أثر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان: الدور المعدل للمستوى الدراسي

إعـــداد:

أ. أماني سعيـــد الراسبـــــي
طالبة دكتوراه بالجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا

د. سـراج عبـــد اللـه سسكامانيا
الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا

د. أحمد سعيد ناصر الحضرمـــــي
أستاذ مساعد جامعة الشرقية سلطنة عمان

أثر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان: الدور المعدل للمستوى الدراسي

أ. أماني سعيد الراسبي
طالبة دكتوراه بالجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا
د. سراج عبد الله سسكامانيا
الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا
د. أحمد سعيد ناصر الحضرمي
أستاذ مساعد جامعة الشرقية سلطنة عمان

• **المستخلص:**
هدفت الدراسة معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في عمان، استخدم المنهج الوصفي التحليلي، والاستبانة أداة ، بالتطبيق على عينة عشوائية بلغت ٥٦٥ طالبا وطالبة في مدارس محافظة الداخلية بالسلطنة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروقات ذات دلالة احصائية في مستوى ممارسة الالعاب الإلكترونية بين طلبة المدارس تبعا لنوعهم الاجتماعي ولصالح الذكور، في حين لم تظهر الفروقات بين الذكور والاناث في مستوى الاضطرابات الانفعالية ذات دلالة احصائية. ومستوى العلاقة السببية بين المتغيرين، فقد أظهرت النتائج أن ممارسة الالعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس تملك تأثير موجب ذو دلالة احصائية في مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم. وباستخدام تقنية Process لاختبار الدور المعدل للمستوى الدراسي، كما أظهرت كلما ارتفع المستوى الدراسي للطلبة، كلما انخفضت شدة تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم، وتوصي بأن يتم تخصيص البرنامج تبعا لكل فئة مستهدفة مع اعطاء الأولوية لفئة الذكور في المرحلة الأولى منه.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الإلكترونية، الاضطرابات الانفعالية، طلبة المدارس، المستوى الدراسي

The effect of electronic games on emotional disorders among school students in Oman: The moderating role of academic level

Amani Said Ali Alrasbi , Dr. Sskamanya Siraje Abdallah& Dr. Ahmed Al-Hadrami

Abstract:
The study aimed to know the effect of electronic games on emotional disorders among school students in Oman, the descriptive analytical approach was used, and the questionnaire was a tool, applied to a random sample of 565 male and female students in the schools of Al Dakhiliyah Governorate in the Sultanate. The study found that there were statistically significant differences in the level of practicing electronic games among school students according to their gender and in favor of males, while the differences between males and females in the level of emotional disorders did not appear statistically significant. And the level of causal relationship between the variables, the results showed that practicing electronic games by school students has a positive effect with statistical significance on the level of emotional disorders among them. By using the Process technique to test the moderating role of academic level, it also showed that the

higher the academic level of students, the lower the intensity of the effect of electronic games on the level of emotional disorders among them, and it is recommended that the program be customized according to each target group, giving priority to the male group in its first stage.

Keywords: Video games, emotional disorders, school students, academic level

• المقدمة والإطار النظري:

نظراً لتداخل العديد من العوامل المؤثرة في هذه المرحلة العمرية، يتعرض طلبة المدارس لكثير من التدخلات المدرسية والمنزلية والبيئية. بالتالي، فإن العوامل التي تؤثر في سلوك الطلبة وتحصيلهم المدرسي تعتبر متشعبة وكثيرة ومتداخلة. أحد العوامل التي شغلت اهتمام الباحثين في المجال التربوي النفسي هو الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة. فالاضطرابات الانفعالية هي اضطرابات تحدث للطالب وتظهر من خلال واحدة أو أكثر من مجموعة خصائص بدرجة واضحة ولمدة زمنية تؤثر بشكل سلبي على العملية التعليمية لدى الطالب، مترافقة بعدم القدرة على التعلم، دون ان يرجع ذلك إلى أسباب صحية أو عقلية أو حسية، وعدم القدرة على بناء علاقات شخصية مرضية مع الآخرين، وعدم القدرة على المحافظة على هذه العلاقات إن وجدت، اضافة الى أنماط سلوكية غير ملائمة للمواقف التي تحدث، ومزاج عام من الكآبة أو الحزن، والميل إلى إظهار أعراض مرضية جسمية، وآلام أو مخاوف متعلقة بمشكلات مدرسية أو شخصية (باواكد، ٢٠٢٣). حيث تؤكد الدراسات السابقة في علم النفس التربوي أن الطلاب ذوي الاضطرابات الانفعالية يعانون من القلق والضيق، وانخفاض تقدير الذات، والخجل والتعاسة، وقد يلجأ بعضهم إلى الانخراط في السلوكيات العدوانية والاجرامية والسلوكيات المضادة للمجتمع (عثمان، ٢٠٢١).

ويمكن القول بأن الاضطرابات الانفعالية هي مجموعة من الحالات النفسية التي تؤثر على الحالة العاطفية والنفسية للفرد. تتضمن هذه الاضطرابات حالات مثل: القلق، الاكتئاب، اضطراب نقص الانتباه مع فرط النشاط (ADHD)، اضطراب ما بعد الصدمة (PTSD)، والاضطرابات الوسواس القهري (OCD). هذه الحالات تتسبب في تغيرات كبيرة في السلوك والعواطف، مما يؤثر على التفاعل الاجتماعي والقدرة على التواصل الفعّال (عبد المعطي وقناوي، ٢٠١٦). باختصار، عرفها عثمان (٢٠٢١)بأنها "ردود فعل سلوكية وانفعالية شاذة وغير توافقية وغير مناسبة لمثيراتها بالزيادة أو النقصان يصل إلى الدرجة التي يتعين عندها الانتباه والتدخل"(ص٥٥٠)

في الواقع، تحدث الاضطرابات الانفعالية نتيجة تراكم الأحداث السيئة على الفرد والتي لا يستطيع البوح بها، فتختزن في داخل الفرد لعدم قدرته

على التكيف معها أو التعبير عنها، وتتوالى هذه المشاعر دون أن يبوح بها الفرد حتي يتوقف الانفعال عن التعبير النفسي (محمد، ٢٠٢١). هذا يعني أن هذه الاضطرابات غالبا ما تكون مرتبطة بصعوبات في التعبير عن المشاعر، حيث يميل الأشخاص المصابون إلى الاحتفاظ بمشاعرهم لأنفسهم، مما يؤدي إلى تعمق الاضطرابات وتأثيرها على حياتهم الشخصية والاجتماعية.

كما أوضح لخضر (٢٠١٦) أن الاضطرابات الانفعالية تتميز بعدة خصائص، أبرزها الانفعالات الشديدة، حيث يستجيب الطالب للمواقف الكبيرة والصغيرة بنفس القوة والشدة، مما يعكس عدم قدرته على التمييز بين المواقف المختلفة نتيجة نقص الخبرة. كما تتميز هذه الاضطرابات بكثرة الانفعالات، إذ يعبر الطالب عن مشاعره بشكل مستمر، لكنه مع مرور الوقت يدرك أن الإفراط في التعبير الانفعالي غير مقبول اجتماعيا، فيتعلم قمع انفعالاته أو التعبير عنها بطريقة مقبولة. بالإضافة إلى ذلك، يظهر التحول السريع في الانفعالات، حيث ينتقل الطالب بشكل مفاجئ من حالة عاطفية إلى أخرى، مثل الضحك إلى البكاء، أو الغضب إلى الابتسامة، مما يشير إلى عدم النضج العقلي الكافي لفهم المواقف بشكل كامل.

من ناحية أخرى، وفيما يتعلق بالعوامل التي تم تداولها في الدراسات السابقة كعوامل محددة للاضطرابات الانفعالي لدى طلبة المدارس، ومع التحول الإلكتروني، أصبحت الألعاب الإلكترونية مجالا يجذب الأطفال، ومتاحا للتواصل مع الآخرين خلال الألعاب الإلكترونية المشتركة. وكما ذكر (Altun & Atasoy, 2018) أن ألعاب الكمبيوتر تؤثر بشكل خاص على الأطفال بالفئة العمرية ٩-١١ عاما أكثر من البالغين، وأن اللاعبين الذكور أكثر تضررا من الإناث. وقد لوحظت مشاكل نفسية مثل السلوكيات العدوانية، واضطرابات الشخصية، واضطرابات انفعالية، والسلوك المعادي للمجتمع، وانهيار العلاقات الشخصية لدى الأطفال.

لذلك بحثت الكثير من الدراسات حول ذلك كدراسة Hariwijaksono (٢٠٢٤) التي تناولت العلاقة بين مشاعر الأطفال ومدة اللعب لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٩ و١١ سنة، مع التركيز على قضية إدمان الألعاب، والتي يمكن أن تؤدي إلى اضطرابات عاطفية وسلوك غير لائق. باستخدام تصميم مقطعي وارتباطي، شمل البحث عينة عشوائية من ٥٠ فردًا، شارك فيها ٤٤ فردًا. وكشفت النتائج عن وجود علاقة بين وقت اللعب والعواطف تجاه الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٩ و١١ عامًا.

في حين تناولت دراسة Jaber (٢٠٢٣) البحث في تأثير إدمان ألعاب الفيديو على اضطراب المعارضة والتحدي واضطراب السلوك بين الأطفال والمراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ٩ و١٥ عامًا في منطقة المثلث الجنوبي في فلسطين

المحتلة. باستخدام تصميم كمي مقطعي، شمل البحث ١٤٧ مشاركًا أكملوا استبيانًا عبر الإنترنت لتقييم اضطراب المعارضة والتحدي واضطراب السلوك. كشفت النتائج عن وجود علاقة إيجابية معتدلة بين اضطراب التحدي المعارض واضطراب السلوك المعارض، في حين كانت العلاقة مع اضطراب السلوك المعارض ضعيفة. بشكل عام، وجد أن مستويات إدمان ألعاب الفيديو و اضطراب المعارضة والتحدي و اضطراب السلوك منخفضة في المنطقة، مع انتشار أعلى بين الذكور والأطفال الأصغر سنًا لإدمان ألعاب الفيديو و اضطراب السلوك ، والمراهقين الأكبر سنًا لاضطراب المعارضة والتحدي. تشير الدراسة إلى أن إدمان ألعاب الفيديو قد يساهم في تطور اضطراب المعارضة والتحدي و اضطراب السلوك. للحفاظ على مستويات منخفضة من هذه الاضطرابات، يوصي المؤلفون بتنفيذ نظام مراقبة من قبل الآباء والمعلمين لتشجيع السلوك الإيجابي وإعادة توجيه العادات غير الصحية.

أما David & Fodor (٢٠٢٣) فتناول متابعة لمدة ٦ أشهر بهدف معرفة ما اذا كان يتم الحفاظ على المكاسب في الأعراض العاطفية وكفاءات تنظيم العواطف بعد لعبة REThink العلاجية على المدى الطويل. قارنت تجربة تحكم عشوائية لعبة REThink العلاجية ببرنامج وقاية وجها لوجه قياسي ومجموعة قائمة انتظار. من بين ١٤٢ مشاركا، أكمل ١٣٧ تقييمًا للمتابعة حول الأعراض العاطفية والمزاج الاكتئابي وتنظيم العواطف. أشارت النتائج إلى أن تدخل REThink كان له تأثير إيجابي دائم على الصحة العقلية للأطفال وتنظيم العواطف. بالإضافة إلى ذلك، أثرت عوامل مثل صدمة الطفولة، والسيطرة النفسية الأبوية، وتعلق الوالدين على استدامة هذه التحسينات. يجب أن تركز الأبحاث المستقبلية على تخصيص مكونات اللعبة والتدخل لتلبية احتياجات الشباب المعرضين للخطر بشكل أفضل.

أما في مجال التعامل مع الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، فقد سعت دراسة Heidari وآخرون (٢٠٢٢) الى البحث في انتشار القلق واضطراب الاكتئاب الشديد بين المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٣ و١٨ عامًا وعلاقتهم باستخدام الإنترنت وألعاب الفيديو. أجريت الدراسة في غرب تبريز من مارس إلى سبتمبر ٢٠١٩، وشارك فيها ١٥٠ مشاركا، وكشفت أن ٢٦٪ عانوا من القلق، بينما تم العثور على درجات متفاوتة من اضطراب الاكتئاب في ١٠.٧٪ (خفيف)، و١٣.٣٪ (متوسط)، و٤٪ (شديد) من الحالات. في المتوسط، قضى المشاركون ٢.١٠ ساعة على الإنترنت و١.١٥ ساعة في اللعب يوميًا. وأشارت النتائج إلى أن احتمالية ظهور أعراض اكتئابية شديدة زادت بنسبة ٤٢٪ لكل ساعة إضافية من ألعاب الفيديو وبنسبة ٣١٪ لكل ساعة من استخدام الإنترنت.

وبالعودة الى التعامل مع العاب الفيديو باعتبارها وسيلة علاجية، بحثت دراسة Wijnhoven وآخرون (٢٠٢١) في فعالية لعبة فيديو تطبيقية،

Mindlight، في تقليل أعراض القلق لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١٦ عامًا المصابين باضطراب طيف التوحد (ASD) من خلال تجربة عشوائية محكومة. تم تقسيم ما مجموعه ١٠٩ أطفال إلى مجموعتين: لعبت واحدة Mindlight بينما لعبت الأخرى لعبة تجارية، Triple Town، لمدة ستة أسابيع. أشارت النتائج إلى عدم وجود فرق كبير في تقليل القلق المقدر للأطفال بين المجموعتين، لكن الآباء أبلغوا عن انخفاض أكبر في أعراض القلق للأطفال الذين لعبوا Mindlight. لاحظت الدراسة القيود، مثل عدم استكشاف الآليات وراء نتائج العلاج. بشكل عام، تشير الدراسة إلى أن ألعاب الفيديو مثل Mindlight قد تكون تدخلاً واعدًا للقلق لدى الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحد، ولكن هناك حاجة إلى مزيد من البحث لفهم فعاليتها وقابليتها للتطبيق.

أما على نطاق أوسع، فقد هدفت دراسة Shao وآخرون (٢٠٢١) الى التعرف على اضطراب الألعاب في الصين، بعد تصنيفه كاضطراب عقلي في ICD-11. وقد شملت ٢٢٣ مريضًا صينيًا استوفوا معايير اضطراب الألعاب وفقا لكل من ICD-11 وDSM-5. وكان متوسط عمر المشاركين ٢٠.٥ عامًا، وكان أغلبهم من الذكور (٧١.٣٪). تم تشخيص معظم المرضى في البداية باضطرابات مرتبطة بالعاطفة، وخاصة اضطرابات المزاج (٥٩.٢٪) واضطراب ثنائي القطب العاطفي (١٨.٤٪). كشفت الزيارات اللاحقة عن ارتفاع معدل تشخيص اضطراب ثنائي القطب العاطفي (٦١.٠٪) بين أولئك الذين تم تشخيصهم في البداية باضطرابات المزاج. وجدت الدراسة أن اضطراب الألعاب نادرًا ما يتم تحديده في الممارسة النفسية الروتينية، حيث تم تشخيص العديد من المرضى بشكل خاطئ سابقا. وتؤكد على الحاجة إلى تدريب أفضل للأطباء النفسيين للتعرف على اضطراب الألعاب وإدارته بشكل فعال.

بدوره، أجرى Andreassen وآخرون (٢٠١٦) دراسة مقطعية واسعة النطاق حول العلاقة بين الاستخدام الإدماني لوسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الفيديو وأعراض الاضطرابات النفسية. هدفت الدراسة الى استكشاف كيفية ارتباط العوامل الديموغرافية وأعراض اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه والوسواس القهري والقلق والاكتئاب بالاستخدام الإدماني لوسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الفيديو. شملت الدراسة ٢٣٥٣٣ بالغًا (متوسط العمر ٣٥.٨)، وتم جمع البيانات باستخدام استطلاع الكتروني. أظهرت النتائج وجود ارتباطات مهمة بين الاستخدام الإدماني للتكنولوجيا وقضايا الصحة العقلية، مع وجود صلة ضعيفة بين النوعين من الإدمان. كان العمر مرتبطا عكسيًا بإدمان التكنولوجيا، حيث كان الذكور أكثر عرضة لإدمان ألعاب الفيديو والإناث لإدمان وسائل التواصل الاجتماعي. ارتبطت العزوبة بارتفاع معدلات الإدمان لكلا المنصتين. أشارت تحليلات الانحدار الهرمي إلى أن العوامل الديموغرافية تفسر ما بين ١١ و١٢٪ من التباين

في إدمان التكنولوجيا، في حين أن عوامل الصحة العقلية تفسر ما بين ٧ و١٥٪. وتشير الدراسة إلى أن مفهوم اضطراب استخدام الإنترنت قد لا يكون قضية مفردة، مما يعزز فهم العلاقة بين الصحة العقلية وإدمان التكنولوجيا.

• مشكلة الدراسة:

أن من أهم اثار الألعاب الإلكترونية انها تسهم في تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية وانخفاض قدرة الطالب على اداء الواجبات والانصراف عن ممارسة الرياضة، كما تؤثر في اهمال الطالب لتطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية بسبب افراطه في استخدامها لوقت كبير (سالم، ٢٠١٥).

ويشير إنجلز، وروتجرس (٢٠٠٦) Rutgers, C., Engels, E إلى أن التواصل ضرورة ملحة بما أن الانسان كائن اجتماعى اتصالى فإنه لا يستطيع العيش فى معزل عن المجتمع، إلا أنه فى ظل الثورة التكنولوجية التي نعيش فيها وما يترتب عليها من الافراط في استخدام الالعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها قد يؤثر بشكل سلبى على المهارات الاجتماعية للأطفال .

وقد أشارت دراسة نفذتها وزارة التنمية الاجتماعية بالتعاون مع جمعية الاجتماعيين العمانية في ٢٠٢٠ دراسة حول أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي على تنشئة الطفل في المجتمع العماني(التعليمية الاجتماعية النفسية الصحية)، وتوصلت إلى أن نسبة امتلاك الأطفال للأجهزة الإلكترونية بمختلف أنواعها تبلغ ٩٩٪، منهم أكثر من ٧٥٪ يمتلكون أجهزة هاتف نقال، وأكثر من ٤٥٪ من الأطفال يملكون أجهزة حاسب آلي، وأكثر من ٣٥ ٪ يمتلكون أجهزة لوحية، و٥ ٪ يمتلكون أجهزة أخرى.

كما أظهرت بيانات تقرير منظمة اليونسيسف (منظمة الأمم المتحدة للطفولة،٨:٢٠١٧) أن نسبة فئة الأطفال الذين تقل أعمارهم عن (١٨) سنة بلغت ما يقدر بنحو ثلث مستخدمي الإنترنت في مختلف أنحاء العالم، فبالتالي نجد أن معظم الدراسات السابقة تؤكد الى ظهور نوع جديد من الادمان لدى هذه الفئة العمريةٍ وهو ادمان الالعاب الإلكترونية. لذلك، فإن هذه الالعاب قد تمتلك تأثيرا خطيرا على الإبداع وعلى عقول الأطفال والمراهقين، خصوصا أنهم يبقون لساعات طويلة أمامها وأذهانهم مشدودة، وربما كانوا خائفين ومتوترين، إلى جانب ما تسببه عليهم من آثار أخرى نتيجة احتواء كثير منها على مشاهد مرعبة ومضامين سلبية. إذ إن ذلك يشوه ذهن التلميذ ويؤثر على نموه النفسي والعاطفي والسلوكي وينعكس على شخصيته المستقبلية (العبيدي، ٢٠١٧).

في ضوء ذلك، فإن هذه الدراسة تسعى إلى الاجابة عن التساؤل الرئيس التالي: **ما أثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان؟**

والذي تشتق منه التساؤلات الفرعية التالية:

- ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في سلطنة عمان؟
- ما مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان؟
- الى أي مدى تؤثر ممارسة الالعاب الإلكترونية في الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان؟
- الى أي مدى يعدّل المستوى الدراسي العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في سلطنة عمان ومستوى الاضطرابات الانفعالية المسجل لديهم؟

• أهداف الدراسة:

- التعرف على مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان.
- التعرف الى أي مدى تؤثر ممارسة الالعاب الإلكترونية في الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان.
- التعرف إلى أي مدى يعدّل المستوى الدراسي العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في سلطنة عمان ومستوى الاضطرابات الانفعالية المسجل لديهم.

• أهمية الدراسة:

• الأهمية النظرية:

وتشمل الأطر النظرية والمفاهيمة الخاصة بالألعاب الإلكترونية كتوجه من التوجهات الجديدة التي ظهر نتيجة التطورات الحديثة في التقنيات، والذي لم يحظ باهتمام كبير من قبل الدول ، كما إن الجانب النظري والتطبيقي لم ينل حظه الوافر الى وقتنا الحاضر من ناحية البحوث والدراسات العلمية والتي أجريت في سلطنة عمان، فلا تزال الدراسات تركز على الأشياء النفسية الانفعالية على الرغم من أن بداية الاهتمام العالمي بدراسة الفكر النفسي بدأت منذ فترات طويلة.

• الأهمية التطبيقية:

تعالج موضوعا حيويا وذو تأثير مهم ، وتكشف عن واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ومعرفة طريقة الأثر الحاصلة وكيفية معالجتها، والمؤمل أن تستفيد منه المؤسسات التربوية وكذلك سيستفيد منه متخذي القرار في وزارة التربية والتعليم وذلك من خلال تزويدهم بالمعلومات الكافية عن كيفية التغلب على مثل هذا النمط السائد، كما أنها ستتبنى مدخلا جديدا من مداخل التفكير والتي حاز على قدر كبير من الاهتمام نتيجة لظهور التطورات العالمية، ولا يزال هذا المدخل في مراحله المبكرة من البحث الميداني، وبدأ الاهتمام به كمدخل لتحقيق تحسين وتطوير مستدام في قطاع التعليم.

- **فرضيات الدراسة ونموذجها:**

في اطار معالجتهم لموضوع ممارسة الالعاب الإلكترونية، أشار العديد من الباحثين الى وجود اختلاف ذو دلالة احصائية بين الذكور والاناث في مستوى ممارسة الالعاب الإلكترونية (قدي، ٢٠١٨)، مع ذلك، فقد أظهرت دراسات أخرى أن لا فروق احصائية يمكن اعتمادها بين الجنسين حيال هذا الموضوع (العبيدي، ٢٠١٧). بالتالي، للتحقق من هذا الأمر، والاجابة عن السؤال الفرعي الأول في هذه الدراسة، فإن الباحثة تفترض ما يلي:

- **ف١: توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين طلبة المدارس الذكور والاناث في سلطنة عمان.**

أما على مستوى الاضطرابات الانفعالية، وبينما أكدت دراسات على وجود فروقات ذات دلالة احصائية في مستويات الاضطرابات الانفعالية بين الذكور والاناث (الحبشي، ٢٠٢١)، فإن دراسات اخرى خلصت الى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية لدى عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس (العبيدي، ٢٠١٧). بالتالي، لاختبار هذه القضية فإن الباحثة تفترض ما يلي:

- **ف٢: توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الاضطرابات الانفعالية بين طلبة المدارس الذكور والاناث في سلطنة عمان.**

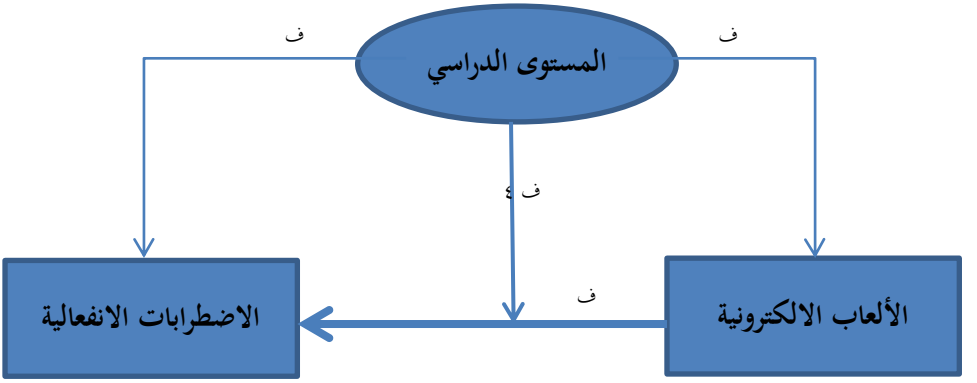
كذلك، وعلى مستوى العلاقة السببية بين المتغيرين، وفي ضوء اهداف البحث الحالي، وبالاستناد الى المراجعة السابقة، فإن الأثر المحتمل لممارسة الالعاب الإلكترونية في الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في عمان يجد أسسه النظرية في نتائج ما تم تقديمه سابقا من دراسات. على الرغم من تفاوت نتائج هذه الدراسات بين دراسات اخفقت في تأكيد العلاقة السببية بين المتغيرين (Sabri et al., 2020)، وأخرى أكدتها (Heidari et al., 2022; Siringoringo et al., 2022)، فإن التحقق من وجود مثل هذا التأثير وتحديد طبيعته وقوته في مجتمع الدراسة الحالي يقتضي افتراض ما يلي:

- **ف٣: يوجد تأثير سلبي ذو دلالة احصائية لممارسة الالعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في سلطنة عمان في مستوى الاضطرابات الانفعالية المسجلة لديهم.**

من ناحية أخرى، ومن أجل الوصول الى فهم أعمق حول العوامل التي من الممكن ان تؤثر في آلية التأثير المفترض لممارسة الالعاب الإلكترونية في مستوى الاضطرابات الانفعالية، فإن هذه الدراسة تهدف الى تقييم الدور المعدّل المحتمل للجنس في تعزيز أو كبح هذا التأثير. بناء على ذلك، فقد تم افتراض ما يلي:

- **ف٤: يلعب المستوى الدراسي دوراً معدلاً في العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان.**

وبناء على ما سبق، فإن نموذج الدراسة المفترض كما في الشكل التالي:



الشكل ١ : نموذج ادراسة

• حدود الدراسة:

بالنظر الى طبيعة الدراسة واهدافها وظروفها، فإن حدود الدراسة تمثلت فيما يلي:

- الحد البشري: تمثل مجتمع الدراسة في جميع طلبة المدارس في سلطنة عمان، أما عينة الدراسة فقد شملت مجموعة من طلبة المدارس في محافظة الداخلية بالسلطنة.
- الحد الموضوعي: تناولت الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية، الاضطرابات الانفعالية، والدور المعدل لاختلاف المستوى الدراسي بين طلبة المدارس.
- الحد الزمني: تم اجراء هذه الدراسة خلال عام ٢٠٢٤
- الحد المكاني: تم اجراء هذه الدراسة في محافظة الداخلية بسلطنة عمان.

• منهجية البحث:

بالنظر الى طبيعة الدراسة الحالية واهدافها، فإن هذه الدراسة تندرج ضمن اطار الدراسات الكمية المبنية على مبدأ السببية الخاص بتحليل الأثر الناجم عن متغير مستقل في متغير تابع. واستنادا الى نموذج الدراسة وفرضياتها، فإن الباحثة استندت الى المنهج الوصفي التحليلي. في الواقع، يساعد هذا المنهج في فهم الظاهرة المدروسة وتحليل العلاقات بين متغيراتها.

بغية جمع بينات الدراسة، فإن الباحثة اعتمدت على استبانة تتضمن مقاييس المتغيرات المدروسة. خضعت الاستبانة بعد تصميمها الأولي للتحكيم من قبل مجموعة من المختصين في المجال المدروس، وتم تعديلها بناء على توصياتهم. بعد ذلك، تم توزيع الاستبانة على عينة مكونة من (٥٦٥) مفردة من طلبة المدارس في محافظة الداخلية بسلطنة عمان. بعد ذلك، تم ادخال البيانات الى برنامج SPSS ومعالجتها.

لتوصيف عينة الدراسة، استندت الباحثة الى مقاييس النزعة المركزية (المتوسط الحسابي، التكرارات، النسب المئوية). ولاختبار فرضيات الفروقات في مستويات ممارسة الالعاب الإلكترونية والاضطرابات الانفعالية بين طلبة المدارس تبعا لاختلاف جنسهم، استندت الباحثة الى اختبار T للعينات المستقلة. أما اختبار الفرضية السببية التي تنطوي على تحديد طبيعة وحجم تأثير المتغير المستقل في المتغير التابع فقد تم عن طريق تحليل الانحدار الخطي البسيط. في النهاية، فإن الدور المعدّل للمستوى الدراسي في العلاقة المختبرة قد تم بناء على تقنية Process (Hayes, 2013).

• النتائج:

استناداً الى المنهج الوصفي التحليلي، وبعد جمع البيانات ومعالجتها، نستعرض فيما يلي أبرز النتائج التي توصلت اليها هذه الدراسة في ضوء تساؤلاتها وفرضياتها. بداية، تجدر الاشارة الى أن عين الدراسة تضمنت ٥٦٥ مفردة من طلبة المدارس في محافظة الداخلية، شكلت الطالبات الاناث ما نسبته ٧٢٪ مقابل ٢٨٪ من الذكور. وتوزعت عينة الدراسة على الصفوف الثامن والتاسع والعاشر بنسبة (٣٨.١٪، ٣٤.٢٪، ٢٧.٨٪) على الترتيب. كما تراوح المستوى الدراسي للطلبة بين ضعيف (٣٣.٪)، متوسط (٢٩.٤٪)، جيد (٢٤.٨٪)، ممتاز (١٢.٤٪). وقد جاءت نتائج اختبار الفرضيات كما يلي:

• الفرضية الأولى: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المدارس في السلطنة تبعاً لمتغير النوع الاجتماعي:

بداية، تظهر نتائج تحليل البيانات لمقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية أن أفراد العينة يسجلون مستوى ممارسة ضعيف بشكل عام. حيث جاء المتوسط الحسابي الاجمالي للمحور بقيمة ١.٩٩٠ بانحراف معياري يبلغ ٠.٦٩٧.

وعلى مستوى التفاصيل، وبعد التحقق من معنوية النتائج احصائياً عبر اختار T للعينة الواحدة (sig= 0.000<0.05)، تظهر البيانات أن أعلى مستويات التقييم جاءت على تبرير الطلبة لممارسة الالعاب الإلكترونية بكونها وسيلة للتنفيس عن أنفسهم (2.427)، يليها اقرار الطلبة بان ذلك يؤثر في تحصيلهم الدراسي (2.244). في حين أن أدنى مستويات التقييم جاءت على اعتبار الطلبة أنهم ينشغلون بالألعاب الإلكترونية حتى عن تناول الطعام (1.556)، يليها اقرارهم بأنهم يمارسون الالعاب الإلكترونية حتى في أصعب الأوقات والظروف (1.634).

أما فيما يتعلق باختلاف مستويات الممارسة بين الذكور والاناث، فتظهر نتائج اختبار T للعينات المستقلة ما يلي:

جدول ١ : نتائج تقييم الطلبة لمحور ممارسة الالعاب الإلكترونية

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	t	مستوى الدلالة	المستوى
تؤثر الألعاب الإلكترونية على مستوى تحصيلي الدراسي.	2.244	1.004	53.143	0.000	متوسط
تصرفني الألعاب الإلكترونية عن التفكير بمستقبلي.	1.888	0.989	45.375	0.000	ضعيف
أنشغل بالألعاب الإلكترونية حتى عن تناول الطعام.	1.556	0.912	40.531	0.000	ضعيف
لديّ اعتقاد بأن الألعاب الإلكترونية هي أفضل الاكتشافات في العصر الحالي.	2.219	1.074	49.113	0.000	متوسط
أخفي عن الآخرين عدد الساعات التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية.	1.984	1.108	42.550	0.000	ضعيف
أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.	1.996	1.096	43.282	0.000	ضعيف
أغضب عندما تحول الظروف بيني وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية.	1.979	1.099	42.781	0.000	ضعيف
أؤجل أية أعمال من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.	1.834	1.020	42.746	0.000	ضعيف
أجد نفسي عاجزًا عن الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.	1.899	1.026	44.015	0.000	ضعيف
أُنَفّس عن نفسي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.427	1.113	51.840	0.000	متوسط
أمارس الألعاب الإلكترونية في أصعب الأوقات وأشد الظروف.	1.634	0.946	41.030	0.000	ضعيف
أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.161	1.056	48.667	0.000	متوسط
أشعر أنني بحاجة إلى أوقات إضافية لممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.050	1.129	43.160	0.000	متوسط
المحور	1.990	0.697	67.855	0.000	ضعيف

جدول ٢ : التحقق من الفروقات الاحصائية في مستوى ممارسة الالعاب الإلكترونية بين الذكور والاناث

النوع الاجتماعي	المتوسط الحسابي	انحراف المعياري	T	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ذكور	2.133	0.677	3.057	563	0.002
الإناث	1.935	0.698			

حيث يظهر من النتائج ان الطلبة الذكور يمارسون الالعاب الإلكترونية أكثر من الاناث، وأن هذا الاختلاف ذو دلالة احصائية (t=3.057; sig=0.000<0.05). هذا يعني أن الفرضية الأولى مقبولة.

- **الفرضية الثانية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في السلطنة تبعاً لاختلاف النوع الاجتماعي:**

للتحقيق في هذه الفرضية قامت الباحثة بداية بتقييم مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة في العينة. حيث أظهرت النتائج أن طلبة المدارس في السلطنة يسجلون مستوى ضعيف من الاضطرابات الانفعالية بشكل عام بمتوسط حسابي اجمالي بلغ (١.٧٧٣) وانحراف معياري بلغ (٠.٥٨٠).

جدول ٣: نتائج تقييم الطلبة لمحور الاضطرابات الانفعالية

المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	t	مستوى الدلالة	الدرجة
أتعمد عدم إنهاء واجباتي الدراسية.	1.478	0.872	40.280	0.000	نادراً
أرى أنني عاجز عن تحقيق أهدافي.	1.729	0.952	43.158	0.000	نادراً
ينتابني إحساس بالرعب.	1.965	1.046	44.637	0.000	أحياناً
أتكلم مع زملائي أثناء شرح المعلم.	1.694	0.834	48.291	0.000	نادراً
أسرح أثناء شرح المعلم في الفصل.	1.828	0.900	48.313	0.000	أحياناً
أكسر أدوات زملائي الدراسية.	1.108	0.438	60.068	0.000	نادراً
أجد مشقة في الحفاظ على التركيز أثناء التعلم.	1.938	0.990	46.530	0.000	أحياناً
أتكلم بسرعة شديدة.	1.887	1.041	43.096	0.000	أحياناً
أجد صعوبة في الاستغراق في النوم.	2.331	1.135	48.798	0.000	أحياناً
المحور	1.773	0.580	72.704	0.000	أحياناً

وعلى مستوى التفاصيل، وبعد التحقق من معنوية التقييم الخاص بعبارات المقياس عبر اختبار T للعينة الواحدة، فقد أظهرت النتائج أن أعلى مستويات الاضطرابات تم تسجيله في معاناة الطلبة من صعوبة النوم (2.331)، يليه احساس الطلبة بالرعب (1.965). في حين ان أدنى المستويات تم تسجيلها في تعمّد الطالب لعدم انهاء واجباته الدراسية (1.478)، يليها تكلم التلميذ مع زملائه أصناء شرح المعلم (1.694).

أما فيما يتعلق بالتحقق من اختلاف هذه المستويات بين الطلبة الذكور والاناث، فقد جاءت نتائج اختبار T للعينات المستقلة كما في الجدول التالي:

جدول ٤ : اختبار الفروق الاحصائية في مستويات الاضطرابات الانفعالية بين الذكور والاناث

النوع الاجتماعي	المتوسط الحسابي	انحراف المعياري	T	درجات الحرية	مستوى الدلالة
ذكور	1.701	0.537	-1.925	313.867	0.055
الإناث	1.801	0.594			

يتضح من هذا الجدول ان الاناث يعانين من مستويات اعلى من الاضطرابات الانفعالية أكثر من الذكور، مع ذلك، فإن هذه الفروقات ظهرت غير دالة احصائيا (t=-1.935; sig= 0.055>0.05). بالتالي، يمكن القول أنه لا توجد فروقات ذات دلالة احصائية في مستويات الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في السلطنة تبعا لاختلاف نوعهم الاجتماعي بين ذكور واناث. أي أن الفرضية الثانية مرفوضة.

• الفرضية الثالثة: يوجد أثر لممارسة الالعاب الالكترونية من قبل طلبة المدارس في السلطنة على مستويات اضطراباتهم الانفعالية:

للتحقق من وجود علاقة سببية بين ممارسة طلبة المدارس في السلطنة للألعاب الإلكترونية وبين مستويات الاضطرابات الانفعالية لديهم، قام الباحثة بالاستناد الى تحليل الانحدار الخطي البسيط، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول ٥ : جودة نموذج الانحدار الخطي

النموذج	معامل الارتباط	معامل التحديد	معامل التحديد المصحح	الخطأ المعياري للتقدير
1	.493[a]	0.243	0.242	0.50481

بداية، تظهر نتائج جودة النموذج أن قيمة معامل الارتباط بلغت 0.493 وهي قيمة متوسطة تشير الى ارتباط متوسط بين المتغيرين. أما معامل التحديد، والذي يبلغ 0.243، فهو يشير الى أن نموذج الانحدار قادر على تفسير ٢٤.٣٪ من التغيرات في المتغير التابع باستخدام المتغير المستقل.

جدول ٦ : الدلالة الاحصائية لنموذج الانحدار الخطي

النموذج		مجموع المربعات	درجات الحرية	مربع المتوسط	F	مستوى الدلالة
1	الانحدار	46.045	1.000	46.045	180.683	.000b
	البواقي	143.474	563.000	0.255		
	الاجمالي	189.518	564.000			

ونظهر نتائج اختبار معنوية النموذج باستخدام تحليل ANOVA أن القدرة التنبؤية لهذا النموذج ذات دلالة احصائية (F=180.683; sig=0.000<0.05).

جدول ٧ : معاملات نموذج الانحدار الخطي

النموذج		المعاملات غير المعيارية		المعاملات المعيارية	t	مستوى الدلالة
		المعامل	الخطأ المعياري	بيتا		
1	ثابت النموذج	0.957	0.064		14.892	0.000
	الألعاب الإلكترونية	0.410	0.030	0.493	13.442	0.000

ويظهر الجدول (٧)، أن الالعاب الإلكترونية تؤثر بشكل دال احصائياً في الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في السلطنة (t=14.892; sig=0.000<0.05). وبالنظر الى معامل التأثير والذي يساوي 0.410 فإن هذا التأثير موجب، هذا يعني أن أي زيادة في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في السلطنة ستؤدي الى زيادة في مستويات الاضطرابات الانفعالية لديهم. وبناء على ما سبق، فإنه يمكن القول بأن الفرضية الثالثة مقبولة. ويمكن صياغة معادلة التنبؤ بمستوى الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة عبر مستوى ممارستهم للألعاب الإلكترونية كما يلي:

DIS = 0.957 + 0.410 * Game

حيث أن DIS هو مستوى الاضطراب الانفعالي لدى الطلبة، Game هو مستوى ممارسة الالعاب الإلكترونية.

هذه المعادلة تعني أن أي زيادة في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل الطلبة بمقدار ١، سيؤدي الى ازدياد مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم بمقدار 0.410.

- **الفرضية الرابعة: يلعب المستوى الدراسي دوراً معدلاً في العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في السلطنة ومستويات الاضطرابات الانفعالية لديهم:**

لاختبار الدور المعدل للمستوى الدراسي في العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في السلطنة ومستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم، استندت الباحثة الى تقنية PROCESS (Hayes, 2013).

جدول ٨ : جودة نموذج الانحدار الخطي بوجود المتغير المعدل

معامل الارتباط	معامل التحديد	MSE	F	درجات الحرية١	درجات الحرية٢	مستوى الدلالة
0.760	0.577	0.144	108.616	7.000	557.000	0.000

تظهر النتائج أن قيمة R تساوي 0.760 تمثل الارتباط بين القيم الملاحظة والمتوقعة للمتغير التابع، وهي تشير ارتباط جيد. أما قيمة معامل التحديد فجاءت 0.577 وتعني أن ٥٧.٧٪ من التباين في المتغير التابع يمكن تفسيره من خلال هذا النموذج، وهي قدرة تفسيرية جيدة. كما يشير مستوى الدلالة (sig=0.000<0.05) الى أن هذا النموذج ذو دلالة احصائية.

أما فيما يتعلق بمعاملات التأثير الخاصة بالمتغيرات المستقلة والمعدلة في النموذج، فقد جاءت كما في الجدول التالي:

جدول ٩ : معاملات نموذج تعديل الانحدار الخطي

	المعاملات	الخطأ المعياري	t	مستوى الدلالة
ثابت النموذج	0.118	0.080	1.471	0.142
الالعاب الإلكترونية	0.938	0.043	21.790	0.000
W1	0.368	0.124	2.966	0.003
W2	1.432	0.135	10.593	0.000
W3	1.218	0.265	4.596	0.000
Int_1	-0.211	0.064	-3.277	0.001
Int_2	-0.802	0.067	-11.975	0.000
Int_3	-0.875	0.099	-8.890	0.000

حيث نلاحظ من هذا الجدول، أن ثابت نموذج التعديل المختبر قد بلغ 0.118 لكنه ليس ذو دلالة احصائية. تؤثر الألعاب الإلكترونية في الاضطرابات الانفعالية وفق النموذج المختبر بمقدار 0.938 وهذا التأثير موجب يعني أن زيادة مستوى ممارسة الالعاب الإلكترونية تؤدي الى ارتفاع مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس. وأن فئات المستويات الدراسية المرمزة (W) تمتلك تأثيرات موجبة وذات دلالة احصائية في المتغير التابع. أما فيما يتعلق بالتفاعل بين المتغير المستقل والمتغير المعدل (Int)، فتظهر النتائج أن جميع آثار هذه التفاعلات في المتغير التابع سلبية وذات دلالة احصائية. وعليه جاءت نتيجة اختبار التفاعلات غير المشروطة من الدرجة الأعلى بين المتغير المستقل والمتغير المعدل كما يلي:

جدول ١٠ :اختبار التفاعلات غير المشروطة من الدرجة الأعلى بين المتغير المستقل والمتغير المعدل

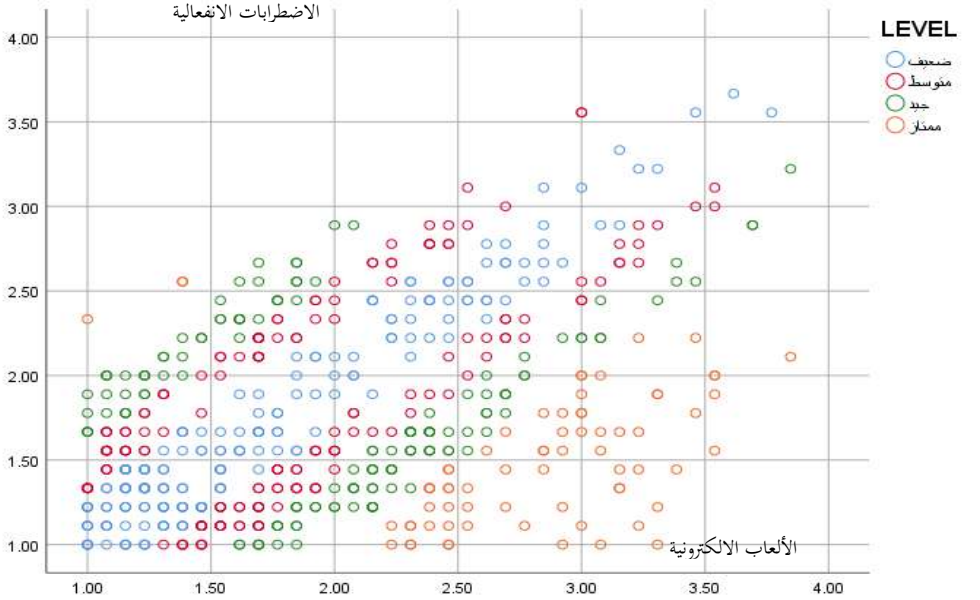
التفاعل	R2-chng	F	df1	df2	p
الالعاب الإلكترونية ◆ المستوى الدراسي	0.142	62.444	3	557	0.000

حيث تظهر النتائج أن هذا التفاعل ذو دلالة احصائية (F=62.444; sig=0.000<0.05). وهذا يؤكد وجود دور معدل للمستوى الدراسي في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة. ولتحديد هذا الدول المعدل بدقة، فإن التأثيرات المشروطة للمتغير المستقل تبعا لقيم المتغير المعدل تظهر كما في الجدول التالي:

المستوى	التأثير	الخطأ المعياري	T	مستوى الدلالة	LLCI	ULCI
ضعيف	0.938	0.043	21.790	0.000	0.854	1.023
متوسط	0.728	0.048	15.232	0.000	0.634	0.821
جيد	0.136	0.051	2.657	0.008	0.036	0.237
ممتاز	0.063	0.089	0.713	0.476	-0.111	0.237

جدول ١١ : التأثيرات المشروطة للمتغير المستقل تبعا لقيم المتغير المعدل

يتضح من هذا الجدول وجود اختلاف في شدة تأثير الالعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية للطلبة تبعا للمستوى الدراسي للطلبة. ونلاحظ انخفاض شدة التأثير كلما ارتفع المستوى الدراسي للطلبة، وصولا الى فقدانه الدلالة الاحصائية بالنسبة للطلبة ذوي المستوى الدراسي الممتاز. ويظهر الشكل التالي مخطط التشتت (Scatter Plot) لتأثير المتغير المستقل في المتغير التابع وفقا لدرجات المتغير المعدّل.



الشكل ٢ : مخطط التشتت لتأثير المتغير المستقل في المتغير التابع بوجود المتغير المعدل

بناء على ما سبق، فإنه يمكن القول أن الفرضية الرابعة مقبولة، وأن شدة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في السلطنة على مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم تخضع لتعديل المستوى الدراسي الخاص بهم. أي، تنخفض شدة التأثير تلك كلما ارتفع المستوى الدراسي للطلبة.

• المناقشة:

هدفت هذه الدراسة الى التحقيق في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس في سلطنة عمان في مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم بوجود متغير المستوى الدراسي كمتغير معدّل. استندت الدراسة الى المنهج الوصفي التحليلي في معالجة البيانات التي تم جمعها من عينة عشوائية من طلبة المدارس في محافظة الداخلية. وقد خلصت الدراسة الى النتائج التالية:

- توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة الذكور والطلبة الاناث في السلطنة: على الرغم من ان ممارسة طلبة المدارس في السلطنة للألعاب الإلكترونية قد سجلت مستوى عام منخفض، الا ان نتائج تحليل اختلاف المتوسطات تبعا للنوع الاجتماعي تظهر أن الطلبة الذكور يمارسون الالعاب الإلكترونية أكثر من الاناث مسجلين مستوى متوسط مقارنة بالمستوى الضعيف للإناث، وأن هذا الاختلاف ذو دلالة احصائية. في الواقع، تتفق هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة Jaber (٢٠٢٣)، بينما تختلف مع نتائج دراسات أخرى مثل دراسة العبيدي (٢٠١٧). مع ذلك، فإن هذه النتيجة يمكن تفسيرها من خلال طبيعة المجتمع المدروس وما يمتلكه الذكور من مجال اوسع لممارسة مثل هذا النوع من الألعاب.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة الذكور والطلبة الاناث في السلطنة: بشكل عام، سجل مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في السلطنة مستوى عام منخفض، وأظهرت نتائج تحليل اختلاف المتوسطات تبعا للنوع الاجتماعي أن الطلبة الإناث يعانون من مستوى أعلى من الاضطرابات الانفعالي مما هو لدى الطلبة الذكور، لكن، هذا الاختلاف ليس ذو دلالة احصائية. في الواقع، تتفق هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة العبيدي (٢٠١٧)، بينما تختلف مع نتائج دراسات أخرى مثل دراسة Jaber (2023) التي وجدت أن الذكور يسجلون مستويات اعلى من الاضطرابات الانفعالية من الاناث. وقد ترجع نتيجة الدراسة الحالية الى المقياس المستخدم وطبيعة عينة الدراسة لجهة القدرة على التعبير بشكل جيد عن السمات المدروسة.
- تؤثر ممارسة الالعاب الإلكترونية بشكل موجب وذو دلالة احصائية في مستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس. في الواقع، أظهرت النتائج أنه كلما ارتفع مستوى ممارسة الطلبة للالعاب الإلكترونية،

كلما ارتفع مستوى الاضطرابات الانفعالية المسجل لديهم. في الواقع، تتفق هذه النتيجة مع ما خلصت اليه دراسة Jaber (2023) من أن إدمان ألعاب الفيديو قد يساهم في تطور اضطراب المعارضة والتحدي و اضطراب السلوك، ومع دراسة Siringoringo وآخرون (٢٠٢٢) التي أكدت ان المشاكل العقلية لدى اليافعين ترتبط بمدة ممارسة الالعاب الإلكترونية، ومع دراسة Heidari وآخرون (٢٠٢٢) التي وجدت ان احتمالية ظهور أعراض اكتئابية شديدة زادت بنسبة ٤٢٪ لكل ساعة إضافية من ألعاب الفيديو، ودراسة Andreassen وآخرون (٢٠١٦) التي وجدت ارتباطات مهمة بين ادمان الالعاب الإلكترونية والاضطرابات النفسية. مع ذلك، فإن هذه النتيجة تختلف مع ما خلصت اليه الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية كطريقة علاجية لاضطرابات النفس والسلوك (David & Fodor, 2023; Wijnhoven, 2021; Mocanu & Udrea, 2021; David et al., 2021). عمليا، يمكن تفسير ذلك بكون الدراسات التي تناولت فاعلية الألعاب الإلكترونية في علاج هذه الاضطرابات قد استندت الى المنهج التجريبي واستخدمت انماط محددة من الألعاب المصممة خصيصا للتعامل مع مثل هذه الاضطرابات.

- يلعب المستوى الدراسي للطلبة دوراً معدلاً في العلاقة بين ممارسة اللعاب الإلكترونية ومستوى الاضطرابات الانفعالي لديهم. في الواقع، أظهرت النتائج أنه كلما ارتفع المستوى الدراسي للطلبة، كلما انخفض مقدار تأثير ممارستهم للالعاب الإلكترونية في مستوى الاضطرابات الانفعالية المسجلة لديهم. منطقيا، تشير هذه النتيجة الى أن المستوى الدراسي للطلبة في تحصيلهم العلمي يمتلك القدرة على تعزيز أو كبح التأثير الذي قد تمتلكه ممارسة الالعاب الإلكترونية في مستويات الاضطرابات الانفعالية لديهم. في الواقع، اذا ما تم أخذ دور المستوى الدراسي في تنمية القدرات العقلية والذهنية لدى الطلبة وزيادة قدرتهم على اختيار الالعاب الإلكترونية المناسبة لهم وتعزيز فهمهم وادراكهم لما يتفاعلون معه خلال ممارسة هذه الالعاب بكونه محدد فقط ضمن اطار اللعبة ولا يتعدى حدود الشاشة التي ينظرون اليه من خلالها، فإن تفسير هذه النتيجة يصبح أكثر منطقية. مع ذلك، فإن الحصول على فهم أكثر عمقا للآلية التي يمتلك من خلالها المستوى الدراسي هذا الدور المعدل تقتضي المزيد من البحث.

وعليه، فإن هذه النتائج تظهر بوضوح خطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل طلبة المدارس بشكل غير مضبوط وخارج اطار التحكم الاسري والمدرسي. وتؤكد هذه النتائج على أهمية المتابعة والمراقبة والتدخل الفاعل من قبل جميع الأطراف ذات الصلة بتنشئة الطلبة لضمان عدم تفاقم الآثار السلبية الناجمة عن هذا الأمر وتعزيزها للاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة. في ضوء ذلك، توصي الدراسة بما يلي:

- اعداد برنامج توعوي موجه لطلبة المدارس في السلطنة حول الالعاب الإلكترونية وأهمية اختيار المناسب منها وضرورة ضبط ممارستها وخطورة ادمانها. وفي ضوء الفروق الاحصائية في مستويات الممارسة تبعا للنوع الاجتماعي، توصي الدراسة بأن يتم تخصيص البرنامج تبعا لكل فئة مستهدفة مع اعطاء الأولوية لفئة الذكور في المرحلة الأولى منه.
- تعزيز المتابعة النفسية لقضية الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في السلطنة، واعداد برنامج توعوي مشترك ما بين المدرسة والأسرة لكشف ومتابعة ومعالجة هذه الاضطرابات.
- ادراج الالعاب الإلكترونية كأحد العوامل التي تعزز الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة في السلطنة، ووضع الخطط والاساليب التي يمكن للمرشدين النفسيين استخدامها في توجيه الطلبة لضبط ممارستهم لهذه الالعاب.
- العمل على نشر التوعية المجتمعية بأهمية التحصيل العلمي من قبل طلبة المدارس ودوره في تخفيض الآثار المباشرة للاستخدام السلبي للتكنولوجيا الحديثة على مستويات الاضطرابات الانفعالية لديهم.

أما على المستوى الأكاديمي والبحثي، فإن هذه الدراسة توصي بتوسعة البحث المستقبلي ليشمل متغيرات أخرى قد يكون لها دور مشابه لدور المستوى الدراسي في تعديل العلاقة بين ممارسة الالعاب الإلكترونية ومستوى الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس. في الواقع، ترى الدراسة أن باب البحث المستقبلي مفتوح في هذا المجال وصولا الى ضبط جميع العناصر والمتغيرات المؤثرة في هذه العلاقة بما يمكن من اعداد استراتيجيات شاملة ومتكاملة تضمن الوصول الى أجيال تمتلك المناعة النفسية تجاه مثل هذه الآثار السلبية.

• المراجع:

• أولاً- باللغة العربية:

- باواكد، إسراء أحمد. (٢٠٢٣). الاضطرابات الانفعالية والسلوكية في ضوء تشريعات الولايات المتحدة الأمريكية والمملكة العربية السعودية. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، ١٥ (٥٥)، ١٤٩ – ١٦٤.
- الحبشي، نجلاء محمود. (٢٠٢١). الاضطرابات السلوكية وعلاقتها بالتعرض للتنمر الإلكتروني كضحية لطلاب المرحلة الثانوية بمدينة الباحة بالمملكة العربية السعودية في ظل جائحة كورونا. *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٢٢ (٦)، ٤١٨ – ٤٤٣.
- عبدالمعطي، حسن مصطفى. و قناوي، هدى محمد. (٢٠١٦). *علم نفس النمو*. المجلد الثاني. دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة.
- العبيدي، بشرى محمد حسن. (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائي. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، ١٤ (٥٣)، ٤١٨ – ٤٤٤.
- عثمان، محمود أبو المجد حسن. (٢٠٢١). فعالية العلاج بالرفاهية النفسية في خفض بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية. *مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية*، ٤ (٧)، ٥٣٤ – ٥٨٣.

- قدي، سومية. (٢٠١٨). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. *مجلة التنمية البشرية*، (١٠)، ١٦٢ – ١٧٢.
- لخضر، ميمون. (٢٠١٦). *دور النشاط الرياضي الترويحي في التقليل من الاضطرابات الانفعالية (القلق – السلوك العدواني) للأفراد الصم والبكم*. رسالة ماجستير غير منشورة، معهد علوم وتقنيات الأنشطة البدنية والرياضية، جامعة محمد بوضياف- المسيلة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.
- محمد، نيفين عوني محي الدين. (٢٠٢١). الدور الفعال للفن التشكيلي في تخفيض درجة الاضطرابات الانعالية في ضوء علم النفس المعرفي. *مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون*، ٢١ (٣)، ٩٦ – ١٠٦.

• ثانياً - باللغة الانكليزية:

- Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., & Shamaa, H. A. (2022). Relationship between time spent playing internet gaming apps and behavioral problems, sleep problems, alexithymia, and emotion dysregulations in children: a multicentre study. Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 16(1), 67.
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of digital game addiction 0f children between 9-11 age groups: Kirşehir Sample. International Journal of Eurasia Social Sciences, 9(33), 1740-1757.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. Psychology of addictive behaviors, 30(2), 252.
- David, O. A., & Fodor, L. A. (2023). Are gains in emotional symptoms and emotion-regulation competencies after the REThink therapeutic game maintained in the long run? A 6-month follow-up. European Child & Adolescent Psychiatry, 32(10), 1853-1862.
- David, O. A., Magurean, S., & Tomoiagă, C. (2022). Do Improvements in Therapeutic Game-Based Skills Transfer to Real Life Improvements in Children's Emotion-Regulation Abilities and Mental Health? A Pilot Study That Offers Preliminary Validity of the RET hink In-game Performance Scoring. Frontiers in Psychiatry, 13, 828481.
- Hariwijaksono, H. (2024). The Length of Time Children Play Emotional Reaction Games (9–11 Years). Health Research Journal, 1(6), 192-197.
- Hayes, A. F. (2013). Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach. Journal of Educational Measurement, 51(3), 335.
- Heidari, F., Norouzi, S., Kazemi-Shishvan, M. A., & Rezaei, H. (2022). The prevalence of major depressive disorder and anxiety

disorder among Iranian adolescents and their association with video gaming and internet use. Adolescent Psychiatry, 12(1), 49-59.
- Jaber, A. A. A. (2023). The Effect of Video Game Addiction on the Oppositional Defiant and Conduct Disordders among Children and Adolescents in the Southern Triangle Area of Occupied Palestine (Doctoral dissertation, Faculty of Graduate Studies, An-Najah National University).
- MOCANU, G. D., & UDREA, M. G. (2021). The effect of motion games on improving the psychomotor and intellectual performance of children with autism spectrum disorder and intellectual disabilities. Balneo and PRM Research Journal, 12(4), 289-300.
- Sabri, R., Hassan, M., & Asadullah, M. (2020). Video gaming and its association with depression, anxiety and stress. Ilköğretim Online, 19(4), 4869-4886.
- Shao, T., Chen, X., Huang, S., Liao, Z., Lin, S., Qi, J., ... & Shen, H. (2021). The recognition of gaming disorder in China: a case series of 223 patients. PeerJ, 9, e10827.
- Siringoringo, E. (2022). Relationship Of Duration And Frequency Of Playing Online Games With Emotional Mental Problems In Adolescents. Comprehensive Health Care, 6(1), 16-23.
- Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent video game exposure and problem behaviors among children and adolescents: the mediating role of deviant peer affiliation for gender and grade differences. International journal of environmental research and public health, 19(22), 15400.
- Wijnhoven, L. A. M. W., Engels, R. C. M. E., Onghena, P., Otten, R., & Creemers, D. H. M. (2021). The Additive Effect of CBT Elements on the Video Game'Mindlight'in Decreasing Anxiety Symptoms of Children with Autism Spectrum Disorder. Journal of Autism and Developmental Disorders, 52(1), 150-168.