

اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس: تحديد معدل الانتشار في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية (دراسة سيكومترية-كلينيكية)

د.محمد سعد حامد عثمان**

د.نجوى إبراهيم عبد المنعم محمد*

المستخلص

هدفت الدراسة: إلى قياس معدل انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، ومعرفة العوامل الدينامية الكامنة وراء الاضطراب، **ونلك على عينة من** تلاميذ المدارس الابتدائية والاعدادية والثانوية بجمهورية مصر العربية ممن تتراوح أعمارهم من ٨ الى ١٨ (متوسط=١٤,٥ عام). وقد طبقت عليهم أدوات سيكو مترية حيث تم إعداد وتطبيق مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت- المختصر على أفراد عينة الدراسة، كما طبقت أدوات كلينيكية منها اختبار روتر لتكملة الجمل الناقصة. تم تحليل البيانات إحصائياً بواسطة عدد من الاختبارات منها اختبار ت وتحليل التباين الأحادي ANOVA للمقارنات في ضوء متغيري النوع، والمرحلة الدراسية. إلى جانب التكرارات والإحصاءات الوصفية من أجل قياس معدل انتشار الاضطراب بين أفراد العينة. **توصلت نتائج الدراسة** إلى صدق وثبات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت- المختصر والقدرة على قياس أعراض الاضطراب بشكل جيد؛ حيث كشف عن معدل انتشار مرتفع لاضطراب ألعاب الإنترنت لأفراد العينة وقدره ٧%. كان معدل الذكور فيه أكثر من الإناث، وكان تلاميذ المرحلة الابتدائية والإعدادية أكثر من تلاميذ المرحلة الثانوية. كما تم التعرف على الديناميات الكامنة للشخصية لحالتين من مفرطي استخدام ألعاب الإنترنت. وانتهت الدراسة بمجموعة من **التوصيات** لعل من أبرزها إعداد برامج علاجية، توعوية، وتنقيفية للأبناء والآباء بالأضرار التي تنجم عن الإفراط في ألعاب الإنترنت.

الكلمات المفتاحية: اضطراب ألعاب الإنترنت، معدل الانتشار، تلاميذ المدارس، جمهورية مصر العربية

مقدمة ومشكلة الدراسة

تعد مرحلة الطفولة والمراهقة من أخطر المراحل التي يمر بها الفرد في حياته، فهي فترة تتصف بقصور في النضج، ومرحلة مناسبة لظهور السلوكيات غير الملائمة، ومنها الممارسة المفرطة لألعاب الإنترنت لشغل وقت الفراغ لما لها من عوامل جذب وتشويق وإثارة، وساعد على انتشار هذه الظاهرة التقدم التكنولوجي وارتفاع مستويات المعيشة؛ فيكاد لا يخلو منزل من جهاز أو جهازين من أجهزة البلاي ستيشن، أو الأجهزة الأخرى ذات الصلة التي تتصل بألعاب الإنترنت.

وجدير بالذكر أن صناعة ألعاب الإنترنت الالكترونية تتكلف ٦٦ مليار دولار سنوياً وهي أكبر مما تربحه صناعة الأفلام في الولايات المتحدة الأمريكية. حيث تقضي شركات الألعاب سنوات في تطوير ألعابها

* مدرس بقسم الصحة النفسية والإرشاد النفسي - كلية التربية - جامعة عين شمس

** ستاذ م. بقسم الصحة النفسية والإرشاد النفسي- كلية التربية - جامعة عين شمس

البريد الإلكتروني: nagwaebrahem@edu.asu.edu.eg mohamed_osman1@edu.asu.edu.eg

ويمكن أن تصل تكلفة لعبة واحدة إلى ما يصل إلى ٦٠ مليون دولار لإنتاجها، لذلك ليس من المستغرب أن ترغب شركات الألعاب في جعل لعبتها اللعبة الأكثر إدماناً وجاذبية وذلك باستخدام جميع أنواع الحيل والحوافز لجذب المزيد من اللاعبين ولضمان تحقيق مزيداً من الأرباح. (Statista Research Department, 2021).

وتركز الدراسة الحالية على الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الاتصال بشبكة الانترنت "Online Gaming" والتي لها تأثيراً تفاعلياً عميقاً وتفاعلاً مستمراً؛ حيث لا يوجد وقت لإنهاء اللعبة إذ يشترك اللاعب مع آخرين في مناطق متعددة من العالم.

ولنعي حجم المشكلة الحقيقي لنضرب مثلاً بأحد ألعاب الانترنت والأكثر شهرة وانتشاراً حول العالم وهي لعبة "فورت نايت" Fortnite وهي لعبة مجانية من تصميم شركة ابيك Epic تستلزم الاتصال بشبكة الانترنت، ويمكن الدخول إليها من أجهزة الكمبيوتر بمختلف أنواعها، وأجهزة البلاي ستيشن، وأجهزة إكس بوكس، وحالياً على بعض أنظمة الهواتف النقالة. يلعبها الآن أكثر من ٢٥٠ مليون طفل ومراهق حول العالم (Feldman, 2018) ومازال العدد في تزايد مستمر وسريع، وقد أعلنت الشركة مؤخراً عن كأس العالم في اللعبة قيمتها ١٠٠ مليون دولار (Statt, 2018) وتصنف اللعبة ضمن ألعاب القتال الجماعية حيث يتم إسقاط اللاعبين جواً بدون سلاح على جزيرة، بعدها يجب أن يشقوا طريقهم إلى البنايات؛ ويقتلوا من أجل البقاء أحياء (Oglethorpe, 2018).

وقد أشارت عدد من التقارير إلى انخراط ملايين من الأطفال والمراهقين في هذه الألعاب وقضاء أوقاتاً طويلة عليها؛ فقد أثبتت نتائج الدراسات أن أكثر من (٥٣%) من الفئة العمرية ما بين ١٠-١٥ عاماً يلعبون تلك الألعاب بشكل متكرر كل يوم أو عدة مرات في الأسبوع، ففي الولايات المتحدة يمضي المراهقين أوقاتاً طويلة في اللعب بالألعاب الإلكترونية تفوق كثيراً الأوقات التي يشاهدون فيها التلفاز، وبشكل خاص الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين ١٣-١٧ سنة؛ حيث يمضون ٣,٥ ساعة يومياً على الوسائل الرقمية في المنزل. وفي بريطانيا تقريبا ٧٠% من الأطفال يلعبون الألعاب الرقمية كل أسبوع، أما في مصر فقد بلغت مستخدمي الألعاب القتالية ٧١,٥% (عوف، ٢٠٢٠) لذلك غالباً ما يسمى لاعبو الألعاب من هذه الفئة العمرية بجيل ألعاب الانترنت وألعاب الفيديو لأنهم تعلموا وتعودوا على التكنولوجيا منذ ولادتهم (أبو وزنة، ٢٠١١).

وقد لاحظ الباحثان الحاليان من خلال الملاحظات المنظمة وغير المنظمة للمحيط الاجتماعي من حولهم تزايد شكاوى أولياء الأمور بشأن تلك الألعاب التي بدت مسيطرة على كيان أبنائهم وبدت أن لها تأثيرات على مجريات الحياة اليومية سواء في المنزل أو المدرسة أو المحيط الاجتماعي. وبحكم تعامل الباحثان المباشر مع التربويين جاءت إليهما عدد من الشكاوى تختص ببعض المشكلات السلوكية والانفعالية للتلاميذ مرجحين ذلك لانخراطهم المفرط في هذه الألعاب؛ مثل فرط الحركة واستخدام رقصات وحركات من اللعبة بشكل لإرادي أثناء طابور الصباح. وكذلك مشكلات في التركيز والتحصيل الدراسي يعزونه أيضاً إلى الاستخدام المفرط أو إدمان تلك الألعاب.

وقد زادت جائحة كوفيد-١٩ من المشكلة خاصة بعد توقف الدراسة التقليدية من المدارس والإغلاق العام والتباعد الاجتماعي جراء الجائحة، وقد تسبب ذلك في بقاء الأطفال والمراهقين في المنازل لفترات طويلة؛ مما تسبب في قضاء أوقات الفراغ بشكل دائم على أجهزة الألعاب الإلكترونية وألعاب الانترنت؛

حيث أصبح الانترنت هو المنتفس الوحيد لهم وهمزة الوصل في التواصل مع العالم الخارجي، وقد أكدت هذه الحقيقة عديد من الدراسات مثل King et al. (٢٠٢٠).

وقد أكدت نتائج دراسات عديدة أن الإفراط في الألعاب الالكترونية قد يكون لها مجموعة من المخاطر. قد يتمثل بعضها في مشكلات صحية مثل آلام العضلات، اضطراب في الشهية ونمط الأكل، ونمط النوم (Brooks, et. Al 2016) ومشكلات نفسية مثل "انخفاض تقدير الذات، مشكلات التركيز والانتباه، القلق الاجتماعي (Chang et. Al, 2015). كذلك ازدياد خطر تعرض الطفل أو المراهق لمشكلة التمر الإلكتروني Cyberbullying؛ فقد ينخرط اللاعبون في مجموعات لعب من أشخاص غير معروفين، وقد يحدث تجاوزات واستخدام ألفاظ نابية أو تهديدات (Mishna et al., 2016) وتواردت مؤخراً أنباء عن عمليات اختراق للخصوصية أو احتيال والحصول على بيانات شخصية وبطاقات انتمانية من الأطفال، إلى جانب مشكلات نفسية وسلوكية خطيرة قد يكون الاكئاب والانتحار واضطرابات انفعالية خطيرة تعد احداها. (Griffths & Meredith, 2009).

في السنوات الأخيرة، تأكد أن الإدمان لا يقتصر فقط على السلوكيات الناتجة عن الاعتماد على المواد المخدرة؛ بل أن هناك عادات سلوكية قد تبدو غير ضارة إلا أنها ربما تصبح إدماناً (Echeburua & Del Corral, 1999; Griffths 2000) وينبغي التنبيه هنا إلى أن إدمان الإنترنت يختلف تماماً عن موضوع الدراسة الحالية وهي إدمان أو اضطراب ألعاب الإنترنت، ومعاييرهم التشخيصية مختلفة تماماً، وسيرد ذكر ذلك لاحقاً.

وجدير بالذكر أن مصطلح اضطراب ألعاب الإنترنت قد بدأ يبرز بعدما بدأ للعلماء الآثار السلبية الخطيرة المتزايدة لهذه الألعاب. فقد أودت لعبة إلكترونية سميت "بالحوت الأزرق" من قبل بحياة العشرات من الأطفال والمراهقين حول العالم، وكانت محور حديث العالم منذ وقت قصير قبل أن يتم القبض على مطورها ومنع اللعبة نهائياً (Adeane, 2019) بعدها بدأ خبراء النفس وبقية المنظمات العالمية المهتمة بتصنيف الاضطرابات النفسية في الأونة الأخيرة بالتركيز على تلك المشكلة والبدأ فوراً بدراساتها؛ بل تم تصنيفها بوصفها اضطراباً نفسياً له مسمياً علمياً وهو اضطراب ألعاب الانترنت Internet Gaming Disorder.

وقد قررت الرابطة الأمريكية للطب النفسي بإدراج الاضطراب في دليلها الأشهر عالمياً " الدليل التشخيصي والإحصائي للأمراض النفسية الخامس " DSM-5 عام ٢٠١٣ بوصفه اضطراباً يتم ادراجه لمزيد من الدراسة والفحص المستقبلي؛ وليس بوصفه اضطراباً رسمياً لحين الانتهاء من مراجعة نتائج الدراسات والاستقصاء. (American Psychiatric Association APA, 2013).

وفي سياق متصل فقد قررت منظمة الصحة العالمية بشكل رسمي (في منتصف عام ٢٠١٨) بإدراج الاضطراب في تصنيفها العالمي الحادي عشر (ICD-11)؛ وقد علّلت هذا القرار بتوافر دلائل وإجماع من الخبراء من مختلف التخصصات والمناطق الجغرافية بوجود مشكلة حقيقية ومخاطر لهذا الاضطراب؛ ومن ثم اتخاذ تدابير وقائية وعلاجية ملائمة. (World Health Organization WHO, 2018).

ولا شك أن كل تلك التحذيرات العالمية لم تكن بعيدة عن واقعنا المعاش في مصر والمنطقة العربية فنحن نعيش في عصر العولمة والتقنوات المفتوحة وكل ما يؤثر في أي بقعة من العالم له انعكاساته علينا. فنحن

جزء لا يتجزأ من هذا العالم الذي أصبح قرية صغيرة. والمتأمل لحال أطفالنا ومراهقينا يجدهم يقضون أوقاتاً طويلة في ذلك العالم الافتراضي وتلك الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بشكل فاق كل تصور. هروباً من عالمه الواقعي لاسيما بعد جائحة كوفيد- ١٩ وهذا ما يؤكد الواقع المعاش، وملاحظات أولياء الأمور، والتربويين، وخبراء علم النفس.

إلا أنه لا تزال ثمة قصور شديد في دراسة هذه الظاهرة بشكل علمي، مما يزيد من غموض الوضع ويفتح الباب لمزيد من التكهنات. من ثم جاءت أهمية الدراسة الحالية والتي ربما تفتح الباب لمزيد من الدراسات الأخرى التي تدفع نحو فهم تلك المشكلة من جميع جوانبها، وإخضاعها للدراسة العلمية المتفحص.

فهناك دراسات نادرة جداً - في حدود علم الباحثين - ومن خلال بحثهما في كل قواعد البيانات العربية- قامت بدراسة اضطراب ألعاب الإنترنت في المجتمعات العربية. وكذلك الأمر على المستوى العالمي أيضاً وهذا ما أكدته الرابطة الأمريكية للطب النفسي (APA, 2013)؛ فأغلب الدراسات قد ركزت على استخدام الألعاب الإلكترونية فقط؛ حيث تشير بعض الدراسات إلى ارتفاع معدل الساعات التي يقضيها الفرد في اللعب الإلكتروني في الدول العربية، وتكشف عن أن السوق السعودية تستوعب ما يقارب ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، وأن أكثر من ٤٠% من البيوت السعودية بها جهاز واحد على الأقل من أجهزة البلاي ستيشن (النفيعي، ٢٠٠٩) وقد اتضح في دراسة سعودية أخرى أجريت عام ٢٠١٦ أن ٨٩,٣% من أفراد العينة يمارسون الألعاب وأن نسبة ٣٥% منهم يقبلون على ألعاب القتل (الخليفة، ٢٠١٦).

مما سبق عرضه في مقدمة البحث يتبين لنا أن ثمة مشكلة حقيقية تواجه فئات الأطفال والمراهقين ومن هنا تأتي الدراسة في التركيز على دراسة مثل هذه الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وممارستها بين فئات الأطفال والمراهقين في المجتمع المصري، وذلك للوقوف على فهم حقيقي لطبيعتها وفهم بعض المتغيرات المرتبطة بها والتي تؤثر وتتأثر بها. ولا شك أن ذلك يسهم في سد الفجوة المعرفية حيال مثل تلك القضايا التي لم تنل الاهتمام الكافي بالبحث والدراسة ومما يفتح الباب لعدد من الباحثين المستقبليين لاستكمال الطريق.

وجدير بالذكر أن الدراسة الحالية كانت قد وضعت أهدافها وأدواتها قبل جائحة كوفيد- ١٩ إلا أنه وأثناء تطبيق أدوات الدراسة على عينة البحث كانت قد بدأت الجائحة بالفعل؛ لذا لم يستطع الباحثان عزل احتمالية تأثيرها على نمط ألعاب الإنترنت نتيجة للإغلاق العام وإجراءات التباعد الاجتماعي والعزلة والمكوث طويلاً في المنازل. لذا حاول الباحثان تضمين نتائج الدراسات التي تناولت تأثير كوفيد- ١٩ على نمط ألعاب الإنترنت بين الأطفال والمراهقين والتي صدرت وقت تفسير نتائج الدراسة الحالية.

ومن ثم تحاول الدراسة الإجابة على الأسئلة التالية:

- ماهي نسبة انتشار اضطراب الألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس؟
- هل هناك فروق بين الذكور والإناث على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت؟
- هل هناك فروق تبعاً للمرحلة الدراسية على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت؟
- هل يمكن التوصل لأداة قياس لتشخيص اضطراب ألعاب الإنترنت؟

- ماهي أسباب الاختلافات الدينامية في شخصية الحالتين الأكثر ارتفاعاً على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية بشكل عام إلى الوقوف على طبيعة ممارسة ألعاب الإنترنت وانعكاساتها على عدد من الجوانب في حياة تلاميذ المدارس، ومدى تأثرهم بها وممارستهم لها وهل هي في الحدود الطبيعية أم أنها تشكل إدماناً سلوكياً، إضافة إلى دراسة بعض المتغيرات الديموجرافية المرتبطة بها. ويمكن تحديد الأهداف بشكل إجرائي أكثر دقة في النقاط التالية:

١. فهم ووصف نظري للظاهرة من خلال عرض للأدبيات والدراسات والوقائع الحالية.
٢. إعداد وتطبيق مقياس تشخيصي مبسط ومختصر لقياس اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس تستمد مكوناتها وبنودها من الأعراض المرضية والملاحم التشخيصية للاضطراب في الـ (DSM-5) و (ICD-11) والتأكد من خصائصها السيكومترية من صدق وثبات.
٣. التوصل إلى معدل ممارسة ألعاب الإنترنت بشكل عام، وتحديد نسبة انتشار الاضطراب إذا ما وجد بين تلاميذ المدارس وهل يختلف معدل الممارسة، ونسبة الانتشار باختلاف متغير النوع (ذكور وإناث)، والفئة العمرية (مرحلة ابتدائية- إعدادية - ثانوية).
٤. التعرف على البناء السيكودينامي، والدوافع الكامنة وراء إنتشار اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس.
٥. الخروج بتوصيات ومقترحات في ضوء النتائج المتحصل عليها من الدراسة.

أهمية الدراسة

أهمية نظرية:

تتجلى أهمية الدراسة في محاولة التأسيس النظري لاضطراب ألعاب الإنترنت لدى الأطفال والمراهقين، من خلال ترجمة وتأسيس لتعريف ومحكات تشخيص الاضطراب في الدليل التشخيصي DSM-5 . والتعريف بأضرار الاضطراب النفسي والبدنية والاجتماعية في ضوء أحدث الدراسات العالمية، واستقصاء نسب الانتشار بين تلاميذ المدارس، والفروق بينهم تبعاً لمتغير النوع والمرحلة الدراسية. وكذلك التعرف على البناء النفسي لمدمني ألعاب الإنترنت.

أهمية تطبيقية:

تتمثل في إعداد مقياس مختصر لقياس اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس يستند مكوناته من الأعراض المرضية والملاحم التشخيصية للاضطراب في الـ (DSM-5) و (ICD-11) والتأكد من خصائصها السيكومترية من صدق وثبات. كما تتمثل أهميتها في إعداد دراسة كLINIكيه على تلميذين من تلاميذ المدارس بجمهورية مصر العربية.

التعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة

الألعاب الإلكترونية Online Gaming:

جميع أنواع الألعاب الالكترونية التي يتم لعبها عبر الإنترنت (بما في ذلك من خلال شبكة اجتماعية / منصة وسائط يتم لعبها بشكل فردي أو متعدد اللاعبين) عبر جهاز كمبيوتر أو جهاز كمبيوتر محمول أو وحدة تحكم ألعاب أو كمبيوتر لوحي أو هاتف محمول أو أي جهاز رقمي آخر لديه إمكانية الوصول إلى الإنترنت ولعب الألعاب (Ozturk, 2014).

اضطراب ألعاب الانترنت Internet Gaming Disorder:

الاستخدام المفرط والمتكرر لألعاب الانترنت مع انشغال دائم باللعب وأعراض انسحابيه ومحاولة فاشلة في السيطرة على اللعب، والتأثير على الحياة والمشكلات وقد تستمر الأعراض شهراً وتكون حادة أو خفيفة (APA, 2013) وتحدد إجرائياً من خلال الدرجة المرتفعة التي يحصل عليها التلميذ على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت.

تلاميذ المدارس School Students:

يقصد بهم في الدراسة الحالية عينة من تلاميذ المدارس من الذكور والإناث في مرحلة الطفولة والمراهقة والذين يقعون في الفئة العمرية بين ٨- ١٨ عاماً من المدرسة الابتدائية والإعدادية والثانوية بجمهورية مصر العربية.

الإطار النظري والدراسات السابقة

فيما يلي يتم عرضاً لبعض المراجعات الأدبية ونتائج عدد من الدراسات السابقة ذات الصلة باضطراب ألعاب الانترنت ممتزجة معاً بصياغة جدلية ومتسقة؛ ليتم عرضها على بالترتيب التالي: - (١) استعراض لتحديد مصطلح اضطراب ألعاب الانترنت ونشأته وتشخيصه، والتشخيص الفارق، وتأثيراته السلبية والوقاية والعلاج، (٢) استعراض لمعدل انتشار الاضطراب في ضوء عدد من المتغيرات الديموجرافية، (٣) تأثيرات جائحة كوفيد-١٩ على الجوانب النفسية واضطراب ألعاب الانترنت.

أولاً:- اضطراب ألعاب الانترنت Internet Gaming Disorder

في القسم الثالث من الإصدار الأخير (الخامس) للدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية DSM-5، ضمنت الرابطة الأمريكية للطب النفسي APA اضطراب ألعاب الانترنت كاضطراب جدير بالدراسة المستقبلية. حيث يشير إلى الاستخدام المستمر والمتكرر للألعاب الالكترونية المتصلة بالإنترنت يتم غالباً مع لاعبين آخرين وله عواقب سلبية ويتم تشخيصه بظهور خمسة أعراض على الأقل من إجمالي تسعة أعراض خلال ١٢ شهراً وهي كالتالي:

١. الانشغال بالألعاب الانترنت (حيث ينشغل يفكر الفرد في آخر أنشطة لعب قام بها ويستعد للألعاب القادمة؛ وتصبح الألعاب عبر الانترنت هي المهيمنة في أنشطة الحياة اليومية).

- ملحوظة:** يختلف هذا الاضطراب عن المقامرة عبر الإنترنت التي تدخل ضمن اضطراب المقامرة.
٢. أعراض الانسحاب عند غياب ألعاب الإنترنت (هذه الأعراض عادة ما توصف بأنها تهيج أو قلق أو حزن، ولكن لا توجد علامات جسدية على انسحاب دوائي)
 ٣. الإفراط والحاجة إلى قضاء أوقات متزايدة في المشاركة في ألعاب الإنترنت.
 ٤. محاولات فاشلة لضبط المشاركة في ألعاب الإنترنت.
 ٥. فقدان الاهتمام بالهوايات والاهتمامات السابقة نتيجة الانشغال بألعاب الإنترنت.
 ٦. استمرار الاستخدام المفرط لألعاب الإنترنت على الرغم من معرفة المشاكل النفسية والاجتماعية.
 ٧. القيام بخداع أفراد الأسرة أو المعالجين أو غيرهم بشأن الوقت الذي يقضيه على ألعاب الإنترنت.
 ٨. استخدام ألعاب الإنترنت للهروب أو تخفيف الحالة المزاجية السلبية (على سبيل المثال، الشعور بالعجز، الشعور بالذنب والقلق).
 ٩. التعرض لخطر فقد العلاقات الاجتماعية أو فقد وظيفة أو فرصة تعليمية أو مهنية بسبب المشاركة في ألعاب الإنترنت.

ملاحظة: يتم استبعاد التالي من معايير التشخيص: - ألعاب الإنترنت التي تنطوي على مقامرة، استخدام الإنترنت للأنشطة التجارية أو المهنة؛ وكذلك من أجل استخدامات الإنترنت الترفيهية أو الاجتماعية الأخرى. وأخيراً يتم استبعاد مواقع الإنترنت الجنسية.

تحديد الخطورة الحالية:

يمكن أن يكون اضطراب ألعاب الإنترنت خفيفاً أو متوسطاً أو شديداً حسب الدرجة من تعطيل الأنشطة العادية. فالأفراد الذين يعانون من اضطراب ألعاب الإنترنت الأقل حدة قد تظهر عليهم أعراض أقل واضطراب أقل في حياتهم. أما أولئك الذين يعانون من الاضطراب الشديد سيقضون ساعات أكثر على الكمبيوتر وخسارة أكبر للعلاقات أو فرص العمل أو ال مدرسة (APA, 2013).

ويُعرّف اضطراب الألعاب في الدليل الحادي عشر للتصنيف الدولي للأمراض الصادر عن منظمة الصحة العالمية ICD-11 كنمط لسلوك الألعاب ("الألعاب الرقمية" أو "ألعاب الفيديو") الذي يتميز بضعف التحكم في الألعاب، وزيادة الأولوية الممنوحة للألعاب على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذي تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية الأخرى، واستمرار أو زيادة معدل اللعب على الرغم من حدوث عواقب سلبية (WHO, 2018).

ويتسم بنقص في القدرة على التحكم في استخدام الإنترنت وفقدان السيطرة التدريجي. وشعور بمستوى أعلى من المتعة والرضا عند الاتصال بالإنترنت مقارنةً بالحياة الواقعية (Siddiqui, 2018) حيث وفي هذه الحالة يقوم الدماغ بإطلاق الدوبامين باستمرار وهو ناقل عصبي يحدث في الدماغ وينظم الاحساس بالمتعة، ويربط الشخص المتعة بالنشاط ويستمر في اللعب إلى أجل غير مسمى (Hepburn 2013).

الأضرار الصحية والبدنية للممارسة المفرطة لألعاب الإنترنت

أوضح منسي (٢٠١٢) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ساعات طويلة خلال اليوم لها أثارها من حيث (زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين) كما اتفقت دراسة الجبور وآخرون (٢٠٢٠)، مع دراسة Siddiqui et al., (2018) في أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسبب نوبات من الصداع، وإصابات خاصة بالجهاز العضلي نتيجة الحركة السريعة أثناء اللعب، وآلام في الرقبة، وآلام في الرسغ، ونوبات صرع، وسلس بول، السمنة، كما أنها تؤدي إلى تأخر النمو الانفعالي والعقلي لدى الطفل، ومشكلات في الانتباه ومعالجة المعلومات وعدم قدرتهم على حل المشكلات التي يتعرضون لها.

التأثيرات على الجانب النفسي والاجتماعي:

أشار Doughas (٢٠١٧) بضرورة اهتمام أولياء الامور بأبنائهم، وعدم تركهم فريسة للأجهزة التكنولوجية، وينصح بعدم وضع الأجهزة الإلكترونية في غرف الأطفال، وتحديد أوقات لاستخدام هذه الأجهزة فيما يقل عن ساعتين يومياً، علي أن يكون وقت اللعب متفق عليه من قبل الطفل والوالدين ووضع ساعة رقمية واضحة للانتباه بالوقت المحدد، وعدم السماح للطفل باللعب قبل النوم بنصف ساعة، وذلك للمخاطر العديد التي تعود عليهم جراء الجلوس عليها فترات طويلة فهي تجعلهم أكثر عرضه (للقلق، واضطراب نقص الانتباه / وفرط النشاط). ويضيف Darvesh et al. (٢٠٢٠) الأعراض الاكتئابية جراء الافراط في اللعب.

فقد اوضحت دراسة Whang et al (٢٠٠٣)، ودراسة الشیخة (٢٠٠٧)، ودراسة القاسم (٢٠١٢) على أن هناك علاقة إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومشاعر الوحدة والعزلة والاكتئاب، وزيادة معدل العنف والعدوان لدى الطلاب حيث تعمل هذه الألعاب على تراكم المشاعر السلبية من عنف وعدوان وغيرها وتأسيس مفاهيم القتل والاعتداء على الآخرين. ويضيف كل من الحشاش (٢٠٠٨) مع الصوالحة وآخرون (٢٠١٦) إلي أن هناك علاقة ايجابية بين الألعاب الإلكترونية والعنف وتتمية السلوك العدواني لدي تلاميذ المدارس.

كما تتفق دراسة محمد (٢٠١٩) مع دراسة Siddiqui et al., (٢٠١٨) إن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلي الإحساس بالملل، الأفكار الانتحارية، تدني احترام الذات، اضطراب الهلع، انخفاض في أداء الذاكرة اللفظية، والقابلية للاستهواء، الرهاب الاجتماعي.

كما اوضحت دراسة Benarous et al., (٢٠١٩) أن هناك مجموعة من السمات النفسية التي تنبأ فيما بعد لبدء إساءة استخدام الألعاب لدى المراهقين، مثل المستوى العالي من الصلابة النفسية، والتحكم العقلي والشخصي، وعدم المرونة العقلية، وعدم الاحساس بالأمان العاطفي، ومشاكل في التعلق النفسي.

وبالنسبة للتأثيرات الأكاديمية والاجتماعية فالأشخاص الذين يعانون من اضطراب ألعاب الإنترنت قد تتعرض وظائفهم الأكاديمية أو الوظيفية للخطر بسبب مقدار الوقت المفرط الذي يقضونه في لعب الألعاب عبر الإنترنت مثل الدرجات الضعيفة وال فشل الأكاديمي والمشاكل المالية (APA 2013; Paulus et al., 2018).

الفرق بين اضطراب الإدمان (AD) Addiction Disorder واضطراب إدمان الإنترنت Internet Addiction Disorder (IAD) واضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) Internet Gaming Disorder

يتساءل الكثير من الباحثين حول العالم حول الفروق بين هذه المصطلحات وهل تعبر عن نفس المضمون أم أن ثمة فروقاً جوهرية بينها؛ لذا قاما الباحثان في دراسة لهما في وقت سابق على نشر هذا البحث بالتعرض لمثل هذه القضية الجدلية، فلا تزال هناك خلافات في المجتمع الأكاديمي بشأن التمييز بينهم، حيث يعتقد معظم العلماء أن اضطراب ألعاب الإنترنت هو إدمان لأنه يحتوي على آلية بيولوجية مماثلة لاضطراب تعاطي المخدرات ويرتبط بنظام مكافأة الدوبامين على حافة الدماغ الأوسط. بينما يعتقد المعارضون أنه: - (١) على الرغم من أن بعض مظاهر اضطراب ألعاب الإنترنت واضطراب إدمان المواد المخدرة متشابهة، إلا أن الأول ليس لديه الأعراض الجسدية لاضطراب تعاطي المخدرات. حيث يتجلى فقط على أنه اعتمادية نفسية، لذلك فهو ليس سلوكاً إدمانياً. (٢) يجب تصنيف اضطراب ألعاب الإنترنت على أنه اضطراب في التحكم القسري.

استناداً إلى الأدلة الإمبريقية الحديثة، فإن اضطراب ألعاب الإنترنت ليس هو نفسه اضطراب إدمان الإنترنت حيث يرتبط الأول بشكل أكبر بكونه ذكراً، بينما الثاني مرتبطاً بشكل قوي بالدرشة عبر الإنترنت والألعاب عبر الإنترنت والشبكات الاجتماعية بينما اضطراب ألعاب الإنترنت مرتبطاً فقط بالألعاب عبر الإنترنت. علاوة على ذلك، يبدو أن اضطراب ألعاب الإنترنت يظهر كأنه سلوكاً مختلفاً من الناحية المفاهيمية عن اضطراب إدمان الإنترنت، مما يؤكد أنهما كيانين تصنيفيين منفصلين (Hamid & Mohamed, 2021).

الوقاية والعلاج

العلاج النفسي، بما في ذلك العلاج الفردي والجماعي، هو الأسلوب الأكثر استخداماً حالياً لعلاج اضطراب ألعاب الإنترنت؛ كما أثبتت نتائج البحوث أن العلاج المعرفي السلوكي فعال من يعانون من الاضطراب. أما فيما يختص بالوقاية فهي أكثر أهمية من خلال اتباع التدابير الوقائية الحالية مثل: الحد من استخدام الألعاب، رسائل التحذير، والتدخلات المحتملة (Wang et al., 2019).

ثانياً:- معدلات انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية

أشار الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية DSM-5 إلى أن انتشار IGD لا يزال غامضاً في العديد من البلدان، ولكن يبدو أنه أعلى في البلدان الآسيوية وبين المراهقين الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢ - ٢٠ عاماً، في حين أن الانتشار في أوروبا وأمريكا الشمالية صغير نسبياً. إنه شائع بين المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٥ - ١٩ عاماً. على أي حال، يتراوح معدل الانتشار من ٨,٤٪ للذكور إلى ٤,٥٪ للإناث (APA, 2013).

وأظهرت العديد من الدراسات معدلات انتشار على مستوى العالم تتراوح من ٠,٦٪ إلى ٥,٤٪ (Vollmer et al., 2014) كما أوضح Benarous et al. (٢٠١٩) أن معدل انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت نسبتها من ١,٢% - ٥,٥% بين المراهقين؛ وأن واحد من كل عشرة مراهقين يلعبون ألعاب الإنترنت. كما أشارت الدراسات أن نسبة الانتشار بين الشباب الأميركي من ٨ إلى ١٨ سنة حوالي ٨,٥٪ من اللاعبين، أما الشباب الأسترالي فنسبة ٥٪ من لاعبي ألعاب الإنترنت تم تشخيصهم بأربعة من تسعة معايير تشخيصية

لاضطراب ألعاب الإنترنت، أما في ألمانيا فنسبة الانتشار بين طلاب الصف التاسع ١,٢ % مقسم (٢,٠) % للبنين، ٠,٣ % للفتيات)، أما في هولندا فكانت بنسبة ٥,٥ % بين المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين (١٣ - ٢٠) عاما وانتشار ٥,٤ % (Douglas et al., 2017).

ثالثاً: تأثيرات جائحة كوفيد- ١٩ على الجوانب النفسية واضطراب ألعاب الإنترنت

كانت قد صدرت - وقت الانتهاء من الدراسة الحالية - عدد قليل على المستوى العالمي من الدراسات التي تناولت التأثيرات السلبية لجائحة كوفيد- ١٩ ففيما يتعلق بتأثير الجائحة على سلوك ألعاب الإنترنت؛ فقد تناولت دراسة Balhara et al. (٢٠٢٠) تقييم سلوك الألعاب لـ ٣٩٣ طالب من الهند أثناء الإغلاق بعد كوفيد ١٩ والتي أفاد حوالي نصف المشاركين (٥٠,٨%) أن سلوكهم في اللعب قد زاد عن ذي قبل وأن ذلك راجع للشعور بالضغط مما أدى إلى اعتقاد منهم بأن اللعب قد يخفف تلك الضغوط.

كما أفادت دراسة Ellis et al. (٢٠٢٠) على عينة قوامها ٢٠٠٤ من الطلاب ضعف في جوانب الصحة النفسية وزيادة في معدلات الإنترنت من ١٦ ساعة إلى ٢١ ساعة أسبوعياً وذلك ناتج عن الهروب من تأثيرات الجائحة إلى الشعور بالمتعة وتخفيف القلق. واتفقت معها دراسة Amin et al. (٢٠٢٠) على عينة في الهند والتي أثبتت أن هناك فرط في ألعاب الإنترنت كوسيلة من الهروب من الواقع المعاش والمشكلات النفسية واستمرار اللعب رغم العواقب السلبية. كما أكدت دراسة King et al (٢٠٢٠) أن الجلوس في المنزل لفترات طويلة بعد الجائحة أدى إلى زياده في ممارسة ألعاب الإنترنت كنوع من تقليل الضغوط لدى الأطفال والمراهقين وظهور مشكلات في التوافق النفسي.

أما فيما يتعلق بتأثير جائحة كوفيد ١٩ على جوانب الصحة النفسية للأطفال والمراهقين فقد أثبتت نتائج دراسة Singh et al. (٢٠٢٠) ودراسة Gopal et al. (٢٠٢٠) عن تعرض الأطفال والمراهقين لمشكلات صحة نفسية جسيمة وزيادة مستويات القلق والضغوط النفسية والاكتئاب بمستويات مرتفعة. وكذلك مستويات القلق المصاحب للإغلاق التام في ظل الجائحة أدى إلى زيادة في اضطرابات الأكل لدى تلاميذ المدارس في فرنسا. (Flandias et al., 2020)

وأوضحت دراسة Shrestha et al. (٢٠٢٠) ظهور مستويات التوتر وقلق المستقبل بين الطلبة في نيبال وأفاد حوالي ٦٩,٢ % من المشاركين أن سلوكهم في اللعب قد زاد بسبب إجهاد جائحة كوفيد. كما أكدت نتائج دراسة Ma et al. (٢٠٢٠) زيادة في معدلات الضغوط النفسية والقلق والاكتئاب بين ٧٤٧ تلميذ في الصين وذلك بعد الإغلاق التام والجلوس في المنزل لفترات طويلة. ودراسة Fiorillo et al. (٢٠٢٠) على عينة تزيد عن ٢٠,٠٠٠ شخصاً في إيطاليا أثبتت زيادة في مستويات القلق والاكتئاب.

بعد مراجعة الإطار النظري والدراسات السابقة يمكن اقتراح الفرضيات العلمية التالية:

فرضيات البحث

١. تقصي الخصائص السيكومترية لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت-المختصر.
٢. ينتشر اضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس؟
٣. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسط درجات التلاميذ الذكور ومتوسط درجات التلاميذ الإناث على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت- المختصر في اتجاه الأعلى درجة (الذكور).

٤. لا توجد فروق دالة احصائياً بين متوسط درجات التلاميذ وفقاً لمتغير المرحلة الدراسية (ابتدائي الإعدادية ثانوي) على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت.
٥. توجد عوامل دينامية كامنة وراء الإفراط في استخدام ألعاب الإنترنت لدى تلاميذ المدارس من الجنسين بجمهورية مصر العربية في ضوء أدائهم على المقياس السيكومتري، والكلينيكي المستخدم في الدراسة.

المنهجية

عينة الدراسة والإجراءات

أ- العينة السيكومترية: تكونت العينة الإجمالية للدراسة من ٤٥٠ من تلاميذ المدارس الابتدائية والاعدادية والثانوية بجمهورية مصر العربية وقد تم استبعاد ٢٥٠ تلميذاً منهم لعدم موافقتهم محكات تشخيص الاضطراب؛ حيث كانت محكات الاستبعاد على النحو التالي: -

- تم استبعاد ٨٥ ممن لم يوافقوا محك DSM-5 " اللعب لمدة ١٢ شهراً متواصلاً".

- تم حذف ٥٠ ممن كانت أعمارهم أكبر من ١٨ عاماً.

- تم استبعاد ١١٥ ممن لم يوافقوا محك DSM-5 " اللعب ليس بهدف الترفيه والتواصل مع الآخرين".

وبذلك فقد أصبحت عينة الدراسة النهائية ٢٠٠ من تلاميذ المدارس الابتدائية والاعدادية والثانوية بجمهورية مصر العربية، تراوحت أعمارهم بين ٨- ١٨ عام بمتوسط عمر ١٤,٥ سنة (انحراف معياري=٢,٥)، منهم ٧٨ من ذكور (٣٩%) و١٢٢ من الإناث (٦١%).

ب- العينة الكلينيكية: تم اختيار حالتين من أفراد العينة السيكومترية (ذكراً وأنثى) ممن حصلوا على أعلى درجة على مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت.

منهج الدراسة

تعتمد الدراسة المنهج الوصفي بالنمط الاستطلاعي منهجاً لها؛ حيث تهدف إلى استطلاع الظاهرة موضوع البحث وكشف النقاب عن أبعادها ودراسة بعض المتغيرات المرتبطة بها. كما تستخدم الدراسة المنهج الكلينيكي؛ الذي يهدف إلى الوصول إلى مكونات الشخصية.

أدوات الدراسة

أولاً: أدوات الدراسة السيكومترية

١- مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت- المختصر (إعداد الباحثان) ملحق ١

بعد إطلاع الباحثان على العديد من جهود قياس وتشخيص اضطراب ألعاب الإنترنت والأدبيات والدراسات السابقة والأطر النظرية المختلفة العربية منها والأجنبية استطاع الباحثان الاستفادة منهم وذلك في تصميم مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت على عينة الدراسة ومن هذه الدراسات: دراسة

محمد(٢٠١٩) على المراهقين في جمهورية مصر العربية، ودراسة الصوالحة، علي سليمان وآخرون(٢٠١٦) لدي أطفال الروضة، وأيضاً دراسة القاسم(٢٠١١) لدي طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، ودراسة الحشاش(٢٠٠٨) لدي طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت، ودراسة القويدر(٢٠١٢)، ودراسة المنسي(٢٠١٢) لدي طلاب المرحلة الابتدائية بالسعودية، ودراسة الشیخة(٢٠١١).

كما اطلعنا على الجهود الأجنبية في تطوير مقياساً لقياس اضطراب ألعاب الانترنت بناءً على معايير التشخيص التسعة المذكورة في الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية لاسيما جهود Pontes et al.(٢٠١٤) التي كانت من الجهود الأولى والرائدة في العالم وقد تكون مقياسه من عشرين عبارة وقد اتسم بالصدق والثبات المرتفع.

ومن خلال ما سبق تم إعداد أداة الدراسة الحالية في ضوء المعايير الأساسية التسعة التي تحدد الاضطراب في الدليل التشخيصي الاحصائي الخامس للاضطراب النفسية DSM-5، والهدف من هذه الأداة هو تقييم شدة أعراض الاضطراب لدى لاعبي ألعاب الانترنت على مدار ١٢ شهراً. وقد قام الباحثان الحاليان بصياغة عبارات المقياس بشكل مختصر بحيث تعبر عبارة واحدة عن كل محك من المحكات التشخيصية التسعة سألفة الذكر في الإطار النظري ليتكون عبارات المقياس من ٩ عبارات تتم الإجابة عليها وفق مقياس ليكرت الخماسي: ١ ("غير موافق بشدة")، ٢ ("غير موافق")، ٣ ("محايد")، ٤ ("موافق")، و ٥ ("موافق بشدة"). وتتراوح الدرجة الكلية على مفردات المقياس من ٩ إلى ٤٥، حيث تشير الدرجات الأعلى إلى شدة أعراض اضطراب ألعاب الانترنت.

جدول (١) معيار تصحيح مقياس اضطراب ألعاب الانترنت

نقاط ليكرت	الفترة	الفرق	الدرجات الخام	حده
1	١,٨٠-١	0.80	9 > Strongly Disagree	Very low
2	٢,٦٠-١,٨١	0.80	١٠-١٨ Disagree	Low
3	٣,٤٠-٢,٦١	0.80	١٩-٢٧ Neutral	Average
4	٤,٢٠-٣,٤١	0.80	٢٨-٣٦ Agree	High
5	٥-٤,٢١	0.80	37-45 Strongly agree	Very

ومن أجل التأكد من مدى صحة صياغة العبارات وأنها تعكس بحق المعايير التشخيصية للاضطراب تم عرضها على مجموعة من الخبراء في مجال الصحة النفسية بالجامعة وتمت الاستفادة بأرائهم، كما تم عرض العبارات على مجموعة من التلاميذ وأولياء الأمور للتأكد من مدى قدرتهم على فهم محتوى العبارة وأنها لا تحمل أكثر من معني أو معاني متضاربة وتمت الاستفادة بأرائهم. كما تم عرض العبارات على مدققين في اللغة العربية. ولمزيد من الدقة في الاستجابة على مفردات المقياس تم التوصية لأولياء

الأمر والمعلمين بمساعدة الأبناء في فهم العبارة بتلاوتها عليهم بأسلوب مبسط لاسيما تلاميذ المرحلة الابتدائية.

وسيتم استعراض نتائج التحقق السيكومتری للمقياس في الجزء الخاص بنتائج الدراسة

٢- استبيان المعلومات الديموجرافية (إعداد الباحثان) ملحق ٢

تم جمع معلومات ديموجرافية من أجل أهداف الدراسة تضمنت معلومات عن العمر، والنوع، والمرحلة الدراسية، وعدد الساعات التي يقضيها المستجيب على ألعاب الانترنت بالإضافة، إلى سؤال يتضمن الإجابة عليه بـ نعم أو لا: هل تعتبر نفسك لاعب لألعاب الانترنت في آخر ١٢ شهراً؟ ولأغراض تشخيص الاضطراب وحدته والحصول على معدل انتشار الاضطراب يتم الاستبقاء على المستجيبين بـ "نعم" واستبعاد المستجيبين بـ "لا".

وفيما يلي الخصائص الديموجرافية لعينة الدراسة: -

جدول (٢) الخصائص الديموجرافية لأفراد العينة (ن=٢٠٠)

النسبة المئوية	العدد (ن)	
١٠٠	٢٠٠	من أجاب بـ "نعم" على سؤال: هل تعتبر نفسك من لاعبي ألعاب الانترنت آخر ١٢ الشهر النوع
٣٩	٧٨	ذكور
٦١	١٢٢	إناث
من ٨- ١٨ عام	١٤,٥ (2.50)	متوسط العمر، الانحراف المعياري، مدى العمر
		المرحلة الدراسية
24	48	المدرسة الابتدائية
12	24	المدرسة الإعدادية
64	128	المدرسة الثانوية
		عدد الساعات اليومية التي يقضيها الفرد على ألعاب الانترنت
42	84	أقل من ساعة
25.5	51	أكثر من ساعة وأقل من ٣ ساعات
14.5	29	أكثر من ٣ ساعات وأقل من ٦ ساعات
9.5	19	أكثر من ٦ ساعات وأقل من ٩ ساعات
8.5	17	أكثر من ٩ ساعات

ثانياً: الأدوات الكلينية

١-دراسة الحالة إعداد الباحثان

وتشمل دراسة الحالة معلومات شاملة عن الحالة موضوع الدراسة من معلومات (شخصية، أسرية، ومدرسية، واجتماعية، طبية، ودينية.... الخ).

٢-المقابلة نصف الموجهة.

وهي توجيه مجموعة من الاسئلة ويتطلب من المفحوص حرية التعبير ولذا، فهي أنسب نوع حيث تتناسب مع عينة الدراسة وتم تحديد محاور المقابلة الكلينية إلى محاورين أساسيين وهي:

المحور الأول: الشعور الذي ينتاب الفرد عند اللعب على الانترنت.

المحور الثاني: الشعور عند العزوف عن اللعب على الانترنت.

٣- تحليل المحتوى (المضمون)

هو تحويل الكيفي الذي يسرده المفحوص إلى كمي حتى يمكن فهمه وتفسيره من خلال تحليل الوحدات إلى موضوعات وتشتمل الموضوعات إلى كلمة، جملة، جمل.

ومعالجة المقابلة مع الحالة بطريقة إحصائية، حيث قمنا باستخراج تكرارات كل عبارة ثم حساب النسبة المئوية لها وفق المعادلة التالية: $\text{نسبة} = \frac{\text{نم}}{\text{س}} \times 100 / \text{ن}$

مراحل تحليل المحتوى:

تمر هذه التقنية بست مراحل أساسية:

المرحلة الأولى: إعداد البيانات (القراءة الأولية للنص وتحديد الأهداف المرجوة من المقابلة).

المرحلة الثانية: تحديد الوحدات وترتيبها وتصنيف المحتوى إلى موضوعات قد تكون كلمة، أو جملة، أو جمل وتكون تحت كل وحدة الموضوعات الخاصة بها.

المرحلة الثالثة: مرحلة الترميز للتحليل وتستمد مصادرها من (البيانات الأولية، والنظريات حول الموضوع والدراسات التجريبية).

المرحلة الرابعة: تعتمد على حساب التكرارات والتحليل الكمي (إجراء اختبار قبل نظام الترميز على العينة).

المرحلة الخامسة: تحديد الطريقة الإحصائية التي يتم بواسطتها معالجة المعطيات.

المرحلة السادسة: تفسير النتائج المتحصل عليها. (Hsiu & Shannon, 2005)

٤- اختبار روتر Rotter لتكملة الجمل الناقصة.

يتكون اختبار روتر لتكملة الجمل الناقصة من ٤٠ جملة ناقصة، ويقوم المفحوص بتكملة هذه الجمل، ويعطي لكل إجابة درجة أو قيمة تتدرج من صفر (٠) - (٦)، ويعتبر المجموع الكلي للدرجات دليلاً على التوافق أو سوء التوافق، وذلك في فترة زمنية من (٢٠-٤٠) دقيقة في جلسة واحدة. (البقاعي، ٢٠٠٧)

الأساليب الإحصائية

تم تحليل البيانات باستخدام برنامج التحليل الإحصائي للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences (SPSS) النسخة ٢٦. وقد تم حساب صدق مقياس اضطراب ألعاب الانترنت بأسلوب التحليل العملي الاستكشافي؛ وأسلوب التحليل العملي التوكيدي الذي تم باستخدام SPSS Amos 22. كما تم حساب ثبات المقياس باستخدام طريقتين وهي معامل ثبات ألفا كرونباخ، وثبات الاتساق الداخلي. وقد تم استخدام الإحصاء الوصفي مثل التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، وكذلك اختبارات للفروق بين المجموعات المستقلة لحساب الفروق بين الذكور والإناث، وكذلك تحليل التباين الأحادي ANOVA، كما تم تحليل الكيفي لإستجابات الحالتين موضوع الدراسة على أدوات الدراسة الكليينكية.

النتائج وتفسيرها

نتائج التحقق من الفرض الأول: -

إجراءات التحقق من صدق وثبات مقياس اضطراب ألعاب الانترنت - المختصر

معامل ثبات ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha

جدول (٣) قيم معامل الثبات بطريقة ألفا - كرونباخ (ن=٢٠٠)

عدد مفردات المقياس	معامل ألفا كرونباخ
9	.856

ويتضح من الجدول أن قيمة معاملات الفا مرتفعة، مما يجعلنا نثق في ثبات المقياس.

تجانس الاتساق الداخلي Internal Consistency Reliability

تم إيجاد التجانس الداخلي للمقياس عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجات الأفراد على كل عبارة والدرجة الكلية.

جدول (٤) الاتساق الداخلي بين عبارات المقياس التسعة بينها وبينها بعضها وبينها وبين متوسط الدرجة الكلية للمقياس (ن=٢٠٠)

العبارة	العبارة ١	العبارة ٢	العبارة ٣	العبارة ٤	العبارة ٥	العبارة ٦	العبارة ٧	العبارة ٨	العبارة ٩	الكلي للمقياس
العبارة ١	1	.723**	.664**	.686**	.672**	.191**	.475**	.737**	.285**	.884**
العبارة ٢	.723**	1	.444**	.482**	.531**	.093	.348**	.587**	.269**	.731**
العبارة ٣	.664**	.444**	1	.617**	.571**	.258**	.328**	.589**	.159*	.751**
العبارة ٤	.686**	.482**	.617**	1	.515**	.231**	.459**	.485**	.261**	.769**

.784**	.167*	.661**	.517**	.154*	1	.515**	.571**	.531**	.672**	العبارة ٥
.323**	-.098	.163*	-.033	1	.154*	.231**	.258**	.093	.191**	العبارة ٦
.647**	.411**	.480**	1	-.033	.517**	.459**	.328**	.348**	.475**	العبارة ٧
.812**	.262**	1	.480**	.163*	.661**	.485**	.589**	.587**	.737**	العبارة ٨
.437**	1	.262**	.411**	-.098	.167*	.261**	.159*	.269**	.285**	العبارة ٩

** مستوى دلالة عند ٠,٠١ - * مستوى دلالة عند ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق أن أغلب قيم معاملات الارتباط دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) وقد تم إيجاد التجانس الداخلي للمقياس عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجات الأفراد والدرجة الكلية للمقياس.

التحليل العاملي الاستكشافي Exploratory Factor Analysis

تم استخدام التحليل العاملي الاستكشافي للكشف عن الصدق الداخلي لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت حيث استخدمت طريقة Principal Axis Factoring extraction method بطريقة بروماكس Promax؛ حيث تم تدوير التسعة عبارات لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت للتأكد من البنية العاملية وصدق البنائي.

جدول (٥) نتائج التحليل العاملي الاستكشافي على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت ن=٢٠٠

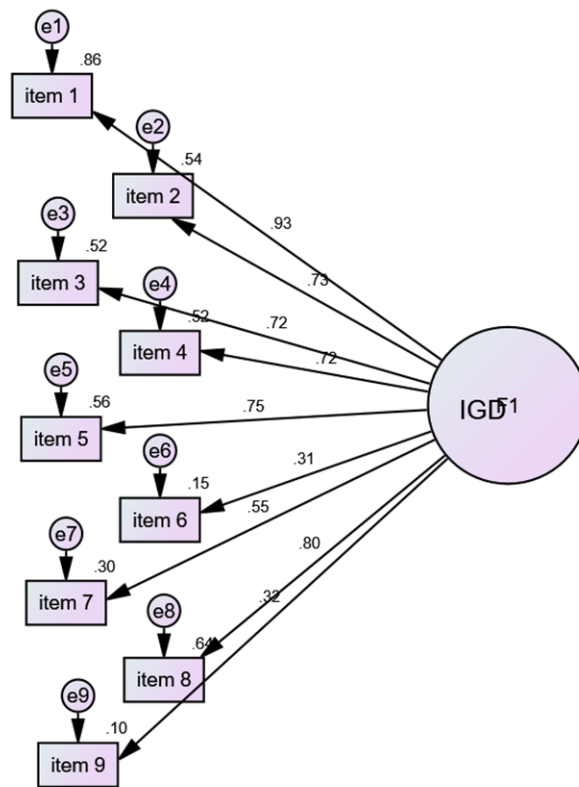
العبرة	تشيع العامل	نسبة الشيوخ	Extraction Initial
العبارة ١ : أنشغل بألعاب الانترنت والبلايستيشن وأفكر فيها وقتاً طويلاً.	.907	1.00	.823
العبارة ٢ : عندما أتوقف عن ألعاب الانترنت والبلايستيشن قد أشعر بوحدة من الأعراض التالية (القلق/أو اضطراب المزاج /أو الاكتئاب/أو التهيج /أو التوتر العصبي)	.748	1.00	.559
العبارة ٣ : أستمتع بقضاء وقتاً طويلاً على ألعاب الانترنت والبلايستيشن	.765	1.00	.585
العبارة ٤ : لا أستطع أن أتحكم في الوقت الذي أفضيه على ألعاب الانترنت والبلايستيشن	.773	1.00	.598
العبارة ٥ : أستمتع بألعاب الانترنت والبلايستيشن أكثر من ممارسة الرياضة، أو الخروج مع الأصدقاء	.803	1.00	.644
العبارة ٦ : ممارسة ألعاب الانترنت والبلايستيشن لا تسبب لي مشكلات نفسية	.311	1.00	.159
العبارة ٧ : أفضل ألا أخبر الوالدان أو المحيطين بعدد الساعات التي أفضيها على ألعاب الانترنت والبلايستيشن	.643	1.00	.414
العبارة ٨ : عندما أشعر بالضيق وتعكر المزاج والقلق أقوم بممارسة ألعاب الانترنت والبلايستيشن	.828	1.00	.686
العبارة ٩ : قد تكون ممارسة ألعاب الانترنت والبلايستيشن هي سبب مشكلات تحصيلي الدراسي المنخفض في المدرسة	.391	1.00	.153

ويتضح من الجدول أن تشبعات كل البنود أكبر من 30، مما يعني علاقة قوية بين البنود والمقياس وأسفر التحليل عن استخراج عامل واحد قام بتفسير 18،50% من التباين الكلي وهذه نسبة جيدة، وقد بلغ الجذر الكامن = 4،51

تم التأكد من ملائمة إجراء التحليل العاملي الاستكشافي بواسطة مقياس كايزر- ماير- أولكن Kaiser-Meyer-Olkin لكفاية أخذ العينات $KMO = 0.865$ وهي قيمة مقبولة حيث الحد الأدنى 0،60، وهذا يعني أن القياس ممتاز

التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis

من أجل التأكد من إيجاد العامل الواحد الذي تم استخراجه في التحليل العاملي الاستكشافي تم إجراء التحليل العاملي التوكيدي من خلال برمجية Amos-22



شكل (١) نموذج التحليل العاملي التوكيدي للبنية أحادية البعد لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت

ويوضح الشكل (١) نموذج تحليل العاملي التوكيدي للبنية أحادية البعد لمقياس ألعاب الانترنت موضحاً عليه التشبعات المعيارية للمفردات، وقد تراوحت قيم التشبعات بين 0.31 - 0.93، وهي تشبعات أغلبها مرتفعة للفقرات على العامل الأحادي. وجدير بالذكر أن تشبعات العبارات في التحليل العاملي التوكيدي تطابق مع تلك التشبعات في التحليل العاملي الاستكشافي؛ كما كانت قيمه $p < 0.001$ في جميع العبارات التسعة للمقياس.

ويشير هذا المعدل إلى ارتفاع اضطراب ألعاب الانترنت بشكل كبير، حيث تعتبر أعلى معدلات انتشارها عالمياً تقريباً، ويتسق هذا مع ما أشار إليه DSM-5 إلى أن انتشار الاضطراب لا يزال غامضاً في العديد من البلدان، ولكن يبدو أنه أعلى في البلدان الآسيوية وبين المراهقين الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢ - ٢٠ عاماً، في حين أن الانتشار في أوروبا وأمريكا الشمالية صغير نسبياً، حيث شائع بين المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٥ - ١٩ عاماً، ويتراوح معدل الانتشار من ٨,٤٪ للذكور إلى ٤,٥٪ للإناث. وأظهرت العديد من الدراسات معدلات انتشار على مستوى العالم تتراوح من ٠,٦٪ إلى ٥,٤٪ (Vollmer et al., 2014) كما أوضح Benarous et al (٢٠١٩) و Douglas et al (٢٠١٧) أن معدل انتشار ألعاب الانترنت نسبتها من ١,٢٪ - ٥,٥٪ بين المراهقين، بينما استخدام الألعاب المثيرة للمشاكل قد يثير قلق ١ من كل ١٠ مراهقين يلعبون ألعاب الانترنت .

وهناك نتائج من العديد من الدراسات التي وجدت أن معدلات الانتشار تختلف في المناطق الجغرافية المختلفة. يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالأعراض النفسية والاجتماعية، خاصة فيما يتعلق بالسلوك العدواني، وكسر القواعد والمشاكل الاجتماعية. وأظهرت العديد من الدراسات أن هذا الاضطراب شائع بشكل خاص بين المراهقين.

ومن العوامل التي ساعدت في زيادة نسبة انتشار ألعاب الانترنت في جمهورية مصر العربية وغيرها من الدول العربية في الوقت الحالي هو زيادة وقت الفراغ لدي الأطفال والمراهقين حيث انتشار وباء كورونا كوفيد- ١٩ ومكوث التلاميذ في البيت وبالتالي خوف الأهالي من خروج أبناءهم خارج المنزل ومحاولة شغل أوقات فراغهم من خلال شراء الأجهزة المختلفة مثل الأي بوكس، والبلاي ستيشن لكي يتواصل أبناءهم مع أقرانهم من خلال اللعب على الانترنت- وخاصة لدي الأسر العاملة التي تفتقد القدرة على شغل وقت الفراغ مع ابناءها.

نتائج التحقق من الفرض الثالث: -

الفروق بين الذكور والإناث

ينص الفرض على أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات أفراد الذكور والإناث على أبعاد مقياس اضطراب ألعاب الانترنت "

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدم الباحث اختبار " ت " للمجموعات المستقلة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٧) دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت وفقاً

للنوع (ذكور - إناث) ن = ٢٠٠

مستوى الدلالة	قيمة " ت "	إناث (ن) = (١٢٢)		ذكور (ن) = (٧٨)		الدرجة الكلية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت
		ع	م	ع	م	
٠,٠١	٥,١٤	٠,٧٨	٢,٦	١,٠٣	٣,٣	٤

يتضح من الجدول السابق أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠,٠١ بين متوسطات درجات الذكور وبين متوسطات درجات الإناث لصالح الذكور على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت وتدل هذه النتيجة على وجود تباين بين الذكور والإناث وبمقارنة متوسطات درجات كل منهما يتضح أن متوسط درجات الذكور (3.34) ومتوسط درجات الإناث (2.68) مما يدل أن الذكور أكثر ممارسة والتصاقاً بألعاب الانترنت مقارنة بالإناث وهذا ما يظهر من خلال الجدول التالي جدول (٨) ، الذي يوضح أن متوسط ساعات اللعب عند الذكور أعلى منها عند الإناث؛ حيث بلغت عند الذكور 2.58 ساعة مقارنة بالإناث التي ١,٩١ عند الإناث.

جدول (٨) مقارنة متوسطات ساعات اللعب بين الذكور والإناث

النوع	المتوسط	ن	الانحراف المعياري
ذكور	2.58	78	1.314
إناث	1.91	122	1.226
كلي	2.17	200	1.300

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه الدراسة الحالية (أنظر جدول ٦) حيث أثبتت نتائج معدل انتشار اضطراب ألعاب الانترنت عن ارتفاع لدى الذكور مقارنة بالإناث. كما تتفق مع نتائج دراسات سابقة في هذا الصدد مثل دراسة فولمير وآخرون (Vollmer et al ٢٠١٤) حيث أكدوا على أن للنوع والعمر مؤشر فعال في إدمان الألعاب الإلكترونية فالذكور والرجال اظهروا درجات مرتفعة في أغلب الدراسات التي طبقت عليهم مقارنة بالإناث والنساء، وأكده أيضاً دراسة مرح (٢٠١٣)، ودراسة المولي، والعيدي (٢٠١٢)، و دراسة Douglas et al (٢٠١٧) التي أوضحت أن الألعاب الانترنت منتشرة في المجتمع الألماني بنسبة ١,٢ % مقسمة إلي (٢,٠ % للبنين ، ٠,٣ % للفتيات).

نتائج التحقق من الفرض الرابع: -

الفروق في ضوء المرحلة الدراسية ابتدائي الإعدادية ثانوي

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية لدرجات أفراد عينة الدراسة في اضطراب ألعاب الانترنت تعزى لمتغير المرحلة الدراسية (المرحلة الابتدائية، الإعدادية، الثانوية). ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA). والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (٩) البيانات الوصفية

المتغيرات	التخصص	ن	المتوسط	الانحراف المعياري
المرحلة الدراسية	المرحلة الابتدائية ١	48	3.2060	1.04934
	المرحلة الإعدادية ٢	24	3.3241	1.00504
	المرحلة الثانوية ٣	128	2.7656	.84576
	كلي	200	2.9383	.94220

جدول (١٠) تحليل التباين الأحادي One Way ANOVA

مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F	مستوى الدلالة
10.829	2	5.414	6.432	.002
165.831	197	.842		
176.659	199			

يتبين من الجدول (10) : يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) تعزى لمتغير المرحلة الدراسية في متغير اضطراب ألعاب الانترنت.

وعلى ذلك تم اجراء مقارنات متعددة بعدية باستخدام اختبار توكي Tukey HSD لقياس أصدق فرق دال على النحو التالي:-

جدول (١١) اختبار توكي لقياس أصدق فرق دال

المرحلة الدراسية	المرحلة الدراسية	متوسط الفرق	الخطأ المعياري	الدلالة
الابتدائية ١	الإعدادية ٢	-.11806	.22937	.864
الابتدائية ١	الثانوية ٣	.44039*	.15529	.014
الإعدادية ٢	الابتدائية ١	.11806	.22937	.864
الإعدادية ٢	الثانوية ٣	.55845*	.20408	.019
الثانوية ٣	الابتدائية ١	-.44039*	.15529	.014
الثانوية ٣	الإعدادية ٢	-.55845*	.20408	.019

* تشير إلى متوسط الفرق دال عند مستوى ٠,٠٥

وبالنظر لجدول اختبار توكي السابق نجد أن ثمة فروق دالة عند مستوى 0.05 بين درجات تلاميذ المرحلة الابتدائية على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت مقارنة مع طلاب المرحلة الثانوية، وبالرجوع لجدول تحليل التباين (١٠) لمقارنة متوسطي المجموعتين نجد أن المتوسط الأعلى لصالح المرحلة الابتدائية. مما يدل أن درجات طلاب المرحلة الابتدائية على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت أعلى من تلاميذ المرحلة الثانوية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة القويدر (٢٠١٢) بأن من يمارسون الألعاب الانترنت أعلى من تلاميذ المرحلة من (٧-١٢) عام، ودراسة Douglas et al (٢٠١٧) حيث نسبة الانتشار بين الشباب الأميركي من ٨ إلى ١٨ سنة حوالي ٨,٥٪ من اللاعبين، ويمكن تفسير ذلك نظراً لاعتقاد هؤلاء الأطفال منذ الصغر على حمل أجهزة التابلت، والاي باد لشغل أوقات فراغهم بعيداً عن الوالدين فأصبح الطفل معد مسبقاً للتعامل مع مثل هذه الأنظمة بل ومتعلق بها وهذا ما أكدته دراسة الخليفة (٢٠١٦) فهي ترى أن تأثير الألعاب الإلكترونية يبدأ في السنوات الطفولة الأولى حيث يوفر السوق أشكالاً كثيرة منها غالباً ما تعتمد على تقنية إصدار المثريات ويتضاعف تأثير الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة (أقل من سنتين) وذلك لانشغال الوالدين بالعمل أو نتيجة قلة وعيهم بأهمية اللعب لأطفالهم، كما أوضح (أبو وزنة: ٢٠١١) أن نسبة الطلاب في بعض الدول الذين تتراوح أعمارهم ما بين ١٠-١٥ سنة يلعبون الألعاب بشكل متكرر كل يوم أو عدة مرات في الأسبوع بنسبة (٥٣%)، مما يدل على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في هذه المرحلة وارتفاع نسبة انتشارها بينهم، وأيضاً في المجتمع المصري لعدة أسباب منها(انشغال الوالدين بالعمل خارج المنزل لفترات طويلة، جلوس الأطفال في المنزل ومنعهم من الخروج خوفاً عليهم بسبب الظروف التي يمر بها العالم اليوم وهو انتشار وباء كورونا كوفيد ١٩، كونها من أكثر الوسائل جذباً وإثارة ومتعة للطفل، القدرة على تكوين شبكة صداقات افتراضية من خلال اللعب على الانترنت) كل هذه العوامل ساعدت على ارتفاع نسبة ادمان الألعاب الانترنت بين أطفال المرحلة الابتدائية.

وبالنظر لجدول اختبار توكي السابق نجد أن ثمة فروق دالة عند مستوى ٠,٠٥ بين درجات تلاميذ المرحلة الإعدادية على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت مقارنة مع طلاب المرحلة الثانوية، وبالرجوع

لجدول تحليل التباين لمقارنة متوسطي المجموعتين نجد أن المتوسط الأعلى لصالح المرحلة الإعدادية. مما يدل أن درجات طلاب المرحلة الإعدادية على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت أعلى من تلاميذ المرحلة الثانوية، وتتفق هذه النتائج مع دراسة Vollmer et al (٢٠١٤) حيث وجدوا أن الأعلى إيماناً من ١١-١٧ عام وهذه الفئة العمرية تميل إلى قضاء وقت في اللعب أكثر من الفتيان الأصغر سناً أو كبار السن، وأيضاً مع دراسة Benarous et al (٢٠١٩) التي قامت على دراسة كلينيكية على حالتين الأول عمره ١٣ عام، والثاني ١٥ عام.

حيث المرحلة الإعدادية هي بداية لمرحلة المراهقة وهي من أخطر المراحل التي يمر بها الفرد في حياته، فهي الفترة التي يظهر فيها الكثير من المشاكل النفسية، والاجتماعية نتيجة التغيرات الهرمونية التي تطرأ على الفرد، وبالتالي فهي فترة مناسبة لظهور سلوكيات الإدمان التي يتعرض لها أطفالنا، وخاصة مع التقدم العلمي والتكنولوجي الذي يعيشه أطفال هذا العصر، وما يقدمه من مغريات فالأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية يشعرون بالمتعة، والإثارة، والتحدي، بالإضافة إلي أنها تساعد الطفل على تكوين مجموعات الرفاق التي من خلالها يحاول الطفل إشباع احتياجاته النفسية من الاحساس بالاستقلالية والهوية والتخفيف من العبء النفسي، والضغط التي يشعر بها الطفل - خاصة مع الظروف التي يمر بها أطفال هذا العصر ومع انتشار وباء كوفيد -١٩ وأصبح الأطفال لا يمارسون أي نشاطات اجتماعية، وأصبحت الدراسة من خلال النت فأصبح النت هو الوسيلة الوحيدة لهم للتواصل مع العالم الخارجي وهو الوسيلة لإشباع احتياجاتهم من (حب الاستطلاع، والتشويق، والإثارة، والمتعة، وتكوين صداقات، المغامرة...إلخ) ولذلك فكانت النتيجة زيادة معدل الانتشار بين الأطفال والشباب الذكور عما كان من قبل.

نتائج التحقق من الفرض الخامس (الكلينيكي): -

توجد عوامل دينامية كامنة وراء الإفراط في استخدام ألعاب الانترنت لدي تلاميذ المدارس من الجنسين بجمهورية مصر العربية.

وللتحقق من صحة الفرض تم اختيار حالة من الذكور وأخري من الإناث ممن لديهم درجة مرتفعة على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت.

عرض الحالة الأولي:

البيانات الأساسية:	
الاسم: (ع)	النوع: ذكر
السن: 16 سنة	الصف: الأول الثانوي
عدد ساعات اللعب: أكثر من عشر ساعات يومياً.	
عدد الاخوات: اثنان (بنت، ولد)	ترتيب الحالة: الأول
مستوي تعليم الوالدين: تعليم جامعي	مستوي المعيشة: مرتفع
الدرجة على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت	٤١

ملخص المقابلة:

الحالة (ع) هو الابن الأول للأسرة، الطفل لديه شخصية اجتماعية ومرح، ولكنه يرفض التعامل المباشر مع الآخرين، ولديه مستوي ذكاء عالي كما لديه مستوي طموح مرتفع، يهوي كرة القدم والسباحة، وأيضاً الكمبيوتر والبرمجيات، ومستواه الدراسي جيد، ويتمتع بقدر عالي من الاهتمام من الوالدين، يميل الطفل للأب أكثر من الأم، يشعر بالملل الدائم، شخصية كسولة وتهوي للراحة وعدم بذل مجهود.

استجابة الحالة الاولى على المقابلة نصف الموجهة وتحليل المحتوى

جدول رقم (١٣)

النسبة	تكرار	الوحدات (المعني- الكلمة-فقرة)	المحاور
٦٠%	١٢	الانشغال-السعادة-تكوين أصدقاء-تكوين بطولات- راحة نفسية-قضاء	الشعور الذي ينتاب الفرد عند اللعب على الانترنت.
٤٠%	٨	اكتئاب-ملل-توتر- انفعالات شديدة-حزن.	الشعور عند العزوف عن اللعب على الانترنت.

عرض الحالة الثانية:

البيانات الأساسية:

الاسم: (س)	النوع: أنثي	السن: ١٤ سنة	الصف: الثاني الإعدادي
عدد ساعات اللعب على الانترنت: أكثر من أنثي عشرة ساعة .	عدد الاخوات: اثنان (ولد، بنت)	ترتيب الحالة: الثانية	مستوي المعيشة: مرتفع
مستوي تعليم الوالدين: تعليم جامعي	الدرجة على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت	٤٠	

ملخص المقابلة:

الحالة (س) هي الابنة الثانية للأسرة، تتميز بمستوي دراسي ممتاز، ولديها هوايات عديدة منها الرسم، كتابة القصص القصيرة، وتتمتع بشخصية خجولة، وهادئة، وقليلة الكلام، وليس لديها أصدقاء حيث أنها تجد صعوبة في تكوين صداقات مع أقرانها، محبة للحيوانات وعطوفه، لديها مستوي عالي من الطموح، قريبة من الأم أكثر من الأب، وتميل للعزلة عن الآخرين وتهوي الألعاب الفردية كالرسم والتلوين وغيرها.

استجابة الحالة الثانية على المقابلة نصف الموجهة وتحليل المحتوى

جدول رقم (١٤)

النسبة المئوية	تكرار الوحدات	الوحدات (المعنى- الكلمة- فقرة)	المحاور
٥٧,١%	١٦	الانشغال-السعادة-تكوين أصدقاء-تكوين بطولات- راحة نفسية-قضاء الفراغ.	الشعور الذي ينتاب الفرد عند اللعب على الانترنت.
٤٢,٩%	١٢	اكتئاب-ملل-توتر- انفعالات شديدة-حزن.	الشعور عند العزوف عن اللعب على الانترنت.

بينت نتائج المقابلة نصف الموجهة مع الملاحظة ارتفاع في المحورين الأول والثاني حيث اظهرت الحالتين (ع، ص) استجابات واضحة عن انشغاله التام والتفكير المستمر في اللعب على الانترنت، والشعور بذاته واحساسه بالسعادة أثناء اللعب، وشعوره بالاكتئاب والملل عند حرمانه من اللعب على الانترنت، وتتفق هذه النتائج مع الدراسة الكلينيكية لـ (البهاص، ٢٠١٠) حيث اثبتت وجود ارتباط ايجابي بين الانشغال التام بالاداء، ونسيات الذات مع القلق الاجتماعي، كما اوضحت أن مفرطي استخدام الانترنت من الجنسين يتصفون بالاضطرابات النفسية العديدة خاصة الاكتئاب والقلق الاجتماعي، الوحدة النفسية

التفسير النفسي لاستجابات المفحوصين على اختبار روتر لتكملة الجمل الناقصة:

الحالة الأولى(ع):

الاتجاهات الأسرية.

أظهر المفحوص اتجاهاً ايجابياً نحو الوالدين، فهو محب لأسرته وفخور بوالديه ويظهر ذلك في العبارة رقم(١١، ١٧، ٣٥)، حيث عبر عن أمه بإنها مدرسة، كما عبر عن والده بأنه قوته ومجتهد في عمله، أما في العبارة (١٧) عندما كنت طفلاً فأكملها بأنها كانت فترة سعيدة في حياته.

الاتجاهات الاجتماعية والجنسية

أظهر المفحوص استجابات توحى بالرغبة في الانطواء، وحب العزلة، والبعد عن الآخرين وتفضيل التعامل من الآخرين من خلال الانترنت وظهر ذلك في العبارة رقم(١٩، ٢٧) حيث عبر عن العبارة (٢٧) أكون في أحسن حال عندما...كتب أجلس مع نفسي، وعن العبارة (١٩) بأن غيري من الناس...متطفلين، وذلك بالرغم من كونه شخصية اجتماعية بشهادة المحيطين به من الأسرة، والأقران في المدرسة، أما من حيث الميول الجنسية فأظهر توازن انفعالي واستجابات ايجابية كما في العبارة رقم(٢٦)، ولكنه أظهر خجل وهروب من العبارة رقم (٤٠) حيث أنها محي العبارة أكثر من مرة ثم في النهاية كتب معظم البنات...متكبرين.

الاتجاهات العامة.

يظهر المفحوص كره للمدرسة، وأن الدراسة عبء ومصدر ضغط نفسي عليه وذلك في العبارة رقم (١٤)، ١٦، ٦، ٩، ٢، ١، ٣٣، ٣٩) حيث عبر في العبارة (١٤) بأن المدرسة...عذاب، وفي العبارة (٣٩) أشد مايقلقني..الدراسة، كما عبر في العبارة (١٦)الألعاب مفيدة، وفي العبارة (١)،(٢) أظهر حبه للعب والانترنت وأنه عالمه الخاص الذي يسعد بأوقاته معه، حيث عبر أنا أحب...الكمبيوتر، وأسعد أوقاتي...مع فورتني نيت.

سمات الشخصية.

تتسم شخصية المفحوص بالصراحة والوضوح ويتضح ذلك في العبارة رقم (١٥، ١٨)، ولكنه يشعر بالندم كما أوضح في العبارة (٢٨) وذلك لأنه يضطر للمراوغه والكذب للعب أكبر فترة ممكنه على الانترنت، كما أنه ليس لديه ثقة بنفسه كافية فهو دائماً يخشي الفشل وأوضح ذلك في أكثر من عبارة، حيث عبر في العبارة رقم (٢٩) أن الشيء الذي يؤلمه هو الفشل، وفي العبارة (٣٤) تمنى النجاح، كما أظهر المفحوص مخاوف واضحة من الموت، والمرض وذلك في العبارة (١٣)، عندما عبر عن أن أشد مخاوفه .. من الموت دون سبب، وفي العبارة رقم (٣٠) أنا أكره...المرض، كما أظهر العبارة رقم (٥) مشاعر الذنب والاحساس بالندم.

الملخص

يتضح من التفسير السيكولوجي لعبارات اختبار روتر أن لدي المفحوص صراع نفسي رهيب من إحساس بالندم والذنب اتجاه نفسه لأنه ييلعب كثيراً، ولكنه مع ذلك لا يستطيع التخلص من هذا الشعور الذي هو مصدر ضغط نفسي عليه كما عبر في الاختبار، وذلك لأنه يجد متعته وأن أسعد أوقاته في اللعب مع أقرانه من خلال الانترنت حيث أنه يعتبره مصدر للسعادة والاستجمام، كما كشف الاختبار عن جوانب غاية في الأهمية في شخصية المفحوص تحتاج إلي علاج وإرشاد نفسي ووقفه تستحق النظر إليها بعين الاعتبار، وهي خوفه من المرض والموت وظهر ذلك جلياً في تكراره في أكثر من عبارة، والقلق العام الذي يعاني منه، وربما يكون هذه الاضطرابات النفسية وراء هروب المفحوص من الواقع المعاش الذي يعيش فيه إلي الحياة الافتراضية على الانترنت وهذا ما تؤكد دراسة وانج وآخرون (٢٠٠٣)، و دراسة Amin et al. (٢٠٢٠) حيث أكد على وجود علاقة ايجابية بين إدمان الانترنت والاضطرابات النفسية والاجتماعية المتمثلة في تقلبات المزاج، والرغبة في الهروب من الواقع، والتعامل مع الآخرين، وخاصة في ظل جائحة كوفيد-١٩.

الحالة الثانية (س):**الاتجاهات الأسرية**

أظهرت الحالة اتجاهاً ايجابياً نحو الوالدين، فهي محبة لأسرتها، ومرتبطة بالأم ارتباطاً شديداً، وظهر ذلك في العبارة رقم (١١، ٣٥)، حيث عبرت عن أمها بإنها نعمة، كما عبرت عن والدها بأنه ناجح، ومتفاهم، أما في العبارة (١٧) عندما كنت طفلاً فعبرت بأنها كانت فترة راحة ومتعة

الاتجاهات الاجتماعية والجنسية

أظهرت الحالة استجابات توحى بالخوف والقلق من الناس، وإنها تفضل الوحدة والعزلة عن التعامل مع الآخرين، وتري أن أقرانهم هم من يرفضون اللعب معها، وعدم القدرة على فهمها والتواصل معها وظهر ذلك في العبارة رقم (٧، ١٥، ١٦) حيث عبرت عن العبارة رقم (٧) الأولاد.. لا يلعبون معي، والعبارة رقم (١٠) الناس يحبون أنفسهم ولا يهتمون بالآخرين، العبارة (١٥) أنا لا أستطيع.. أن أكون اجتماعية، والعبارة (١٦) الألعاب الرياضية.. مملة مع الآخرين، أما من حيث الميول الجنسية فقد أظهرت استجابات غريبة فقد وضعت أكثر من علامة من علامات استفهام أمام العبارة رقم (٢٦)، وفي العبارة (١٤) أظهرت ضرورة التفرقة بين الذكور والاناث.

الاتجاهات العامة.

تظهر الحالة تدني في مستوى التحصيل الأكاديمي، وكرهها للمدرسة، وأنها فشلت في الاختبار، وأن المدرسة مملة، وظهر ذلك في العبارة (٢١، ٣١، ٣٠)، كما أظهرت حبها للعب على الانترنت من خلال العبارة رقم (٣٢، ٣٣، ٨) أنا .. أحب الانترنت، المشكلة الوحيدة.. هي أنني أريد اللعب باستمرار.

سمات الشخصية.

تتسم شخصية الحالة بالعزلة، والانطواء، وحب الجلوس وحيدة، مع أنها تشعر بالملل، والقلق المستمر، ولكنها تفضل الوحدة عن التعامل مع الآخرين، تعاني من ضعف الثقة بالنفس، وظهر ذلك في العبارات رقم (٣٧، ٤٠، ٧) حيث عبرت عن معظم البنات... واثقين بأنفسهم، والعبارة رقم (٩) الشيء الذي يضايقني.. الحبوب في وجهي.

الخلاصة

يتضح من التفسير السيكولوجي لعبارات اختبار روتر أن الحالة (س) لديها شخصية خجولة ومنطوية ولديها مشاعر قلق، وخوف، وملل، كما إنها تعاني من ضعف الثقة بالنفس، وعدم القدرة على تكوين علاقات اجتماعية مع الآخرين، وأنها تحاول تعويض ذلك بالإفراط في ألعاب الانترنت، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة البهاص (٢٠١٠) حيث أوضح أن إدمان الانترنت مرتبط بالقلق، ونقص التفاعل الاجتماعي، وقلة الأصدقاء، كما كشف الاختبار عن جوانب غاية في الأهمية في شخصية الحالة وتحتاج إلي مساعدة وارشاد نفسي وهي تكرار حبها للأكل، والخوف من النوم حيث عبرت بأنه إنفصال عن الحياة، فالأكل ماهو إلا وسيلة للهروب مما تعانیه من مشاكل نفسية- وخاصة في ظل الظروف التي نمر بها هذه الأيام العصبية مع إنتشار كوفيد- ١٩، وتتفق مع هذا التفسير دراسة Flandias et al. (٢٠٢٠) حيث أكدت أن مستويات القلق المصاحبة للإغلاق التام في ظل الجائحة أدى إلى زيادة في اضطرابات الأكل لدى تلاميذ المدارس في فرنسا، أما الخوف من النوم والإفراط في اللعب فهو نتيجة لرفض الحالة الواقع المعاش ورغبتها في رسم حياة إفتراضية خالية من التوتر والقلق والمواجهة المباشرة مع الأصدقاء والآخرين.

التوصيات

- تطوير آليات التشخيص والتعرف المبكر للفئات المعرضة لخطر الإصابة باضطراب ألعاب الانترنت.

- إعداد برامج علاجية للاضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المدارس.
- إعداد برامج إرشاد نفسي وقائي للوالدين لحثهم وتوعيتهم بخطورة الألعاب الإلكترونية على أولادهم.
- عمل ندوات تثقيفية وتوعوية للمعلمين داخل الفصول لملاحظة الفروق بين الطلاب مدمني الألعاب الإلكترونية وأقرانهم.
- الحث على عمل دراسات كينينكية للبحث عن ديناميات الشخصية المختلفة لدى تلاميذ المدارس.
- الحث على عمل برامج تعليمية تثقيفية للأطفال بمختلف المراحل تحتوي على نفس الإثارة والمتعة التي تحتويها الألعاب الإلكترونية.
- حث الوالدين على شغل وقت فراغ أبناءهم بالأشياء المفيدة، والجلوس معهم.

المراجع

- أبو وزنة، على. (٢٠١١). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى، (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الأردنية: كلية الدراسات العليا.
- البقاعي، هيفاء. (٢٠٠٧). اختبار روتر لتكملة الجمل الناقصة، وفاعلية استخدامه في تشخيص بعض الاضطرابات النفسية، (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة دمشق: كلية التربية.
- البهاص، سيد. (٢٠١٠). التدفق النفسي والقلق الاجتماعي لدى عينة من المراهقين مستخدمي الإنترنت (دراسة سيكومترية-إكلينكية). مجلة مركز الإرشاد النفسي بجامعة عين شمس، ١٥ (١)، ١١٧-١٦٩.
- الجبور، رامي، الكريمين، ايمن، المجالي، ماجدة. (٢٠٢٠). العلاقة بين لعبة البووبي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، ٤٧ (١)، ٨٦٨-٨٨٢.
- الحشاش، دلال. (٢٠٠٨). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بدولة الكويت، (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
- الخليفة، هند. (٢٠١٦). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي. مجلة الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية: الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، ١١ (١)، ١٧-٦٢.
- الشیخة، حنان. (٢٠٠٧). برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة دمشق: كلية التربية.
- القاسم، عبد الرزاق. (٢٠١١). العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية: كلية العلوم الاجتماعية.
- المولي، مآرب، العبيدي، لمعه. (٢٠١٢). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية. مجلة جامعة جرش للبحوث والدراسات، ١٤ (٢)، ٦٠٥-٦٢٨.
- النفيعي، منيف. (٢٠٠٩). سوق الألعاب الإلكترونية يحقق أرباحاً عالية رغم الدراسة، جريدة الاقتصادية، العدد ٥٥٦٧. https://www.aleqt.com/2009/01/07/article_181508.html

- عوف، مروه. (٢٠٢٠). استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والاشباعات المتحققة منها. *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ١٩ (٣)، ١١٣-١٦٣.
- قويدر، مريم. (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر، (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية والاعلام.
- محمد، فاطمة. (٢٠١٩). إدمان الألعاب الإلكترونية الانتحارية وعلاقته بالتواصل الأسري والقابلية للاستهواء لدى عينة من المراهقين. *مجلة قطاع الدراسات الإنسانية جامعة الأزهر*، ٢٤ (٢)، ١٧٤٩-١٨٦٠.
- مرشح، مؤيد. (٢٠١٣). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد. *إضاءات موصلية*، ٧٥ (١)، ١٤-١.
- منسي، حسن. (٢٠١٢). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية جامعة المنصورة*، ٧٩ (٢)، ٦١-٨٧.
- Adeane A. (2019). Blue Whale: What is the truth behind an online 'suicide challenge'? *BBC trending*. <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. Pp795-798. Washington, DC: American Psychiatric Association Publishing.
- Amin, K. P., Griffiths, M. D., & Dsouza, D. D. (2020). Online Gaming During the COVID-19 Pandemic in India: Strategies for Work-Life Balance. *International journal of mental health and addiction*, 1-7. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00358-1>.
- Balhara YP, Kattula D, Singh S, Chukkali S, Bhargava R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian J Public Health*, 64(6), 172-176.
- Benarous, X., Morales, P., Mayer, H., Iancu, C., Edel, Y., & Cohen, D. (2019). Internet gaming disorder in adolescents with psychiatric disorder: two case reports using a developmental framework. *Frontiers in psychiatry*, 10, 336.
- Bentler, P. M. (1990). Comparative indexes in structural equation models. *Psychological Bulletin*, 107, 238-246.
- Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C., & Spencer, N. H. (2016). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*, 19, 36-54.
- Chang, F., Chiu, C., Miao, N., Chen, P., Lee, C., Huang, T., Pan, Y. (2015). Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents.

International Journal of Public Health, 60, 257-266.

- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*, 9(68), 1-10. doi: <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Douglas A. Gentile, Kira Bailey, Daphne Bavelier, Jeanne Funk Brockmyer, Hilarie, Cash, Sarah M. Coyne, Andrew Doan, Donald S. Grant, C. Shawn Green, Mark, Griffiths, Tracy Markle, Nancy M. Petry, Sara Prot, Cosette D. Rae, Florian Rehbein, Michael Rich, Dave Sullivan, Elizabeth Woolley and Kimberly Young (2017). Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents, *140;S81, DOI: 10.1542/peds.2016-1758H*
- Echeburúa E., Del Corral P. (1999). Avances en el tratamiento - 289 -ognitive-conductual de los trastornos de personalidad. Análisis y Modif. *Conduct.* 25, 585–614.
- Ellis LA, Lee MD, Ijaz K, Smith J, Braithwaite J, Yin K (2020). COVID-19 as ‘Game Changer’ for the Physical Activity and Mental Well-Being of Augmented Reality Game Players During the Pandemic: Mixed Methods Survey Study. *J Med Internet Res*, 22(12):e25117. doi: 10.2196/25117
- Feldman B. (2018). How *Fortnite* became the Instagram of gaming. *New York Magazine*. <https://nymag.com/intelligencer/2018/07/how-fortnite-became-the-most-popular-video-game-on-earth.html>
- Fiorillo, A., Sampogna, G., Giallonardo, V., Del Vecchio, V., Luciano, M., Albert, U., Carmassi, C., Carrà, G., Cirulli, F., Dell’Osso, B., Nanni, M. G., Pompili, M., Sani, G., Tortorella, A., & Volpe, U. (2020). Effects of the lockdown on the mental health of the general population during the COVID-19 pandemic in Italy: Results from the COMET collaborative network. *European psychiatry: the journal of the Association of European Psychiatrists*, 63(1), e87. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2020.89>
- Flaudias, V., Iceta, S., Zerhouni, O., Rodgers, R. F., Billieux, J., Llorca, P. M., Boudesseul, J., de Chazeron, I., Romo, L., Maurage, P., Samalin, L., Bègue, L., Naassila, M., Brousse, G., & Guillaume, S. (2020). COVID-19 pandemic lockdown and problematic eating behaviors in a student population. *Journal of behavioral addictions*, 9(3), 826–835. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00053>
- Gopal, A., Sharma, A. J., & Subramanyam, M. A. (2020). Dynamics of psychological responses to COVID-19 in India: A longitudinal study. *PloS one*, 15(10), e0240650. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240650>
- Griffiths M. D. (2000). Does internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyber. Psychol. Behav.* 3, 211–218. 10.1089/109493100316067.
- Griffiths M. D., Meredith A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *J. Contemp.*

*Psychother.*39, 247–253. 10.1007/s10879-009-9118-4.

- Griffiths, M.D. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de *l'Educació i de l'Esport*, 27, 301-310. <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/9716>
- Hamid, M. S., & Mohamed, N. I. A., (2021). Overview of internet gaming disorder. *Academia Letters*. 729.
- Hepburn, N. (2013). Life in the age of internet addiction. The Week. Retrieved from <http://theweek.com/article/index/239243/life-in-the-age-of-internet-addiction>
- Hsiu, F., & Shannon, S., (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288. <http://0-web.ebscohost.com.mylibrary.qu.edu.qa/ehost/>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of behavioral addictions*, 9(2), 184–186.
- Ma, Z., Zhao, J., Li, Y., Chen, D., Wang, T., Zhang, Z., Chen, Z., Yu, Q., Jiang, J., Fan, F., & Liu, X. (2020). Mental health problems and correlates among 746 217 college students during the coronavirus disease 2019 outbreak in China. *Epidemiology and psychiatric sciences*, 29, e181. <https://doi.org/10.1017/S2045796020000931>
- Mamadou, Traore (2018). *The importance of scientific research at the university, isav-gn.org*, Retrieved 10-10. Edited.
- Mishna, F., McInroy, L. B., Lacombe-Duncan, A., Bhole, P., Van Wert, M., Schwan, K., & Pepler, D. J. (2016). Prevalence, motivations, and social, mental health and health consequences of cyberbullying among school-aged children and youth: protocol of a longitudinal and multi-perspective mixed method study. *JMIR Research Protocols*, 5(2), e83.doi:10.2196/resprot.5292.
- Mulaik, S.A. (2014). *Goodness of Fit Indices*. In Wiley StatsRef: *Statistics Reference Online* (eds N. Balakrishnan, T. Colton, B. Everitt, W. Piegorisch, F. Ruggeri and J.L. Teugels).
- Oglethorpe, M. (2018). *The Modern Parents Guide to Fortnite*. The Modern Parent. <https://themodernparent.net/the-modern-parents-guide-to-fortnite/>
- Ozturk, R. (2014). *Handbook of Research on the Impact of Culture and Society on the Entertainment Industry*. IGI Global.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.

-
- Pontes HM, Király O, Demetrovics Z, Griffiths MD (2014) The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE* 9(10): e110137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
 - Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>.
 - Pontes, H. M., Macur, M., & Griffiths, M. D. (2016). OR-85: construct validity and preliminary psychometric properties of the internet gaming disorder scale short-form (IGDS9-SF) among Slovenian youth: a nationally representative study. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(S1), 35–36. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.042>.
 - Shrestha, M. V., , Shrestha, N., , Sharma, S. C., , & Joshi, S. K., (2020). Gaming Disorder among Medical College Students during COVID-19 Pandemic Lockdown. Kathmandu University *medical journal (KUMJ)*, 18(70), 48–52.
 - Siddiqui, J. Qureshi, S. Alghamdi, A (2018). Internet gaming disorder: A case report, *J Behav Health*. 2018; 7(1): 41-44. doi: 10.5455/jbh.20170928054951
 - Singh, S., Roy, D., Sinha, K., Parveen, S., Sharma, G., & Joshi, G. (2020). Impact of COVID-19 and lockdown on mental health of children and adolescents: A narrative review with recommendations. *Psychiatry research*, 293, 113429. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113429>
 - Statista Research Department (2021). U.S. Online Gaming Industry - *Statistics & Facts*. <https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/>
 - Statt, N. (2018). *The first Fortnite World Cup with \$100 million in prize money is happening in 2019*. Qualifiers start later this year, and anyone can participate. <https://www.theverge.com/2018/6/12/17456852/fortnite-world-cup-100-million-epic-games-e-sports-tournaments-e3-2018>
 - Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
 - Wang Q., Ren H., Long J., Liu Y., & Liu T. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *General Psychiatry*, 32(3), 1-6. doi: 10.1136/gpsych-2019-100071
 - Whang., L., Chang, G., & Lee., S (2003). Internet Over-Users' Psychological Profiles: A Behavior Sampling Analysis on Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior* 6(2):143-50. doi:10.1089/109493103321640338
 - World Health Organization WHO (2018). The 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11), 6C51.0 *Gaming disorder, predominantly online*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>
-

Internet gaming disorder among school students: determining prevalence considering some demographic (psychometric and clinical study)

Dr.Najwa Ibrahim Abdel Moneim Mohamed

Instructor at the Department of Mental Health and Psychological
Counseling - Faculty of Education - Ain Shams University

Dr. Mohamed Saad Hamed Othman

Professor M. Department of Mental Health and Psychological Counseling
- Faculty of Education - Ain Shams University

Abstract

The aim of this study was to measure the prevalence of Internet Gaming Disorder (IGD) considering some demographic variables and to know the underlying psychological dynamics of IGD. In addition, the Internet Gaming Disorder - Short Scale IGD-SS was to be developed based on the nine diagnostic criteria of IGD in the DSM-5. The IGDSS was applied to a sample of elementary, middle and high school students from Egypt aged 8 to 18 years (M = 14.5 years), while the Rotter Incomplete Sentences Blank Test was applied to two cases of excessive gamers (one male, one female). The results showed the validity and reliability of the scale and its ability to measure the symptoms of the disorder well. The results of the study showed a high prevalence rate of IGD in the sample, which was 7%. The rate for males was higher than females, and the rate for elementary and middle school students was higher than high school students. In addition, the underlying personality dynamics of two cases of excessive Internet game use were identified. Perhaps the most important task is to prepare treatment, awareness, and education programs for children and parents about the harms caused by excessive Internet gaming.

Keywords: Internet Gaming Disorder, prevalence, school students, Egypt.

Received on: 14/ 6/ 2021 - Accepted for publication on: 9 / 7 /2021- E-published on: 7 / 2021