

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
جامعة الشهيد حمه لخضر-الوادي



قسم: علم النفس

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

## الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب الثانوي

- دراسة ميدانية بثانوية حفيان محمد العيد-الوادي-

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في

علم النفس المدرسي

إشراف الدكتور:

د. بويكر منصور

إعداد الطالباتين:

- نقي عبير

- عبسي سعيدة

السنة الجامعية: 2021-2022





## شكر وتقدير

الحمد لله وكفى، والصلاة على الحبيب المصطفى وأهله ومن وفى اما بعد:

الحمد الذي وفقنا لتتضمن هذه الخطوة في مسيرتنا الدراسية بمذكرتنا هذه، ثمرة سبعة عشرة سنة من الجهد والنجاح بفضلته تعالى، مهداة الى الوالدين الكريمين حفصهما الله وادامهما نورا لدرينا. هذه الكلمات نهمس بها في اذن كل من سيفتح هذه المذكرة لينهل معها ما يشاء ويشتهي وينقد ما يرفض ويبتغي.

وهي أيضا كلمات شكر الى كل من حثنا وغرس فينا الامل والإرادة والى الأستاذ المشرف.

## ملخص

من الملاحظ أن اللعب ينمي قدرات الطفل الفكرية، الإدراكية، والحسية، والحركية، إلا أن الألعاب تشكل في نفس الوقت خطراً على حياته من الناحية المالية من جهة وتؤثر على سلوكياته خاصة ألعاب العنف، وباعتبار أن الألعاب أصبحت البديل وملجأ المراهقين للهروب من المشاكل والضغوط الأسرية والواقع الاجتماعي... لذا سنحاول من خلال هذي الدراسة إبراز العلاقة التي تربط ما بين التوافق النفسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية.

بحيث قمنا بتطبيق دراستنا على عينة من بيئة مدرسية فئة طلاب مرحلة تعليم ثانوي من شعب ومستويات مختلفة، وقد خلصت الدراسة الى وجود علاقة بين التوافق النفسي وادمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.

## Summary

It is noticeable that playing develops the child's intellectual, perceptual, sensory, and motor abilities, but at the same time, games pose a threat to his life from a financial point of view and affect his behavior, especially violent games, and given that games have become an alternative and a refuge for adolescents to escape from family problems and pressures and reality. Social... Therefore, we will try through this study to highlight the relationship between psychological adjustment and addiction to electronic games.

So that we applied our study to a sample of a school environment, a category of secondary school students from different people and levels, and the study concluded that there is a relationship between psychological adjustment and addiction to electronic games among secondary school students.

## فهرس المحتويات

1	شكر وتقدير
3	ملخص
4	Summary
	فهرس المحتويات..... خطأ! الإشارة المرجعية غير معرفة.
7	فهرس الجداول
8	فهرس الاشكال والرسومات
10	مقدمة
13	1- الإشكالية:
14	2-التساؤلات:
15	3-فرضيات الدراسة:
15	4-اهداف الدراسة:
15	5-أهمية الدراسة:
15	6-دوافع الدراسة:
16	7-التعريفات الإجرائية:
18	1- مفهوم الألعاب الالكترونية:
19	2-1-أنواع الألعاب الإلكترونية:
22	3-مفهوم التوافق النفسي:
22	3-1-معايير التوافق النفسي:
23	3-2-العوامل التي تعيق اتمام التوافق النفسي:
24	3-3-نظريات التوافق النفسي:

25	*نظرية علم النفس الإنساني:
25	1-الدراسات السابقة التي تناولت الإدمان على الألعاب الإلكترونية:
28	*التعقيب على الدراسات السابقة:
30	التعقيب على الدراسات السابقة:
33	الإجراءات المنهجية لدراسة:
33	1- الدراسة الاستطلاعية:
33	2- منهج الدراسة:
33	3- أدوات الدراسة:
34	4- مجتمع وعينة الدراسة:
34	5-الاساليب الإحصائية المعتمدة لمعالجة فرضيات الدراسة:
37	تمهيد:
37	عرض وتحليل نتائج الدراسة:
41	2.تفسير ومناقشة نتائج الدراسة:
46	خلاصة النتائج
46	المقترحات:
47	آفاق الدراسة:
49	قائمة المراجع
52	الملاحق:

## فهرس الجداول

الصفحة	العنوان
34	جدول التوافق النفسي
35	مجتمع وعينة الدراسة
38	جدول (01): دلالة ارتباط سيبرمان بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.
39	جدول (02): دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية
42	جدول (03): دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي

## فهرس الاشكال والرسومات

الصفحة	العنوان
40	الشكل (01): متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
42	الشكل (02): متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.

مققة مققة

يعتبر اللعب من أهم النشاطات اليومية التي بها الفرد ويعتبر كذلك أسلوباً من الأساليب الهامة في التربية. وفي فترة المراهقة ويظهر اللعب الجماعي كما يظهر التمسك بقواعد اللعب وقوانينه الذي يعتبر انعكاساً للبيئة والثقافة التي ينتمي إليها الفرد.

وقد شهدت اليوم تكنولوجيا تطورا هائلا في مختلف مجالات الحياة في مجال الترفيه والتسلية، فهذا التقدم الإلكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب، فقد أصبح تقريبا لكل شيء تقليدي يقابله شيء تقني، حتى في مجال اللعب، فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعين كالسابق، بل أصبحوا مجتمعين في العالم الافتراضي دوناً عن العالم الواقعي ذلك عن طريق الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الانترنت والتي لاقت رواجاً هائلاً بين مختلف الفئات العمرية خاصة المراهقين، وذلك لتعدد أنواعها. وهذا التنوع سمح بجذب الأفراد أكثر، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه، وقد يصل إلى درجة الإدمان على لعبة ما، ومع عدم القدرة على الامتناع عنها. ولهذا تأثير على العديد من المجالات على حياة المراهق، باعتبار المراهقة مرحلة عمرية حساسة وقابلة للتأثر وقد أثبتت هذا العديد من الدراسات أن الألعاب الإلكترونية آثار كثيرة ومتعددة.

وقد جاءت هذه الدراسة في جزئين جزء نظري والمتعلق بالإشكالية، التساؤلات،

الفرضيات، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، دوافع موضوع الدراسة، التعريفات الإجرائية.

والجزء التطبيقي المتعلق بفصل الإجراءات المنهجية لدراسة والذي يضم الدراسة

الاستطلاعية منهج الدراسة، أداة جمع البيانات، مجتمع وعينة الدراسة، الأساليب الإحصائية

المستخدمة. وفصل أخير يشمل عرض وتحليل وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة... بالإضافة

إلى ملاحق الدراسة.

# الإطار النظري و الفاهيمي

## **الفصل الأول**

**1. الإشكالية**

**2. التساؤلات**

**3. الفرضيات**

**4. أهداف الدراسة**

**5. أهمية الدراسة**

**6. دوافع موضوع الدراسة**

**7. التعريفات الإجرائية**

## 1- الإشكالية:

احتلت التكنولوجيا أهمية كبيرة فيما يتعلق بتواصل بين الناس حيث ساهمت بفعالية في جعل العالم الكبير يبدو كأنه قرية صغيرة.. وتحقق ذلك بفضل مقادته التكنولوجية للناس من وسائل وطرق لتعزيز وتسهيل التواصل فيما بينهم.. هذه الوسائل لتمتد من الهاتف الثابت والهاتف المحمول. لتصل الى شبكة الانترنت وما يرتبط بها من قدرة تواصل الناس مع بعضهم البعض أكبر البلدان في ثوان.

ولقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دورا كبيرا في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فطرت العابا الكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الافراد في العالم الافتراضي. وقد حلت هذه الألعاب بدلا من الألعاب الشعبية التي يمارسها التلاميذ على ارض الواقع ووجهها لوجه ولقد أصبحت الألعاب الالكترونية في متناول جميع الفئات العمدية أطفالا وشبابا على حد سواء. ولم تقتصر ممارستها على أجهزة البلايستيشن او من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة الذكية وبتكاليف اقل مما أتاح لجميع الافراد ممارسة هذه الألعاب بسهولة سير لقد بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين. ولكن مع تقدم أجهزة التكنولوجيا والتطور في مجال الانترنت اصبح انتشار هذه الألعاب بشكل اكبر وفي مطلع عام 1981 أصبحت هذه الألعاب منتشرة في مراكز المقاهي والملاهي الالكترونية والمنازل سبب تنوع هذه الألعاب وسهولة استخدامها. واصبحت تمارس من قبل الافراد بشكل كبير وتحولت من مجرد هوايات الى ادمان واشارات العديد من الدراسات في هذا المجال الى ان اشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي بين ممارسين هذه الألعاب هو الدافع لهذه الممارسة.

وفي السياق نفسه على ان الألعاب الالكترونية منشرة على نطاق واسع. يقوم الافراد بممارسة هذه الألعاب بموافقة الاهد وتشجيعه منهم أحيانا وتحتوي الغالبية العظمى لهذه الألعاب على محاكاة لا لعاب حقيقية مثل.. سباق السيارات المصارعة الملاكمة او العاب خيالية مثل.. غزو القضاء وغيرها ويستطيع اللاعب من خلالها التحكم في عناصر اللعبة مثل الأسلحة المستخدمة. اختيار اللاعبين أيضا وتوجيههم. او وضع خطط من اجل تحقيق الانتصار على الخصوم.

يمر الفرد خلال مراحل حياته المختلفة بعد عقوبات وصعوبات قد تعيق وتعوقل انسجامه بينه وبين عناصر البيئة المختلفة المحيطة به وخاصة في المرحلة الثانوية التي تمهد له طريق المستقبل. فيظهر أهمية التوافق النفسي ليكون مؤشرا إيجابيا لمستوى افضل له سواء في علاقاته بزملائه واساتذته واتجاهاته نحو المواد الدراسية وعلاقاته الشخصية ونمو شخصيته وكيفية حفاظه على صحته العامة وتقبله لذاته والرضا عن نفسه وعلاقته بالمجتمع ومن يحيط به واسرته ودوره بين اسرته ودوره بين اسرته. فكل ذلك ينعكس من خلال توافقه اما عن التوافق النفسي فقامت بانه حالة من التوازن بين الفرد وبيئته وبين العمليات والوظائف النفسية للفرد الناشئة عن خفض التوتر الناتج عن حاجة او دافع دون الوقوع في صراع لقد اختلفت الآراء والنظرية حول تحديد ابعاد التوافق النفسي وذلك يرجع لنظرة العلماء والباحثين لهذا المصطلح. تشمل ابعاد التوافق النفسي التي تشمل توافق شخصي والانفعالي وتوافق صحي جسمي التوافق اسري توافق اجتماعي... الخ.

التوافق النفسي يتعلق بقدرة المراهق على احداث الاتزان بين دوافعه ومتطلبات المجتمع وعقد صلات اجتماعية تتسم بالتعاون وضبط النفس فالشخص السوي المتوافق تصدر عنه سلوك ادائي فعال يواجه به مختلف المشاكل والضغوطات بايجاد أساليب إيجابية مرضية وبالتالي تحقيق التوافق مع نفسه واسرته وزملائه ومجتمعه وهي مبادا هام لتحقيق أهدافه ورغابته.

يعتبر سوء التوافق كغيره من المشاكل الخاصة بالصحة النفسية التي يوجهها الافراد فمثلا التلاميذ الذين يكونون سيئوا التوافق يعانون من التوتر النفسي الدائم وهذا يظهر من خلال سلوكياتهم وتصرفاتهم كمارس العنف والعدوانية وفقدان الثقة بالنفس ثم الانعزال عن زملاء والغياب المستمر عن الدراسة لعدم قدرته على مواجهة المواقف التعليمية.

## 2-التساؤلات:

1. ما هو مستوى التوافق النفسي لدى طلاب التعليم الثانوي.
2. ماهي درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.
3. هل توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.

4. هل توجد فروق في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.
5. هل توجد فروق في مستوى التوافق النفسي لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.

### 3-فرضيات الدراسة:

1. توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.
2. توجد فروق في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.
3. توجد فروق في مستوى التوافق النفسي لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.

### 4-اهداف الدراسة:

1. معرفة مستوى التوافق النفسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.
2. معرفة درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي.
3. معرفة العلاقة الإدمان بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي.

### 5-أهمية الدراسة:

التوافق النفسي يعد أحد أبرز مواضيع علم النفسي المدرسي وقد اهتم الباحثين والمستشارين في علم النفس في موضوع الإدمان على الألعاب الالكترونية، حيث وجد عدد كبير جدا من الدراسات السابقة التي تناولت متغير الدراسة والفائدة التي توجد بها الدراسة هي إعطاء حلول عملية ومقترحات تقدم للتوجيه والإرشاد، وشكل قاعدة كثير من مشكلات، وتقديم المحاضرات للأولياء وإقامة البرامج التي من هدفه البحث درجة الإدمان وحمالات التحسسية (المطويات والعلاقات).

### 6-دوافع الدراسة:

- 1- بسبب انتشار ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بشكل كبير في الوسط الاجتماعي بولاية الوادي.
- 2- انعكاس الإدمان على الألعاب الالكترونية بشكل سلبي وأثره في تحصيلهم الدراسي.
- 3- انتشار الألعاب الالكترونية في العالم بشكل قياسي في مدة زمنية وجيزة، المرتبط خاصة مع تزامن جائحة كورونا، مما أثر على التوافق النفسي للمراهقين.

4- احدى الطالبتين عاشت تجربة الاستغراق في الإدمان على الألعاب الالكترونية.

#### 7- التعريفات الإجرائية:

##### التوافق النفسي:

التوافق النفسي يعتبر مجموعة من السلوكيات التي الفرد من أجل الانسجام وتحقيق الاستقرار مع نفسه أولاً ومع الآخرين ثانياً وتحقيق أهدافه التي تتمثل في تقبل الذات والآخرين له وابتعاده عن الحزن وثقة الفرد بنفسه، اجرائياً يمكن تعريفه هي درجة التي يحصل عليها التلميذ في مقياس التوافق النفسي والمحدد في بعد الاجتماعي وبعد النفسي وبعد أسرى.

##### الإدمان على الألعاب الالكترونية:

الإدمان هو الاعتياد على شيء وعدم القدرة على تركه، والإدمان على الألعاب الالكترونية هو الافراط في استخدامها والاعتماد عليها بشكل شبه تام والشعور بالاشتياق الدائم لها فيما لو منع منها.

وهو درجة التي يحصل عليها التلميذ في الاستبيان الخاص بالإدمان المعد من طرف طالبتين.

## **الفصل الثاني:**

### **الخلفية النظرية والدراسات**

#### **السابقة.**

#### **1. الإدماج على الألعاب**

#### **الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة**

#### **التعليم الثانوي.**

#### **2. التوافق النفسي لدى**

#### **تلاميذ المرحلة الثانوي.**

#### **3. الدراسات السابقة التي**

#### **تناولت متغيرات الدراسة.**

## 1 - مفهوم الألعاب الالكترونية:

أشار العديد من المختصين وعلماء النفس الى أهمية اللعب وألقوا الضوء على جميع مجالاته، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب، وتعتبر الألعاب الالكترونية نوع حديث خاص بهذا العصر من أنواع الألعاب المختلفة، والتي يجذب اليها الافراد من مختلف الفئات العمرية المختلفة، خاصة المراهق.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة الى القرص المدمج cd ، الى شبكة الانترنت ، وتطورت الاشكال الجديدة من الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الابعاد للصورة وسرعة معالجة عالية ، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب اثناء اللعب.

وتعرفها الشحراوي 2008 على انها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ( العاب الفيديو ) ، او على شاشة الحاسوب ( العاب الحاسوب ) ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد من العين ( التآزر البصري /الحركي ) ، او تحد الإمكانيات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية . (الشحراوي , 2008 , ص. 31)

كما يعتبرها (بكة , 2015) بانها نشاط ذهني او بدني يقوم به الفرد سواء كان كبير او صغير، من اجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن ان يحققها من خلالها، كتفريغ الطاقة الزائدة، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة. (بكة , 2015 ص.18)

هناك مجموعة من العناصر تجعل الألعاب الالكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الاعلام الأخرى منها التفاعلية ، مستوى النشاط ، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة ، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكمها ، ان دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب اكثر اثارة ومنتعة وادمانا ، ويعتبر عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية ان يسيطر على شخصية الموجودة على شاشة الحاسوب ، مما يؤدي الى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين شخصية في اللعبة ، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا ، بالإضافة الى ان

مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب , أي بكلمات أخرى ان النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب , ( الشحروري , 2008 , ص 47 ) هذا ما جعل هذا النوع من الألعاب جزء لا يتجزأ من حياة المراهق , وقد يتطور الحال ليصبح نوعا من أنواع الإدمان عليها.

## 2-1-أنواع الألعاب الإلكترونية:

### \*المرهق والألعاب الالكترونية:

لقد انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف اشكالها واحجامها وانواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب، التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم اوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

وما زاد الاقبال على هذه الألعاب هو الغاء الحدود جغرافية بين الشباب، فأصبح قضاء الوقت في لعب الألعاب الالكترونية طلبا للراحة والاستجمام (221-226)،

ويعتبر اللعب نشاط ضروري في حياة المراهق، سينسر تشيلز الفيلسوف الألماني، يرى ان اللعب شكل من اشكال الطاقة الزائدة لدى الانسان لذا فهو يحاول بذلها واخراجها في اللعب، والألعاب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة المتراكمة. (بكة , 2015, ص.19)

كما يفترض غوتس ماتس في نظريته بان الجسم الإنساني يحتاج للعب لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم واستعادة الطاقة المستنزفة في العمل او مختلف النشاطات التي يمارسها الفرد. (الخولي، 32)

ويعتبر اللعب فطري، وجزء من وسائل التكوين العام للإنسان وظاهرة تبدو خلال مراحل نموه. (خطاب،60)

ومنه فالمرهق لابد ان يلعب ويمرح حتى ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي , من خلال تفرغته لتلك الطاقة الفائضة في جسمه خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة من حياته , فنجدده يتجه لاختيار الألعاب الالكترونية كوسيلة تشيع فطرة اللعب عنده وتذهب عنه روتين الملل باعتبارها العاب هذا العصر , فاللعب لم يبقى بالمفهوم البسيط كما كان في

السابق يل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم , فبرز هذا النوع من الألعاب , غير انها ان لم تخضع للمراقبة والاستغلال العقلاني لها وعدم الافراط في لعبها , فأنها تؤثر سلبا على عدة مجالات من حياته.

فمن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة ان المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية تتسبب في حدوث نوبات من الصداع لدى الافراد، كما أشار الأطباء الى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة اثناء ممارسة هذه الألعاب وان كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح او ذراع اللعبة تسبب اضرار بالغة لأصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة (همال، دت، ص 144.)

كما قدمت العديد من الدراسات ادلة قوية تثبت ان سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهودهم الدراسية في اليوم التالي مما يؤدي الى ضعف تحصيلهم الدراسي (الزبودي, 17, 2015).

أن تلف الدراسات والبحوث التي ذكرناها سابقا، والتي أثبتت أن كثرة لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة، يولد السلوك العدواني لدى المراهق ويجعله أكثر عدوانا، حيث تشير دراسة (Dill 2001) أن نسبة 81 % من الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد العنف Dietz (et نتنسى ذكر 12, 2001, Richter)

وبالتالي فإنه دون شك أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك المراهق في مختلف مجالات حياته، وقد انعكس ذلك حتى على ممارسته للأنشطة الرياضية والبدنية، وأدى إلى عزوفه عن ممارستها نتيجة لمعظم الوقت الذي يمضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما تبين من الدراسة التي قام بها (بكة، 2015).

كل ما قمنا بعرضه يجعلنا ندق ناقص الخطر فهذا النوع الجديد من الإدمان يعتبر فتاك أيضا فهو يفتك بجميع مجالات حياة المراهق سواء على مستوى صحته أو دراسته أو غيرها من المجالات، فلا يمكن تجاهل إدمان المراهق على هذه الألعاب، لأنه يجعله يعيش عالم افتراضي و ينفصل عن العالم الحقيقي و يؤثر فيه تأثيرا كبيرا، و يعزله تماما عن عيش حياة طبيعية فمرحلة المراهقة هي مرحلة الشباب و الصحة و العطاء والنشاط و الإنتاج غير

أن هذه الألعاب الإلكترونية جعلته في حالة من الخمول و العزلة و كأنه منوما مغناطسيا بسبب الإفراط في لعبها بمختلف أنواعها.

يوجد العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية فشبكة الأنترنت وفرت مختلف الأنواع، كما أن التطور التكنولوجي الذي نشهده كل يوم سمح بظهور أنواع جديدة في كل مرة، فنجد ألعاب مغامرة، خيال، محاكية للواقع كألعاب كرة القدم، ألعاب الحروب و القتال... إلخ، و تعتبر لعبة ال Pubg ضمن التصنيف الأخير، فهي لعبة قتالية وحروف لعبة PUBG اختصار للعبارة ( Player Unknown's Battlegrounds )، "لاعبون مجهولون في ساحة المعركة"، وهي لعبة فيديو متعددة اللاعبين على الإنترنت تم تطويرها من قبل شركة PUBG Corporation التابعة لـ "Bluehole" أتيحت على "ويندوز" و"إكس بوكس" في 2017، قبل أن تصل إلى الهواتف في شهر مارس 2018 تحت عنوان Player Unknown's Battlegrounds Mobile ومنذ ذلك اليوم حتى الآن بيعت أكثر من 13 مليون نسخة منها، ووصل عدد اللاعبين بها في الوقت نفسه إلى مليوني لاعب لتصبح أكثر الألعاب رواجاً، يصل عدد اللاعبين فيها في الجولة الواحدة إلى 100، والهدف منها هو القتال أما الرابح فهو من يصمد حتى نهاية المعركة. ويمكن للاعبين أن يختاروا اللعب منفردين أو في فريق صغير يصل عدد أفراده إلى 4 كحد أقصى، وفي الحالتين الشخص الذي يبقى حياً حتى نهاية المعركة يكون هو الرابح. تلعب PUBG عبر الأنترنت، الأمر الذي يجمع "محاربين" من كل أنحاء العالم في الوقت نفسه، وتبدأ الجولة في سقوط اللاعبين من طائرة عبر مظلات ليحطوا في ساحة المعركة. وتظهر المعالم والأسلحة وحتى الأشخاص بشكل يلامس الواقع، مما يساعد في نقل اللاعب إلى عالم آخر ليعيش في عزلة واقعية ومعركة افتراضية، هذا وتعطي اللعبة معلومات مفصلة عن الأسلحة المتوفرة وأنواعها والرصاص الذي يمكن استخدامه، وأكدت الأخصائية في علم النفس العيادي "ميريام أبو عون" في حديث لـ "النهار" "أن لهذه اللعبة خطورة كبيرة على المراهق لأنها توهمه بأن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس، وأن الوسيلة للوصول الى الهدف وإلغاء الآخر أمر العنف هو المنشود.

**3- مفهوم التوافق النفسي:**

يطرح علماء النفس مفهوم التوافق النفسي على انه توافق الفرد مع ذاته ومع الوسط المحيط به وكل المستويين لا ينفصل عن الآخر وإنما يؤثر فيه ويتأثر به فالفرد المتوافق ذاتيا هو المتوافق اجتماعيا ويضيف علماء النفس بقولهم إن التوافق الذاتي في قدرة الفرد على التوفيق بين دوافعه وبين ادواره المتصارعة. (ابو دلو، 2009: 228)

كما يقصد بالتوافق النفسي هو رضا الفرد عن نفسه وتتسم حياته بالخلو من التوترات والصراعات النفسية التي تقترن بمشاعر الذنب والقلق والنقص فيتمكن من اشباع دوافعه بصورة مرضية ولا تغضب المجتمع. (مصطفى فهمي، 1979: 34)

ويشير الباحث حامد زهران الى ان التوافق النفسي يعني السعادة عن النفس والرضا عنها واشباع الدوافع الفطرية الاولية (الداخلية والدوافع الثانوية المكتسبة (الخارجية).

(عبد السلام حامد زهران، 1994: 80)

**3-1- معايير التوافق النفسي:**

تعد اثار (لازاروس وشافر) قد تم تحديد معايير التوافق النفسي الاتي:

**1- الراحة النفسية:**

يقصدون بها أن الشخص المتمتع بالتوافق النفسي هو الذي يستطيع مواجهة العقبات وحل المشكلات بطريقة تراضها نفسه ورضاها المجتمع.

**2- الكفاية في العمل:**

تعتبر قدرة الفرد على العمل والانتاج والكفاية فيها وفق ما تسمح به قدراتهم ومهاراتهم.

**3- مدى استمتاع الفرد بالعلاقات الاجتماعية:**

أن بعض الأفراد أقدر من غيرهم على انشاء علاقات اجتماعية وعلى الاحتفاظ بالصدقات

والروابط.

**4- الشعور بالسعادة:**

الشخصية السوية هي التي تعيش في سعادة دائمة وهي شخصية خالية من الصراع او المشاكل

**5- الأعراض الجسمية:**

في بعض الأحيان يكون الدليل الوحيد على سوء التوافق هو ما يظهر بشكل أعراض جسمية عرضية.

**3-2-العوامل التي تعيق اتمام التوافق النفسي:**

يتعرض الإنسان لعوائق كثيرة تمنعه من تحقيق أهدافه واشباع حاجاته بعضها داخلي يرجع للإنسان والبعض الآخر خارجي يرجع الى البيئة التي يعيش فيها ولقد أجمل حسين أحمد حشمت ومصطفى حسين باهي (2007) أهم العوائق في النقاط الآتية:

**1- النقص الجسماني:**

تؤثر الحالة الجسمية العامة للقرء على مدى توافقه فالشخص العليل (المريض) الذي تتنابه الأمراض تقل كفاءته ويكون عرضة لمجابهة مشاكل لا يجابها عادة الشخص السليم.

**2- عدم اشباع الحاجات بالطرق التي تقرها الثقافة:**

الفرد حاجاته الجسمانية وحاجاته الاجتماعية المكتسبة وإذا استشيرت الحاجة أصبح الإنسان في حالة توتر واختلال توازنه ولا بد للحاجة من مشبع لإزالة التوتر واعادة التوازن وتحدد الثقافة الطرق التي يتم اشباع هذه الحاجات.

**3- عدم تناسب الانفعالات والمواقف:**

ان الانفعالات الحادة المستمرة تخل من توازن الفرد لها أثرها جسمانيا واجتماعيا.

**4- الصراع بين أدوار الذات:**

ما يؤدي دائما الصراع وعدم التكيف وجود مجموعة من العوائق والمتمثلة في عوائق نفسية ومنها الصراع النفسي الذي ينشأ عن تناقض أو تعارض أهدافه وعدم قدرته على اختيار أي منها في الوقت المناسب مثل ما يرغب الطالب في دراسة الطب والصيدلة ولا يستطيع

الفصل بينهما فيقع في صراع نفسي قد يمنعه من الالتحاق بأي من الدراستين في الوقت المناسب.

### 5- عوائق مادية واقتصادية:

يعتبر نقص المال وعدم توفر الإمكانيات عائقا يمنع الفرد من تحقيق أهدافه ورغباته وهذا ما بسبب له الشعور بالإحباط.

### 6- عوائق اجتماعية:

وتمثل بالعادات والتقاليد والقوانين الموجودة في المجتمع والتي قد تعيق الشخص عن تحقيق أهدافه واشباع حاجاته وذلك بضبط سلوكياته وتنظيم علاقاته.

### 3-3-نظريات التوافق النفسي:

#### النظرية البيولوجية Theory Biological:

من مؤسسها الباحثين داروين، مندل، كالمان، وجالتون تركز هذه النظرية على النواحي البيولوجية للتوافق النفسي حيث ترى أن كل أشكال سوء التوافق تعود إلى أمراض تصيب أنسجة الجسم والمخ وتحدث هذه الأمراض في أشكال فيها مورثة ومنها مكتسبة خلال مراحل حياة الفرد من اصابات واضطرابات جسمية ناتجة عن مؤثرات المحيط او تعود الى اضطرابات نفسية التي تؤثر على التوازن الهرموني للفرد نتيجة تعرضه للضغوطات ويرى أصحاب هذه النظرية أن عملية التوافق النفسي تعتمد على الصحة النفسية وبالتالي التوافق التام (هو التوافق الجسمي) (رياش سعيد، 2008: 111)

#### \*نظرية التحليل النفسي:

من أبرز رواد هذه النظرية نجد الباحث فرويد يرى أن عملية التوافق النفسي لدى الفرد غالبا ما تكون لا شعورية بحكم أن الأفراد لا يعون الأسباب الحقيقية لكثير من سلوكياتهم فالشخص المتوافق هو الشخص الذي يستطيع اشباع المتطلبات الضرورية بوسائل مقبولة اجتماعي. (عبد الحميد محمد الشاذلي، 2001: 70)

**\*النظرية السلوكية:**

يمثل التوافق النفسي لدى السلوكيين في استجابات مكتسبة من خلال الخبرة التي يتعرض لها الفرد والتي تؤهله للحصول على توقعات منطقية وعلى الاثابة فتكرار أثابه سلوك ما من شأنه أن يتحول الى عادة وعملية توافق الشخص لدي واطسون وسكينر لا يمكن أن تنمو عن طريق ما يبذله الجهد الشعور للفرد ولكنها تتشكل بطريقة اليه عن طريق تلميحات أو أثبات البيئة. (مايسة أحمد النيال، 2002: 142)

أما الباحثين المعرفيين أمثال الباحث ألبرت بندورا والباحث "مايكل ماهون" استبعدوا تفسير التوافق النفسي للفرد أنه يحدث بطريقة اليه تبعده عن الطبيعة البشرية واعتبروا أن كثير من الوظائف البشرية تتم والفرد على درجة عالية من الوعي والادراك من أمله للأفكار والمفاهيم الأساسية أي بندورا وماهوني" رفضوا تفسير طبيعة الإنسان بطريقة الية ميكانيكية. (مايسة احمد النيال 2002: 142).

**\*نظرية علم النفس الإنساني:**

يتمثل مدخل علم النفس الإنساني في مساعدة الأفراد على التوافق النفسي وذلك عن طريق تقبل الآخرين لهم وشعورهم بأنهم افراد لهم قيمتهم ومنها البدء في البحث عن ذاتهم والتداول مع افكار ومشاعر كانت مدفونة محاولين الحصول على القبول من الآخرين وبالتالي تحقيق التوافق السليم. (مايسة احمد النيال، 2002: 142).

**1-الدراسات السابقة التي تناولت الإدمان على الألعاب الإلكترونية:****1-1-1- دراسة بنرجس:**

الموسومة العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين، سمعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين، كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين، حيث كان حجم العينة 994 طالب، من مدرستين ثانويتين في ماليزيا، وتم الاعتماد على المنهج الوصفي واداة استبيان، وقد خلصت الدراسة الى انتاج أهمها

\*التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي الى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا.

\*المراهقين الذكور أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الاناث.

\*المراهقين الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الالكترونية العنيفة من المراهقات الاناث.

### 1-1-2- دراسة تايف 2012:

الموسومة ب تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، هدفت الى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من جهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العملية من 7-15 سنة، تم تطبيقها على 05 شريحة من أولياء التلاميذ، حيث تم اعداد استبيان مكون من 45 فترة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي، ومن بين النتائج المتواصل اليها فيما يخص الاثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية نجد..

\*يميل الأطفال الى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم.

\*بينت النتائج ان معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو 6-16 ساعة

وهذا مما يؤدي بالطفل ان يميل الى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه.

\*اتفق أولياء الأمور بنسبة 93 % على انه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الالكترونية.

\*تشير النتائج الى ان 75% من الأطفال تغير سلوكهم الى عدائي او عنيف كما تؤثر على نفسياتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية.

\*تشير النتائج الى ان 89 من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل وهم يمارسون العابهم الالكترونية ويستقضون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا.

تشير النتائج الى ان 57 من الأطفال يعاني من الام جسدية كالأم الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم لألعابهم (نايف 2015 ص 19-24).

### 1-1-3- دراسة (قاسم 2011):

الموسومة ب العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدوانى لدى طلبة بالمرحلة الثانوية، بمدينة الرياض معتمدا على المنهج الوصفى الارتباطى حيث تكونت الدراسة من 531 تلميذ ومن اهم النتائج المتواصل اليها.

\*ان الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب القتالية والحربية كان مستوى العدوان لديهم اعلى من الاخرين.

ان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول في اللعب كان العدوان لديهم أكثر من الاخرين (القاسم 2011 ص 23).

#### 1-1-4- دراسة (قويدر 2012):

الموسومة ب أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 الى 12 سنة، حيث تكون مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي، وأدوات كمية واحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة حيث توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج.

يمارس اغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود الى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدوانى في شخصية الطفل ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد والدين (قويدر 2012 ص 35)

#### 1-1-5- دراسة (مشري 2017):

الموسومة ب إثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة كما تمت الاستعانة باستخدام استبيان وعليه فقد اختارت 100 مفردة من أولياء بمدينة ام البواقي ذكورا واناث كعينة قصدية وفي الأخير توصلت الى النتائج التالية

\*ان اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الاولياء.

\* الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتعلم ويرجع ذلك الى الإفراط في استخدام الألعاب. (مشري 2017 ص 25).

### \*التعقيب على الدراسات السابقة:

من العرض السابق لمختلف الدراسات, و التي تناولت موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية الخطر الناجم عن ذلك, فبعض الدراسات أجمعت أن الألعاب العنيفة و القتالية من شأنه أن يرفع مستوى العنف و العدوانية لدى المراهق, يعتبر هذا مؤشر خطير, كما أثبتت الدراسات الأخرى أنه من الآثار التي يخلفها هذا النوع من الإدمان انخفاض مستوى التحصيل الدراسي, إضافة لبعض المشاكل كالتشنجات العضلية و هذا نتيجة للإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية, و بالتالي بالرغم أن هذه الدراسات ركزت أكثر شيء على الجانب السلبي للألعاب الإلكترونية, الا أنه لا يمكن انكار أنها ذات فائدة في بعض الجوانب كإكتساب لغة جديدة خاصة في الألعاب التي تلعب مباشرة عبر شبكة الانترنت و يجتمع فيها اللاعبون من مختلف المناطق و الجنسيات, الا أنه يبقى تحديد اذا ما كانت هذه الألعاب مفيدة أم لا في يد الفرد عن طريق كيفية استغلاله لها, فهي تبقى في الأخير سلاح ذو حدين, اذا بالغ الفرد في استخدامها انقلبت ضده.

### 1-2-1-الدراسات السابقة التي تناولت التوافق النفسي:

#### 1-2-1-1- دراسة الباحث عبد الله سلمان (1959):

تناولت هذه الدراسة تكيف المراهقات بأحد المدارس الشعبية بالقاهرة عام (1959) وذلك من خلال مقارنة اجابات تلاميذ مراهقة في الطور الثاني والثالث الثانوي بإجابات وتلاميذ مراهقة في الصف الثاني والثالث ثانوي عام (1973) على عبارات مقياس التوافق النفسي لمعرفة التغيير الذي طرأ على تكيف المراهقات في مجال العلاقات العائلية وتوصلت من خلال نتائج المتحصل عليها من الدراسة الى أن التلاميذ المراهقين تقبل منزلتها ومجاراتها لأسرتها بالرغم من انها تدرك الصفات السلبية والإيجابية في والحتها كما توصلت الدراسة إلى أن التلميذ المراهق تحسب النشاط الاجتماعي وانها تشعر بقدرتها في بعض المجالات (مدحت، 1990: 98 - 99)

**1-2-2- دراسة الباحث اديب محمد علي الخالدي (1972):**

هدفت هذه الدراسة معرفة العلاقة بين التوافق النفسي والتوافق الاسري لدى تلاميذ المدارس الاعدادية العراقية بلغ قوام العينة (155) وتوصلت إلى أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين التوافق النفسي والتوافق الأسري لدى التلاميذ (محمد أديب علي الخالدي 1972)

**1-2-3- دراسة الباحث محمد عبد القادر محمد علي (1974):**

تدور دراسته حول مشكلات التوافق لدى المراهقين الكويتيين من الجنسين تكونت عينة البحث 113 طالبة و132 طالب اختيروا عشوائيا من جميع الفصول من المدارس المتوسطة والثانوية وتتراوح أعمارهم من 14 و18 سنة واستخدم الباحث في دراسته قائمة المشكلات بعد إدخال تعديلات عليها وصمم استمارة أولية تتضمن مجموعة من الأسئلة المفتوحة على عينة الدراسة وقد أسفرت النتائج على أن حجم المشكلات الكلية التوافق بالنسبة للعينة الكلية للبنات أعلى منه من الذكور وذلك لكبر حجم المشكلات النفسية وخاصة عند الإناث كما توصل على أن أهم المشكلات التي نجدها عند الذكور والإناث هي مشكلة التوافق الأسري والمدرسي والاجتماعي. (سعدية محمد علي بهادر 1980: 194)

**1-2-4- دراسة الباحث Marclindam (1977):**

هدفت هذه الدراسة الى مقارنة التحصيل الدراسي بالتوافق النفسي لدي مجموع من طلاب المدارس الثانوية والجامعات بولاية تكساس الأمريكية، تكونت عينة البحث من 60 طالب اختيروا من 5 مدارس وتوصلت الى عدم وجود فروق بين المجموعتين في التوافق النفسي ولا في التحصيل الدراسي (صالح أحمد مرحاب، 1989: 11)

**1-2-5- دراسة جيم نج 1981:**

في جامعة كولورادو الشمالية تقدم جيمس نج J.N.G لنيل درجة الدكتوراه عام 1981 بدراسة للتعرف على مشكلات التوافق النفسي لدى عينة من الطلاب في أربع جامعات بكولورادو وذلك على عينة قوامها 290 طالب، حيث اسفرت النتائج عن أن الطلاب الأكبر والذين يتميزوا بطول مدة اقامتهم بالولايات المتحدة الأمريكية والذين عملوا لفترات طويلة في أوطانهم الأصلية والمتزوجين والذين يعيشون مع عائلاتهم كان توافقهم النفسي أكثر من ذويهم. (مدحت عبد الحميد عبد اللطيف، 1990، ص 151).

## 1-2-6- دراسة الباحث صالح مرحاب (1984):

اهتمت الدراسة بالتوافق النفسي وعلاقته بمستوى الطموح عند عينة مكونة من 432 طالب

مناصفة بين الجنسين بالمؤسسات التعليمية بولاية الرباط وتراوحت أعمارها بين 14 و 21 منه ويهدف الباحث من خلال دراسة على الكشف عن العلاقة التي قد تكون بين مظاهر التوافق لشخصي ومستوى الطموح لدى المراهقين المغاربة من كل الجنسين والفروق بين من لهم طموح مرتفع وطموح منخفض وهن حيث التوافق النفسي العام وقد استخدم الباحث اختيار التوافق الهيو مبل " واستبيان مستوى الطموح " لكاميليا عبد الفتاح " ووضحت نتائج الدراسة أن هناك علاقة موجبة ودالة احصائيا بين التوافق النفسي العام ومستوى الطموح لدى المراهقين والمراهقات في المغرب كما اوضحت وجود علاقة موجبة بين جميع ابعاد التوافق المنزلي الصحي، الاجتماعي، الانفعالي، ومستوى الطموح وتوصلت ايضا الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى الطموح العالي والطموح المنخفض فيما يتعلق بمستوى التوافق العام لدى المجموعتين (ذكور واناث) لصالح الاناث، غير أن الباحث وجد اختلاف في التوافق بين الجنسين ويرجع هذا الاختلاف الى نظرة المرأة والرجل في الحياة (محمود السيد أبو التيال، 1984: 274).

## التعقيب على الدراسات السابقة:

ركزت معظم الدراسات السابقة على تناول التوافق النفسي مع متغيرات سلوكية أغلبها التحصيل الدراسي، ويغلب أيضا في هذه الدراسات تغلب المتغيرات التالية (علاقة التوافق النفسي ومستوى الطموح، مقارنته التحصيل الدراسي، علاقته بالتوافق الأسري والاجتماعي. أغلب الدراسات في تطبيقاتها توزعت في بيئة مدرسية (تلاميذ متوسط، ثانوي، طلاب جامعة).

**ثانياً: الجانب التطبيقي**

## **الفصل الثالث: الإجراءات**

### **النهجية لدراسة**

1. **الدراسة الاستطلاعية**

2. **منهج الدراسة**

3. **أداة جمع البيانات**

4. **مجتمع وعينة الدراسة**

5. **الأساليب الإحصائية**

**المستخدمة**

الإجراءات المنهجية لدراسة:

### 1- الدراسة الاستطلاعية:

تم الانطلاق في الدراسة الاستطلاعية خلال شهر مارس بثنائية حفيان محمد العيد بلدية كوينين ولاية الوادي. تهدف الدراسة الاستطلاعية الى:

- ✓ التعرف على مجتمع الدراسة وعدد العينة وصحة الدراسة والتقرب من العينة للتأكد من وجودها ومن إمكانية الوصول اليها.
- ✓ ظروف تطبيقها ومحاولة تحديد الوقت المناسب.
- ✓ التأكد من صدق وثبات أداة الدراسة.

### 2- منهج الدراسة:

نظرا لكون الدراسة تهدف للكشف عن وجود علاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والتوافق النفسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي. فان المنهج المناسب هو المنهج الاستكشافي.

### 3- أدوات الدراسة:

اعتمدنا في الدراسة على أداتين وهما: استبيان الإدمان على الألعاب الالكترونية، ومقياس التوافق النفسي.

استبيان الإدمان على الألعاب الالكترونية من تصميم الطالبتين ويحتوي على (21) بندا.

مقياس التوافق النفسي اعتمدنا على مقياس التوافق النفسي مقنن من طرف الباحثة اجلال محمد يسرى (1986) والذي يتكون من (40) عبارة مقسمة مناصفة الى أربع محاور كما هو مبين في جدول التالي:

المحور	رقم العبارات
التوافق الشخصي	من 1 الى 10.
التوافق الاجتماعي	من 11 الى 20.
التوافق الأسري	من 21 الى 30.
التوافق الانفعالي	من 31 الى 40.

واعتمدت في تصميمها هذا على مقياس ذو (02) بدائل نعم ولا.

#### 4- مجتمع وعينة الدراسة:

العينة	مجتمع الدراسة	
70	113	السنة أولى ثانوي
60	102	السنة ثانية ثانوي
60	108	السنة ثالثة ثانوي
200	323	المجموع

تم اختيار العينة بطريقة عشوائية وهي مكونة من 200 تلميذ من ثانوية - حفيان محمد العيد- ب:كوينين ولاية الوادي، وتم توزيعها بشكل عشوائي على مختلف المستويات والشعب، لكن بعد الاسترجاع وتصفية الاستثمارات تم الوقوف عند الاستثمارات الصافية 118 تلميذ، وهو ما يمثل عينة الدراسة، حيث لم تسترجع لنا 30 استثماراً، و50 استثماراً تالفة ملغية.

#### 5- الأساليب الإحصائية المعتمدة لمعالجة فرضيات الدراسة:

يلجأ الباحث إلى الأساليب الإحصائية التي تساعده على الوصول إلى معطيات ونتائج يحل من خلالها الظاهرة المدروسة، وقد استخدمنا الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وذلك بعد ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي ومعالجتها باستخدام:

- معامل ارتباط سبيرمان ( $r_s$ ) لقياس العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.
- اختبار "Z" للكشف عن دلالة الفروق بين متوسط رتب درجات الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- اختبار "Z" للكشف عن دلالة الفروق بين متوسط رتب درجات الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.

#### تساؤلات الدراسة:

- هل توجد علاقة ارتباطيه بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي؟
- هل توجد فروق بين الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية؟
- هل توجد فروق بين الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي؟

## الفصل الرابع:

### عرض وتحليل وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة

#### تمهيد

#### 1. عرض وتحليل نتائج الدراسة.

##### 1.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى.

##### 2.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية.

##### 3.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة.

#### 2. تفسير ومناقشة نتائج الدراسة.

##### 1.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى.

##### 2.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية.

##### 3.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة.

#### 3. خلاصة نتائج الدراسة واقتراحات.

## تمهيد:

بعد تطبيق إجراءات الدراسة الأساسية وتفريغ البيانات ومعالجتها إحصائياً، سيتم من خلال هذا الفصل عرض وتحليل النتائج المتحصل عليها بعد تطبيق كل من مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، ومقياس التوافق النفسي، على تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي وسينتهي بتفسيرها ومناقشتها.

## عرض وتحليل نتائج الدراسة:

## 1-1- عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى:

توجد علاقة ارتباطية دالة احصائياً عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.

وللتحقق من هذه الفرضية قمنا بتطبيق معامل ارتباط سييرمان ( $r_s$ )، كبديل لبيرسون وذلك بعد التأكد من افتراضاته وشروطه التي لم تتحقق، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (01): دلالة ارتباط سييرمان بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.

المتغيرات	معامل ارتباط سييرمان $r_s$	قيمة $Z_c$ المحسوبة	قيمة $Z_t$ المحسوبة	القيمة الاحتمالية	الدلالة الاحصائية
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	0.34	3.68	1.96	0.000	دالة
التوافق النفسي					

$$Z_{\alpha=\frac{0.05}{2}} = \pm 1.96$$

يتبين من الجدول (01) أن قيمة معامل ارتباط سييرمان ( $r_s = 0.34$ ) وهو ارتباط دال احصائياً بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي، بدليل أن قيمة اختبار  $Z_c$  المحسوبة المقدرة (3.68) أكبر من قيمة اختبار  $Z_t$  المقدرة (1.96)، وبقيمة احتمالية

(0.000) أصغر من مستوى الدلالة ( $\alpha = 0.05$ )، أي أن نسبة من التغير في تباين درجات التوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي هو نتيجة التغير في تباين درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية. ومنه نقبل بالفرضية القائلة: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.

## 2.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

وللتحقق من هذه الفرضية قمنا بإجراء اختبار مان وتني (U) للعينات المستقلة البديل اللابارامترى لاختبار "ت" لعينتين مستقلتين بعد التحقق من عدم توفر شروطه، والجدول التالي يعرض نتائج الاختبار ودلالته الإحصائية:

**جدول (02):** دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الذكور والإناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

مقياس الإدمان على الألعاب	العينة N	متوسط الرتب	قيمة مان وتني	قيمة اختبار	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
الذكور	36	67.56	1186	1.70	0.09	غير دال
الإناث	82	55.96	-	-	-	-

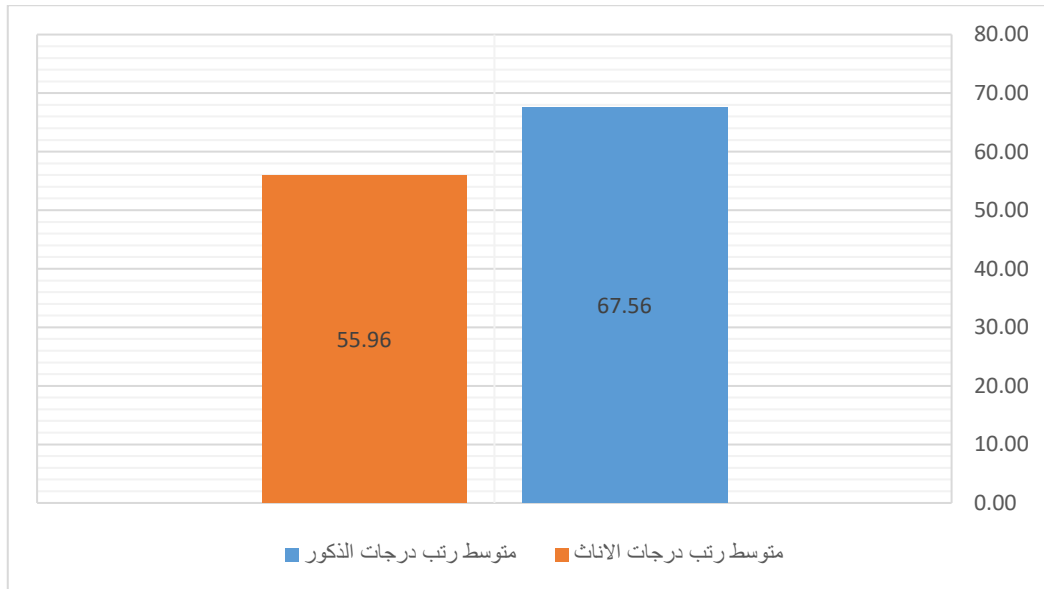
$$Z_{\alpha=\frac{0.05}{2}} = \pm 1.96$$

يتضح من بيانات الجدول (02) أن متوسط رتب درجات الذكور على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية البالغ (67.56)، ومتوسط رتب درجات الإناث على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية البالغ (55.96)، كما جاءت قيمة اختبار "Z" المحسوبة (-1.70) أصغر من قيمة "Z" المجدولة (-1.96)، بقيمة احتمالية محسوبة (0.09) أكبر من مستوى الدلالة ( $\alpha = 0.05$ ) مما يدل على أن اختلاف الجنس (ذكور/إناث) لا يؤدي إلى التباين في

رتب درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي. وعلى إثر هذه النتيجة نقبل الفرضية القائلة: لا توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

والشكل البياني التالي: يعرض متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الشكل (01): متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.



يتضح من الشكل (01): أن متوسط رتب درجات الذكور المتمدرسين بمرحلة التعليم الثانوي المقدر (67.56) متقارب نسبياً مع متوسط رتب درجات الإناث المتمدرسات بمرحلة التعليم الثانوي المقدر (55.96) على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

**3.1 عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة:** لا توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.

وللتحقق من هذه الفرضية قمنا بإجراء اختبار مان وتتي (U) للعينات المستقلة البديل اللابارامتري لاختبار "ت" لعينتين مستقلتين بعد التحقق من عدم توفر شروطه، والجدول التالي يعرض نتائج الاختبار ودلالته الإحصائية:

جدول (03): دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي

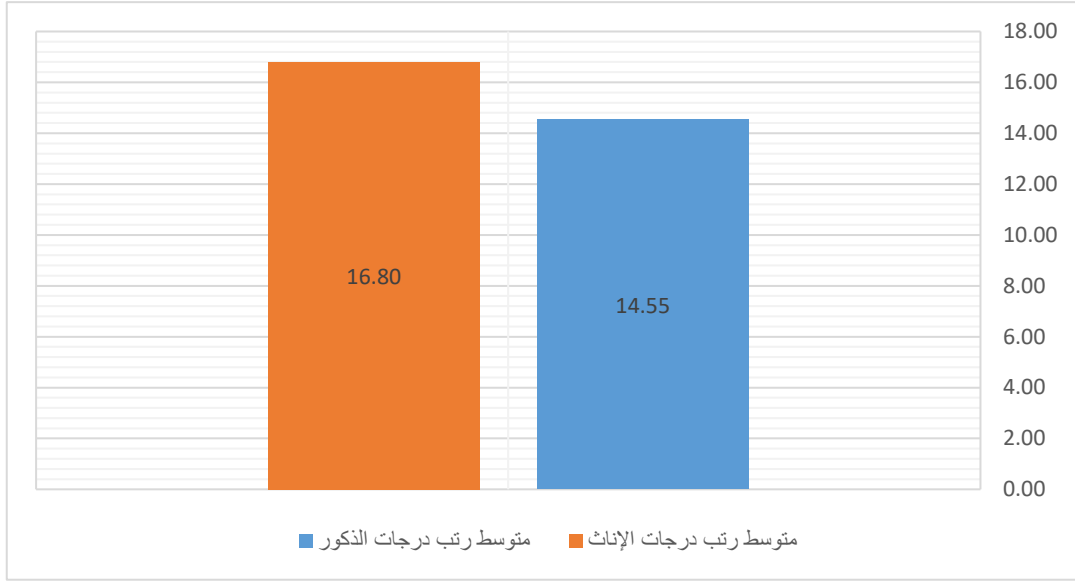
مقياس النفسي	التوافق	العينة N	متوسط الرتب	قيمة مان	قيمة اختبار	القيمة الاحتمالية	الدلالة الاحصائية
الذكور		11	14.55	94	0.66	0.50	غير دال
الإناث		20	16.80		-		

$$Z_{\alpha=\frac{0.05}{2}} = \pm 1.96$$

يتضح من بيانات الجدول (03) أن متوسط رتب درجات الذكور المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي البالغ (14.55)، ومتوسط رتب درجات الإناث المدمنات على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي البالغ (16.80)، كما جاءت قيمة اختبار "Z" المحسوبة (-0.66)، أصغر من قيمة "Z" الجدولة (-1.96)، بقيمة احتمالية محسوبة (0.50) أكبر من مستوى الدلالة ( $\alpha=0.05$ ) مما يدل على أن اختلاف الجنس (ذكور/إناث) لا يؤدي إلى التباين في رتب درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية، وعلى إثر هذه النتيجة نقبل الفرضية القائلة: لا توجد فروق دالة احصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.

والشكل البياني التالي: يعرض متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.

الشكل (02): متوسط رتب درجات الذكور ومتوسط رتب درجات الاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية على مقياس التوافق النفسي.



يتضح من الشكل (02): أن متوسط رتب درجات الذكور المتمدرسين بمرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية المقدر (14.55) متقارب نسبيا مع متوسط رتب درجات الإناث المتمدرسات بمرحلة التعليم الثانوي المدمنات على الألعاب الإلكترونية المقدر (16.80) على مقياس التوافق النفسي.

## 2. تفسير ومناقشة نتائج الدراسة:

### 1.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى:

بعد تحليلنا لبيانات الجداول وكنا قد اعتمدنا على أداة الاستبيان فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات والتي تصب كلها في الإدمان على الألعاب الإلكترونية علاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب الثانوي ونعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي التوافق النفسي وادمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب ثانوي.

أظهرت نتائج الدراسة انه هناك علاقة بين التوافق النفسي ويتضح من خلال نتائج فرضية توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتوافق النفسي لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي وجود علاقة ارتباطية. ويمكن تفسير ذلك مشاكل عديدة كانت نتيجة الألعاب الإلكترونية خاصة التي لها مضمون عنيف فيجد المراهق حل أنواع وأشكال العنف مثل الرعب القتل الصراخ الشجار اطلاق النار على الأصدقاء الموت على ذلك من أفعال العنف وتنتهي تلك النماذج من الألعاب لدى الأطفال والمراهقين بعض الأفكار مثل \* ان اطلاق النار على

اصدقائك شي ممتع جدا وقد تكون مصدر للقلق النفسي الذي ينتج كما المشاهد المخيفة كالقتل والدماء واشكال وحوش الخيالية مما يؤدي الى ظهور عنف حقيقي خارج نطاق اللغة وفي هذا السياق يقول جينتي \* ان المراهقين الذين يلعبون العاب الالكترونية عنيفة هم اكثر دخولا في حجاج وعنف مع المدرسين . وأكثر عرضة للتعرض لتورط في معارك مع اقرانهم.

سلبيات الا انه لها الإيجابيات على سبيل المثال الأنشطة الترفيهية التي تتمثل أساسا في تنمية القدرات الذهنية.

وفق ما جاء في مجتمع الدراسة في كل من البعد الثقافي والاجتماعي الاسري فالجانب الاسري ومما ينتج عليه من ضغوط والمشاكل الاسرية التي لا تكاد تخلو من كل اسرة. وبالإضافة القفزة الجذرية التي عرفها العالم المتمثلة في جائحة كورونا وافرزت عنه في ظل هذه الجائحة قد انعزل الناس في البيوت لمدة زمنية طويلة ولم يجدو بديل عن الأجهزة الالكترونية مما أدت الى توجه الكثير مختلف الاعمال والمراهقين بصفة خاصة الى الألعاب الالكترونية.

ومن زاوية أخرى وبعد تجاوز مرحلة العزلة في ظل قوة انتشار الفيروس ومحاولة استدراك الدراسة الا انه عرفت قلة في الأنشطة الصيفة وكذا تراجع دور الاسرة فيما يتعلق با لحوار حيث أصبحت الألعاب الالكترونية البديل والعنصر المتكئ عليه لترفيه

## 2.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية:

أظهرت نتائج الدراسة انه لا توجد فرق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 05'20 بين الذكور والاناث من تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس ويمكن تفسير ذلك الفروق بين الاناث والذكور بات قليلة جدا، حيث لم تعد تقتصر امتلاك الهواتف النقالة واي وسيلة يمكن اللعب بها جنس معين ف كلا الجنسين أصبح يحظى بنفس المعاملة داخل الاسرة.

ولم تعد كذلك الألعاب الرياضية والعاب العنف تقتصر على الذكور فقط فمثلا نجد اللعبتين الشهيرتين في الوقت الحالي وفري فاير، تحضي بإقبال كبير من الاناث تماما مثل الذكور.

ممارسة الألعاب الالكترونية باعتبارها لم تدرج خانة الجنس لم تخصص لذكور فقط , جعلت كلا الجنسين في انغماس واندماج من أحدثها خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالدمج بين الصورة والحركة ومحاكاة الواقع كل هذا يبهر المراهقين ويجعلهم يتفاعلون مع كل احداث الألعاب برغم على اختلاف الجنس كما سبق واشرنا في الجانب النظري استناد على نظرية التعلم فان المراهق .اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية يشاهد العديد من مشاهد والافعال و يرسخها في ذاكرته ليعيد انتاجها واخراجها في الواقع الحقيقي مثلها مثل كل الأفعال الأخرى المتعلمة في الحياة العادية وهذا الأخير يشمل كلا الجنسين دون استثناء .

### 3.2. تفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

أظهرت نتائج الدراسة لا توجد فروق دالة احصائيا عند مستوى الدلالة 50,50 بين الذكور والاناث في التوافق النفسي.

يمكن تفسيره بما شمله الجانب الثقافي والاجتماعي ويعود هذا الى خصائص عدة في منها تطور الذي وقع في الاسرة ترك تبني أكثر تربية متوازنة تمس نواحي عديدة كالتربية، وتغير في العلاقات الوالدية فيما سبق نجد هناك نوع من التشدد اما الان المسافة الاجتماعية التي تولدت بين الآباء وابنائهم، فالأولياء أصبحوا أكثر ضعف عاطفيا امام ابنائهم. وهذا التغير في نمط التربية التي أصبحت أكثر توازنا حيث أصبح لا توجد تفرقة بين الذكور والاناث والاختلاط في جميع المجالات تكفي الفرص.

كل هذا يصب في انه يوجد تغير في وبصفة خاصة الواقع الاسري وكل ما يتعلق بالحياة الاسرية وما تشهده من ظروف وضغوط ... فكل هذا لا يفصل جنس المراهقين فكل من الذكور والاناث قد يمر بهذه الظروف والضغوط وهذا يرجع بطبيعة الحال الى الصورة العامة التي سادت في المجتمع والتي تتميز بطبيعتها التساوي بين الذكور والاناث في المحيط، حتى لو لم يكن المحيط غير ملائم فنجد السعي الدائم للتوافق والتلاؤم.

مستوى التوافق النفسي هذا بدوره راجع الى طبيعة العلاقات التي يعيشها المراهقين وسبب التقدم الحضاري في مجالات الحياة المختلفة والذي أثر على طبيعة التنشئة الاجتماعية والتربوية وجعلها تتقدم نحو التطور الحضاري كل هذا أثر على طبيعة التوافق العام لدى المراهقين.



## **الخاتمة العامة**

• **خلاصة نتائج.**

• **مقترحات الدراسة.**

• **آفاق الدراسة.**

## خلاصة النتائج

التكنولوجيات الحديثة والرقمية هي التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب الإلكترونية.

يمارس أغلب أفراد عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يرفضه الوالدين. مما يقلل أضرار التأثير الناجم عن الألعاب وعلاقته بالتوافق النفسي.

تجعل هذه الألعاب الإلكترونية هذه المراهقين يملون الى العزلة والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

ومن جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالمبيوتر والانترنت والأجهزة الذكية الأخرى وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية.

بعد تعرضنا بالبحث والدراسة لموضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي، وقد استنتجنا العديد من النتائج التي ساهمت في اثراء هذا الموضوع الحساس، والذي يمس فئة مهمة من المجتمع والتي تتمثل في طلاب مرحلة التعليم الثانوي.

## المقترحات:

- بناء برنامج ارشادي لمساعدة المراهقين على التوافق النفسي.
- تقديم الدعم النفسي والتربوي للطالب وفق استراتيجيات التعلم الحديثة وذلك لتحقيق التوافق النفسي لطلاب.
- إقامة ندوات حول التوافق النفسي وأهميته في العملية التعليمية وسبل تقويته وتحقيقه ويشترك فيها أساتذة وطالب وأولياء الأمور.
- بناء برنامج ارشادي للأولياء لكيفية التعامل مع الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

- ضرورة اختيار الآباء الأسلوب المناسب لفرض السيطرة والرقابة، والتسيير العقلاني فيما يخص الألعاب الالكترونية.
- محاولة اخراج المراهقين من العالم الافتراضي وذلك عن طريق توجيههم الى القيام بنشاطات أخرى كالرياضة مثلا والأنشطة الصفية.
- إقامة حملات توعية من خلال وسائل الاعلام تبين فيها مخاطر وسلبيات الإدمان على الألعاب الالكترونية.

#### آفاق الدراسة:

رغم أن موضوع دراستنا قد حاول الإجابة على التساؤل الرئيسي الآتي والمتمثل في علاقة الإدمان على الألعاب الالكترونية بالتوافق النفسي. الا انه تضل هناك مجموعة من الأسئلة والتي يمكن أن تتحول الى موضوعات مستقبلية وهي:

- ✓ الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية.
- ✓ الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف.
- ✓ الإدمان على الألعاب الالكترونية والإعاقة.
- ✓ الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بأسلوب المعاملة الوالدية.
- ✓ أثر الإدمان على الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين.
- ✓ أثر الإدمان على الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

## قائمة المراجع

## قائمة المراجع

- 1 اديب محمد الخالدي المرجع في الصحة النفسية، دار وائل للنشر، الطبعة الأولى، عمان ، 2009.
- 2 عبد الحميد محمد الشاذلي، التوافق النفسي للمسنين، بط المكتبية الجامعية، الإسكندرية ، 2001.
- 3 حامد عبد السلام زهران الصحة النفسية وعلاج النفسي ، عالم الكتب ، الطبعة الثالثة ، القاهرة ، 1997
- 4 مايسة احمد النيال سيكولوجية التوافق ، القاهرة ، 2002.
- 5 قويدر، مريم اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر 2013.
- 6 وسام سالم خايف 2015 ، تاثير الألعاب الالكترونية على الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية ، الشباب الرياضية ، منطقة بابل .
- 7 محمد عادل خطاب ، النشاط الترويحي وبرامجه ، ملتزم بالطلع والنشر ، مكتبة القاهرة الحديثة .
- 8 عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم 2011 ، العلاقة بين الممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدوانية، رسالة ماجستير ، قسم علم النفس ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة لخضر باتنة ، الجزائر .
- 9 ماجد محمد الزيدوي ، 2015 ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما راها معلموا أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد مد العدد .
- 10 فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة .

- 11 بكة عبد القادر 2015 , العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، مذكرة لنيل شهادة ماستر، قسم النشاط البدنية والرياضية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.
- 12 صالح احمد مرحاب، التفاعل الاجتماعي وعلاقته بموقع الضبط لدى طلبة الجامعة، رسالة ماجستر غير منشورة، كلية التربية جامعي 1989.
- 13 محمود السيد أبو النيال عم النفس الاجتماعي، دار النهضة العربية بيروت 1984.
- 14 مرحت عبد الحميد عبد اللطيف الصحة النفسية والتوافق الدراسي دار النهضة العربية للطباعة، النشر بيروت , 1990.
- 15 مصطفى فهمي الصحة النفسية في المدرسة والمجتمع والاسرة دار الثقافة القاهرة، الطبعة الثانية 1979.
- 16 سعدية محمد علي سيكولوجية المراهق، دار البحوث العلمية القاهرة، مصر الطبعة الأولى 1980.
- 17 صالح احمد مرحاب، التفاعل الاجتماعي وعلاقته لموقع الضبط لدى طالبة الجامعة رسالة ماجيستر، كلية التربية جامعة ديالي , 1989.
- 18 رياش سعيد، مدخل الى مناهج البحث في التربية وعلم النفس، ط2 , دار الميسرة للنشر والتوزيع عمان , 2008.
- 19 أبو دلو، جمال , 2009 , الصحة النفسية، ط , دار أسامة للنشر والتوزيع , عمان , الأردن 30.

اللاحق

## الملاحق:

تحية طيب وبعد...

في إطار اعداد مذكرة الماستر والقيام بدراسة ميدانية نرجو تعاونكم معنا بالإجابة علة عبارات المقياس بصراحة وصدق وأمانة لضمان الوصول الى نتائج صادقة نسترشد بها في دراستنا.

تأكد أن هذه البيانات تبقى سرية وتستخدم لغرض البحث العلمي فقط.

نشكركم على حسن تعاونكم معنا، ولك منا خالص الشكر والتقدير

بيانات الشخصية:

اسم المؤسسة التعليمية: .....

الشعبة الدراسية: .....

الجنس  كـ  أنثى:

تاريخ الاجراء: .. / .. / 2022

مقياس التوافق النفسي		
رقم البند	العبارة	نعم لا
01	- أملاً حياتي اليومية بكل ما يثير اهتمامي.	
02	- من المؤكد أنني ينقضي الثقة في نفسي.	
03	- إذا فشلت في أي موقف فإنني أحاول من جديد.	
04	- أتردد كثيرا في اتخاذ قراراتي في المسائل البسيطة.	
05	- أشعر في حياتي بعدم الأمن الشخصي.	

06	- أخطط لنفسي أهدافا وأسعى لتحقيقها.
07	- أقدم بثقة كبيرة على مواجهة مشكلاتي الشخصية وحلها.
08	- أتصرف بمرونة في معالم أموري الشخصية.
09	- أشعر بالنقص وبأنني أقل من غيري.
10	- بعض ظروف البيئية صعبة التغيير وتؤدي إلى سوء حالتي النفسية.
11	- أشعر بالوحدة رغم وجودي مع الآخرين.
12	- أتقبل نقد الآخرين يصدر رب.
13	- أشعر أن معظم زملائي يكرهونني.
14	- كثيرا ما أرح شعور الآخرين.
15	- أشارك في نواحي النشاط العديدة.
16	- علاقتي حسنة وناجحة مع الآخرين.
17	- تتقضي القدرة على التصرف في المواقف المحرجة.
18	- أنطوع لعمل الخير ومساعدة المحتاجين.
19	- يكون سلوكي طبيعيا في تعاملي مع أفراد الجنس الآخر.
20	- أجد صعوبة في الاختلاط مع الناس.
21	- أشعر بالغرابة وأنا بين أفراد أسرتي.
22	- تسود الثقة والاحترام المتبادل بيني وبين أفراد أسرتي.
23	- أتشاور مع أفراد أسرتي في اتخاذ قراراتي الهامة.
24	- أسباب الكثير من المشكلات لأسرتي.

25	- تتدخل أسرتي في شؤوني الخاصة بشكل يضايقني
26	- أسرتي مفككة.
27	- أقضي كثيرا من وقت فراغي مع أفراد أسرتي.
28	- ترهقني مطالب أسرتي كثيرا.
29	- من الصعب أن يملكني الغضب إذا تعرضت لما يثيرني.
30	- حياتي الانفعالية هادئة ومستقرة.
31	- أعاني من تقلبات في المزاج دون سبب ظاهر.
32	- عادة ما أتماسك عندما أتعرض لصدمات الفعالية.
33	- لم يحدث أن نقصت حياتي مشكلة الفعالية.
34	- الشعر غالبا بالاكنتاب.
35	- يتسم سلوكي بالاندفاع.
36	- أشكو من القلق معظم الوقت.
37	- من الصعب أن ينجرح شعوري.
38	- ابذل كل جهدي لإسعاد أسرتي.
39	- أحب بعض أفراد أسرتي.
40	- تمر على فترات أكره فيها نفسي وحياتي.

الملاحق

رقم البند	العبارات	نعم	لا
01	- تأخذ الألعاب الالكترونية كثيرا من الوقت الذي أقضيه بالعادة مع أسرتي.		
02	- عندما أغلق الألعاب الالكترونية أجد رغبة قوية في العودة اليها من جديد.		
03	- أفكر في الألعاب الالكترونية حتى وأنا أدرس.		
04	- لا أهتم بمواعيد الأكل أثناء لعب الألعاب الالكترونية.		
05	- عندما استيقظ من النوم أول شيء أفكر به هو اللعب.		
06	- تأخذ الألعاب الالكترونية كل مصروفي.		
07	- عندما اكون مع أصدقائي اميل باستمرار الحديث عن الألعاب الالكترونية أو عن مغامراتي وصادقاتي فيها.		
08	- ضيعت دراستي بسبب الألعاب الالكترونية.		
09	- أجد صعوبة بالتوقف عن استخدام الألعاب الالكترونية حتى وان كنت متعبا.		
10	- أشعر بالندم بعد قضاء وقت طويل في الألعاب الالكترونية.		
11	- ألجئ الى الألعاب الالكترونية حينما أشعر بالضيق.		
12	- أهملت واجباتي المنزلية لأقضي فترة أطول على الألعاب الالكترونية.		
13	- حاولت كثيرا وضع حد لأدماني.		
14	- أجد نفسي متلهفا لذهاب للألعاب الالكترونية.		
15	الحياة مملة، وغير ممتعة بدون الألعاب الالكترونية.		

16	- أشاجر حينما يضايقني أحد وأنا ألعب.
17	-أنام في ساعة متأخرة من الليل بسبب انغماسي بالألعاب الالكترونية.
18	- غالبا ما أكرر قول " دقائق تو نجي" بينما أنا ألعب الألعاب الالكترونية.
19	- حاولت التقليل من الوقت الذي أمضيه في الألعاب الالكترونية لكنني فشلت في ذلك.
20	- أفضل امضاء الوقت في لعب الألعاب الالكترونية على الذهاب للخارج مع الآخرين.
21	- اشعر بالتوتر، أو مزاج عكر خارج أوقات استخدام الألعاب الالكترونية، وسرعان ما تتلاشى هذه الأعراض عند استخدامي.

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

ثانوية الشهيد حفيان محمد العيد

مديرية التربية لولاية الوادي

إحصائيات عامة خاصة بتعداد التلاميذ

السنة	القسم	الفوج	المجموع للتلاميذ	العدد		المجموع	معيرون		المجموع	القاعة	ذ	ا
				ذكور	إناث		ذكور	إناث				
الاولى	1ع1	01	19	04	11	15	04	00	04	02	08	11
		02	20	06	12	18	02	00	02	03	08	12
	مجموع 1ع1	02	39	10	23	33	06	00	06	02	16	23
	2ع1	03	21	04	13	17	04	00	04	04	08	13
		04	20	06	10	16	03	01	03	05	09	11
	مجموع 2ع1	2	41	10	23	33	07	01	07	02	17	24
الاولى	المجموع جذع مشترك علوم	4	80	20	46	66	13	01	14	4	33	47
	أ1	01	18	06	08	14	03	01	04	17	09	09
		02	18	06	08	14	04	00	04	18	10	08
	مجموع جع مشترك آداب	2	36	12	16	28	07	01	08	02	19	17
المجموع السنة الأولى		06	116	32	62	94	20	02	22	06	52	64
الثانية	2أف	01	22	06	16	22	00	00	00	08	06	16
	2هظ	01	16	08	08	17	00	00	00	06	08	08
	2تق	01	16	10	06	16	00	00	00	07	10	06
	ع2 ت	01	25	08	16	24	00	01	01	09	08	17
		02	26	07	18	25	01	00	01	10	08	18
	مجموع ع2 ت	02	51	15	34	49	01	01	01	02	16	35
المجموع السنة الثانية		05	105	39	64	103	01	01	02	05	40	65
الثالثة	3أف	01	22	06	12	18	02	02	04	13	08	14
	3هظ	01	14	04	08	12	00	02	02	14	06	08
	3تق	01	14	05	05	10	01	03	04	15	08	06
		02	14	06	04	10	02	02	04	16	08	06
	مجموع 3تق	02	28	11	09	20	05	03	08	02	16	12
	ع3 ت	01	27	07	16	23	01	03	04	11	10	17
		02	27	08	15	23	03	01	04	12	11	16
	مجموع ع3 ت	02	54	15	31	46	06	02	08	02	21	33
مجموع السنة الثالثة	06	118	36	60	96	15	07	22	06	51	67	
المجموع العام	17	339	107	186	293	36	10	46	17	143	196	

كوبنين في 2021/11/25

شطب التلميذ: بوخشبة زين الدين / 1ع1 بتاريخ 2021/11/25



معلم عبد الرؤوف

معامل الثبات بطريقة كودر-ريتشاردسون 20

عدد البنود	KR20	مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية
21	.920	

معامل الثبات بطريقة كودر-ريتشاردسون 20

عدد البنود	KR20	مقياس التوافق النفسي
40	.770	

Tests of Normality

الاعتدالية	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Sig.	df	Statistic	
توزيع درجات المقياس غير معتدلة	.003	118	.105	درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي
توزيع درجات المقياس غير معتدلة	.004	118	.103	درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ الطور الثانوي
لا يمكن تطبيق معامل ارتباط بيرسون كون شرط اعتدالية توزيع درجات المقاييس لم يتحقق				

الاعتدالية	Shapiro-Wilk			الجنس	المقاييس
	Sig.	df	Statistic		
توزيع درجات المقياس غير معتدلة	.007	36	.911	ذكور	درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي
	.000	82	.921	إناث	
توزيع درجات المقياس معتدلة	.071	36	.945	ذكور	درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ الطور الثانوي
توزيع درجات المقياس غير معتدلة	.016	82	.962	إناث	
لا يمكن تطبيق اختبارات كون شرط اعتدالية توزيع درجات المقاييس لم يتحقق لدى الجنسين					

		Correlations		
درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ الطور الثانوي		$Z_c$		Spearman's rho
Spearman	$Z_r$ -0.336**	3.68		درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي
	1.96	.000		
118		N		

Ranks				
Sum of Ranks	Mean Rank	N	الجنس	
2432.00	67.56	36	ذكور	درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي
4589.00	55.96	82	إناث	
		118	Total	
1920.00	53.33	36	ذكور	درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ الطور الثانوي
5101.00	62.21	82	إناث	
		118	Total	

Test Statistics <sup>a</sup>		
درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ الطور الثانوي	درجات قياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي	
ذكور/إناث	ذكور/إناث	الجنس
1254	1186	Mann-Whitney U
-1.30	-1.70	Z
.194	.089	Asymp. Sig. (2-tailed)

Ranks				
Sum of Ranks	Mean Rank	N	الجنس	
160.00	14.55	11	ذكور	درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمجين على الألعاب الإلكترونية
336.00	16.80	20	إناث	
		31	Total	

Test Statistics<sup>a</sup>

درجات قياس التوافق النفسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي المدمنين على الألعاب الإلكترونية	
94.000	Mann-Whitney U
-.663	Z
.507	Asymp. Sig. (2-tailed)

مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

C1	21.5	25	17	8	23	(أقل-23)	33	0.28
C2	26.5	54	46	8	28	(24-28)	25	0.21
C3	29.5	78	67	11	31	(29-31)	29	0.25
C4	32.5	94	91	3	34	(32-34)	10	0.08
C5	41.5	118	112	6	43	(فما فوق -35)	21	0.18
مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية							<b>118</b>	1

المجموع	المرتفع	المعتدل	المنخفض	
118	31	29	58	ت.و
118	39	39	39	ت.م
	-8.33	-10.34	18.67	
	69.39	106.92	348.57	
<b>13.34</b>	1.76	2.72	8.86	
	26%	25%	49%	
df=2	9.21	المجدولة		