الانغمار في الألعاب الالكترونية كمنبئ باللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الإعدادية

م.د.فايق رياض محمد ال سرحان
Hum.fayeq.reheid@uobabylon.edu.iq
كلية التربية للعلوم الانسانية/ جامعة بابل/ قسم اللعلوم التربوية والنفسية

ملخص البحث

يهدف البحث التعرف على مستوى الانغمار في الألعاب الالكترونية ونسبة انتشار اللكسيثيميا بين طلبة المرحلة الاعدادية والقيمة التنبؤية للانغمار في الألعاب الالكترونية باللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الإعدادية ولتحقيق اهداف البحث قام الباحث باختيار عينة عشوائية من مجتمع البحث لمرحلتين (الرابع- الخامس) الاعدادي للعام الدراسي (2026/2025) الدراسة الصباحية في محافظة بابل اذ بلغ حجم العينة (300) طالب وطالبة وزعت بالأسلوب العشوائي ذو التوزيع المتساوي واستخراج قيم الصدق والثبات لأداتي البحث وتطبيقها على عينة البحث وباستخدام الأدوات الإحصائية المناسبة تم التوصل الى النتائج وفي ضوئها وضع الباحث عدة توصيات ومقترحات.

الكلمات المفتاحية: الانغمار في الألعاب الالكترونية، اللكسيثيميا، طالبات المرحلة الإعدادية.

Game Immersion as a predictor of alexithymia among middle school students

Lect.Dr. Fayeq Rhied Al Sarhan

Abstract

The research aims to identify the level of immersion in electronic games and the prevalence of alexithymia among middle school students, and the predictive value of immersion in electronic games for alexithymia among middle school students. To achieve the research objectives, the researcher selected a random sample from the research population of two stages (fourth-fifth) middle school for the academic year (2025/2026) morning studies in Babylon Governorate. The sample size was (300) male and female students, distributed in a random method with equal distribution. The validity and reliability values of the two research instruments were extracted and applied to the research sample. Using appropriate statistical tools, the results were obtained, and in light of them, the researcher made several recommendations and suggestions.

Keywords: Game Immersion, alexithymia, middle school students.

مشكلة البحث

ان انغمار الطلبة في الألعاب الإلكترونية يؤدي الى مواجهة العديد من المشكلات التي تخلف العديد من العوائق والصعوبات قد تعيق طريقهم في التوافق والتفاعل الاجتماعي وقد تظهر بشكل مؤثر وواضح في علاقاتهم الاجتماعية مع زملائهم داخل وخارج المدرسة (Cairns et al.,2014:7) وأظهرت العديد من الدراسات منها دراسة (Konijn et al., 2007) بأن هناك كماً هائلاً من السلوكيات السلبية التي تنجم عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الطلبة منها تقمصهم للشخصيات الإلكترونية التي تجعلهم أكثر انعزالاً واقل تواصلاً مع الآخرين (Konijn et al., 2007:1083 – 1044) واتفقت مع ذلك دراسة (Jennett,2008) ان الانغمار بالألعاب الإلكترونية يؤدي إلى قلة الوعي بالوقت وفقدان الوعي بالعالم الحقيقي وقصور بالتواصل اللفظي (Jennett, 2008: 654) كما اشارت دراسة (Bonnaire& Baptista,2019) الى ان المراهقين يلجؤن إلى ألعاب الفيديو، وتحديدًا الألعاب التي تعتمد على تقمص الأدوار أو الألعاب الجماعية عبر الإنترنت، كمنصة افتراضية آمنة توفر لهم ملاذًا من الضغوط العاطفية اذ تُمكن هذه البيئة الافتراضية الأفراد من استكشاف عوالم بديلة والتفاعل ضمنها، مما يسهم في تخفيف حدة معاناتهم الانفعالية وتوفير مساحة للتعافي المؤقت من تحدياتهم العاطفية الواقعية(Bonnaire& Baptista,2019:522) وجراء هذا الانغمار قد يصاب المراهق بعدم القدرة على التنظيم العاطفي وإدارة المواقف الضاغطة وينجم عن ذلك تدهور في العلاقات الاجتماعية وصعوبة بالغة في بناء الروابط الوثيقة، وهو ما يُعزى إلى مظهر البرود العاطفي الواضح وتجنب التعبير عن المشاعر(Hogeveen & Grafman,2021:49) فيما اوضحت دراسة (Blinka et al.,2024) التي توصلت نتائجها إلى أن الألكسيثيميا، تؤدي الى العجز عن تحديد المشاعر وصعوبة التعبير عن الانفعالات والتوجه الفكري الخارجي وهي عوامل رئيسة للمشكلات الصحية والنفسية(Blinka et al.,2024:107).

وتتلخص مشكلة البحث في ان انغمار الطلبة بالألعاب الإلكترونية يعوقهم من التواصل اللفظي أي قصور في التعبير عن المشاعر لفظياً (اللكسيثيميا) وتكوين علاقات اجتماعية ناجحة الأمر الذي يجعلهم غير قادرين على إقامة علاقات إيجابية وبالتالي تتسم علاقاتهم بالبرود وضعف القدرة على التحدث والتحاور معهم مما يؤدي إلى الافتقار إلى المودة والحب، كما يظهر العزلة والوحدة والاكتئاب وهذا يؤثر على مستويات تحصيلهم وانجازهم الدراسي ومن هنا تتبلور مشكلة البحث في التساؤل الاتي: ما نوع وطبيعة العلاقة بين الانغمار بالألعاب الإلكترونية واللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الإعدادية؟

أهمية البحث

تُعد مرحلة المراهقة فترة محورية في حياة الفرد، تتسم بتنامي الحاجات النفسية، لا سيما تلك المتعلقة بالتواصل وتطوير المهارات الاجتماعية، وهو ما يُمكن المراهق من إدارة شؤونه الحياتية بكفاءة وفي سياق متصل، أحدثت الثورة الإلكترونية، وتحديداً الألعاب الإلكترونية، تحولاً جذرياً ذا تأثير واسع النطاق في جميع المجتمعات وقد انعكس هذا التأثير بشكل خاص على حياة المراهقين، إذ أصبح الانغماس في هذه الألعاب ظاهرة تشمل جميع الفئات العمرية، من الأطفال والمراهقين وحتى البالغين. لذا، يكتسي هذا الموضوع أهمية بالغة تستدعي إيلاءه اهتماماً خاصاً، نظراً لتأثيراته القوية على نفسية الأفراد وسلوكياتهم (غرينفيلد، 2017: 213).

وتُشير دراسةٌ (Cairns et al.,2014) إلى أن الانغماس العميق في الألعاب الإلكترونية يُمكن أن يُفضي إلى ظهور عوائق مُتعدّدة قد تنبع، في جانبٍ منها، من عوامل ذاتية متأصلة في طبيعة اللاعب ذاته، مثل الإجهاد البدني أو الذهني المتراكم، أو التشتت المعرفي الذي يُقلّل من قدرته على التركيز الفعّال. وفي جانبٍ آخر، قد تكون هذه العوائق متأصلة في تصميم اللعبة نفسها، حيث يُلاحظ أن العديد من الألعاب الإلكترونية تُصمَّم بقصدٍ وهدفٍ أساسيٍّ يتمثل في أن تكون محطةً رئيسيةً للانشغال الشديد للمستخدم. يهدف هذا التصميم إلى تحفيز مستويات عالية من النشاط الذهني والعاطفي لديه، والمحافظة على ديمومة انغماسه في عالم اللعبة لأطول فترة زمنية مُمكنة، وذلك عبر آلياتٍ مُعقّدةٍ ومُتقنةٍ تُراعي الجوانب النفسية والسلوكية للمستخدم(Cairns et al.,2014:24).

تُبرز الدراسة (Kosasih et al.,2024) دور التفاعلية بوصفها عنصرًا جوهريًا في تصميم الألعاب المعاصرة، حيث تضطلع بدور محوري في ترسيخ الرابط العاطفي بين اللاعب والالعاب اذ إن هذا الارتباط العاطفي العميق، الذي يتجلى بوضوح من خلال الانغماس التام في عالم اللعبة، يُعدّ العامل الأساسي الذي يجعل من تجربة اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي عابر بل تجربة شخصية غنية بالانفعالات بناءً على ذلك، يصبح اللاعب منجذبًا إلى العالم الافتراضي الذي توفره اللعبة، مما قد يؤدي إلى انشغاله به على حساب تفاعلاته الاجتماعية الحقيقية ومشاركاته في الحياة الواقعية(Kosasih et al.,2024:427).

كما يعد التعبير عن المشاعر عنصر أساسي في التواصل مع الأخرين، إذ يسهم في إداء صحي على حد سواء جسدياً وعقلياً ويعزز سير العمل والأداء الجيد، وان فقدان القدرة في التعبير عن المشاعر يسبب عدد من المشكلات والعوائق (Kennedy & Watson,1999:233) .

وتوضح دراسة (Gilbert et al., 2011) إن التعبير عن المشاعر يعزز حالة التواصل مع الآخرين ويقلل من الاستجابات نحو الضغوط ويزيد من مشاعر الانتماء والتعاطف مع الآخرين (Gilbert et al., 2011: 240).

كما يعد العجز عن تمييز المشاعر والتعبير عنها والتركيز عليها (الأليكسيثيميا) مشكلة منتشرة بين طلاب المرحلة الإعدادية، حيث تُقدر معدلات انتشارها بنحو (23.6%) وتُشير الأبحاث إلى أن الأليكسيثيميا ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالعديد من النتائج السلبية في هذه الفئة العمرية، بما في ذلك ازدياد أعراض انخفاض الصحة النفسية، والتنمر المدرسي، ورفض الذهاب إلى المدرسة، وتدني الأداء الأكاديمي، والصعوبات الشخصية، وإدمان الإنترنت (Brett et al.,2025:430).

بالإضافة إلى ذلك، كشفت دراسة (Jahanaray et al.,2025) عن تأثيرات كبيرة للعوامل السياقية، مثل التخصص الدراسي والجنس ونوع المدرسة، على مستويات العجز عن تحديد المشاعر والتعبير عنها ورفض الذهاب إلى المدرسة. فقد تبين أن الطلاب الملتحقين بتخصصات العلمية يظهرون مستويات أعلى من العجز عن تحديد المشاعر والتعبير عنها. في المقابل، كان طلاب التخصصات الادبي أكثر عرضة للانخراط في سلوكيات رفض الذهاب إلى المدرسة بهدف الحصول على مكافآت خارجية ملموسة واشارت النتائج إلى أن العجز عن تحديد المشاعر والتعبير عنها يرتبط سلبًا ومباشرًا بالتحصيل الدراسي، مما يدل على أن الصعوبة في معالجة المشاعر ترتبط بانخفاض الأداء ، بصرف النظر عن التغيب عن المدرسة(Jahanaray et al.,2025:130) وتتلخص أهمية البحث الحالي في:

1- قد توفر نتائج الدراسة فهماً عميقاً للتأثيرات النفسية والاجتماعية لهذه التقنيات ومدى تاثيرها سلبا او ايجابيا في حياة الطلبة.
2- يمكن ان توفر للمربين والآباء التوجيه الامثل نحو الاستخدام الايجابي والمسؤول للألعاب، وتحويلها من مجرد وسيلة ترفيه إلى أداة تعليمية تسهم في بناء جيل واعٍ ومبتكر وقادر على مواجهة تحديات المستقبل بكفاءة وفعالية.
3- قد تسهم نتائج البحث في وضع برامج تنموية للطلبة في هذه المرحلة لتعزيز النمو الشامل للطالب وتطوير قدراته الأكاديمية والاجتماعية والنفسية.

4- ان فهم اللكسيثيميا يتيح للأخصائيين النفسيين تحديد الطلاب الذين يواجهون صعوبة في إدراك مشاعرهم ووصفها، مما يمكنهم من تقديم الدعم المناسب لهم في وقت مبكر الذي يمنع تفاقم المشكلات النفسية والسلوكية المرتبطة بالأليكسيثيميا، مثل القلق والاكتئاب وصعوبات التكيف الاجتماعي.

أهداف البحث: يستهدف البحث الحالي التعرف على:

1- مستوى الانغمار بالألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الإعدادية.
2- نسبة انتشار اللكسيثيما بين طلبة المرحلة الإعدادية.
3- القيمة التنبؤية للانغمار في الألعاب الالكترونية باللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

حدود البحث:

يتحدد هذا البحث بطلبة المرحلة الإعدادية الصف الرابع والخامس الاعدادي الدراسة الصباحية ولكلا الجنسين (ذكور-اناث) في محافظة بابل قضاء المركز للعام الدراسي (2026/2025).

تحديد المصطلحات:

تبنى الباحث التعريفات الاتية:

أولا: الانغمار بالألعاب الإلكترونية Game Immersion عرفه (Brown & Carins, 2004): ظاهرة سلوكية يشعر الفرد أن اللعبة حقيقة واقعة، وتحدث في ثلاثة مستويات وهي: المشاركة إذ يجعل اللاعب يستثمر وقته وجهده وتركيزه في تعلم لعب اللعبة، الانشغال إذ يجعل من اللاعب ينخرط في اللعبة عاطفياً، والغمر التام والذي يشعر الفرد انه في واقع اللعبة تماماً؛ كما أنه يجعل اللعبة جزءًا مهمًا من حياة اللاعب (Brown & Carins, 2004: 43).

ثانيا: اللكسيثيميا Alexithymia عرفها (Taylor et al.,1994): سمة شخصية تتميز بصعوبة تحديد ووصف المشاعر فضلاً عن القدرة المحدودة على التخيل واستخدام عواطف الفرد لتوجيه التصرفات والافتقار إلى الأحلام والتخيلات، وسيطرة نمط التفكير المرتبط بالعالم الخارجي (Taylor et al., 2004:68).

التعريف الإجرائي: الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب من خلال إجابته على فقرات ادوات القياس المتبناة في البحث.

الإطار النظري

أولا: الانغمار بالألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية في أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الهواتف الذكية قائمة على الإخراج الفيديوي وهي مصممة تبعاً لقواعد خاصة له نتائج متغيرة ويمكن قياسها كمياً، إذ يبذل اللاعب من خلالها جهداً من أجل الوصول للنتيجة المؤثرة والمطلوبة، إذ يشعر اللاعب بأنه مرتبط عاطفياً بالنتيجة(Juul, 2005: 36) كما وان من أحد الجوانب الجاذبة لممارسي الألعاب الإلكترونية هو الدخول في تجربة غامرة أو بما يسمى بالانغمار اذ يستخدم هذا المصطلح في مجموعة متنوعة من السياقات خارج الألعاب المعتادة؛ مثل مشاهدة الأفلام، وقراءة الكتب، وبالتالي دمج المحادثات الجانبية كالرسائل والاتصالات الهاتفية أثناء اللعبة، والكتابات السردية القصصية في اللعبة مما يساهم هذا الأمر في الانغمار بالألعاب الإلكترونية (Jennett,2010:18) ويوضح (Laramee, 2002) ان الانغمار يمثل جميع أشكال الترفيه التي تسعى جاهدة لتثبيط الواقعية ، وجعل اللاعب في حالة من التصديق والتقبل لكل ما يجري في اللعبة على انه حقيقة تامة ويؤكد ان قوة الألعاب تكمن بقدرتها على جعل اللاعب يصدق بأنه جزء من العالم الوهمي الذي ينغمر فيه (Laramee, 2002: 13).

كما أن مجمل الأبحاث السابقة والمنتشرة في حقل الواقع الافتراضي قد أسهمت إسهامًا بارزًا في توفير توصيف دقيق ومفصل لمفهوم "تجربة الانغمار"، الذي يمثل المحور الأساسي لفهم التفاعل البشري مع البيئات الاصطناعية اضافة الى أن الانغمار لا يقتصر على مجرد التواجد ضمن بيئة افتراضية، بل يتعداه إلى مستوى عميق من الخداع الإدراكي لأنظمة الفرد الحسية والمعرفية، بحيث يُصبح الشخص مُقتنعًا، بشكل شبه كلي، بوجوده في مكان آخر غير موقعه المادي الحقيقي وهذا التوصيف يؤكد على أن الانغمار هو حالة نفسية وإدراكية معقدة تتطلب درجة عالية من التفاعل والاندماج بين المستخدم والواقع الافتراضي، مما يفتح آفاقًا واسعة لفهم التأثيرات النفسية والسلوكية لهذه التقنيات.(Kosasih et al.,2024:430)

وفي دراسةٍ أجراها (Brown&Cairns,2004) مع اللاعبين من فئة المراهقين من أجل التعرف على تجاربهم في الانغمار ووجد أن اللاعبين كانوا قادرين على التمييز بين مستويات مختلفة من الانغمار في الألعاب وهذه النتيجة تتوافق مع إحساسهم بالمشاركة والانخراط في اللعبة. فالمستوى الأساسي في الانغمار هو المشاركة حيث يستثمر اللاعبون ببساطة الوقت والجهد للعب والمستوى الذي يليه هو الانشغال إذ يكرس اللاعبون الكثير من الاهتمام والمشاركة العاطفية في اللعبة، أما المستوى الثالث والاعمق هو

الانغمار الكلي الذي يشعر اللاعب فيه انه كلياً في اللعبة وقد وجد ان عينة الدراسة تنغمر في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولهذه المستويات ستة حواجز للدخول في كل مستوى(Cairns, 2016: 90).

النظرية المفسرة للانغمار في الالعاب الالكترونية

وضع الباحثان (Brown & Cairns, 2004) نظرية لتفسر الانغمار في الألعاب الالكترونية حيث يعداها تجربة قوية ومهمة للتفاعل من قبل اللاعبين والمصممين والباحثين عن الألعاب على حد سواء، فالغمر هو شعور نفسي يحدث للفرد خلال البيئة الافتراضية، إذ يوفر الانغمار الحدود التي يمكن أن يحدث فيها الوهم داخل المكان اذ ان الوهم داخل مكان يمكن أن يؤدي إلى سلوك واقعي في بيئات افتراضية غامرة (Slater,2009:3549).

وقد حدد (Brown&Cairns,2004) ثلاث درجات أو مستويات في تفسير الانغمار بالألعاب:

1- **المستوى الأول: الانخراط أو المشاركة:** وتعد المرحلة الأولى من الانغمار وهي أدنى مستوى للمشاركة في اللعبة ويجب أن تحدث قبل أي مستوى آخر، وفيها يستثمر اللاعب وقته وجهده وتركيزه في تعلم لعب اللعبة وعند تحقيق مزيد من النجاح يعود اللاعب مرة أخرى لتكرار اللعبة (Cairns, 2014: 339)

2- **المستوى الثاني: الانشغال أو الانجراف:** يمثل المستوى الثاني من الانغمار، وفيها ينخرط اللاعب في اللعبة بشكل عاطفي ، عن طريق جعل اللعبة جزءًا مهمًا من حياة اللاعب فمن خلال المشاركة بشكل أكبر في اللعبة يصبح منشغلاً ان حاجز الانشغال هو الأساس في بناء اللعبة، ومن الميزات التي تثير عواطف اللاعبين بشكل مباشر هي جودة اللعبة، مثل المرئيات والمهام الشيقة والمنافسات التي تتيح للاعبين معرفة متى تم بناء اللعبة بشكل جيد ويمكنهم معرفة متى قام المصممون ببذل جهد في البناء هذا يضيف إلى شعورهم باحترام اللعبة بسبب الوقت والجهد والاهتمام في هذا المستوى من الغمر ،الذي يجعل الأفراد يرغبون في مواصلة اللعب ويمكن أن يؤدي إلى شعورهم بالاستنزاف العاطفي في حال توقفهم عن اللعب (Cheng&Cairns, 2005: 1273)

3- **المستوى الثالث الانغمار التام:** هو اعمق مستوى من الانغمار إذ يشارك اللاعب بشكل كامل في اللعبة ويجعله يشعر كما لو كان في اللعبة، فقد وصف المشاركون أنهم معزولون عن الواقع إلى حد أن اللعبة كانت كل ما يهم لديهم، في هذه المرحلة من الانغمار تتأثر أفكار ومشاعر اللاعبين باللعبة لدرجة التعاطف إذ يشعر الفرد أنه مرتبط بشخصية أو رئيس فريق، وكلما زاد الاهتمام والجهد كلما شعر اللاعب بالانغمار، والانتباه هو جزء مهم من الانغمار وفي حالة الانغمار التام تلعب الألعاب بثلاثة عناصر رئيسية: بصرية وسمعية وعقلية حسب عدد مصادر الاهتمام المطلوبة (Michailidis et al.,2018:45).

فعندما ينغمر اللاعب بالعبة يركز انتباهه في عالم اللعبة والذي يؤدي غالبًا إلى ميزتين من الغمر؛ قلة الوعي بالوقت وفقدان الوعي بالعالم الحقيقي. وقد يكون اللاعب الغارق أقل وعياً ببيئته لكنه لا يزال من الممكن إدراك بعض جوانبها، يشعر اللاعب بالتحكم في المهمة التي تؤدي إلى الشعور بالانغمار التام، فالانغمار في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يقصد به الانخراط أو تورط فرد ما يشعر به نتيجة للعب لعبة رقمية أو الكترونية (Jennett et al., 2008:641).

ثانياً: اللكسيثيما

يعتبر مفهوم اللكسيثيما من المفاهيم الحديثة نسبيًا الذي حظي باهتمام الباحثين كأحد المفاهيم النفسية ، فقد تم تقديم المفهوم منذ ما يقرب من أربعين عامًا على يد سيفنيوز Sifneos عام (1972) كأول إشارة بصيغة الصفة أي الخصال اللكسيثيمية وليس كأسم اللكسيثيما لتوصيف الخصال الوجدانية لبعض الأفراد التي نشرها سيفنيوز في كتابه العلاج النفسي قصير المدى والكارثة الانفعالية، الذي اقتبسه من الكلمة اليونانية إذ تعني (a) في اللغة اليونانية فقدان أو نقص و(lexis) تعني كلمة و(thymos) تعني شعور ، أي فقدان الكلمة الدالة على المشاعر ، إذ قام سيفنيوز بفحص عينة عشوائية من المرضى بأمراض نفسجسمية من المترددين على عيادة الطب النفسي التي كان مديراً لها بمستشفى ماساتشوتس العام آنذاك وأذهله ما كشفت عنه نتائج الفحص؛ فقد وجد أن بعض المرضى يتسمون بفقر حصيلتهم اللغوية، وبوجدان غير متسق، وبنمط شخصية تتسم بنقص الحساسية وسطحية التفاعلات الاجتماعية وقصور في التواصل مع الآخرين وصعوبة اختيار الكلمات المناسبة في تحديد ووصف المشاعر بدقة Sifneos:1996:137-(144).

وفي عام (1976) ظهر مفهوم اللكسيثيما كمفهوم صريح وليس صفة ، وفي العام نفسه أقيم المؤتمر الأوربي الحادي عشر في مجال الاضطرابات النفسجسمية في ألمانيا والذي يمثل حدثاً مهماً ونقطة فارقة في تاريخ دراسة اللكسيثيما ، إذ اتفقت الآراء في المؤتمر على ان اللكسيثيما تحتاج إلى المزيد من الأبحاث لدراستها وتحديدها، ومنها تطور المفهوم فأصبح له عدة مرادفات تصف نفس المفهوم منها مصطلح افازيا المشاعر Aphasia of Feeling ليعبر عن حالة الانفصال بين الانفعالات والمشاعر، ومصطلح عمى المشاعر Blind Feeling من قبل لين Lane ، وشوارتز Schwartz (كريستين: 2002: 152).

خصائص الافراد من ذوي اللكسيثيما

يتصف الأفراد ذوي اللكسيثيما بمجموعة من الخصائص:

1- لا يمتلك هؤلاء الأفراد القدرة على تحديد المشاعر وتمييزها.

2- صعوبة وصف مشاعرهم والتعبير عنها لفظياً.

3- يفتقرون القدرة على الخيال والتخيل.

4- يعانون من خلل في العمليات التصورية.

5- يرتبط تفكيرهم بالعالم المادي الخارجي ويكونون ذو تفكير تقليدي.(Taylor: 1997:137)

النظرية المفسرة للالكسيثيميا: نظرية الخلل في التنظيم الانفعالي (Taylor: 1997)

حظيت هذه النظرية بقبول واسع بين جمهور الباحثين في مجال دراسة الانفعالات اذ يرى (Taylor: 1997) أن الخصال المشكلة اللكسيثيما تعكس بالأساس إعطابا في المعالجة المعرفية للانفعالات وتنظيمها كما ان الاستجابة الانفعالية والتنظيم الانفعالي لدى الإنسان قائمة على ثلاثة انساق متفاعلة وهي:

- النسق الفسيولوجي العصبي: Neurophysiological System ويشمل استجابة الجهاز العصبي المستقل والتنشيط الغدى العصبي.
- النسق التعبيري الحركي: Motor-Expressive System ويشمل التعبيرات الوجهية والتغيرات في أوضاع الجسم والتغيرات في نغمة الصوت.
- النسق الخبري المعرفي: Experiential Cognitive يتضمن الوعي الذاتي بالانفعال والتقرير اللفظي عنه ويتطلب التنظيم الانفعالي الكفء تفاعلا متبادلا بين هذه الانساق الثلاثة، وثمة عوامل أخرى تسهم في التنظيم الكفء للانفعالات منها اللغة، والأحلام، والخيال، واللعب، والبكاء، والضحك (Landa, 2005:10).

ووفقًا لهذه النظرية، يحدث عطباً في المكون الخبراتي المعرفي للاستجابة الانفعالية، إذ يحد خلل المكون الخبري- بعنصريه: الوعى الذاتي بالحالات الشعورية والتقرير اللفظي عنها- من قدرة الفرد على التعبير عن انفعالاته وتنظيمها كما يؤدى خلل التواصل اللفظي مع الآخرين، مما يؤثر بدوره في نشأة صعوبات في إدراك الفرد للانفعالات كما يؤثر قصور القدرات التخيلية سلبيًا في الدور الذى قد يمارسه الخيال والأحلام والاهتمامات واللعب في تعديل الاستجابة الانفعالية (Vermeulen et al.,2006:64-91).

أما مرتفعي اللكسيثيما يكونون اكثر تركيزاً على الإحساسات الجسمية المصاحبة للاستثارة الفسيولوجية وتضخيمها بسبب قصور المعالجة المعرفية للانفعالات، مما يجعلهم أكثر ميلاً إلى القيام بفعل مادى كاستجابة مباشرة للاستثارة الانفعالية غير السارة، الأمر الذي يجعلهم اكثر عرضة للإصابة بالاضطرابات النفسجسمية، وثمة توجهات حديثة، في إطار التوجه المعرفي اللكسيثيما ، ترى أنها ليست مجرد خلل في

التمثيل الرمزي للانفعالات ولكنها قد تنشأ عن فقر في المعرفة اللفظية، أو في بعض الوظائف والقدرات المعرفية كالذكاء اللفظي، والقدرة على القراءة، والقدرة على تذكر المنبهات المحملة انفعاليًا والتي تسهم بدورها في نشأة خلل معالجة المعلومات الانفعالية (Vermeulen, 2009: 305-309).

منهج البحث واجراءاته

أولاً: منهج البحث

اعتمد البحث الحالي المنهج الوصفي الارتباطي منهجاً له، والذي يعني وصف الظاهرة وتركيبها وعملياتها والظروف الاجتماعية السائدة ويشمل المنهج الوصفي جمع المعلومات والبيانات وتبويبها وتحليلها وقياسها وتفسيرها(ملحم، 2010: 24).

ثانيا: مجتمع البحث

يشير مجتمع البحث الى المجموعة الكلية من الأفراد التي يسعى الباحث الى تعميمها على نتائج البحث حيث يتألف مجتمع البحث الحالي من طلبة المرحلة الاعدادية للعام الدراسي (2026/2025).

ثالثا: عينة البحث

يقصد بالعينة جزء من المجتمع الذي تجري عليه الدراسة،تبلغ (300) طالب وطالبة من المرحلة الاعدادية وزعت بالأسلوب العشوائي ذو التوزيع المتساوي اذ بلغ عدد الذكور (150) طالب من ثلاث مدارس اعدادية وبلغ عدد الاناث (150) طالبة من ثلاث مدارس اعدادية وتوزعوا على وفق المرحلة بواقع (150) من طلبة الصف الرابع و(150) من طلبة الصف الخامس.

رابعا: أدوات البحث

1- **وصف أداة قياس الانغمار في الألعاب الالكترونية** : بعدّ مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة، قام الباحث بتبني مقياس الانغمار في الألعاب الالكترونية والمترجم من دراسة (Chinta,2017) التي تتكون من (31) فقرات وزعت على ثلاث مكونات وضعت لها خمسة بدائل للاستجابة على وفق تدريج ليكرت حيث قام الباحث بترجمة فقرات المقياس مع مراعاة اجراءات الترجمة العكسية واستخدام شروط صدق الترجمة وأعدت للمقياس تعليمات توضح كيفية الإجابة عن فقراته، وقد روعي في أعداد تعليمات المقياس أن تكون مناسبة للعينة وواضحة كما احتوت التعليمات على

مثال توضيحي عن كيفية الإجابة، وطلب منهم الإجابة عن جميع فقرات المقياس بكل صراحه وصدق وأن إجاباتهم لا يطلع عليها أحد سوى الباحث وستكون هذه الإجراءات من صدق الترجمة واعداد تعليمات المقياس ذاتها في مقياس اللكسيثيما.

2- **التحليل المنطقي لأداتي البحث** :لغرض التحقق من الصدق الظاهري لفقرات اداتي البحث عرضت على مجموعة من المحكمين المختصين في العلوم التربوية والنفسية وعددهم (10) محكمين وذلك لتحديد مدى صلاحية الفقرات لقياس ما أعدت له ومدى ملاءمتها لأفراد عينة البحث ومدى ملاءمة بدائل الإجابة وبعد الاطلاع على ملاحظات المحكمين وجد الباحث ان نسبة الاتفاق عالية تجاوزت (80%) على فقرات المقياسين مع وجود بعض التعديلات اللغوية البسيطة على الفقرات وأشار المحكمين الى تفضيلهم البدائل الرباعية التدريج لاداتي القياس لمناسبته مع خصائص العينة العمرية والمعرفية.

3- **التحليل الإحصائي لفقرات مقياس الانغمار في الألعاب الالكترونية:** لاستخراج القوة التمييزية استعمل الباحث طريقة المجموعتين الطرفيتين لغرض إجراء التحليل الإحصائي في ضوء هذه الطريقة طبق الباحث مقياس الانغمار في الألعاب الالكترونية على عينة قوامها (300) طالب وطالبة ، وبعد اكمال إجراءات استخراج القوة التمييزية لعينة التحليل الاحصائي باستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ومقارنة القيمة التائية المحسوبة لكل فقرة بالقيمة التائية الجدولية ثبت ان القيمة التائية المحسوبة لجميع الفقرات مميزة عند مقارنتها بالقيمة التائية الجدولية البالغة (1,96) عند مستوي دلالة (0,05) ودرجة حرية (160) لذا تم الابقاء على جميع فقرات المقياس اذ عدت جميعها مميزه.

4- **التجانس الداخلي** :لاستخراج التجانس الداخلي للمقياس اتبع الباحث الأساليب الاتية:

- **أسلوب علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس:** استعمل الباحث معامل ارتباط بيرسون ووجد ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه.

جدول (1) قيم معاملات الارتباط لعلاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
1	.427**	11	.379**	21	.356**
2	.347**	12	.485**	22	.425**
3	.165**	13	.519**	23	.412**
4	.251**	14	.508**	24	.308**
5	.431**	15	.477**	25	.426**

6	.203**	16	.507**	26	.413**
7	.474**	17	.274**	27	.485**
8	.309**	18	.414**	28	.321**
9	.343**	19	.400**	29	.516**
10	.489**	20	.397**	30	.465**
				31	.464**

- **أسلوب علاقة درجة الفقرة بالدرجة المجال الذي تنتمي اليه :** استخرج الباحث معاملات الارتباط بين درجة الفقرة ودرجة المجال الذي تنتمي اليه ووجد ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه.

جدول (2) قيم معاملات الارتباط لعلاقة الفقرة بالدرجة المجال الذي تنتمي اليه

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
الاول		الثاني		الثالث	
1	.595**	10	.468**	8	.354**
2	.420**	11	.380**	9	.445**
3	.315**	16	.586**	12	.530**
4	.417**	17	.265**	14	.512**
5	.472**	18	.534**	24	.365**
6	.372**	19	.580**	25	.500**
7	.545**	20	.536**	26	.520**
13	.463**	22	.558**	27	.572**
15	.417**	23	.524**	28	.386**
21	.383**	30	.511**	29	.558**
31	.421**				

- **أسلوب علاقة المجال بباقي المجالات وبالدرجة الكلية للمقياس:** استعمل الباحث معامل ارتباط بيرسون ووجدت ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه

جدول (3) قيم معاملات الارتباط علاقة المجال بباقي المجالات وبالدرجة الكلية للمقياس

	الكلي	الاول	الثاني	الثالث
الكلي	1			
الاول	.837**	1		
الثاني	.850**	.535**	1	
الثالث	.869**	.587**	.645**	1

5- الخصائص السيكومترية للمقياس

أولاً: الصدق :وقد تم التحقق من انواع الصدق بالطرائق الاتية:

أ- **الصدق الظاهري:** وقد تحقق الباحث من الصدق المنطقي، وذلك عندما عُرضت فقراته على مجموعة من المحكمين في العلوم التربوية والنفسية وقد حصلت على نسبة اتفاق عالية تجاوزت (80%).

ب-صدق البناء: وقد تم التحقق منه عن طريق القوة التمييزية والتجانس الداخلي.

ثانياً: الثبات: استخراج ثبات المقياس بطريقة معامل الفا كرونباخ للاتساق الداخلي حيث اعتمد الباحث على درجات عينة التحليل الاحصائي والبالغة (300) طالب وطالبة في حساب الثبات وفق المعادلة، وكانت قيمة معامل الثبات للمقياس (0.814).

ثانيا: أداة قياس اللكسيثيميا: تبنى الباحث مقياس تورنتو (TAS- Toronto Alexithymia Scale) (20 من دراسة (Taylor et al.,2004) والذي يتكون من (20) فقرة متدرج على وفق أسلوب ليكرت بخمسة بدائل وتعطى الفقرات الاوزان: (5، 4، 3، 2، 1) موزعة على ثلاث مكونات فرعية تحدد نوع اللكسيثيميا وهي الأول: صعوبة تحديد المشاعر وعدد فقراته (7) وتمثله الفقرات الثاني: صعوبة وصف المشاعر وعدد فقراته (5) وتمثله الفقرات الثالث: التفكير الموجه خارجياً وعدد فقراته (8) وتمثله الفقرات ومجموع درجات الفقرات تعطينا الدرجة الكلية للمقياس وقام الباحث بذات الإجراءات انفة الذكر في أداة قياس الانغمار في الألعاب الالكترونية من ترجمة المقياس وإجراءات صدق الترجمة واعداد تعليمات المقياس مع اجراء بعض التعديلات اللغوية.

1- **التحليل الإحصائي لفقرات مقياس اللكسيثيميا:** استعمل الباحث طريقة المجموعتين الطرفيتين لغرض إجراء التحليل الإحصائي، وبعد اكمال إجراءات استخراج القوة التمييزية باستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ومقارنة القيمة التائية المحسوبة لكل فقرة بالقيمة الجدولية وثبت ان القيمة التائية المحسوبة لجميع الفقرات مميزة عند مقارنتها بالقيمة التائية الجدولية البالغة (1,96) عند مستوي دلالة (0,05) ودرجة حرية (160) لذا تم الابقاء على جميع فقرات المقياس اذ عدت جميعها مميزه.

2- **التجانس الداخلي** :لاستخراج التجانس الداخلي للمقياس اتبع الباحث عدة أساليب وهي:

- **أسلوب علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس** : استعمل الباحث معامل ارتباط بيرسون ووجد ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه.

جدول (4) قيم معاملات الارتباط لعلاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
1	.493**	11	.431**
2	.353**	12	.522**
3	.239**	13	.420**
4	.280**	14	.399**
5	.294**	15	.347**
6	.315**	16	.367**
7	.530**	17	.408**
8	.215**	18	.150**
9	.249**	19	.208**
10	.471**	20	.269**

- **أسلوب علاقة درجة الفقرة بالدرجة المجال الذي تنتمي اليه :** استخرج الباحث معاملات الارتباط بين درجة الفقرة ودرجة المجال الذي تنتمي اليه ووجد ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه.

جدول (5) قيم معاملات الارتباط لعلاقة الفقرة بالدرجة المجال الذي تنتمي اليه

الاول		الثاني		الثالث	
رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
1	.564**	2	.231**	5	.451**
3	.223**	4	.029**	8	.221**
6	.397**	11	.270**	10	.376**
7	.202**	12	.598**	15	.341**
9	.125*	17	.621**	16	.159**
13	.378**			18	.477**
14	.596**			19	.484**
				20	.562**

- **أسلوب علاقة المجال بباقي المجالات وبالدرجة الكلية :** استعمل الباحث معامل ارتباط بيرسون ووجد ان جميع الفقرات قد بلغت قيمتها اعلى من قيمة معامل ارتباط بيرسون الجدولية البالغة (0,098) عند مستوي الدلالة (0,05) ودرجة حرية (298) وكما موضح في الجدول ادناه

جدول (6) قيم معاملات الارتباط علاقة المجال بباقي المجالات وبالدرجة الكلية للمقياس

	الاول	الثاني	الثالث	الكلي
الاول	1			
الثاني	.356**	1		
الثالث	.155**	.241**	1	
الكلي	.770**	.741**	.603**	1

3- الخصائص السيكومترية للمقياس

أولاً: الصدق :

أ- **الصدق الظاهري:** وقد تحقق الباحث من الصدق المنطقي، وذلك عندما عُرضت فقراته على مجموعة من المحكمين في العلوم التربوية والنفسية وقد حصلت على نسبة اتفاق عالية.

ب-صدق البناء: وقد تم التحقق منه عن طريق القوة التمييزية والتجانس الداخلي.

ثانياً: الثبات: استخراج ثبات المقياس بطريقة معامل الفا كرونباخ للاتساق الداخلي، وكانت قيمة معامل الثبات (0.79).

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

أولا: التعرف على مستوى الانغمار في الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الإعدادية

لغرض تحقيق هذا الهدف قام الباحث بقياس مستوى الانغمار لدى أفراد العينة وبعد عملية معالجة البيانات إحصائياً لأفراد العينة البالغ عددهم (300) طالب وطالبة بلغ متوسط درجاتهم على مقياس الانغمار في الألعاب الالكترونية والانحراف المعياري لكل مستوى ولغرض التعرف على المستوى الانغمار لدى طلبة الإعدادية استعمل الباحث تحليل التباين الاحادي كما موضح في الجدول (7) .

جدول (7) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لمستويات الانغمار في الألعاب الالكترونية

المستوى	وسط حسابي	انحراف معياري
الاول	92.48	4.73031
الثاني	90.86	4.52292
الثالث	90.64	4.44297

ولأجل التعرف الى الدلالة الإحصائية للفروق الظاهرة في مستوى الانغمار بين طلبة الاعدادية فقد تم اعتماد اختبار تحليل التباين الاحادي وظهرت النتائج كما مبين في الجدول (8).

جدول (8) تحليل التباين الاحادي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F قيمة
بين المجموعات	2	214.9662	107.4831	5.038
داخل المجموعات	297	6335.8184	21.3327	
الكلي	299	6550.7846		

يتضح من الجدول اعلاه أن القيمة الفائية لوجود الانغمار في الألعاب الالكترونية قد بلغت (5.038) وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة (3.48)، عند مستوى دلالة (0،05) ودرجة حرية (2) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الانغمار وأن اكثر مستوى يمثل الانغمار في الألعاب الالكترونية شيوعاً بين طلبة المرحلة الاعدادية هو المستوى الأول اذ ان متوسطه الحسابي اعلى من باقي المتوسطات، ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى أن من أحد الجوانب الجاذبة لممارسي الألعاب الإلكترونية هو الدخول في تجربة غامرة حيث يعد الانغمار في الألعاب الإلكترونية تجربة قوية لما توفره من ابتعاد عن الضغوط والمشكلات التي تعترض الطالب فالغمر هو شعور نفسي يحدث للفرد خلال البيئة الافتراضية وتعد المرحلة الأولى من الانغمار وهي أدنى مستوى للمشاركة في اللعبة ويجب أن تحدث قبل أي مستوى آخر، وفيها يستثمر اللاعب وقته وجهده وتركيزه في تعلم لعب اللعبة وعند تحقيق مزيد من النجاح يعود اللاعب مرة أخرى لتكرار اللعبة وهذه النتيجة تتفق مع ما توصلت اليه دراسة (Brown&Cairns,2004) من وجود عدة مستويات للانغمار في الألعاب الالكترونية وان اكثر المشاركين كانوا ينغمرون في المستوى الأول بنسبة اعلى وأيضا مع دراسة جاسم (2021) والتي توصلت الى وجود انغمار لدى طلبة المرحلة الإعدادية في المستوى الأول.

ثانيا: التعرف على نسبة انتشار اللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الإعدادية

لتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث اختبار الدلالة الاحصائية للنسبة (الاختبار الزائي للنسب) لمعرفة الى اي حد يمكن الاعتماد على هذه النسبة وبعبارة اخرى لتحديد فيما اذا كان وجود الظاهرة بنسبة معينة في العينة يدل على وجود هذه الظاهرة بنفس النسبة في المجتمع وبناءا على استجابات العينة وبعد فرزها تبين وجود (91) استمارة حصلت على درجة (80) أي ان ما نسبته (30%) من عينة البحث تعاني من اللكسيثيميا نتيجة لانغمارها في الالعاب الالكترونية اما بقية الاستمارات فقد حصلت على درجات ادنى من

(80) وبلغت نسبة (70%) ومن اجل معرفة دلالة النسبة تم استخدام الاختبار الزائي وكما موضح في الجدول ادناه.

الجدول (9) الاختبار الزائي المناظر لقيمة النسب لدلالة انتشار اللكسيثيميا بين طلبة المرحلة الاعدادية

نسبة حجم العينة الى المجتمع	نسبة الحاصلين على درجة (80)	قيمة مكملة النسبة	قيمة الاختبار الزائي المحسوبة	القيمة الجدولية
0.30	0.30	0.70	15.12	1.96

من ملاحظة الجدول أعلاه نجد ان قيمة الاختبار الزائي قد بلغت (15.12) وهي اعلى من القيمة الزائية الجدولية عند مستوى دلالة (0.05) وهي دالة احصائيا اي توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين النسبة الملاحظة والنسبة المفترضة ويرجع الباحث هذه النتيجة الى ان الطلبة في هذه المرحلة بسبب ما يمرن به من مرحلة عمرية تتسم بالانفعالات والتغيرات الهرمونية مع الضغوط النفسية والدراسية فان الطالب يفتقر الى المعرفة اللفظية، أو في بعض الوظائف والقدرات المعرفية كالذكاء اللفظي، مع قلة في التعامل مع المنبهات انفعاليًا والتي تسهم بدورها في نشأة خلل معالجة المعلومات الانفعالية مما يكون لديهم نوع من التفكير الموجه نحو الخارج وعدم الاهتمام بذواتهم مما ينشا عن قصور في التعامل الانفعالي يظهر لفظيا وانفعاليا لديه.

ثالثا: القيمة التنبؤية للانغمار في الألعاب الالكترونية باللكسيثيميا لدى طلبة المرحلة الاعدادية

لغرض التنبؤ بمتغير اللكسيثيميا بدلالة متغير الانغمار في الألعاب الالكترونية استخدم الباحث تحليل الانحدار البسيط في نموذج يتضمن الانغمار في الألعاب الالكترونية بمستوياته الثلاثة كمتغير مستقل واللكسيثيميا كمتغير تابع ولمعرفة نسبة مساهمة المستويات الثلاثة للانغمار في المتغير التابع (اللكسيثيميا) تم استخراج معامل الارتباط المتعدد ومعامل التحديد وكما مبين في الجدول (10).

جدول (10) معامل الارتباط ومعامل التحديد ومربع معامل التحديد والخطأ المعياري للتقدير

المستوى	معامل الارتباط	مربع معامل الارتباط	مربع معامل الارتباط المعدل	الخطأ المعياري للتقدير
1	.003	0	0.003	7.96837
2	.051	0.003	0.003	7.96841
3	.282	0.079	0.072	7.66543

يتبين من الجدول أعلاه ان المستوى الأول لا ينبئ بالمتغير التابع وذلك لان مربع معامل الارتباط للمستوى الاول بلغ (0,003) وهذا يعني ان نسبة تنبؤ المستوى الاول في المتغير التابع يبلغ (0%) وان المستوى الثاني لا ينبئ بالمتغير التابع وذلك لان مربع معامل الارتباط للمستوى الثاني بلغ (0,003) وهذا يعني ان نسبة تنبؤ المستوى الثاني في المتغير التابع يبلغ (0%) وان المستوى الثالث ينبئ بالمتغير التابع وذلك لان مربع معامل الارتباط للمستوى الثالث بلغ (0.079) وهذا يعني ان نسبة تنبؤ المستوى الثالث في المتغير التابع يبلغ (7.9%) واستخرج الباحث القيمة التنبؤية بدلالة القيمة الفائية والتي تتضح في الجدول (11) .

الجدول (11) القيمة التنبؤية لمستويات الانغمار في الألعاب الالكترونية في اللكسيثيميا

المستوى	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	القيمة الفائية
1	الانحدار	0.272	1	0.272	0.004
	البواقي	24255.062	382	63.495	
	المجموع	24255.333	383		
2	الانحدار	63.51	2	31.755	0.5
	البواقي	24191.823	381	63.496	
	المجموع	24255.333	383		
3	الانحدار	1926.993	3	642.331	10.932
	البواقي	22328.34	380	58.759	
	المجموع	24255.333	383		

من ملاحظة الجدول اعلاه بلغت القيمة الفائية لتحليل الانحدار المحسوبة للمستوى الأول من الانغمار (0.004) وهي ادنى من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3) وهي غير دالة احصائيا عند مستوى دلالة (0,05) ودرجتي حرية (1، 383) وبلغت القيمة الفائية لتحليل الانحدار المحسوبة للمستوى الثاني من الانغمار (0.5) وهي ادنى من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3) وهي غير دالة احصائيا عند مستوى دلالة (0,05) ودرجتي حرية (2، 381) وبلغت القيمة الفائية لتحليل الانحدار المحسوبة للمستوى الثالث من الانغمار (10.932) وهي اعلى من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3) وهي دالة احصائيا عند مستوى دلالة (0,05) ودرجتي حرية (3، 380) اما للتعرف على الاسهام النسبي للمتغير المستقل في المتغير التابع عن طريق ما تعكسه معاملات الانحدار في معادلة التنبؤ في صيغة الدرجات الخام (B) وما يقابلها

من قيم معيارية تعكسها قيم (Beta) للإسهام النسبي والخطأ المعياري للاختبار التائي لهذه القيم وكما موضح في الجدول (12).

جدول (12) القيمة التنبؤية للانغمار في الألعاب الالكترونية باللكسيثيميا

المتغيرات		المعاملات اللامعيارية		معامل (Beta) المعياري	القيمة التائية المحسوبة
		قيم (B) للإسهام النسبي	الخطأ المعياري		
1	الحد الثابت	62.954	2.026	0.003	31.07
	المستوى1	0.004	0.063		0.065
2	الحد الثابت	63.54	2.11	0.051	30.116
	المستوى_2	-0.071	0.071		0.998
3	الحد الثابت	52.791	2.786	0.282	18.948
	المستوى_3	0.561	0.1		5.632

تشير النتيجة الى ان :

- المستوى الأول: قيمة معامل الانحدار (B) للإسهام النسبي قد بلغت (0.004) للمستوى الأول من الانغمار حيث بلغت القيمة التائية المحسوبة لها (0.065) وهي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) وهي اقل من القيمة التائية الجدولية (1,96) وكان مقدار الاسهام المعياري لقيمة (Beta) للمستوى الأول (0.003) أي ان (0%) من التباين المفسر في درجات المتغير التابع تعود الى المستوى الاول .
- المستوى الثاني: قيمة معامل الانحدار (B) للإسهام النسبي قد بلغت (0.051) للمستوى الثاني من الانغمار حيث بلغت القيمة التائية المحسوبة لها (0.998) وهي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) وهي اقل من القيمة التائية الجدولية (1,96) وكان مقدار الاسهام المعياري لقيمة (Beta) للمستوى الثاني (0.051) أي ان (5.1%) من التباين المفسر في درجات المتغير التابع تعود الى المستوى الثاني بمعزل عن تأثير المتغيرات الأخرى
- المستوى الثالث: ان قيمة معامل الانحدار (B) للإسهام النسبي قد بلغت (0.561) للمستوى الثالث من الانغمار حيث بلغت القيمة التائية المحسوبة لها (5.632) وهي دالة عند مستوى دلالة (0,05) وأكبر من القيمة التائية الجدولية (1,96) وكان مقدار الاسهام المعياري لقيمة (Beta) للمستوى الثالث (0.282) أي ان (28.2%) من التباين المفسر في درجات المتغير

اللكسيثيميا تعود الى المستوى الثالث بمعزل عن تأثير المتغيرات الأخرى وهي اعلى نسبة تنبؤ بين المستويات الأخرى.

ولم يجد الباحث أي دراسة توصلت الى ذات النتائج التي توصل اليها البحث ويرى ان المستوى الثالث هو منبئ قوي باللكسيثيميا فالانغمار التام سوف يؤدي بالطلبة الى ان يفقدوا تواصلهم فلا يتمكن الطالب من تحديد مشاعره والتعبير عنها لفظيا وكذلك فقدان القدرة على التخيل بسبب خلل في العمليات التصورية وارتباط تفكيرهم بالعالم الخارجي المادي فعندما ينغمر اللاعب باللعبة يركز انتباهه في عالم اللعبة والذي يؤدي غالبًا إلى قلة الوعي بالوقت وفقدان الوعي بالعالم الحقيقي.

الاستنتاجات

1- ان طالبة المرحلة الإعدادية لديهم انغمار في الألعاب الالكترونية في المستوى الأول اذ بلغت نسبة شيوعه (51%)

2- يؤدي الانغمار في الألعاب الالكترونية الى وجود صعوبة في تحديد المشاعر ووصفها وكذلك التفكير الموجه للخارج وهو ناتج عما يمرون به من مرحلة عمرية تتسم بالانفعالات والتغيرات الهرمونية.

3- ان المستوى الثالث الذي يمثل الانغمار التام في الألعاب الالكترونية يعد منبئ قوي باللكسيثيميا اذ بلغت نسبة تنبؤية (28.3%).

التوصيات

1- اعداد دورات وورشات عمل للمرشدين للتوعية بخطورة الانغمار في الألعاب الالكترونية بوصفها أحد أسباب الابتعاد عن متابعة الدراسة مما يؤدي الى انخفاض الدافعية والانجاز الدراسي مما ينعكس على تحصيل الطلبة.

2- اعداد المرشدين فنيا لمعالجة حالات اللكسيثيميا لدى الطلبة عن طريق التوعية بالمفهوم وماهيته ومخاطرة واسبابه وطرق علاجه.

المقترحات

1- اجراء دراسة حول علاقة الانغمار بالألعاب الالكترونية وانخفاض الدافعية والتحصيل الدراسي لدى الطلبة.

2- اجـراء دراســة مقارنــة بــين طلبــة المــدارس الحكوميــة والأهليــة فــي الانغمــار بالألعــاب الالكترونية

3- فاعليــة أســلوب ارشــادي (البحــث عــن المعنــى) فــي خفــض اللكســيثيميا لــدى طالبــات المرحلة الإعدادية.

المصادر

- الالوسي، جمال حسين، وخان، اميمة علي (1983): علم **نفس الطفولة والمراهقة**، مطبعة جامعة بغداد، العراق.

- جاسم، رغد شاكر (2021): **فاعلية التدخل الايجابي والتفضيل الاحتمالي للذات في خفض الانغمار بالألعاب الالكترونية لدى طالبات المرحلة الاعدادية**، اطروحة دكتوراه، الجامعة المستنصرية، العراق

- عبد المحسن مصطفى، الحديبي؛ احمد، محمد عبد العظيم؛ عبد الغني، رباب (2020): **الخصائص السيكومترية لمقياس تورنتو (TAS-20) اللكسيثيميا لطلاب كلية التربية بجامعة أسيوط**، مجلة كلية التربية بجامعة أسيوط، أسيوط، مصر.

- غرينفيلد، سوزان (2017): **تغُير العقل كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على ادمغتنا**، تر: ايهاب عبد الرحيم علي، ط1، الكويت.

- كريستين تمبل (2002): **المخ البشرى :مدخل إلى دراسة السيكولوجيا والسلوك**، ترجمة :أحمد، عاطف، سلسلة عالم المعرفة، الكويت :المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، ص .152 ، نوفمبر ، ع .28.

- ملحم، سامي. (2005). **القياس والتقويم:** دار المسيرة للنشر والتوزيع. بيروت، لبنان.

- Blinka, L., Faltýnková, A., & Rečka, K. (2024). Alexithymia in gaming addiction and engagement. Journal of affective disorders, 354, 104–109. https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.03.060

- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. Psychiatry research, 272, 521–530. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158

- Brett, J. D., Zarei, M., Preece, D. A., Becerra, R., Gross, J. J., & Mazidi, M. (2025). How Alexithymia Increases Mental Health Symptoms in Adolescence: Longitudinal Evidence

for the Mediating Role of Emotion Regulation. Affective science, 6(3), 428–437. https://doi.org/10.1007/s42761-025-00318-9.

- Brown, E., and Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion, in Proceedings of the CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems.
- Cairns P., A. Cox, and A. I. Nordin (2014). Immersion in digital games: review of gaming experience research, Handb. Digit. Games, pp. 339–361.
- Cairns, P. (2016). Engagement in Digital Games. In Why Engagement Matters. Springer International Publishing, 81–104.
- Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). Immersion in digital games: A review of the concept and its measurement. In M. Grimshaw (Ed.), The Oxford handbook of interactive audio. Oxford University Press.
- Cheng, K., Cairns, P.A. (2005). Behavior, realism and immersion in games. In: Proceedings CHI, pp. 1272–1275

Distress, PhD., Faculty of Graduate School, Marquette University,

- Dombrovskis V, Ļevina J and Ruža A (2025) Extending the game immersion questionnaire to online users. Front. Psychol. 16:1473821. doi: 10.3389/fpsyg.2025.1473821
- Elkholy, H., Elhabiby, M. & Ibrahim, I.(2020). Rates of Alexithymia and Its Association with Smartphone Addiction Among a Sample of University Students in Egypt. Frontiers in Psychiatry, 11(304),1-6.
- Gilbert, P., McEwan, K., Catarino, F., Baiao, R., Palmeira, L. (2014). Fears of happiness and compassion in relationship with depression, alexithymia, and attachment security in a depressed sample. Britsh Journal of Clinical Psychology, 53, 228 – 244.
- Hogeveen, J., & Grafman, J. (2021). Alexithymia. Handbook of clinical neurology, 183, 47–62. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822290-4.00004-9
- Jahanaray, M., Jahanaray, A., & Pasha, A. (2025). When School Walls Meet Emotional Hurdles: A Cross-Sectional Study on Alexithymia and School Refusal in High Schools. Continuity in Education, 6(1), pp. 121–134. DOI: https://doi.org/10.5334/ cie.169.
- Jennett, C. I. (2010). Is Game Immersion Just Another Form of Selective Attention? An Empirical Investigation of Real-World Dissociation in Computer Game Immersion? A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy, Department of Psychology, UCL Interaction Centre.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. International journal of human-computer studies, 66(9).
- Juul, J. (2005). Half–Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press, Cambridge, MA

- Kennedy-Moore, E & Watson, J. (2001). How and when does emotional expression help? .Review of general psychology (2001),Vol.5,No.3,187-212.
- Konijn, E.A, Nije, M. & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: the role of wishful identification in the effect of violent videogame on aggression in adolescent. Developmental psychology, 43 No. 4, 1038-1044.
- Kosasih, F. R., Sanjaya, R., Pramono, A. D., & Bimantoro, F. (2024). The influence of aesthetic factors on player immersion in video games. Procedia Computer Science, 245, 428–437.
- Landa,J (2005): Beyond The Unexplainable Pain: Relational Dynamics and Alexithymia in Somatization, op.cit. Psychiatry, vol. 153, No.7, 1996, p.p.137-141.
- Laramee, F. D. (2002). Game design perspectives. Charles River Media: Hingham, MA.
- Linda Ann Stone, (2005): The Relationship Between Alexithymia, Coping and Distress, PhD., Faculty of Graduate School, Marquette University, Milwaukee, Wisconsin.
- Michailidis L, Balaguer-Ballester E and He X (2018). Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. Front. Psychol. 9:1682. doi: 10.3389/fpsyg.2018.0168.
- Patrick E., Cosgrove D., Slavkovic A., Rode J.A. Verratti T., Chiselko G. (2000). Using a Large Projection Screen as an Alternative to Head-Mounted Displays for Virtual Environments. CHI Letters 2(1) 478-485.
- Sifneos, P., (1996): Alexithymia: Past and Present, The American Journal of Psychiatry, vol. 153, No.7, 1996, p.p.137-141.
- Slater, M. (2009). Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic behavior in Immersive Virtual Environments. Philo's Trans R Soc Lond B Biol Sci.12; 364(1535).
- Taylor, G. J., & Bagby, R. M. (2004). New trends in alexithymia research. Psychotherapy and Psychosomatics, 73, 68 - 77.
- Taylor, G.J., Bagby, R.M. & Parker, J.D. (1997). Disorders of Affect Regulation: Alexithymia in Medical and Psychiatric Illness. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vermeulen, N. (2009). Alexithymia Factors and Memory Performance for Neutral and Emotional Words, Personality and Individual Differences, vol. 47, p.p. 305 – 309.
- Vermeulen., O. Luminet, O. Corneille (2006): Alexithymia and the Automatic Processing of Affective Information: Evidence from the Affective Priming Paradigm, Cognition and emotion, vol. 20, No.1, p.p. 64-91.