

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها النفسي على المراهق المتمدرس  
" لعبة فري فاير نموذجا " دراسة حالتين من ورقة وتقرت

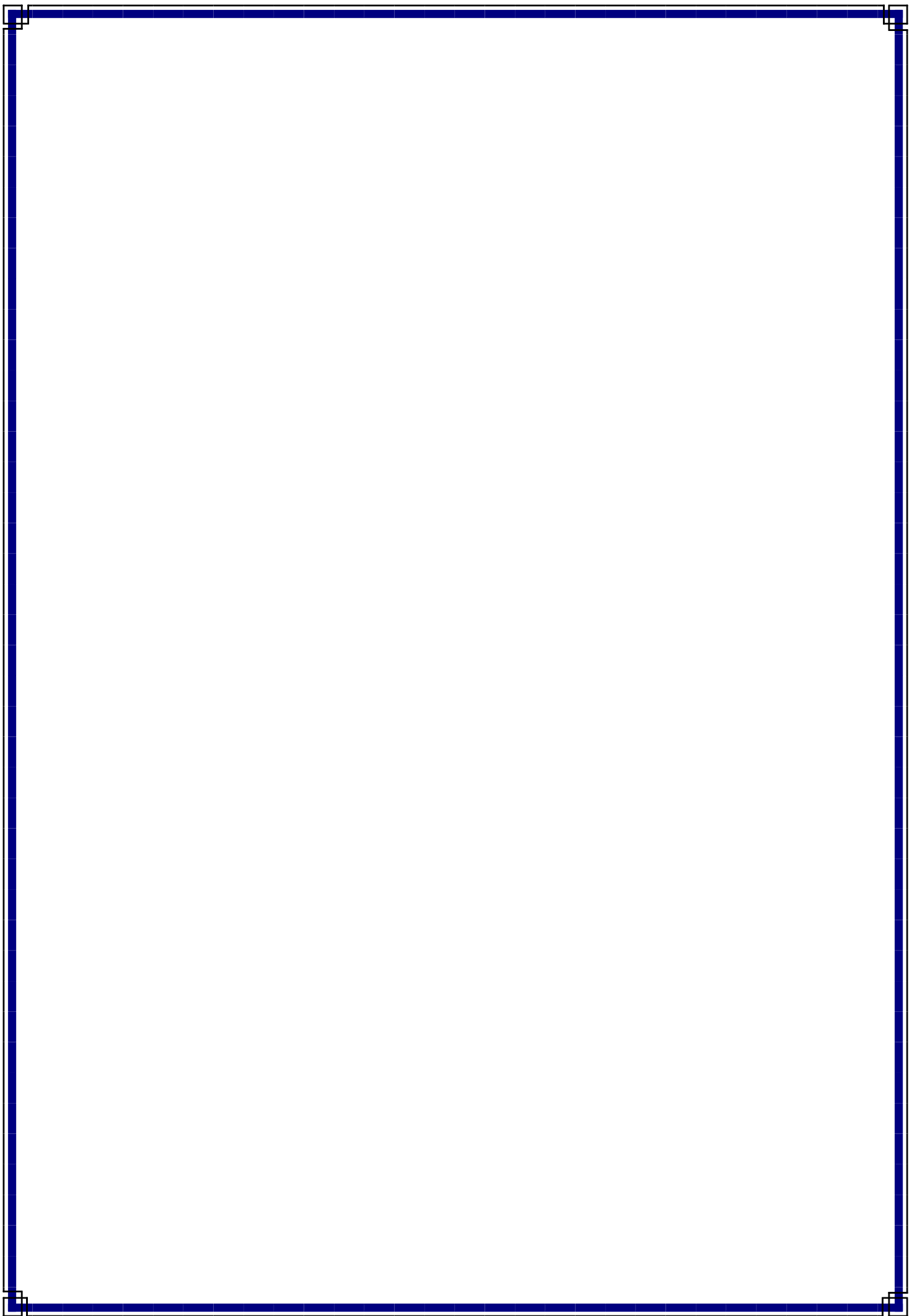
مذكرة تخرج لاستكمال متطلبات شهادة الليسانس أكاديمي في علم النفس تخصص علم النفس العيادي

إشراف الأستاذ:

أ.د. أحمد فرحات

إعداد الطالبة :

• نصيرة شعوبي



الألعاب الإلكترونية وتأثيرها النفسي على المراهق المتمدرس  
" لعبة فري فاير نموذجا " دراسة حالتين من ورقة وتقرت

مذكرة تخرج لاستكمال متطلبات شهادة الليسانس أكاديمي في علم النفس تخصص علم النفس العيادي

إشراف الأستاذ:

أ.د. أحمد فرحات

إعداد الطالبة :

• نصيرة شعوبي

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## الإهداء

اللهم لك الحمد والشكر والثناء الحسن

إلى روح أمي الطاهرة التي أنجبتني ولم أرها رحمها الله واسكنها الفردوس الأعلى.

إلى روح عمتي الطاهرة التي ربنتي ورعتني وسهرت علي الليالي رحمها الله واسكنها الفردوس

الأعلى.

إلى روح أبي الطاهرة رحمه الله.

إلى روح أبي الثاني الطاهرة الذي رعاني حق الرعاية رحمه الله.

إلى زوجي وسندي في هذه الحياة حفظه الله وشفاه.

إلى أبنائي الأعمام قرة عيني تسنيم، احمد حسن، احمد ياسين و احمد سيف الله.

إلى من شجعني على مواصلة دراستي ابنة عمي فضيلة.

إلى من أعانني كثيرا ابن أختي لمين.

اهدي هذا العمل.

## شكر و عرفان

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات وبكرمه أعاننا على إتمام هذا العمل المتواضع فاللهم لك الحمد والشكر والثناء، ولك الحمد حتى ترضى ولك الحمد بعد الرضا ولك الحمد كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك، ونصلي ونسلم على اشرف الأنبياء القائل: "من لا يشكر الناس لا يشكر الله".

أما بعد يشرفني أن أتقدم بالشكر الجزيل لأستاذي الفاضل ومشرفي وموجهي الذي لم يبخل علي بأفكاره واقتراحاته الدكتور احمد فرحات جزاه الله عني خير الجزاء .

كما أتوجه بالشكر الجزيل إلى أساتذتنا الفضلاء الذين لم يبخلوا علينا بالمعلومات واستفدنا منهم الكثير، فجزأهم الله عنا خير الجزاء .

كما أتقدم بالشكر إلى الدكتور يوسف ابي مولود وزوجته الدكتورة معطا الله مليكة على مساعدتي فجزأهما الله خير الجزاء .

و أتقدم بالشكر إلى زوجي وأبنائي الأعرء الذين ساعدوني في هذا العمل فتح الله عليهم وجزأهم خير الجزاء .

كما لا انسي كل زملائي في الدفعة الثالثة علم نفس عيادي والى كل من ساعدني من قريب او من بعيد .

إلى كل هؤلاء أتقدم بخالص تشكراني على إتمام هذا العمل المتواضع مع تحياتي .

## ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية، خاصة لعبة فري فاير على نفسية المراهق المتمدرس و التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على نفسية المراهق المتمدرس باختلاف البيئة الاجتماعية.

والفرضية العامة هي كما يلي: توجد فروق لتأثير الألعاب الإلكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس تبعا لاختلاف البيئة الاجتماعية. وتم استخدام المنهج العيادي ( منهج دراسة الحالة) كما تمت الدراسة على عينتين ( حالتين) الأولى من مدينة ورقلة والثانية من مدينة تقرت. وتمثلت أدوات الدراسة في المقابلة العيادية النصف موجهة واختبار رافن لقياس القدرات العقلية ( الذكاء ). وكانت النتائج على النحو التالي

- لا توجد فروق لتأثير الألعاب الإلكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس باختلاف البيئة الاجتماعية.
- أما الإجابة على مدى تأثير هذه الألعاب خاصة فري فاير على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس فهو ما يلقاه من أحداث ضاغطة وتحمل مسؤولية و ما يتعرض له من إحداث و ما يطرأ عليه من تغيرات على جوانب حياته يراها تهديدا و إعاقة له فيلجا للعالم الافتراضي الذي يراها متنفسا له انعكست عليه سلبا بجملة من الآثار الأكاديمية والنفسية والبدنية والصحية والاجتماعية وهذا ما استنتجته من المقابلات التي أجريت على الحالتين والأمهات.

## **ABSTRACT**

This study attempts to identify the effects of the Electronic Games, especially the influence of the game Free Fire on schooled adolescent wellbeing (psychology ) based on the differences in the social environment.

According to the general hypotheses, there are differences in the effect of the Electronic Games on the psychological factor of the schooled adolescent according to the difference in the social environment for conducting this study, the clinical approach was adapted as a case study method.

As the study was carried out on two cases ( samples ) the first sample was from Ouargla city, and the second sample was from Touggourt city. As for the study tools, it consisted of semi-guided clinical interview, and Raven's test ( exam ) to measure the mental abilities ( intelligence ).

The results were as follow:

- There are no differences in the effect of Electronic Games on the psychological factor of the schooled adolescent according to the difference in the social environnement.
- – As for the response to influence of these games, especially Free Fire on the psychological factor of the schooled adolescent, represented in the stressful events that he encounters, the responsibilities that he bears, and the changes that occur to him throughout his life aspects, which he considers as a threat and hindrance to him, these impacts leads the schooled adolescent to resort to the virtual world as an outlet, which is negatively affecting him through a number of effects academically, psychologically, healthily and socially; and this is based on what we conduded from the two cases and the mothers interviews.

## فهرس الموضوعات

الصفحة	المحتوى
IV	الإهداء
V	شكر و عرفان
VI	ملخص الدراسة بالعربية
VII	ملخص الدراسة بالانجليزية
VIII	فهرس المحتويات
أ - ب	مقدمة
<b>الفصل الأول الإطار النظري و المفاهيمي</b>	
2	الإشكالية
3	الفرضية
4	أهداف الدراسة
4	المفاهيم الأساسية للدراسة
5	الدراسات السابقة
<b>الفصل الثاني الجانب التطبيقي</b>	
11	تمهيد
12	الدراسات الاستطلاعية
12	منهج الدراسة
13	عينة الدراسة
13	أدوات الدراسة
13	تصنيف الاختبار
14	طريقة تصحيح الاختبار
15	الإجراءات الميدانية
15	تقديم الحالة الأولى
15	ملخص لمقابلة أم الحالة الأولى
15	تحليل المقابلة
16	تحليل نتائج اختبار رافن للقدرات العقلية
173	الحالة الأولى
17	التحليل العام للحالة الأولى
18	تقديم الحالة الثانية
19	ملخص مقابلة أم الحالة الثانية
19	تحليل المقابلة للحالة الثانية
19	تحليل نتائج اختبار رافن الخاص بالحالة الثانية
20	الحالة الثانية

23	التحليل العام للحالة
24	مناقشة النتائج على ضوء الفرضية
24	أولا الآثار الأكاديمية
24	ثانيا آثار أخلاقية وتربوية
25	ثالثا الآثار الصحية
28	الخاتمة
29	قائمة المراجع
33	الملاحق



# مقدمة

## مقدمة:

إن التطور التكنولوجي المتسارع اليوم من أهم العوامل المؤثرة في نفسية الشباب والمراهقين. هذا التطور الذي أفرز العديد من الألعاب الجديدة ، والتي أصبحت تشكل خطرا على هذه الفئات وخاصة الألعاب الالكترونية ذات الطابع العدواني من بينها لعبة فري فاير التي انتشرت بشكل مخيف في فضاءات الانترنت فاستقطبت غالبية الشباب والمراهقين وخطفت عقولهم وشغلت اهتماماتهم بما توفره لهم من إشباع لذواتهم وتفرغ مخاوفهم وقلقهم وإقامة علاقات عاطفية مع الآخرين التي تخلف لهم نوعا من الألفة. هذا العالم الافتراضي الجديد المزيف، والذي أصبح كابوسا يهدد حياتهم النفسية والاجتماعية ونظرا لأهمية الموضوع قمنا بهذه الدراسة التي تتمحور حول الألعاب الالكترونية و تأثيرها النفسي على المراهق و المتمدرس. هذه الدراسة قسمت إلى ثلاثة فصول وهي:

الفصل الأول تحت عنوان الإطار العام للدراسية و يحتوي على إشكالية الدراسة و فرضية الدراسة و الأهمية و الأهداف وتحديد المتغيرات الإجرائية بالدراسة بين (المفاهيم الأساسية: الألعاب الإلكترونية ، لعبة فري فاير والمراهقة ) وأخيرا الدراسات السابقة.

الفصل الثاني في جزئه الاول تحت عنوان الإجراءات الميدانية والذي يحتوي على منهج الدراسة، الدراسة الاستطلاعية، حالات الدراسية، حدودها وأدواتها المتمثلة في المقابلة العيادية النصف موجهة، واختبار رافن لقياس الذكاء (القدرات العقلية ).

الفصل الثاني في جزئه الثاني تحت عنوان عرض وتحليل النتائج والذي يحتوي على تقديم الحالة الأولى وتحليله ثم تقديم الحالة الثانية وتحليلها ثم مناقشة النتائج على ضوء الفرضية ثم الإجابة على التساؤل.



## الفصل الأول الإطار النظري والمفاهيمي

## الإشكالية:

شهد مطلع الألفية الحالية تطورا تكنولوجيا منقطع النظير نتيجة التقدم الحضاري الذي شهدته البشرية اليوم في مختلف الميادين والذي حول العالم إلى قرية صغيرة من خلال انجازات الإنسان وتجاربه العلمية المتراكمة في المجال التكنولوجي وبالأخص الوسائل والبرامج الموجهة للترفيه للفئة الشبابية وخاصة الألعاب الالكترونية المختلفة.

وبحكم إن مرحلة المراهقة هي مرحلة الشباب المتدفق، ومرحلة عنفوان شباب المستقبل ، وهي مرحلة التطورات السريعة تطراً على كيان المراهق كله جسماً، ونفسياً، وجنسياً، مما يخلق عدم التوازن وعدم النضج النفسي. (قصير، يحي، 2021، ص16)

ويتصف الفرد في هذه المرحلة بمجموعة من السمات كالرغبة بالتفرد، والانعزال عن الأسرة، والتعرف بمجتمع الرفاق والميل إلى الممنوعات، وقد يتعرض المراهق إلى أزمات نفسية وسلوكية نتيجة عدم الفهم العميق لطبيعة هذه المرحلة من قبل من هو أكبر منه سناً، وضعف الرقابة على سلوكه مما يعرضه إلى أخطار كبيرة بسبب طبيعة المرحلة التي يتميز بها. (قصير، يحي، 2021، ص16)

ولعل من أهم العوامل المؤثرة في نفسية المراهق ظهور تطورات تكنولوجية متسارعة طورت في أساليب اللعب والترفيه والتي تعكس فاعلية هذه الوسائل الحديثة الغربية على المراهقين لا سيما الدول العربية ، وذلك في مدى تأثيرها على العامل النفسي للمراهقين. حيث أشار الباحث محمد قويط في مقاله سنة (2020) أن بظهور الهاتف الذكي والأنظمة المشتغلة التي أحدثت ثورة في مجال التقنية ظهرت بالموازاة معه برامج وتطبيقات جديدة للخدمات الاجتماعية الحياتية المرتبطة بمختلف المرافق والمؤسسات. (محمد قويط، 2019).

ولقد أشار هذا الأخير في مقاله أن الألعاب الإلكترونية انتشرت بشكل سريع خلال السنوات الأخيرة بالمجتمعات العربية والأجنبية كالنار في الهشيم فارتفعت مبيعاتها وغزت الأسواق والمنازل وأصبحت من الحاجيات الأساسية الجديدة التي خطفت عقول الأطفال والمراهقين وشغلت اهتمامهم. ومن بين الألعاب الإلكترونية التي اشتهرت اليوم بشكل مخيف لعبة الفري فاير التي شغلت الصغار والكبار وانتشر صيتها في مختلف أقطار العالم. (محمد قويط، 2020).

وقد أثبتت الدراسات أن الممارس للألعاب الإلكترونية تساعده على تنمية القدرات العقلية (التخطيط والتحليل وسرعة البداهة....) وفي المقابل أن الانخراط في ممارستها والاستعمال

الخاطئ لها أو عمر الشخص ونوع اللعبة يؤثر على التحكم في النفس ويقودها إلى العزلة ويزيد من مستويات العنف، كما يؤدي إلى ترسيخ كثير من القناعات التي تختلف جذريا مع القيم وأصول المجتمع ومعتقداته. (عمار، 2021، ص18)

ومن جهة أخرى أكد الدكتور جمال فرويز استشاري الطب النفسي أن هذه الألعاب سببت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية حيث أدت إلى زيادة حالات التوتر، والقلق، والاكتئاب، وقلة الثقة بالنفس بالإضافة إلى فقدان مهارات التواصل مع الآخرين، والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتركيز، وقلة التحصيل الدراسي (2021/05/18).

ولدراسة هذا الموضوع الذي يدور حول الألعاب الالكترونية والتأثير النفسي على المراهق المتمدرس ارتأيت القيام بإجراء دراسة تطبيقية على عينتين من المراهقين من منطقتي توقرت و ورقلة، وتدرج دراستي حول التساؤل الرئيسي التالي:

**ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس؟**

يتبعه سؤال فرعي: هل توجد فروق لتأثير الألعاب الالكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس تبعا للبيئة الاجتماعية؟

**الفرضية:** توجد فروق لتأثير الألعاب الالكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس تبعا لمتغير ( البيئة الاجتماعية).

**أهمية الدراسة:**

تتمثل أهمية الدراسة من خلال دراسة لفئة حساسة من المجتمع ألا وهي فئة المراهقين لأنهم الفئة الأكثر استعمالا للألعاب الالكترونية بكافة أنواعها وخاصة القتالية منها وهذا ما أثر على نفسيتهم (القلق، التوتر، العزلة....) نظرا لتفاعلهم مع العنف الافتراضي المتضمن فيها.

**أهداف الدراسة:**

- التعرف على مدى تأثير الألعاب الالكترونية الفاعلة، والعنيفة منها خاصة فري فاير على نفسية المراهقين المتمدرسين.

-التعرف على الاختلاف في مدى تأثير الألعاب الالكترونية خاصة فري فاير على نفسية المراهق المتمدرس حسب البيئة الاجتماعية.

### المفاهيم الأساسية للدراسة:

أ- **الألعاب الإلكترونية:** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي) أو تحدي الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. (الشحروزي، 2008، ص31).

**التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:** وهي كل نشاط تنافسي افتراضي رقمي يقوم به المراهقون يتحاكم لقواعد معينة بشكل يجعله يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين داخل اللعبة لمختلف الأجهزة الالكترونية.

ب- **تعريف المراهقة (Adolescence) :** مصطلح المراهقة مشتق من الكلمة اللاتينية Adolescere ومعناه التدرج نحو النضج الجسمي، والعقلي والانفعالي، والاجتماعي، ويستخدم علماء النفس مصطلح المراهقة ليشير إلى معاني كثيرة. (سامي ملحم، 2019، ص391).

**تعريف المراهقة إجرائيا:** هي مرحلة يمر بها الفرد بعد مرحلة الطفولة تتميز بعدة تغيرات جسدية، فيزيولوجية، ونفسية.

ت- **لعبة فري فاير:** هي لعبة باتل رويال من تطوير 111دوتس أستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2011 أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للهاتف لسنة 2019 نظرا لشعبيتها حيث حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت متجر جوجل بلاي سنة 2019 وحقت أرقاما مرتفعة في التحميل تجاوزت 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد في فري فاير 2019 مما يجعلها تتربع على عرش أكثر ألعاب الفيديو شعبية في العالم. (قويط محمد ، 2020 )

### الدراسات السابقة:

1. دراسة محلية مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس العيادي بعنوان **الصلابة النفسية لدى المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية للطالبة سارة بن صالح جامعة محمد خيضر بسكرة سنة 2019 2020.**

تهدف الدراسة إلى معرفة مستوى الصلابة النفسية للمراهق المدمن على الألعاب الالكترونية ومعرفة مستوى كل بعد من الأبعاد التالية: (الالتزام، التحكم، والتحدي)

للصلابة النفسية عند المراهق للحد من إدمان الألعاب الالكترونية والفرضية العامة هي كما يلي:

- لدى المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية مستوى من الصلابة النفسية.
- تم استخدام المنهج العيادي وتمت الدراسة على ثلاثة حالات.

وتمثلت أدوات الدراسة في المقابلة العيادية النصف موجهة، ومقياس الصلابة النفسية لعماد مخيمر تقنين بشير معمريه .

وكانت النتائج على النحو التالي:

- لدى المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية مستوى متوسط ومرتفع من الصلابة النفسية ، كما وجدنا أيضا أن لديه مستوى متوسط ومرتفع لكل من بعد الالتزام، وبعد التحكم ،وبعد التحدي.

- هذه الدراسة تشابهت مع دراستي في متغير المستقل ومتغير التابع ومجتمع البحث ومنهج الدراسة واختلفت في مقياس الدراسة حيث اتبعت مقياس الصلابة النفسية لعماد مخيمر بينما اتبعت في دراستي اختبار قياس الذكاء لرافن لمعرفة متوسط القدرات العقلية

## 2. الدراسة المحلية الثانية : الألعاب الالكترونية و تأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية

دراسة إكلينيكية لحالة واحدة تطبيق اختبار روز نفاينغ لخليفي محمد جامعه وهران 2  
أشرف أستاذ الدكتور مزيان محمد جامعه وهران 2

**ملخص الدراسة:** من الملاحظ أن اللعب ينمي قدرات الطفل الفكرية الإدراكية، الحسية، والحركية ولكنه يشكل في نفس الوقت خطرا على حياته وخاصة الألعاب الالكترونية الميالة للعنف والتي تؤثر في سلوكيات أطفالنا لذا سنحاول من خلال هذه الدراسة ابراز العلاقة التي تربط ما بين تداول الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهقين داخل الوسط المدرسي بحيث قمنا بتطبيق الاختبار الإسقاطي (Rosenwein) على حالة مصنفه ضمن حالة عدوانية من قبل المؤسسة التربوية التي تنتمي إليها.

وقد خلصت الدراسة إلى وجود علاقة ايجابية ما بين المداومة على الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهق المتمدرس.

هذه الدراسة تشابهت مع دراستي في المتغير المستقل بينما تختلف معها في المتغير التابع الذي يدرس سلوكيات المراهقة العدوانية و دراستي تدرس التأثير النفسي على المراهق

المتدرّس ونتشابه في نفس المنهج هو منهج دراسة الحالة ونختلف في تطبيق الاختبار حيث طبقت الدراسة اختبار روز نفايغ الإسقاطي للكشف عن السمات الشخصية بينما دراستي طبقت اختبار رافن لقياس الذكاء والقدرات العقلية، واتبعنا نفس الأدوات وهي المقابلة نصف موجهة.

### 3. الدراسة المحلية الثالثة: دراسة لمنال قصير و سهيلة بحى بعنوان اثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين مذكرة لنيل شهادة الماستر لسنة 2020 / 2021

**ملخصها:** هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الالكترونية من طرف المراهق وأثارها على الاتجاهات والسلوكيات العنيفة الناجمة عنها وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية المسحية، ولقد اعتمدت في جمع البيانات والمعلومات على موضوع الدراسة أداة إحصائية وهي استمارة الاستبيان واختيار عينة عمدية قوامها 100 مفردة من المراهقين للجذع المشترك في العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي

ولقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية حتى أصبحت تسيطر على تفكيرهم وعقولهم وأوقاتهم.
- إن معظم المراهقين الذكور يفضلون لعبة فري فاير على غرار الألعاب الالكترونية.
- إن معظم المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية العنيفة يقلدون الحركات و السلوكات العنيفة.

وتفسير هذه النتائج من خلال نظرية الغرس الثقافي والتي تشير ان كلما زاد تعرض المراهق للألعاب الالكترونية كلما زاد اكتسابه لسلوكات واتجاهات عنيفة سواء كانت ظاهرة او غير ظاهرة، كذلك ما تتصف به الألعاب الالكترونية العنيفة من مضامين عدوانية لتتضح للاعب ممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية مع إمكانية تجسيدها على ارض الواقع.

وقد تشابهت هذه الدراسة مع دراستي في المتغير المستقل الألعاب الالكترونية وتغيرت في المتغير التابع دراستنا التأثير النفسي أما هذه الدراسة متغير التابع المراهق كذلك في نوعية

الدراسة الميدانية وأداة جمع البيانات استمارة استبيان بينما دراستنا مقابلة نصف موجهة واختلاف في المنهج دراستنا منهج دراسة الحالة ، بينما هذه الدراسة المنهج الوصفي .

4. الدراسة المحلية الرابعة اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي بجيجل مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري الالكترونية من إعداد الطالبين عقيب بسمة و لرار فريدة سنة 2018 / 2019.

#### ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الالكترونية لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على المراهقين لا سيما المتمدرسين منهم حيث جاءت الدراسة بعنوان اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين تتمحور إشكالية العنوان حول السؤال الرئيسي التالي ما هو اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بولاية جيجل؟ وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

- ما هي عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية؟
- ما هي الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟
- ما هي الآثار النفسية والسلوكية جراء استخدام الألعاب الالكترونية؟

وبغية الإجابة على مشكلة الدراسة وتساؤلاتها اعتمد على العينة القصدية المتكونة من 60 مفردة من المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بجيجل المستخدمين للألعاب الالكترونية و في ذلك استخدم المنهج الوصفي وأدوات جمع البيانات المتمثلة في كل من الملاحظة كأداة رئيسية واستمارة الاستبيان كأداة ثانوية.

ولقد توصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل أهمها فيما يلي:

- معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الألعاب الالكترونية بمعدل أزيد من ساعتين في اليوم.
- غالبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة اذا قطع احد تركيزهم.
- أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف.

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين قيموا اثر استخدام الألعاب الالكترونية بشكل سلبي على نتائجهم الدراسية وعلى نفسيتهم

هذه الدراسة تشابهت مع دراستنا في المتغير المستقل وتختلف مع دراستنا في العينة والمنهج حيث اعتمدت على المنهج الوصفي وأدوات الدراسة المتمثلة في الملاحظة والاستبيان.

5. الدراسة المحلية الخامسة رسالة دكتوراه بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال دراسة ميدانية على تلاميذ مدرسة احمد بولسنان الابتدائية بولاية تيارت لذكرياء عمار طالب دكتوراه جامعة أبي بكر بلقايد تلمسان تاريخ الاستلام 2021/11/12 تاريخ القبول 2021/10/29 تاريخ النشر 2022/04/03

**الملخص فيما يلي:** تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن اثر الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال وقد تمت على عينة من تلاميذ المدرسة الابتدائية احمد بولسنان في بلدية مهدية ولاية تيارت و هذه الدراسة حاولت الإجابة عن التساؤل الرئيسي الآتي: ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال؟ من خلال عينة الدراسة.

وأدرج ضمن هذا التساؤل سؤالان فرعيان:

- هل تتسبب ألعاب الحروب والقتال في اكتساب الطفل سلوكا عدوانيا؟
- هل يؤدي إدمان الألعاب الالكترونية إلى الانسحاب من النشاطات الاجتماعية؟

إضافة إلى تحديد أهداف الدراسة وأهمها التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على الطفل وقد اعتمد المنهج الوصفي لأنه الأنسب واستخدمت استمارة المقابلة كأداة لجمع البيانات بسبب طبيعة المبحوثين الذين تمثلوا في 30 مفردة ذكورا وإناثا هم تلاميذ قسم السنة الرابعة ابتدائي في مدرسة احمد بولسنان وقد تم اختيار العينة القصدية.

ومن أهم النتائج التي توصل إليها الدراسة :

- الألعاب الالكترونية تكسب الطفل سلوكا عدوانيا.
- يؤدي الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية إلى انسحاب الطفل من النشاطات.

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل واختلفت في المتغير التابع العينة والمنهج حيث اتخذت المنهج الوصفي.

6. الدراسة العربية بعنوان اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش.

هدفت هذه الدراسة الى معرفة اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت وذلك من خلال اختيار فرضية الدراسة الرئيسية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى  $(\alpha=0,05)$  بين متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى إلى اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية وتكونت عينة الدراسة من 24 طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين من مدارس منطقة العاصمة التعليمية وتم تعيينهم عشوائيا في مجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة وللإجابة على أسئلة الدراسة تم تطوير مقياس للسلوك العدواني، استخرجت دلالات الصدق والثبات له كما استخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات وتحليل التباين LP المشترك الأحادي متعددة المتغيرات التابعة (OneWayMANCova) الاختيار.

فرضية الدراسة: وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى  $(\alpha=0,05)$  أكبر من او يساوي  $0,05$  بين متوسط درجات طلبة المجموعة لتجريبية متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت هذه الدراسة كذلك تشابهت مع دراستي في المتغير المستقل ولكن تختلف معها المتغير التابع ومجتمع البحث ومنهج الدراسة.

7. الدراسة العربية الثانية: بعنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين ( ورقة عملية مقدمة استكمالاً لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي ) إعداد الباحث : عبد الله بن مرعي محمد القرني. المملكة العربية السعودية وزارة التعليم -جامعة الملك عبد العزيز، كلية الآداب والعلوم الإنسانية قسم علم النفس (1442هـ - 2021م).

8. ملخص الدراسة: هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعدائية، والسلوك العدواني، والتعرف على الفروق فيا لعدائية، والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس، واختلاف المرحلة الدراسية واختلاف نوع اللعبة وقد قامت الدراسة على عينة حجمها

1349 من مدارس المرحلة المتوسطة والثانوية بجدة وقد اعد الباحث استمارة لجمع البيانات بالإضافة إلى مقياس ثم التحقق من صلاحيته من إعداد من الطلبة وقام الباحث باستخدام المنهج الوصفي الارتباطي لتحقيق أهداف الرسالة والإجابة على تساؤلاتها وباستخدام أساليب إحصائية كاختبار (ت) والتحليل التباين وغيرها وأشارت النتائج إلى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور أما مرتفعي الممارسة لا توجد بينهم فروق ذات دلالة إحصائية ف يحين لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة لصالح لعبة الببجي أما من ناحية الممارسة مرتفعي ومنخفضي حسب المرحلة الدراسية والجنس ونوعا للعبة أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية وكلها لصالحا لمستوى المرتفع وعلى ضوء هذه النتائج قدم الباحث عدد من التوصيات والبحوث المقترحة.

## الفصل الثاني : الجانب التطبيقي

## تمهيد :

بعد أن انتهينا من الجانب النظري في الدراسة الذي يعتبر إطارا مرجعيا للدراسة الميدانية. الخطوة الحالية هي تحديد الإجراءات المنهجية المطبقة في الدراسة الميدانية إذ يتناول الباحث الطريقة والمنهجية التي اعتمد عليها في معالجة موضوع البحث من أجل التطلع على الظروف التي ستقام فيها هذه الدراسة.

1. **الدراسة الاستطلاعية:** الدراسة الاستطلاعية أو الكشفية هي دراسة يقوم بها الباحث قبل الشروع في الإجراءات البحثية الأساسية وسميت بالاستطلاعية لأنها تتيح للباحث الاطلاع على الميدان الذي ستجرى فيه الدراسة، كما يتضح من اسمها أنها تهدف إلى الاطلاع على الظروف الظاهرة والكشف على جوانبها وإبعادها، إذ يستحسن قبل البدء في اجراءات البحث وبصفة خاصة في البحوث الميدانية يجب القيام بدراسة استطلاعية للتعرف على الظروف التي سيتم فيها إجراء البحث.

كما يعرفها مروان عبد المجيد إبراهيم "الدراسة الاستطلاعية هي الدراسة التي تهدف إلى الظروف المحيطة بالظاهرة التي يرغب الباحث في دراستها والتعرف على اهم الفروض التي يمكن وضعها وإخضاعها للبحث العلمي (عبد المجيد،2000،ص38)

حيث تهدف الدراسة الاستطلاعية إلى:

- معرفة الزمن المناسب لتطبيق أدوات الدراسة.
  - معرفة مدى صلاحية البنود الخاصة باستبيان ظروف التعرف على مجتمع الدراسة وكيفية انتقائها على ضوء ملائمة موضوع الدراسة.
- (مولود،2012،ص 173)﴿

لقد تمت هذه الدراسة في مدينتي تقرت و ورقلة بحيث اخترت عينتين (حالتين) واحدة من مدينة تقرت ساكن بحي 63 مسكن تطوري بعين الصحراء بلدية النزلة و الثانية من مدينة ورقلة حي النصر بالخفجي لمعرفتي الشخصية بوالد الحالة الذي اقترح علي دراستها، كلاهما يمارسان الألعاب الالكترونية خاصة لعبة الفري فاير وقد تحصلت على الموافقة من والديهما وكذلك موافقة الحالتين. ومن خلال هذه الدراسة الاستطلاعية توصلت إلى النتائج التالية إعادة تكييف أسئلة المقابلة العيادية على لعبة الفري فاير.

## II. منهج الدراسة

إن اختيار المنهج المتبع يخضع لطبيعة المشكلة التي هي محل الدراسة فهي التي تفرض على الباحث ذلك. وبما ان موضوع بحثنا يهدف إلى كشف تأثير العامل النفسي أو التأثير النفسي للألعاب الالكترونية على المراهق المتمدرس فاني اتبعت المنهج العيادي وهو منهج دراسة الحالة الذي هو يعد الدراسة العميقة للحالات الفردية بغض النظر من انتسابها إلى السوية أو المرض، ويعرف المنهج الكلينيكي على انه طريقة تعني للتركيز على دراسة الحالات الفردية التي تمثل الظاهرة المراد دراستها حيث يقوم الباحث باستخدام أدوات البحث النفسي المختلفة والتي تمكنه من دراسة الحالة دراسة شاملة ومعقدة، حتى يصل إلى فهم العوامل العميقة في شخصية المبحوث والتي تأثرت مع موضوع الدراسة أو أثرت فيها (فروج، 2000، ص91).

## III. عينة الدراسة

تتمثل حالات الدراسة في اختيار اثنين من المراهقين يمارسون لعبة الفري فاير بصفة غير عادية ومتكررة حيث تم اختيارهما بطريقة قصدية، نظرا لتوفر بعض الخصائص في هذين الشخصين دون غيرهما لان تلك الخصائص من الأمور الهامة بالنسبة للدراسة.

1. الحالة الأولى: مراهق يبلغ من العمر 18 سنة الجنس ذكر الإقامة ورقلة. معيد الثانية ثانوي الرتبة في العائلة الثالث تقول أمه كان في صغره ذكيا ومشاعبا كثيرا البكاء دون سبب وقوي الشخصية وهو مدمن على الألعاب الالكترونية منذ كان عمره 8 سنوات خاصة فري فاير من الرابع الابتدائي إلى حد الساعة المستوى الاقتصادي جيد.
2. الحالة الثانية: مراهق يبلغ من العمر 18 سنة الجنس ذكر يدرس اولى ثانوي معيد السنة مرتين الرتبة الرابع في العائلة المستوى الاقتصادي جيد وهو مدمن على الألعاب الالكترونية منذ كان عمره 10 سنوات الخامسة ابتدائي إي مدة سبع سنوات إلى حد حدود الدراسة. الحدود المكانية تم التعامل مع حالات الدراسة في منازلهم الأول في ورقلة والثانية الحدود الزمنية تم تطبيق أدوات الدراسة بالنسبة للحالة الأولى في 25 مارس 26 مارس 2023 بورقلة والحالة الثانية 28 مارس و 29 مارس 2023 بتقريت.

## IV. أدوات الدراسة:

المقابلة العيادية النصف موجهة و اختبار رافن لقياس الذكاء و القدرات.

1. **المقابلة العيادية نصف موجهة:** هي تخصص لتعمق في ميدان معين أو للتحقق من تطور ميدان معروف مسبقا وفيها يكون الباحث على علم مسبق بشيء من الموضوع ويريد ان يستوضح من المبحوث وفيها يدعى مستجوب إجابة على نحو شامل بكلماته وأسلوبه الخاص على المبحوث حتى يتمكن المستجوب من إنتاج حديث حول هذا الجزء من الموضوع.( خليل،2009 ص. 268).

ولقد اخترت المقابلة نصف موجهة لأنها تعطي للمفحوص نوعا من الحرية في التعبير بالإضافة أن موضوع الدراسة يفرض علينا استخدام هذا النوع من المقابلات.5

2. **اختبار رافن لقياس الذكاء اختبار المصفوفات المتتابعة:** والهدف من الاختبار قياس الذكاء العام، والقدرة على إدراك العلاقات المكانية بين الأشياء، ألقدره على الاستنتاج، القدرة على حل المشكلات، وقياس القدرة على الملاحظة.

**الأساس النظري:** نظرية كارتيل للذكاء السائل والمتبلور ميزت نظرية كارتل التي ظهرت في عام 1963 بين نوعين من الذكاء.

أ- **الذكاء السائل:**وهو القدرة على التفكير المنطقي وحل المشكلة بمعزل عن المعرفة المكتسبة من البيئة وهو نكاء غير مرتبط بالثقافة أو البيئة فهو ذات طبيعة وراثية أو فطرية ويصل إلى أقصى نموه في سن 14 و 15 عاما، كما يشير إلى القدرة العقلية غير اللفظية كتصنيف الأشكال وإدراك المتسلسلات والمصفوفات الإرتباطية وجميعها ترتبط ارتباطا ضعيفا بالخبرات المختزنة.

ب- **الذكاء المتبلور:**هو المعرفة المكتسبة والمعارف والمهارات التي اكتسبها الفرد من بيئته كالمعلومات العامة والحصيلة اللغوية فهو يتأثر بعوامل التعليم الرسمي وغير الرسمي في مراحل الحياة .

ت- **وصف الاختبار:**يتكون الاختبار من 60 بندا موزعة على خمسة مجموعات هي (ا-ب-ج-د-هـ) وتتكون كل مجموعة من 12 بندا متدرجة في صعوباتها يبدأ الاختبار ببند واضح وسهلة ثم تتزايد هذه البنود تدريجيا في الصعوبة داخل كل مجموعة وكل بند يحتوي على شكل معين فيه جزء مفقود ويجب على المفحوص اختيار هذا الجزء الناقص من البدائل الستة أو الثمانية الموجودة أسفل المربع.

## تصنيف الاختبار:

- وفقا لما تقيسه الاختبار جانب عقلي.
- وفقا لزمن الاختبار محدد بزمن 40 دقيقة.
- وفقا لمحتوى الاختبار غير لفظي.
- وفقا لطريقة إجراء الاختبار جماعي أو فردي.
- وفقا لنوع أداء الاختبار استخدام الورقة والقلم.
- وفقا لأسلوب الإجابة المطلوبة الاختيار من بدائل.

## طريقة تصحيح الاختبار:

1. يحسب لكل سؤال صحيح درجة واحدة والسؤال الذي لم يجب عنه يوضع له صفر.
2. تجمع الدرجات الصحيحة التي حصل عليها المفحوص لمعرفة الدرجة الكلية.
3. تذهب إلى قائمة المعايير الميئنية الآتية لمعرفة ما يقابل هذه الدرجة الخانة من درجة ميئنية بعد تحديد عمر المفحوص.
4. نحسم الدرجة المعيارية أو الدائنية والتي تساوي الدرجة الخام ناقص المتوسط على الانحراف  
ثم نحسب الدرجة التائنية التي تساوي الدرجة الدائنية في  $50 + 10$
5. نسبة الذكاء الانحرافية تساوي الدرجة الدائنية في  $16 + (100)$ .

## الإجراءات الميدانية

### 1. تقديم الحالة الأولى وتحليلها

- الاسم : أ
- الجنس ذكر السن 18 سنة
- عدد الإخوة خمسة
- الرتبة في العائلة ثلاثة.
- الحالة الاقتصادية جيدة.
- المستوى التعليمي ثانياً ثانوي.
- الإقامة ورقلة
- الأب أستاذ جامعي
- الأم أستاذة جامعية
- الحالة يمارس لعبة فري فاير بإدمان

a. **ملخص مقابلة الحالة الأولى:** كانت بدايات الحالة في ممارسة الألعاب الإلكترونية في سن تسع سنوات أي في الابتدائي من هاتف إلام ولمدة تسع سنوات ولعبة الفري فاير في 2019 في فترة كورونا مدة خمس سنوات من هاتفه كان يلعب لمدة تتراوح من ساعتين إلى ثلاث ساعات دون انقطاع متعلق بها لا يستطيع الاستغناء عنها أبداً وفي حالة التوقف عن ممارستها يشعر بالقلق ولا يستطيع السيطرة على التغيرات التي تطرأ عليه وليس له هدف من هذه اللعبة سوى التسلية والتعرف على أناس آخرين وانه مسئول عن الوضعية التي هو عليها لأنه اختارها بإرادته وأمله الوحيد أن يكمل دراسته ويعمل ورغم قدرته على الدراسة والتفوق إلا إن اللعبة تأخذ من وقته الكثير ولا يستطيع الاستغناء عنها رغم حرص والديه ودعمهم له للتخلص منها.

### ii. ملخص لمقابلة الأم

شخصية الحالة عنيد من صغره يبكي من غير سبب ومن صغره لحوح على الأشياء حتى تعطى له. مارس الألعاب الإلكترونية من هاتفي ويلاحظ عليه قوة الشخصية.

لا يريد الذهاب إلى الروضة.

في سن المدرسة لا يذهب إلى المدرسة إلا بصعوبة.

عانى من عدم الاستقرار في السنوات الأولى من الدراسة .

توالوا عليه أكثر من ربع معلمات في السنة الواحدة.

عانى من عدم القدرة على الكتابة والقراءة ولكن بدعمنا له تحسن.

مارس الألعاب الالكترونية من الرابعة ابتدائي.

أما لعبة الفري فاير من فترة كورونا لا ينقطع عنها أبدا.

يقلق ويغضب عندما نطلب منه أي عمل يقوم به.

ولكن لما ما يكونش يلعب يعاون أمه وحتى الآخرين .

حسب أقوال أمه فإنها قدمت له البدائل المتمثلة في إدخاله لنادي رياضي ومشروع حفظ القرآن الكريم ولكن لم يستمر .

### iii . تحليل المقابلة

عند مقابلي مع الحالة ( أ ) لم أواجه أي صعوبة في الحديث معه بحكم الحالة اعرفها شخصيا وكان يجيب عن الأسئلة بكل أريحية وسهولة، فبعد السلام طرحت على الحالة سؤالاً

هل أنت مشترك في نادي؟

قال نعم

ثم طرحت عليه هل تلعب الألعاب الالكترونية؟

ثم طرحت عليه سؤالاً آخر منذ متى وأنت تمارس هذه الألعاب؟

فأجاب منذ تسع سنوات لما كنت في الرابعة ابتدائي.

كما إن الحالة من شدة تعوده على هذه الألعاب إذا انقطع عنها يشعر بعدم الارتياح وهذا من خلال إجابته عن السؤال هل عند ابتعادك عن هذه الألعاب تشعر بان حياتك تغيرت؟

قال شوية شوية إذا حبست فترة نعاود نرجع نلعبها

ونلتمس من الحالة انه يجد صعوبة في التحكم في التغيرات التي تطرأ على حياته من خلال إجابته على السؤال هل تستطيع التحكم في هذه التغيرات؟

قال صعبة شوية.

كما نلتمس انه غير قادر على أن يتحكم في هذه الوضعية من خلال إجابته عن السؤال هل تقدر على مواجهة الوضعية والتعامل معها؟

قال غير قادر على مواجهتها لتعلقه باللعبة.

راضي عن الوضعية التي هو فيها وينظر إلى نفسه بايجابيه من خلال السؤال المطروح هل أنت راض عن الوضعية التي أنت فيها؟

قال راضي .

وكيف تنظر لنفسك؟

قال انظر لنفسي بايجابية. وهو لم يحاول الابتعاد عن ممارسة هذه اللعبة من خلال الإجابة عن السؤال هل تحاول وتكرر الابتعاد عنها؟

قال لم أحاول وصرفت عليها أكثر من مليون.

وبالنسبة للجانب الانفعالي للحالة عندما سألته هل تتحكم في أعصابك عندما تتعرض للغضب؟ قال صعبة شوية لكن أتحكم في روحي. كما انه لا يحمل نفسه المسؤولية من خلال ما يحدث له جراء استخدامه لهذه اللعبة ونلتمس ذلك من إجابته ما نعلمش نفسي المسؤولية لأنني نلعب فيها بإرادة ونحب نلعب هذه الألعاب. أما فيما يخص قدرته على النجاح والمثابرة في حياته الدراسية واليومية نجد أن الحالة قادر على النجاح فهو ينظر إلى المستقبل نظرة ايجابية من خلال إجابته: "أنا قادر ننجح وننظر للمستقبل بايجابية ونكمل قرابتي ونخدم". فالحالة قادر على ان يتخلى عليها حسب أقواله وأقوال إلام ولكن لا يستطيع لأنه لم يفكر أن يتركها حسب أقواله: "ما خممتش يتخلى عليها".

#### iv. تحليل نتائج اختبار رافن للقدرات العقلية

A <sub>10</sub> (1)	A <sub>9</sub> (1)	A <sub>8</sub> (1)	A <sub>7</sub> (1)	A <sub>6</sub> (1)	A <sub>5</sub> (1)	A <sub>4</sub> (1)	A <sub>3</sub> (1)	A <sub>2</sub> (1)	A <sub>1</sub> (1)
B <sub>8</sub> (1)	B <sub>7</sub> (0)	B <sub>6</sub> (1)	B <sub>5</sub> (1)	B <sub>4</sub> (1)	B <sub>3</sub> (1)	B <sub>2</sub> (1)	B <sub>1</sub> (1)	A <sub>12</sub> (1)	A <sub>11</sub> (0)
C <sub>6</sub> (1)	C <sub>5</sub> (1)	C <sub>4</sub> (1)	C <sub>3</sub> (1)	C <sub>2</sub> (1)	C <sub>1</sub> (1)	B <sub>12</sub> (0)	B <sub>11</sub> (1)	B <sub>10</sub> (1)	B <sub>9</sub> (0)
D <sub>4</sub> (1)	D <sub>3</sub> (1)	D <sub>2</sub> (1)	D <sub>1</sub> (1)	C <sub>12</sub> (0)	C <sub>11</sub> (0)	C <sub>10</sub> (0)	C <sub>9</sub> (1)	C <sub>8</sub> (1)	C <sub>7</sub> (1)
E <sub>2</sub> (1)	E <sub>1</sub> (1)	D <sub>12</sub> (0)	D <sub>11</sub> (0)	D <sub>10</sub> (1)	D <sub>9</sub> (0)	D <sub>8</sub> (0)	D <sub>7</sub> (1)	D <sub>6</sub> (1)	D <sub>5</sub> (1)
E <sub>12</sub> (0)	E <sub>11</sub> (1)	E <sub>10</sub> (0)	E <sub>9</sub> (0)	E <sub>8</sub> (1)	E <sub>7</sub> (0)	E <sub>6</sub> (1)	E <sub>5</sub> (1)	E <sub>4</sub> (1)	E <sub>3</sub> (1)

## الحالة الأولى:

- الدرجة المائنية للحالة 75
- درجة الدرجة الدائيه تساوي 45- 42 تقسيم 4.94 تساوي 0.6
- الدرجة التائيه تساوي 0.6 في 10 + 50 تساوي 56
- نسبة الذكاء الانحرافية تساوي 0.6 في 16+100 تساوي 109,6
- التحليل العام للحالة: من خلال المقابلة النصف موجهة التي أجريت مع الحالة ( أ ) والتي تم على أساسها التحليل الكيفي بالإضافة إلى اختبار رافن لقياس الذكاء للقدرات العقلية اتضح لنا أن الحالة تتمتع بقدرة عقلية متوسطة وهذا ما أكدته نتائج مقياس رافن للذكاء الذي تحصلنا على 75 درجه تقع بين 26 و 75 ونسبة ذكاء انحرافية 109.6 وهذا مؤشر على سلامه عقل

## II. تقديم الحالة الثانية :

- الاسم ع م
- الجنس ذكر
- السن 18 سنة
- عدد الإخوة ستة
- الرتبة في العائلة الرابع
- المستوى الدراسي الأولي ثانوي
- المستوى الاقتصادي جيد
- الأم ربة بيت مستوى بكالوريا
- الأب موظف في سوناطراك
- الإقامة تقرت بحي شعبي.

### i. ملخص الحالة

كانت بداية الحالة ( ع م ) في ممارسة الألعاب الالكترونية في سن العاشرة السنة الخامسة ابتدائي كان يلعب من ربع إلى خمس ساعات في هاتف إلام ثم في الطابلات التي تم شرائها له بعد نجاحه في شهادة التعليم الابتدائي وفي 2019 أصبح يلعب الفري فاير متعلق بها ولا يستطيع التخلي عنها. وفي حالة توقف عن ممارستها يشعر بحالة من القلق والعصبية لأنه أصبح مدمنا عليها على حد قوله ويتضايق إذا توقف عنها وليس له القدرة على ان يتخلى عنها ولا يستطيع السيطرة على التغيرات التي تحدث له وهذا ما جعل سلوكاته تتغير ويشعر بالقلق والغضب ولكن هو راضي عن الوضعية التي هو فيها حسب قوله: "عجيبتي ولكن

يحيى انه داير حاجة غالطة ولكن ميقدرش يحبسها لأنه كل ما يفكر يحبسها يرجع لها ويلعبها مع أصحابه" ،فهو ينظر إلى نفسه بايجابية ويأمل إن ينجح وهو ينظر إلى نفسه بايجابية ولديه أهداف إن يكمل دراسته وهو متمسك بالحياة ويملك ألقدره على النجاح في حياته الدراسية إما المستقبل يشوف صعب كما انه لم يستقد من لعبه فري فاير لأنها مصاريف زائدة ومضيعة للوقت وقلة النوم ومرض العينين ويلعبها للتسلية ويمكن يتخلى عليها بشوية بشوية إي بالتدريج ما شي تم حسب قوله.

## ii. ملخص مقابلة أم الحالة الثانية ( ع م )

شخصية ابني من صغره ومن زيادته عرفت عنده شخصية قوية وهذا من خلال نظراته ودقة ملاحظته منذ الصغر .

تعرض لحادث في عمر ثمان سنوات كان سببا في فقدان الثقة بنفسه وانقطع عن الكلام مدة ستة أشهر بسبب الحادث .

ثم بعد شفائه بدا يمارس الألعاب الالكترونية من أسنه الخامسة ابتدائي من هاتفي .

ثم من الطابلات التي تم شراؤها له .

أما لعبة الفري فاير فقد مارسها من 2019 في فترة كورونا حملها في هاتفه الى يومنا هذا وأصبح مدمنا عليها حسب أقوال أمه إلى درجة أنه يفرط في الأكل والشرب ويعتبرها متنفسا له وان لم يمارسها يقلق ويغضب ويصبح عصبيا .

تقول الأم حاولت إبعاده عنها ولكن لا يريد ويقول : "ما نقدرش" .

وجهته الأم لبدائل أخرى حيث أدخلته نادي السباحة ولحفظ القرآن ولكن لم يواظب عليها .

## iii. تحليل المقابلة للحالة الثانية

من خلال المقابلة العيادية نصف موجهة التي تمت مع الحالة ( ع م ) تبين لنا ان الحالة يمارس الألعاب الالكترونية بإدمان، خاصة فري فاير من صغره وهذا من خلال إجابته على السؤال الذي طرحته عليه .

هل نمارس الألعاب الالكترونية ؟

قال نعم ورد خاصة لفري فاير لأنني نحبها .

ثم طرحت له سؤالاً منذ متى وأنت تمارس في هذه الألعاب ؟  
كان يجيب بكل فرحة إيه ملي كنت صغير من الخامسة ابتدائي.  
فالحالة (ع م ) لا يستطيع الانقطاع عنها من خلال إجابته على السؤال لما تنقطع عن  
اللعبة بماذا تحس؟

قال نحس حاجة نقصتني

ومن كلام أمه: " إلى درجة أنه يفرط في المأكلة والشراب".  
وعن انفعالاته سألته كيف يكون شعورك لما تنقطع عن ممارستها؟  
قال نتقلق.

ثم سألته كيف تكون ردة فعلك؟

قال نغضب ونتعصب ،

كذلك حسب كلام الأم انه يصبح عصبي ويغضب لأنه يعتبرها متنفساً له.  
ونلتمس من الحالة أنه راض عن وضعيته هاته حين سألته هل أنت راض عن الوضعية  
التي أنت فيها؟

يجيب بكل عزة نفس وقال: نعم لأنني نلعبها باردتي.

والأم تقول انه عنيد يلعبها عنادا ممكن فينا حنا. لأنه يواجه ويرد الكلام.

ولما سألته هل تتحكم في أعصابك عندما تغضب؟

قال: لا أستطيع نتعصب.

ثم طرحت عليه سؤالاً هل أنت قادر على مواجهة هذه الوضعية ؟

قال نعم ولكن بشوية بشوية

وحسب كلام الأم قالت يمكن ولكن بصعوبة.

وعن سلوكاته طرحت عليه سؤالاً هل تتغير سلوكاتك عند انقطاعك عن ممارسة اللعبة لفترة  
قصيرة ؟

قال نعم ولكن بنسبة قليلة.

وعن تفكيره في الانقطاع عن ممارسة لعبة لفري فاير سألته هل فكرت في الانقطاع عنها؟

قال فكرت إيه ولكن ما قدرتش ورجعتها لأنني نلعب فيها مع صحابي .

وعن نظرتة إلى نفسه لما سألته كيف تنظر إلى نفسك؟

قال بايجابية لأنني حس روعي مليح.

وعن أهدافه سألته هل لديك أهداف في الحياة تريد الوصول إليها؟

قال نعم، نكمل قرائتي ،وننجح،ولكن أهداف بعيدة مازال ماختمتش فيها.

وعن تمسكه بالحياة سألته هل أنت متمسك بالحياة؟

قال نعم.

وعن المستقبل سألته كيف ترى المستقبل ؟

قال نشوف فيه غامض.

وعن استفادته من لعبة الفري فاير سألته ،ماذا استفدت من هذه اللعبة ؟

قال حتى حاجة نشوف فيها مصاريف زائدة ومضيعة وقت، وقلة النوم ومرض للعينين.

وعن التخلي عن ممارسة اللعبة سألته هل تستطيع التخلي عنها؟

قال نعم سأحاول.

ومن خلال كلام الأم حاولت أنها تعمل له بدائل حين سألتها هل حاولت أن تقترحي عليه

بدائل ليتخلى عنها ؟

قالت:اقترحت عليه الدخول في السباحة، ومشروع حفظ القرآن ولكن لم يواظب.

كررت له السؤال هل تستطيع أبدالها بنشاطات أخرى؟

قال :نعم لكن ماش تم تم نحاول نفكر في قرايتي وبنجح .

iv. تحليل نتائج اختبار رافن الخاص بالحالة ( ع م ) :

A <sub>10</sub> (1)	A <sub>9</sub> (1)	A <sub>8</sub> (1)	A <sub>7</sub> (1)	A <sub>6</sub> (1)	A <sub>5</sub> (1)	A <sub>4</sub> (1)	A <sub>3</sub> (1)	A <sub>2</sub> (0)	A <sub>1</sub> (1)
B <sub>8</sub> (1)	B <sub>7</sub> (1)	B <sub>6</sub> (1)	B <sub>5</sub> (1)	B <sub>4</sub> (1)	B <sub>3</sub> (1)	B <sub>2</sub> (1)	B <sub>1</sub> (1)	A <sub>12</sub> (1)	A <sub>11</sub> (0)
C <sub>6</sub> (0)	C <sub>5</sub> (1)	C <sub>4</sub> (1)	C <sub>3</sub> (1)	C <sub>2</sub> (1)	C <sub>1</sub> (1)	B <sub>12</sub> (0)	B <sub>11</sub> (1)	B <sub>10</sub> (0)	B <sub>9</sub> (1)
D <sub>4</sub> (1)	D <sub>3</sub> (1)	D <sub>2</sub> (1)	D <sub>1</sub> (1)	C <sub>12</sub> (0)	C <sub>11</sub> (0)	C <sub>10</sub> (0)	C <sub>9</sub> (0)	C <sub>8</sub> (1)	C <sub>7</sub> (1)
E <sub>2</sub> (1)	E <sub>1</sub> (1)	D <sub>12</sub> (0)	D <sub>11</sub> (0)	D <sub>10</sub> (0)	D <sub>9</sub> (1)	D <sub>8</sub> (1)	D <sub>7</sub> (1)	D <sub>6</sub> (1)	D <sub>5</sub> (1)
E <sub>12</sub> (0)	E <sub>11</sub> (0)	E <sub>10</sub> (0)	E <sub>9</sub> (0)	E <sub>8</sub> (0)	E <sub>7</sub> (0)	E <sub>6</sub> (0)	E <sub>5</sub> (0)	E <sub>4</sub> (0)	E <sub>3</sub> (1)

الحالة الثانية:

- الدرجة الميئنية: 50 تتراوح بين 26 \_ 75
- الدرجة الدائنية:-0.6 اي 42\_39÷4,94
- الدرجة التائية: -0.6

نسبة الذكاء الإنحرافية:  $-0,6 \times (16) + (100) = 90,4$ ، القدرة العقلية الحالة 50 ذكاء

متوسط

- **التحليل العام للحالة:** من خلال المقابلة العيادية النصف موجهة التي أجريت مع الحالة (ع م ) والتي تم على أساسها التحليل الكيفي بالإضافة إلى القدرات العقلية لرافن لقياس الذكاء اتضح لنا أن الحالة تتمتع يقدر و عبارة متوسطة وهذا ما أكدته نتائج مقياس رافن للذكاء (50درجة) تتراوح بين 26\_75 درجة ،ونسبة الذكاء الانحرافية 90,4 وهذا مؤشر على السلامة العقلية الحالة ع م

III. مناقشة النتائج على ضوء الفرضية:

من خلال النتائج التي تحصلت عليها الحالتان وذلك عن طريق استخدام المقابلة العيادية النصف موجهة التي أجريت معهما ومع أمهاتهما وتطبيق عليهما اختبار رافن لقياس الذكاء للقدرات العقلية تحصلنا على مؤشر السلامة العقلية للحالتين يتراوح ما بين 26- 75 الذي قد يساعدنا في تحديد مستوى الذكاء لكل حالة والذي يمكننا من الإجابة على فرضية الدراسة التي تنص على ما يلي :

توجد فروق لتأثير الألعاب الالكترونية على العامل النفسي للمراهق المتمدرس تبعا في الوسط البيئة الاجتماعية وبالعودة إلى النتائج المتحصل عليها تبين الدراسة أنه لا توجد فروق ذات

دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الالكترونية لاختلاف البيئة الاجتماعية، ذلك ان نفسية المراهق تحمل نفس الخصائص الإنمائية وما يلقاه من أحداث ضاغطة وتحمل مسؤوليتهما يتعرض له من أحداث وما يطرأ على جوانب حياته من تغيرات هو أمر مثير. وضروري للنمو أكثر من كونه تهديدا أو أعاقه.

وللإجابة على التساؤل ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس؟ نجيب على السؤال من خلال الآثار التالية

### i. أولا الآثار الأكاديمية

تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية بطريقة مستمرة يؤدي إلى الإرهاق النفسي والجسدي وهذا بسبب التركيز لمدة طويلة أمام الشاشات وانشغال عقله بهذه الألعاب الالكترونية لدرجة الغياب الذهني والحضور الجسدي فقط فيؤدي هذا الإدمان إلى سلوكيات غير تربوية كالسرقة والتغيب عن المدرسة وإهمال الواجبات المنزلية ودرجات منخفضة وتدهور مستوى الدراسة والتفويض اذ لم يتمكن من اللعب (سارة بن صالح(2020)، عن عبد الباسط، 2015ص75).

وهذا ما جاء في حديث الأمهات لكلتا الحالتين من إن ممارستهما للألعاب الالكترونية وخاصة لفري فاير من حيث الغياب الذهني والحضور الجسدي إلى درجة يفترط في الأكل والشرب، وإهمال الواجبات المنزلية والقلق والعصبية والغضب.

### ii. ثانيا اثار أخلاقية وتربويه:

تتداخل الأسباب الأخلاقية لإدمان الألعاب الالكترونية مع النتائج فكلاهما قد يكون السبب في نشوء الآخر في الاستمرارية وفي النتائج وتقسم هذه الآثار إلى قسمين أساسيين وهي آثار قصيرة المدى واثار بعيدة المدى أو آثار نفسية بدنية واثار اجتماعية.

أ: الآثار البدنية والنفسية قصيرة المدى وتشمل توتر وإجهاد عضلة العين ويبدأ بالشعور بالحرقان في العين وضعف التركيز والقلق.

ب: الآثار البدنية والنفسية بعيدة المدى تأخذ فترة أطول لكي تظهر ومنها آلام العمود الفقري وآلام المفاصل مثل آلام الرقبة وأسفل الظهر وظهور حالة ارق والعيش في الأوهام والخيال لما يمكن أن يؤدي إلى زيادة الوزن نتيجة عدم الحركة مع تناول وجبات ذات السعرات الحرارية العالية (سارة صالح، 2020 عن الاسطل، 2011ص31).

### iii. ثالثا الآثار الصحية:

أظهرت نتائج الدراسات أن اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة تؤدي إلى أخطار بدنية للمراهقين ونوبات متكررة من التوتر وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض المراهقين كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الآثار الفسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الأشعة الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا ناذرا من الصرع وان الأطفال أكثر من 36 عرضه للإصابة بهذا المرض فقد استقبل احد المستشفيات اليابانية 700 مراهق بعد مشاهدته الألعاب الالكترونية وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان اي دولة (سارة صالح، 2020، عن عبد الباسط، 2015، ص753).

وبعد أن تم عرض مجموعة من الآثار توصلنا في هذه الدراسة إلى استخلاص جملة من الآثار التي من شأنها أن تهدد حياة المراهق واستقرار كيانه النفسي والعقلي، فقد كانت للآثار النفسية أهم دلائل السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية وخاصة الفري فاير والمتمثلة في فقدان الشعور بالأمن النفسي والتوتر والقلق وضعف الآثار جسدية وصحية تتمثل في عدة اضطرابات منها صرع وضربات القلب والصداع المستمر وأمراض العيون.... الخ. وهذا ما أكدته أمهات الحاليتين من خلال المقابلة النصف موجهة كلاهما صرحا بان هذه الألعاب خلفت أثرا نفسية وصحية وجسدية على الحاليتين المتمثلة في القلق والغضب والتوتر وقلة النوم والتدهور الدراسي وهذا ما أكدته الدراسة.

## الخاتمة

## الخاتمة:

باختتام هذه المذكرة، نتوصل إلى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير نفسي يستحق الاهتمام عندما يتعلق الأمر بالمرهقين المتمدرسين. قد أظهرت الأبحاث أن هذه الألعاب قد تؤثر على المرهقين على عدة مستويات، بما في ذلك الجوانب العاطفية والسلوكية والاجتماعية والتعليمية.

من ناحية الجوانب العاطفية، قد تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة الإثارة والتشويق، وتعزيز الاندماج العاطفي في عوالم اللعبة. ومع ذلك، يجب أن نكون حذرين من ظهور تأثيرات سلبية مثل الغضب والإجهاد المرتبط بالخسارة أو الصعوبات في التقدم في اللعبة.

من جانب آخر، يتعرض المرهقون المتمدرسون لتأثيرات اجتماعية قد تتضمن الانعزال عن الأصدقاء والعائلة وانخفاض التواصل الاجتماعي. يجب أن نكون حذرين أيضًا من التأثير المحتمل على التحصيل الدراسي والأداء المدرسي، حيث قد يشغل الوقت الذي ينفقه المرهقون على الألعاب الإلكترونية عن الدراسة والأنشطة التعليمية الأخرى.

توصي المراجع البحثية بأن يتم التعامل مع الألعاب الإلكترونية بشكل متوازن ومعتدل. يجب أن يتم تحفيز المرهقين على إدارة وقتهم بشكل صحيح، مع التركيز على المهام الدراسية والأنشطة الاجتماعية والرياضية الأخرى. ينبغي أيضًا أن يكون الأهل والمربون على اطلاع دائم على نوع الألعاب التي يلعبها المرهقون والحفاظ على تواصل مفتوح معهم لمناقشة الآثار النفسية المحتملة وتوجيههم للاستخدام الصحيح.

في النهاية، يعتبر التوازن والوعي الشخصي والمراقبة الدائمة أمورًا حاسمة للتعامل الصحيح مع الألعاب الإلكترونية والحفاظ على صحة وسلامة المرهق المتمدرس.

## قائمة المصادر المراجع

## قائمة المصادر والمراجع

### المراجع العربية

- 1- أ د سامي محمد ملحم، 2019، ط6، علم نفس النمو ( دوره حياة الإنسان )، دار الفكر للنشر و التوزيع.
- 2- الاسطل يعقوب يونس خليل، ( 2011 )، المشكلات النفسية الاجتماعية والانحرافات السلوكية لدى المتدرسين على مراكز الانترنت رسالة الماجستير جامعة خان يونس غزة.
- 3- الشحروري مها حسني، 2008، اثر اللعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، الأردن، شبكة المعلومات العربية التربوية. Shamaa. Shamaa/Homep.01/02/2023. 14.00h
- 4- فرج عبد الله طه، ( 2000 )، أصول علم النفس الحديث، ط 5، دار قباء للطباعة و التوزيع بيروت.
- 5- مروان عبد المجيد إبراهيم، ( 2000 )، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، مؤسسة الوراق، عمان.
- 6- عبد الله بن مرعي محمد القرني، ( 1442هـ - 2021م )، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدوانى ورقة عملية مقدمة استكمالاً لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي المملكة العربية السعودية وزارة التعليم جامعة الملك عبد العزيز كلية الأدب والعلوم الإنسانية، قسم علم النفس / المجلة العربية للنشر العلمي (Ajsp)، العدد 32، ( 2021 )
- 7- زكرياء عمار، ( 2021 )، تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال مذكرة لنيل درجة الدكتوراه، جامعة أبي بكر بلقايد تلمسان تاريخ النشر 2022/04/03.
- 8- العصيمي سلطان عائض، ( 2010 )، إدمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة الرياض رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كلية الدراسات العليا قسم العلوم الاجتماعية.

- 9- قويدر مريم، ( 2012 ) : اثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر.
- 10- مولود جديد، ( 2012 )، الدراسة الاستطلاعية، دراسة ميدانية بولاية ورقلة.. <https://dspace.univ.ouargla.dz.28octobre16h>
- 11- سارة بن صالح، 2020، الصلابة النفسية لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في تخصص علم النفس العيادي جامعة محمد خيضر بسكرة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية، شعبة علم النفس.
- 12- قصير منال و بحي سهيلة، 2021، اثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين، دراسة ميدانية لنيل شهادة الماستر على عينة من طلبة الجذع المشترك علوم إنسانية بجامعة حمى لخضر الوادي.
- 13- عقيب بسمة ولرار فريدة، 2019، اثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص سمعي بصري، جامعة جيجل.
- 14- خليفي محمد، 2007، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية، دراسة اكلينيكية لحالة واحدة تحت إشراف مزيان محمد، جامعه وهران، مجلة التنمية البشرية، العدد 11 رقم الإيداع القانوني 2007-4118.
- 15- قويط ، محمد ، ( 2020 ).العاب الفيديو وتأثيرها على سلوك الطفل لعبة فري فاير نموذجا، جريدة آخر خبر الشرق الأوسط - <http://akherkhabar.me/news-45462.html>.
- 16- جمال فرويزة ، استشاري طب نفسي 2021 ، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية .

1– Raven's Progressive Matrices IQ Test

2– How to solve a Raven's IQ test.

Free IQ Test reviews – IQ tests – on line IQ.

## قائمة الملاحق

## الملحق رقم 1 : دليل إجراء المقابلة العيادية

موضوع الدراسة: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها النفسي على المراهق المتمدرس

إعداد الطالبة شعوبي نصيرة تحت إشراف الدكتور احمد فرحات

تساؤل الدراسة:

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على العامل النفسي لدى المراهق المتمدرس

الفرضية : توجد فروق لتأثير الألعاب الإلكترونية على العامل النفسي للمراهق المتمدرس تبعا لمتغير الوسط الاجتماعي ( البيئة الاجتماعية )

هذه الأسئلة سيتم وضعها في إطار المقابلة العيادية نصف موجهة للمراهق المتمدرس

المحور الأول : البيانات الشخصية :

الاسم	السن	الجنس
المستوى التعليمي : ثانوي <input type="checkbox"/>	جامعي <input type="checkbox"/>	متوسط <input type="checkbox"/>
المستوى الاقتصادي : ضعيف <input type="checkbox"/>	متوسط <input type="checkbox"/>	جيد <input type="checkbox"/>

المحور الثاني : الأسئلة الموجهة :

- هل تنتمي إلى نادي من النوادي؟
- هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟
- ما نوع الألعاب التي تلعبها؟
- هل تلعبها على الشاشة أو الهاتف المحمول؟
- هل الهاتف خاص بك أو لوالديك؟
- ما نوع اللعبة التي تمارسها؟
- مع من تلعبها؟
- كم الوقت الذي تستغرقه في هذه اللعبة؟

- في حالة انقطاعك عن ممارسة اللعبة كيف يكون شعورك؟
- عندما تبتعد عن ممارستها لمدة هل تشعر بان حياتك تغيرت؟
- هل تستطيع التحكم في هذه التغيرات؟
- هل تستطيع التحكم في أعصابك عندما تتعرض للغضب؟
- هل تؤثر فيك نفسيا عندما تنقطع عن ممارستها؟ كيف؟ ما هي ردود فعلك؟
- هل تتحكم في أفعالك وتسيطر عليها؟
- هل بإمكانك مواجهة هذه الوضعية؟
- هل أنت راض عن الوضعية التي أنت فيها؟
- كيف تنظر إلى نفسك؟
- أستطيع مواجهة وتخطي هذه المشكلة؟
- هل حاولت الابتعاد على استخدام هذه اللعبة؟ هل نجحت في ذلك؟
- هل لديك أمر تسعى للوصول إليه من خلالها؟
- هل لديك إصرار على مواجهة هذا الوضع الذي تمر به؟
- هل أنت متمسك بالحياة؟ كيف تنظر إليها؟
- هل تستطيع التكيف مع الموقف الذي أنت فيه؟
- أتملك القدرة على المثابرة والنجاح في حياتك الدراسية واليومية؟ كيف ترى المستقبل؟

## الملحق رقم 2 : المقابلة كما وردت مع الحالة الأولى:

- السلام عليكم.
- وعليكم السلام.
- الاسم : أ ذكر من ورقة.
- كم عمرك؟
- 18 سنة
- ما مستواك الدراسي؟
- ثانية ثانوي.
- هل أنت منتمي إلى نادي؟
- لا.
- هل تلعب الألعاب الالكترونية؟
- نعم.
- منذ متى وأنت تمارس هذه الألعاب؟
- من الرابعة ابتدائي ملي كان عمري ثمان سنوات.
- مع من كنت تمارس هذه الألعاب؟
- بديت أول مره وحدي من بورتابل ماما وبعد تواصلت مع صحابي
- منذ متى بدأت لعبة الفري فاير؟
- 2019.
- كم تستغرق الوقت وأنت تلعب هذه اللعبة؟
- من ساعتين حتى ثلاث ساعات ولا أربع ساعات.
- في حال خسرت في اللعبة كيف يكون شعورك؟

- تجيني قلقة.
- كيف يكون شعورك عندما تنقطع عن ممارسة الألعاب؟
- نقلق.
- هل تتغير حياتك عند ابتعادك عن ممارسة الألعاب؟
- شوية شوية.
- هل تستطيع السيطرة على هذه التغيرات؟
- صعيبه شوية.
- هل تستطيع التحكم في أعصابك عندما تتعرض للغضب؟
- نعم نورمال عادي.
- أتضمن انك قادر على مواجهتي هذه الوضعية والتعامل معها؟
- نقدر إيه.
- أبتغير سلوكياتك بعد انقطاعك عن لعبه الفري فاير؟
- بنسبة قليلة.
- هل أنت راض عن الوضعية التي أنت فيها؟
- نعم راضي.
- كيف هي نظرتك إلى نفسك؟
- نظرة ايجابية.
- هل حاولت الابتعاد عن لعبة الفري فاير؟
- لم أحاول الابتعاد عنها وصرفت عليها ياسر دراهم.
- هل حاولت أن تقوم بنشاطات أخرى غير الفري فاير؟
- لا ساعات نلعب الكرة.

- هل لديك هدف تسعى للوصول إليه؟
- نكمل فرايتي ونخدم.
- هل لديك إصرار على مواجهة هذه الوضعية التي تمر بها؟
- لا لأنني لم أحاول أن نحبسها ولكن إذا حاولت نقدر نتحكم في نفسي.
- هل أنت متمسك بالحياة؟
- طبعاً.
- هل تتحمل المسؤولية عن الوضعية التي أنت فيها؟
- نعم لأنني نلعب بإرادتي
- هل تملك القدرة على النجاح في حياتك الدراسية؟
- نعم كي نبغي نقرا نقرا.
- كيف ترى المستقبل؟
- نشوفو مليح.

### الملحق رقم 3 :المقابلة كما وردت مع الحالة الثانية

- السلام عليكم.
- وعليكم السلام.
- الاسم : ع م . الجنس : ذكر . من تقرت
- كم عمرك:18 سنة
- هل أنت مشترك في نادي؟
- لا.
- هل تلعب الألعاب الالكترونية؟
- نعم.
- متى بدأت تلعبها؟
- من الخامسة ابتدائي.
- ما نوع اللعبة التي تلعبها؟
- الفري فاير .
- هل تلعبها في الشاشة أو على الهاتف المحمول؟
- في الطابلات الخاصة بي.
- متى بدأت لعبة الفري فاير؟
- في 2019 وقت كورونا.
- مع من تمارسها؟
- أول مرة لعبتها وحدي من بعد مع أصحابي.
- كم الوقت الذي تستغرقه في ممارسه هذه اللعبة؟
- من ثلاثة حتى أربع ساعات ومرات حتى خمس ساعات.

- في حال خسرت في اللعبة كيف يكون شعورك؟
- نقلق.
- كيف يكون شعورك عندما تنقطع عن ممارسة هذه اللعبة؟
- نحس حاجة نقصتني.
- عندما تبتعد عن ممارسة الألعاب هل تشعر بأن حياتك تغيرت؟
- شوية شوية.
- هل تستطيع التحكم في هذه التغيرات؟
- نقدر نسيطر بلا ما نلعبها.
- هل تستطيع التحكم في أعصابك عندما تتعرض للغضب؟
- ما نقدرش.
- أضمن انك قادر على مواجهة هذه الوضعية والتعامل مها؟
- عادي نقدر.
- أنتغير سلوكاتك بعد انقطاعك عن هذه اللعبة ولو لفترة قصيرة؟
- نعم بنسبة قليلة؟
- هل أنت راض عن الوضعية التي أنت فيها؟
- راضي عاجبتني.
- كيف تنظر الى نفسك؟
- انظر نظرة ايجابية.
- هل فكرت أن تبتعد عن ممارسة هذه اللعبة؟
- فكرت إيه ولكن نعاود نرجع نلعبها.
- هل لديك أهدافا تريد الوصول إليها؟

- ننجح ومن بعد مانيش عارف واش ندير ما خممتش.
- ما هو الهدف الذي تسعى إليه من ممارسة هذه اللعبة؟
- الماستر.
- هل أنت متمسك بالحياة؟
- نعم.
- هل تملك القدرة على النجاح في حياتك الدراسية؟
- نعم اذا كان قريرت على روجي.
- كيف ترى المستقبل؟
- نشوف فيه صعيب.
- ماذا استفدت من ممارسة هذه اللعبة؟
- حتى حاجة صح نشوف فيها مصاريف زايدة ومضيعة للوقت وقلة نوم و مرض العينين أنا نلعبها للتسلية.
- هل يمكنك أن تستبدلها بنشاط آخر.
- نعم ولكن ماشي تم تم.

## الملحق رقم 4 :مقابلة الأم للحالة الأولى

- السلام عليكم
- وعليكم السلام
- كم عمرك؟
- 45 سنة
- المستوى التعليمي؟
- دكتورة.
- الإقامة؟
- ورقة
- المهنة؟
- أستاذة جامعية.
- كيف كانت شخصية ابنك في صغره؟
- شخصية قوية.
- كيف كانت سلوكاته؟
- تعبني يبكي باستمرار وما يسكتش.
- هل كان يلعب؟
- نعم.
- هل أدخلته إلى الروضة؟
- نعم ولكن لا يريد الذهاب وكان بكاي ولحوح على الأشياء ويبقى يبكي حتى تعطيه الشيء اللي طلبوا.
- متى بدا اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

- من الرابعة ابتدائي وعمره ثمان سنوات.
- هل يلعبها على الشاشة أو من الهاتف؟
- من هاتفي لأنني لو ما نعطيش يبقى يبكي. وبقي يلح حتى شرينا لو هاتف.
- متى بدا يمارس لعبة الفري فاير؟
- من فترة كورونا 2019 وبقي يلعب فيها حتى الآن.
- كيف تكون رده فعله عندما تطلبين منه عمل وهو يمارس في اللعبة؟
- لا يرفض ولكن يقول درك حتى نكمل ونجي وإذا أصريت عليه يقلق ويغضب صح لما ما يكونش يلعب يعاوني وهو خدوم حتى مع الناس.
- هل تلاحظين عليه تغيرات عندما يتوقف عن ممارسة الألعاب؟
- نعم وخاصة في الدراسة؟
- هل تتحملين أنت مسؤولية هذه الوضعية التي هو فيها؟
- لا، يتحمل مسؤولية نفسه لأنو كون أراد يتركها يتركها.
- هل حاولت معه على ان يترك ممارسة اللعبة؟
- نعم أنا ووالدو ولكن لم يتركها.
- هل حاولت تقديم بدائل له حتى يتخلى عن ممارسة اللعبة؟
- نعم شجعنتو على الدخول في نادي رياضي وحفظ القران الكريم ولكن لم يواظب والحمد لله انو يلعب في الدار.

## الملحق 5 : مقابله ام الحالة الثانية

- السلام عليكم
- وعليكم السلام
- كم عمرك؟
- 46 سنة
- المستوى التعليمي؟
- مستوى بكالوريا.
- المهنة؟
- ربة بيت.
- الحالة الاقتصادية؟
- جيدة
- كيف كانت شخصية ابنك في صغره؟
- شخصية قوية منذ الولادة لاحظتها.
- ما هي السلوكات البارزة عليه؟
- عنيد ويواجه.
- هل كان يلعب في صغره؟
- نعم خاصة كرة القدم حتى تعرض لحادث بسبب الحادث فقد الثقة في نفسه وانقطع عن الكلام لمدة سنة أشهر.
- متى مارس الألعاب الالكترونية؟
- من الخامسة ابتدائي وعمره 10 سنوات.
- هل مارسها في شاشة أو على الهاتف؟

- من هاتفي ثم في طابلات نتاعو
- متى بدا يمارس في لعبة الفري فاير؟
- من فترة كورونا 2019.
- كيف تكون ردة فعله عندما تطلبين منه عمل وهو يمارس في اللعبة؟
- لا يستجيب حتى يكمل وحتى الماكلة والشراب يفرط فيها، حسها المتنفس له.
- هل تلاحظين عليه تغيرات عندما يتوقف عن ممارسة اللعبة؟
- نعم يقلق ويغضب ويصبح عصبي.
- هل حاولت أن تبعديه عنها؟
- نعم لكن لا يريد.
- هل قدمت له بدائل؟
- نعم اقترحت عليه الدخول في نادي ودخل في السباحة وخرج واقترحت عليه مشروع حفظ القران ولم يستمر.
- هل مازال يمارسها؟
- نعم مازال مدمن عليها وتوقف عن الرياضة.
- هل أثرت هذه اللعبة في نفسيته؟
- نعم نعتبرها أثرت عليه أصبح عصبي يتقلق في ساع ويتوتر ومازلت نحاول معه باش يتخلى عليها.

## الملحق رقم 06 : صور من لعبة فري فاير



## الملحق رقم 07 : مقابلة مع طالب مدمن للعبة

لعبه فري فاير هي لعبه عبر الانترنت وهي من اكثر الاعاب الهاتف شهرة حيث حضيفت العبه بتقييمات عاليه و بلغه عدد تنزلات العبه علي سوق بلاي مايقارب فوق 1مليار عمليه تنزيل وهي لعبه تعتمد علي دقه التصويب و سرعه حركات في الخريطه والاستراتيجيات و سرعه البديهه تم انتاج العبه من قبل شركه Garena .

كيفية التسجيل في العبه:؛/

بعد تحميل العبه والدخول لها ستجد العديد من طرق لتسجيل الدخول ومن افضل الطرق هي عبر الايميل او الفايسبوك وبعد تسجيل الدخول ستكتب اسم حسابك الذي سيعرض لآخرين وعند تسجيلك في العبه ستعرف العبه مكانك وستبحث عن اقرب سرفر لك فمثلا نحن ننمي الي سيرفر الشرق الأوسط و شمال أفريقيا وعند العب ستجد فقط الاشخاص من الامكان المذكوره عند الانتهاء سوف تحضر جلسه تدريبيه صغيره وبعدها وهكذا نكون انتهينا من التسجيل

كيفية عمل نظام العبه:؛//

■ الاوضاع:؛//

للعبه طورين(اي وضعين) اساسين هما الباتل رويال؛وهو عباره عن مكان كبير ينزل فيه مايقارب 50شخص ويتقلون حتي يبقى واحد علي قيد الحياه وسيفوز حيث تتقلص هذه المنطقه مع الوقت حتي تصبح صغيره ويلعب الباتل رويال بشكل فردي او ثنائي او ثلاثي،واما الطور الاساسي الثاني هو كلاش سكواد وهو مكان صغير يتقاتل فيه فريقين(4ضد4)سيفوز من يحقق الفوز في اربعه جولات اولا وستفوز بالجوله عند قضي علي الفريق الاخر تماما وكل جوله سيحصل الفريق علي نقاط وبهذه النقاط يمكنه شراء العتاد لجوله الجديده.

تنويه مهم" لدى هذان الازعاع وضع خاص بيتهما يفتح بعد مستوى ثمانيه وهو وضع مصنف من اسمه نعرف انه وضع تصنيف اي كلما فزت وقتلت اكثر سوف تزداد رتبتك وستوجه الا من هو في نفس رتبتك"ومن جهه نظري هذا من اعطى العبه متعه.

ولدى العبه الكثير الازعاع من غير هذين اثنين كالذئب الوحيد و المخصص وغيره سايطول الحديث ان شرحتهم كلهم.

■ الشخصيات:؛//

في العبه لكل شخصيه قدره معينه تتميز بيها عن غيرها وتنقسم القدرات الي قسمين هما:

قدره فعاله؛وهي بكل اختصار لها زر تشغيل القدره تجده عندما تلعب.

قدره مضافه(الاسم هذا من عندي)؛هذا نوع من القدره لا تقدر ان تتحكم فيه.

ويمكنك دمج شخصيه صاحبه القدره الفعاله ب3من القدرات اضافيه.

■الازرار؛//

واقصد بالازرار المواضع التي تضغط عليه علي الهاتف و يصدر عنه فعل في العبه

كزر اطلاق النار و زر الجري وغيره.

لديك التحكم الكامل في تحكم بامكان الازرار و حجم الازرار وشفيفيتها وهذا من اعدادات العبه.

وتختلف من شخص الي اخر حسب طريقه لعبه

■الحساسيه؛//

وهي سرعه تحرك الشاشة و سرعه تحريك منضار السلاح كما يمكنك ان تتحكم بيها كما تريد من الاعدادات.

■المستوى او (الفل)؛//

لكل شخص مستوى في العبه وسيزداد مع كثره العب والفوز في المباراة

■عملة العبه؛//

وتسمى بالجواهر ويمكنك شحنها من المحلات او عن طريق البطاقات الالكترونيه .

ويمكنك الشراء بالجواهر العديد من الاشياء كا اغلفه اسلحه وملابس وغيره الكثير

كيفية اضافته شخص ما؛//

لكل حساب رقم id خاص به وسيجده في ملف تعريفه.

اضافه شخص:

1. تذهب الي قائمه الأصدقاء في الاعلا

2. تكتب رقم id صديقك

3. اضغط علي بحث

4. وسيظهر لك ملف تعريفه قم بطلب اضافته صديق

وسيوافق صديقك عليك

وبعدده يمكنك دعوته الي العب معك

سلبيات وايجابيات العبه؛//

■ الإيجابيات:

- تحسين التواصل الاجتماعي لدى الالع
- تقوية العلقه بين الاشخاص و الأصدقاء
- التعرف علي الاشخاص وعلى لهجات العربيه وهدم حاجز الخوف من التحدث الي الاشخاص الجدد

• تحسين العقل وذلك من خلال التفكير المستمر في طريقه تحركك في الخريطه و كذلك التفكير في الاستراتيجيات كا بأي طريق ستلعب وهل ستهجم علي الشخص اما ان الهجوم ليس لصالحه

• استعمل جزئي الدماغ الاثنين

• تحسين الذاكره

• تقوية رد الفعل وسرعه التفكير في الحالات الحرجه

وهذه الإيجابيات التي اعرفه الان وربما هناك اخرى لم اذكرها

■ السلبيات:

• الغضب الكثير و القهر

• سماعه الكلام البذي وانتقاله بين الاشخاص والبلدان

• اضاعه الوقت

• تضرر العين و البدن

• البنات(اسف لكن هذه نقطه لن اشرحه لكن لهن تاثير سيئ كبير في العبه)

• الملابس العاربه في العبه و غيره.

\_ وأيضا هناك اعلام للمسونيه علي ملابس الشخصيات او الجدران وربما هناك اعلام ايضا لعباده الشيطان.

وفي الاخير اقول نصيحه مثاليه لاستفاده من هذه الاعاب وغيره من الاعاب وهي ان لا تلعب اكثر من ساعه في اليوم