مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية
المجلد 42 العدد 1 (2026): 427-452

Damascus University Journal of Educational and Psychological Sciences
Vo. 42 No. 1 (2026): 427-452

خبرات الإساءة في مرحلة الطفولة وعلاقتها بإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلبة المرحلة الثانوية في مدارس مدينة دمشق

دلال عمر دلال [1*]

1*مدرس بقسم علم النفس، جامعة دمشق، كلية التربية، تخصص علم نفس لعب.
dalal.dalal@damascusuniversity.edu.sy

الملخص:

يهدف هذا البحث إلى تعرف العلاقة بين خبرات الإساءة في مرحلة الطفولة وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلبة مرحلة التعليم الثانوي بمدارس مدينة دمشق؛ بلغ عددهم (560) طالباً وطالبة، وقد تم استخدام مقياسي خبرات الإساءة، وادمان الألعاب الالكترونية، للإجابة عن أسئلة البحث وفرضياته؛ وتم التوصل إلى مجموعة من النتائج أبرزها: مستوى خبرات الإساءة وادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة كان فوق المتوسط، إضافةً إلى وجود علاقة إيجابية بين كل من خبرات الإساءة وادمان الألعاب الالكترونية، ووجود فروق دالة احصائياً بين أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تبعاً لمتغير الجنس، وكانت الفروق لصالح الاناث، في حين لم تكن الفروق على ذات المقياس دالة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأهل، إضافة لوجود فروق دالة احصائياً بين أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغيري الجنس والمستوى التعليمي للأهل، وكانت الفروق لصالح الذكور، والطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة.

الكلمات المفتاحية: خبرات الاساءة، ادمان الألعاب الإلكترونية، المراهقين، طلبة المرحلة الثانوية.

تاريخ الإيداع: 2025/3/18
تاريخ القبول: 2025/5/14

حقوق النشر: جامعة دمشق – سورية، يحتفظ المؤلفون بحقوق النشر بموجب الترخيص CC BY-NC-SA 04

ISSN: 2789-6390 (online)
https://journal.damascusuniversity.edu.sy

Childhood abuse experiences and their relationship to video game addiction among a sample of secondary school students in Damascus schools.

Dalal Omar Dalal[*1]

1* Teacher in psychology Department, Damascus University, Faculty of Educational, Specializing in Play Psychology.

dalal.dalal@damascusuniversity.edu.sy

Abstract:

This research aims to identify the relationship between childhood abuse experiences and electronic game addiction among a sample of secondary school students in Damascus schools; their number reached (560) male and female students. The scales of abuse experiences and electronic game addiction were used to answer the research questions and hypotheses. A set of results was reached, the most prominent of which are: There is a above average level of abuse experiences and electronic game addiction among the study sample members, and there is a positive relationship between both abuse experiences and electronic game addiction, and there are statistically significant differences between the study sample members on the abuse experiences scale according to the gender variable, and the differences were in favor of females, while the differences on the same scale were not significant according to the variable of the educational level of the parents, in addition to the presence of statistically significant differences between the study sample members on the electronic game addiction scale according to the variables of gender and the educational level of the parents, the differences were in favor of males, and students from uneducated families.

Key Words: Abuse Experiences, Video Game Addiction, Adolescents, High School Students**.**

Received: 18/3/2025
Accepted: **14/5/2025**

Copyright: Damascus University- Syria, The authors retain the copyright under a CC **BY- NC-SA**

المقدمة:

تعد خبرات الإساءة في مرحلة الطفولة من أكثر الظواهر انتشاراً في مختلف المجتمعات، وأخطرها تأثيراً على صحة الفرد النفسية، وحياته الاجتماعية، ومستقبلة الدراسي والمهني، على اعتبارها عملية هدم لشخصية الفرد، وكونها توفر أرضية خصبة للانحرافات النفسية والسلوكية، ولما كانت الأسرة هي البنية الأولى التي ينشأ فيها الفرد ولها التأثير الأكبر في شخصيته، وسلوكه في المراحل اللاحقة فإن أي خلل في دور الأسرة أو القائمين على تربية الطفل (كالرفض، والإهانة، والتهديد)، إنما يمثل إساءة تنبئ باضطراب في صحته النفسية مستقبلاً، فخبرات الإساءة ظاهرة متعددة الأشكال تتضمن الإساءة الجسدية، والنفسية، والجنسية والإهمال، تلقي بآثارها على الأفراد والمجتمعات (معمرية،2007، 97)، ونظراً لخطورة هذه المشكلة (خبرات الإساءة) وما تتركه من آثار سلبية على الفرد في مراحل نموه اللاحقة؛ فقد درسها الكثير من الباحثين ومنهم (القيسي، 2006، 15)؛ (صبطي وتومي،2013) وتوصلوا إلى أن الفرد الذي خبر الإساءة في طفولته غالباً ما يعاني في مراحل عمره اللاحقة من مشكلات اجتماعية، وسلوكية، وانفعالية متنوعة، الأمر الذي يجعل (المراهق) يواجه صعوبات في التكيف مع محيطة الخارجي، وعرضةً لصراعاتٍ داخلية وخارجية، تدفعه للبحث عن حلول تُشعره بالراحة وتلبي احتياجاته، وتتيح له التعبير عن مكنوناته دون خوف أو خجل، وهنا تظهر الألعاب الإلكترونية كأفضل الحلول المتاحة؛ على اعتبار أن تعرض الفرد للإساءة أو الاهمال من محيطة الأسري أو الاجتماعي يقوده لتوقع عدم تلبية حاجات الحب، والتقبل من أسرته، وبالتالي تستحوذ عليه أفكار خاطئة مرتبطة بتفضيل الوحدة، إضافةً إلى الشعور بالحرمان، وعدم الثقة بالآخرين؛ فيلجأ إلى العالم الافتراضي؛ فتتحول الألعاب الالكترونية إلى وجهة مغرية تحقق له أحلام الحب، والتقبل، والسيطرة، ومواجهة الأخطار التي لا يستطيع مواجهتها بالواقع. بمعنى آخر تقدم الألعاب الإلكترونية نماذج لسلوكيات مرغوبة يسعى الفرد من خلالها للتعويض عما يعانيه من نقص، ومن هنا كانت هذه الدراسة لتعرف العلاقة المحتملة بين خبرات الإساءة في مرحلة الطفولة وادمان الألعاب الالكترونية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي.

مشكلة البحث:

تعد مرحلة الطفولة من المراحل النمائية الهامة، إلا أن الفرد في هذه المرحلة قد يتعرض للأذى أو إساءة المعاملة من المحيطين به، على اعتبار أنها سلوكيات مقبولة اجتماعياً أو تمارس تحت شرعية معتقدات تربوية خاطئة كأحد أساليب التأديب؛ مما يجعل من الإساءة التي يتعرض لها الأطفال مشكلة كبيرة، ليس فقط لانتهاكها حقوق الطفل، بل لما يترتب عليها من آثار صحية، ونفسيه قصيرة وبعيدة المدى. ولا يقتصر حدوث الإساءة ضد الأطفال على بلد، أو عرق، أو ثقافة دون أخرى، بل يحدث في كل البلدان أياً كانت ثقافتها وديانتها، الأمر الذي يؤثر على اشباع الطفل لاحتياجاته الأساسية على الصعيد النفسي والجسدي؛ مما يشعره بالنقص والدونية، وانعدام القيمة؛ وغيرها من المشاعر السلبية التي ترافقه في المراحل العمرية التالية، مما يشكل لدية فكرة غير منطقية مفادها أنه يستحق الإساءة بسبب هذه الصفات التي يملكها، الأمر الذي يجعله غير واثق بنفسة، وتسيطر عليه أفكار بأنه غير مقبول من محيطه، مما يدفعه للانسحاب إلى عالمه الخاص، والابتعاد عن الآخرين (عليان،**2007**، 45)؛ حيث تشير الإحصائيات الصادرة عن منظمة الصحة العالمية **(WHO)** وكان آخرها عام 2014 إلى وجود تزايد مطرد بنسبة التعرض للإساءة في مختلف أرجاء العالم، ففي الجمهورية العربية السورية توصلت دراسة كل من (بركات، 2004؛ حمادة ورزق، 2010؛ كاتبي،2012) إلى أن الذكور والإناث قد تعرضوا للإساءة بشكل مرتفع في طفولتهم، في حين تشير الاحصائيات الصادرة عن إدارة حماية الأسرة في الأردن إلى أن الإدارة تعاملت خلال ست أشهر من عام 2011 مع 375 حالة اساءة، توزعت بين الإساءة الجسدية، والنفسية، وشملت كلا الجنسين (إدارة حماية الأسرة، 2011، 14)، كما أشارت منظمة الصحة العالمية في تقريرها الصادر في كانون الأول من عام 2014 إلى أن امرأة واحدة من كل 5 نساء، ورجل واحد من كل 13 رجلاً يعبرون عن تعرضهم لسوء معاملة في مرحلة الطفولة، وينتج عن تعرض الفرد للإساءة في مرحلة الطفولة العديد من التأثيرات السلبية في المراحل العمرية اللاحقة سواء كانت نفسية، أو اجتماعية، أو صحية، أو سلوكية؛ فوفقاً لـ **(Schneider, King, Delfabbro, 2017,321)** فإن غياب التواصل الجيد بين الطفل والوالدين، يدفع الطفل إلى ممارسة الألعاب الالكترونية كونها وسائل تشعره بالسعادة، والنشوة الزائفة، عبر اعتمادها

على نظام مكافآت يحفز اللاعب على تحقيق مستويات وإنجازات مستمرة، من خلال افرازه لمادة الدوبامين، المعروفة بهرمون السعادة، ما يجعل اللاعب يشعر بالمتعة عند النجاح، ويحفزه للاستمرار في اللعب، ويؤكد ذلك (أحمد،2023، 175-176) الذي توصل إلى أن الفرد يلجأ إلى الألعاب الالكترونية كوسيلة للهروب من الضغوط والقسوة الأسرية أو التحديات الشخصية. في حين أشار **(Yee,2006,772)** إلى أن المشاكل الأسرية والمشادات الكلامية بين الوالدين والأطفال، تدفعهم إلى ممارسة الألعاب الالكترونية دون هدف، وبؤكد ذلك ذلك ما توصل إليه (عبد الكريم وعيسى،2022، 594) اللذين أشارا إلى أن ادمان الألعاب الالكترونية ينمو في بيئة أسرية تنتشر فيها الرقابة والعقاب الصارم، وتأكيداً على ذلك أشار كل من (أحمد،2023، 190؛ شحاتة،2020، 127؛ Lee& Morgan,2018,12) إلى أن الأطفال اللذين ينتمون إلى أسر غير مستقرة أو تعرضوا للإساءة من أسرهم يكونون أكثر عرضة لإدمان الألعاب الالكترونية، أضف لذلك ما توصلت له دراسات كل من

(Schimmenti et al.,2017; Doi, Sumi& Fujiwara,2021; Chitra et al.,2024; Elkin& Kilincel,2024**)** واللذين أشاروا إلى أن الخبرات الصادمة تزيد من مستوى ادمان الألعاب الالكترونية، ويؤكد ذلك ما نجده في الدليل التشخيصي الخامس

(DSM 5,2013, 798) الذي أشار إلى أن إدمان الألعاب عبر الانترنت ينتشر بشكلٍ كبير، لدى الأفراد من عمر 12-20 عام، وخصوصاً لدى أولئك الذين يعانون من القسوة والإهمال الأسري، ومن هنا نبع الإحساس بمشكلة الدراسة، وللتأكد من إحساس الباحثة تم العمل على اجراء دراسة استطلاعية لـ (70) من طلبة مرحلة التعليم الثانوي في مدارس محافظة دمشق، للتعرف إلى مدى انتشار خبرات الإساءة، وأكثر أنواع هذه الخبرات شيوعاً لديهم، من خلال تطبيق مقياس خبرات الإساءة المتذكرة المعد من قبل (Khani,2003) بعد ترجمته والتحقق من خصائصه السيكومترية، وبعد تحديد الأفراد الذين تعرضوا للإساءة في طفولتهم، وتحديد أنواع الإساءة التي خبروها، تم الرجوع إلى دراسة كل من (Kathleen, 1993; Shackman, 2007; Freyd,2005) لتحديد الآثار الناجمة عن التعرض للإساءة في مرحلة الطفولة، ولاسيما أن هذه الدراسات تناولت آثار خبرات الإساءة النفسية والجسدية؛ حيث تم وضع آثار الإساءة التي توصل إليها هؤلاء الباحثين في قائمة شطب وتوزيعها على أفراد العينة الاستطلاعية، وقد أسفر

هذا الاستطلاع عن أن الإساءة الجسدية، والنفسية هي من أكثر أنواع الإساءة التي تعرض لها أفراد عينة الدراسة، في حين كانت أكثر الآثار الناتجة عن هذه الاساءات هي: ادمان الألعاب الإلكترونية بنسبة 65%، وتدني تقدير بنسبة 20%، وصعوبة التفاعل الاجتماعي مع الآخرين بنسبة 15%، حيث تم استهداف أكثر الآثار شيوعاً (إدمان الألعاب الالكترونية) لتناولها في البحث الحالي وبناءً على ما سبق يمكن تلخيص مشكلة البحث في التساؤل الآتي: **ما طبيعة العلاقة بين خبرات الاساءة في مرحلة الطفولة وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلبة مرحلة التعليم الثانوي في مدارس محافظة دمشق الرسمية؟**

أهمية الدراسة: تتجلى أهمية الدراسة في النقاط التالية:

الأهمية النظرية:

- تسليط الضوء على الآثار السلبية تتركها الإساءة التي يمكن أن يتعرض لها افرد في طفولته على شخصيته المستقبلية.

الأهمية التطبيقية:

- يتوقع الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في التخطيط لوضع برامج ارشادية للحد من مستوى ادمان المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- يتوقع من نتائج هذه الدراسة إفادة الباحثين في هذا المجال في العمل على إجراء بحوث ودراسات أكثر تعمقاً وتخصصاً في تناول المتغيرات الشخصية لدى الأفراد اللذين تعرضوا للإساءة النفسية والجسدية.

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة الحالية التعرف إلى ما يلي:

- نسبة انتشار خبرات الإساءة، وادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة.
- العلاقة بين خبرات الإساءة وادمان الألعاب الالكترونية.

تساؤلات الدراسة: في ضوء مشكلة الدراسة التي تمت إثارتها تم صياغة أسئلة الدراسة على النحو الآتي:

- ما نسبة انتشار خبرات الإساءة لدى أفراد عينة الدراسة؟
- ما نسبة انتشار ادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة؟

❖ **فرضيات الدراسة:**

❖ لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد العينة على مقياس خبرات الإساءة ودرجاتهم على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تعزى لمتغير الجنس.

❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تعزى لمتغير المستوى التعليمي للأهل.

❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس.

❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير المستوى التعليمي للأهل.

المصطلحات والتعريفات الإجرائية:

❖ **خبرات الإساءة النفسية والجسدية:** عرف كل من (مخيمر وعبد الرازق، 1999، 461) خبرات الإساءة النفسية والجسدية بأنها:" كل ما يتذكره الفرد من ردود الأفعال المباشرة وغير المباشرة التي كانت تُوَجّه ضده من قبل القائمين على رعايته في مرحلة الطفولة، وتسبب له أذى نفسي أو جسدي كالإيذاء البدني أو ممارسة سلوكيات من شأنها أن تحول دون اشباع حاجاته المتنوعة (نفسياً، وتربوياً، جسدياً، واجتماعياً) وتوفير الفرص المناسبة لنموه نمواً مناسباً".

❖ وتعرَّف خبرات الإساءة اجرائياً: بأنها الدرجة التي يحصل عليها المفحوص نتيجة إجابته على البنود المعدة لقياس خبرات الإساءة بأنواعها الجسدية، والنفسية؛ حيث تتراوح الدرجة الكلية على هذا المقياس بين 128 درجة كحد أعلى و32 درجة كحد أدنى.

❖ **إدمان الألعاب الإلكترونية:** يعرف الدليل التشخيصي والاحصائي الخامس للاضطرابات النفسية (DSM 5,2013, 796-797) إدمان الألعاب الإلكترونية: بأنه اضطراب سلوكي يتميز بالاستخدام المفرط وغير المنضبط للألعاب الرقمية، سواء عبر الأجهزة

المحمولة أو أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الألعاب المنزلية، وفيه يصبح الشخص غير قادر على التحكم في وقته، مما يؤدي إلى إهمال أنشطته الحياتية المهمة مثل العمل أو الدراسة أو العلاقات الاجتماعية.

❖ وفي الدراسة الحالية تعرف الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائياً: بأنه الدرجة التي يحصل عليها المفحوص نتيجة إجابته على البنود المعدة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وتتراوح الدرجة الكلية على هذا المقياس بين 105 درجة كحد أعلى، و21 درجة كحد أدنى.

حدود الدراسة: تتضمن حدود الدراسة المحددات التالية:

1- **الحدود البشرية:** تتضمن عينة من طلبة المرحلة الثانوية بالصفين الأول والثاني الثانوي في مدارس مُحافظة دمشق.

2- **الحدود الموضوعية:** تتضمن معرفة العلاقة بين خبرات الإساءة وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطلبة في مرحلة (التعليم الثانوي) في مدارس مُحافظة دمشق، وقياس ذلك من خلال الأدوات التي سيتم استخدامها في الدراسة الحالية (مقياسي خبرات الإساءة، وادمان الألعاب الالكترونية)، وفق المتغيرات التالية: (الجنس، المستوى التعليمي للأهل)؛ كما ستتمثل الحدود الموضوعية باستخدام المنهج الوصفي التحليلي، والأدوات المناسبة، والأساليب الإحصائية لتحليل بيانات الدراسة ومعالجتها.

3- **الحدود المكانية:** تم إجراء الدراسة الحالية في مدارس التعليم الثانوي التابعة لمديرية تربية مدينة دمشق.

4- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق الدراسة الحالية في الفصل الدراسي الأول لعام 2024-2025؛ خلال الفترة الممتدة بين 26 تشرين الثاني لعام 2024 ولغاية 15 شباط لعام 2025.

الإطار النظري:

أولاً خبرات الإساءة:

مفهوم الإساءة: يعد موضوع الإساءة للأطفال موضوعاً قديماً، إلا أن الاهتمام به اجتماعياً وقضائياً لم يظهر إلا في أواخر القرن التاسع عشر؛ فقديماً كان يتعرض الأطفال لأشكال مختلفة من الإساءة كانت تصل إلى القتل، أما حديثاً فتذكر البحوث الطبية، والنفسية، والقضائية أن الإساءة للأطفال تأخذ أشكالاً متعددة منها: الضرب، والتعذيب، والصد، وفقدان الحب، والإهمال الطبي

والعاطفي والمادي، والاعتداءات الجنسية وغيرها (معمرية،2007، 93)، وفي هذا الفصل تم التطرق لنوعين من الإساءة ذات الانتشار الواسع لدى أفراد عينة الدراسة الحالية وهي الإساءة النفسية والجسدية، والتي تعتبر من المشكلات التي يعاني منها الأفراد في مرحلة الطفولة؛ فتترك آثارها على مجمل حياة الفرد وعلاقته بالآخرين.

العوامل المؤثرة بالإساءة: اختلف الباحثون في تحديد العوامل الكامنة وراء حدوث الإساءة للأطفال، واختلفت تصنيفاتهم لهذه العوامل، إلا أن (Karakus,2012,753) أدرجها على النحو الآتي:

أ- **التغير الاجتماعي:** تمر المجتمعات بتغيرات اجتماعية تراكمية أحياناً، وسريعة أحياناً أخرى، بحيث تؤثر هذه التغيرات على البنى الاجتماعية، والسلوكيات، والمعايير والأعراف، وأحياناً تؤدي إلى تفسخ في نظام القيم، وزيادة الانحراف وشيوعه، مما يجعل من سلوكيات سوء معاملة الطفل شائعة في المجتمع كبقية الانحرافات الأخرى، هذا بالإضافة لما يحدثه التغير من آثار تصيب الأسرة، والفرد، والسلوك، والثقافة عامة.

ب- **البطالة:** تعد البطالة من أسباب تعرض الأطفال لسوء المعاملة؛ فرب الأسرة العاطل عن العمل لا يتمكن من تأمين الدخل الذي يُمكّن الأسرة من القيام بوظائفها الاجتماعية (التعليم، والصحة، والسكن ...)، مما يشكل ضغطاً عليها ويجعلها تدفع بأبنائها بحثاً عن العمل أو الاتجار بهم.

ت- **مشكلات الأسرة:** قد تقع على شرائح كبيرة من الأسر مشكلات اقتصادية أو اجتماعية أو نفسية بفعل الظروف الحياتية التي تمر على المجتمع، مما يساهم في دفعها إلى سلوكيات منحرفة، منها إساءة معاملة الأطفال أو الاتجار بهم.

ث- **غياب التشريعات القانونية أو عدم تفعيلها:** تحدد الجرائم بنصوص قانونية، وأحياناً قد لا تتوافر النصوص القانونية التي تدين سلوكيات معينة، وبالتالي يسهل على الأفراد ارتكاب مثل هذه السلوكيات.

ج-**العادات والتقاليد السائدة:** إن الآباء الذين تعرضوا **لسوء** معاملة في طفولتهم، واتصف آباؤهم بالقسوة والعنف يميلون إلى إساءة معاملة أبنائهم.

ح–**سن الطفل:** تشير نتائج الدراسات إلى وجود علاقة بين سن الطفل **و**بين تعرضه للإساءة؛ فكلما صغر سن الطفل كلما كان أكثر عرضةً للإساءة والمعاناة من الآثار النفسية والجسدية الناتجة عنها.

خ– **طبيعة الحمل:** عندما يكون الحمل غير مرغوب فيه تحدث الإساءة تجاه الطفل؛ فيصبح ضحيةً لأنواع مختلفة من الإساءة.

د– **عدم الاستقرار الأسري:** يتعرض الأطفال الموجودين في أسر يسودها عدم الاستقرار بين الوالدين، والأساليب التربوية الخاطئة إلى الإساءة أكثر من غيرهم.

ذ– **صفات الطفل نفسه:** تحدث الإساءة عندما يمتلك الطفل صفات مثل الصراخ، وشدة الانفعال، وقلة النوم بدون سبب؛ فهذه التصرفات عادةً ما تكون سبباً غير مباشر لحدوث الإساءة من أحد الوالدين تجاه الطفل.

أنواع الإساءة: أشار المركز الأمريكي للخدمات الصحية والإنسانية قسم شؤون الأسر والأطفال (U.S. Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, 2017,58-60) إلى أن أنواع الإساءة تتباين وإن كانت تتداخل فيما بينها ببعض الأحيان، إلا أن المركز صنفها بأربعة أنواع رئيسية، وهي:

أ– **الإساءة الجنسية:** يقصد بها أي فعل أو سلوك ذو مغزى جنسي يمارس مع الأطفال، ويتضمن المداعبة، والجماع واللواط، والاغتصاب، والاستعراء، والاستغلال الجنسي والتعرض لمواد اباحية.

ب– **الإهمال:** يُقصد به الفشل في تقديم الحاجات الأساسية الجسدية، والتربوية، والعاطفية إضافةً إلى تصرفات النبذ وعدم الاهتمام المقصود من الأم أو المربي والذي يشمل سوء التغذية، والملابس غير الملائمة، والافتقار إلى الإشراف، والإهمال الطبي، والصحي، والإهمال التعليمي، واهمال السلامة المنزلية، والنظافة الشخصية.

ت– **الإساءة الجسدية:** أي سلوكيات تؤدي إلى إصابة الطفل بأذى، وتشمل اللكم، والعض، والحرق أو طريقة أخرى قد تؤذي الطفل، علماً أن الإساءة الجسدية تحدث عندما يتعمد الشخص أو الأشخاص البالغين توجيه الأذى والضرب إلى الطفل، وبحسب منظمة

الصحة العالمية فإن هنالك حوالي 8700 وفاة ناجمة عن الإساءة الجسدية للأطفال ممن هم دون سن15 عاماً في عام 2013، وفي التقرير الصادر عن الأمم المتحدة عام 2011 تمت الإشارة إلى أن الإساءة الجسدية تعتبر من أكثر العوامل المسببة للوفيات.

ث- **الإساءة النفسية:** تعد اساءة المعاملة النفسية آخر الأنواع اكتشافاً رغم أنها أكثر انتشاراً وتدميراً، ومع ذلك يصعب توضيح مفهومها مقارنة بالإساءة الجسدية، ذلك أن هذا النوع من الإساءة يكتنفه بعض الغموض؛ حيث لا توجد علامات واضحة تظهر للمحيطين بأن الطفل قد تعرض للإساءة، ولكن من الواضح أن هذا النوع له أضرار مخيفه يمكن أن تؤثر على مجمل حياة الطفل النفسية؛ بحيث يجد الفرد الذي تعرض لهذا النوع من الإساءة صعوبةً في شرح ما تعرض له؛ فالإساءة النفسية ظاهرة خطيرة شائعة في كل الأسر بغض النظر عن الخلفية الثقافية والاجتماعية والعرقية، الأمر الذي يتطلب من المؤسسات الاجتماعية والتربوية مواجهتها، لأن هذا النوع من الإساءة غالباً ما يمارس من قبل الأم المثالية أثناء التفاعل مع طفلها بنسبة 10%، في حين تمارسه الأم التي تمر بمشكلات وضغوطات بنسبة 80-90%. وبحسب منظمة الصحة العالمية فإن الإساءة النفسية تشكل 31%من حالات الإساءة بين الأطفال في المرحلة العمرية من صفر إلى عشر سنوات (بناء على عدد الحالات المثبتة في تقاريرها بين عامي (2008-20013).

آثار الإساءة النفسية والجسدية: يرى كثير من الباحثين ومنهم (عبد العظيم،2008؛ صبطي وتومي،2013) أن ظاهرة العنف والإساءة ضد الأطفال هي ظاهرة متفشية في كل الطبقات الاجتماعية والبلدان والقارات، وهي على قدر كبير من الخطورة ليس فقط لكونها تخرق المواثيق الوطنية والدولية والإنسانية فحسب، بل بسبب الآثار الضارة والوخيمة الناجمة عنها والتي تمس صحة الأطفال الجسدية، والنفسية ونماءهم الطبيعي، بالإضافة إلى تأثيرها على الأسرة والمجتمع فضلاً عن تهديدها للصحة العامة ككل، وهو تهديد بات يمثل أحد أهم الأسباب المؤدية للوفاة والإعاقة في صفوف الأطفال وفق معطيات منظمة الصحة العالمية وإحصاءاتها خلال عامي (2011-2014) (منظمة الصحة العالمية،2014، 2)، وانطلاقاً من ذلك تم العمل في هذه الدراسة على ادراج الآثار التي تتركها الإساءة على الفرد بشكلٍ عام دون تمييز بين آثار كل إساءة على حدا، اعتماداً على وجهة النظر التي

ترى أن تعرض الفرد لأحد أنواع الإساءة؛ فهذا يعني تعرضه للأخرى فمثلاً الشخص الذي تعرض لإساءة جسدية فهو حكماً تعرض لإساءة نفسية؛ فهذين النوعين من الإساءة تتداخل آثارهما إلى حدٍ كبير (معمرية،2007، 97)؛ حيث يُظهر بعض الأشخاص الذين تعرضوا للإساءة الجسدية والنفسية في طفولتهم الكثير من المشاكلات الصحية، والانفعالية، والسلوكية وهذه الآثار قد تكون قصيرة أو طويلة المدى، وذلك يتوقف على مجموعة من المعايير ومنها: شدة الإساءة وتكرارها، والعمر الذي حدثت فيه الإساءة، وخصائص الشخص ذاته؛ حيث تستمر إلى سن المراهقة والرشد، ومن هذه الآثار ما يلي:

أ- **الآثار الجسمية:** تشمل حدوث كدمات أو إعاقات أو تشوهات جسمية خطيرة، إضافةً إلى سوء النظافة الشخصية، وعدم الاهتمام بالمظهر الخارجي، واضطرابات الشهية، واضطرابات النوم، وأكثر هذه الآثار خطورة هي الإصابات الداخلية كحدوث نزيف في الدماغ أو إصابات تفضي إلى الموت (عبد العظيم،2008، 36).

ب- **الآثار الاجتماعية:** يؤثر التعرض للإساءة إساءة المعاملة سلباً على التكيف الاجتماعي، فالأطفال الذين تعرضوا لإساءة المعاملة الجسدية والنفسية يعانون من مشكلات في مجال العلاقات العاطفية، والتفاعلات الاجتماعية؛ فيفقدون القدرة على اكتساب مهارات التواصل الصحيحة مع الآخرين؛ فبدلاً من استخدام الحوار، ومحاولة التأثير بالآخرين من خلال الإقناع يلجؤون لفرض رأيهم باستخدام العنف، وهذه المشكلات تحد من قدرتهم على تطوير علاقات اجتماعية ناجحة في مرحلة الرشد، وتجعلهم يتجهون نحو السلوك الدفاعي في تفاعلاتهم الاجتماعية (صبطي وتومي، 2013، 165).

ت- **الآثار الانفعالية:** تشير **دراسة** كل من (الحويان وداوود،2015، 405-406) إلى أن الفرد الذي تعرض لإساءة معاملة جسدية ونفسية في مرحلة الطفولة يصبح تقديره لذاته متدنياً، ويعاني من انعدام الكفاءة، إضافةً لكونه عرضةً لاضطرابات الشخصية وخاصة اضطراب الشخصية الحدية، يضاف لذلك احتمال ظهور أعراض الاكتئاب، والقلق، والمخاوف المرضية، وفرط الحركة، والغضب، وصعوبة التعبير عن المشاعر، وتجنب التحديات، وضعف الأداء الأكاديمي، وصعوبة التعامل مع ضغوطات الحياة اليومية؛ بحيث تستمر هذه الآثار حتى مرحلة الرشد.

ث- **الآثار الفيزيولوجية:** تؤثر الإساءة بشكل كبير على كيمياء الدماغ التي تتحكم في ردود فعل الطفل، فمثلاً تقل نسبة السيروتونين (وهو **الموصل** العصبي المختص بالمزاج) الأمر الذي يمكن أن يصل بالطفل إلى الاكتئاب، وتفسير تصرفات الآخرين على أنها تهديد له، كما يقل احترامه لذاته، وتظهر لديه العديد من المفاهيم السلبية، ويتوقف هذا الأثر على مدة العنف وشدته وطبيعته وتكراره، كما أن الأشخاص الذين خبروا الإساءة في مرحلة الطفولة كانوا أكثر عرضة للإصابة بأمراض القلب، والرئة، والسرطان، كما كانوا أكثر استخدماً للمخدرات، كما توصل إلى إن التعرض للإساءة يؤثر على تطور بعض الأماكن في الدماغ؛ فالأشخاص الذين خبروا سوء المعاملة في مراحل عمرية معينة قد أظهروا انخفاضاً بنسبة 4% في مناطق من الحصين، بالمقارنة مع الأشخاص الذين لم تتم الإساءة لهم (منظمة الصحة العالمية،2014، 5-10)

ج- **الآثار السلوكية:** الأطفال الذين تساء معاملتهم غالباً ما تكون رغبتهم في الاستمتاع بالألعاب محطمة، إضافةً إلى ظهور اضطرابات في السلوك تتمثل بـ: مص الاصبع، ونزعات عدوانية، وسلوك جنسي غير مناسب، وميل نحو إدمان المخدرات والكحول (**معمرية**،2007، 120). مما سبق عرضه نلاحظ أن هناك آثار كثيرة ومتنوعة تتركها الإساءة التي يتعرض لها الفرد في مرحلة الطفولة سواءً أكانت نفسية أو جسدية، وتظهر هذه الآثار في جوانب النمو المختلفة ومنها: المشاكل المرضية، والعزلة الاجتماعية، وضعف الثقة بالنفس الأمر الذي يؤثر بشكل سلبي على مفهوم الفرد لذاته، ويثير لديه مشاعر الغضب، والإحباط، والنقص، إضافةً إلى مشاعر القلق والتوتر النفسي الدائم، التي تقود إلى مشاعر لوم الذات، والتي بدورها تسبب مشكلاتٍ أخرى كالكذب، وتعاطي الكحول والمخدرات، وغيرها من السلوكيات السلبية.

ثانياً ادمان الألعاب الالكترونية:

مفهوم ادمان الألعاب الالكترونية: أصبحت الألعاب الإلكترونية في زمن التكنولوجيا المتطورة جزءًا لا يتجزأ من حياة الكثيرين، سواء كانوا أطفالًا أو مراهقين أو حتى بالغين؛ ومع التقدم السريع في هذا المجال، باتت الألعاب على قدر كبير من المتعة، والواقعية، والجاذبية، مما دفع الملايين لقضاء ساعات طويلة يوميًا أمام شاشات الأجهزة المختلفة؛ ورغم أن الألعاب الإلكترونية

توفر وسائل للتسلية، وتطوير مهارات التفكير، إلا أن الاستخدام المفرط لها قد يتحول إلى إدمان له آثار مدمرة على الصحة النفسية والجسدية والاجتماعية (أحمد،2023، 177).

عوامل إدمان الألعاب الإلكترونية: يرى كل من (كريمة،2016، 15؛ محمد ومحمد،2019، 19) أن هناك مجموعة من العوامل التي تلعب دوراً هاماً في تشكيل الإدمان على العاب الالكترونية لدى المراهقين ومنها:

1. **الحوافز النفسية والمكافآت الوهمية:** تعتمد الألعاب الإلكترونية على نظام مكافآت يحفز اللاعب على تحقيق إنجازات مستمرة، هذا النظام يفرز مادة الدوبامين، المعروفة بهرمون السعادة، ما يجعل اللاعب يشعر بالمتعة عند النجاح، ويحفزه للاستمرار في اللعب.
2. **الهروب من الواقع:** يلجأ العديد من الأفراد إلى الألعاب كوسيلة للهروب من ضغوط الحياة اليومية أو التحديات الشخصية، لأن الألعاب توفر لهم عوالم افتراضية تتيح التحكم في مجريات الأمور، وتحقيق الإنجازات التي قد يفتقدونها في حياتهم الواقعية.
3. **التصميم الجذاب للألعاب:** تعتمد شركات الألعاب على تقنيات متطورة تجعل الألعاب أكثر إثارة وجاذبية، مثل الرسوم الواقعية، الصوتيات المحفزة، وتنوع التحديات.
4. **التواصل الاجتماعي الافتراضي:** توفر الألعاب متعددة اللاعبين فرصة للتواصل مع الآخرين عبر الإنترنت، مما يعزز شعور الانتماء لمجتمع معين، ويشجع على الاستمرار في اللعب.
5. **ضغوط الأقران:** خصوصًا بين المراهقين، يمكن لضغوط الأصدقاء الذين يمارسون الألعاب بكثرة أن تدفع الشخص للمشاركة واللعب لساعات طويلة حتى لا يشعر بالعزلة.

مظاهر إدمان الألعاب الإلكترونية: أشار الدليل التشخيصي الخامس (DSM,2013,879) إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية يظهر من خلال مجموعة من المظاهر يمكن تلخيصها بالآتي: عدم القدرة على التوقف عن اللعب، إهمال المسؤوليات، الانعزال الاجتماعي، التوتر والقلق، تدهور الصحة الجسدية، تدهور الصحة النفسية، وتدهور العلاقات الأسرية والاجتماعية، وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي، والمهني.

التأثيرات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: يُحدث الإدمان على الألعاب الإلكترونية تأثيرات نفسية واجتماعية وجسدية كبيرة تمتد إلى الحياة الأكاديمية والمهنية:

- **التأثيرات النفسية:** تظهر مشكلات مثل الاكتئاب، والقلق، إضافةً إلى الشعور بالعجز عن إنجاز المهام اليومية.
- **التأثيرات الاجتماعية،** تظهر مشكلة العزلة يفضل المدمن قضاء وقته في اللعب منفردًا أو مع لاعبين عبر الإنترنت بدلًا من المشاركة في الأنشطة الاجتماعية. هذا يؤدي إلى تدهور العلاقات العائلية والصداقات بسبب قلة التواصل المباشر وضعف الروابط الإنسانية.
- **التأثيرات الجسدية،** تتراوح الآثار بين الإرهاق الناتج عن السهر لساعات طويلة، ومشكلات في الجهاز العضلي الهيكلي مثل آلام الرقبة والظهر بسبب الوضعيات غير الصحية أثناء اللعب.
- **التأثيرات الأكاديمية والمهنية:** يؤدي الإدمان إلى انخفاض مستوى الأداء والتركيز، حيث يصبح الشخص مشغولًا معظم الوقت بالتفكير في اللعبة، ويصل في بعض الحالات إلى الفشل الأكاديمي والمهني (شايب وابريعيم وعاشور،2020، 210).

دور الأسرة في الحد من ادمان الألعاب الالكترونية: أشار (محمد ومحمد،2019، 25) إلى أن للأسرة دور مهم في الحد من ادمان الألعاب الالكترونية عبر اتباع مجموعة من الإجراءات المهمة منها: وضع قواعد صارمة، وتحديد أوقات محددة للألعاب، ومراقبة نوعية الألعاب التي يُمارسها الأطفال، وتقديم بدائل مشجعة، وتشجيع الأطفال على الانخراط في أنشطة رياضية أو فنية، وتنظيم رحلات عائلية تُعزز التواصل وتقضي على الملل.

منهج وإجراءات البحث:

1-منهج البحث: تم اتباع المنهج الوصفي التحليلي الذي يعد من أهم المناهج المستخدمة في مجال البحوث الإنسانية، والاجتماعية، ذلك أنه يقوم على وصف الظواهر، والأحداث، وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها، وتقرير حالتها كما توجد عليه في الواقع (درويش،2018، 66-72). وقد تم تطبيق هذا المنهج في البحث الحالي

للتعرف إلى العلاقة بين خبرات الإساءة ادمان الألعاب الإلكترونية، والفروق بين أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات وفق متغيري (الجنس، المستوى التعليمي للأهل).

2-المجتمع الأصلي: يتكون المجتمع الأصلي للبحث من جميع طلبة المرحلة الثانوية (الصفين الأول والثاني الثانوي العام) في مدارس مدينة دمشق، والبالغ عددهم: 33768 طالباً وطالبة (دائرة الإحصاء بمديرية تربية دمشق للعام الدراسي 2025/2024).

3-عينات البحث:

أ. عينة البحث السيكومترية: تكونت من 100طالباً وطالبة، من مدارس مدينة دمشق للتعليم الثانوي، من خارج عينة الدراسة الأساسية، للتحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث الحالي.

ب. عينة البحث الأساسية: تم تطبيق أدوات البحث على عينة متاحة (متيسرة) مكونة من 560 طالباً وطالبة، بمدارس مدينة دمشق للتعليم الثانوي، الصفين (الأول والثاني الثانوي)، تمثل ما نسبته 6 .1% من مجتمع البحث، بمدى عمري يتراوح بين - 17 16عام؛ والجدول الآتي يبين توزعهم وفق متغيري (الجنس، والمستوى التعليمي للأهل).

الجدول 1 توزع أفراد عينة الدراسة وفق متغيري الجنس، والمستوى التعليمي للأهل

الجنس		المستوى التعليمي للأهل			المجموع
ذكور	اناث	أسر غير متعلمة	أسر ذات مستوى تعليمي ثانوي	أسر ذات مستوى تعليمي جامعي وأعلى	
320	240	140	200	220	560

4-أدوات البحث وخصائصها السيكومترية:

1- أولاً مقياس الإساءة النفسية والجسدية: أعد هذا المقياس (مخيمر وعبد الرازق، 1999)، حيث تكون من 32 بنداً وأربع خيارات للإجابة تتراوح بين (دائماً، أحياناً، نادراً، أبداً)، موزعة على بعدين البعد الأول الإساءة الجسدية ويتضمن العبارات من 1-11، والبعد الثاني الإساءة النفسية ويتضمن البنود من 12-32، والغرض من هذا المقياس تحديد مدى تعرض الأفراد للإساءة

النفسية والجسدية، ودرجتها لدى المراهقين والراشدين، وقد صيغت عبارات هذا المقياس بالأسلوب التقريري، وتشير الدرجة المرتفعة إلى أن المفحوص قد تعرض لإساءة نفسية وجسدية، بينما تشير الدرجة المنخفضة إلى عكس ذلك.

العينة الاستطلاعية في الدراسة الأساسية: تكونت العينة الاستطلاعية من 50 طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الوسطى، تتراوح أعمارهم بين 13–16 عاماً، بمتوسط عمري وقدره 14.5عام، حيث تم الاعتماد على هذه العينة للتحقق من صدق المقياس وثباته، فتراوحت معاملات صدق الاتساق الداخلي للمقياس بين 0.49 – 0.85؛ في حين بلغ معامل ثبات ألفا كرونباخ 0.89أما معامل ثبات التجزئة النصفية فقد بلغ 0.93. **التحقق من الشروط السيكومترية لمقياس الإساءة النفسية والجسدية في الدراسة الحالية:**

أولاً صدق المقياس:

أ. **الصدق الظاهري:** تم عرض المقياس على عدد من المُحكِّمين المختصين في مجال علم النفس، والإرشاد النفسي، والقياس والتقويم للتأكد من وضوح العبارات ومُناسبتها للغرض المقصود، حيث تم إجراء بعض التعديلات اللغوية التي كانت نسب اتفاق المحكمين حولها دالة، ثم تمت إعادة عرضه على المُحكمين والمُختصين أنفسهم، فأكدوا على وضوح العبارات ومُناسبتها للغرض المقصود، وبالتالي يُمكننا الوثوق بالمقياس واستخدامه في الدراسة.

ب.الصدق البنائي: تم تطبيق مقياس خبرات الإساءة النفسية والجسدية على عينة بلغت 100 طالباً وطالبة في مرحلة التعليم الثانوي (من خارج عينة الدراسة الأساسية) للتحقق من صدق البناء الداخلي للمقياس، ثم تم العمل على إيجاد معاملات ارتباط درجة كل بند مع الدرجة الكلية للمقياس. وتبين من خلال معاملات الارتباط، أنها كانت جميعها دالة عند مستوى 0.01، والجدول الآتي يوضح ذلك:

الجدول (2): معاملات الصدق البنائي لمقياس خبرات الإساءة

البند	قيمة معامل الارتباط	القيمة الاحتمالية	البند	قيمة معامل الارتباط	القيمة الاحتمالية	البند	قيمة معامل الترابط	القيمة الاحتمالية
الإساءة الجسدية				الإساءة النفسية				
1	0.664(**)	0.001	12	0.529(**)	0.03	24	0.505(**)	0.04
2	0.525(**)	0.03	13	0.666(**)	0.001	25	0.625(**)	0.002
3	0.549(**)	0.02	14	0.524(**)	0.03	26	0.673(**)	0.001
4	0.677(**)	0.001	15	0.665(**)	0.001	27	0.492(**)	0.04
5	0.772(**)	0.00	16	0.525(**)	0.03	28	0.724(**)	0.001
6	0.583(**)	0.01	17	0.660(**)	0.001	29	0.700(**)	0.001
7	0.525(**)	0.03	18	0.520(**)	0.03	30	0.806(**)	0.00
8	0.569(**)	0.02	19	0.664(**)	0.001	31	0.813(**)	0.00
9	0.556(**)	0.02	20	0.529(**)	0.03	32	0.801(**)	0.00
10	0.812(**)	0.00	21	0.667(**)	0.001	الإساءة النفسية	0.880(**)	0.00
11	0.910 (**)	0.00	22	0.526(**)	0.03	الإساءة الجسدية	0.756(**)	0.00

الصدق التمييزي: طُبِّق المقياس على عينة بلغت 100 طالباً وطالبة في مرحلة التعليم الثانوي (من خارج عينة الدراسة الأساسية) بغية التحقق من قدرة المقياس على التمييز بين الفئات الطرفية (الربيع الأدنى والربيع الأعلى) والجدول الآتي يُوضح ذلك:

الجدول (3): نتائج اختبار ت ستودينت لدلالة الصدق التمييزي لمقياس خبرات الاساءة

المقياس	الفئات	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة(ت)	القيمة الاحتمالية	القرار
خبرات الاساءة	الربيع الأدنى 25	24	27. 4	2. 9	5. 2	0. 000	دال
	الربيع الأعلى 25		34. 8	5. 1			

نلاحظ من الجدول السابق أن الفرق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى كان دالاً، وهذا يعني أن المقياس لدية القدرة على التمييز بين الفئات الطرفية، الأمر الذي يشير إلى فعالية المقياس والاطمئنان إليه واستخدامه في الدراسة الحالية.

ثانياً ثبات المقياس: أُستُخرِج الثبات الخاص بمقياس خبرات الإساءة النفسية والجسدية للذات بالطرق الآتية:

أ . ثبات التجزئة النصفية: استخرج معامل ثبات التجزئة النصفية من خلال العينة نفسها باستخدام معادلة سيبرمان براون، ومعادلة جوتمان (Spearman-Brown-Guttman) حيث تم حساب معامل الارتباط بين فقرات المقياس الفردية والزوجية.

ب. الثبات عن طريق ألفا كرونباخ: والجدول التالي يوضح قيم معاملات الثبات الخاصة بمقياس خبرات الإساءة النفسية والجسدية.

الجدول (4):معاملات ثبات مقياس خبرات الإساءة

المقياس	ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية	
		Spearman	Guttman
الإساءة الجسدية	0. 770	0. 744	0. 773
الإساءة النفسية	0. 825	0. 692	0. 729
الدرجة الكلية	0. 728	0. 805	0. 835

بالنظر إلى الجدول أعلاه نلاحظ أن معاملات ثبات التجزئة النصفية، وألفا كرونباخ لمقياس خبرات الإساءة النفسية والجسدية، تعتبر معاملات ثبات مقبولة لأغراض الدراسة. ويتضح مما سبق أن مقياس الإساءة النفسية والجسدية يتصف بدرجة مقبولة من الصدق والثبات، الأمر الذي يجعله صالحاً للاستخدام كأداة لجمع البيانات في الدراسة الحالية.

2–**مقياس ادمان الألعاب الالكترونية:** قام "ألكاغ وآخرون" (Ulkhaq *et al*.,2018) بإعداد مقياس إدمان الألعاب الالكترونية، وقامت الباحثة بترجمته وإعداده للعربية، وتكون المقياس بصورته الأساسية من 21 بنداً، يُجاب عليها بخمسة خيارات تتراوح من الأكثر شدة (دائماً) إلى الأقل شدة (أبداً) بحيث يأخذ كل خيار درجة معينة من 1–5 درجات، والغرض من هذا المقياس قياس درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية، وتشير الدرجة المرتفعة إلى أن المفحوص لدية ادمان على ممارسة الألعاب الالكترونية، بينما تشير الدرجة المنخفضة إلى عكس ذلك، ويعتبر هذا المقياس مناسباً للأفراد في مرحلتي المراهقة والرشد، وللتحقق من صدق المقياس وثباته قام معدوه بتطبيقه على 360 من ممارسي الألعاب الالكترونية تراوحت أعمارهم ما بين 5–40 عاماً، وللتحقق من صدق المقياس استخدم معدوه التحليل العاملي الاستكشافي والتوكيدي، اللذين أظهرا تشبع عبارات المقياس على سبعة أبعاد كما هو موضح بالجدول التالي، كما تم اعتماد معامل ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات المقياس، حيث بلغت قيمة معامل ألفا 60 .0.

الجدول (5): توزع عبارات مقياس ادمان الألعاب الالكترونية على الأبعاد

البعد	البنود
الانشغال بالألعاب	3–1
قضاء أوقات متزايدة في اللعب	6–4
تحسين المزاج	9–7
الانتكاس	12–10
الانسحاب	15–13
الصراع	18–16
المشكلات	21–19

التحقق من الشروط السيكومترية لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية في الدراسة الحالية:

أولاً صدق المقياس: للتحقق من صدق المقياس تم اعتماد الطرق الآتية:

1. **صدق الترجمة:** وللتحقق من صدق ترجمة أداة الدراسة تم اعتماد طريقة الترجمة العكسية من خلال اتباع الخطوات الآتية:

أ– الحصول على النسخة الأصلية للمقياس باللغة الأجنبية.

ب- ترجمة المقياس للغة العربية، والتحقق من سلامة الترجمة من خلال عرض هذا المقياس على مجموعة من المتخصصين في اللغة الإنكليزية، ومن ثم تم إعادة ترجمة النسخة المترجمة "المعربة" إلى اللغة الإنكليزية، وذلك للتحقق من صدق الترجمة العكسية.

ت- المقارنة بين النسخة المترجمة عكسياً، والنسخة الأصلية للمقياس من قبل المتخصصين في مجال اللغة الإنكليزية.

2. **الصدق الظاهري:** بعد ترجمة المقياس إلى اللغة العربية، تم عرضه على عدد من المّحكمين والمُختصين في مجال علم النفس، والإرشاد النفسي، والقياس والتقويم للتأكد من وضوح ومُناسبة العبارات للبيئة السورية، وبعد ذلك تم إجراء التعديلات اللغوية التي أشار لها المحكمين، ثم تمت إعادة عرضه على المُحكمين والمُختصين أنفسهم، فأكدوا على وضوح العبارات ومُناسبتها للغرض المقصود، وبالتالي يُمكننا الوثوق بالمقياس واستخدامه في الدراسة.

3. **الصدق البنائي:** تم تطبيق المقياس على عينة بلغت 100 طالباً وطالبة (يمثلون عينة الدراسة الاستطلاعية) في مرحلة **التعليم** الثانوي (من خارج عينة الدراسة الأساسية) للتحقق من الصدق البنائي لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية، حيث تم العمل على إيجاد معاملات ارتباط درجة كل بعد مع الدرجة الكلية للمقياس، وتبين من خلال معاملات الارتباط، أنها كانت جميعها دالة عند مستوى 0. 01، والجدول الآتي يوضح قيم معاملات الارتباط:

الجدول (6): معاملات الصدق البنائي لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية

البعد	معامل الترابط مع الدرجة الكلية	القيمة الاحتمالية
الانشغال بالألعاب	0. 887(**)	0. 00
قضاء أوقات متزايدة في اللعب	0. 821(**)	0. 00
تحسين المزاج	0. 759(**)	0. 00
الانتكاس	0. 842(**)	0. 00
الانسحاب	0. 719(**)	0. 001
الصراع	0. 918(**)	0. 00
المشكلات	0. 765(**)	0. 00
الدرجة الكلية	0. 832(**)	0. 00

4. **الصدق التمييزي:** طُبِق المقياس على عينة بلغت 100 طالباً وطالبة في مرحلة التعليم الثانوي (من خارج عينة الدراسة الأساسية) بغية التحقق من قدرة المقياس على التمييز بين الفئات الطرفية (الربيع الأدنى والربيع الأعلى) والجدول الآتي يُوضح ذلك:

الجدول(7): نتائج اختبار ت ستودينت لدلالة الصدق التمييزي لمقياس ادمان الألعاب الالكترونية

المقياس	الفئات	درجات الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة(ت)	القيمة الاحتمالية	القرار
ادمان الألعاب الالكترونية	الربيع الأدنى 25	24	20. 5	1. 4	4. 9	0. 000	دال
	الربيع الأعلى 25		34. 9	4. 8			

نلاحظ من الجدول السابق أن الفرق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى كان دالاً، وهذا يعني أن المقياس لدية القدرة على التمييز بين الفئات الطرفية، الأمر الذي يشير إلى فعالية المقياس والاطمئنان إليه واستخدامه في الدراسة الحالية.

ثانياً ثبات المقياس: أُستُخرِج الثبات الخاص بمقياس ادمان الألعاب الالكترونية بالطرق الآتية:

1. **ثبات التجزئة النصفية:** استخرج معامل ثبات التجزئة النصفية من خلال العينة نفسها باستخدام معادلة سيبرمان براون، ومعادلة جوتمان (Spearman-Brown-Guttman) حيث يتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين فقرات المقياس الفردية والزوجية.
2. **الثبات عن طريق معامل ألفا كرونباخ:** والجدول 6 يوضح قيم معاملات الثبات الخاصة بمقياس ادمان الألعاب الالكترونية.

الجدول (8): معاملات ثبات مقياس ادمان الألعاب الالكترونية

مقياس ادمان الألعاب الالكترونية	ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية	
		Spearman	Guttman
الانشغال بالألعاب	0. 775	0. 804	0. 770
قضاء أوقات متزايدة	0. 625	0. 746	0. 795
تحسين المزاج	0. 848	0. 825	0. 848
الانتكاس	0. 770	0. 811	0. 826
اعراض الانسحاب	0. 697	0. 760	0. 787
الصراع	0. 811	0. 793	0. 847
المشكلات	0. 742	0. 923	0. 880
الدرجة الكلية	0. 806	0. 852	0. 861

بالنظر إلى الجدول أعلاه يُلاحظ أن معاملات ثبات المقياس، تعتبر مرتفعة ومقبولة لأغراض الدراسة؛ ويتضح مما سبق أن مقياس ادمان الألعاب الالكترونية يتصف بدرجة جيدة من الصدق والثبات، ما يجعله صالحاً للاستخدام كأداة لجمع البيانات في الدراسة الحالية.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

لمعالجة فروض البحث تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

1. الإحصاء الوصفي (الانحراف المعياري، والمتوسط الحسابي، والنسبة المئوية).
2. معامل ارتباط بيرسون لدراسة العلاقة بين المتغيرات.
3. اختبار ت ستودينت وأنوفا لدراسة الفروق بين المتوسطات.

عرض النتائج ومناقشتها:

بدايةً تم التعرف إلى طبيعة التوزع الذي تخضع له البيانات التي تم جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتم التوصل إلى أن قيمة اختباري (Kolmogorov-Smirnov) و(Shapiro-Wilk) أكبر من 05 .0 وبالتالي يكون توزع درجات أفراد عينة الدراسة طبيعي، وبناءً على ذلك تم استخدام الاختبارات الاحصائية المعلمية (Parametric Tests) للإجابة عن أسئلة الدراسة والتحقق من فرضياتها.

أولاً أسئلة البحث:

السؤال الأول: ما نسبة انتشار خبرات الإساءة لدى أفراد عينة الدراسة؟

الجدول(9): نسبة انتشار خبرات الإساءة لدى أفراد عينة الدراسة الكلية

الربيعيات	العينة	الربيع الأول (منخفض)	الربيع الثاني (أقل من المتوسط)	الربيع الثالث (فوق المتوسط)	الربيع الرابع (مرتفع)	المتوسط
حدود الفئات في كل ربيع	560	49-32	75 -49. 01	97 -75. 01	128-97. 01	94. 9
عدد الأفراد في كل ربيع	560	90	100	260	110	
نسبة الأفراد في كل ربيع	%100	%16. 07	%17. 83	%46. 44	% 19. 66	

بعد تقسيم درجات أفراد عينة الدراسة الكلية إلى ربيعيات على مقياس خبرات الإساءة نلاحظ أنَّ مُتوسط درجات أفراد عينة الدراسة الكلية على المقياس بلغ 9 .94 وهذا يعني أن مستوى خبرات الإساءة لدى أفراد عينة الدراسة الكلية يقع ضمن المستوى فوق المتوسط استناداً إلى الربيعيات الخاصة بمقياس خبرات الإساءة (الربيع الثالث الذي تتراوح فيه الدرجة بين 01 .75- 97. وتتفق

هذه النتيجة مع ما أشارت إليه دراسة كلٍ من (بركات،2004؛ القطروس،2013) واللتان توصلتا إلى أن خبرات الإساءة النفسية، والجسدية، واللفظية من أكثر أنواع خبرات الإساءة انتشاراً لدى المراهقين. ويعزى الانتشار الواسع والكبير لخبرات الإساءة النفسية، والجسدية لدى أفراد عينة الدراسة الحالية وفق (بركات، 2004، 33) إلى نمط التنشئة الأسرية المحافظة والتي تسود في المجتمعات العربية، والتي تتسم بالسيطرة التامة للوالدين على الأبناء، وأن معظم المشكلات الأسرية ينبغي حلها من خلال سيطرة الأب الأمر الذي يستدعي استخدام العنف والقسوة كأسلوب للتربية، وهذه الأساليب غالباً ما يتم تناقلها عبر الأجيال بسبب توارث هذه الأساليب أو من خلال المحاكاة والتقليد، فالآباء الذين تعرضوا لسوء معاملة في طفولتهم، واتصف آباؤهم بالقسوة والعنف يميلون إلى إساءة معاملة أبنائهم؛ كما أن العادات والتقاليد تلعب دوراً كبيراً في ارتفاع مستوى ممارسة الإساءة: من خلال الاعتقاد بأنها الوسيلة الأفضل لتنشئة الأبناء وتربيتهم؛ أضف لذلك الضغط النفسي الكبير الذي يعانيه الآباء والأمهات نتيجةً للأوضاع الاقتصادية الصعبة، ومتطلبات الأبناء التي لا تنتهي، إضافةً لصعوبات الحياة اليومية؛ فتكون الإساءة للأبناء كنوع من التفريغ الانفعالي للتخلص من الغضب، والضغط النفسي الذي يعانيه الآباء في حياتهم اليومية.

السؤال الثاني: ما نسبة انتشار ادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة؟

الجدول (10): نسبة انتشار ادمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة الكلية

الربيعيات	العينة	الربيع الأول (منخفض)	الربيع الثاني (أقل من المتوسط)	الربيع الثالث (فوق المتوسط)	الربيع الرابع (مرتفع)	المتوسط
ادمان الألعاب الالكترونية	560	40-21	62-40. 01	90-62. 01	105-90. 01	84. 6
عدد الأفراد في كل ربيع	560	76	56	228	200	
النسبة المئوية	%100	%13. 54	% 10	%40. 73	%35. 73	

بعد تقسيم درجات أفراد عينة الدراسة الكلية إلى ربيعيات على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية نلاحظ أنَّ مُتوسط درجات أفراد عينة الدراسة الكلية على المقياس بلغ 84. 6 وهذا يعني أن مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة الكلية يقع ضمن المستوى فوق المتوسط استناداً إلى الربيعيات الخاصة بمقياس ادمان الألعاب الالكترونية (الربيع الثالث الذي تتراوح فيه الدرجة بين 01 .62-90.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (Oskenbay *et al*.,,2016; Turan,2021 ؛ الشحروري، 2007؛ عبداللطيف،2018) التي توصلت إلى أن ادمان الألعاب الإلكترونية كان منتشراً بشكل مرتفع لدى المراهقين. وتعزى هذه النتيجة وفق (**Schneider, King, Delfabbro, 2017,321**) إلى أن غياب أساليب التواصل الجيدة بين الآباء والأبناء، يدفع الأبناء للعزلة والشعور بالفراغ، وبالتالي يلجؤون إلى الألعاب الالكترونية كوسيلة للهروب من هذا الواقع، بحثاً عن السعادة والنشوة التي تحققها لهم هذه الألعاب، ولا ننسى الدور التسويقي للشركات المنتجة من خلال اعتمادها على تطوير خصائص لهذه الألعاب تعمل على جذب المستخدم والتي تتمثل بمتعة الفوز ومن ثم وجود الاثارة، ثم خاصية بطل اللعبة، ثم الرسوم والألوان، وخاصية الموسيقى، يضاف إلى ذلك طبيعة مرحلة المراهقة وخصائصها، ولعل أهمها حب الشعور بالانتصار؛ حيث يحفزهم ذلك على استخدام مزيد من استخدام الألعاب الإلكترونية، للانتقال من مرحلة إلى أخرى، وتحقيق الفوز فهذا يشعرهم بالسعادة، والسرور. كما يمكن تعزى هذه النتيجة من وجهة نظر (دلال،2024، 18) إلى أن الألعاب الالكترونية وسيلة يشبع من خلالها الفرد حاجاته النفسية، الاجتماعية، والعاطفية التي لا يمكنه إشباعها في ظل واقعه الذي يعيشه. في حين ترجع (كريمة، 2016، 22) ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين إلى أن هذه الألعاب التي تتيح للمراهق الترويح عن النفس، وتوفر له خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغه في ظل غياب وسائل الترفيه العامة التي تتيح إمكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه كالمسرح، المراكز الرياضية...الخ.

بالإضافة إلى سهولة استخدامها، وتوفير وسائل متعددة تساعد المراهقين على إشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية.

ثانياً فرضيات البحث:

الفرض الأول: لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد العينة على مقياس خبرات الإساءة ودرجاتهم على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

الجدول (11): العلاقة بين درجات أفراد العينة على مقياس خبرات الإساءة ودرجاتهم على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

المقياس	ادمان الألعاب الالكترونية	العينة	درجات الحرية	القيمة الاحتمالية	القرار
خبرات الإساءة	0. 729 (**)	560	558	0. 00	دال عند 0.01

تُشير النتائج المعروضة في الجدول إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين خبرات الإساءة وادمان الألعاب الالكترونية لدى أفراد عينة الدراسة، وتتفق هذه النتيجة التي تم التوصل إليها مع نتائج دراسات كل من (Schimmenti et al.,2017; Doi, Sumi& Fujiwara,2021; Chitra et al.,2024; Elkin& Kilincel,2024) واللذين أشاروا إلى أن الخبرات الصادمة تزيد من مستوى ادمان الألعاب الالكترونية وترتبط بها ايجاباً، وتعزى هذه النتيجة وفقاً لـ فوفقاً لـ **(Schneider, King, Delfabbro, 2017,321)** إلى أن غياب التواصل الجيد بين الطفل والوالدين يدفعه للبحث عن وسائل تشعره بالسعادة، والنشوة الزائفة والتي يتم تحقيقها من خلال الألعاب الالكترونية، التي تعتمد على نظام مكافآت يحفز اللاعب على تحقيق مستويات وإنجازات مستمرة، من خلال افرازه لمادة الدوبامين، المعروفة بهرمون السعادة، ما يجعل اللاعب يشعر بالمتعة عند النجاح، ويحفزه للاستمرار في اللعب، وعلى نحو مماثل أشار (السيد،2020، 128) إلى أن الطريقة التي يتعامل بها الأبوان مع الابن لها تأثير قوي على شخصيته، وعلى طريقة تفكيره، ومشاعره، وسلوكه؛ فالأسرة تلعب دورا مهماً في تشكيل حياة أفرادها وتعليمهم القيم الاجتماعية والأخلاقية كالحب، والتقبل، والاحترام، وبالتالي تكون النموذج والقدوة الأساسية في حياة الفرد، فإذا نشأ الفرد في أسرة غير مستقرة وتعرض فيها للإساءة والاهمال، فإنه سيفتقد إلى الترابط العاطفي، والشعور بالانتماء والتقبل، وبالتالي يهرب الفرد من الجو الأسري المشحون بالتوتر إلى العالم الافتراضي ويستغرق في ممارسة الألعاب الالكترونية ليجد فيها ما يعوضه عن الواقع الذي يعيشه، وتأكيداً على ذلك ترى (داوود، 2016، 415) "أن ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين تعود إلى سوء المعاملة النفسية والجسدية التي يتعرضون لها، مما يولد لدى (المراهقين) نوع من الشعور بعدم الأمان والاستقرار النفسي، وبالتالي عدم القدرة على مواجهة مصادر التوتر الخارجية، فينسحبون إلى عالمهم الداخلي كمحاولة منهم لتجنب فرص التفاعل الاجتماعي، والبحث عن الأمن والاستقرار النفسي في هذه الألعاب.

الفرض الثاني: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تعزى لمتغير الجنس.

الجدول (12): اختبار ت ستودينت للفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تبعاً لمتغير الجنس

المقياس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(ت)	درجات الحرية	القيمة الاحتمالية	النتيجة
الإساءة النفسية	ذكور 320	55. 6	1. 4	4 .3	558	0. 000	دال لصالح الاناث
	اناث 240	59. 8	3. 5				
الإساءة الجسدية	ذكور 320	30. 4	8. 2	4. 2	558	0. 000	دال لصالح الاناث
	اناث 240	36. 7	10. 1				
الدرجة الكلية	ذكور 320	60. 2	5. 9	4. 5	558	0. 000	دال لصالح الاناث
	اناث 240	68. 4	9. 3				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً بين أفراد عينة البحث على مقياس خبرات الإساءة تبعاً لمُتغير الجنس، وكانت الفروق لصالح الاناث، وتتفق هذه النتيجة مع ما أشار إليه دراسة كل من Gaher, Aren& Shishido,2013) والذين توصلوا إلى أن الاناث أكثر تعرضاً للإساءة النفسية والجسدية، وتعزى هذه النتيجة وفقاً لـ (خطاب،1994، 155) إلى العادات والتقاليد إضافةً إلى التنميط الثقافي الذي يقوم على مبدأ تفضيل سمات الذكورة واعتبار إساءة المعاملة نمط سلوكي مقبول اجتماعياً لضبط سلوك الأنثى، يضاف لذلك أن المجتمع العربي تسود فيه اتجاهات تقوم على تفضيل الذكر في كل أعماله، وأن أفكار الذكر أعلى شأناً، وأكثر قيمةً، ما يعطي الذكر قدراً أكبر من الحرية والتسامح في مختلف الأعمال التي يقوم بها، في حين تكون الأنثى عرضة للمحاسبة على كل صغيرة وكبيرة تقوم بها، وبالتالي تكون أكثر عرضة للإساءة الأسرية بمختلف أنماطها، ولا ننسى السمات النفسية لكل من الذكور والإناث، فالذكور يتسمون بحب السلطة، ذلك أن ثقافة المجتمع وعاداته وتقاليده تمنح الرجل السلطة باعتباره عماد الأسرة والمسؤول عن رعايتها، وبالتالي تصبح نظرة الرجل لنفسه، ومفهومه لذاته تتسم به بالفردية، والاستقلالية مقارنة بنظرة الأنثى لذاتها والتي تميل إلى الاعتمادية، وعلى ذلك فإن خصائص الأنثى النفسية والشخصية، وعادات المجتمع وتقاليده تجعل من الإناث عرضة للإساءة مقارنةً بالذكور.

الفرض الثالث: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس خبرات الإساءة تعزى لمتغير المستوى التعليمي للأهل.

الجدول (13): اختبار ليفين للتجانس بين درجات أفراد عينة البحث

المقياس	قيمة اختبار ليفين	درجات الحرية 1	درجات الحرية 2	القيمة الاحتمالية
خبرات الاساءة	5. 332	2	557	0. 071

يتضح من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية لاختبار ليفين هي أكبر من 05 .0 وبالتالي يمكن القول إن هناك تجانساً بين درجات أفراد عينة البحث، وعلية يمكن استخدام اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه أنوفا، والجداول الآتية تبين ذلك:

الجدول (14): اختبار أنوفا للفرق بين أفراد العينة على مقياس خبرات الإساءة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأهل

المقياس	العينة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة(ف)	درجات الحرية	القيمة الاحتمالية	النتيجة
الإساءة النفسية	بين المجموعات	318. 38	106. 13	1.02	2	0. 06	غير دال
	داخل المجموعات	6255. 28	40. 35		557		
	كلي	6573. 67			559		
الإساءة الجسدية	بين المجموعات	347. 61	115. 87	0.08	2	0. 06	غير دال
	داخل المجموعات	4397. 45	28. 37		557		
	كلي	4745. 06			559		
الدرجة الكلية	بين المجموعات	43. 005	14. 33	1.11	2	0. 08	غير دال
	داخل المجموعات	978. 29	6. 31		557		
	كلي	1021. 29			559		

يتضح لنا من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد عينة البحث فيما يتعلق بخبرات الإساءة، تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأهل (الأب، والأم)، وتتناقض هذه النتيجة مع ما أشار إليه (سافوح، 2022، 628) والذي توصل إلى أن الآباء ذوي المستوى التعليمي المتدني أكثر ممارسة للإساءة النفسية والجسدية؛ وتعزى هذه النتيجة من وجهة نظر الباحثة إلى الضغوط الاقتصادية الكبيرة التي تمر بها الأسر في الوقت الحالي وما تعانيه من صعوبة في تأمين مستلزمات الحياة اليومية، ومتطلبات الأبناء، مما يجعل الآباء عرضةً لكم كبير من الضغوط النفسية والاجتماعية، وبالتالي يكون الأبناء عرضة لثورات الغضب التي يعانيها الآباء بصرف النظر عن المستوى التعليمي الذي تنتمي إلية هذه الأسرة، ويدعم هذا الرأي ما توصل إليه (Carlson,2014,237) والذي يرى أن الضغوط الحياتية عموماً، والاقتصادية خصوصاً تمثل أعباء زائدة تثقل كاهل الفرد بمشاعر وانفعالات غير سارة، تثير لدية استجابات فسيولوجية، وسلوكية، وانفعالية؛ باعتبارها أحداث ومواقف مهددة تتجاوز قدراته على التعامل معها؛ مما يدخله في حالة من القلق، والخوف، والارتباك، والاحباط، والاضطراب السلوكي؛ فيلجأ إلى العنف كأسلوب تعامل مع الآخرين؛ مما يجعل الأسر تعيش في حالة من التوتر والقلق. ومن هنا نستطيع القول إن الضغوط الحياتية ولا سيما الاقتصادية منها أصبحت تحيط بالأسرة من كافة جوانبها، متجاوزة المستوى المألوف؛ مما يشكل لدى أولياء الأمور احساساً بالإحباط بسبب العجز عن تلبية متطلبات الأبناء، فتظهر لدى الآباء ردود أفعال تتمثل بالتوتر، والغضب، والانفعال الزائد، نحو

باقي أفراد الأسرة؛ وبالتالي يزيد استخدام أساليب العنف والإساءة نحو الأبناء على أبسط التصرفات بصرف النظر عن مستوى الأسرة التعليمي.

الفرض الرابع: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير الجنس".

جدول 15 الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير الجنس

مقياس ادمان الألعاب الالكترونية	العينة		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	القيمة الاحتمالية	اتجاه الفرق
الانشغال بالألعاب	ذكور	320	44. 6	3. 2	3. 3	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	38. 1	1. 9				
الحاجة إلى قضاء أوقات متزايدة باللعب	ذكور	320	32. 1	3. 6	4. 5	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	27. 9	2. 1				
تحسين المزاج	ذكور	320	39. 2	3. 9	2. 9	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	32. 2	2. 2				
الانتكاس	ذكور	320	40. 5	2. 6	4. 1	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	37. 8	1. 9				
أعراض الانسحاب	ذكور	320	55. 2	4. 1	2. 9	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	47. 9	2. 7				
الصراع	ذكور	320	29. 8	2. 02	3. 4	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	24. 3	1. 2				
المشكلات	ذكور	320	62. 4	4. 5	3. 9	558	0. 00	دال لصالح الذكور
	اناث	240	58. 1	2. 9				
الدرجة الكلية	ذكور	320	71. 9	5. 9	4. 6	558	0. 02	دال لصالح الذكور
	اناث	240	68. 3	4. 5				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً بين أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمُتغير الجنس، وكانت الفروق لصالح الذكور. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت له دراسة كل من (عبد اللطيف،2018؛ Maria et al.,2012,32؛Turan,2021) التي توصلت إلى أن الذكور أكثر ممارسةً للألعاب الالكترونية، وتعزى هذه النتيجة من وجهة نظر

كل من (Paaben, Morgenroth& Stratemeyer,2017,430) لكون الألعاب الالكترونية تعتمد على افتراضين أساسيين، أولهما: إن جمهورها المستهدف هو من الذكور في أعمار المراهقة والشباب، ثانيها: التركيز على التصورات التقليدية النمطية التي ترضي خيال هذه الفئة، عبر تعزيز شعور اللاعبين الذكور بالقوة، وحرية الحصول على كل ما يرغبون به، وفي المقابل تواجه الإناث في مجتمعات الألعاب الالكترونية صورًا متعددة للتمييز ضدهن؛ فالصور النمطية السائدة في مجتمع الألعاب الالكترونية لا تشجع مشاركة الإناث في مجتمعات الألعاب الالكترونية، كما أن اللاعبات قد يختبرن أيضًا تفاعلات سلبية وتحرش من قبل اللاعبين الآخرين، في إطار الألعاب متعددة اللاعبين من خلال الإنترنت، وفي مجتمعات الألعاب الالكترونية بصفة عامة، تتلقى الإناث في قدرًا أقل من اهتمام المصممين فيما يتعلق بفعاليتها وقدراتها؛ من حيث استبعاد أن تكون الشخصية الرئيسية للعبة أنثى وحصر الشخصيات الأنثوية في الأدوار الثانوية، وهو ما يعني اهتمامًا أقل بإضافة أي عمق لهذه الشخصيات؛ في حين يمثل الذكور شخصيات بطولية وقوية، تلعب الإناث أدوارًا ثانوية؛ ولعل هذا ما يجعل الذكور أكثر استخداماً للألعاب الالكترونية، والتي يشعرون من خلالها بمشاعر التفوق والسلطة والتميز كونها أشياء محببه لهم.

الفرض الخامس: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير المستوى التعليمي للأهل".

الجدول (16): اختبار ليفين للتجانس بين درجات أفراد عينة البحث

المقياس	قيمة اختبار ليفين	درجات الحرية 1	درجات الحرية 2	القيمة الاحتمالية
ادمان الألعاب الالكترونية	4. 212	2	557	0. 084

يتضح من الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية لاختبار ليفين هي أكبر من 05 .0 وبالتالي يمكن القول إن هناك تجانساً بين درجات أفراد عينة البحث، وعلية يمكن استخدام اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه أنوفا، والجداول الآتية تبين ذلك:

الجدول (17): اختبار أنوفا للفروق بين أفراد العينة على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأهل

المقياس	العينة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة(ف)	درجات الحرية	القيمة الاحتمالية	النتيجة
الانشغال بالألعاب	بين المجموعات	445. 1	106. 1	7. 1	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	5478. 3	44. 2		557		
	كلي	7569. 5			559		
الحاجة إلى قضاء أوقات متزايدة باللعب	بين المجموعات	321. 1	101. 2	6. 8	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	5654. 2	556. 37		557		
	كلي	7321. 1			559		
تحسين المزاج	بين المجموعات	505. 6	12. 3	7. 8	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	6321. 1	7. 8		557		
	كلي	9235. 2			559		
الانتكاس	بين المجموعات	412. 1	22. 1	5. 9	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	4123. 5	10. 2		557		
	كلي	7456. 8			2		
أعراض الانسحاب	بين المجموعات	311. 2	13. 4	7. 7	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	5234. 2	5. 3		557		
	كلي	7985. 6			559		
الصراع	بين المجموعات	544. 1	11. 9	6. 8	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	6547. 1	5. 9		557		
	كلي	9333. 2			559		
المشكلات	بين المجموعات	432. 1	10. 1	6. 3	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	6321. 2	4. 9		557		
	كلي	8369. 1			559		
الدرجة الكلية	بين المجموعات	552. 8	16. 8	9. 1	2	0.00	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	داخل المجموعات	6213. 4	11. 2		557		
	كلي	8396. 2			559		

الجدول (18): اختبار شيفيه لتحديد اتجاه الفرق بين أفراد العينة على مقياس ادمان الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوى التعليمي للأهل

	المستوى التعليمي للأهل	العينة	Sig	النتيجة
الانشغال بالألعاب	غير متعلم	140	0. 02(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 4	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 3	غير دال
	المستوى التعليمي للأم	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
قضاء أوقات متزايدة في اللعب	غير متعلم	140	0. 01 (**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 5	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 2	غير دال
	المستوى التعليمي لأم	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
تحسين المزاج	غير متعلم	140	0. 04(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 6	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 3	غير دال
	المستوى التعليمي للأهل	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
الانتكاس	غير متعلم	140	0. 01(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 07	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 1	غير دال
	المستوى التعليمي للأهل	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
أعراض الانسحاب	غير متعلم	140	0.03(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0.2	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0.5	غير دال
	المستوى التعليمي للأهل	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
الصراع	غير متعلم	140	0. 01(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 08	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 06	غير دال
	المستوى التعليمي للأهل	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
المشكلات	غير متعلم	140	0. 02(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 9	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 07	غير دال
	المستوى التعليمي للأهل	**العينة**	**Sig**	**النتيجة**
الدرجة الكلية	غير متعلم	140	0. 04(**)	دال لصالح الطلبة المنحدرين من أسر غير متعلمة
	ثانوي	200	0. 06	غير دال
	جامعي وأعلى	220	0. 09	غير دال

يتضح لنا من الجدول السابق وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد عينة البحث على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأهل (الأب، والأم)، ولدى اجراء اختبار شيفيه لتحديد اتجاه الفرق، تبين أن الفرق لصالح المنحدرين من أسر غير متعلمة، وتعزى هذه النتيجة وفق (يخلف،2014، 196-197) إلى أن المستوى التعليمي المرتفع للأسرة، يمكنها من اتباع أساليب تربوية تحد من ادمان الأبناء على ممارسة الألعاب الالكترونية، ومنها: تنظيم الوقت لأداء المهام اليومية وفق جدول زمني مسبق، وخفض الوقت المخصص لاستخدام الألعاب الالكترونية أسبوعياً بصورة تدريجية، اضافةً لتنظيم أوقات النوم لتجنب بقاء الأبناء لساعات متأخرة في ممارسة الألعاب الالكترونية، والاستعاضة عن الألعاب الالكترونية بممارسة بعض الأنشطة والهوايات المفيدة، وتعزيز الروابط الاجتماعية بتخصيص أوقات للأسرة والأصدقاء، وتدوين الإنجازات المحققة بشكل أسبوعي حيث يعد ذلك دافع قوي للاستمرار في خفض عدد ساعات استخدام الألعاب الالكترونية.

كما أن المستوى التعليمي المرتفع للأسرة يمكن الأسرة من معرفة ميول الطفل واهتماماته وبالتالي اختيار وسائل مناسبة لشغل أوقات فراغة، من خلال توفير الكتب، والمجلات، والألعاب التعليمية، والاشتراك في النوادي الرياضية، والرحلات الترفيهية؛ كما يلعب المستوى التعليمي للأهل دوراً مهماً في توجيه الأبناء نحو مشاهدة برامج وألعاب الكترونية محددة يطلع الوالدان على محتواها ويشاركان الأبناء فيها، وفق برنامج زمني منظم، يوازن بين مواعيد الدراسة، ومشاهدة الألعاب وممارستها، والقيام بالواجبات المنزلية والأسرية، الأمر الذي يحميه من الوقوع في شرك إدمان الألعاب الالكترونية، وهذا الأمر لا يتوافر لدى الأبناء المنحدرين من أسر ذات مستوى تعليمي متدني، نتيجة لغياب الرقابة الوالدية؛ إذ يترك الطفل دون رقابة أو توجيه لممارسة ألعاب الكترونية متنوعة ذات محتوى عنيف ولا سيما لعبة ببجي الذي يقضي الطفل معظم وقته فيها، وبالتالي يصل إلى حالة الإدمان التي تؤثر على مستوى تحصيله الدراسي، وعلى حياته الاجتماعية، وعلاقاته بالآخرين.

مقترحات البحث:

- اعداد برامج ارشادية الغرض منها خفض مستوى ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية.
- اعداد برامج ارشادية بغرض تحسين مستوى التوافق النفسي والاجتماعي لدى الأفراد المساء إليهم.
- اجراء دراسات اجتماعية للوقوف على أهم الأسباب التي تدفع الآباء لإساءة معاملة الأبناء.
- اجراء دراسات حول العلاقة بين الإساءة والسمات الشخصية للمسيء والضحية.
- اجراء مزيد من الدراسات حول الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية ودوافعها لدى الفئات العمرية المختلفة داخل المجتمع.
- دراسة العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية وبعض المتغيرات مثل (الرضا عن الحياة، سمات الشخصية، نمط التفكير).

التمويل:

هذا البحث ممول من جامعة دمشق وفق رقم التمويل (501100020595).

المراجع:

1. أحمد، شرين حسن محمد. (2023). الدور التربوي للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال. مجلة العلوم التربوية، مجلة جامعة جنوب الوادي، 6، (1)،172-211.
2. إدارة حماية الأسرة. (2005). العنف الأسري في الأردن المعرفة والاتجاهات والواقع. عمان: الأردن.
3. بركات، مطاع. (2004). العنف الموجه ضد الأطفال. دمشق: منشورات جامعة دمشق.
4. حمادة، وليد ورزق، أمينة. (2010). سوء معاملة الأبناء واهمالهم وعلاقته بالتحصيل الدراسي. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية، 40 (2)، 235-271.
5. الحويان، علا وداوود، نسيمة. (2015). فعالية برنامج إرشادي قائم على العلاج باللعب في تحسين مستوى المهارات الاجتماعية والمرونة النفسية لدى الأفراد المساء إليهم جسدياً. مجلة دراسات العلوم التربوية، 42 (2)، 405- 421.
6. خطاب، سمير. (1994). تباين أساليب التنشئة الوالدية وعلاقتها بسمات الشخصية. مجلة علم النفس، 30، 154-157.
7. داوود، نسمة. (2015). الألكسثيميا وأنماط التنشئة الوالدية والوضع الاقتصادي الاجتماعي وحجم الأسرة والجنس. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، 12 (4)، 415-435.
8. دلال، دلال. (2024). ادمان لعبة ببجي لدى عينة من طلبة المرحلة الثانوية في مدارس مدينة دمشق. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية، 26 (4)، 1-29.
9. درويش، محمود. (2018). مناهج البحث في العلوم الإنسانية. القاهرة: مؤسسة الأمة العربية للنشر والتوزيع.
10. سافوح، نهى طه. (2022). الضغوط الحياتية وعلاقتها بالعنف الأسري الموجة ضد الزوجة والأبناء "دراسة ببعض قرى مركز المحلة الكبرى محافظة الغربية. مجلة العلوم الاقتصادية والاجتماعية، 7، 627-641."

11. السيد، هدى شحاته. (2022). دراسة إكلينيكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة. مجلة كلية التربية بنها، 123، (3)، 67-140.

12. شايب، أميرة وإبريعم، سامية وعاشور، منيرة. (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة -Pubg- أنموذجاً. مجلة سوسيولوجيا، 4(2)، 199-220.

13. الشحروري، مها حسني. (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. رسالة دكتوراه (غير منشورة). قسم علم النفس. كلية الدراسات التربوية. عمان: الأردن. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

14. صبطي، عبده وتومي، الخنساء. (2013). سوء معاملة الأطفال في المجتمع (بين الأسباب والآثار). مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، 2، 153-167.

15. عبد العظيم، طه. (2008). إساءة معاملة الأطفال النظرية والعلاج. عمان: دار الفكر.

16. عبد الكريم، صالحي وعيسى، رمانة. (2022). أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء ودورها في ادمانهم على الألعاب الالكترونية. مجلة البحوث التربوية والتعليمية، 11، (2)، 579-598.

17. عبد اللطيف، أسماء ممدوح فتحي. (2018). إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية وعلاقته بإدارة وقت الفراغ والأمن النفسي. المؤتمر الدولي السادس العربي العشرون للاقتصاد المنزلي بكلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية. مصر.

18. عليان، خليل. (2007) . العنف ضد الأطفال في الأردن دراسة صادرة عن اليونسف والمجلس الوطني لشؤون الأسرة، عمان: الأردن.

19. القطروس، نسرين. (2013). خبرات الإساءة وعلاقتها بالخجل لدى عينة من المراهقين. رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة الأزهر، كلية التربية، غزة.

20. القيسي، لما. (2006). إساءة معاملة الطفل وعلاقتها بالمشكلات النفسية لديه وبالتكيف الزواجي لدى الوالدين. رسالة دكتوراه غير منشورة. الجامعة الأردنية.

21. كاتبي، محمد عزت. (2012). العنف الأسري الموجه نحو الأبناء وعلاقته بالوحدة النفسية. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية، 28 (1)، 67-106.

22. كريمة، ناصر. (2016). أثر الألعاب الالكترونية في حل المشكلات وتجهيز المعلومات لدى تلامذة المرحلة الابتدائية. مجلة دراسات تربوية. 9(33)، 1-26.

23. محمد، خليفي ومحمد، مزيان. (2019). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية-دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنوينغ. مجلة التنمية البشرية. 11، 18-27.

24. مخيمر، عماد وعبد الرازق، عماد. (1999). خبرات الإساءة التي تعرض لها الفرد في مرحلة الطفولة وعلاقتها باضطراب الهوية الجنسية. مجلة دراسات نفسية،19(3)، 455-487.

25. معمرية، بشير. (2007). خبرات الإساءة في مرحلة الطفولة وعلاقتها بالاضطرابات النفسية في مرحلة الرشد المبكرة. مجلة شبكة العلوم النفسية العربية، 13، 96-113.

26. منظمة الصحة العالمية. (2014). التقرير العالمي حول العنف والصحة. المكتب الإقليمي للشرق الأوسط.

27. يخلف، رفيقة. (2014). المستوى الثقافي للأسرة وأثرة على التحصيل الدراسي للأبناء. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية. 2، (4)، 189-202.

28. American Psychiatric Association.(2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th ed. Arlington: VA: American Psychiatric Publishing. P: 992.

29. Carlson, D. (2014). Stressful Life Events. In: Michalos A.C. (eds) Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753- 5_2880

30. Chitra B; Trishala D; Asmita J & Mano, P. (2024). Childhood trauma and gaming addiction: A systematic exploration of their association and impact. International Journal of Science and Research Archive, 13(02), 3888-3893.

31. Dalal, Dalal. (2024). PUBG game addiction among a sample of high school students in Damascus schools. Damascus University Journal of Educational and Psychological Sciences, 26 (4), 1-29. **(In Arabic)**

32. Doi, S; Isumi,A& Fujiwara, T. (2021). Association between Adverse Childhood Experiences and Time Spent Playing Video Games in Adolescents: Results from A-CHILD Study. Int. J. Environ. Res. Public Health, 18,10377, 1-12.
33. Elkin, N& Kılınçel, O.(2024). The Relationship of Video Game Addiction with Childhood Traumas and Emotional Dysregulation Problems. Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology,6 (1), 14-20.
34. Freyd, J. (2005). Effects of emotional abuse in family and work environments. Journal of Emotional Abuse, 5(1), 95-123.
35. Gaher, R, Arens, A., Shishido, H. (2013). Alexithymia as a Mediator between Childhood Maltreatment and Impulsivity. Stress Health, 31(4), 274-280.
36. Hamada, Walid and Rizk, Amina. (2010). Child abuse and neglect and its relationship to academic achievement. Damascus University Journal of Educational and Psychological Sciences, 40 (2), 235-271. **(In Arabic)**
37. Karakus, Q. (2012). Relation between childhood abuse and self-esteem in adolescence. International Journal of Human Sciences, 9(2), 753-663.
38. Katbi, Muhammad Izzat. (2012). Domestic violence directed towards children and its relationship to psychological loneliness. Damascus University Journal of Educational and Psychological Sciences, 28 (1), 67-106. **(In Arabic)**
39. Kathleen, K. (1993). the impact of Sexual Abuse on children. The American Psychological Association, 113 (1), 164–180.
40. Lee,G.,& Morgan,H.(2018).Understanding children's attraction toward digital games and preventing their gaming addiction. Us-China Education Review A, 8(1),11-17.
41. Maria C; Haagsma, N; Marcel, E; Pieterse, O and Oscar, P.(2012). The Prevalence of Problematic Video Gamers in The Netherlands», cyber psychology, behavior, and social networking, 15(3), 30-56.
42. Oskenbay, F., Tolegenova, A., Kalymbetova, E., Chung, M.C., Faizullina, A. & Jakupov, M. (2016). Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents. International Journal of Environmental and Science Education, 11(9), 2343-2353. doi: 10.12973/ijese.2016.800a.
43. Paaben, B., Morgenroth, T.& Stratemeyer, M.(2017). What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. Sex Roles, 76:421–435. doi: 10.1007/s11199-016- 0678.

44. Schimmenti, A., Passanisi, A., Caretti, V., La Marca, L., Granieri, A., Iacolino, C., Gervasi, AM., Maganuco, NR., Billieux, j. (2017). Traumatic experiences, alexithymia, and Internet addiction symptoms among late adolescents: A moderated mediation analysis. Addict Behav,5 ,314-320.
45. Schneider, L.A.; King, D.L.; Delfabbro, P.H. (2017). Family Factors in Adolescent Problematic Internet Gaming: A Systematic Review. J. Behav. Addict, 6, 321–333.
46. Shackman, E. (2007). Physical Abuse Amplifies Attention to Threat and Increases Anxiety in Children. The American Psychological Association, 7(4), 838–852.
47. Turan, Mehmet. (2021). Empathy and Video Game Addiction in Adolescents. International Journal of Progressive Education. 17. 4. P-P: 282-296. Turkey. Department of Educational Sciences, Agri Ibrahim Cecen University.
48. U.S. Department of Health and Human Services.(2017).child Maltreatmnt, Washington. Administration for Children and Families.
49. Ulkhaq, M; Rozaq, R; Ramadhani; R; Heldianti, R; Fajri, A; Akshinta, P. (2018). Validity and Reliability Assessment of the Game Addiction Scale: An Empirical Finding from Indonesia, Association for Computing Machinery, 18, 120- 124.
50. World Health Organization (WHO). (2018). The Revision of the International Classification of Diseases. 11th. World Health Publishing.
51. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. Cyberpsychol Behav. 9(6), 772-779.