إدمان الالعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات النفسية

لدى تلاميذ التعليم المتوسط

Electronic games addiction and its relationship to some psychological disorders among middle school pupils

مختار بوفرة *

جامعة مصطفى اسطنبولي معسكر،الجزائر،m.boufera@univ-mascara.dz

خديجة مختار

جامعة مصطفى اسطنبولي معسكر،الجزائر، khadidja.mokhtar@univ-mascara.dz

تاريخ الاستلام 2022/03/20 تاريخ القبول 2023/02/23

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، والتعرف على الفروق في الاضطرابات النفسية تبعا لمستوى إدمان الألعاب والفروق في الاضطرابات النفسية لدى مدمني الالعاب تبعا لمتغير الجنس،تكونت عينة الدراسة من 61 تلميذا من مرحلة التعليم المتوسط ،طبق عليهم مقياس إدمان الالعاب الالكترونية واستبيان الاضطرابات النفسية،تمت المعالجة الإحصائية ببرنامج الرزم الإحصائية SPSS،كشفت النتائج عن وجود علاقة إرتباطية طردية بين إدمان الالعاب الإلكترونية والاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، وأظهرت وجود فروق في الاضطرابات النفسية تبعا لمستوى الإدمان لدى التلاميذ وكذا عدم وجود فروق في الاضطرابات النفسية بين مدمنين الألعاب تبعا لمتغير الجنس.

الكلمات المفتاحية: إدمان الالعاب الالكترونية،اضطرابات النفسية،اضطرابات جسدية،التلاميذ،التعليم المتوسط.

Abstract:

The study aimed to recognize games addiction and its relationship to some psychological disorders among middle school pupils and to identify the differences in psychological disorders due to the sex variable,The original study sample was 61 pupils from the middle school.The researcher designed both a scale of addiction to electronic games and a questionnaire for psychological disorders,The data were analysed using statistical analysis package (SPSS).The study reached the following results :There is a

direct correlation between addicts to electronic games and psychological disorders among middle school students,There were differences in psychological disorders depending on the level of addiction among students as well as the absence of differences in psychological disorders among game addicts due to the sex variable.
Keys Words: Electronic game addiction ,Psychological disorders , Physical disorders, Pupils,Middle education

* المؤلف المرسل

مقدّمة

يعتبر اللعب غريزة فطرية لدى الانسان وهو مطلبا أساسيا عبر مختلف المراحل العمرية الاولى التي يمر بها الطفل إذ من خلاله ينمي مختلف المهارات التي تؤهله مستقبلا للحياة،ويرى علماء النفس أن حرمان الطفل من اللعب في السنوات الاولى يؤثر على مختلف جوانب النمو وعلى صحته النفسية،لذا أولوا أهمية كبرى في مختلف دراساتهم وأعطوا حيزا واسعا للعب واعتبر حقا من حقوق الطفل التي وجب ان يحصل عليها خاصة في المراحل العمرية الأولى،واللعب يعطي للطفل الفرصة لاكتشاف العالم الخارجي الذي يعيشه ويساعده على التكيف والتأقلم مع المواقف الاجتماعية الجديدة والمتغير بإستمرار،ويساعده على التنفيس وتفريغ المكبوتات واكتشاف مواهبه، وأصبح حاليا يتخذ في علاج عدة اضطرابات نفسية وسلوكية لدى الأطفال،واللعب عند الطفل يتخذ عدة أشكال وأنواع من حر إلى منظم ومن فردي إلى جماعي بينما يبقى الهدف والمغزى واحد وهو تنمية المهارات والقدرات العقلية والانفعالية والجسدية من أجل تحقيق الذات والوصول إلى التكيف مع متطلبات الحياة.

وقد حثت مختلف الأديان السماوية على اللعب كما جاء أيضا ذلك في السنة النبوية،إذ لا يمكننا أن نتناسى ما ورد في القرآن الكريم من نصوص صريحة توضح أشكال وأنواع الالعاب التي جاء بها ديننا الحنيف كما حثنا الرسول صلى اللّه عليه وسلم على تعليم الاطفال بعض الرياضات كركوب الخيل والسباحة والرماية لتكوينهم وإعدادهم للحياة،وعرف العرب القدماء عدة ألعاب منذ الجاهلية وبقت حتى العصور الحديثة كالأرجوحة ولعبة الدمى عند البنات وتسمى أيضا ببعض الاقطار العربية بلعبة العرائس التي لم تندثر إلى حد يومنا هذا،ولكن مع ما يشهده العالم من ثورة تكنولوجية عارمة بدأت بعض الالعاب التقليدية التي دامت لقرون في الاختفاء وحلت محلها ألعاب حديثة تعتمد بالدرجة الأولى على الأجهزة والوسائل كالألعاب الالكترونية.

لم يعد اللعب في القرن الواحد والعشرون عند الأطفال يقتصر على الالعاب التقليدية البسيطة التي عرفت منذ أزمنة سابقة بل تعداه ليصل إلى ألعاب حديثة تتم بواسطة أجهزة إلكترونية مختلفة

من حاسوب وصولا إلى الألواح الالكترونية والهواتف الذكية وهذا ما اصطلح علية باللعب الإلكتروني،إذ أضحت الألعاب الالكتروني تمارس من قبل كل شرائح المجتمع باختلاف أعمارهم ومستوياتهم وجنسهم،وعلى الرغم من فوائد هذه الألعاب في تنمية بعض المهارات العقلية والإبداعية والفكرية،إلى أنه لا يخفى علينا في نفس الوقت اثارها السلبية التي أصبحت تهدد أمن واستقرار عدة مجتمعات لما تتضمنه بعضها من تنمية للعنف وبعض الأفكار اللاعقلانية، والاستخدام المفرط لها الذي أدى إلى ظهور ظاهرة جديدة عرفت أو ما اصطلح عليها بظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية.

الإشكالية:

أصبحت الالعاب الالكترونية نقمة من النقم على الكثير من الاشخاص نتيجة سوء الاستخدام ووصولا إلى إدمانها الذي صنف ضمن الاضطرابات النفسية،ونجد أن فئة الأطفال والمراهقين هي أكثر الفئات تضررا نتيجة الانجرار والانقياد وراءها دون التفكير بالعواقب،ولم تسلم من هذه الظاهرة حتى فئة التلاميذ التي أصبحت اكثر تهديدا من ذي قبل بسبب امتلاك الهواتف واللوحات الذكية المتوفر على خدمة الانترنت ما اثر على حياتهم النفسية والاجتماعية.

وقد كشفت العديد من الدراسات أن إدمان الالعاب الالكترونية له أثار نفسية سلوكية واجتماعية،إذ تساهم بحوالي 60٪من الجسدية وأن نسبة 90٪ أحسوا بتعب في العينين(العنزي،2020:498)،كما توصلت الدراسة أن 95٪ أنهم يجلسون أمام الالعاب الالكترونية أكثر من جلوسهم مع أسرهم،أما على المستوى التربوي فإدمان الالعاب الإلكترونية أضحى مشكلة معقدة إذ أصبح التلاميذ عرضة لمشكلات واضطراب نفسية واجتماعية وتعليمية،إذ توصلت دراسة الهدلق(2012)أن أهم الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الدينية،سلوكية،أمنية،صحية،اجتماعية،أكاديمية وأضرارعامة لدى طلاب التعليم العام (مؤيد،2020:596)،أما

دراسة ستايانو وآخرون Staiano & al(2013) توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي.

وتعتبر فئة الأطفال والمراهقين هم من يشكلون الفئة الأكثر ادمان على الالعاب الالكترونية نتيجة عدم قدرة الاسرة على مراقبتهم،ونظرا لإمتلاك الكثير منهم وإذ لم نقل غالبيتهم للهواتف الذاكية والألواح الالكترونية وأجهزة الحواسب،وهذا من بين أهم أسباب تفاقم الظاهرة وزيادة نسب الادمان في أوساط هذه الفئة وخاص إذا ما تعلق بفئة التلاميذ،ومن هنا جاءت الحاجة للبحث والتعرف على العلاقة بين ادمان الألعاب الإلكترونية وبعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط،ومن هنا تم طرح التساؤلات التالية:

– هل توجد علاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية وبعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط؟

– هل توجد فروق في الاضطرابات النفسية بين منخفضي ومرتفعي ادمان الالعاب الالكترونية من تلاميذ التعليم المتوسط؟

–هل توجد فروق في درجة الاضطرابات النفسية لدى مدمني الالعاب الالكترونية من تلاميذ التعليم المتوسط تبعا لمتغير الجنس؟

فروض الدراسة

– توجد علاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية وبعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط.

– توجد فروق في الاضطرابات النفسية بين منخفضي ومرتفعي ادمان الالعاب الالكترونية من تلاميذ التعليم المتوسط.

– توجد فروق في الاضطرابات النفسية لدى مدمني الانترنت تبعا لمتغير الجنس من تلاميذ التعليم المتوسط.

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

–الكشف عن طبيعة العلاقة بين ادمان الألعاب الإلكترونية وبعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط.

–التعرف على الفروق بين مدمني الالعاب الإلكترونية وغير المدمنين في بعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط.

–الكشف عن الفروق في بعض الاضطرابات النفسية بين مدمني الانترنت وغير المدمنين تبعا لمتغير الجنس.

أهمية الدراسة

–تكمن أهمية الدراسة في تحديد مستوى ادمان الالعاب الإلكترونية لدى شريحة مهمة من المجتمع وهي فئة المراهقين التي ينبغي رعايتها لمواجهة الثورة المعلوماتية التي تغزو العالم.

–المساعدة في نشر ثقافة الوعي لدى التلاميذ المراهقين للتخفيف من الاستخدام المفرط للانترنت والألعاب الإلكترونية وتوجيههم نحو الاستخدام الصحيح والفعال.

–تفتح المجال أمام الباحثين لدراسة تأثير استخدام الالعاب الإلكترونية في كافة مجالات الحياة لدى التلاميذ وبالخصوص الحياة الدراسية.

–تعزيز ميدان الدراسات والبحوث بدراسة حديثة في تحديد مستوى الادمان على الالعاب الإلكترونية وخصوصا في البيئة المحلية.

مصطلحات الدراسة

ادمان الالعاب الالكترونية:هي حالة من الاستخدام المفرط والمطول للألعاب الالكترونية التي تؤدي إلى الاضطرابات النفسية والسلوكية والانفعالية مؤثرة على الحياة النفسية والجسمية والاجتماعية للفرد المدمن،أما اجرائيا يعرف بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ من خلال إجابته على مقياس ادمان الالعاب الالكترونية للعنزي (2020) اذ تتراوح أدنى قيمة عشرة(10) وأقصها خمسون(50).

الاضطرابات النفسية:هي مجموعة من الاعراض النفسية والجسمية التي تؤثر على حياة التلميذ وتدل على المعاناة نتيجة الادمان على الالعاب الإلكترونية،وتعرف اجرائيا هي الدرجة التي يحصل عليها التلميذ من خلال الاستبيان المعد لهذا العرض.

الإطار النظري

إدمان الالعاب الالكترونية

يعرف توري Tory (2000) إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه حالة من الاستخدام غير المرضي وغير التوافقي يؤدي الى اضطرابات في السلوك،ويستدل عليه بعدد من المظاهر كزيادة عدد الساعات امام الكمبيوتر بشكل يتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية(المهداوي وإياد،27:2019).

بينما يعرفها كل من سالين وزيمرمان Salan & Zimmerman(2004)على أنه التعاطي المفرط للمادة الإلكترونية المتمثلة في الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسب وألعاب الانترنت وألعاب الفيديو في الهواتف النقال،وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة(بوليحة وعيسو،107:2020)

ويعرف راو وزونج Zhong & Rau(2007) إدمان الالعاب على أنه نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الانسان والالة(باشن،15:2021)

ويذهب السويلمي(2014)إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه رغبة ملحة متزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية وهو نوع من البحث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع،يتولد عنه الانشغال الذهني بهذه المثيرات أو النشاطات حتى وإن كان الإنترنت غير متاح للفرد فتتأثر حالته النفسية والاجتماعية والأكاديمية(العنزي،486:2020)

ويعرفها معيجل وبريسيم(2016) على أنها حالة من الاستخدام المرضي لأدوات التكنولوجيا،مما يؤدي إلى ظهور اضطراب في السلوك العام(بوليحة وعيسو،97:2020).

العبيدي (424:2017)إستقبال التلميذ للألعاب الالكترونية بشكل يزيد عن الحد الطبيعي مما يؤثر على صحته الجسمية والنفسية،وقد يؤدي إلى بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية كالعدوان والغضب والعناد.

وأشار خزال وآخرون Khazaal & al(2018) إلى إدمان الالعاب الالكترونية على انها الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة التخيلية(سيد احمد،900:2021).

ويعرف العنزي(486:2020) إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه حالة من عدم القدرة على مقاومة الرغبة في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تجعل من يصلون إلى تلك المرحلة يقضون جل وقتهم في ممارستها غير آبهين بحياتهم الاجتماعية والأكاديمية،مما يكون له آثار اجتماعية ونفسية وأكاديمية مرتفعة عليهم.

ويعرف كل من شلال وقاسم(243:2021) الاستخدام المفرط للألعاب من خلال التكنولوجيا الحديثة والعالم الافتراضي بشكل دائم مع الاستمرار المبالغ فيه والمداومة عليه بشكل ملحوظ على الرغم من الاحساس الفعلي بأضراره الجسدية والنفسية والاجتماعية،والفرد هنا يشعر الارتياح والرضا والزهو وهميا بعد الفوز على خصوم افتراضيين وهو شعور ينم على تدن في مفهوم الذات نتيجة اقترانه بعالم غير واقعي.

ويرى العطري وميهوبي(299:2021) إدمان الألعاب الالكترونية على أنه ظاهرة مرضية غير صحية تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى التلميذ والإفراط، في ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل

تكنولوجية(تقنية)،ووسائط تواصلية،بشكل لدائم، يؤثر على نشاطه الطبيعي(التلميذ)،ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب،وهي حاضرة مع التلميذ في يقظته وفي نومه أيضا.

مظاهر إدمان الالعاب الالكترونية

- عدم الاكتفاء من استخدام الالعاب الالكترونية للأطفال وقضاء أوقات طويلة معها.
- الرغبة الشديدة في الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها.
- يلجأ إلى الكذب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب أو الألعاب على انه أحد أشكال المعرفة.
- عزوفه عن مشاركته الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية.

- تأثر أوقات نومه وطعامه وتحصيله الدراسي بشكل سلبي.
- حدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا ما منع عنها.
- إهمال النظافة الشخصية.
- القلق والتفكير المفرط في الألعاب الإلكترونية وما يحدث فيها،والشعور بالحزن والاكتئاب لعدم الاتصال بها.
- يلجأ التلميذ إلى النوم العميق بعد التعب الشديد من استخدام الألعاب،فضلا عن ظهور اضطرابات نفسية عليه كالارتعاش وتحريك الأصابع بصورة مستمرة(العبيدي،2017:429).

كما ذكرت دراسة ألمانية إلى أن من تتحقق فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمنا، وتتمثل المعايير الستة في:

- عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.
- فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي(اللعب.)
- زيدة الجرعة(زيادة ساعات اللعب.)
- ظواهر الإحساس بالحرمان.
- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.
- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة (الغفيلي،2010:57)

النظريات المفسرة لإدمان الالعاب الالكترونية

الاتجاه السلوكي

ترى إدمان الألعاب الإلكترونية هو نوع من التعود الخاطئ الناتج عن توافر دوافع وظروف معينة تهيئ الشخص للانخراط في تلك الألعاب،وما يعقب ذلك من شعور بالارتياح عند الانغماس فيها التي تخلق للأفراد نوعا من التعزيز الإيجابي،ومع تكرار تلك الممارسات يصبحون مدمنين لها،وينصرفون إليها مبتعدين عن واقعهم الفعلي،مما قد يكون له آثار اجتماعية ونفسية وصحية ودينية وكذلك أكاديمية (العنزي،2019:486).

الاتجاه السيكودينامي

وهو ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على انه استجابة هروبية من الاحباطات ورغبة في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الاشباع والنسيان وإنكار الواقع.

الاتجاه الإجتماعي الثقافي

يرى اصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع على ثقافة المجتمع،وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغذي هذا الإدمان.

الاتجاه الكيميائي الحيوي

يرجع إدمان الالعاب الالكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية عصبية.

الاتجاه المعرفي

يرى اصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع إلى الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة التي

تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

الاتجاه التكاملي

ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على انه عبارة عن تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف فالادمان.

نموذج Groho

إن إدمان الالعاب الالكترونية يمر بثلاث مراحل هي مرحلة الاستحواذ أو الافتتان،ومرحلة التحرر من الوهم،ومرحلة التوازن وهنا تستخدم الالعاب الالكترونية بصفة طبيعية(مؤيد،2020:594).

سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلميذ

– انعزال التلميذ عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته، والخجل من الآخرين، وكيفية التعامل معهم.

– قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة،يقلل من معرفة الوالدين،لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم،مما يسبب مشاكل أسرية،وأن الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ باللعب وراء الشاشات الإلكترونية،تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة،فتؤثر سلبا على تحصيل التلاميذ الدراسي.

– انتشار ظاهرة العنف بين التلاميذ نتيجة تقليدهم لأدوار العنف التي يشاهدونها،أو تلك التي يمارسون أدوار العنف ضمنها كلاعبين.

– بعض الألعاب من خلال برامجها الضبابية تروج لأفكار وألفاظ تتنافى وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

– ظهور مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي،نتيجة الحركة السريعة المتكررة وأن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز،واللوحات الرقمية،والهواتف الذكية،يسبب آلاما حادة في أسفل الظهر، دون أن ننسى الأضرار التي تسبب لإصبع الإبهام،ومفصل الرسغ، نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة.

- كما أن فترات استخدام الألعاب الإلكترونية الطويلة تؤثر على عملية النمو،وتعيق مراح لتطوره لدى الأطفال(التلاميذ)،ونتيجة الإجهاد فإنها تسبب ارتفاع نسبي في ضغط الدم ومعدل غير اعتيادي لنبضات القلب، دون أن ننسى الأمراض المتعلقة بالزيادة المفرطة في الوزن(السمنة)،والتي عادة ما تخلف تأثيرات سلبية على الصحة البدنية،والنفسية للتلميذ.

- تأثيرات سلبية على الرؤية،فمن فرط إجهاد العينين هذا بدوره يؤدي إلى حدوث احمرار،وجفاف،وحكة بالعين،وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني،والقلق والتوتر والاكتئاب(العطري ومهوبي،2021:301).

إجراءات الدراسة الميدانية

منهج الدراسة

إن الدراسة الحالية اعتمدت على المنهج الوصفي الذي يهدف إلى معرفة العلاقة بين إدمان الالعاب الالكترونية والاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط.

عينة الدراسة

شملت الدراسة الحالية عينة من تلاميذ متوسطة مصطفى بن بولعيد بلدية فروحة بمعسكر للموسم الدراسي 2022/2021 تم اختيارهم بطريقة عشوائية،وتم تطبيق أداة الدراسة على عينة قوامها 258 والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة

الجدول رقم(01) يوضح توزيع العينة حسب المتغيرات

المتغير	الخاصية	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	37	٪60,65
	إناث	24	٪39,35

أدوات الدراسة

مقياس إدمان الالعاب الالكترونية

بعد مراجعة أهم المقاييس التي استعملت للتعرف على ادمان الالعاب الالكترونية في الدراسات السابقة، رأى الباحثان أنه من الأنسب تبني محور من مقياس العنزي(2020)لإدمان الالعاب الالكترونية لما يتمتع به من خصائص سيكومترية عالية،يتكون المحور من عشرة(10) فقرات موزعة درجات الإجابة على سلم خماسي الخيارات وهي (موافق بشدة،موافق،محايد،غير موافق،غير موافق بشدة)

وتكون الاوزان على النحو التالي (5،4،3،2،1) وتتراوح الدراجات على المقياس من أدنى درجة وهي عشرة(10) وخمسون (50) كحد أقصى يحصل عليه كل تلميذ.

صدق المقياس

قام الباحثان بالتأكد من صدق المقياس عن طريق المقارنة الطرفية من خلال ترتيب الدرجات من أعلى إلى أدنى ثم تم أخذ من هذا الترتيب نسبة 27٪ من الدرجات العالية وكذا نسبة 27٪ من الدرجات الدنيا،وبعد ذلك استخدم اختبار"ت" لدلالة الفروق،والجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول رقم(02) يوضح نتائج معامل الصدق بطريقة المقارنة الطرفية

درجة الطرف الأعلى		درجة الطرف الأدنى		قيمة"ت"	درجة	مستوى الدلالة
م1	ع1	م2	ع2			
29,06	3,511	44,06	2,081	14,701	30	دالة إحصائيا

يتضح من خلال الجدول رقم(02) أن قيمة " ت" دالة عند مستوى 0,05 وهذا يدل على مدى القدرة التمييزية للمقياس.

ثبات المقياس

تم الاعتماد على طريق التجزئة النصفية في الأداة الأولى حيث بلغ معامل الثبات 0,508، وبعد تصحيحه

أصبح معامل الثبات يساوي 0,674، كما بلغت قيمة ألفا كرونباخ للمقياس الكلي 0,708،ومما سبق يتضح أن مقياس إدمان الالعاب الالكترونية ىتسم بخصائص سيكومترية عالية من صدق وثبات وهذا ما يبرر من استعماله في الدراسة الحالية.

مقياس الاضطرابات النفسية

قام الباحثان بتبني مقياس منصوري وبوفرة(2018) المتعلق بالاضطرابات النفسية المرتبطة بإدمان الانترنت،يتضمن المقياس(22) بندا تقيس الاضطرابات النفسية موزعة على بعدين الاعراض النفسية، الاعراض الجسمية،وتتم الإجابة على المقياس بإختيار أحد البدائل الأربعة دائما،أحيانا،نادرا، أبدا،ويتم تصحيح الاستجابات على النحو التالي(4،3،2،1) إذ تتراوح الدرجات بين 22 درجة إلى 88 درجة حيث تشير ارتفاع الدرجة إلى إرتفاع مستوى الاضطرابات النفسية.

صدق المقياس

للتحقق من صدق المقياس قام الباحثان بحساب صدق الاتساق الداخلي لمعرفة الارتباط بين البعد والدرجة الكلية للمقياس،والجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول رقم (03) يبين قيم معاملات صدق الاتساق الداخلي لمقياس الاضطرابات النفسية

الأبعاد	الارتباط بالدرجة الكلية
الاعراض النفسية	0,953**
الاعراض الجسمية	0,962**

**دال عند مستوى دلالة 0,01

يتضح من الجدول رقم(03) أن معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية وأبعاد المقياس كانت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01 وهي مرتفعة ودالة حيث تراوحت بين 0,953 و 0,962.

ثبات المقياس

اعتمد الباحثان في التأكد من ثبات المقياس على طريقتين هما طريقة معادلة ألفا كرونباخ وطريقة التجزئة النصفية،حيث بلغت قيمة ألفا كرونباخ للمقياس الكلي 0,923، أما قيمة معامل الارتباط بين نصفي المقياس بلغت 0,799 وبعد تصحيحه عن طريق معادلة سبيرمان براون أصبحت قيمته 0,888، وهذا ما يدل على أن المقياس يتمتع بمعاملات صدق وثبات مرتفعة مما يبرر على صلاحيته للاستخدام في هذه الدراسة.

الأساليب الإحصائية المستعملة

لمعالجة البيانات المتحصل عليها في الدراسة تم الاعتماد على برنامج الرزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية(SPSS20)، وقد استخدمت الأساليب الإحصائية التالية:النسبة المئوية،معامل ألفا كرونباخ معامل ارتباط بيرسون،إختبار "ت" لدلالة الفروق.

عرض وتحليل النتائج

الفرضية الأولى

نصت على وجود علاقة بين إدمان الالعاب الالكترونية والاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، وللتحقق من صحتها تم استخدام معامل ارتباط بيرسون والجدول يوضح ذلك:

الجدول رقم(04) يوضح قيم معاملات الارتباط بين إدمان الالعاب الالكترونية والاضطرابات النفسية

اضطرابات نفسية	إدمان الالعاب	الدلالة
أعراض نفسية	0,488**	دالة
أعراض جسمية	0,339**	دالة

الدرجة الكلية	0,427**	دالة

** دالة عند مستوى 0,01

يتضح من الجدول رقم(04) أنه توجد علاقة إرتباطية طردية بين إدمان الالعاب الالكترونية والاعراض النفسية والجسدية والدرجة الكلية للاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط حيث بلغت قيم معاملات الارتباط على التوالي (0,488- 0,339 – 0,427)عند مستوى الدالة0,01.

ويمكن تفسير إصابة فئة التلاميذ ببعض الأعراض النفسية كالاكتئاب والقلق والخوف والشعور بالوحدة النفسية واضطرابات في العلاقات الاسرية ومستوى التفاعل الاجتماعي ناتج عن العزلة والانطواء والانسحاب من بعض مواقف الحياة وقضاء فترات طويل أمام شاشات الحاسوب أو في استخدام الهواتف النقالة واللوحات الرقمية ونتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية التي صنفت من قبل الكثير من علماء النفس كظاهرة مرضية،ولم يتوقف الامر عند هذا الحد بل تعداه ليصل إلى ظهور بعض الاعراض الجسدية نتيجة استخدام مختلف الأجهزة لفترات طويلة وغير متقطعة وبشكل سلبي مما يجعل هذه الفئة تحس بالتعب والإرهاق الجسدي وهذا يؤدي إلى تعب العينين وصولا إلى ضعف النظر،وكذا قلة النوم خاصة في الفترات الليلية،وعدم انتظام مواعيد الأكل وفقدان الشهية بسبب عدم القدرة على ترك اللعبة،وكذا الجلوس في وضعيات غير صحيحة ولفترات طويلة من أجل اللعب يؤدي إلى ألام الظهر وصولا للإصابة بما يعرف بتقوس العمود الفقري،كما أن المرحلة العمرية التي يمر بها المراهق صعبة إذ يمر بمرحلة نمو نفسية جسدية معقدة يغلب عليها النمو النفسي إذ يعيش المراهق في صراع بينه وبين مجتمعه ما يجعله يبحث عن تقدير لذاته وإشباع حاجاته ورغباته وبالتالي يلجأ إلى الالعاب الالكترونية التي تعتبر ملاذه الوحيد للهروب من واقعه وهذا تبناه أصحاب الاتجاه السلوكي والسيكودينامي في تفسيرهم لمدمني الالعاب الالكترونية والسلوكية والاعراض والأسباب المرتبطة بها.

وتتفق نتيجة دراستنا مع ما توصلت إليه كل من دراسة العبيدي(2017) التي خلصت إلى وجود علاقة طردية موجبة بين اضطراب السلوك العدواني والغضب والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، ودراسة ميلاد وآخرون(2019) التي اظهرت النتائج على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة الإلكترونية والمشاكل الصحية كاضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم لدى الاطفال دون الخمس سنوات من العمر،كما أن دراسة العنزي(2020) كشفت أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة الألعاب من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية،والإصابة ببعض المشكلات الصحية

وضعف التحصيل الدراسي زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي تمثل تهديدا لسلامة المجتمع وأمنه، وفي الاخير دراسة سيد أحمد(2021) خلصت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين الجانب النفسي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية والمخططات المعرفية اللاتكيفية.

الفرضية الثانية

نصت على وجود فروق في درجة الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط تبعا لمستوى ادمان الالعاب الالكترونية،وللتحقق من صحتها تم حساب اختبار"ت"،والجدول التالي يوضح هذه النتيجة.

الجدول رقم (05) يوضح نتائج الفروق في الاضطرابات النفسية تبعا لدرجة الادمان

المؤشرات / المتغير	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
متوسط	21	46,62	10,693	-1,806	غير دالة
مرتفع	40	53,75	16,312		

يتضح من خلال الجدول رقم(05) أن قيمة "ت" البالغة 1,806- دالة إحصائيا عند مستوى0,05، مما يعني أنه لا توجد فروق في الاضطرابات النفسية تبعا لمستوى إدمان الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

يعزو الباحثان الاصابة بالاضطرابات النفسية بين معظم التلاميذ مهما بلغوا مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية إلى الإفراط على اللعب ولساعات طويلة والسهر أثناء فترات الليل،إذ أصبحت هذه الفئة غير قادرة على الاستغناء عن اللعب محاولة تحقيق رغبتها بأي ثمن وعلى حساب صحتها النفسية والجسدية مما جعلها فريسة سهلة لأعراض نفسية وجسدية كحالات القلق والاكتئاب والشعور بالوحدة النفسية نتيجة العزلة واستبدالها لعلاقاتها الاسرية والاجتماعية بالعلاقات الافتراضية،وهذا ينعكس على المعاش النفسي لهذا المراهق وجعله يعيش مخاوف اجتماعية وحساسية تفاعلية،ناهيك عن الاضطرابات الجسدية وما يصاحبها من إنهاك وتعب واضطرابات الاكل والنوم،وهذا ما أكدته دراسة ميلاد وآخرون(2019) من خلال نتائجها على وجود علاقة بين إستخدام الأجهزة الإلكترونية

والمشاكل الصحية كاضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم لدى الأطفال.

واختلفت نتائج دراستنا مع كل من دراسة نالوا وأناند Nzlwa & Anand(2003)،ودراسة جانج وزملاؤهJang & al (2008) التي توصلت إلى أن الفئة ذات الاستخدام العال للإنترنت تعاني من مشاكل نفسية وجسدية واجتماعية أكبر من الفئة ذات الاستخدام المنخفض للانترنت.

الفرضية الثالثة

نصت على وجود فروق في درجة الاضطرابات النفسية لدى مدمني الالعاب من تلاميذ التعليم المتوسط تبعا لمتغير الجنس،وللتحقق من صحتها تم حساب اختبار"ت"،والجدول التالي يوضح هذه النتيجة.

الجدول رقم(06) يوضح نتائج اختبار الفروق بين التلاميذ والتلميذات المدمنين في اضطرابات النفسية.

المؤشرات / المتغير	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
التلاميذ	37	48,62	15,957	-1,768	غير دالة
التلميذات	24	55,42	12,381		

يتضح من خلال الجدول رقم(05) أن قيمة "ت" البالغة 1,768 دالة إحصائيا عند مستوى 0,05، مما يعني أنه لا توجد فروق في درجة الاضطرابات النفسية بين المدمنين تبعا لمتغير الجنس

ويمكن تفسير نتيجة عدم وجود فروق في الاضطرابات النفسية بين الجنسين إلى أن ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية تترك سلبياتها على كلا الجنسين وهذا الفئة من التلاميذ سواء الذكور منهم أو الاناث تمر بفترة نمو صعبة نتيجة التبادلات الفيزيولوجي والنفسية التي تكون مصاحبة لمرحلة المراهقة،وكذا الفراغ العلائقي التي تعيشه داخل محيطها والقيود المفروضة عليها من طرف الاسرة والمجتمع يؤثر على بنائها النفسي ما يجعلها تشعر بالنقص وعدم إشباع لحاجاتها ما يجعلها تبحث عن البديل من أجل التعويض لذا تلجأ وتقبل على مختلف المواقع الاجتماعية للتسلية واللعب متناسية مخاطر هذه الالعاب ومخلفاتها النفسية والجسدية وحتى الاجتماعية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كيم وآخرون Kim, & al(2004)التي توصلت إلى عدم وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والإناث المدمنين على الانترنت في الاضطرابات النفسية.

خاتمة:

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة الحالية من نتائج يوصي الباحثان بما يلي:

- عقد ندوات وأيام دراسية في الوسط المدرسي واشراك كل الفاعلين من تلاميذ وأولياء الامور والمختصين لبيان سلبيات الالعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للتلاميذ.
- إعداد برامج إرشادية للتقليل من خطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- ضرورة متابعة الاسرة ومراقبة أبنائها من خلال وضع ضوابط وحدود للاستخدام وتوجيههم إلى الاستخدام العقلاني للألعاب الالكترونية بصفة خاصة والانترنت عامة.
- ضرورة الاهتمام بالتدخل الوقائي من أجل ضبط استخدام المواقع الاجتماعية.
- ضرورة إجراء المزيد من الدراسات المعمقة للكشف عن الاسباب الكامنة والحقيقة وراء تفشي ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية بين أوساط التلاميذ.

المراجع

- باشن حمزة(2021)هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية،مجلة دراسات نفسية وتربوية،جامعة الجزائر2،37(1)،8-25.
- بولحية هاجر،عيسو عقيلة(2021) تأثير الإدمان الإلكتروني على الصحة النفسية المدرسية للمراهق ،مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ،مركز الحكمة للبحوث والدراسات،الجزائر ،9(1)،93-115.
- سيد احمد محمد رندا(2020)العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات دراسة تنبؤية،مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية،جامعة حلوان،مصر،3(51)، 883-926.
- شلال علي عباس ، قاسم فالح محمد(2021)علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالنزوع نحو الجنوح لدى عينة من المراهقين في مدينة بغداد،مجلة نسق الجمعية العراقية للدراسات التربوية والنفسية ،8(29)،439-460.

- العبيدي محمد حسن بشرى (2017) بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائي،مجلة البحوث التربوية والنفسية،جامعة بغداد،14(53)، 418-444.
- العطري أحمد، ميهوبي إسماعيل(2021)جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ،مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الانسانية والاجتماعية،جامعة الجلفة،08(02)،296-313.
- العنزي هلال إبراهيم (2020)التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية :دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض،المجلة العربية للدراسات الأمنية السعودية،36(3)،483-502.
- الغفيلي بن عبد العزيز فهد(2010)الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع،مكتبة الملك فهد الوطنية،الرياض السعودية.
- المهداوي عدنان، اياد علي انسام(2019) الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى،مجلة الفتح جامعة ديالى العراق،15(78)،21-45.
- مؤيد محمد هبة(2020) إدمان الالعاب الإلكترونية عند الأطفال،مجلة البحوث التربوية والنفسية، 17(64)، 587-611.