتائج الدراسة أن أكثر الفئات العمرية إقبالًا على السلوك الانتحاري هم الفئة (15 إلى 24) عامًا. كما أظهرت نتائج الدراسة أن أكثر الفئات إقبالًا على الانتحار هم (الذكور). كما أوضحت أن أكثر الفئات من حيث الحالة الاجتماعية فئة (العزاب). كما أكدت نتائج الدراسة على أن أكثر الفئات التعليمية إقبالًا على الانتحار فئة التعليم (الجامعي). كما أوضحت نتائج الدراسة أن أكثر الأمراض العضوية المتسببة في إقبال الفرد نحو السلوك الانتحاري هي أمراض الإعاقة. كما أسفرت نتائج الدراسة أنّ أكثر الأمراض النفسية التي تدفع الفرد نحو السلوك الانتحاري هو (الاكتئاب

وأيضا كشفت دراسة أميرة (2023) عن الفروق بينهم في متغيري الدراسة (قلق المستقبل والميول الانتحارية) تبعًا لاختلاف النوع، والتخصص الأكاديمي، وبين الفرق الدراسية (الفرقة الأولى والسنة النهائية) بمتوسط عمري قدره (19.5) وانحراف معياري قدره (1.2) وقد تكونت عينة الدراسة من (200) طالب وطالبة من طلاب الجامعة، طُبقّ عليهم مقياس قلق المستقبل (إعداد زينب محمود شقير،2005) الأصل (Gill-1982 john.G.Gull &wayne S) وخلصت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطيه موجبة دالة إحصائيًا بين قلق المستقبل والميول الانتحارية لدى عينة الدراسة، كما أسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متغيرات الدراسة ترجع إلى اختلاف النوع (الذكور والإناث) والتخصص الأكاديمي (الكليات العملية والنظرية) وبين الفرق الدراسية (السنة الدراسية الأولى والسنة النهائية.

تتفق نتائج الدراسة الحالة مع نتائج الدراسات السابقة (شقير،2005هند 2022 ،دراسة أميرة 2023، دراسة محمد2021، دراسةعطية2021) إن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل كبير على الجوانب النفسية للشباب مما قد يجعلهم يفكرون بأمور عدوانية تجاه أنفسهم أو تجاه مجتمعاتهم ، وان الآثار النفسية السلبية لتلك الألعاب تتدرج بداية من الانطواء وصولا الى إيذاء النفس أو الغير ، خاصة مع ظهور العاب تدفع الشباب إلى المخاطرة بحياتهم دون وعي أو مبالاة بالنتائج .

أوجه الاختلاف تختلف دراسة الحالية مع عدد من الدراسات، حيث ركزت دراستنا الحالية على الجوانب السلبية فقط للألعاب الالكترونية لما لها من خطورة على الفرد و المجتمع و لكن هناك دراسات ركزت على المردود الايجابي لاستخدم الشباب التقنيات الحديثة و الألعاب الالكترونية بشكل منتظم وقد أدى ذلك فقا لدراستهم الى اتساع الأفق و تميز في العمليات التي تحتاج لقدرة ذهنية و عقلية .

التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة فانة يمكن تقديم بعض التوصيات الاتية :

- القيام بحملات توعية حول الاستخدام الايجابي للألعاب الالكترونية وتعزيزه لدي الشباب في الجامعات
- تشكيل لجان مختصة تراقب الألعاب الإلكترونية المطروحة في الأسواق، وأن تعمل على توصيف الألعاب من ناحية المضمون والعمر المناسب لكل لعبة.
- عمل برامج نشر الوعي لدى أولياء أمور الشباب بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني، ويبال أثرها على سلوك أبنائه .
- تجنيد وسائل الإعلام لرفع ولتوعيتهم أللآباء بمسميات الألعاب التي تحمل خطورة لمنع وصلها إلى أبنائهم بسلبيات الاستخدام السيئ للألعاب الالكترونية والحد منها .
- تعزيز ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج ايجابية للسلوك .
- تفعيل دور المرشد الأكاديمي في توجيه شباب الجامعة نحو الاستخدام الأمثل للألعاب الالكترونية (من خلال محاضرات و ندوات و ورش عمل ...).
- تصميم برامج توعية لرفع مستوى وعى الأسر بدورها التربوي في عملية متابعة استخدام الأبناء للإنترنت بصفة عامة ونوعية الألعاب الالكترونية التي يمارسونها.
- متابعة الآباء لممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية ومناقشتهم بشكل مستمر فيما يشاهدونه وأن تزود أبنائها بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية وتفاعلية مع ألعابهم.
- أن تشجع الأسرة فكرة الألعاب الإلكترونية الجماعية team work التي بدورها تشجع على الترابط بين الأخوة داخل الأسرة الواحدة أو بين الطالب وأصدقائه.

أولا- المراجع العربية

البحيري، عبد الرقيب أحمد (2012). اليأس والاكتئاب وعلاقتهما بالسلوك الانتحاري رسالة(ماجستير)- جامعة الزقازيق. كلية الآداب. قسم علم النفس.
الحشاش، دلال عبد العزيز (2008). أثر بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدي طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومة،عمان، كلية الدراسات التربوية العليا.
الدهشان، جمال علي خليل (2021) . مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها،القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، المجلد 29، العدد 1.
الزكى, شيماء(2015).إدمان تكنولوجيا المعلومات والاتصال وعلاقتها ببعض المشكلات السلوكية لدى عينة من طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في ضوء بعض المتغيرات كلية الاقتصاد المنزلي- جامعة الأزهر كلية التربية.
السامرائي،أحمد عبد الكريم علي. (2020). الإشاعات المتحققة للشباب الجامعي من ألعاب الاونلاين عبر موقع اليوتيوب دراسة تطبيقية على طلبة الجامعات الأردنية، جامعة الشرق الأوسط. رسالة ماجستير في الإعلام .
السيد، هدي السيد شحاتة (2020). دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة / جامعة بنها -كلية التربية
العجيل ،انجي محمد عبد الله عبد القادر(2023). دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب، أطروحة (ماجستير) -جامعة عين شمس كلية الآداب. قسم علوم الاتصال والإعلام
العرجا، ناهد سابا (2017). مؤشرات الانتحار بين الشباب الفلسطيني وعلاقته ببعض التغيرات،فلسطين، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، العدد 1.
الغول، فاطمة وحسيبة أبو شارب (2019) أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائر بدراسة مسحية لعينة من الشباب المستخدم بمدينة مليانة مذكرة خرج لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال ،تخصص اتصال وعلاقات عامة ،جامعة الجيل البيون عامة ،كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية قسم العلوم الإنسانية شعبة علوم الإعلام والاتصال.
المشوح، سعدبن عبداللة (2020). التفكير الانتحاري وعلاقته بالاكتئاب والغضب وخبرة الخزي لدي مرتكبات جرائم الشرف، السعودية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية
الناصر، صباح منيات جابر مبارك (2019). مواقع التواصل الإجتماعى وأثرها على التفاعل الأسرى رسالة (ماجستير) - جامعه مدينه السادات - معهد الدراسات البحوث البيئية .
إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد(2020). المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الاليكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية أطروحة (ماجستير) -جامعة حلوان. كلية الخدمة الاجتماعية. قسم خدمة الفرد
إسحاق ، هالة الشاروني يعقوب (2008): فاعلية برنامج التعلم النشط في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمدرسة الابتدائية، رسالة ماجستير، القاهرة، معهد الدراسات والبحوث التربوية.
أبو العباس،وفاء عبد الهادي (2020) . إدمان الألعاب الإلكترونيةّ وعلاقته بالقلق والاكتئاب والتوافق النفسي والاجتماعي لدى عينة من الأطفال أطروحة (ماجستير) -جامعة الإسكندرية. كلية الآداب. قسم علم النفس .
أبو زناد، عاصم فتحي أحمد (2020).ممارسة وقت الفراغ وعلاقتها بإدمان الألعاب الالكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية بغزة أطروحة(ماجستير)-جامعة الإسكندرية. كلية التربية الرياضية للبنات. قسم الترويح.
أبو شعيرة , خالد محمد وغباري , ثائر أحمد , (2009) : سيكولوجيا النمو الإنساني : بين الطفولة والمراهقة , ط1 , الأردن-عمان : مكتبة المجتمع العربي
بدوي، علا محمد السيد محمد(2020). الميول الانتحارية وعلاقتها بالأفكار الآلية السلبية والمعتقدات اللاعقلانية لدي مرضي الاكتئاب الأساسي والأسوياء، أطروحة (ماجستير) -جامعة بنها. كلية الآداب. قسم علم النفس .

بسيوني، ناهد محمد (2020). الألعاب الالكترونية واقع ممارستها لدي طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان، عمان
جاد الكريم، ريهام حسن احمد محمد (2021). المشكلات السلوكية المرتبطة باضطراب الألعاب الالكترونية،(ماجستير)جامعة أسيوط. كلية الخدمة الاجتماعية. قسم خدمة الفرد.
درويش، ريهام عيد محمد(2022). دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري أطروحة(ماجستير) -جامعة سوهاج -كلية الآداب – قسم علم النفس
رجب، سليمان(2010). فاعلية العِلاج المعرفي السلوكي في تَخفيف أَعرَاض الغُصَاب القهري لَدى الطُلاب ذَوى صُعوبَات، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية. جامعة بنها.
سيد، رائد محمد (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكترونية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية العدد 51
صبحي،سلفيا. (2022). استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية بالهاتف وعلاقته ابالتواصل الأسري لدى الشباب الجامعي (دراسة ميدانية). بمجلة كلية الآداب جامعة المنوفية.
صفوت، إيناس محمد (2015). نمذجة العلاقات السببية بين الأفكار اللاعقلانية وموضع الضبط والتنمر لدى طالبات المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية المملكة العربية السعودية، بسراة عبيدة، كلية العلوم والآداب، مجلة تربية.
عبد الصمد، عبير محمد (2020). العلاقة بين استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والمشكلات الاجتماعية لدي الشباب الجامعي، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد52
عبد العليم، محمد ثابت عطية (2021). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمهارات التواصل الاجتماعي لدى أطفال الروضة أطروحة (ماجستير)-جامعة بني سويف. كلية التربية للطفولة المبكرة قسم العلوم النفسية.
عبد الله،سارة (2018).ماقصة لعبة "ببجي" التي أصبح تمحط اهتمام الشباب ؟مجلة سيدتينت ،عدديومالسبت 3/11/2018م. تماسترج اعهمن الموقع الإلكتروني على الإنترنت بتاريخ 15/ 2/ 2019م https://www.sayidaty.net/node/
عبد المحسن، مروة ماجد(2021). استخدام تكنيكات العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية رسالة (ماجستير غير منشورة) جامعة أسيوط .كلية الخدمة الاجتماعية. قسم خدمة الجماعة.
عبد الهادي، أميرة صلاح صاب(2023). علاقة قلق المستقبل بدرجة الميول الانتحارية لدى عينة من طلبة الجامعة رسالة (ماجستير)-جامعة عين شمس. كلية الآداب. قسم علم نفس
عثمان، أماني خميس محمد(2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال رسالة (ماجستير)-جامعة عين شمس. كلية الآداب. قسم علم نفس
عزام، ريهام عاطف سعيد عبد الحفيظ(2020) فعالية برنامج علاج نفسي دينامي باللعب لتخفيف حدة أعراض إدمان الأطفال للأجهزة الإلكترونية، اطروحة (دكتوراه) -جامعة الإسكندرية. كلية الآداب. قسم علم النفس
عطية، حسين (٢٠٠٧). الألعاب الإلكترونية، فوائدها ومضارها، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع
على، على سالم حميدة (2022). متطلبات ممارسة الخدمة الاجتماعية المرتكزة على الصدمات والتقليل من الأفكار الانتحارية لدى الشباب الجامعي (دراسة وصفية تحليلية من منظور خدمة الفرد.
قدري، سومية (2018) إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي،جامعة وهران
محمد، أحمد زكى (2020). التدخل المهني من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية وتحقيق التكيف الاجتماعي للحد من الأفكار الانتحارية للشباب، جامعة الفيوم -كلية الخدمة الاجتماعية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية
محمد، شذي بنت علي (2014). إدمان استخدام الأجهزة الالكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس، جامعة نايف العربية،السعودية، كلية العلوم الاجتماعية
محمد، هند جمال الدين محمود (2022). التغييرات الاجتماعية والاقتصادية، وعلاقتها بتنامي ظاهرة الانتحار في المجتمع المصري،أطروحة (ماجستير) -جامعة عين شمس. كلية الآداب. قسم علم الاجتماع.
محمد، ياسمين أيمن (2022). العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة، جامعة حلوان كلية الخدمة الاجتماعية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد59.

مشري، أميرة (2017). اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذاكية علي التحصيل الدراسي، جامعة البواقي كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية.
مؤسسهدائرةالمعارفالفقهاإسلامي(2007).الموسوعةالفقهية-الجزءالسابععشر، ص 344
ناجي، نعيم محمد (2021).إثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدي تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ،المنصورة، مجلة كلية تربية، العدد 116.
ناصر، أشواق صبر (2016). العلاقة بين الإرادة والتفكير الانتحاري لدي ضحايا التنمر، السعودية، مجلة كلية التربية الإسلامية، العدد 93
نور الدين، إسراء حسن محمد(2021). الآثار الاجتماعية والثقافية الناجمة عن إدمان الألعاب الإلكترونية: رسالة(ماجستير)-جامعة عين شمس. كلية الآداب. قسم علم الاجتماع.
هنداوي،علي،وعماد الزغول، (2002).مبادئ أساسية في علم النفس ،الطبعة الأولى، دار حنين للنشر والتوزيع – مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع،عمان،الأردن.
يعقوب ، صافية شاربل (2016) متغيرات الشخصية والديموغرافية التي تتنبأ بالأفكار الانتحارية لدى عينة من المراهقين، عمان ، رسالة ماجستير جامعة عمان الأهلية ، كلية آداب.
يونس ،كرام محمد يوسف (2017). مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، عمان ،كلية العلوم التربوية والنفسية .

ثانيا –المراجع الأجنبية

Akilli, G.K. (2007). "Games and simulations: a new approach in education", Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks, IGI Global. Technology Innovation Electronic Game in the Brazilian Higher Journal of Technology Management & Innovation, Vol 7, Iss 3, Universidad Alberto Hurtado

Baukney-Przybylzki, Andrew K(2015). Dispositional and Situational Correlates of Autonomously Regulated Electronic Game Engagement DAI-B, Dissertation Abstracts International *Journal of Technology Management & Innovation, Vol 7, Iss 3*Universidad Alberto Hurtad

Chen, Ming(2014). Primary children's attitudes towards electronic games and effect of electronic games on primary children's mathematics learning University of Dundee (United Kingdom) Database copyright ProQuest LLC; ProQuest does not claim copyright in the individual underlying works.

DeLisi, M., Vaughn, M.G., Gentile, D.A., Anderson, C.A. and Shook, J.J. (2013) . "Violent video games, delinquency, and youth violence", Youth Violence and Juvenile Justice, carrying in a national cohort of children. Aggressive Behavior, 40(4)

Exelmans, L., Custers, K., & Bulck, J., Violent Video Games(2015)

and Delinquent Behavior in Adolescents: A Risk Factor Perspective. Aggressive Behavior. 41. 267-279.https://doi.org/10.1002/ab.21587

Gauthier, Jami Michelle(2019). Alcohol-Related Problems as Specific Correlates of Interpersonal-Psychological Theory of Suicide Constructs DAI-A 84/8(E), Dissertation Abstracts International ,Place of publication DAI-A 84/8(E), Dissertation Abstracts International, Place of publication

Gillespie, Robin Mary (2021)CAKE (Computers and Kids' Ergonomics): The musculoskeletal impact of computer and electronic game use on children and adolescents New York University DAI-A 67/02, Dissertation Abstracts International. Journal of Technology Management & Innovation, Vol 7, Iss 3, Pp 32-43

Josephine Elia(2014), Nemours/A.I. duPont Hospital for ChildrenMerck & Co, Inc., Rahway, NJ, USA (known as MSD outside the United States and Canada) — dedicated to using cutting-edge science to save and improve lives around the world. Learn more about the MSD guidelines and our commitment to global medical knowledge.Dissertation Abstracts International Country of publication United States

McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. Retrieved from questgarden:

http://questgarden.com

Taliaferro, Lindsay A(2017). Sport as a promising factor in reducing the risk of suicide among young people DAI-B 73/01, Dissertation Abstracts International,DAI-B 73/01, Dissertation Abstracts InternationalUniversidad Alberto Hunted.

Teng, Z., Nie, Q., Zhu, Z., & Guo, C., Violent video game exposure and (Cyber) bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. Computers in Human Behavior. 104 (2020), 1-10. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106193