وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة مُحَمَّد خيضر–بسكرة–
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية –
قسم علم النفس وعلوم التربية –
شعبة علم النفس

عنوان المذكرة:

# علامات اضطراب السلوك الادماني على الألعاب الالكترونية لدى المراهق

## دراسة عيادية على أربع حالات – العالية بسكرة –

مذكرة تخرج مكملة لنيل شهادة الماستر في تخصص علم النفس العيادي

إعداد الطالب (ة):
–تابرحة مريم
–تافساست عصماء

إشراف الأستاذ(ة):
–د. بن خلفة مُحَمَّد

السنة الجامعية:2024/2023

# شكر وعرفان

**الحمدلله الذي هدانا لهذا وماكنا لنهتدي لولا ان هدانا الله ، الحمدلله على فضله وكرمه وبركته الذي انعم علينا بالتوفيق لانجاز هذا العمل ليضاف الى ميادين البحث نتقدم بالشكر والاحترام للدكتور** بن خلفة محمد****

**لاشرافه على مذكرتنا وتقديمه التوجيهات العلمية القيمة والنصائح السديدة وجميل صبره وسعة باله التي واكبت هذ العمل الاكاديمي فكان لنا نعم المشرف جزاه الله خيرا**

**والشكر الموصول الى اعضاء لجنة المناقشة على تفضلهم بقبول مناقشة المذكرة.**

**الى من كلل العرق جبينه ومن علمني ان النجاح لاياتي الابالصبر والاصرار الى النور الذي انار دربي والسراج الذي لاينطفي نوره بقلبي ابدا من بذل الغالي والنفيس واستمديت منه قوتي وعزيمتي واعتزازي بذاتي والدي العزيز(رحمه الله)الى من جعل الجنة تحت اقدامها وسهلت لي الشدائد بداعائها الى الانسانة العظيمة التي لطالما تمنت ان تقر عينها لرؤيتي في يوم كهذا امي العزيزة**

**الى ضلعي الثابت وامان ايامي الى من شددت عضدي بهم فكانو لي ينابيع ارتوي منها الى خيرة ايامي وصفوتها الى قرة عيني واخواني واخواتي الغاليين الى كل من كان عونا وسندا في هذا الطريق الاصدقاء الاوفياء ورفقاء السنين لاصحاب الشدائد والازمات الى من افاضني بمشاعره ونصائحه المخلصة اليكم عائلتي اهديكم هذا الانجاز وثمرة نجاحي التي لطالما تمنيته ها انا اليوم اتممت اول ثمرة بفضله سبحانه وتعالى الحمد لله على ماوهبني وجعلني مباركا وان يعينني اين ما كنت**

**فمن قال انا لها نالها **فانا لها فان ابت رغما عنها اتيت بها فالحمد لله شكرا وحبا وامتنانا على البدء والختام واخر دعوانا ان الحمد لله رب العالمين.**

**مستخلص الدراسة :**

جاءت هذه الدراسة بعنوان : " علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق" حيث هدفت الى معرفة علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق ، والتعرف على مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لدى المراهق .

ولتحقيق هذا الهدف

تم طرح التساؤل التالي : ماعلامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق؟ وللاجابة على هذا التساؤل تم الاعتماد على المنهج العيادي بتقنية دراسة حالة حيث تم تطبيق ادوات الدراسة المتمثلة في المقابلة العيادية نصف الموجهة ومقياس الادمان على الالعاب الالكترونية حيث اسفرت الدراسة على النتائج التالية:

- من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نجد :
- العلامات الدراسية: تراجع في مستوى التحصيل الدراسي.
- من العلامات السلوكية :السلوك العدواني .
- العلامات النفسية : القلق ، والاكتئاب ، الحزن ، العزلة الاجتماعية وعدم الرغبة في تكوين العلاقات .
- العلامات المعرفية: صعوبة في حل ايجاد حل للمشكلات واتخاذ القرار، وصعوبة في تذكر الاحداث.
- العلامات الجسمية : ضعف في النظر ، والالام الجسدية ، والسمنة.
- العزلة الاجتماعية ، وضعف في تكوين العلاقات .
- التدفق النفسي .

**Studay abstract :**

This studay titled :(Signs of addictiv behavior to electronic games among adolescents )IT aimed to identify thesymptoms of addictive behavior to Electronic games in adolescents and understand the level of addication to electronic games among teenagers.in order to achieve this objective ;the following question has been asked :what are the signs of addictive behavior to electronic games in adolescent?

- Behavioural symptoms of electronic game addiction include :
- Academec grades :Decline in academec achievement .
- Behavioural sing lnclude :Agreessive behaviour .
- isolation ,and a lack of desire for relationships .

Cognative signs :Difficulty in finding solutions to problems. ,making decisions ,and remembering events .physical signs:physical pains,vision weakness,and obesity .social isolation ,weakness in forming relationships ,and psycholojical instapility

# فهرس المحتويات


| العنوان | الصفحة |
|---|---|
| | |
| - شكر وعرفان | |
| - قائمة الجداول | |
| - قائمة الملاحق | |
| - مقدمة | أ |
| الفصل الاول:الاطار العام للداراسة | |
| - 1-اشكالية الدراسة | **7** |
| - 2-الدراسات السابقة | **8** |
| - 3-التعريفات الاجرائية لمتغيرات الدراسة | **12** |
| - 4-اهداف الدراسة | **12** |
| - 5-اهمية الدراسة | **12** |
| الفصل الثاني:اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | |
| تمهيد | **15** |
| -1- تعريف اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **16** |
| -2- مراحل اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **17** |
| - 3- اسباب اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **18** |
| -4-انواع اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **19** |
| -5-قياس اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **20** |
| -6-النظريات المفسرة لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **20** |

| | |
|---|---|
| **-7- المحكات التشخيصية لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية** | **23** |
| -8-علاج اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **24** |
| -9-علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية | **25** |
| -10-علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق. | **28** |
| خلاصة الفصل | **29** |
| الفصل الثالث:الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية | |
| - تمهيد. | **31** |
| 1- الدراسة الاستطلاعية. | **32** |
| 2- الدراسة الاساسية. | **33** |
| 2-1- منهج الدراسة. | **33** |
| 2-2-حالات الدراسة. | **34** |
| 2-3-ادوات الدراسة. | **34** |
| 2-4-الاساليب الاحصائية | **40** |
| 2-5-حدود الدراسة | **40** |
| خلاصة الفصل | **42** |
| الفصل الرابع :عرض ومناقشة نتائج الدراسة | |
| 1 -عرض الحالة الاولى وتحليلها العام | **44** |
| 2 -عرض الحالة الثانية وتحليلها العام | **49** |
| 3 -عرض الحالة الثالثة وتحليلها العام | **54** |
| 4 -عرض الحالة الرابعة وتحليلها العام | **59** |
| 5 +الاستنتاج العام | **64** |
| خاتمة | **70** |
| قائمة المراجع | **73** |
| الملاحق | |

**قائمة الجداول :**


| رقم الجدول | عنوان الجدول | الصفحة |
|---|---|---|
| 01 | خصائص حالات الدراسة الاستطلاعية | **32** |
| 02 | خصائص الحالات الاربعة | **34** |
| 03 | ابعاد مقياس الادمان عل الالعاب الالكترونية | **36** |
| 04 | تشبعات مفردات ابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي . | **39** |
| 05 | مؤشرات صدق البنية لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية | **39** |
| 06 | معاملات الثبات لابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية والمقياس ككل | **40** |
| 07 | نتائج الحالة الأولى | **46** |
| 08 | نتائج الحالة الثانية | **51** |
| 09 | نتائج الحالة الثالثة | **56** |
| 10 | نتائج مقياس الحالة الرابعة | **61** |
| 11 | نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى مرتفع من الادمان | **64** |
| 12 | نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى متوسط من الادمان | **65** |
| 13 | المتوسط الحسابي لنتائج الحالات الاربعة على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية | **67** |

## مقدمة:

يعيش العالم اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا وسريعا احتل فيه قطاع الاتصالات والمعلومات الصادرة من بين القطاعات التقليدية الاخرى، فنتيجة لهذا التقدم التكنولوجي الحاصل نشات وظهرت العديد من الاجهزة التي تخدم مختلف المجالات في جميع الميادين ، ومن ناحية اخرى سهل هذا التطور ظهور الشبكة العنكبوتية التي سنحت للعالم بربط اجزاءه ببعضها البعض ، واصبح من مقدور الجميع التعامل مع تلك الشبكة التي غيرت حياة الافراد والمجتمع تغيرا جذريا فزادت سبل الترفيه والراحة لهم، فمن بين البرامج الترفيهية المستخدمة حديثا نجد الالعاب الالكترونية التي تعتبر وليدة عصر التكنولوجيا وتمثل جزء من دول العالم الجديدة النامية حيث ظهرت بتقنيات مختلفة واستخدامها يدوي وبسيط وسريع من خلال تقديمها واقع افتراضي ومشوق يجذب المستخدم . حيث اكدت دراسة نشرتها شركة اكستانشر **EX tencher** الاستشارية سنة 2021ان سوق العاب الفيديو حقق ارادات ضخمة تفوق 300مليار دولار على المستوى العالمي، فقطاع الالعاب الالكترونية من القطاعات القليلة التي ازدهرت خلال الازمة الصحية لوباء كورونا بعد ان اضطر سكان العالم ملازمة المنزل لاوقات طويلة ،وغالبا مايلجؤون الى الالعاب الالكترونية للهروب من الواقع وتمضية الوقت ، فسوق العاب الفيديو يضم حاليا 2.7مليار لاعب في العالم بازدياد مقداره 500مليون مستخدم خلال السنوات الثلاثة الاخيرة،ومن المتوقع ان تستمر هذه السوق في النمو واستقطاب 400مليون لاعب اخر بحلول عام 2023.

.https://arabic.sputneknews.com

مثلما اصبحت الالعاب الالكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري ، واصبح الكل يستخدمونها ويمارسونها خاصة المراهقين، فلا تخلو الحياة اليومية للمراهق الجزائري من هذا المصطلح باللفظ والممارسة ، وان هذه الالعاب الالكترونية اصبحت جزء من مكونات التنشئة الاسرية والاجتماعية الجزائرية . وقد سيطرت هذه الالعاب الالكترونية على اجهزة التلفزيون والهواتف النقالة والحواسيب وزادت في وجودها اكثر من خلال الانترنت واصبحت الان منتشرة بقوة وبكثرة في المجتمع الجزائري .

ونظرا للاستخدام المفرط والقهري للالعاب الالكترونية قد تظهر اثار على المدمن على الالعاب الالكترونية كالقلق والاكتاب والبدانة ، قلة النوم ، مشاكل في الظهر والرقبة ، ضعف النظر ، العزلة الاجتماعية ، نقص في التحصيل الدراسي ، سلوكات عدوانية ، العنف .....

وللالمام بهذا الموضوع تم تقسيم الدراسة الى مجموعة من الفصول كالتالي:

الفصل الاول :الاطار العام لاشكالية الدراسة

الفصل الثاني :علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق

الفصل الثالث :الاجراءات المنهجية للدراسة

الفصل الرابع :عرض حالات ومناقشة نتائج الدراسة

وفي الاخير خاتمة وقائمة المراجع والملاحق.

# الفصل الاول:

## اشكالية الدراسة

## الدراسات السابقة

## التعريفات الاجرائية لمتغيرات الدراسة

## اهداف الدراسة

## اهمية الدراسة

## الاشكالية:

يعد القرن الواحد والعشرون 21 عصر السرعة والتطور، فالفرد في هذا العصر وصل الى ذروة تطوره مما ادى الى ظهور عدد هائل من الاختراعات ، ومن بين اختراعات هذا العصر نجد الالعاب الالكترونية التي تطورت بشكل رهيب ولم تبق حكرا على البلدان الغربية والمتطورة ، بل امتدت الى الدول المتخلفة ايضا وذالك لاعتماد الالعاب الالكترونية على استخدام تقنيات عالية الجودة يمتزج فيها التاثير البصري والسمعي والحركي ، مماجعل المستخدم يعيش عالما حقيقيا داخل اللعبة يصعب الاستغناء عنه .

وعليه فقد اغرقت الاسواق بمختلف انواع الالعاب الالكترونية ، فقد فاقت قيمة ارباح صناعة هذه الالعاب بشكل كبير ورهيب ارباح صناعة الافلام والرياضة معا، فقد اكدت دراسة **(الفرح 2005)** ان الاستخدام المفرط للالعاب الالكترونية والاشتياق الدائم لها اذا حدث مايمنع اتصاله بها قد يصل به الى درجة الادمان على لعبة ما وعدم القدرة على الاستغناء عنها ، فنجد ان الفئة العمرية الاكثر استخداما وادمانا للالعاب الالكترونية هم المراهقون ، باعتباره م في مرحلة جد حساسة وحاسمة في حياة الشخص واخطر مرحلة في التنظيم النفسي وتتميز هذه المرحلة بالعديد من التغيرات النفسية والجسمية التي تطرا على حياة المراهق .

ان الالعاب الالكترونية تستحوذ على عقول المراهقين، فتفاعل اللاعبين بين بعضهم البعض يجعلهم يعيشون تجارب افتراضية ، قد تنجح هذه التجربة او تفشل تناسبا وتوازيا مع ربحه او خسارته في اللعب، وعلى شكل حيز افتراضي بين الخيال والواقع . حيث اصبح المراهق يرى في الالعاب الالكترونية ملاذا له وعاملا لاشباع حاجياته لما تتوفر عليه من مميزات مختلفة وكثيرة ، الامر الذي يؤدي به الى ايجاد واقع بديل عن الذي يعيشه . ويترك اللعب بالالعاب الالكترونية بصمات واضحة على شخصيته وملامحه على الجوانب النفسية والفكرية والمعرفية ، وخاصة اذا كان استخدام مثل هذه الالعاب بطريقة غير منتظمة وفي اوقات غير مخصصة لها .

بالنظر الى تزايد عدد مستخدمي الالعاب الالكترونية وتزايد المدمنين عليها نشرت الجمعية الامريكية للطب النفسي في الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية ، الاصدار الخامس DSM. 5 المعايير التشخيصية لاضطراب العاب الانترنت ، وتم تعريفه انه الاستخدام المتكرر للانترنت للمشاركة في الالعاب ، مما يؤدي الى ضعف وظائف كبيرة ومشكلات طبية وسريرية ، وانطلاقا من ذلك فقد اطلق

كل من **Rau** و**Zhong Oin** على ادمان الالعاب الالكترونية مسمى الادمان التكنولوجي ، والذي يعتبر نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الفرد والالة وهو ما يتضمن ادمان الكومبيوتر و الالعاب الالكترونية ، فيرتبط الاستخدام الالزامي للالعاب الالكترونية بالادمان ، اين يواجه المدمنون الرغبة الكبيرة في لعب اللعبة مرارا وتكرارا ، كما يعانون من اعراض انسحابية اثناء التوقف عن اللعبة . حيث اكدت دراسة ( **شايب اميرة. واخرون 2020)** ان هناك اثر لادمان الالعاب الالكترونية على سلوك المراهق ، وهذا الاثر هو سلبي مس عدة مجالات من حياة المراهق ( المدرسي ، الاجتماعي،العدوان ،العنف ، المجال النفسي ، والمجال الصحي والجسمي).

ونظرا لاهمية الموضوع الذي يدخل في اطار علم النفس العيادي ، وللالمام اكثر بالموضوع تم طرح التساؤل التالي : ما علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق ؟

## 2-الدراسات السابقة:

في ما يلي مجموعة من الدراسات السابقة في حدود اطلاع الطالبتان الباحثتان:

### 2-1-الدراسات العربية :

### 2-1-1 الدراسة الاولى:

دراسة **('فاطمة همال 2022 )** مذكرة لنيل شهادة الماجستير بعنوان **الالعاب الالكترونية عبر الوسائل الاعلامية الجديدة وتاثيرها على الطفل الجزائري.**

هدفت الدراسة الى رصد ظاهرة رواج الالعاب الالكترونية لدى الطفل ، كظاهرة اجتماعية نفسية واعلامية ، من خلال استهلاكها على مختلف الوسائط الاعلامية ( التلفاز، الحاسوب ، الانترنت )، استخدمت هذه الدراسة ، المنهج الوصفي .

ومن نتائج هذه الدراسة : ميل افراد العينة الى الالعاب القتالية و العاب الحروب والمغامرات اكثر من بقية الالعاب الرياضية التقليل من التواصل بالمحيط الاجتماعي والاسري التاثير على التحصيل الدراسي والذي مرده قضاء حجم زمني معتبر ( من ساعة الى 3 ساعات في الالعاب الالكترونية).

## 2-1-2-الدراسة الثانية:

دراسة **(نمرود بشير 2008)**، بعنوان العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور ( 12سنة ، 15سنة)، مذكرة لنيل شهادة الماجستير،

هدفت هذه الدراسة الى معرفة مدى تاثير العاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الترفيهي الجماعي للذكور المراهقين.

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي ، والادوات التي اعتمدت عليها الدراسة هي الملاحظة والاستبيان .

النتائج التي توصلت اليها الدراسة : الوسط الاجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الانشطة البدنية والرياضية وقد يدفعهم الى ممارسة الالعاب الالكترونية

المحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق المتمدرس يؤثر على ميولاته وهواياته .

## 2-1-3- الدراسة الثالثة:

دراسة **(مريم قويدر** 2012)، بعنوان **اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، واعتمدت الباحثة على التساؤلات الفرعية التالية :

ما مكانة الالعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟

ماهي اكثر الالعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الاطفال؟

ماهي التاثيرا المحتملة للالعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وذلك لوصف اثر الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري ، كما استعملت الباحثة اداة الاستبيان والمقابلة ، والملاحظة كادوات جمع البيانات ، واختارت الباحثة الاطفال الجزائريين كمجتمع بحث في هذه الدراسة ، وتتكون عينة الدراسة من 200مفردة من الاطفال الجزائريين الذين تتراوح اعمارهم بين 7و 12 سنة ، يمارسون الالعاب الالكترونية .

وقد توصلت الباحثة الى النتائج التالية :

للالعاب الالكترونية تاثير على سلوك الاطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعها ، على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل

تجعل الالعاب الالكترونية الاطفال يميلون الى العزلة والانطواء ، ويفضل اغلبية مفردات العينة الالعاب الرياضية والحربية والقتالية وهذا يعود الى كون اغلبية مفردات العينة من الذكور .

## 2-2 – الدراسات الاجنبية :

2-2-1- دراسة **بنرجس** ، بعنوان **العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين** ، هدفت هذه الدراسة الى ايجاد العلاقة بين الالعاب الالكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين ، كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين ، حيث كان حجم العينة 994 طالب من مدرستين ثانويتن بماليزيا .

تم الاعتماد على المنهج الوصفي واداة الاستبيان ، وقد خلصت الدراسة الى النتائج التالية:

التعرض لالعاب الفيديو العنيفة يؤدي الى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا

المراهقون الذكور اكثر ممارسة للالعاب الالكترونية الغنيفة من المراهقات الاناث .

المراهقون الذكور اكثر تاثيرا بالالعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الاناث .

## 2-2-2-الدراسة الثانية :دراسة جنتيلا ولينكب وولشى

(Gentilea.lynchb;linderc&walsha;2004):دراسة هدفت الى معرفة تاثير العنف في الالعاب الالكترونية على العدائية لدى المراهقين ،تكونت عينة الدراسة من 617طالب وطالبة من صفين الصف الثامن والتاسع موزعين على اربع مدارس ،توصلت الدراسة الى النتائج التالية :

ان الطلبة الذين يتعرضون لوقت اطول لالعاب الفيديو كان لديهم مستوى اعلى من العدائية ،وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين والذين اشارو الى ان الطلبة الذين يقضون وقتا اطول باستخدام العاب الفيديو كانو يشعرون بالاعياء الجسمي ،والاداء المتدني في التحصيل الدراسي ،كمات تبين ان اعدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من العاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

## 2-3-التعليق على الدراسات السابقة :

من خلال العرض السابق للدراسات السابقة والتي اقتصرت على موضوع الدراس الحالية وهي علامات اضطراب السلوك الادماني لدى المراهق المدمن على الالعاب الالكتونية .

### من حيث اجراء مكان الدراسة :

تختلف الدراسة من حيث اجرائها فدراسة **فاطمة همال** 2022،بباتنة ،ودراسة **مريم قويدر** 2012بالجزائر العاصمة ،و**نمرود بشير**2008بالجزائر ،ودراسة بنرجس بماليزيا .

### من حيث نوع العينة:

هناك تباين من حيث نوع العينة وعدد الافراد التي اجريت عليها الدراسات السابقة والتي كانت دراسات محلية واجنبية فقد كانت اكبر عينة حسب الدراسات المحددة في دراسة **بنرجس** 994حالة

وتاتي دراسة جنتيلا ولينكب وولشى(Gentilea.lynchb;linderc& walsha;2004)بعدها ب617حالة اما اصغر عينة حسب الدراسات فقد كانت دراسة **قويدر مريم**200حالة

### من حيث المنهج وادوات الدراسة :

استخدمت الدراسات المنهج الوصفي الارتباطي وادوات الاستبيان والملاحظة والمقابلة .

### من حيث النتائج :

تناولت بعض الدراسات المتعلقة بالعاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين دراس بنجرس التي توصلت الى النتائج التالية :

التعرض لالعاب الفيديو العنيفة يؤدي الى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا،ودراسة **نمرود بشير** 2008توصلت الى نتيجة ان الوسط الاجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الانشطة البدنية وقد يدفعهم الى ممارسة الالعاب الالكترونية،اما دراسة **همال فاطمة** توصلت الى نتيجة التاثير على التحصيل الدراسي والذي مرده قضاء حجم زمني معتبر لممارسة الالعاب الالكترونية ،اما دراسة **مريم قويدر** توصلت الى نتيجة ان للالعاب الالكترونية تاثير على سلوك الاطفال فهي تعمل

بتخطيط من صاحبها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل لتجعل الالعاب الالكترونية الاطفال يميلون الى العزل والانطواء على نفسه .

## 3-التعريفات الاجرائية لمتغيرات الدراسة :

### 3-1-التعريف الاصطلاحي لمتغير الدراسة :

### -اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية :

عرفه **(heron&SHAPIRA 2003)** انه اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الالعاب ،ومواجهة ضغط واضح ،واستهلاك للزمن ،ومواجهة الفرد لمشكلات اجتماعية ومهنية ومالية .

heron&SHAPIRA( 2003.52)

### 3-2-التعريف الاجرائي :

اما من الناحية الاجرائية يعرف بانه الدرجة التي يتحصل عليها الحالة على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية، لنيفين حسن شاكر(2023)،الحد المرتفع درجته 114،اما الحد المتوسط درجته 76،اما الحد المنخفض 38 درجة .

## 4-اهداف الدرسة :هدفت الدراسة الى:

- تحديد علامات اضطراب السلوك الادماني لدى المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية .
- معرفة مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لدى المراهق .

## 5-اهمية الدراسة :

ترجع اهمية الدراسة الى اهمية الموضوع الذي تتناوله وهو اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية من حيث حداثته، ومن ناحية انتشاره بين المراهقين، اضافة الى كون الموضوع يعالج موضوع الساعة وهو ادمان المراهقين على الالعاب الالكترونية والذي يجب دراسته ورصد ملينتج عنه من سلوكيات وتصرفات ووضع حلول واقتراحات لها .

- بناء برامج ارشادية لاسر المدمنين على الالعاب الالكترونية.
- بناء برامج علاجية للمدمنين على الالعاب الالكترونية.
- وضع اجراءات تشخيصية اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق من خلال تحديد اهم علاماته.
- توعية المراهقين من خطورة الالعاب الالكترونية وذلك لما قد تلحقه من اضرار نفسية وبدنية وفكرية
- توفير اقتراحات بديلة لتلك الالعاب الالكترونية كممارسة النشاطات الرياضية والبدنية
- تقديم اضافة جديدة لمكتبة علم النفس

# الفصل الثاني:

# علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

**- تمهيد**

1 - تعريف اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

2 - مراحل اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

3 - اسباب اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

4 - انواع اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

5 - قياس اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

6 - النظريات المفسرة لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

7 - اعراض اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

8 - علاج اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

9 - علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

10 - علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الاكترونية لدى المراهق

**- خلاصة الفصل**

## تمهيد :

ان البرمجيات الالكترونية تطورت بطريقة كبيرة خلال السنوات التي مضت ، من حيث النوعية والكمية في عدة مجالات ، من اهمها برمجيات الترفيه او الالعاب الالكترونية التي قد تحدث تاثيرا كبيرا على الافراد ، والذي ساعد في تفاعلها واتاحة العديد من الاجهزة الالكترونية كوسيلة للترفيه، واصبح يرغب في ممارستها اغلب المراهقين لاحتوائها لى تكنولوجيا وتقنيات ذات جودة عالية ، مما قد يؤدي الى حبهم لاستخدامها والادمان عليها، وهذا ماساعد في انتشارها واصبحت جزا لايتجزا عند ممارسيها . ولهذا سيتم تناول في هذا الفصل : تعريف اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية ، ومراحل اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية، واسبابه ،والانواع، وقياس ادمان الالعاب الالكترونية، والنظريات المفسرة له، واعراضه ، وعلاجه ، وعلاماته ، وعلامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية.

## 1-تعريف اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية :

للادمان الالعاب الالكترونية العديد من المفاهيم والتعاريف نذكر منها:

يعرف الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية الاصدار الخامس (DSM- 5)اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية : بانه نمط ادراكي وسلوكي يتضمن الاستخدام النتكرر لالعاب الانترنت مما يؤدي الى حالة من الضعف والوهف، وذلك خلال فترة زمنية ( 12شهرا) ، ويشترط للتحقيق من هذا الاضطراب توفر (5) معايير او اكثر من (معايير تشخصية تتمثل في : ( الانشغال باللعب، الاعراض الانسحابية ، الهروب ، فقدان السيطرة ، التخلي عن الانشطة المختلفة ، الانتكاس ، اللعب القهري ، الخداع ، فقدان العلاقات الاجتماعية) .

الحمادي (2020، 202- 203)

يعرفه ايضا التصنيف الدولي للامراض والاضطرابات العقلية والسلوكية (ICD-11)، انه اضطراب يتسم بنمط من سلوك اللعب المستمر ، او المتكرر( العاب رقمية او العاب فيديو)،والذي قد يكون عبر الانترنت او دون الاتصال بالانترنت .

الحمادي ( 2021، 968)

*عرف **هيرون شيبرا( Heron Shabira)**ادمان الالعاب الالكترونية هو اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الانترنت ومواجهة ضغط مستمر واستهلاك للزمن ومواجهة الفرد لمشكلات اجتماعية ومهنية ومالية.

Heron Shabira ( 52 ،2003)

*الادمان هو الاعتياد عن الشيء وعدم القدرة على تركه والادمان على الالعاب الالكترونية هو الافراط في استخدامها والاعتياد عليها بشكل شبه تام والشعور بالاشتياق الدائم لها فيما لو منع منها.

شايب وابرعيم (202،2020)

*وهو ادمان الطفل على مجموعة من الالعاب المتوافرة على هيئة رقمية سواء كانت العاب فيديو او العاب هاتف او العاب الكومبيوتر او العاب لانترنت واستخدامها بشكل مفرط .

قدي(2018،165)

*تعتبر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت اكثر جاذبية وشعبية وسط الاطفال والمراهقين نظرا للتطور الهائل الذي تشهده هذه الالعاب والتي توفر للمشارك منافسة وتحدي عبر الشاشة حيث تعطي له لذة في القتل والعنف والشعور بالانتصار .

حمودة(2015،220)

*وعرفت بانها الالعاب التي يدمن عليها استخدامها الافراد بصورة مستمرة سواءا كانت (on line)او ( of line)وهذا ينعكس سلبا على الفرد بصورة عامة والطفل بصورة خاص حيث يكون لها تاثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحيا واشير اليها بانها الاستخدام المكثف للالعاب الالكترونية الموجودة على الشيك اونلاين سواء كانت على اجهزة الحاسوب او التلفون المحمول او البلايستيشن .

سيد احمد (2020,900)

## استنتاج عام :

يعتبر اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترنية هو نمط ادراكي مستمر ،حيث يعتاد المراهق على ممارسته في اغلب الاوقات لتحسين المزاج والشعور بالانغماس والتدفق ،فيعطي الاولوية لممارسة الالعاب الالكترونية في مقابل اهمال الاعمال والانشطة اليومية الضرورية والعلاقات الاجتماعية ويلجا لخداع الافراد المحيطين به بمقدار المدة التي يقضيها في اللعب .

## 2- مراحل ادمان الالعاب الالكترونية:

تصور مصممو ومعدو نموذج ادمان الالعاب الالكترونية بانه عملية تتم بمراحل على شكل دائري وهي:

1 -مرحلة البداية المرتبطة بتجنب الالم والبحث عن المتعة .
2 -حالة من النشوة ناجمة عن تحفيز الجهاز العصبي المركزي لافراز مادة الدوبامين فيستمر السلوك.
3 -زيادة الوقت المستغرق في ممارسة الالعاب الالكترونية للوصول الى حالة النشوة المبتغاة والرضا

4 -حدوث حالة من التفاعل بين الامتناع عن ممارسة الالعاب وظهور اعراض مزاجية سلبية مثل التوترو الضيق والقلق والعصبية.

5 -اثر تاثير الانهيار وتكرار ممارسة الالعاب الالكترونية لاشباع الحاجة للمتعة والتسلية ، وتجنب ردود الفعل السلبية.

مصطفى (2020، 254)

## 3-اسباب الادمان على الالعاب الالكترونية :

من الاسباب والعوامل التي تؤدي بالمراهقين الى الادمان على الالعاب الالكترونية نجد مايلي:

- عوامل الجذب ، فهي تتضمن العديد من الجوانب المختلفة التي تثير اهتمام الاطفال والمراهقين ،مثل الالوان والرسومات والتخيل والاستكشاف
- تقليد الابطال ، حيث من خلالها يقوم الطفل بالتفاعل مع الابطال في اللعبة ويتقمص شخصيات الابطال ، وذلك يدفعه الى التحرك وتغيير سلوكه بناء على هذا التقمص لتحقيق الاندماج التي توفره هذه الالعاب.
- السيطرة والتحكم ، وهي مايدفع المدمن الى التعلق والادمان على هذه الالعاب ، حيث توفر للمدمن اليات التحكم على مجريات واحداث اللعبة.

(2013) الهدلق

- عدم القدر على اقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء.
- الشعور بالوحدة والصراع.
- المعانات مع بعض اضطرابات نفسية متماثلة في الاكتئاب القلق واضطرابات النوم والرهاب الاجتماعي .
- الانتقاد الى السند العاطفي عند المراهقين يجعلهم يلهثون وراء الاشباع الوهمي واللذة المؤقتت من خلال الالعاب الالكترونية.
- الشعور بالنقص وعدم التقدير الذات واللجوء لاستخدام الالعاب الالكترونية كوسيلة للتعويض.
- التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين .

بن صالح (2020،64)

## 4-انواع اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية:

هناك نوعين من اضطراب السلوك الادماني قدمتها icdوهي:

### 4-1-اضطراب اللعب :الشكل المسيطر عبر الانترنت :

- يتسم اضطراب اللعب بنمط من سلوك اللعب المستمر او المتكرر ،(العاب رقمي او العاب الفيديو)والذي يكون عبر الانترنت بشكل اساسي،ويتجلى ذلك في :

**ا)**-ضعف التحكم في العب على سبيل المثال ،البداية ،التكرار،الشدة،المدة،الانهاء،السياق **ب)**- زيادة الاولوية الممنوحة للعب الى الحد الذي تحضى فيه اللعبة بالاولوية على اهتمامات الحياة الاخرى والانشطة اليومية .

**ج)**- استمرار اللعب اوتصاعده رغم حدوث نتائج سلبية ،نمط السلوك من الشدة الكافية لينتج عنه ضعف كبير في جميع مجالات الاهداء الشخصية اوالعائلية او الاجتماعية او التعليمية او المهنية او غيرها من مجالالت الاداء المهمة .

-قد يكون نمط سلوك اللعب مستمرا او نوبيا ومتكررا .عادة مايكون سلوك اللعب والسمات الاخرى ظاهرة على مدى فترة لاتقل عن 12شهرا من اجل وضع التشخيص على الرغم من انه قديتم تقصير المدة المطلوبة اذا تم استيفاء جميع متطلبات التشخيص وكانت الاعراض شديدة .

- **4-2- اضطراب اللعب الشكل المسيطر دون الاتصال بالانترنت :**

يتسم اضطراب اللعب بنمط من سلوك اللعب المستمر او المتكرر ،(العاب رقمي او العاب الفيديو)والذي لا يكون عبر الانترنت بشكل اساسي،ويتجلى ذلك في :

**ا)**-ضعف التحكم في العب على سبيل المثال ،البداية ،التكرار،الشدة،المدة،الانهاء،السياق

**ب)**- زيادة الاولوية الممنوحة للعب الى الحد الذي تحضى فيه اللعبة بالاولوية على اهتمامات الحياة الاخرى والانشطة اليومية .

**ج)**- استمرار اللعب اوتصاعده رغم حدوث نتائج سلبية ،نمط السلوك من الشدة الكافية لينتج عنه ضعف كبير في جميع مجالات الاهداء الشخصية اوالعائلية او الاجتماعية او التعليمية او المهنية او غيرها من مجالالت الاداء المهمة .

–قد يكون نمط سلوك اللعب مستمرا او نوبيا ومتكررا .عادة مايكون سلوك اللعب والسمات الاخرى ظاهرة على مدى فترة لاتقل عن 12شهرا من اجل وضع التشخيص على الرغم من انه قديتم تقصير المدة المطلوبة اذا تم استيفاء جميع متطلبات التشخيص وكانت الاعراض شديدة .

الحمادي(2021 –968–970)

## 5– قياس ادمان الالعاب الالكترونية

تم تشخيص وقياس ادمان الالعاب الالكترونيةوفقا لمقاييس عديدة منها مايلي :

- مقياس ادمان الكومبيوتر لدى الاطفال
- قائمة ممارسة الالعاب الالكترونية للاطفال والشباب
- مقياس ادمان الالعاب للمراهقين اعداد
- استبيان ادمان الالعاب الالكترونية للاطفال والشباب
- مقياس ادمان الالعاب الالكترونية للاطفال والشباب
- مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية

مرفت امين (2024,307)

–الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية الاصدار الخامس5–dsm

– الدليل النشخيصي والاحصائي الاضطرابات العقلية والسلوكية 11–isd

– مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية (لنيفن حسن شاكر )

## 6 – النظريات المفسرة لاظطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية

من النظريات التي فسرت اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نذكر:

### 6–1– النظرية التحليلية :

عادة مايكون ادمان الالعاب الالكترونية احد اعراض الفراغ العاطفي، حيت يتم تفسير الممارسة المفرطة للالعاب الالكترونية على انه وسيلة للتعامل مع المصاعب بكفاءة ، ولتغطية الحاجيات التي لايتم تلبيتها بشكل كافي ومناسب، ومن هنا يعتبر العالم الخيالي والافتراضي للالعاب الالكترونية ، ملاذا للمدمنين للابتعاد عن المشاعر السلبية والعزلة الاجتماعية والقلق الذي يشعر به في الواقع الحقيقي ،

حيث يرى الطفل ان ممارسة هذه الالعاب هي امتداد خاجي لذاته ، مما يسمح له بممارسة سيطرة كاملة في عالم من الخيال ، وذلك يؤدي الى حالة ارتدادية لديه فيقوم بعملية اسقاط احتياجاته ومشاعره بشكل مفرط على الواق الافتراضي ، وبالتالي يتحول الى مدمن على الالعاب الالكترونية.

K ardefelt-Winther(2014)

### 6-2النظرية السلوكية:

ترى ان الادمان على الالعاب الالكترونية سلوك متعلم ، يخضع لمبدا المثير والاستجابة والتعزيز والاشراط ، ويمكن تعديله حيث يعول التفسير السلوكي على وجهة نظر" **سكينر**"في النظرية السلوكية بناءا على ان الفرد يقوم بمجموعة من الانشطة والسلوكيات من اجل نيل أي تعزيزاومكافئة ، وهذا قد يتشابه مع الادمان على الكحول المواد المخدرة وادمان الانترنت وما تاتيه هذه الشبكة من الشعور بالراحة النفسية والسعادة و المتعة للفرد بالاضافة الى انها طريقة سهلة وبسيطة للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك .

نيفين شاكر( 2023، 27)

## 6- 3- النظريةالغرس الثقافي :

تعد من النظريات المهمة التي قدمت اطارا تفسيريا لعملية الالدمان على الالعاب الالكترونية،فنظرية الغرس الثقاقي ان التعرض لوسائل الاعلام يؤثر على تفسير المشاهدين للواقع حيث تحمل وسائل القدرة على تحفيز الافراد للتكيف مع البيئة المتغيرة من حولهم وتوفر نظرية الغرس الثقافي عدسة واسعة يمكن من خلالها فحص التاثيرات طويلة المدى للالعاب على الادمان الالكتروني حيث تفترض هذه النظرية انه من خلال التعرض المستمر لعالم الالعاب فان اراء اللاعب في واقعه ستصبح اكثر تشابها مع تلك الالعاب الخاصة بعالم العابه وبذلك فان العاب الفيديو اصبحت اصلية جدا لدرجة انها بدات بعكس الواقع مما يجعل عملية الغرس الثقافي ممكنة ومن ثمة فان اللاعبون يتفاعلون مع اشكال مختلفة من الوسائط التركيبية مثل التحديات والقصص والشخصيات داخل اللعبة ويرتبط هذا الانخراط في العاب الفيديو باهتمام عال التركيز من قبل اللاعبين .

محمد العلو فادي ( 2021، 77 )

## 6-5-النظرية السيكودينامية :

يرى اصحاب هذه النظرية ان الادمان على الالعاب الالكترونية هو استجابة بغرض الهروب من الاحباطات والعثرات وهدفه هو الحصول على متعة متعة بديلة من اجل تحقيق الارضاءوالنسيان وتجاهل الواقع حيث ان الاطفال في مرحلة الطفولة تمر بخبرات ومايطلق عليه(صدمة الطفولة المبكرة).

ارتباطها ببعض سمات الشخصية او الميول والنزعات الموروثة لدى الشخص فقديكون لدى الشخص استعداد نظري لادمان الانترنت ولكن لايقع في الادمان الا اذا توفرت مواقف واحداث ضاغطة ساعدته او دفعته لادمان الانترنت ليصبح من مدمني الانترنت بما في ذلك ادمان الالعاب الالكترونية او المقامرة والجنس او التسوق او الكومبيوتر مع وجود بعض العوامل المهيئة كالاستعدادات المرضية.

شاكر(2023،27)

## 6-6- النظرية التفسير الاجتماعي الثقافي:

يعتبر "سو"ان الادمان يختلف باختلاف الجنس،العمر ،المستوى الاقتصادي والاجتماعي ،والانتماء العرقي ،والمعتقد والموطن فمثلاادمان الكحوليات اكثر رواجا بين بين الفئة المتوسطة اقتصاديا واجتماعيا ،وذوات البشرة البيضاء اكثر ميلا لتعاطي المهلوسات ،بينما ذوات البشرة السوداء ،وذو الاصل الالتيني اكثر ميلا لتعاطي الهيروين ،وبذلك يعتبر اصحاب هذا هذا الاتجاه ان الادمان على الالعاب الالكترونية يعود الى الثقة الزائدة في المجتمع ،وهو الذي يبقى ويغذي هذا الادمان

نيفن شاكر (2023,27)

## تعقيب على النظريات :

تتعدد التفسيرات النظرية المفسرة لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونة،فهناك تفسير سلوكي وتفسير سيكودينامي تفسير الغرس الثقافي وتفسير تحليلي ،ويمكن القول ان التفسير السلوكي قد يكون المساعد والانسب لموضوع الدراسة ،حيث يركز على انماط السلوك ،سواءا كانت سوية او غير سوية يتم اكتسابها عن طريق التعلم ويرى اصحاب التفسير السلوكي ان السلوك يتحدد من خلال البيئة والمجتمع الذي يعيش فيه الفرد .

ويمكن القول ان النظرية السلوكية تساهم بشكل كبير في تحليل وتفسير سوء استخدام الالعاب الالكترونية ،بانه نوع من الاعتياد الخاطئ الناتج من توافر ظروف ودوافع معينة قد تؤدي بالفرد الى للانخراط في

هذه الالعاب الالكترونية ،كالشعور بالفراغ او الوحدة او الاكتئاب او القلق او عدم مواجهة مشكلات شخصية وعدم الرغبة في تكوين علاقات اجتماعية ،ومايتبع ذلك الشعور بالراحة التامة عند الانغماس التام والاستمرار في اللعبة التي تخلق نوعا من التعزيز الايجابي كالشعور بالراحة والمتعة والفضول ومع ممارسة هذه اللعبة عدة مرات وتكرارها يوميا يصبح الفرد مدمن عليها ولايستطيع التخلي عنها مبتعدا من واقعه الحقيقي مما ينتج عنه علامات عديدة .يلهثون وراء الاشباع الوهمي واللذة المؤقتت من خلال الالعاب الالكترونية.

## 7- المحكات التشخيصية لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية في (DSM-5):

ادرجت الجمعية الامريكية للطب النفسي (2013)معايير مقترحة لاضطراب ادمان الالعاب (العاب الانترنت ،العاب الحاسوب والفيديو )في اصدارها الخامس من الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية(DSM-5)

وتشمل ادمان الالعاب الموجودة على شبكة الانترنت اواي جهاز الكتروني وتتضمن

1. الانشغال المفرط يلعب الالعاب الالكترونية .
2. الاعراض الانسحابية (كالقلق ،العصبية عند الانقطاع عن ممارسة اللعب).
3. التسامح والحاجة الى قضاء اوقات متزايدة في المشاركة في الالعاب الالكترونية.
4. الاخفاق في التحكم في اللعب.
5. فقد الاهتمام بالهوايات والانشطة الترفيهية الاخرى السابقة .
6. استمرارية اللعب المفرط ،بالرغم من ادراك عواقبه النفسية والاجتماعية.
7. خداع الاخرين فيما يتعلق بوقت اللعب.
8. استخدام العاب الكوميوتر للهروب او البديل عن الحالة المزاجية السيئة .
9. المجازفة اوفقدان علاقة مهمة او وضيفية او تدريب /فرصة مهنية بسبب اللعب .

ولقد اكدت العديد من الابحاث التابعة للجمعية الالمريكية للطب النفسي ان الادمان على الالعاب الالكترونيةلايختلف كثيرا عن ادمان المواد المخذرة فهناك تشابه كبير بينهما ،وذلك لظهور الكثير من المشكلات التاقلمية والصحية لمن يعانون من هذه الاضطرابات على السواء مع وجود خلاف بين العلماءحول التشابه بين المعايير التشخيصية الواجب توافرها في الادمان السلوكي الذي اقترحته الجمعي الامريكية للطب النفسي والمنصوص عليها في الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية عام(2013)في الطبعة الخامسة.

ويتضح ان اضطراب الالعاب له اهمية كبيرة في الصحة العامة ،وتوافر ابحاث اضافية قد تؤدي للدليل على انه اضطراب للالعاب (حيث يشار اليه ايضا بشكل شائع الى اضطراب استخدام الانترنت ،او ادمان الانترنت ،او ادمان الالعاب) .

## 8-علاج الادمان على الالعاب الالكترونية:

هناك العديد من علاجات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نذكر منها:

### 8-1- اسلوب الضبط الذاتي:

تعويد المدمن على اسلوب كبح جماح نفسه

ممارسة الرياضة او التواصل مع الاهل بدل التصفح على الانترنت

تحديد وقت الدخول الى الشبكة بساعة واحدة كضابط خارجي

الرقابة الاسرية التي تحد من ساعات اللعب في الالعاب الالكترونية

### 8-2- العلاج التبصري :

يرتكز على اعتراف الشخص بانه مدمن وهذه الخطوة مهمة في العلاج وبالتالي عليه ان

يحتمل جزءا من مسؤوليته في العلاج

### 8-3- العلاج الاسري:

غرس في نفوس الابناء اهمية الانترنت في استكشاف البحث العلمي الذي يفيد الذات والمجتمع .

التعرف على مشاكل الابناء ، زيادة مساحة الحوار في اطار الاحترام

المتبادل حتى لا يسعى هذا المراهق نحو البحث عن اذان صاغية عبر الانترنت والتي يجهل محتواها واهدافها .

التعرف على المواهب التي يتمتع بها الابن المراهق والعمل على تنميتها وممارستها

## 9-علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية:

المدمن على الالعاب الالكترونية تظهر عليه العديد من العلامات والمظاهر نذكر منها مايلي:

### 9-1- القلق:

هو خبرة انفعالية غير سارة يشعر فيها الفرد بخوف او تهديد لكنه لايستطيع تحديد مصدر هذا الخوف.

**ابو فاخرة(246،2021)**

*يعرف القلق بانه انفعال مركب من الخوف وتوقع الشر والخطر والعقاب .

**تايلور (ب ،س،2)**

*يعرفه (hli jard)القلق بانه حالة من الترقب او توقع الشر او عدم الراحة او الاستقرار التي تربط بالشعور بالخوف وتؤكد ان موضوع القلق يكون اقل تحديدا من موضوع الخوف ومع ذلك فهو حالة توقع خطر غامض مبهم وعدم الاستقرار الذهني والفزع الغامض.

**سرهان (2005، 43)**

### 9-2- الاكتاب :

يظهر على المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية الاكتاب:

فالاكتاب هو من اكثر الظواهر النفسية انتشارا ونستطيع القول ان أي واحد منا قد يمتلكه في وقت من الاوقات شعور بالحزن او الضيق او اننا نشعر احيانا باظطراب يمنعنا من ممارسة انشطة الحياة المعتادة كالعمل وتناول الطعام والنوم . الشربيني(15،2001)

* وهو نتاج استراتيجيات المجابهة اللاتكيفية للضغوط على وجهة نظر سلبية عن الذات وعن العالم وعن المستقبل والتركيز الانتباهي الشديد عن المظاهر السالبة للمثير .

بلحسيني (2019،149)

* هو اختلال في الحالة المزاجية للانسان يؤدي به الى الشعور بالحزن والتشاؤم والنظرة القائمة للنفس وللعالم والمستقبل .

منصور (ب س ،514)

## 9-3 : اضطراب في النوم :

يعاني المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية من اضطرابات النوم كالارق وغيرها من الاضطرابات المتاخرة نظرا للاستحدام المفرط للالعاب الالكترونية .

*فالارق هو صعوب الدخول في النوم ،وقد يصحب ذلك الاستيقاظ المتكرر ،وفي هذه الحالات يعاني الشخص من البقاء في الفراش لمدة طويلة تصل الى عدة ساعات انتظار للدخول في النوم وخلال هذه الفترة يتقلب في الفراش ومحاولات للدخول في النوم يتزايد شعوره بالقلق والاحباط مما يزيد من صعوبة الاستسلام للنوم .

الشربيني(2000؛54 )

*وتعرف بانها تلك الاظطرابات التي ترتبط بكم وكيف النوم ووقته مثل الارق وفرط النوم واضطراب ايقاع النوم وهي تلك الاضطرابات التي ترتبط بالسلوك المرضي او الاحداث الفيزيولوجية التي تحدث اثناء عملية النوم او النتقال الى النوم مثل اضطراب الكابوس الليلي . قنصوي واحمد (2017-350)

## 9-4.السلوك العدواني:

نجد عند المدمن على الالعاب الالكترونية علامة العدوانية نظرا لمحتوى الالعاب التي يلعبها والافراط فيها.

*فالسلوك العدواني هو السلوك الموجه بصورة مباشرة الى الغير بهدف الخاق الاذى بالمعتدي عليه واستفزازه بصورة مباشرة مثل ممالتشاجر والدفع باليدين وتمزيق الملابس والضرب.

بلعربي (2018,28)

*وهو الحاق الاذي بالاخرين وقد يكون عدوانا ظاهرا او باطنا ضمنيا العدوان الظاهري هو جسدي مثل الضرب او العض او نفسي مثل الاهانة ،التحقير.

الشامسي(2021,14)

*هو السلوك الذي يؤدي الى الحاق الاذى والدمار بالاخرين بالفعل او الكلام ،او الجانب السلبي منه يعني الحاق الاى بالذات .

عكلة (2012،215)

*هو نشاط معاد يثير الخوف والهلع في المخلوق الاخر وهو ناجم عن الاحباط

الشمري(بس،270)

## 9-5-.تاخر التحصيل الدراسي :

هو الانخفاظ في مستوى التحصيل الدراسي عن المستوى المتوقع في اختبارات التحصيل او الانخفاظ على المستوى السابق من التحصيل الدراسي وان هؤلاء المراهقين الذين يكون تحصيلهم الدراسي اقل من مستوى اقرانهم العاديين الذين هم في مثل اعمارهم ومستوى دراستهم.

صبحي(2019 ،14)

تاخرالتحصيل الدراسي سلبا عند المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية:قد يلاحظ اولياء الامورابناءهم مما لديهم اعراض ادمام الالعاب الالكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى اداء الواجبات

وهذا هذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم اعراض ادمان على وسائل ترفيه اخرى كمشاهدة القنوات الفضائية ومالم يتدارك الوالدان هذا الخلل مايستخفل ويؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ودرجات مكتسبة وقد كشفت دراسة اجريت بواسط جامعة دينيسون بمدينة اوهايو الامريكية ان للالعاب الالكترونية اثارسلبية تنعكس على التحصيل الدراسي للطلاب في المدرسة حتى تشير الدراسة ان الطلاب الذين لديهم منصات اللعب لايتقدمون دراسيا بنفس مقدار الذي يتقدم به اقرانهم ممن ليس لديهم تلك الالعاب الالكترونية.

قويدر(2020،313)

## 10- علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق :

ان ادمان المراهق على الالعاب الالكترونية يظهر العديد من العلامات منها:

فمن الناحية الصحية كشفت دراسات طبية حديثة ان المستويات العالية والمتباينة من الاضاءة الموجودة في الالعاب الالكترونية تتسبب في حدوث نوبات من الصداع عند المراهق وضعف البصر

كما اكدت العديد من الدراسات المراهقين طيلة الليل لممارسة الالعاب الالكترونية وادمانها يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية ، ممايؤدي الى ضعف التحصيل الدراسي وظهور اضطرابات النوم للمراهق المدمن على الالعاب الالكترونية

من علامات ادمان المراهق على الالعاب الالكترونية نجد السلوك العدواني وهذا ماكدته دراسة **عبد الرزاق بن ابراهيم 2011**، بعنوان العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية ، والتي توصلت الى نتيجة ، ان هناك علاقة ارتباطية موحية بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الثانوية( المراهقين) يتميزون بالعدائية خاصة الطلاب الذين يمارسو الالعاب التي تتسم بالعنف.

وفي دراسة اخرى اكدت ان الادمان على الالعاب الالكترونية والاستخدام المفرط لها من قبل المراهق يؤدي الى تاثر نتائجه الدراسية سلبا وتراجع مستواهم الدراسي وهذا ما اكدته **دراسة مشري 2017** ان الالعاب

الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويرجع ذلك للافرط في استخدام الالعاب .

## خلاصة :

وبهذا يكون قد تم التطرق في هذا الفصل الى كل من تعريف اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية والتي سمحت بتقديم حوصلة حول كل مايتعلق بالمراهق وعلاقته بممارسة الالعاب الالكترونية والاسباب التي تؤدي الى ادمانها ، واللجوء اليها بشكل متكرر، ومعرفة انواع اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية ، ومراحله ،والنظريات المفسرة لاضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية ،و العلامات التي تظهرعلى المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية ، واعرض اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية من خلال DSM-5 ، واساليب قياسه.

# الفصل الثالث :

# الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

- **تمهيد**

1 الدراسة الاستطلاعية

2 الدراسة الاساسية

2-1-منهج الدراسة

2-3- حالات الدراسة

2-4-ادوات الدراسة

2-5-الاساليب الاحصائية

2-6-حدود الدراسة

**خلاصة**

**تمهيد :**

بعد ان تم الانتهاء من الجانب النظري للدراسة والذي يعتبراطارا منهجيا للدراسة الميدانية ، الخطوة الحالية هو تحديد الاجراءات المنهجية المطبقة في الدراسة الميدانية اذ يتناول الباحث الطريقة والمنهجية التي اعتمد عليها في معالجة موضوع البحث من اجل التطلع على الظروف التي ستقام فيها هذه الدراسة.

## 1 الدراسة الاستطلاعية :

هي دراسة تهدف الى استطلاع الظروف المحيطة بالمشكلة التي يرغب الباحث في دراستها ، والتعرف على اهم الفروض التي يمكن وضعها واخضاعها للبحث العلمي.

وكان الهدف من الدراسة الاستطلاعية النزول الى الميدان والتعرف على المجتمع الاصلي للدراسة وكذا جمع المعلومات على المجتمع الاصلي ، من اجل ضبط الدراسة بشكل نهائي من خلال البحث عن حالات الدراسة المتمثلة في المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية، ومن خلال الدراسة الاستطلاعية تم جمع المعلومات المتعلقة بالدراسة الاساسية وكذا اختيار 4 حالات من بين 7 حالات التي طبقت عليها الدراسة والمقابلة الاولية ، حيث تم التعرف فيها على :

- مدة اللعب عند الحالات
- نوعية اللعبة
- وقت اللعب ( ليلا وا نهارا)
- مدة النوم

لذلك تم بدا الدراسة الاستطلاعية في بداية شهرمارس 2024 في ولاية بسكرة، حي العاليا وتم التوجه الى نادي الانترنت لتحديد الحالات التي تعاني من ادمان الالعاب الالكترونية ، من خلال الاجابة على اسئلة المقابلة.

تم التوصل في هذه الدراسة الاستطلاعية الى النتائج التالية:

| الحالات | الحالة 1 | الحالة2 | الحالة3 | الحالة4 | الحالة5 | الحالة6 | الحالة7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الرمز | ا | س | ب | ش | ع | م | ر |
| السن | 17 | 17 | 16 | 14 | 18 | 14 | 15 |
| مدة اللعب | ساعات8 | 7ساعات | 4ساعات | 4ساعات | ساعات | 10ساعات | 3ساعات |
| نوعية اللعبة | ماينى كرافت | بابجي | فورتنايت | فري فايروفيفا | ماينى كرافت | بابجي و فيرفاير | فيفا |
| وقت اللعب | ليلا –نهارا | ليلا–نهارا | نهار | ليلا | نهارا | نهارا–ليلا | نهارا |
| مدة النوم | 5ساعات | 4ساعات | 8ساعات | 7ساعات | 9ساعات | 5ساعات | 10ساعات |
| السنة الدراسية | اولى ثانوي | ثانية ثانوي | اولى ثانوي | ثانية متوسط | ثالثة ثانوي | ثانية متوسط | رابعة متوسط |

**جدول يوضح خصائص حالات الدراسة الاستطلاعية( 1)**

## 2-الدراسة الأساسية :

### 2-1- منهج الدراسة:

نظرا إلى أن موضوع هذه الدراسة هوعلامات السلوك الادماني لدى المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية، تم الاعتماد على المنهج العيادي الذي يركز على دراسة الحالة الذي يسمح بالملاحظة الدقيقة والمعمقة للحالات، وهو المنهج المناسب لموضوع هذه الدراسة.

حيث يقصد بالمنهج العيادي ذلك النوع من المناهج التي تستخدم التجربة في اختبار فرضية معينة، ويقرر علاقة بين متغيرين، وذلك عن طريق دراسة المواقف المتقابلة التي ضبطت كل المتغيرات ما عدا المتغير الذي نود دراسة تأثيره.

محمد وماجد (2010، 125 )

يعد المنهج العيادي أسلوبا من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية عن الحالة أو موضوع محدد خلال فتر زمنية وفترات معلومة وذلك من أجل الحصول على معلومات التي تطلبها الدراسة كخطوة أولى ثم يتم تحليلها بطريقة موضوعية ما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة كخطوة ثانية، والتي تؤدي على التعرف على العوامل المكونة المؤثرة على الظاهرة كخطوة ثالثة.

حمايدية(2016، 144)

## 2-2- حالات الدراسة :

تم اختيار اربع حالات للدراسة وذلك من خلال نتائج الدراسة الاستطلاعية حيث توضح خصائص هذه الحالات من الجدول التالي :

| الحالات | الحالة1 | الحالة2 | الحالة 3 | الحالة4 |
|---|---|---|---|---|
| السن | 14 | 17 | 14 | 17 |
| الجنس | ذكر | ذكر | ذكر | ذكر |
| رمز الحالة | م | ا | ش | س |
| مستوى الدراسي | ثانية متوسط | اولى ثانوي | ثانية متوسط | ثانية ثانوي |
| مدة بداية اللعب | اربع سنوات | خمس سنوات | ثلاث سنوات | اربع سنوات |
| نوع اللعبة | بابجي وفري فاير | ماينى كرافت | فري فاير و الفيفا | بابجي |
| معدل قبل ممارسة اللعبة | 7-8في الابتدائي | 14-15في المتوسطة | 7-8 في المتوسطة | 15في المتوسطة |
| معدل بعد ممارسة اللعبة | 9 في المتوسطة | 7-8 في الثانوي | 7-9في المتوسطة | 12 في الثانوية |
| عدد ساعات اللعب | 10ساعات | 8ساعات | 4 ساعات | 7ساعات |
| وقت اللعب | نهارا-ليلا | ليلا-نهارا | ليلا | ليلا-نهارا |

جدول يوضح خصائص الحالات الاربعة (2)

## 2-3- أدوات الدراسة :

تم الاعتماد في هذه الدراسة على تقنيتين هما المقابلة العيادية النصف الموجهة ومقياس الادمان على الالعاب الالكترونية.

## 2-3-1 المقابلة العيادية النصف موجهة :

تعرف المقابلة العيادية في ميدان البحث العلمي على أنها محادثة بين القائم بالمقابلة والمستجيب، بغرض الحصول على معلومات أو بيانات تخص المستجيب.

حسين (2003، 89 ).

تتميز المقابلة بإتاحة الفرصة للحصول على معلومات يمكن ألا تظهر في الاستبيانات والمقاييس كما تسمح بإقامة جو من الثقة بين الباحث والمبحوث، كما تصلح للعمل مع الأميين والمسنين والأطفال . أحمد وعلي( 2005، 308 )

تم الاعتماد في هذه الدراسة على دليل مقابلة متكونة من 7 محاور ملخصة كالتالي:

**المحور الأول:** العلامات الدراسية، يتكون من(3اسئلة)

**المحور الثاني:** العلامات النفسية، يتكون من ( 4اسئلة)

**المحور الثالث:** العلامات الجسمية والسلوكية، يتكون من (5اسئلة)

**المحور الرابع:** العلامات المعرفية، **يتكون من (3اسئلة)**

**المحور الخامس:** الادراك المشوه، يتكون من (2اسئلة)

**المحور السادس** : التدفق النفسي، يتكون من (2اسئلة)

**المحور السابع** : السلوك العدواني، يتكون من ( 3اسئلة)

طبقت المقابلة من طرف الطالبتان

**المدة:** 40 دقيقة

**المكان:** نادي الانترنت ،العاليا،بسكرة

## 2-3-2- مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية :

### 2-3-2-1 : وصف المقياس :

استنادا الى هذه المصادر وفي ضوءمعايير منظمة الصحة العالمية لاضطراب ادمان الالعاب في المراجعة الحادية عشر في التصنيف الدولي للامراض وبتبني المحكات التشخيصية المقترحة لاضطراب الالعاب في القسم الثالث في الدليل التشخيصي والاحصائي الخامس للاضطرابات العقلية dsm-5 المدرج من قبل الجمعية الامريكية للطب النفسي APA2013 تم تصميم المقياس ،وتحديد بنيته ،والذي يتكون من 38 عبارة موزعة على 6ابعاد :

| | البعد | ارقام العبارات | عدد العبارات في كل بعد | العبارات السالبة |
|---|---|---|---|---|
| 1 | الادراك المشوه | 1-7-13-19-25-31-37 | 7 | العبارة رقم 37 |
| 2 | الاعتياد والاستمرار القهري | 2-8-14-20-26-32-38 | 7 | العبارة رقم32 |
| 3 | التدفق والانغماس | 3-9-15-21-27-33 | 6 | العبارة رقم 27 |
| 4 | الاولوية والتخلي | 4-10-16-22-28-34 | 6 | العبارة رقم 16 |
| 5 | الخداع والهروب | 5-11-17-23-29-35 | 6 | العبارة رقم 35 |
| 6 | فقدان السيطرة | 6-12-18-24-30-36 | 6 | العبارة رقم 30 |
| | | اجمالي عدد العبارات :38 | | |

**جدول يوضح ابعاد مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية(3)**

## 2-3-2-2 الخصائص السيكومترية لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية :

اعتمادا على العينة موضع الدراسة تم حساب معاملات الصدق والثبات لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية بالطرق التالية :

### ا)-صدق المقياس :

### مؤشرات صدق البنية لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية :

قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي عن طريق برنامج AMOS20 ،و يوضح الجدول التالي معاملات الانحدار المعيارية وغير المعيارية واخطاء القياس والنسبة الحرجة ومستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على ابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية

| البعد | المفردة | الوزن الانحداري المعياري | الوزن الانحداري | خطا القياس | النسبة الحرجة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الادراك المشوه | 37 | 0.53 | 0.7 | 0.1 | 7.28 | 0.01 |
| | 31 | 0.92 | 1.17 | 0.09 | 12.81 | 0.01 |
| | 25 | 0.62 | 0.81 | 0.09 | 8.62 | 0.01 |
| | 19 | 0.65 | 0.84 | 0.09 | 9.06 | 0.01 |
| | 13 | 0.73 | 0.95 | 0.09 | 10.17 | 0.01 |
| | 7 | 0.57 | 0.69 | 0.09 | 7.83 | 0.01 |
| | 1 | 0.74 | 1 | – | – | – |
| الاعتياد والاستمرار القهري | 38 | 0.59 | 0.8 | 0.1 | 7.73 | 0.01 |
| | 32 | 0.56 | 0.79 | 0.1 | 7.39 | 0.01 |
| | 26 | 0.56 | 0.77 | 0.1 | 7.35 | 0.01 |
| | 20 | 0.55 | 0.67 | 0.09 | 7.27 | 0.01 |
| | 14 | 0.55 | 0.73 | 0.1 | 7.28 | 0.01 |
| | 14 | 0.83 | 1.28 | 0.12 | 10.75 | 0.01 |
| | 8 | 0.73 | 1 | – | – | – |
| التدفق والانغماس | 33 | 0.52 | 0.77 | 0.12 | 6.33 | 0.01 |
| | 27 | 0.72 | 1.12 | 0.14 | 8.23 | 0.01 |
| | 21 | 0.61 | 0.74 | 0.1 | 7.16 | 0.01 |
| | 15 | 0.69 | 1.13 | 0.14 | 7.94 | 0.01 |
| | 9 | 0.58 | 0.83 | 0.12 | 6.89 | 0.01 |
| | 3 | 0.65 | 1 | – | – | – |
| الاولوية والتخلي | 34 | 0.8 | 1.03 | 0.08 | 13.35 | 0.01 |
| | 28 | 0.5 | 0.53 | 0.07 | 7.27 | 0.01 |
| | 22 | 0.75 | 0.92 | 0.08 | 12.19 | 0.01 |
| | 16 | 0.58 | 0.74 | 0.09 | 8.65 | 0.01 |
| | 10 | 0.93 | 0.12 | 0.07 | 16.42 | 0.01 |
| | 4 | 0.83 | 1 | – | – | – |
| الخداع والهروب | 35 | 0.45 | 0.54 | 0.08 | 6.49 | 0.01 |
| | 29 | 0.64 | 0.73 | 0.07 | 9.97 | 0.01 |
| | 23 | 0.86 | 0.93 | 0.06 | 15.96 | 0.01 |
| | 17 | 0.82 | 0.96 | 0.07 | 14.51 | 0.01 |
| | 11 | 0.6 | 0.54 | 0.06 | 9.24 | 0.01 |
| | 5 | 0.88 | 1 | – | – | – |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| فقدان | 36 | 0.56 | 0.84 | 0.12 | 6.97 | - |
| السيطرة | 30 | 0.69 | 1.14 | 0.14 | 8.31 | 0.01 |
| والانتكاس | 24 | 0.76 | 1.12 | 0.12 | 9.08 | 0.01 |
| | 18 | 0.71 | 1.09 | 0.13 | 8.59 | 0.01 |
| | 12 | 0.59 | 0.85 | 0.12 | 7.03 | 0.01 |
| | 6 | 0.66 | 1 | - | - | - |

**جدول تشبعات مفردات ابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي(4)**

يتضح من الجدول ان جميع مفردات مقياس ادمان الالعاب الالكترونية كانت دالة عند مستوى 0.01 ،وقامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية .

| المؤشر | القيمة | المدى المثالي |
|---|---|---|
| **Chi-Square(CMIN)** | **1211.81** | |
| **مستوى الدلالة** | **0.00(دالة عند 0.01)** | |
| **DF** | **650** | |
| **CMIN/DF** | **1.86** | **اقل من 5** |
| **GFI** | **0.92** | **من (صفر)الى (1):القيمة المرتفعة (التي تقترب اوتساوي 1 صحيح )تشير الى مطابقة افضل للنموذج** |
| **NFI** | **0.91** | **من (صفر)الى (1):القيمة المرتفعة (التي تقترب اوتساوي 1 صحيح )تشير الى مطابقة افضل للنموذج** |
| **IFI** | **0.92** | **من (صفر)الى (1):القيمة المرتفعة (التي تقترب اوتساوي 1 صحيح )تشير الى مطابقة افضل للنموذج** |
| **CFI** | **0.93** | **من (صفر)الى (1):القيمة المرتفعة (التي تقترب اوتساوي 1 صحيح )تشير الى مطابقة افضل للنموذج** |
| **RMSEA** | **0.08** | **من (صفر )الى (0.1):القيمة القريبة من الصفر تشير الى مطابقة جيدة للنموذج.** |

**يوضح الجدول مؤشرات صدق البنية لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية(5)**

يتضح من هذا الجدول ان مؤشرات النموذج جيدة حيث كانت قيمة X2 للنموذج =1211.81بدرجات حرية =650 وهي دالة احصائيا عند مستوى 0.01،وكانت النسب بين قيمة X2 الى درجات الحرية

1.86.ومؤشرات حسن المطابقة (RMSEA=0.08;CFI=0.93;IFL=0.92;NFI=0.91;0.92 =GFI)مما يدل على وجود مطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس ادمان الالعاب الالكترونية

## ب ) – ثبات مقياس ادمان الالعاب الالكترونية :

حسب قيمة الثبات للابعاد الفرعية باستخدام معامل الفا كرومباخ والتجزئة النصفية والمقياس ككل والجدول التالي يوضح هذه المعاملات .

| العامل | معامل الفا كرومباخ | التجزئة النصفية (سبيرمان براون) |
|---|---|---|
| الادراك المشوه | 0.81 | 0.79 |
| الاعتياد والاستمرار القهري | 0.83 | 0.82 |
| التدفق والانغماس | 0.84 | 0.81 |
| الاولوية والتخلي | 0.82 | 0.80 |
| الخداع والهروب | 0.76 | 0.75 |
| فقدان السيطرة والانتكاس | 0.74 | 0.74 |
| المقياس ككل | 0.88 | 0.85 |

**جدول ( )معاملات الثبات لابعاد مقياس ادمان الالعاب الالكترونية والمقياس ككل (6)**

يتضح من الجدول السابق ان جميع معاملات الثبات مرتفعة والذي يؤكد ثبات مقياس ادمان الالعاب الالكترونية وذلك من خلال ان قيم معاملات الفا كرومباخ والتجزئة النصفية كانت مرتفعة ،وبذلك فان الاداة المستخدمة تتميز بالصدق والثبات ويمكن استخدامها علميا .

## 2-4 – الأساليب الإحصائية :

لا يكاد يخلو أي بحث علمي من الأساليبالإحصائية والتي تعتبر حلقة وصل بين الجانب النظري و الجانب التطبيقي ففي هذه الدراسة ثم تطبيق المتوسط الحسابي كأسلوب إحصائي لتحليل البيانات.

## 2-5حدود الدراسة :

**2-5-1 الحدود المكانية:** نادي الانترنت (بسكرة-العاليا)

**2-5-2 الحدود الزمانية:** النظري(بداية فيفري الى نهايته)التطبيقي (بداية مارس الى 16ماي )

**2-5-3 الحدود البشرية:** المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية

**2-5-4الحدود الموضوعية :**

**تعريف علم النفس الإكلينيكي:** هو أنه في أساس تطبيق لطريقة الإكلينيكية تشخيصا وتنبؤا وعلاجا أي أن الأخصائي النفسي الإكلينيكي هو الذي استخدم الأسس والإكلينيكيات والطرق والإجراءات السيكولوجية، والذي يتعاون كلما اقتضى الأمر وذلك مع غيره من الأخصائيين في الفريق الإكلينيكي مثل الطبيب والأخصائي النفسي الاجتماعي بقصد فهم ديناميكيات الشخصية وتشخيص مشكلات العميل والتنبؤ عن احتمالات تصور حالته ومدى استجابته لمختلف الصفوف العلاج ثم العمل على الوصول بالعميل إلى أقصى توافق اجتماعي ذاتي ممكن. العيسوي (1996، 14-15 )

## 2-4-5 الصحة النفسية :

يندرج مفهوم الصحة النفسية ضمن مجال دراسات علم النفس العيادي ويعتبر كمصطلح محوري ذلك يمس لكل ميادين علم النفس العيادي: علم النفس النمو، علم النفس المرضي، والعلاجات النفسية. بودية (2012، 34 ) .

## خلاصة الفصل :

**تم التطرق في هذا الفصل إلى الدراسة الاستطلاعية بهدف استطلاع الظروف المحيطة بمشكلة الدراسة ، وبعدها تم التطرق إلى الدراسة الاساسية ، وذكر خصائص حالات الدراسة ، والتعرف على منهج العيادي المستخدم في الدراسة ، وادوات الدراسة المتمثلة في المقابلة العيادية نصف الموجهة ومقيلس ادمان الالعاب الالكترونية ، كما تم استخدام الاساليب الاحصائية ( امتوسط الحسابي)، وذكر حدود الدراسة.**

# الفصل الرابع:

# عرض ومناقشة نتائج الدراسة

1 – عرض الحالة الاولى وتحليلها العام

2 – عرض الحالة الثانية وتحليلها العام

3 – عرض الحالة الثالثة وتحليلها العام

4 – عرض الحالة الرابعة وتحليلها العام

5 – الاستنتاج العام

## 1-عرض الحالة الأولى وتحليلها العام :

### 1-1تقديم الحالة الأولى :

**الاسم:** م

**السن:** 14

**الجنس:** ذكر

**المستوى الدراسي:** الثانية متوسط

**المستوى الاقتصادي:**متوسط

**عدد الإخوة:**5 إخوة

**الرتبة بين الإخوة:** الرابع

مهنة الأب :أستاذ

**مهنة الأم** : ماكثة في البيت

### 1-2:ملخص المقابلة العيادية النصف موجهة :

الحالة (م) يبلغ من العمر 14 سنة يدرس سنة ثانية من التعليم المتوسط ،يعيش الحالة مع عائلته المكونة من أب وأم وخمسة إخوة، كان مستواه الدراسي متوسط عندما كان في الابتدائي وقبل بداية ممارسته للألعاب الالكترونية حيث كان يتحصل على معدل 7او8 ، لكن في بعد بداية ممارسة الألعاب الالكترونية أصبح يتحصل على معدل 9 في المتوسطة وينتقل من سنة إلى أخرى عن طريق الامتحان الاستدراكي في اغلب الأوقات ، كما أن الحالة كان يعاني من عزلة اجتماعية حيث انه لا يحب الاختلاط وتكوين صداقات جديدة ، كما انه أصبح يعاني من اضطرابات في النوم حيث انه يجد صعوبة كبيرة في النوم في الليل ، وبعد بداية الحالة ممارستها للألعاب الالكترونية أصبح يقوم بسلوكيات عدوانية ، ويعاني من قلق واكتئاب عند ابتعاده لفترة قصيرة عن الألعاب الالكترونية.

### 1-3- تحليل المقابلة العيادية النصف موجهة :

عند بداية الحديث اثناء المقابلة العيادية النصف موجهة مع الحالة حول نوعية الالعاب التي يلعبها ، وعما اذا كانت العاب عن طريق الانترنت او بدون انترنت تبين انه يحب العاب الانترنت وهذا من خلال استجابته :( **باين نحب نلعب العاب الانترنت شكون في لوقت هذا مزال يلعب بلا انترنت)** وكانت لعبته

المفضلةهي **(نحب نلعب بابجي بزاف وساعات نلعب فري فاير)** ، خلال حديث الحالة اثناء المقابلة اظهر اهتماما و تعلقا كبيرين بالالعاب الالكترونية وهذا ماجاء في استجابته عن المدة التي يقضيها امام الحاسوب وهو يمارس اللعبة **(معنديش وقت محدد نلعب فوق 6سوايع واذا مجاش بابا ولا ماما نحولي لميكرو نقعد نلعب )** .

كان المستوى الدراسي للحالة متوسط قبل بداية ممارسته للالعاب الالكترونية وتعلقه بها،لكن تغيرت نتائجه عند بدايته ممارسة اللعب حيث انه اصبح يهمل دراسته وواجباته ويركز على الالعاب الالكترونية فقط ، وهذا ماظهرفي استجابته:**(قبل كنت نجيب شويا بصح ملي بديت نوالف الالعاب وليت بسيف باه نلحق 10وتقريبا نطلع بالراطراباج).**

من خلال الملاحظة اثناء المقابلة العيادية النصف موجهة بدت على الحالة علامات واثار التعب والارهاق كالهالات السوداء تحت العينين ،واحمرارهما وكثرة التثاوب ، نتيجة قلة ساعات النوم بسبب السهر لممارسة الالعاب الالكترونية **(نطول في الليل باش نرقد،نقعد نلعب وننسى الوقت حتى يفوتني وقت الرقاد اومبعد بسيف باش نرقد ساعت نبقا نايض طول )** فهو كان يعاني من ارق، ويعاني ايضا من حالة قلق واكتئاب عند انقطاع الانترنت وابتعاده عن الالعاب الالكترونية لاي ظرف كان **( كي تروح لكونيكسيو نتقلق بزاف ونحس بالسماطة بسيف باه يفوت الوقت نحس حاجة ناقصتني كي نقد مدة منلعبش).**

**كما ان** الحالة يملك اصدقاء في اللعبة التي يلعبها (بابجي) اكثر من اصدقاء المدرسة والواقع ،فهو يعاني من عزلة اجتماعية ولا يرغب في تكوين العلاقات **( معنديش صحاب بزاف في المدرسة لانو منحبش نخرج بزاف ،بصح عندي صحابي في بابجي بزاف نلعبو معا بعض ديما)** من خلال استجابته ايضا تبين انه يقوم بسلوكات عدوانية خاصة اذا تم مقاطعته اثناء اللعبة وهذا راجع لحساسية الفترة التي هو فيها الا وهي ادمانه على الالعاب الالكترونية ،الشئ الذي جعله اكثر حساسية وعدوانية من ذي قبل **(نتقلق بزاف حتى على سبب صغير ساعات نكون نلعب ولاتي مع اللعبة يجي خويا يديرونجيني نضربو ونتقابض معاه )** ، الحالة لايتقبل الهزيمة و الخسارة ، وهذا ما تبين في استجابته **( لالا منحبش نخسر طول ، واصلا منخسرش بزاف نقعد نلعب حتا نربح )** وهذا ما اكد انه لا يتقبل الهزيمة ويحب الفوز حتى اذا كان الفوز بدون مقابل **( علابالي كي نربح ماندي والو بصح المهم نربح وصاي منحبش نخسر).**

## 1-4-عرض نتائج مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية :

بعد تطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية على الحالة الأولى اظهرت استجابات الحالة النتائج الموضحة في الجدول التالي:

| البعد | الدرجة | الحكم |
|---|---|---|
| الادراك المشوه | 15 | متوسط |
| **الاعتياد والاستمرار القهري** | 19 | مرتفع |
| التدفق والانغماس | 14 | مرتفع |
| الاولوية والتخلي | 14 | مرتفع |
| الخداع والهروب | 13 | متوسط |
| فقدان السيطرة والانتكاس | 14 | مرتفع |
| الدرجة الكلية للمقياس | 89 | مرتفع |

جدول يوضح نتائج المقياس للحالة الأولى(7)

يتبين من خلال النتائج الموضحة في الجدول السابق ان الحالة تحصلت على درجة كلية تقدر ب 89على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية وهي درجة مرتفعة مما يثبت ان الحالة يعاني اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية وهذا ماظهر من خلال استجابات الحالة على البنود التالية:

بعد الادراك المشوه:15 درجة وهي متوسطة وتبينت استجاباته في العبارات التالية( 1، 31)

المرتفعة( 13، 19، 25)

بعد الاعتياد والاستمرار القهري : 19 درجة وهي مرتفعة ، وتبينت استجاباته في العبارات التالية: (2، 38، 20، 8)

بعد التدفق والانغماس : 14 درجة وهي درجة مرتفعة وتبينت استجاباته في العبارات التالية:( 3، 21، 9)

بعد الاولوية والتخلي : 14 درجة وهي مرتفعة وتبينت استجاباته في العبارات التالية :(4، 28)

بعد الخداع والهروب : 13 درجة وهي متوسطة وتبينت استجاباته في العبارات التالية : (11، 23، 29)

بعد السيطرة والانتكاس : 14 درجة وهي درجة مرتفعة وتبينت استجاباته في العبارات التالية :(18، 24، 30)

## 1-5- التحليل العام للحالة :

من خلال تطبيق المقابلة العيادية نصف الموجهة مع الحالة الأولى وتطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية تبين ان الحالة يعاني اضطراب الادمان على الالعاب الالكترونية ، حيث تحصلت الحالة على 98 درجة ، وهي درجة مرتفعة.

ومن خلال المقابلة واستجاباته على مقياس ادمان الالعاب الالكترونية ظهرت العديد من العلامات والمؤشرات التي دلت على ان الحالة مدمنة على الالعاب الالكترونية:

- حيث تبين ان بعد التدفق والانغماس كان مرتفع عند الحالة الأولى حيث كانت درجته( 14) من خلال استجابته على المقياس ، فالحالة تمارس الالعاب الالكترونية لفترة طويلة دون الشعور بالوقت ، وهذا ما اكده **Csikszentmihali** في نظرية " التدفق" التي صاغها في (1975)اذ تشير النظرية الى الحالة النفسية المثلى التي يعيشها الشخص اثناء قيامه بنشاط فيه نوع من التحدي ، وهو مايؤدي غالبا الى الانغماس والتركيز على المهمة التي يفرضها هذا التحدي ، اين ينتج عن ذلك فقدان الشعور بالوقت والشعور بالرضا ، وهو ما يولد لدى الشخص الشعور بالمتعة اثناء القيام بالنشاط .
- من العلامات التي اكدت ان الحالة مدمنة على الالعاب الالكترونية ، نجد بعد الاعتياد والاستمرار القهري مرتفع حيث كانت درجته( 19 ) ، وهذا ما يتوافق مع دراسة **مكجنويل Mcgonigal(2011)** ، فالافراد يقضون في الالعاب الالكترونية اوقاتا طويلة تتساوى مع الاوقات التي يمضونها، في الانشطة الحياتية المختلفة ، وهذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الالعاب الالكترونية تسبب اضطراب ادمان الالعاب الالكترونية ، فهم يمارسونها بشدة ووستمرون في ممارستها مرارا وتكرارا على مدار فترة طويلة .
- حيث تاكد ان الحالة تلجا الى السلوكات العدوانية عندما يقوم احدهم بازعاجه اثناء اللعب، وهذا مايتوافق مع دراسة **( برتيمة سميحة)** بعنوان الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي،

ان هناك علاقة ارتباطية بين الالعاب الالكترونية والعنف المادي الذي يتجلي من خلال الحاق ضرر من الناحية المادية كالجسد مثل الضرب .

- كما ان المستوى الدراسي للحالة تراجع بعد بداية ممارسة الالعاب الالكترونية، حيث كان يتحصل على معدل (7-8)في الابتدائي واصبح يتحصل على معدل (9) في مرحلة المتوسطة،وهذا ما يتوافق مع دراسة **(قويدر مريم)** حيث توصلت في دراستها الى نتائج ،ان الاطفال يستهلكون كل طاقاتهم الذهنية في اللعب الالكتروني والتسلية ، مما ينجر عنه ركود فكري يؤدي بدوره الى التاخر الدراسي لديهم ونقص التحصيل المعرفي .
- الحالة يعاني من عزلة اجتماعية وعدم الرغبة في تكوين العلاقات ، وهذا مايتوافق مع دراسة **(Grèènfièld)** " ان الغاية في الغالب من تكنولوجيات الاعلام الرقمي ان تؤدي بنا الى العزلة ،والاغتراب ، واثار الادمان."
- واكدت الحالة عدم تقبلها للهزيمة ابدا وانها تشعر بالضيق والقلق عند خسارتها في اللعبة ، وهذا ما تاكد في استجابته على المقياس ( يتعكر مزاجي واشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لاي سبب ) .
- من علامات الادمان على الالعاب الالكترونية لدى الحالة هي اضطرابات في النوم حيث انها تعاني من ارق وصعوبة كبير في الاستيقاظ من النوم ، وهذا ما توافق مع دراسة **كامبرلي يونغ Kimbèrly yong** حيث اكدان بعض المدمنين على الانترنت يعترفون بتناولهم حبوب الكافيين حتى يستطيعوا البقاء مستيقظين على الانترنت من الليل ، هذا ما يجعلهم يجدون صعوبة في النوم لاحقا.
- من علامات الادمان على الالعاب الالكترونية عند الحالة الأولى نجد ، ان بعد فقدان السيطرة والانتكاس كان مرتفع حيث كانت درجته على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية( 14 )، وهذا ما يتوافق مع دراسة **يونغ yong(2008)** حيث اكد ان الاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص الى ان يصبح مدمنا ، مثله مثل الادمان على الخمور ، حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال في مختلف انواع الادمان ، وتبعا لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الاجتماعي .

## 2-عرض الحالة الثانية وتحليلها العام :

### 2-1- تقديم الحالة الثانية :

- **الاسم:** أ
- **الجنس** : ذكر
- **السن:** 17
- **المستوى الدراسي:** أولى ثانوي
- **المستوى الاقتصادي:** متوسط
- **عدد الاخوة:** 6
- **الرتبة بين الاخوة:** 4
- **مهنة الأب** : عامل يومي
- **مهنة الأم** : ماكثة في البيت

### 2-2- ملخص المقابلة نصف الموجهة :

الحالة (أ) يبلغ من العمر 17 سنة يدرس سنة أولى ثانوي شعبة علوم تجريبية، يعيش مع عائلته المكونة من اب وام و6 اخوة ، بدأ الحالة ممارسته للالعاب الالكترونية في الحجر الصحي (COVID-19) واصبح مدمن عليها حيث ان المدة التي يقضيها على الالعاب الالكترونية تفوق 7 ساعات يوميا ،هذا ماجعل المستوى الدراسي للحالة يتدهور ويتراجع واصبح يتحصل على معدلا ت ضعيفة (7-8) بعدما كان يتحصل على معدلات جيدة في مرحلة المتوسطة (14-15) ، كما ان الحالة تعاني من سمنة والم في المفاصل لقلة الحركة ونقص النشاطات البدنية ، كما انه يجد صعوبة اثناء التكلم في العثور على الكلمات الصحيحة ،وتذكر الافكار والاحداث .

### 2-3- تحليل المقابلة نصف الموجهة :

بدات الحالة ممارستها للالعاب الالكترونية في زمن **الكوفيد 19 أي** في فترة الحجر الصحي ،ففي تلك الفترة لم تكن هناك دراسة ولا أي نشاطات يقوم بها الحالة لذلك اصبح يمارس الالعاب الالكترونية لساعات طويلة في اليوم بهدف القضاء على الملل وايجاد افكار للتسيلة **(في الأول في وقت كورونا مكنتش نحب نلعب الالعاب بزاف ،كنت نلعب على جال باه نفوت الوقت برك)** ، لكن بمرور الوقت تعلق

الحالة بالألعاب الالكترونية واصبح مدمن عليها بشدة ، ويلعبها يوميا ولعدة ساعات دون توقف **(ذرك وليت نحب نلعب ديما تعلقت بالالعاب وكيما نلعبش نحس حاجة ناقصتني)** ، واكد الحالة ان لعبته المفضلة هي **(ماينى كرافت لي تعجبني)** .

كانت الحالة خلال المقابلة كثيرة الحركة والكلام حيث انه كان يقوم بتحريك اقدامه كثيرا ، ومن خلال الحديث مع الحالة اثناء المقابلة حول النشاطات التي يقوم بها في اليوم ، وعما اذا كان يقوم بنشاطات رياضية للتسلية كلعب كرة القدم وغيرها اتضح انه لا يقوم باي نشاطات ترفيهية اخرى غيرممارسة الالعاب الالكترونية **(منحبش نخرج نلعب لبرا بزاف ،نحب نقعد لداخل في شمبرتي نلعب ماينى كرافت وخلاص)** هذا ما أدى بالحالة الى اكتساب وزن زائد ، حيث اصبح يعاني من السمنة والم في في مفاصل اليد والقدم نتيجة نقص الحركة والجلوس طويلا مع الالعاب الالكترونية.

يقوم الحالة بتصرفات وسلوكات عدوانية كثيرة حيث انه كثير التشاجر مع زملائه في القسم ومع اساتذته في الثانوية ايضا وهذا ما تاكد في استجابته**(اخر مرة تقابضت معا صاحب ي كانت بسب انو راح قال للاستاذة بلي انا كنت نلعب في القسم وعاقبتني الاستاذة ،كي خرجنا تقابضنا وضربتو )** كما اتضح من خلال الحديث مع الحالة انه يستخدم كثيرا الفاظا غير مهذبة و غيرلائقة .

بسبب ادمان الالعاب الالكترونية واهمال الدراسة تراجع المستوى الدراسي للحالة كثيرا واصبح يتحصل على معدلات ضعيفة ، بعدما كان يتحصل على معدلات جيدة في مرحلة المتوسط**(كنت قبل في المتوسطة ندي 14-15وذرك كي طلعت ليسي وليت نجيب 7-8 كرهت لقرايا )** ، بعدما ادمن على الالعاب الالكترونية اصبح ينزعج ويشعر بالقلق اذا انقطع عنه الاتصال حتى لفترة قصيرة وهو يمارس الالعاب الالكترونية **( نتقلق بزاف كي نكون قريب نربح البارتي وتروح الكونيكسيو )**كما انه يدخن كثيرا خاصة اذا خسر اللعبة ، وشعر بالضيق وحالة من القلق .

خلال الحديث مع الحالة اثناء المقابلة العيادية نصف الموجهة تبين انه يجد صعوبة في التكلم والعثور على الكلمات الصحيحة والمناسبة اثناء الحديث.

## 2-4- عرض نتائج المقياس الادمان على الالعاب الالكترونية :

بعد تطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية عل الحالة الثانية اظهرت استجابات الحالة النتائج الموضحة في الجدول التالي:

| الابعاد | درجة كل بعد | الحكم |
|---|---|---|
| الادراك المشوه | 17 | مرتفع |
| الاعتياد والاستمرار | 16 | مرتفع |
| التدفق والانغماس | 15 | مرتفع |
| الاولوية والتخلي | 15 | مرتفع |
| الخداع والهروب | 16 | مرتفع |
| السيطرة والانتكاس | 16 | مرتفع |
| الدرجة الكلية للمقياس | **95** | **مرتفع** |

**جدول يوضح نتائج المقياس للحالة الثانية(8 )**

يتبين من خلال النتائج الموضحة في الجدول السابق ان الحالة تحصلت على درجة كلية تقدر ب 95على مقياس الادمان على الالعاب الاكترونية وهي درجة مرتفعة مما يثبت ان الحالة يعاني من اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية وهذا ما ظهر من خلال استجابات الحالة على البنود التالية :

**بعد الادراك المشوه:** 17 درجة وهي مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية: ( 1، 7، 13، 19، 25، 31، 36)

**بعد الاعتياد والاستمرار القهري:**16 درجة وهي مرتفعة وتبينت استجاباته في العبارات التالية: ( 2، 8، 14، 20، 26، 32، 38)

**بعد التدفق والانغماس** : 15 وهي درجة مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية:( 3، 9، 15، 21، 33)

**بعد الاولوية والتخلي:**15 وهي مرتفعة وتبينت استجاباته في العبارات التالية : ( 4، 10، 16، 22، 28، 34) .

**بعد الخداع والهروب** :16 وهي درجة مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية : ( 5، 11، 17، 23، 29، 35)

**بعد فقدان السيطرة والانتكاس:** 16 وهي درجة مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية:( 6، 12، 18، 24، 30، 36).

## 2-5- التحليل العام للحالة

من خلال تطبيق المقابلة العيادية نصف الموجهة مع الحالة **الثانية** و تطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية تبين ان الحالة يعاني من اضطراب ادمان على الالعاب الالكترونية حيث تحصل الحالة على 95 درجة و هي درجة مرتفعة .

من خلال المقابلة ايضا واستجاباته على المقياس ظهرت العديد من العلامات التي اكدت ان الحالة مدمن على الالعاب الالكترونية :

- يعاني الحالة من سمنة والالام في مفاصل القدمين واليدين نتيجة نقص الحركة والنشاط البدني، مع تدهور المستوى الدراسي للحالة حيث كان يتحصل على معدل (14-15 )في المتوسطة، واصبح يتحصل على معدل ( 7 -8)في الثانوية بعد ادمانه على الالعاب الالكترونية، وهذا ما توافق مع دراسة **(العنزي هلال 2019)** بعنوان التداعيات السلبية لادمان الالعاب الالكترونية حيث اكدت ان حالات الادمان مرتفعة واهم العوامل الدافعة لذلك هي ما تحتويه هذه الاخيرة من اساليب للاثارة والتشويق وان اهم الاثار الاجتماعية والاسرية المترتبة عن ادمانها هي : حالة انعزال الافراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم هذه الالعاب ، وكذلك المشاكل الصحية الناتجة عنها كالسمنة، وضعف التحصيل الدراسي .
- يستعمل الحالة الفاظ وكلمات غير مهذبة ،كما انه يقوم بسلوكات عدوانية ومشاجرات كثيرة وهذا ما توافق مع دراسة **(تهاني محمد عبد القادر الصالح2012 )** ان طلبة المرحل الاساسية لديهم سلوك عدواني : نحو الاخرين ، وسلوك عدواني لفظي وجسدي نحو الذات والاخرين .
- يعاني الحالة من صعوبة في العثورعلى الكلمات الصحيحة اثناء الحديث ، وهذا ماتوافق مع دراسة **( باسم علي حوامد واخرون 2006)** يؤثر الاستعمال المفرط لوسائل التكنولوجيا الحديثة على الذاكرة اللفظية للافراد.
- الحالة تدخن كثيرا خاصة اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية

- كما يعاني الحالة من قلق واكتئاب خاصة اذا ابتعد عن الالعاب لفترة ، وهذا ماتبين من خلال استجابته ( اشعر بالعصبية عندما يزعجني احد اثناء اللعب).
- من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نجد ان بعد الاولوية والتخلي مرتفع بدرجة ( 15 ) ، هذا توافق مع دراسة**( رياب واخرون(2022)** حيث اكدت ان هذه الالعاب تقع في مكان كبير من الاهتمام ، واصبحت نشاط ذو اولوية في حياتهم على حساب انشطتهم اليومية.
- من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالكترونية نجد ان بعد التدفق والانغماس الذي كان مرتفع ودرجته (15)وهذا ما اكدته نظرية اختلال التوازن المعرفي**(Vaneck. R 2006)** ان الالعاب الرقمية تجعل المتعلم يشعر بالرغبة في المتابعة لتحقيق الفوز ، لذا يبدا في محاولة استكشاف اللعبة لتحقيق الوعي بها والفهم ، واخيرا التكيف ثم الانغماس والاستمرار في ممارسة اللعبة.
- نجد بعد فقدان السيطرة والانتكاس مرتفع عند الحالةحيث كانت درجته( 16) ، هذا ما يؤكد ان الحالة مدمنة على الالعاب الالكترونية ، وهذا ما توافق مع مفهوم المقدم من طرف **(التصنيف الدولي للامراض ، المراجعة الحادية عشرة2021)**حيث عرفه بانه:

اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية : هو نمط سلوكي في اللعب (الالعاب الرقمية وا العاب الفيديو ) يتميز بفقدان السيطرة على اللعب ، واعطاء اولوية متزايدة للالعاب على حساب الانشطة الاخرى ، بحيث ياخذ اللعب الاولوية على حساب الاهتمامات والانشطة اليومية الاخرى ، ومواصلة اللعب رغم حدوث عواقب سلبية.

كما ان تبين من خلال استجابات الحالة على المقياس ان بعد الاعتياد والاستمرار القهري كان مرتفع حيث كانت درجته (16) ، كما ان بعد الخداع والهروب كان مرتفعا عند الحالة(16) درجة.

من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية ، نجد ان بعد الادراك المشوه كان مرتفعا حيث تحصل الحالة على ( 17) درجة.

## 3-عرض الحالة الثالثة وتحليلها العام :

### 3-1-تقديم الحالة الثالثة :

-الاسم: ش

- الجنس: ذكر

-السن: 14

-المستوى الدراسي: سنة ثانية متوسط

- المستوى الاقتصادي: متوسط

-عدد الاخوة : 2

-الرتبة بين الاخوة : الاكبر

-مهنة الاب: فلاح

- مهنة الام: ماكثة في البيت

### 3-2- ملخص المقابلة العيادية نصف الموجهة :

الحالة ( ش ) يبلغ من العمر 14 سنة يدرس السنة الثانية من التعليم المتوسط، يعيش مع عائلته المكونة من اب وام و2 اخوة، المستوى الدراسي للحالة كان جيد في مرحلة الابتدائية حيث انه كان يتحصل على جوائز وشهادات ، لكن تراجع مستواه الدراسي في مرحلة المتوسطة واصبح يتحصل على معدل7 – 9 ، بدا الحالة ممارسته للالعاب الالكترونية في سن العاشرة واصبح مدمن عليها حيث انه يلعب 5ساعات في اليوم او اكثر احيانا، يعاني الحالة من ضعف في النظر ، كما ان لديه صعوبة في تذكر الافكار والاحداث وايجاد حلول للمشكلات التي تواجهه،الحالة لا يجد صعوبة في تكوين العلاقات الاجتماعية .

## 3-3- تحليل المقابلة العيادية نصف موجهة :

من خلال هذه المقابلة العيادي نصف الموجهة ظهر على الحالة اهتمامه وتعلقه بتلك الالعاب الالكترونية وحب ممارستها ، حيث انه يفضلها عن باقي الالعاب الاخرى والنشاطات الرياضية **( نحب نلعب فري فاير ولا فيفا احسن من الالعاب الاخرى)** حيث ان الحالة يستغرق وقت طويل في اللعب دون ان يشعر بالوقت فهو يلعب حتى 5 ساعات في اليوم **( كي نكون نلعب منحسش بالوقت حتا نلقى روحي عندي 5ولا6سوايع وانا نلعب).**

الحالة كان يرتدي نظارات طبية لانه كان يعاني من ضعف شديد في النظر وهذا بسبب الوقت الكبير الذي كان يقضيه امام الحاسوب وهو يمارس الالعاب الالكترونية والاشعة الضوئية التي كان يتعرض لها لفترات طويلة وهذا ما تبين في استجابته **( كي نكون نلعب يحرقو عليا عينيا ويحمارو حتى وليت منشوفش مليح وكي رحت للطبيب قالي لازم دير نواظر)** ، كما تبين ان الحالة يحب تقليد الالعاب الالكترونية لانه يجد فيها المتعة والراحة **( نحب نقلد الحركات لي نشوفهم في الالعاب سيرتو تاع المصارعة )**

لدى الحالة اصدقاء كثر في الالعاب الالكترونية واصدقاء في الواقع ايضا ،فهو اجتماعي كثيرا ولايحب العزلة والوحدة**( نحب نقعد معا صحابي ونلعبو فيفا بصح اذا مكانوش نلعب وحدي عادي)** ، كما يتبين من خلال المقابلة العيادية نصف الموجهة ان الحالة يعاني من الالام جسدية لكثرة الجلوس في اللعب هذا ما يؤكد ادمان الحالة على الالعاب الالكترونية **( نتعب بزاف وعينيا يحمارو ويضرني راسي وظهري كي نطول وانا نلعب ).**

الحالة ( أ ) كان متفوق في دراسته في المرحلة الابتدائية حيث انه كان يتحصل على المراتب الأولى ومعدلاته ممتازة ، لكن مستواه تراجع واصبح يتحصل على معدل ضعيف 9او 10 في المتوسطة، وهذا ماتبين في استجابته **( كي كنت في الابتدائي كنت ديما من الاوائل ندي جوائز وشهادات بصح ذرك وليت نجيب 9)** ، من خلال الحوار والحديث مع الحالة تبين انه يجد صعوبة اثناء التكلم في العثور على المناسبة للموضوع ، فكان عندما يتكلم يقول كلمة ثم يتوقف ليفكر بعدها يكمل الجملة .

اكد الحالة انه يحب الفوز دائما وينزعج عند خسارته في اللعبة ، رغم ان الفوز حسب قوله لايحقق له أي ارباح **(بيانسور نحب ديما نربح )**، كما صرح ان الالوان والصور والمؤثرات الصوتية التي تحتوي عليها الالعاب تعجبه كثيرا وينجذب اليها .

اثناء الحديث مع الحالة في المقابلة اتضح ان لديه صعوبة في تذكر الافكار والاحداث فعند سؤاله عن أي احداث يجلس لمدة طويلة وهو يفكر وفي بعض الاحيان لا يتذكرها ابدا **( انا ديما هكا ننسى بزاف حتى لحوايج البسيطة وننساهم)** .

## 3-4- عرض نتائج مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية :

بعد تطبيق مقياس ادمان الالعاب الالكترونية على الحالة الثالثة اظهرت استجابات الحالة النتائج الموضح في الجدول التالية:

| البعد | الدرجة | الحكم |
|---|---|---|
| الادراك المشوه | 12 | متوسط |
| الاعتياد والاستمرار القهري | 18 | مرتفع |
| التدفق والانغماس | 17 | مرتفع |
| الاولوية والاتخلي | 8 | منخفض |
| الخداع والهروب | 10 | متوسط |
| **فقدان السيطرة والانتكاس** | **14** | **مرتفع** |
| **الدرجة الكلية للمقياس** | **79** | **متوسط** |

**جدول يوضح نتائج المقياس للحالةالثالثة(9)**

يتبين من خلال النتائج الموضحة في الجدول السابق ان الحالة تحصلت على درجة كلية تقدر ب **79**على مقياس الادمان على الالعاب الاكترونية وهي **درجة متوسطة** مما يثبت ان الحالة يعاني من اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية وهذا ماظهر من خلال استجابته على البنود التالية:

**بعد الادراك المشوه** : 12درجة وهي متوسطة وتبينت استجابته في العبارة التالية:( 31)

**بعد الاعتياد والاستمرار القهري:** 18 درجة وهي مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية: ( 2، 8، 14، 32، 38)

**بعد التدفق والانغماس:** 17 درجة وهي مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية: (3، 9، 15، 21، 33)

**بعد الاولوية والتخلي** :8 درجة وهي منخفضة وتبينت استجابته في العبارات التالية: ( 10، 16، 22، 28) .

**بعد فقدان السيطرة والانتكاس:**14درجة وهي مرتفعة وتبينت استجابته في العبارات التالية: ( 6، 30، 36) .

## 3-5 – التحليل العام للحالة :

من خلال المقابلة العيادية نصف الموجهة مع الحالة وتطبيق مقياس ادمان الالعاب الالكترونية تبين ان الحالة لديها ادمان على الالعاب الالكترونية وهذا ماكدته نتيجة المقياس المطبق على الحالة والتي حصلت على درجة **79** ،وهي درجة **متوسطة.**

من خلال المقابلة واستجابات الحالة على المقياس ظهرت العديد من العلامات التي اكدت ان الحالة مدمن على الالعاب الالكترونية:

- يعاني الحالة من احمرار في العينين وضعف في النظر ، وهذا ما توافق مع دراسة **(صفاء معجوز 2022)** التي اكدت ان الالعاب الاكترونية تؤثرعلى نظر الاطفال اذ قد يصاب الطفل بضعف في النظر نتيج تعرضه لمجالات الاشعة الكروميغناطيسية المنبعثة من شاشات التلفاز والحاسوب والهاتف ، كما ان حركة العينين تكون سريعة وهذا يؤدي الى حدوث احمرار بالعينين وجفاف وحكة.
- تراجع في مستوى التحصيل الدراسي للحالة حيث كان يتحصل على معدل **(7-8)**في الابتدائية واصبح يتحصل على**(8-9)**في المتوسطة، وهذا ما توافق مع دراسة **(عطاالله النفري 2022)** ان الالعاب الالكتوزية اثرت على المستوى الدراسي للطالب واهمال واجباته وضعف الانتباه والتركيز.
- كماان الوقت المستغرق للحالة في اللعب يزيد عن **5** ساعات ،وهذا تاكد من خلال استجابته على المقياس ،حيث تبين ان بعد الاعتياد والاستمرار القهري مرتفع وكانت درجته**(18)**، وهذا ماتوفق مع دراسة **(الزرقاوي 2018)**التي وجدت ان متوسط ادمان التلاميذ على الالعاب الالكترونية

الضارة في الجزائر يلامس 5ساعات يوميا وان الاتجاه نحو الانعزال هو السلوك السائد عند المراهقين .

- بعد التدفق والانغماس كانت درجته**(17)** وهي درجة **مرتفعة**، فالحالة ينجذب كثيرا الى الالوان والصور والمؤثرات الصوتية الموجودة في اللعبة وهذا ما اكدته دراسة **(ابو القاسم سعد الله 2021)**تطور التكنولوجي للالعاب سمح للاعبين بالانغماس في مثل هذه العوالم الافتراضية ،وخاصة بعد ان اصبحت الالعاب تجمعات ثلاثية الابعاد قائمة بذاتها ، والتي احتوت على مناظر بها غابات وشواطئ ، والجبال .
- كما ان الحالة لديه صعوبة اثناء الحديث في العثور على الكلمات المناسبة وهذا ما توافق مع دراسة **(wèi hk and hindrrix)** حيث اكد ان الالعاب الالكترونية التنافسية لها تاثير سلبي على عمليات استرجاع المعلومات المكتسبة عن طريق احد تلك الالعاب.
- من علامات اضطراب السلوك الادماني ،فقدان السيطرة والانتكاس لدى الحالة حيث كانت درجته **( 14)** وهي درجة مرتفعة، هذاما توافق مع دراسة **ديفيز(1999Davis)** حيث اكد ان الاعراض المرضية لمستخدمي الالعاب الالكترونية ، في ضعف السيطرة طعلى الدوافع الشخصية، عدم القدرة على التوقف عن استخدامه، والشعور بانه الصديق الوحيد، التفكير به بشكل متواصل وانتظاره بشوق ولهفة.
- كما نجد عند الحالة المدمنة على الالعاب الالكترونية ان بعد الاولوية والتخلي منخفض وكانت درجته **( 8)** من خلال استجابته على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية.
- كما كانت درجة بعد الادراك المشوه **( 12)** وهي درجة متوسطة، ما ياكد ان الحالة مدمنة على الالعاب الالكترونية ، وهذا ما يتوافق مع دراسة**( الدرعان 2016)**حيث اكد ان الطلبة الذين يميلون الى الالعاب الالكترونية يبدون استجابة نفسية وعاطفية لجاذبية مؤثرات اللعبة وتفاصيل احداثها المشوقة، فيعجبون بالشخصيات ، ويتفاعلون بتلقائية كبيرة مع منافسي اللعبة ، ويحاولون التاقلم والتكيف مع الايقاع السريع للعبة ، مع كل مايرافقه من لحظات الخطر والانقاذ ، وحالات الترقب والخوف، ومشاعر الحزن والسخط عند الفشل ، والشعور بالرضا عند الفوز.
- من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نجدان بعد الخداع والهروب عند الحالة الثالثة كان متوسط(10) وهذا ما تبين من خلال استجابته على مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية (اكذب على والدي في الوقت الذي قضيته في اللعب ).

## 4- عرض الحالة الرابعة وتحليلها العام :

### 4-1 – تقديم الحالة الرابعة :

**الاسم : س**

**الجنس:ذكر**

**السن :17**

**المستوى الدراسي :ثانية ثانوي**

**المستوى الاقتصادي:جيد**

**عدد الاخوة : 4**

**الرتبة بين الاخوة :2**

**مهنة الاب:تاجر**

**الام: متوفية**

### 4-2-ملخص المقابلة نصف الموجهة :

الحالة **(س)** يبلغ من العمر(17)يدرس سنة ثانية من التعليم الثانوي شعبة تسيير و اقتصاد ، يعيش مع عائلته المكونة من اب و4 اخوة وزوجة ابيه ، توفيت امه وهو في عمر 12 تاثر الحالة بوفاة والدته كثيرا واصبح يعاني من اكتئاب وعزلة اجتماعية ، هذا ماجعل الحالة قليلة الخروج من المنزل ، حيث اصبح يجلس في غرفته ويمارس الالعاب الالكترونية لساعات طويلة من اليوم دون الخروج من الغرفة ، وبعد ممارسته للالعاب الالكترونية وبداية ادمانه ، تراجع المستوى الدراسي للحالة واصبح يعاني من الالام في الظهر ، كما اصبح لدى صعوبة في ايجاد حل للمشاكل التي تواجهه واتخاذ القرار المناسب له .

### 4-3- تحليل المقابلة نصف الموجهة :

من خلال المقابلة نصف الموجهة مع الحالة ، وملاحظته اثناءها كان قليل الكلام ويجيب باختصار، كان يحرك يديه ورجليه بكثرة ، كما بدا على الحالة حبه الشديد للالعاب الالكترونية وسعادته عند الحديث عنها

**( احسن حاجة تفرحني هيا لي جوي لي نلعبهم دايما)** ، وعند سؤاله عن بداية ممارسته للالعاب الالكترونيه ، قال انه عند وفاة والدته دخل في اكتئاب واصبح قليل الخروج من المنزل وقليل الكلام ، اصبح يجلس في غرفته لفترات طويلة من اليوم مع العابه الالكترونية دون الخروج من المنزل، وهذا اكده في استجابته **( منين توفت ماما موليتش نحب نخرج لبرا ومنحبش نهدر معاهم ، نحب نقعد معا العابي وصاي )**.

عند الحديث معه عن نوعية الالعاب التي يحبها اكثر ،اجاب **( نحب نلعب ببجي تعجبني )** ،بعد بداية الحالة ممارستها للالعاب الالكترونية تراجع المستوى الدراسي للحالة وهذا نتيجة اهماله

لدراسته ، وتعلقه الكبير بالالعاب حيث انه كان يتحصل على معدل 15 واصبح الان يتحصل على معدل 12.

من خلال حديث الحالة اثناء المقابلة العيادية نصف الموجهة واجاباته توضح ان الحالة يقوم باللعب لتخفيف القلق والضغوطات التي لديه وهذا من خلال قوله **( نحس روحي بيا كي نكون نلعب وننسى أي حاجة كانت مقلقتني)**، كما ان الحالة يحب تقليد هذه الالعاب لانه يجد فيها متعة كبيرة **( نحب نقلدهم سيرتو نتاع البالو يعجبوني)**.

تبين ان الحالة يعاني من عزلة اجتماعية ، حيث انه ليس لديه صداقات فهو قليل الخروج من المنزل ولايحب الاختلاط كثيرا مع الناس **( معنديش صحاب لانو منخرجش بزاف لبرا نحب نقعد في بيتي )** ، كما انه يعاني من الالام في الظهر .

خلال حديث الحالة اثناء المقابلة تبين انه لديه صعوبة في اتخاذ القرار وايجاد حلول لمشاكله ، حيث انه يعتمد في اغلب الاوقات على والده او اخيه الاكبر ، لانه يعتقد انه لايستطيع اتخاذ قرارته بنفسه وحل مشاكله ، دون الاعتماد على الاخرين **( أي مشكل يصرالي نروح ديراكت عند بابا ولا خويا لكبير هكا والفت منين كنت صغير)**.

## 4-4- عرض نتائج مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية :

بعد تطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية على الحالة الرابعة اظهرت استجابات الحالة النتائج الموضحة في الجدول التالية:

| البعد | الدرجة | الحكم |
|---|---|---|
| الادراك المشوه | 13 | متوسط |
| الاعتياد والاستمرار القهري | 15 | متوسط |
| التدفق والانغماس | 10 | متوسط |
| الاولوية والتخلي | 12 | متوسط |
| الخداع والهروب | 8 | منخفض |
| فقدان السيطرة والانتكاس | 11 | متوسط |
| الدرجة الكلية للمقياس | 69 | متوسط |

جدول يوضح نتائج المقياس للحالة الرابعة(10)

يتبين من خلال النتائج الموضحة في الجدول السابق ان الحالة تحصلت على درجة كلية تقدر **ب69** درجة على مقياس الادمان على الالعاب الاكترونية وهي درجة **متوسطة** مما يثبت ان الحالة يعاني من اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية وهذا ما ظهر من خلال استجابات الحالة على البنود التالية

**بعد الادراك المشوه** :13 درجة وهي متوسطة تمثلت استجابته في العبارات التالية :(

**بعد الاعتياد والاستمرار القهري**15درجة وهي متوسطة تمثلت استجابته في العبارات التالية: (2، 20,26، 32)

**بعد التدفق والانغماس** : 10 درجة وهي متوسطة وتمثلت في استجابته على العبارات التالية: ( 3، 15،)

**بعد الاولوية والتخلي:** 12 درجة وهي متوسطة وتمثلت في استجابته على العبارات التالية: (10 ، 22، 28، 34)

**بعد الخداع والهروب** : 8 درجة وهي منخفضة وتمثلت في استجابته على العبارات التالية: (5، ، 23، 29، 35)

**بعد فقدان السيطرة والانتكاس:**11 درجة وهي متوسطة ، وتمثلت في استجابته على العبارات التالية: ( 6، 12، 18)

## 4-5 – التحليل العام للحالة :

من خلال المقابلة العيادية النصف الموجهة مع الحالة وتطبيق مقياس ادمان الالعاب الالكترونية تبين ان الحالة مدمن على الالعاب الالكترونية وهذا ما اكدته نتيجة المقياس المطبق على الحالة حيث تحصل على درجة **69**وهي درجة **متوسطة.**

من خلال المقابلة واستجابات الحالة على المقياس ظهرت العديد من العلامات والمؤشرات التي اكدت على ادمان الحالة للالعاب الالكترونية :

- تراجع المستوى الدراسي للحالة بعد ممارسة الالعاب الالكترونية حيث كان يتحصل على معدل **(15)** واصبح يتحصل **(12)** ، وهذا مايتوافق مع دراسة **(حكيم عقون وعبد القادر بكة )** ان مستوى اداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة العاب الفيديو مما يؤدي الى العزوف عن الدراسة .
- بعد التدفق والانغماس كان متوسط حيث كانت درجته **(10)**عند الحالة الرابعة ، كما نجد ان الحالة تحب تقليد بعض الحركات وابطال اللعبة ، وهذا ما توافق مع دراسة**( سهيلة حمود بنات )** حيث اكدت ان المراهق عند اختياره لعبة الكترونية معينة واللعب بها لمدة زمنية طويلة نجد المراهق تلقائيا يكتسب الكثير من السلوكيات من اللعبة خاصة لنموذج مشهور من اللعبة ، هذا مايجعله يتصرف بطريقة عدوانية .
- كما ان الحالة يجد صعوبات في حل المشكلات التي تواجهه واتخاذ القراروهذا ما يتوافق مع دراسة**( مها الشحروري ومحمد الريماوي(2011)(9)**،فقد كانت اهم النتائج المتحصل عليها هي ان للالعاب الالكترونية اثرا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى الافراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعين الموجهة والضابطة ، كما ان للالعاب الالكترونية اثرا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير موجهة .

- ان الحالة يعاني من عزلة اجتماعية، كما ان بعد الاولوية والتخلي متوسط عند الحالة حيث كانت درجته **(12)** ،وهذا ما يتوافق مع دراسة **(سيكرر وبوسط 2002)** التي توصلت نتيجة ان من اثار ادمان الحاسوب والانترنت تبني انماط حياتية تتميز بالعزلة وضعف التفاعل الاجتماعي واضعاف قدرة الفرد على القيام بدوره الاجتماعي .
- ان بعد الاعتياد والاستمرار القهري متوسط عند الحالة فقد كانت درجته ( 15) ،كما ان الحالة يعاني من الالام في الظهر واليدين ، وهذا ما توافق مع دراسة **(سوبراهمانيام وكروت وجرينفيلد وجروس 2000)** حيث اكدان استخدام العاب الكومبيوتر له تاثير في ممارسة النشاطات البدنية وان هناك خطر متزايد للسمنة واصابات في الظهر ومفاصل اليد والعين .
- الشعور بالقلق والاكتئاب عند الابتعاد عن الالعاب وهذا ما اتضح في بعد فقدان السيطرة والانتكاس الذي كانت درجته متوسطة**( 11)** من خلال استجابته على المقياس (يتعكر مزاجي واشعر بالاكتاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لاي سبب) .
- اما بعد الادراك المشوه فدرجته كانت متوسطة **(13)** وهذا ما توافق مع المفهوم الذي قدمته **(نيفين حسن شاكر 2023)** : بانه عادات سيئة في انماط تفكير المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية ، فتؤثر سلبا على حياته، لانه يدرك الحياة الواقعية عبر شاشة الكترونية يتفاعل ويتواصل من خلالها مع العابه واصدقائه الافتراضيين، اعتقادا منه انه يرى الامور بحقيقتها ، وان لم يربح فهو خاسر.
- بعد الخداع والهروب عند الحالة كان منخفض حيث كانت درجته ( 8).

## 5- الاستنتاج العام :

من خلال تطبيق المقابلة العيادية نصف الموجهة ومقياس الادمان على الالعاب الالكترونية على الحالات تبين ان الحالتين ( الأولى والثانية) يعانيان من ادمان بدرجة مرتفعة ، والحالتان ( الثالثة والرابعة) يعانيان من ادمان بمستوى متوسط من الادمان على الالعاب الالكترونية.

حيث توضح نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى مرتفع من الادمان على الالعاب الالكترونية في الجدول التالي :

| الحالة / البعد | الحالة 1 | الحالة 2 | المجموع | المتوسط الحسابي | الحكم |
|---|---|---|---|---|---|
| بعد الادراك المشوه | 15 | 17 | 32 | 16 | متوسط |
| الاعتياد والاستمرار القهري | 19 | 16 | 35 | 17.5 | مرتفع |
| التدفق والانغماس | 14 | 15 | 29 | 14.5 | مرتفع |
| الاولوية والتخلي | 14 | 15 | 29 | 14.5 | مرتفع |
| الخداع والهروب | 13 | 15 | 29 | 14.5 | مرتفع |
| فقدان السيطرة والانتكاس | 14 | 16 | 30 | 15 | مرتفع |
| الدرجة الكلية | 89 | 95 | 184 | 92 | مرتفع |

جدول يوضح نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى مرتفع من الادمان (11 )

تشترك الحالتان الأولى والثانية في العلامات التالية:

- تراجع في المستوى الدراسي .
- سلوكات عدوانية.
- الشعور بالقلق والاكتئاب عند الابتعاد عن ممارسة الالعاب الالكترونية.
- عدم تقبل الهزيمة
- بعد الاعتياد والاستمرار القهري مرتفع عند الحالتان الاولى والثانية.

- بعد التدفق والانغماس مرتفع
- بعد الاولوية والتخلي مرتفع.
- بعد فقدان السيطرة والانتكاس.

كما تختلف الحالتان في بعض العلامات ايضا وهي :

- الحالة الثانية يعاني من صعوبة في العثور على الكلمات المناسبة اثناء الحديث.
- الحالة الثانية يعاني ايضا من ضعف في النظر .
- الحالة الأولى يعاني من ارق وصعوبة في الاستيقاظ صباحا.
- الحالة الأولى من عزلة اجتماعية ، وعدم الرغبة في تكوين علاقات.
- كما تختلف الحالة الأولى والثانية في درجة بعد الادراك المشوه وبعد الخداع والهروب اللذان كانا متوسطان عند الحالة الأولى ومرتفعان عند الحالة الثانية.

حيث توضح نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى متوسط من الادمان على الالعاب الالكترونية في الجدول التالي :

| الحالة / البعد | الحالة 3 | الحالة 4 | المجموع | المتوسط الحسابي | الحكم |
|---|---|---|---|---|---|
| **الادراك المشوه** | 12 | 13 | 25 | 12.5 | متوسط |
| **الاعتياد والاستمرار القهري** | 18 | 15 | 33 | 16.5 | مرتفع |
| **التدفق والانغماس** | 17 | 10 | 27 | 13.5 | متوسط |
| **الاولوية والتخلي** | 8 | 12 | 20 | 10 | متوسط |
| **الخداع والهروب** | 10 | 8 | 18 | 9 | منخفض |
| **فقدان السيطرة والانتكاس** | 14 | 11 | 25 | 12.5 | متوسط |
| **المجموع** | 79 | 69 | 148 | 74 | متوسط |

جدول يوضح نتائج الحالتان المتميزتان بمستوى ادمان متوسط(12)

تشترك الحالتان الثالثة والرابعة في علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية:

- تراجع مستوى التحصيل الدراسي.
- الالام في الظهر واليدين
- الانجذاب للالوان والمؤثرات الصوتية ، وحب تقليد ابطال اللعبة.
- بعد الادراك المشوه مرتفع عند الحالتان .

كما تختلف الحالات في بعض العلامات ايضا وهي:

- الحالة الرابعة يعاني من صعوبات لايجاد حل للمشاكل التي يعاني منها.
- بعد الاعتياد والاستمرار القهري مرتفع عند الحالة الثالثة، ومنخفض عند الحالة الرابعة.
- بعد التدفق والانغماس مرتفع عند الحالة الثالثة ، وومتوسط عند الحالة الرابعة.
- بعد الاولوية والتخلي منخفض عند الحالة الثالثة متوسط عند الحالة الرابعة.
- بعد الخداع والهروب متوسط عند الحالة الثالثة ، ومنخفض عند الحالة الرابعة.
- بعد فقدان السيطرة والانتكاس مرتفع عند الحالة الثالثة ، ومتوسط عند الحالة الرابعة.

حساب المتوسطالحسابي للحالات الاربعة في الجدول التالي:

| الحالة / البعد | 1 | 2 | 3 | 4 | المجموع | المتوسط الحسابي | الحكم |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| بعد الادراك المشوه | 15 | 17 | 12 | 13 | 57 | 14.25 | متوسط |
| بعد الاعتياد والاستمرار القهري | 19 | 16 | 18 | 15 | 68 | 17 | مرتفع |
| بعد التدفق والانغماس | 14 | 15 | 17 | 10 | 56 | 14 | مرتفع |
| بعد الاولوية والتخلي | 14 | 15 | 8 | 12 | 49 | 12.25 | متوسط |
| بعد الخداع والهروب | 13 | 16 | 10 | 8 | 47 | 11.75 | متوسط |
| بعد فقدان السيطرة والانتكاس | 14 | 16 | 14 | 11 | 55 | 13.75 | متوسط |
| الدرجة الكلية | 89 | 95 | 79 | 69 | 332 | 83 | مرتفع |

جدول المتوسط الحسابي للحالات الاربعة( 13 )

تم ايجاد بعض العلامات المشتركة عند المدمنين بدرجة متوسطة وعند المدمنين بدرجة مرتفعة ،في بعد الاعتياد والاستمرار القهري الذي كان متوسط عند الحالات ، وضعف وتراجع في مستوى التحصيل الدراسي وهذا ماأثبتته دراسة .(عبد الباسط 2015)تعلق المراهقين بالالعاب الالكترونية بطريقة

مستمرة تؤدي الى سلوكيات غير تربوية لديه كالسرقة والتغيب عن المدرسة واهمال الواجبات المنزلية يؤدي الى الحصول على درجات منخفظة وتدهور مستوى الدراسي .

- كما تشترك الحالات المدمنة ادمان ( مرتفع ، متوسط) في بعد الادراك المشوه الذي كان مرتفعا عند الحالات .
- كما يشتركون في علامات جسمية مثل امراض العيون كاحمرار وحكة العينين وظهور الهالات السوداء ،والالام وتشنجات في الجسد وهذا ما اثبتته دراسة **( محمد الجزاوي2023) ان اثار هذه الالعاب على صحة الاطفال والمراهقين** تتوزع بين الادمان على ممارستها وبين الاصابات المختلفة لاعضاء الجسم من تشنجات وضعف بصر والتاثير على اداء المخ وزيادة الضغط .
- و تختلف حالات الدراسة في بعض علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية في العلامات النفسية كالاكتئاب والقلق والعزلة الاجتماعية ، وبعد الاولوية والتخلي الذي كان عند الحالات المدمنة ادمانامرتفعا، واحالات المدمنة ادمانا متوسطا،وهذا ما تاكد في دراسة **( الدندراوي 2005)** حيث تاكد ان هناك وجود علاقة ارتباطية دالة بين افراط المراهقين في استخدام الكمبيوتر والانترنت وبين مشكلة الاعراض الاكتئابية لديهم ، ووجود علاقة ارتباطية دالة بين افراط المراهقين في استخدام الانترنت والكمبيوتر ، وبين مشكلة العزلة الاجتماعية.
- كما اختلفت حالات الدراسة في نسبة السلوك العدواني ، فالحالات المدمنة بشدة لديها سلوك عدواني مرتفع وهذا ما اكدته دراسة **(ميساء بكوش واخرون 2022)** ان معظم الاطفال من يستخدمون الالعاب الالكترونية وان الجهاز المستخدم من قبل الطفل اثناء اللعب هو الهاتف الذكي وان ستخدام الطفل للالعاب الالكترونية يؤثر على ظهور العنف والعدوانية وان السلوكات التي يكتسبها الطفل من خلال استخدام الالعاب الالكترونية ،وهذه الالعاب تؤثر على سلوكه ليصبح عدواني.

# الخاتمة

## خاتمة :

يعتبر اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نمط متكرر ومستمر يؤدي إلى ضعف في التحكم في الوقت المخصص للالعاب الالكترونية والعاب الفيديو مما قد يؤدي إلى اعطاء اولوية متزايدة إلى حد ما تاخذ فيه الاولوية على النشطات اليومية واهتمامات الحياة الاخرى، وفي هذه الدراسة تم التطرق إلى دراسة علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق وبعد تطبيق مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية ، مدعمة بالمقابلة نصف الموجهة على اربع حالات ، يمكن القول ان من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية ، تراجع في المستوى الدراسي حيث ان الادمان على الالعاب الالكترونية يؤثر على المجال الدراسي للمراهق ، ومن العلامات ايضا نجد السلوك العدواني حيث ان الادمان على الالعاب الالكترونية يجعل نسبة تنامي السوك العدواني عند المرهق مرتفعة ،فالالعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد للعنف والقتل والمصارعة ، كل هذه المشاد تؤدي بالمراهق الى تقليد تلك السلوكات العدواني في الحياة اليومية .

ومن علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية نجد الالام الجسدية ( الالام نتيجة ممارسة الالعاب الالكترونية والتاثر باشعة الجهاز الالكتروني ، ومن العلامات ايضا التدفق والانغماس حيث يسعى المراهق المدمن الى تحسين الحالة المزاجية له وذلك من خلال ممارسة اللعبة لفترة طويلة.

كما ان المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية يعاني من عزلة اجتماعية ، فهولا يحب الخروج من المنزل واللعب خارجا بل يفضل دائما لعب الالعاب الالكترونية المميزة لديه .

من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية الدراك المشوه ، حيث ان المراهق المدمن يدرك الحياة الواقعية عبر شاشة الكترونية يتفاعل ويتواصل من خلالها مع العابه واصدقائه الافتراضيين . ومن علامات اضطراب السلوك الادماني على الالكترونية العتياد والاستمرار القهري ، فالمراهق يفرط في ممارسة الالعاب الالكترونية في كل وقت واي مكان.

ان المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية يعاني صعوبات في اتخاذ القرار وايجاد حل لمشاكله ، كما يجد صعوبة في ايجاد الكلمات المناسبة اثناء الحديث.

من علامات اضطراب السلوك الادماني على الالعاب الالكترونية لدى المراهق ، الاولوية والتخلي وفقدان السيطرة والانتكاس ، فالمراهق لايستطيع التحكم في الوقت الذي يقضيه في ممارسة الالعاب الالكترونية ويشعر بالحزن والقلق والاكتئاب عند الابتعاد عنها.

# قائمة المراجع

## قائمة المراجع :

### العربية:


1 -ابراهيم هلال العنزي ،2018 ، التداعيات السلبية لادمان الالعاب الالكترونية ، دراسة ميدانية على طلاب مرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض ، المجلة العربية للدراسات الامنية قسم العلوم الاجتماعية كلية فهد الامنية ، جامعة نايف العربية للعلوم الامنية ، ص ص 494-495.

2 -اسيل عبد الكريم الشمري ، ب س ، قياس السلوك العدواني لدى الاطفال وعلاقته ببعض المتغيرات ،كلية التربية ، جامعة واسطة ، ص270 .

3 -بثينة منصور الحلو ، ب س ، اضطراب الكابة عند الاطفال قياسها وانتشاها وعلاقتها ببعض المتغيرات ، مجلة كلية الاداب عدد 98 ، ص74 .

4 -برتيمة سميحة ،2017 ، الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي ، رسالة ماجيستر ، جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر، ص 24 .

5 -بلحسيني وردة ، 2019 ، تشخيص الاكتاب كيف نفهمه من منظور DSM-5 ، جامعة قاصدي مرباح ، ورقلة الجزائر ، مجلة افاق البحوث والدراسات ، دولية محكمة جامعة ايليزي . ص149.

6 -بن صالح سارة ،2020 ، الصلابة النفسية لدى المراهق المدمن على الالعاب الالكترونية ، مذكرة لنيل شهادة الماستر ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، قسم علم النفس ،ص64.

7 -بودية مراد فاطمة الزهراء، 2012 ، مفهوم الهوية وعلاقته بالصحة النفسية لدى الشباب الجامعي ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في الصحة النفسية والالتماس العلاجي جامعة ابوبكر بلقايد ، تلمسان الجزائر، ص304 .

8 -جانيت تايلور، ب س ، مقياس تايلور للقلق، ص2 .

9 -جموعي بلعربي ،2018 ، فاعلية برنامج ارشاد معرفي سلوكي للتخفيف من السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية وفقا لحاجاتهم الارشادية ، اطروحة مقدمة بكلية العلوم الانسانيق و الاجتماعية ، قسم علم النفس وعلم التربية وارطفونيا ، ص28 .

10 - الحمادي ،2020 ، الدليل التشخيصي للاضطرابات العقلية الاصدار الخامس5-DSM، ص ص202-203 .

11-الحمادي ،2021، الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية والسلوكية في التصنيف الدولي للامراض ،11-ISD، ص968 .

12-حمودة سليمة ، 2015 ، الادمان على الانترنت ، اضطراب العصر مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية العدد 21، جامعة قاصدي مرباح ، جامعة ورقلة ، ص220 .

13-الدندراوي ، سامية صابر ،2008 ، الافراط في استخدام كل من الكومبيوتر والانترنت وعلاقته ببعض المشكلات النفسية لدى المراهقين رسالة ماجيستر ، كلية التربية قسم علم النفس ، جامعة قناة السويس ، ص ص1-2 .

14- رندا احمد محمد سيد ،2020 ، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات ، مجلة دراسات الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية العدد 51 المجلد 3 يونيو ، جامعة اسيوط ، ص900 .

15-رياب رابح ، شارف مرحبا ،2022 ، الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالاغتراب الاجتماعي على ارشيفة منخرطي دار الشباب خيرالدين تقرت ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر ، تخصص اتصال، جامعة قاصدي مرباح ، ص ص، 74-76 .

16-شايب اميرة ، سامية ابرعيم ، منيرة عاشور ،202 ، اثر ادمان الالعاب الالكترونية على سلوك المراهقين لعبة BOPJI انموذجا ، مجلة سوسيولوجيا ، جامعة ام البواقي ، المجلد 4 ، العدد 2 ، ص ص202، 203 .

17- عبد الرحمان محمد العيسوي ، 1996 ، علم النفس الاكلينيكي ، مصر الدارالجامعية ، ص14-15 .

18- عبد العزيزسقهان بن عمر ،2005 ، تقييم فعالية العلاج العقلاني الانفعالي في خفظ درجة القلق والافكار اللاعقلانية لدى مدمني المخذارات ، رسالة ماجيستر كلية الدراسات العليا ، جامعة نايف العربية للعلوم الامنية سعودية، ص43 .

19- عبد الله الهدلق ،2013 ، ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعلم العالي ، مجلة القراءة والمعرفة (138) ، ص155.

20- عصماني رشيدة ،2023 ، ادمان الاطفال على الالعاب الالكترونية اسباب واثار، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطى ، المجلد 7 العدد 2 ، جامعة مولود معمري ، تيزي وزو، ص 885.

21- عطاالله النفري ، 2022 ، تاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب دراسة ميدانية ، مقارنة على عينة من الطلاب المرحلة الاعدادية ، مدينة المنصورة ، ص ص54-56.

22- عقون حكيم وعبد القادر بكة ، 2018، العاب الفيديو وانعكاساتها على التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدي التلاميذ المراهقين ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر، منشورة على شبكة المعلومات الدولية ، قاصدي مرباح ، ورقلة ، معهد علوم وكتاب النشاطات الرياضية ، الجزائر، ص ص50-51.

23- عكلة علي سليمان ، 2012، اشكال السلوك العدواني للتلاميذ باعمار (11-12)سنة ، مجلة العلوم التربية الرياضية العدد 2 المجلد 5، ص215 .

24- عماد حسن مكاوي ،1993 ، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات ، ط1، دار المصرية اللبنانية القاهرة ، ص 193.

25- غانمي عديلة ،2016 ، الادمان على الانترنت وعلاقته بسلوك النوم ، مرتبط بالصحة لدى الشباب ، دراسة ميدانة لمعطف رواده مقاهي الانترنت ومدمن الانترنت ، مجلة العلوم الانسانية ، بسكرة ، ص ص 99-100.

26- فاتن قنصوي طلعت ، جمال شفيق احمد2017 ، بعض اضطرابات النوم وعلاقتها بالسمنة لدى عينة من الاطفال ذوي اضطراب طيف التوحد ، المجلةالمصرية لعلم النفس الاكلينيكي والارشادي ، العدد 5 المجلد 2 ، ص 350 .

27- قدي سمية ،2018،ادمان الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر المدرسي ،مجلة التنمية البشرية ،العدد 10 جامعة معسكر ،وهران،ص165 .

28- لطفي الشربيني ،2001، اضطرابات النوم كيف تحدث ، وماهو العلاج ، منتدى سور الازبكية ، دار الشعب ، للطباعة والنشر ، القاهرة ، مصر ، ص15 .

29- ماجد الزيودي ،2018 ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء الامور ، طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية السعودية ، المجلد 20 العدد 1، ص15 .

30- محمد الجزاوي ،2023 ، اقوى بحث عن مخاطر الالعاب الالكترونية واثرها على الفرد والمجتمع، ص ص3-4 .

31- محمد عبد السلام صبحي ،2009 ، صعوبات التعلم والتاخر الدراسي عند الاطفال مؤسسة اقرا للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ط1، ص11 .

32- محمد مصطفى عبد الرزاق مصطفى ،2020 ، القصور في الوظائف التنفيذية كمبعثر وسيط في العلاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية والاليكستيميا ، طلاب الجامعة مجلة البحث العلمي في التربية العدد21 ، ص254

33- محمد وليد سالم الحلفاوي ،2021، فاعلية الواقع المعزز في خفض معدلات ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين ، جامعة الملك عبد العزيز ، جدة ، السعودية ، مجلة جامعة عبد العزيز العلوم التربوية والنفسية ، المجلد 1، العدد 2 ، ص76 .

34- مريم قويدر ،2012 ، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ،في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص مقدمة المعلومات جامعة الجزائر، ص ص140-330 .

35- مها الشحروري ، محمد الريماوي ،2013 ، اثر الالعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى الاطفال مرحلة الطفولة المتوسطة الاردن ، مجلة الدراسات العلوم التربوية ، المجلد 38 ، العدد 2 ، ص ص637-649 .

36- نيفن حسن شاكر ،2023، بناء مقياس ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الاساسي بمحافظة القاهرة ، مجلة كلية التربية جامعة عين الشمس ،العدد47 ، الجزء 1 ، ص ص27-51 .

37- هدى عبد الله الشامسي ،2021 ، التنشئة الاجتماعية وتوجه السلوك العدواني لدى الاطفال من حيث وجهة نظر ارباب الاسر دراسة دراسة ميدانية على امارة رايس الحيمة ، المجلة الالكترونية الشاملة متعددة المعرفة لنشر الابحاث العلمية والتربوية ، MECSJ ، ص 14.

38- همال فاطمة ،2012 ، الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتاثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة الاطفال ، ابتدائيات مدينة باتنة ، ماجيستر جامعة الحاج لخضر، الجزائر ، ص ص 457-458.

39- ياسين ابو فاخرة ، جميل حافظ ،2021 ، القلق وعلاقته بالطموح لدى طلاب المرحلة الثانوية جامعة علوان دراسات تربوية واجتماعية ، مجلة دورية محكمة تصدر عن كلية التربوية جامعة حلوان ، ص24 .

40-AQUI,H,RAUPP-&NOVAK TP ,2009,FIOU OVLINE,LESSONS,LEARNED,And future prios pects journal of intractive marketing.p432

41-Heron .D,shapira,N2003 TIME le Log Off:new diagmostic criteria for internet adidication ;curait ;psychitry online.2-4.p52

42-Kardefeit uinthon ;D2014 Acom ceptul and method ole gical critique of internet addection rese arche Tawards amodeiof compensafory internet use compitersin tuman BEHAVIOR 31.p351

43-Mecgomigal,m;2011,REALITY IS BROKEN .WHY GMES MAKE US BETRTER AND TTOW THERY cam shang the world pemgiem ,groupe –usa-incorported

44-Sam gamsi ,s-&phukau .d2018,fiow experiense in computer game pling among thaai university studants.kaster art jornal of Social scionces.p175-176

# الملاحق

# الملحق رقم ( 1 )

## محاور المقابلة :

تم الاعتماد اثناء المقابلة العيادية نصف الموجهة على 8 محاور وهي كالتالي:

### المحور الاول : العلامات الدراسية .

- كيف كانت نتائجك الدراسية قبل البدء في اللعب؟
- كيف اصبحت نتائجك بعد بداية اللعب؟
- هل اثر استخدامك للالعاب على تحصيلك الدراسي؟

### المحور الثاني : العلامات النفسية :

- هل تشعر بالاكتئاب عندما ينقطع اتصالك بالانترنت ؟
- هل تشعر بالاكتئاب في حال الابتعاد عن الالعاب الالكترونية؟
- هل تشعر بالضيق والانزعاج عند الخسارة في اللعبة؟
- هل تشعر بالعصبية والقلق عندما يزعجك احد اثناء اللعبة؟

### المحور الثالث : العلامات الجسمية والسلوكية :

- هل تحاول تقليد بعض الحركات ةابطال اللعبة الالكترونية ؟
- هل تتاخر في النوم من اجل اكمال اللعبة؟
- هل تجد صعوبة في الاستيقاظ صباحا؟
- هل تعاني من الالام في الظهر ونقص في النظر اثناء ممارسة الالعاب؟

### المحور الرابع : العلامات المعرفية :

- هل تجد في صعوبة تذكر الافكار والاحداث؟
- هل تجد صعوبة اثناء التكام في العثور على الكلمات المناسبة؟
- هل تجد صعوبة في ايجاد حل للمشكلات التي تواجهك واتخاذ القرار لها؟

### المحور الخامس : الادراك المشوه :

- هل تعتقد ان لااحد يحبك؟
- هل تتقبل الهزيمة في اللعب؟

**المحور السادس : التدفق النفسي :**

- هل تجد ان الالعاب الالكترونية تحقق لك المكاسب والنجاحات؟
- هل تنجذب الى الالوان الصور والمؤثرات الصوتية في الالعاب الالكترونية ؟

**المحور السابع : السوك العدواني :**

- هل اتشاجر مع زملائي في المدرسة؟
- هل استخدم الفاظ وعبارات غير محبوبة؟

## الملحق رقم ( 2 )

**التعليم الاساسي بمحافظة بناء مقياس ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين القاهرة.**

**من طلبة الحلقة الثانية من**

**مقياس ادمان الالعاب الالكترونية**

| م | العبارات | تنطبق تماما على | تنطبق الى حد ما | لاتنطبق تماما |
|---|---|---|---|---|
| 1 | اعتقد ان اصدقائي في الالعاب اقرب لي من اصدقاء المدرسة. | | | |
| 2 | اشعربالرغبة دائما في ممارسة الالعاب الالكترونية. | | | |
| 3 | الالعاب الالكترونية تحقق لي المكاسب والانتصارات. | | | |
| 4 | افضل ممارسة الالعاب الالكترونية عن غيرها من الانشطة. | | | |
| 5 | اكذب على والدي في الوقت الذي قضيته في اللعب. | | | |
| 6 | اعجز في التوقف عن اللعب. | | | |
| 7 | اضن ان لااحد يحبني. | | | |
| 8 | عدم الشعور بالوقت اثناء اللعب. | | | |
| 9 | تجذبني الصوروالالوان ومؤثرات الصوت في الالعاب. | | | |
| 10 | يشتكي المعلمين دائما مني من المدرسة. | | | |
| 11 | اهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالالعاب الالكترونية. | | | |
| 12 | افشل دائما في تحديد وقت اللعب. | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | اشعر ان ممارستي للالعاب الالكترونية اعطتني ثقة بالنفس. | | | |
| 14 | استمر في اللعب اثناء جلوسي مع الاخرين. | | | |
| 15 | ممارستي اللعب لاوقات طويلة لايشعرني بالوحدة. | | | |
| 16 | افضل الحديث مع اسرتي عن استمراري في اللعب. | | | |
| 17 | اخفي عن الوالدين درجات اختباراتي السيئة. | | | |
| 18 | اشعر بعدم القدرة على ممارسة أي نشاط اخر غير اللعب | | | |
| 19 | اندماجي مع الالعاب الالكترونية جعلني احب الخيال اكثر من الواقع. | | | |
| 20 | العب في أي وقت واي مكان اذهب اليه . | | | |
| 21 | اشعر بالسعادة اثناء اللعب. | | | |
| 22 | علاقتي باصدقائي ضعيفة. | | | |
| 23 | اتظاهر بالمرض لكي لااذهب المدرسة وظل العب. | | | |
| 24 | عندي رغبة مستمرة في ممارسة الالعاب الاللكترونية. | | | |
| 25 | استمر في اللعبة حتى احقق الفوز. | | | |
| 26 | اعجزعن تحديد وقت اللعب . | | | |
| 27 | يتعكر مزاجي واشعر بالاكتاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لاي سبب. | | | |
| 28 | افكر في اللعبة حتى اثناء المذاكرة. | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29 | اهرب من المشكلات التي تواجهني باللعب. | | | |
| 30 | استطيع التحكم في مدة اللعب . | | | |
| 31 | اجلس مع العابي اكثر من جلوسي مع اسرتي. | | | |
| 32 | انظم وقتي بين اللعب والمذاكرة. | | | |
| 33 | اعشق الالعاب الالكترونية لان بها التحدي التحدي والمغامرة. | | | |
| 34 | افضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع اسرتي. | | | |
| 35 | احب ان اقول الحقيقة في أي شيء. | | | |
| 36 | اشعر بالعصبية عندما يزعجني احد اثناء اللعب. | | | |
| 37 | اتقبل الهزيمة في اللعب. | | | |
| 38 | استمر في اللعب حتى مع الشعور بالتعب. | | | |