الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: علم النفس وعلوم التربية

الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس وعلاقته بالإدمان على الألعاب الإلكترونية

- دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد طليبة بوراس دائرة البياضة "ولاية الوادي"-

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص : إرشاد وتوجيه

من إعداد الطالبين:

محمد غولي

عبدالرزاق نوري

إشراف الدكتورة:

أ. د. سلاف مشري

لجنة المناقشة

الاستاذ	الرتبة	الصفة	المؤسسة الأصلية
د أسماء لشهب	أستاذ محاضر أ	رئيسا	جامعة الشهيد حمّه لخضر الوادي
أ.د. سلاف مشري	استاذ تعليم عالي	مشرفا ومقررا	جامعة الشهيد حمّه لخضر الوادي
د عبدالوهاب بن موسى	أستاذ محاضر أ	مناقشا	جامعة الشهيد حمّه لخضر الوادي

الموسم الجامعي 2025 / 2026

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن العلاقة الارتباطية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس، والكشف عن الفروق في هذين المتغيرين تبعا لمتغيري الجنس والمستوى التعليمي، وللإجابة على تساؤلات الدراسة استخدم المنهج الوصفي بشقيه الارتباطي والمقارن، وتم تطبيق مقياسي الحرمان العاطفي لـ (يونغ، 1994)، والإدمان على الألعاب الإلكترونية لـ (ليمينز وآخرون، 2015)، وبعد التأكد من الخصائص السيكومترية لهذه المقاييس؛ طبقت الدراسة الأساسية على عينة عينة عشوائية طبقية قوامها (176) تلميذا وتلميذة من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط. وبعد جمع المعطيات ومعالجتها إحصائيا كانت النتائج كالتالي:

توجد علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير المستوى التعليمي، وذلك لصالح تلاميذ السنة الأولى متوسط.

لا توجد فروق في الإدمان تعزى لمتغيري الجنس والمستوى التعليمي.

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير المستوى التعليمي.

وقد تمت مناقشة النتائج في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة.

الكلمات المفتاحية :

الحرمان العاطفي، الادمان على الالعاب الالكترونية، المراهق المتمدرس، التعليم المتوسط.

Abstract

The current study aimed to reveal the correlational relationship between emotional deprivation and electronic game addiction among school-going adolescents, as well as to identify the differences in these two variables attributed to gender and educational level. To answer the study's questions, the descriptive approach, with its correlational and comparative designs, was used. Two scales were applied: the Emotional Deprivation Scale by (Young, 1994) and the Electronic Game Addiction Scale by (Lemmens et al., 2015). After verifying the psychometric properties of these scales, the main study was applied to a stratified random sample consisting of (176) male and female middle school students. After collecting and statistically processing the data, the results were as follows:

There is a positive, statistically significant correlational relationship between emotional deprivation and electronic game addiction among school-going adolescents.

There are no statistically significant differences in the level of emotional deprivation among school-going adolescents attributed to the gender variable.

There are statistically significant differences in the level of emotional deprivation among school-going adolescents attributed to the educational level variable, in favor of first-year middle school students.

There are no differences in addiction attributable to the variables of gender and educational level.

There are no statistically significant differences in the level of electronic game addiction among school-going adolescents attributed to the educational level variable.

The results were discussed in light of the theoretical framework and relevant previous studies.

Keywords:

Emotional deprivation, Electronic games addiction, School-going adolescent, Middle school.

الإهداء

إلى روح من غابا عن دنيتي ولن يغيبا عن قلبي، إلى من تمنيت أن يشهدا معي هذه اللحظة الغالية.. أبي وأمي الغاليين، أسكنهما الله فسيح جناته وتغمدهما برحمته الواسعة.

إلى رفيقة دربي وشريكة عمري وزوجتي الغالية، التي كانت لي سندا وعونا وتحملت معي مشاق هذه المسيرة خطوة بخطوة.

إلى قرة عيني وبهجة حياتي.. أولادي الأعزاء، الذين من أجلهم تهون الصعاب وأتطلع دائما نحو الأفضل.

إلى من أشد بهم عضدي وملاذي في الحياة.. إخوتي وأخواتي، حفظهم الله ورعاهم جميعا.

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة هذا الجهد العلمي المتواضع.

محمد غولي

الإهداء

إلى من تكلل جهدي برضاهما، وبلغت غايتي ببركة دعائهما، إلى من سهرا الليالي من أجل راحتي، وبذلا الغالي والنفيس ليرياني في أعلى المراتب.. أبي الغالي وأمي الحبيبة، أطال الله في عمريهما ومتعهما بالصحة والعافية وأبقاهما تاجا فوق رأسي ونبراسا يضيء دربي.

إلى من أشد بهم عضدي، وأتقاسم معهم أفراحي وأتراحي، من كانوا لي سندا وعونا في كل محطات حياتي.. إخوتي وأخواتي الأعزاء.

إلى كل من ساندني بكلمة أو نصيحة، وإلى كل من جمعتني بهم مقاعد الدراسة وذكريات البحث العلمي.

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة هذا الجهد العلمي المتواضع.

عبدالرزاق نوري

شكر وتقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين.

نحمد الله عز وجل الذي وفقنا وأعاننا على إتمام هذا العمل المتواضع، ومنحنا الصبر والقدرة على مواصلة مسيرتنا العلمية في جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي.

نتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير إلى الأستاذة المشرفة الدكتورة سلاف مشري ، التي تفضلت بقبول الإشراف على هذه المذكرة، والتي لم تبخل علينا بتوجيهاتها القيمة ونصائحها السديدة طيلة فترة إنجاز هذا البحث، فجزاها الله عنا كل خير.

كما نتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى السادة أعضاء لجنة المناقشة الموقرة ، لتفضلهم بقراءة وتقييم هذا العمل وتصويب ما به من هفوات.

ويمتد شكرنا إلى الطاقم الإداري والتربوي بمتوسطة الشهيد طليبة بوراس بدائرة البياضة ، وعلى رأسهم مدير المؤسسة، لما قدموه لنا من تسهيلات وتعاون مثمر لإنجاز الجانب الميداني من هذه الدراسة.

وأخيرا، نشكر كل من مد لنا يد المساعدة من أساتذة وعمال كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، وكل من ساهم من قريب أو بعيد في إنجاز هذا العمل ولو بكلمة طيبة.

فهرس المحتويات

ملخص الدراسة .....أ

Abstract ..... ب

الإهداء .....ج

شكر وتقدير .....ج

فهرس المحتويات .....د

فهرس الجداول.....ح

مقدمة: 10

الجانب النظري

الفصل الأول:

الإطار العام للدراسة

1.إشكالية الدراسة..... 14

2. فرضيات الدراسة 15

3. أسباب اختيار الموضوع..... 16

4. أهداف الدراسة..... 17

5. أهمية الدراسة..... 18

6. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة 19

7.الدراسات السابقة 21

الفصل الثاني: الحرمان العاطفي

تمهيد:..... 30

1. الحرمان العاطفي : 30

1.1. تعريف العاطفة: 30

2.1. تعريف الحرمان:..... 30

3.1. مفهوم الحرمان العاطفي: 31

2. المقاربات النظرية المفسرة للحرمان العاطفي 32
1.2. النظرية الإيكولوجية: 32
2.2. نظرية التحليل النفسي: 32
3.2. نظرية الفترات الحرجة: 33
4.2. النظرية المعرفية التطورية: 34
5.2. نظرية التعلم الاجتماعي: 35
3. المراهقة وعلاقتها بالحرمان العاطفي 36
4. أنواع الحرمان العاطفي: 37
1.4. الحرمان العاطفي الكلي أو الأساسي: 37
2.4. الحرمان العاطفي الجزئي: 37
5. عوامل الحرمان العاطفي: 37
1.5. الحرمان في غياب الأم: 37
2.5. الحرمان في حضور الأم: 38
3.5. التفكك الأسري: 39
4.5. غياب الأب وأثره في الحرمان العاطفي: 40
6. آثار الحرمان العاطفي: 40
1.6. على النمو الجسمي والذهني والاجتماعي: 40
2.6. على النمو النفسي: 40
3.6. على النمو الأكاديمي: 41
7.آثار الحرمان العاطفي وفق بول وباروس: 41
1.7. الآثار القريبة المدى: 41
2.7. الآثار البعيدة المدى: 41
8. الوقاية من الحرمان العاطفي: 42
خلاصة الفصل: 42

الفصل الثالث: الإدمان على الألعاب الإلكترونية

تمهيد 45
1. نبذة تاريخية (الألعاب الإلكترونية): 45
2 تعريف الألعاب الإلكترونية: 46
3 أنواع الألعاب الإلكترونية 47
4. الإدمان على الألعاب الإلكترونية والمراهق: 48
5. أثر الألعاب الإلكترونية من منظور الدراسات العملية 49
1.5. أثر الألعاب الإلكترونية في التعلم والتعليم 49
2.5. أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين 50
3.5. الدراسات التي تبنت وجهة النظر الايجابية 51
4.5. الدراسات التي تبنت وجهة النظر السلبية 58
6. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر 59
7. أثر الألعاب الالكترونية في التعلم والتعليم 60
خلاصة الفصل: 62

الجانب الميداني

الفصل الرابع :

الإجراءات المنهجية للدراسة

1. المنهج المستخدم: 65
2. مجتمع الدراسة: 65
3. عينة الدراسة: 66
4. أدوات القياس: 68
5. الخصائص السكومترية: 72
6. الأساليب الإحصائية: 76

الفصل الخامس:

نتائج الدراسة ومناقشتها

1.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الأولى: 80
2.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الثانية: 82
3.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الثالثة: 84
4. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الرابعة: 85
5. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية العامة: 87
الخاتمة 92
قائمة المراجع : 95
الملاحق 101

فهرس الجداول

الجدول 1 : يوضح توزيع العينة حسب الجنس 65
الجدول 2 : يوضح توزيع العينة حسب السن..... 66
الجدول 3 : يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي..... 67
الجدول 4 : يوضح توزيع العينة حسب متغير السكن (مع من تعيش)..... 67
الجدول 5 : يوضح توزيع العينة حسب الحالة المادية..... 68
الجدول 6 : الأوزان والاتجاهات لمقياس ليكارت الثلاثي..... 71
الجدول 7 : مقياس ليكارت الخماسي 71
الجدول 8 : يوضح معامل ارتباط البند بالدرجة الكلية للمقياس (الحرمان العاطفي)..... 72
الجدول 9 : يوضح معامل ارتباط البند بالدرجة الكلية للمقياس (الإدمان على الألعاب الالكترونية)..... 74
الجدول 10 : يوضح معاملات الثبات.....**خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.**
الجدول 11 : يوضح توزيع أفراد العينة لكل مستوى حسب متغير الحرمان العاطفي..... 80
الجدول 12 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الحرمان العاطفي ومتغير الجنس 80
الجدول 13 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الحرمان العاطفي ومتغير الجنس 82
الجدول 14 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس..... 84
الجدول 15 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومتغير المستوى التعليمي..... 86
الجدول 16 : يوضح دلالة العلاقة بين المتغيرين (الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية)..... 87

مقدمة

مقدمة:

تعتبر مرحلة المراهقة من أهم المحطات العمرية في حياة الفرد، وأكثرها حساسية بالنظر إلى ما يصاحبها من تغيرات جسدية ونفسية واجتماعية عميقة، وفي هذه المرحلة الانتقالية الفاصلة بين الطفولة والرشد، تبدأ الحاجات العاطفية للمراهق بالبروز بشكل ملح، إذ يصبح في أمس الحاجة إلى الشعور بالحب والقبول والأمان داخل محيطه الأسري والمدرسي. غير أن الواقع يكشف عن وجود فجوة كبيرة في تلبية هذه الاحتياجات لدى الكثير من المراهقين المتمدرسين، مما يولد لديهم شعورا بالفراغ الوجداني أو ما يعرف بالحرمان العاطفي، الذي يدفعهم بطبيعة الحال للبحث عن بدائل تعوضهم عن هذا النقص خارج حدود واقعهم المعاش.

ومع التطور التكنولوجي الهائل والانتشار الواسع للأجهزة الذكية، وجدت فئة المراهقين في الألعاب الإلكترونية مجالا خصبا لتفريغ طاقاتها وقضاء أوقات فراغها. ورغم أن هذه الألعاب قد تبدو في ظاهرها وسيلة للترفيه والتسلية، إلا أن تصميمها الجاذب ونظام المكافآت فيها، فضلا عما توفره من عوالم افتراضية تمنح اللاعب شعورا وهميا بالقوة والانتماء، قد ينحرف بالاستخدام عن مساره الطبيعي ليتحول إلى سلوك قهري ومفرط يصل إلى حد الإدمان.

وتتضاعف خطورة هذا الإدمان عندما يلتقي بمراهق يعاني أصلا من الحرمان العاطفي؛ حيث تصبح هذه العوالم الرقمية بمثابة الملاذ الآمن والدرع الذي يهرب إليه من قسوة التهميش أو الإهمال الأسري، مما يؤثر سلبا على توازنه النفسي والاجتماعي، ويعيق مساره الدراسي. ومن هذا المنطلق، جاءت هذه الدراسة لتسليط الضوء على العلاقة الارتباطية والفروق الميدانية لظاهرة "الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس وعلاقته بالإدمان على الألعاب الإلكترونية" لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

ومن أجل الإحاطة بمختلف جوانب هذا الموضوع والإجابة على الإشكالية المطروحة، تم تقسيم المذكرة إلى جانبين أساسيين؛ جانب نظري وجانب ميداني تطبيقي، توزعت محتوياتهما على خمسة فصول متكاملة على النحو التالي:

الفصل الأول: وخُصص للإطار العام للدراسة، حيث تم فيه صياغة إشكالية البحث وتحديد الفرضيات العلمية، بالإضافة إلى عرض أسباب اختيار الموضوع، وأهدافه، وأهميته

النظرية والتطبيقية، وضبط المفاهيم الإجرائية للدراسة، وصولا إلى استعراض ومناقشة الدراسات السابقة التي تناولت المتغيرين.

الفصل الثاني: وتناول بالبحث والدراسة المتغير المستقل وهو الحرمان العاطفي، من خلال تحديد مفهومه، والمقاربات النظرية المفسرة له، وأبرز أشكاله وأسبابه، والآثار المترتبة عليه في شخصية المراهق.

الفصل الثالث: وتطرق إلى المتغير التابع وهو الإدمان على الألعاب الإلكترونية، واستعرض لمحة تاريخية عن هذه الألعاب، ومفهوم الإدمان الرقمي، وأنواعه، وآثاره الإيجابية والسلبية، وواقع هذه الظاهرة في المجتمع الجزائري وعلاقتها بالتحصيل الدراسي.

الفصل الرابع: وخُصص للجانب المنهجي والميداني، وجرى فيه تحديد المنهج المتبع، ووصف عينة الدراسة المتمثلة في تلاميذ متوسطة طليبة بوراس بالوادي، وعرض الخصائص السيكومترية لأدوات القياس المستعملة. كما شمل الفصل عرضا تفصيليا للنتائج وتحليلها ومناقشتها في ضوء الفرضيات والتراث النظري، ليتوج البحث بخلاصة عامة ومجموعة من التوصيات والمقترحات.

الفصل الخامس: وتناول نتائج الدراسة ومناقشتها

الجانب النظري

الفصل الأول:

الإطار العام للدراسة

1. إشكالية الدراسة
2. فرضيات الدراسة
3. أسباب اختيار الموضوع
4. أهداف الدراسة
5. أهمية الدراسة
6. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة
7. الدراسات السابقة

1. إشكالية الدراسة

تتسم مرحلة المراهقة بتعقيدها وحساسيتها البالغة، حيث تتقاطع فيها التغيرات النفسية والجسدية والاجتماعية، وتبلغ الحاجات العاطفية ذروتها. فالمراهق في هذه المرحلة يسعى حثيثاً نحو الحب، والأمان، والانتماء، وتأكيد الهوية؛ مما يجعله بحاجة ماسة إلى بيئة حاضنة قادرة على تلبية احتياجاته الوجدانية (Erikson, 1968؛ الداهري، 2008). غير أن الواقع المُعاش يكشف عن قصور ملحوظ في الرعاية العاطفية المُقدمة لكثير من المراهقين، سواء داخل المحيط الأسري، أو المدرسي، أو الاجتماعي، وهو حرمان غالباً ما يُفضي إلى اضطرابات نفسية وسلوكية متعددة. ولعل من أبرز هذه الاضطرابات في وقتنا المعاصر، ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية التي باتت مصدر قلق عالمي (Young, 1994؛ الزهراني، 2020)؛ إذ تشير إحصاءات منظمة الصحة العالمية إلى تصاعد مستمر في هذه الظاهرة ضمن أوساط المراهقين، مُقدرةً نسبة الإدمان الفعلي بين 1% و9% من إجمالي المستخدمين حول العالم (WHO, 2019).

وفي هذا السياق، تؤكد الدراسات النفسية الحديثة أن الأفراد الذين يعانون من "مخططات الحرمان العاطفي" —وهي بنى معرفية سلبية تتشكل في مراحل الطفولة المبكرة— هم الأكثر عرضة لأشكال الإدمان السلوكي والرقمي، مقارنة بأقرانهم الذين تلقوا رعاية عاطفية كافية (Billieux et al., 2020 ؛Young & Klosko, 1993). ويدعم هذا التوجه نظرية المخططات المعرفية لـ"يونغ"، التي تفترض أن الحرمان العاطفي في الطفولة والمراهقة يخلق فجوات وجدانية وحاجات غير مشبعة، تدفع الفرد نحو تبني سلوكيات تعويضية يتصدرها الإدمان الرقمي (Young, 1994). فالإهمال الوالدي، والبرود العاطفي، وغياب التواصل الحميم داخل الأسرة، هي عوامل قد تدفع المراهق المتمدرس إلى اللجوء للفضاء الرقمي، ليُغرق نفسه في عوالم الألعاب الإلكترونية هرباً من واقعه وبحثاً عن بديل يخفف من وطأة الفراغ العاطفي لديه (Tisseron, 2019؛ عبد الحميد وآخرون، 2021).

وإلى جانب العامل النفسي، تبرز متغيرات أخرى تؤثر في مستويات الإدمان الإلكتروني لدى المراهقين، كالمرحلة التعليمية وما تفرضه من ضغوط أكاديمية وبيئات اجتماعية متباينة (حسين ومحمد، 2020). كما يُعد متغير "النوع" (الجنس) عاملاً حاسماً في هذا السياق؛ إذ تشير دراسات عديدة (الحربي، 2021؛ بن عمر وقاسمي، 2022) إلى وجود فروق ذات دلالة بين الذكور والإناث في أساليب التفكير، والتعبير الانفعالي، والتفاعل الاجتماعي. وهذه الفروق لا تعود للأبعاد البيولوجية فحسب، بل هي نتاج مباشر لعملية التنشئة الاجتماعية التي ترسم أدواراً وتوقعات محددة لكل جنس. لذا، فإن قراءة هذه الفروق تتطلب فهماً عميقاً للسياق الثقافي والبيئي أكثر من التعامل معها كمعطيات ثابتة (Eagly & Wood, 2012).

وانطلاقاً مما سبق، نرى أن استجابة الإناث للحرمان العاطفي قد تختلف جوهرياً عن استجابة الذكور؛ وهو تباين يُعزى إلى طبيعة التنشئة الاجتماعية التفاضلية السائدة في المجتمع الجزائري، والتي تفرض أنماطاً مختلفة في التعامل مع المشاعر —إفصاحاً أو كبتاً— بين الجنسين. وفي مقابل هذا الطرح، تُظهر الدراسات الميدانية القليلة المنجزة في البيئة الجزائرية ارتفاعاً مقلقاً في معدلات إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية، لاسيما في أعقاب جائحة كوفيد-19، وذلك في ظل ندرة واضحة في الأبحاث التي تتقصى الجذور العاطفية الكامنة وراء هذه الظاهرة (بن عمر وقاسمي، 2022).

ومن هذا المنطلق، تتبلور إشكالية هذه الدراسة في التساؤلات الآتية:

هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط تبعاً لمتغير الجنس (ذكور / إناث)؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تبعاً لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى متوسط، السنة الثانية متوسط، السنة الثالثة متوسط، السنة الرابعة متوسط)؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط تبعاً لمتغير الجنس (ذكور / إناث)؟

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تبعاً لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى متوسط، السنة الثانية متوسط، السنة الثالثة متوسط، السنة الرابعة متوسط)؟

2. فرضيات الدراسة

-توجد علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تُعزى لمتغير الجنس (ذكور/إناث).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تُعزى لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى، الثانية، الثالثة، الرابعة).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تُعزى لمتغير الجنس (ذكور/إناث).

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تُعزى لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى، الثانية، الثالثة، الرابعة).

3. أسباب اختيار الموضوع

1.3.الأسباب الذاتية:

- الاهتمام الشخصي العميق بعلم النفس المدرسي وقضايا الصحة النفسية للمراهق في المؤسسة التعليمية الجزائرية.

- الملاحظة الميدانية المباشرة لانتشار ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية بشكل لافت في الوسط المدرسي وتداعياتها على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية.

- الرغبة في استكشاف الجذور النفسية العميقة الكامنة وراء هذه الظاهرة، لا سيما الجانب العاطفي الذي كثيراً ما يُغفله الباحثون.

2.3. الأسباب الموضوعية:

– شُح الدراسات الجزائرية التي تناولت العلاقة بين الحرمان العاطفي والإدمان الرقمي لدى المراهق المتمدرس بشكل مباشر، والذي أكدته دراسة بن عمر وقاسمي. (بن عمر وقاسمي، 2022)

– الانتشار المتصاعد للألعاب الإلكترونية بعد جائحة كوفيد–19 وما خلّفته من عزلة اجتماعية وتوسّع في الاستخدام الرقمي حسبما أشارت إليه منظمة الصحة العالمية . (WHO, 2021)

– إدراج منظمة الصحة العالمية لاضطراب ألعاب الفيديو ضمن التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) مما يُعطي الموضوع أهمية سريرية وتربوية بالغة. (WHO, 2019)

– الحاجة الملحّة إلى بيانات علمية موثوقة تُوجّه البرامج الإرشادية والتدخلية في المؤسسات التعليمية الجزائرية.

– الأثر المزدوج الموثّق لهذه الظاهرة على التحصيل الأكاديمي والصحة النفسية في آنٍ واحد. (Lemmens et al., 2015)

4. أهداف الدراسة

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف العلمية والتطبيقية في ضوء التراث النظري والبحثي المتعلق بالحرمان العاطفي والإدمان الرقمي لدى المراهق.

– **الكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.**

– الكشف عن **الفروق في مستوى الحرمان العاطفي** لدى المراهق المتمدرس تبعًا لمتغير الجنس (ذكور/إناث).

– تحديد **الفروق في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس** تبعًا لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى، الثانية، الثالثة، الرابعة).

– التعرف **على الفروق في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية** لدى المراهق المتمدرس تبعًا لمتغير الجنس (ذكور/إناث).

– الكشف **عن الفروق في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية** لدى المراهق المتمدرس تبعًا لمتغير المستوى التعليمي (السنة الأولى، الثانية، الثالثة، الرابعة).

– تحديد **أثر التفاعل بين متغيري الجنس والمستوى التعليمي** على كل من الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.

5. أهمية الدراسة

1.5. الأهمية النظرية:

– تتمثل الأهمية النظرية لهذه الدراسة في إثراء الجانب المعرفي المتعلق بمتغيري الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى فئة المراهقين المتمدرسين، وذلك من خلال:

– توضيح طبيعة العلاقة بين المتغيرين في ضوء الأدبيات النفسية والتربوية الحديثة.

– سد النقص النسبي في الدراسات العربية التي تناولت العلاقة بين الحرمان العاطفي والإدمان السلوكي الرقمي.

– تقديم إطار نظري يمكن أن يُعتمد عليه في دراسات لاحقة تتناول الصحة النفسية للمراهقين.

– دعم التوجهات العلمية التي تهتم بالاضطرابات السلوكية المرتبطة بالتكنولوجيا الحديثة.

2.5. الأهمية التطبيقية:

– تبرز الأهمية التطبيقية لهذه الدراسة من خلال إمكانية الاستفادة من نتائجها في الواقع التربوي والإرشادي، وذلك عبر:

– مساعدة المرشدين النفسيين والتربويين على فهم العوامل المرتبطة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية.

– تقديم مؤشرات عملية لتصميم برامج إرشادية وعلاجية تستهدف تقليل الحرمان العاطفي لدى المراهقين.

– توجيه المؤسسات التربوية نحو تبني استراتيجيات وقائية للحد من الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

– دعم صناع القرار التربوي في وضع سياسات تهتم بالصحة النفسية داخل الوسط المدرسي.

3.5. الأهمية الاجتماعية:

– تنبع الأهمية الاجتماعية لهذه الدراسة من ارتباطها المباشر بقضايا معاصرة تمس فئة المراهقين، حيث:

– تسلط الضوء على مشكلة متزايدة الانتشار تتمثل في الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

– تساهم في رفع وعي الأسرة والمجتمع بأهمية الإشباع العاطفي السليم في مرحلة المراهقة.

– تساعد في الحد من الآثار السلبية النفسية والاجتماعية الناتجة عن الحرمان العاطفي.

– تدعم بناء علاقات أسرية وتربوية أكثر توازنًا، مما ينعكس إيجابًا على تكيف المراهق داخل المجتمع.

6. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة

تُعرّف المتغيرات في هذه الدراسة إجرائياً بما يتلاءم مع طبيعة البحث وأدواته، وذلك على النحو التالي:

1.6. الحرمان العاطفي (Emotional Deprivation) :

يقصد بالحرمان العاطفي إجرائياً في هذه الدراسة: الدرجة الكلية التي يتحصل عليها المراهق المتمدرس من خلال استجاباته على فقرات مقياس الحرمان العاطفي المُعتمد في الدراسة، والتي تعبر عن مدى افتقاده للإشباعات الوجدانية الأساسية كالحب، والاهتمام، والتقبل، والأمان داخل محيطه الأسري. وتُشير الدرجة المرتفعة على هذا المقياس إلى ارتفاع مستوى الحرمان العاطفي لدى التلميذ.

2.6. الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

يقصد بالإدمان على الألعاب الإلكترونية إجرائياً في هذه الدراسة: الدرجة الكلية التي يتحصل عليها المراهق المتمدرس من خلال استجاباته على فقرات مقياس الإدمان على

الألعاب الإلكترونية المُستخدم في الدراسة، والتي تعكس مستوى انغماسه القهري، وفقدانه للسيطرة، واعتماده على هذه الألعاب كوسيلة للهروب من الواقع. وتُشير الدرجة المرتفعة على هذا المقياس إلى تفاقم شدة السلوك الإدماني الرقمي لديه.

3.6. المراهق المتمدرس:

يقصد بالمراهق المتمدرس إجرائياً في هذه الدراسة: كل تلميذ أو تلميذة يتراوح عمره الزمني بين (12 و 16 سنة)، ويدرس بانتظام في مرحلة التعليم المتوسط (من السنة الأولى إلى السنة الرابعة متوسط)، والذين يزاولون دراستهم فعلياً بمتوسطة الشهيد طليبة بوراس بدائرة البياضة خلال السنة الدراسية 2026، والذين شكلوا العينة الأساسية من خلال مشاركتهم في الإجابة على أدوات القياس الخاصة بهذا البحث.

7. حدود الدراسة:

7.1. الحدود الموضوعية:

تقتصر الحدود الموضوعية للدراسة الحالية على تقصي العلاقة الارتباطية بين متغير الحرمان العاطفي ومتغير الإدمان على الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى الكشف عن الفروق في مستويات هذين المتغيرين تبعاً لمتغيري الجنس والمستوى التعليمي، وذلك بالاعتماد على أدوات قياس مقننة ومتبناة عن أصحابها الأصليين؛ وهما مقياس مخططات يونغ (Young, 1994) ومقياس الإدمان لـ (Lemmens et al., 2015)

2.7.الحدود البشرية:

تشمل الدراسة عينة من المراهقين المتمدرسين في مرحلة التعليم المتوسط بكل أطوارها (السنة الأولى والثانية والثالثة والرابعة) تتراوح أعمارهم بين 12 و16 سنة .

3.7.الحدود المكانية:

تجرى الدراسة الميدانية في متوسطة الشهيد طليبة بوراس بالبياضة ولاية الوادي، التي تمثل بيئة حضرية ذات كثافة سكانية عالية وانتشار واسع للتكنولوجيا الرقمية.

4.7.الحدود الزمانية:

أنجز الدراسة الميدانية خلال شهر **مارس** من الموسم الدراسي 2025-2026.

8.الدراسات السابقة

تتنوع الدراسات السابقة التي تناولت متغيري الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية، سواء على المستوى العربي أو الأجنبي، وإن كان بعضها قد تناول أحدهما بمعزل عن الآخر، أو تناولهما ضمن علاقتهما باضطرابات سلوكية ونفسية أخرى. وقد اعتمد الباحث في عرض هذه الدراسات على التصنيف الثنائي (العربية / الأجنبية)، مع ترتيبها داخل كل تصنيف وفقاً للتسلسل الزمني التصاعدي (من الأقدم إلى الأحدث) لإبراز التطور التاريخي للبحوث في هذا المجال. كما تم التركيز على الدراسات التي جمعت بين المتغيرين، مع الإشارة إلى الدراسات التي تناولت أحدهما بشكل منفصل عندما يكون لها ارتباط نظري أو منهجي واضح بموضوع البحث. وجدير بالذكر أن الباحثان قد اعتنا بالدراسات الجزائرية والمحلية بشكل خاص لما لها من خصوصية سياقية وثقافية تقترب من مجتمع الدراسة الأصلي، وذلك تماشياً مع مبدأ الأقربية المنهجية.

1.8. الدراسات العربية:

دراسة حسين ومحمد (2020):

بحثت هذه الدراسة العراقية في الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة مرحلتَي المتوسطة والإعدادية ببغداد (ن=260) تبعاً للجنس والصف الدراسي، باستخدام مقياس IGDS-SF9 المُعرَّب. تبيّن أن الذكور أكثر إدماناً من الإناث بفارق دال إحصائياً، وأن طلبة المرحلة المتوسطة أكثر إدماناً من طلبة الإعدادية.

دراسة الزهراني (2020):

هدفت هذه الدراسة السعودية إلى الكشف عن العلاقة بين الحرمان العاطفي الأسري والإدمان على الإنترنت لدى عينة من المراهقين المتمدرسين في مرحلة الثانوية بمدينة جدة (ن=200). اعتمد الباحث المنهج الوصفي الارتباطي، وطبّق مقياسَي الحرمان العاطفي وإدمان الإنترنت ليونغ المُعرَّبَيْن والمُكيَّفَيْن على البيئة السعودية. أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين الحرمان العاطفي وإدمان الإنترنت. كما كشفت عن غياب

فروق دالة بين الجنسين في الحرمان العاطفي، في حين سُجّلت فروق دالة في إدمان الإنترنت لصالح الذكور.

دراسة الحربي (2021):

استهدفت هذه الدراسة السعودية قياس مستوى الحرمان العاطفي الأسري لدى عينة من طلبة المرحلتين المتوسطة والثانوية بمنطقة الرياض (ن=230)، ودراسة الفروق تبعاً للجنس والمستوى الدراسي. استعانت الباحثة بمقياس مخططات يونغ المُكيَّف. خلصت النتائج إلى أن مستوى الحرمان كان متوسطاً لدى العينة الكلية، مع غياب فروق دالة تبعاً للجنس وفروق طفيفة تبعاً للمرحلة الدراسية.

دراسة عبد الحميد وآخرون (2021):

تناولت هذه الدراسة المصرية الاستقصاء عن العلاقة بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة من مراهقي مرحلة الإعداد بمحافظة القاهرة (ن=150 ذكراً). أثبتت النتائج أن 23% من العينة يعانون إدماناً مرتفعاً، وأن الحرمان العاطفي كان أحد أقوى المتنبئات بهذا الإدمان، وأن المراهقين من الأسر المُفككة أشد عرضةً للإدمان الرقمي مقارنة بأقرانهم من الأسر المستقرة.

دراسة بن عمر وقاسمي (2022):

أجريت هذه الدراسة الجزائرية في ولاية سطيف على عينة من تلاميذ الثانوية (ن=180) بهدف قياس مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعوامل النفسية المرتبطة به. أظهرت النتائج أن 18.3% من أفراد العينة يُصنَّفون ضمن الفئة المُدمنة، وأن العوامل العاطفية والأسرية كانت الأقوى ارتباطاً بالإدمان. كما كشفت عن فروق دالة بين الجنسين لصالح الذكور وعدم وجود فروق دالة تبعاً للمستوى الدراسي.

2.8. الدراسات الأجنبية :

دراسة Tisseron (2019) فرنسا:

قدّم المحلل النفسي الفرنسي الشهير سيرج تيسيرون في هذه الدراسة السريرية–النظرية تحليلاً عمقياً للآليات النفسية التي تدفع المراهق المُعاني من الفراغ العاطفي نحو إدمان الألعاب

الإلكترونية. يرى الباحث أن الألعاب توفر بيئةً افتراضيةً آمنةً يعوّض فيها المراهق نقصه العاطفي ويحصل على إحساس بالكفاءة والانتماء والمكانة التي يحرم منها في الواقع، مستنداً إلى مفهوم النماذج العلائقية الداخلية

دراسة Billieux et al. (2020) – بلجيكا/سويسرا:

أجرى فريق بيليو هذه الدراسة على عينة من المراهقين والشباب الفرانكوفونيين (ن=385) لاستقصاء دور المتغيرات العاطفية والشخصية في التنبؤ بالإدمان على الألعاب الإلكترونية. اعتمد الباحثون مقياس IGD-20 وأدوات قياس الاندفاعية وصعوبات تنظيم الانفعالات والوحدة النفسية. أكدت النتائج أن ضعف التنظيم الانفعالي والشعور بالوحدة — الناجمَيْن في الغالب عن نقص الرعاية العاطفية — كانا من أقوى المتنبئات بالإدمان الرقمي.

دراسة Blaya et al. (2021) – فرنسا/بلجيكا:

أجرت هذه الدراسة الفرنسية–البلجيكية على عينة من المراهقين (ن=312) بهدف دراسة العلاقة بين التجارب السلبية في الطفولة — بما فيها الإهمال العاطفي — والإدمان على الألعاب الإلكترونية. استُخدم مقياس CTQ لقياس الصدمات المبكرة ومقياس IGDS لقياس الإدمان. كشفت النتائج عن ارتباط معنوي بين الإهمال العاطفي في الطفولة والإدمان الرقمي في المراهقة، مع تأكيد على دور الإهمال العاطفي تحديداً كمتنبئ مستقل بالإدمان بعد ضبط المتغيرات الديموغرافية.

ثانياً: الدراسات الإنجليزية (للتوازن والشمول):

دراسة Gentile et al. (2011) – الولايات المتحدة:

درست هذه الدراسة العلاقة بين أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية والاجتماعية لدى عينة كبيرة من المراهقين (ن=3034)، وأظهرت أن العزلة الاجتماعية والاندفاع وقلق الانفصال كانت من أقوى العوامل المرتبطة بالإدمان.

دراسة King & Delfabbro (2016) – أستراليا:

قدمت دراسة مراجعة منهجية لعلاقة الإدمان على الألعاب الإلكترونية بالحرمان العاطفي والمشكلات الأسرية، وركزت على دور الهروب من الواقع كآلية وسيطة.

التعقيب على الدراسات السابقة

يهدف هذا التعقيب إلى تقديم قراءة نقدية موضوعية للدراسات السابقة التي تم استعراضها، وذلك من خلال تحديد نقاط الاتفاق والاختلاف بينها وبين الدراسة الحالية، ثم تسليط الضوء على أبرز الملاحظات المنهجية التي رصدها الباحث، تمهيداً لتحديد موقع الدراسة الحالية ضمن هذا الإرث البحثي.

أوجه الاتفاق مع الدراسة الحالية

أ. الاتفاق في الفرضية الرئيسية:

تتفق أغلب الدراسات السابقة – العربية منها والأجنبية – مع الدراسة الحالية في الفرضية القائلة بوجود علاقة ارتباطية موجبة بين الحرمان العاطفي (أو الإهمال العاطفي الأسري) والإدمان على الوسائط الرقمية، سواء كان ذلك الإدمان موجهاً نحو الإنترنت عامة أو نحو الألعاب الإلكترونية تحديداً، ويتجلى هذا الاتفاق بوضوح مع دراسات كل من الزهراني (2020)، وعبد الحميد وآخرون (2021)، وBlaya وآخرين (2021).

ب. الاتفاق في المنهج المتبع:

على المستوى المنهجي، تتقاطع الدراسة الحالية في اعتمادها على المنهج الوصفي الارتباطي، وهو المنهج الأنسب لمثل هذه الدراسات التي تستهدف الكشف عن طبيعة العلاقات بين المتغيرات النفسية والسلوكية كما هي في الواقع. هذا التقارب المنهجي لا يقتصر على الدراسات العربية فقط (مثل دراسة بن عمر وقاسمي، 2022؛ ودراسة حسين ومحمد، 2020)، بل يمتد أيضاً إلى الدراسات الفرنسية (كدراسة Billieux وآخرين، 2020) والدراسات الإنجليزية (كدراسة Gentile وآخرين، 2011). وهذا التوافق في الرؤية المنهجية يعزز إمكانية إجراء مقارنات علمية محكمة بين نتائج هذه الدراسات ونتائج الدراسة الحالية.

ج. الاتفاق في خصائص العينة والأدوات:

تتشابه الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في استهدافها فئة المراهقين المتمدرسين، وهي الفئة الأكثر عرضة لمشكلتي الحرمان العاطفي والإدمان الرقمي على حد سواء. كما تتقاطع معها في الاعتماد على مقاييس التقرير الذاتي (Self-Report Scales) كأداة رئيسية لجمع

البيانات، وهي الطريقة الأكثر شيوعاً في هذا النوع من البحوث النفسية والتربوية نظراً لملاءمتها لقياس الاتجاهات والمشاعر والسلوكيات الذاتية.

أوجه الاختلاف والإضافة العلمية

تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بعدة جوانب، نورد أبرزها مع الإشارة إلى أن هذه الاختلافات لا تعني بالضرورة تفوقاً مطلقاً، بل تعكس اختيارات منهجية وموضوعية مختلفة تمنحها خصوصيتها وقيمتها العلمية:

أ. الاختلاف في السياق الجغرافي والثقافي:

تنتمي الدراسة الحالية إلى السياق الجزائري، وهو سياق لا يزال يعاني من ندرة نسبية في الدراسات الميدانية التي تجمع بين المتغيرين محل البحث. صحيح أن هناك دراسة جزائرية سابقة (بن عمر وقاسمي، 2022)، إلا أنها اقتصرت على قياس مستوى الإدمان والعوامل النفسية المرتبطة به من دون أن تتناول الحرمان العاطفي بشكل مباشر كمتغير أصلي، وهو ما تفعل الدراسة الحالية.

ب. الاختلاف في شمولية المتغيرات:

على عكس بعض الدراسات التي اقتصرت على متغير واحد (مثل دراسة الحربي، 2021 التي تناولت الحرمان العاطفي فقط، ودراسة حسين ومحمد، 2020 التي تناولت الإدمان فقط)، تجمع الدراسة الحالية بين متغيرين رئيسيين (الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية) وتدرس العلاقة بينهما، بالإضافة إلى استكشاف الفروق في هذين المتغيرين تبعاً لمتغيرات ديموغرافية متعددة (كالجنس، المستوى الدراسي). هذا التكامل في تناول المتغيرات يعطي الدراسة الحالية بعداً تحليلياً أوسع.

ج. الاختلاف في شمولية المرحلة الدراسية:

تتميز الدراسة الحالية بتركيزها على تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط فقط، وهي مرحلة تُعد من أكثر المراحل حساسية في فترة المراهقة لما تتسم به من تغيرات نفسية وانفعالية وسلوكية قد تجعل المراهق أكثر عرضة للحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية. ويختلف

ذلك عن بعض الدراسات السابقة التي تناولت مرحلة التعليم الثانوي أو جمعت بين مرحلتين دراسيتين مختلفتين، الأمر الذي يمنح الدراسة الحالية خصوصيتها من خلال التركيز على فئة عمرية محددة بصورة أكثر دقة وعمقاً.

د. الاختلاف في بناء وتقنين الأدوات:

تعمد الدراسة الحالية إلى بناء مقياسي الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية وتقنينهما بما يتلاءم مع الخصائص الثقافية واللغوية والتربوية للبيئة المحلية، وهذا الإجراء يمنح الدراسة الحالية درجة أعلى من الصدق الثقافي (Cultural Validity).

ملاحظات منهجية على الدراسات السابقة

من خلال الاستعراض النقدي للدراسات السابقة، يمكن للباحث رصد مجموعة من الملاحظات المنهجية التي تستحق التوقف عندها:

أ. بخصوص الخصائص السيكومترية للأدوات:

ب. بخصوص الاختلافات الثقافية في الدراسات الأجنبية:

على الرغم من القيمة النظرية والسريرية العالية للدراسات الأجنبية الغربية (مثل دراسات Tisseron، 2019؛ Blaya وآخرين، 2021؛ وBillieux وآخرين، 2020)، إلا أنها تُنتج في سياق ثقافي فرنسي–أوروبي يختلف – ولو جزئياً – عن السياق الثقافي والتربوي والأسري الجزائري، سواء من حيث أنماط التنشئة الأسرية، أو طبيعة العلاقات داخل الأسرة، أو درجة الانفتاح على التكنولوجيا، أو أساليب التربية المدرسية. لذلك، يستوجب الأمر الحيطة عند تعميم نتائج هذه الدراسات على البيئة الجزائرية، وهو ما تحاول الدراسة الحالية معالجته من خلال إنتاج معرفة محلية ملائمة للسياق.

د. بخصوص التعامل مع الفروق بين الجنسين:

لوحظ في بعض الدراسات السابقة تغليب العينات الذكورية (كدراسة عبد الحميد وآخرون، 2021) أو عدم إجراء تحليلات دقيقة للفروق بين الجنسين رغم أهميتها في موضوعي الحرمان العاطفي والإدمان الرقمي. وتهتم الدراسة الحالية بهذا الجانب بشكل خاص، إذ تتضمن عينتها

كلا الجنسين، وستخضع بياناتهما لتحليلات إحصائية مستقلة للكشف عن الفروق الدالة – إن وجدت.

خلاصة التعقيب وموقع الدراسة الحالية

بعد استعراض الدراسات السابقة وتحليلها نقدياً، يمكن القول إن الدراسة الحالية لا تنطلق من فراغ علمي، بل تقف على إرث بحثي متنوع وممتد زمنياً وجغرافياً. غير أنها تسعى إلى سد فجوة معرفية واضحة في الأدبيات العلمية الجزائرية، تمثلت في غياب – أو على الأقل ندرة – الدراسات التي جمعت بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية في عينة واحدة من المراهقين الجزائريين المتمدرسين، مع اعتماد أدوات مقننة محلياً ومراعاة أحدث التحديثات التشخيصية العالمية.

يمكن إجمال القيمة المضافة لهذه الدراسة في النقاط التالية:

– تقديم نموذج بحثي جزائري يربط بين متغيرين نفسيين وتربويين مهمين، هما الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.

– الإسهام في إثراء المكتبة الجامعية الجزائرية والعربية بدراسة ميدانية تتناول هذه الظاهرة لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– توفير أدوات قياس يمكن الاستفادة منها في بحوث لاحقة تتعلق بالصحة النفسية للمراهقين والسلوك الرقمي.

– تقديم نتائج ميدانية تعكس واقع المراهق الجزائري المتمدرس، بما قد يساعد المختصين النفسيين والتربويين على فهم الظاهرة ووضع برامج وقائية وإرشادية مناسبة داخل الوسط المدرسي.

وبهذا، تأتي الدراسة الحالية لتضيف لبنة جديدة في صرح البحث النفسي الجزائري والعربي، مع وعي كامل بحدودها وبالجهود العلمية السابقة التي مهدت الطريق أمامه

الفصل الثاني: الحرمان العاطفي

تمهيد:

1. الحرمان العاطفي :

2. المقاربات النظرية المفسرة للحرمان العاطفي

3. المراهقة وعلاقتها بالحرمان العاطفي

4. أنواع الحرمان العاطفي:

5. عوامل الحرمان العاطفي:

6. آثار الحرمان العاطفي:

7.آثار الحرمان العاطفي وفق بول وباروس:

8. الوقاية من الحرمان العاطفي:

تمهيد:

تشكل الأعمار الخمسة الأولى من حياة الطفل مرحلة محورية في مساره النمائي، نظراً لكونها فترة بالغة الحساسية تتطلب حرصاً متواصلاً ورعاية متكاملة من الوالدين. ولئن كان النمو السليم والآمن رهناً بإشباع الحاجات المختلفة للطفل عامة، فإن الحاجات العاطفية – كالحب والحنان والعطف والشعور بالأمان – تحتل مكان الصدارة في سلم هذه الأولويات. وفي مقابل ذلك، فإن أي قصور أو حرمان في إشباع هذه الحاجات يؤدي حتماً إلى آثار سلبية تعيق مسار النمو النفسي السوي، ليس فقط في مرحلة الطفولة، بل تمتد آثارها إلى المراحل العمرية اللاحقة، ولا سيما مرحلة المراهقة، حيث تظهر على الفرد أنواع متعددة من الاضطرابات والسلوكيات غير المتوافقة. وبناءً على ما تقدم، سيتناول هذا الفصل مختلف الجوانب النظرية المرتبطة بالحرمان العاطفي، انطلاقاً من تعريفه وصولاً إلى استراتيجيات الوقاية والتدخل.

1. الحرمان العاطفي :

1.1. تعريف العاطفة:

لغة: العاطفة جمعها عواطف، وتتضمن الشعور والإحساس، وذلك كعاطفة الحب.

اصطلاحاً: يعرف "فرويد" (Freud) العاطفة بأنها أي حالة عاطفية يشعر بها الفرد، سواء أكانت مؤلمة أم سارة، غامضة أم واضحة، وسواء تجلت في صورة شحنة انفعالية كثيفة أم في صورة نبرة عامة تخيم على المزاج. وتعد العاطفة، وفقاً لهذا المنظور، تعبيراً كيفياً عن كمية الطاقة الغريزية (النزوية) وتحولاتها (لابالانش وبونتاليس، 1987، ص 320). كما تُعرَّف العاطفة أيضاً بأنها استعداد وجداني مكتسب، وهذا ما يميزها عن الميول الفطرية التي تنبثق منها، إذ تتأثر العوامل الاجتماعية وتنمو وتزداد قوة بفعل التفكير والتأمل والتجارب الانفعالية المتعددة (بن زديرة، 2006، ص 6).

2.1. تعريف الحرمان:

لغة: يُشتق لفظ "الحرمان" في اللغة العربية من الفعل الثلاثي "حرَم"، فيُقال: "حرَم فلان الشيء" أي منعه إياه، و"الحرمان" هو المصدر الدال على هذا المنع. ويأتي "الحَرَم" بمعنى المنع

أيضاً. أما ضد الحرمان فهو الإعطاء والرزق. ويمكن القول إن الحرمان في معناه اللغوي يعني: المنع، أو فقدان شيء ما، أو خسارة حق أو حاسة من حواس الإنسان (إسماعيل، 2009، ص 45).

اصطلاحاً: يُعرّف مفهوم الحرمان في مدرسة التحليل النفسي في ضوء علاقته بالحاجات الأساسية للإنسان. غير أن هذه الحاجات لا تقتصر على الضروريات المرتبطة بالبقاء على قيد الحياة فقط، بل تمتد لتشمل – وبدرجة متساوية من الأهمية – حاجات النمو العاطفي أيضاً (برغوتي، 2021، ص 376).

3.1. مفهوم الحرمان العاطفي:

يُعرِّف حجازي، الحرمان العاطفي بأنه انقطاع الصلة بين الطفل وأحد والديه أو كليهما جراء غيابهما المادي، ويتجلى هذا الحرمان في صورتين متمايزتين: حرمان كلي يعانيه الطفل مجهول الأبوين الذي نشأ بعيداً عن الأسرة في مؤسسات الرعاية، وحرمان جزئي يفقد فيه الطفل أحد الوالدين أو كليهما بعد أن عاش في رعايتهما لفترة من الزمن تتباين في طولها وقِصَرها. (حجازي، 2004، ص 172)

وفي السياق ذاته، يرى الحنفي أن الحرمان العاطفي يتمثل في افتقار الطفل إلى المودة والحنان اللذين يمنحهما الوالدان، ولا سيما الأم، إذ يُقاس حرمانه منها بمدة غيابها الجسدي عنه، وما يترتب على ذلك من فقدانه للتغذية والدفء والأحضان والابتسامة وسائر مشاعر الأمومة التي لا غنى له عنها . (الحنفي، 1994، ص 94)

وعلى صعيد التعريفات المعجمية، يُحدد قاموس Larousse الحرمان العاطفي بوصفه انعداماً أو قصوراً في التفاعلات الوجدانية الضرورية لنمو الشخصية وتحقيق توازنها النفسي.

وفي سياق متصل، يرى "تور بارسيلامي" أن الحرمان العاطفي يتجسد في جوهره في افتقاد الطفل للحنان أو المعاناة من نقصه. وتبرز خطورة هذا الحرمان من منطلق أن الحاجات الوجدانية تُمثل ركيزة محورية في البناء المتكامل للإنسان؛ مما يعني أن أي إهمال أو تقصير

في إشباعها سيترك انعكاسات سلبية وخيمة على صحته النفسية، ويُسهم في تشكيل أنماط سلوكية مضطربة خلال مراحله العمرية اللاحقة (بن زديرة، 2005، ص 6).

وخلاصة القول، يُمكن النظر إلى الحرمان العاطفي باعتباره إخفاقاً في تزويد الأبناء بالقدر الكافي من المحبة والحنان والرعاية الوجدانية من جانب الوالدين أو من يقوم مقامهما، مما يُلقي بظلاله الثقيلة على الصحة النفسية للطفل في مختلف أطوار نموه.

2. المقاربات النظرية المفسرة للحرمان العاطفي

1.2. النظرية الإيكولوجية:

تنطلق النظرية الإيكولوجية لجون بولبي (Bowlby) من مسلّمة التبادلية في العلاقة الارتباطية بين الطفل ووالديه، إذ يرى أن الارتباط ليس سلوكاً مكتسباً بل هو محصّلة لجملة من الاستجابات الفطرية التي أودعتها الطبيعة في الكائن الإنساني بهدف صون النوع وضمان بقاء أفراده. ومن ثَمَّ، فإن اضطراب هذا الارتباط أو انهياره، وما يصاحبه من فقدان الشعور المشترك بالأمان والطمأنينة، ينعكس حتماً في صورة تداعيات سلبية تطبع مسيرة الطفل النفسية والاجتماعية.

وفيما يخص الأطروحة المحورية لبولبي المتعلقة بالتدهور الجسمي والنفسي، فهو لا يُرجعه مباشرةً إلى الحرمان من الأم في حد ذاته، بل يعزوه في الأساس إلى ما يترتب على بُعد الطفل عنها من إفقار شامل لبيئته التحفيزية بكل أبعادها. ذلك أن الأم تضطلع بتلبية احتياجات طفلها الرضيع على مدار الساعة، مما يعني أن غيابها لا يعني فقدان وجودها الجسدي وحسب، بل يعني في المقام الأول انقطاع تدفق المثيرات الحسية والوجدانية التي تُشكّل الشرط الجوهري لسلامة نموه، وعليه فإن الأهمية الحقيقية للأم لا تكمن في حضورها المادي بذاته، بل في ما تُقدمه من منظومة متكاملة من المثيرات والاستجابات التي تصنع البيئة السوية اللازمة لتطور الطفل.

2.2. نظرية التحليل النفسي:

يُسلّم الفرويديون بأن الطفل الرضيع يحمل بداخله حاجةً فطريةً أصيلة تتشكّل وتتعدّل عبر تجاربه الفعلية في التغذية والرعاية. وتذهب نظرية التحليل النفسي إلى أن الارتباط بين الأم وطفلها إنما ينبثق من استعدادات بيولوجية موروثة تدفع الطفل نحو التعلق بالآخرين سعياً لإشباع حاجاته الجسمية الأساسية. ويرى فرويد (Freud) أن اللبنات الجوهرية للشخصية تُرسى في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث يسعى الطفل إلى تحقيق أقصى قدر من اللذة عبر إشباع نزوات الهو (Id)، في حين يضطلع الوالدان بفرض متطلبات الواقع والضوابط الأخلاقية التي تُقيّد تلك النزوات وتُهذّبها.

وفيما يتعلق بتكوين الأنا العليا (Superego)، فترى نظرية التحليل النفسي أنها تنمو وتتشكّل استناداً إلى شخصية الوالدين بوصفهما النموذج الأمثل والقدوة الأولى، ومن ثَمَّ يستمد الطفل منظومته القيمية ومعاييره الأخلاقية والسلوكية من خلال تفاعله معهما. ويُرجع فرويد نشأة العقد النفسية إلى ما يتعرض له الطفل من حرمان عاطفي أو ما يُحاط به من مواقف متناقضة في مرحلة الطفولة، سواء أكان ذلك نتيجة طبيعة العلاقات الأسرية وما تنطوي عليه من خبرات إنسانية، أم نتيجة صدمات انفعالية أو تجارب مؤلمة تتركأثرها العميق في البنية النفسية للطفل.

وعلى صعيد الفرويديين الجدد، يُشدد أدلر (Adler) على الدور المحوري للأم بوصفها الشخص الأول الذي يرتبط به الطفل، إذ يرى أن سلوكها تجاه رضيعها كفيل بغرس الدافعية الاجتماعية وتنميتها أو إجهاضها. وفي السياق ذاته، أولى هورني (Horney) العواملَ الاجتماعية والحضارية والعلاقات الشخصية أهميةً بالغة في صياغة التوافق النفسي للفرد، مُعتبراً أن الاضطراب النفسي ما هو في جوهره إلا ضرب من التوافق المعطوب الذي ينبت ويترعرع في بيئة مضطربة، كتلك التي يفقد فيها الطفل أحد الوالدين أو كليهما ويُحرم من الرعاية والحب، مما يُفضي حتماً إلى اختلال التوافق النفسي والاجتماعي (بركان، 2016/2015، ص 69).

3.2. نظرية الفترات الحرجة:

لا خلاف بين علماء النفس في أن التجارب التي يخوضها الطفل في مطلع حياته تُمثّل ركيزةً أساسية في بناء شخصيته ورسم مسار نموه، وأن أحداثاً بعينها إن وقعت في نوافذ زمنية محددة تركت بصماتها الراسخة في سلوكه ونموه النفسي والاجتماعي. ومن هنا تتضح خطورة أي تدخل يعترض مسيرة النمو أو أي قصور يطرأ عليها في ما يُعرف بالفترات الحرجة، إذ تكون تداعياته بالغة الأثر ومديدة الأمد، في حين تبقى الاضطرابات ذاتها أقل وطأةً وأهون أثراً حين تقع في مراحل عمرية متأخرة. وتحتل السنة الأولى من عمر الطفل مكانة استثنائية بين هذه الفترات الحرجة، ومرد ذلك جملة من الاعتبارات في مقدمتها تلك الرابطة الوجدانية العميقة التي تتأسس بين الطفل وأمه في رحاب هذه الأشهر الأولى، والتي تُشكّل النواة الأولى لكل علاقة ارتباطية لاحقة.

وعلى الصعيد الاجتماعي تحديداً، كشفت الدراسات أن المرحلة الممتدة حتى نهاية السنة الثالثة من العمر تُعدّ بالغة الحساسية في تشكيل القدرة على بناء العلاقات الاجتماعية وصونها، وأن الأطفال الذين يُنتزعون من أحضان أسرهم ويُحرمون من الحنان الأمومي في هذه المرحلة بالذات يُبدون استجابات انفعالية حادة ومضطربة، وكلما امتد هذا الحرمان واستطال أمده كلما ترسّخت آثاره وتحوّلت إلى سمات شخصية ثابتة يعسر تصحيحها. وينتهي الباحثون من ذلك إلى أن شريحة واسعة من الانحرافات السلوكية والاضطرابات النفسية إنما تمتد جذورها إلى ما عاشه الطفل من حرمان أمومي خلال هذه الفترة الحرجة بالذات (بركان، ص 69–70).

4.2. النظرية المعرفية التطورية:

يُقرّ أصحاب النظرية المعرفية بأن التطور العقلي للطفل لا يسير في خط مستقيم، بل يمر بسلسلة من المراحل المتتابعة التي يُنظّم خلالها خبراته في بنى معرفية متصاعدة التعقيد، تُمكّنه تدريجياً من استيعاب الأحداث المحيطة به والتعامل معها، وتزداد قدرته على التكيف نضجاً ورسوخاً كلما تقدّم في العمر.

وفي إطار هذا التوجه المعرفي، تندرج نظرية شافر وإيمرسون (Schaffer & Emerson) التي تُقرّ بأن الارتباط بين الطفل ومن يرعاه مشروط بجملة من المتطلبات المعرفية التي لا بد من

توافرها أولاً؛ إذ يتعيّن على الطفل أن يمتلك القدرة على التمييز بين الأشخاص قبل أن يتسنى له تكوين رابطة خاصة بأمه، فضلاً عن اكتساب مفهوم ثبات الشيء (Object Permanence)، وهو ما يعني أن يُدرك الطفل أن الأشياء والأشخاص يحتفظون بوجودهم المستقل حتى حين تغيب عن بصره. وقد أثبتت الدراسات في هذا الشأن أن العوامل المعرفية تؤدي دوراً في تحديد مستوى قلق الطفل لحظة الفراق، لا سيما حين يُدرك أنه يوجد في موقف غير مألوف، كما أن الطريقة التي تُفسّر بها الأم غيابها عن طفلها تُسهم بدورها في تشكيل استجاباته الانفعالية وتخفيف حدة توتره.(Piaget, 1954. ؛ Schaffer & Emerson, 1964)

وانطلاقاً من هذه المعطيات، يتبيّن أن الحرمان العاطفي يكون أشد وطأةً وأعمق أثراً حين يقع بعد بلوغ الطفل الشهر السادس من عمره، ويتضاعف تأثيره السلبي في بُعده الاجتماعي مع اكتساب الطفل اللغة، تلك الأداة الجوهرية للتواصل وبناء الأفكار وتنظيم التجارب الوجدانية (بركان، ص 70).

5.2. نظرية التعلم الاجتماعي:

تنطلق نظرية التعلم الاجتماعي من مسلّمة مفادها أن ارتباط الطفل بأمه ليس سلوكاً فطرياً مُدمجاً في طبيعته، بل هو نتاج عملية تعلّم تدريجية تتشكّل عبر التفاعل المتكرر مع الشخصيات المحورية في بيئته. فالأم تكتسب قيمةً إيجابية في نظر طفلها من حيث كونها المصدر الذي يُشبع حاجاته ويُخفّف ما يُعانيه من جوع وانزعاج، وبذلك تتأسس الرابطة العاطفية بينهما على أرضية التعزيز المتراكم لا على الغريزة الموروثة.

ومتى ابتعدت الأم عن طفلها، وجد هذا الأخير نفسه أمام تحديات تفوق طاقته الآنية على الاستجابة، فيتراجع إلى أنماط تفكير بدائية لا تتناسب مع مرحلته النمائية. وقد كشفت دراسات عديدة أن غالبية الأطفال دون سن الثانية يُصابون باضطرابات نفسية ملموسة جراء الفصل عن أمهاتهم، تتجلى في ردود فعل توافقية سلبية كالبكاء المتواصل والتوتر الحاد والانسحاب الاجتماعي والبلادة الانفعالية التي تُعبّر جميعها عن عجز الطفل عن استيعاب هذا الفراق والتكيف معه (بركان، 2015، ص 71–72).

3. المراهقة وعلاقتها بالحرمان العاطفي

تعد مرحلة المراهقة، الممتدة زمنيا في الغالب بين سن الحادية عشرة والثامنة عشرة، محطة انتقالية مفصلية في حياة الفرد. تتداخل في هذه الحقبة حزمة من التحولات المعقدة على المستويات الجسدية والنفسية والاجتماعية، حيث تبلغ الاحتياجات الوجدانية أعلى مستوياتها. فالمراهق خلال هذه الفترة يعيش حالة من السعي الحثيث لتحقيق غايات نفسية ملحة، تبرز في مقدمتها:

محاولة إثبات الذات وبلورة هوية مستقلة قادرة على استيعاب ومواجهة متطلبات النضج والبلوغ المستجدة.

البحث الدؤوب عن الاعتراف والقبول، ونيل التقدير سواء من المحيط الأسري المباشر أو من دائرة الأصدقاء والأقران.

التوق إلى التواجد تحت مظلات آمنة تمنحه الشعور الصادق بالانتماء والاستقرار الوجداني، لا سيما داخل البيئتين الأسرية والمدرسية.

السعي لتأسيس شبكة علاقات اجتماعية جديدة ومستقلة، تعمل كبديل تدريجي عن الارتباط الطفولي الوثيق بالوالدين.

وفي المقابل، عندما يصطدم المراهق بغياب هذه الإشباعات الأساسية وتجاهل متطلباته النفسية، تتشكل في دواخله فجوات وجدانية غائرة. هذا الخواء العاطفي يدفعه بشكل شبه حتمي نحو البحث عن مسارات تعويضية تخفف من وطأة الحرمان، لتتصدر العوالم الرقمية والألعاب الإلكترونية قائمة هذه البدائل باعتبارها ملاذات افتراضية آمنة ومغرية (Tisseron, 2019; Young, 1994). وتتضاعف خطورة هذا المشهد وتتعقد أبعاده متى ما تقاطع الحرمان العاطفي مع ضغوط إضافية تلازم هذه المرحلة العمرية، كالإخفاقات في المسار الأكاديمي، أو تصاعد حدة التوترات داخل الأسرة، فضلا عن التعثر في تحقيق التكيف الاجتماعي السليم.

وتجدر الإشارة إلى أن الاستجابات السلوكية للمراهقين حيال هذا الحرمان لا تسير على وتيرة واحدة، بل تتباين بشكل جذري تبعا للنمط السلوكي الغالب على مراهقتهم. فالمراهق ذو الميول الانسحابية يختار الانطواء والتقوقع حول الذات كرد فعل دفاعي، في حين يندفع المراهق المتمرد نحو تبني سلوكيات عدوانية تتسم برفض الامتثال وتحدي السلطة. أما في الحالات الأكثر تعقيدا، فقد ينزلق المراهق نحو مسارات انحرافية تتخذ من الممارسات الإدمانية بمختلف صورها—وعلى رأسها الإدمان الإلكتروني—وسيلة هروب يائسة ودرعا واقيا يحتمون به من قسوة الألم العاطفي (الأشول، 2008، 570-571).

4. أنواع الحرمان العاطفي:

1.4. الحرمان العاطفي الكلي أو الأساسي:

يُقصد بهذا النوع انقطاع الطفل انقطاعاً تاماً عن أمه أو من تقوم مقامها منذ الأشهر الأولى من عمره، بحيث ينشأ ويترعرع بعيداً عن الأسرة في كنف مؤسسات رعاية الأطفال، دون أن تتاح له فرصة خوض تجربة العلاقة الأمومية الحقيقية.

2.4. الحرمان العاطفي الجزئي:

يتمثل هذا النوع في أن الطفل يُمضي سنوات طفولته الأولى في رحاب أسرته، ويختبر العلاقة مع والديه ويتشرّب أولى التجارب الوجدانية، بصرف النظر عن مستوى جودة هذه العلاقة وما تُرسيه من أسس في شخصيته، ثم ما يلبث أن يتعرض بعد ذلك لانهيار كلي أو جزئي في هذه الرابطة في فترة الكمون أو قبلها أو بعدها، مما يُخلّف آثاراً بيّنة على توازن شخصيته وقدرتها على التكيف مستقبلاً (بن زديرة، 2005، ص 13).

5. عوامل الحرمان العاطفي:

1.5. الحرمان في غياب الأم:

1.1.5. التفريق:

يؤدي ابتعاد الطفل عن أمه لفترات طويلة، في ظل غياب شخصية أمومية بديلة توفر له الاستقرار والطمأنينة، إلى ظهور اضطرابات نفسية واضحة، وتتجلى هذه الحالات بشكل خاص في مواقف الانفصال، كفترات الاستشفاء التي تتطلب بقاء الطفل أو الأم في المستشفى، أو نتيجة لظروف الطلاق، أو الوفاة، أو حتى سجن الأم. ومع ذلك، فإن هذا الانفصال لا يترجم حتما إلى حرمان عاطفي في جميع الظروف؛ إذ قد ينتفي هذا الأثر السلبي إذا كانت العلاقة الأساسية بين الطفل وأمه مضطربة وغير سوية سلفا، أو متى ما توفر للطفل بديل أمومي ملائم يغمره بالرعاية ويعيد إليه الشعور بالأمان، (سبيتز، 1945، ص. 53).

2.1.5.إيداع الطفل في مؤسسة:

وفي هذا السياق، يعتبر إيداع الطفل في دور الرعاية أو المؤسسات الاجتماعية التي تحتضن عادة الأيتام، أو الأطفال مجهولي النسب، أو حالات الحضانة القضائية، بيئة محفوفة بالمخاطر الجسيمة التي تهدد التطور النفسي والجسدي السليم للطفل. وتتضاعف هذه الخطورة عندما يتم إيداع الطفل بعد بلوغه شهره السادس، وهي المرحلة العمرية التي تكون فيها رابطة التعلق قد ترسخت فعليا مع أمه أو من يقوم مقامها. إن هذا الانفصال الجذري يولد صدمة نفسية عنيفة تدخل الطفل في حالة حداد حقيقية، وقد تتفاقم مضاعفاتها لتشكل تهديدا مباشرا لحياته؛ إذ سجلت أدبيات علم النفس حالات وفاة بين الأطفال نتيجة انهيار رغبتهم في الحياة إثر فقدانهم لموضوع تعلقهم الأساسي.

ولا يتوقف الأثر التدميري لهذه المؤسسات عند حدود الحرمان من شخص الأم، بل يتسع ليشمل غياب أي موضوع ارتباط ثابت ومستقر يمكن للطفل أن يستثمر فيه طاقاته الانفعالية والوجدانية. ومما يزيد من تعقيد الوضع، ما تعانيه هذه البيئات المؤسسية في كثير من الأحيان من نقص حاد في الرعاية، وضعف شديد في توفير المثيرات والتحفيزات الضرورية بمختلف أبعادها الحسية والحركية والنفسية.(Spitz & Wolf,313, 1946)

2.5. الحرمان في حضور الأم:

يعتبر مفهوم الحرمان في حضـــور الأم من الحالات النفســـية بالغة التعقيد؛ إذ يعيش الطفل في كنف أمه جســـديا، غير أنه يكابد غيابها الوجداني وعجزها عن الاســـتجابة لاحتياجاته النفسـية الأسـاسـية. ولعل هذا النمط من الحرمان أشـد إيلاما ووطأة من الغياب المادي التام، كونه يوقع الطفل في حالة من التناقض واللبس المسـتمر بين الوجود الشـكلي لمصدر الأمان، وبين افتقاده الفعلي للدفء والحماية.

وفي هذا الصـــدد، يؤكد جاربر أن الاســـتيعاب الدقيق لديناميات الخلل الوظيفي داخل الأسرة يستوجب تجاوز التقييم السطحي القائم على مجرد التواجد الجسدي بين الأم وطفلها، للغوص بدلا من ذلك في جوهر ونوعية التفاعلات العاطفية ومدى فاعلية الدعم النفســـي المتاح. وفي ظل بيئة كهذه، يحرم الطفل من بناء تجربة تعلق آمن، مما يعرضه لاضطرابات نمائية على الصعيدين العاطفي والسلوكي، ويؤسس لأنماط من القلق والارتباك تنسحب على علاقاته المستقبلية. (Garber, 2024, p. 18)

وتبرز الأهمية البالغة لهذا المفهوم في الســياقين العلاجي والقانوني المرتبطين بقضــايا رعاية الطفولة وحمايتها؛ حيث تشــتد الحاجة لدى المعالجين والجهات القضــائية إلى التفرقة الدقيقة والواضـــحة بين مجرد الحضـــور المادي للأم، وبين كفاءتها وأهليتها العاطفية الفعلية لاحتواء طفلها وتلبية متطلباته الوجدانية.

3.5. التفكك الأسري:

يندرج التفكك الأسري في طليعة المسببات المؤدية إلى الحرمان العاطفي؛ ويتسع هذا المفهوم ليشمل كافة العوامل التي تهدد تماسك الكيان الأسري وتزعزع استقراره، بدءا بحالات الوفاة والطلاق والانفصال، وصولا إلى الفقر المزمن الذي يستنزف الطاقات النفسية للوالدين. وتتعدد صور هذا التفكك لتشمل انغماس الآباء المفرط في العمل على حساب الرعاية الوجدانية لأبنائهم، فضلا عن انحراف الوالدين أو تورطهم في سلوكيات إجرامية، أو ما تكابده بعض الأسر المهاجرة من عجز عن التكيف مع بيئاتها الجديدة. وإلى جانب ذلك، يبرز افتقار

الوالدين للخبرة والكفاءة اللازمة في التنشئة السليمة كعامل حاسم في مفاقمة هذا الحرمان العاطفي لدى الأبناء (الختاتنة وأبو سعد، 2014، ص. 221–222).

4.5. غياب الأب وأثره في الحرمان العاطفي:

وفي دراسة مقارنة أجراها بيلر (Biller, 1969) شملت مجموعتين من أطفال الرياض؛ تنشأ الأولى في ظل غياب الأب بينما تحظى الثانية بحضوره، خلص الباحث إلى أن التواجد الأبوي يلعب دورا محوريا وجليا في بلورة وترسيخ الهوية الذكورية لدى الابن. وعلى النقيض من ذلك، أظهرت النتائج أن الابن الذي يكابد الحرمان من شخص الأب، وتحديدا خلال سنوات طفولته المبكرة، غالبا ما ينحو باتجاه تبني أنماط سلوكية يغلب عليها الطابع الأنثوي، أو يلجأ في المقابل إلى إظهار سلوكيات تعويضية تتسم بذكورية مفرطة (كامل أحمد، 1998، ص. 15–16).

6. آثار الحرمان العاطفي:

1.6. على النمو الجسمي والذهني والاجتماعي:

تجمع الدراسات العلمية بشكل شبه إجماعي على أن الحرمان العاطفي في مراحله المبكرة يترك تداعيات وخيمة على مسارات النمو الجسمي والمعرفي والاجتماعي للطفل. وتبرز هذه التداعيات بوضوح من خلال التراجع الحاد في مؤشرات النمو مع بلوغ الطفل نهاية عامه الأول، خاصة لدى أولئك الذين يفتقدون للرعاية الأمومية وينشؤون داخل المؤسسات الإيوائية. ويمتد أثر هذا التخلف النمائي ليطال السنة الرابعة من العمر، حيث يزداد هذا التراجع ويتناسب طرديا مع طول المدة الزمنية التي يقضيها الطفل معزولا عن بيئته الأسرية الطبيعية. ومما يزيد من تعقيد المشهد النمائي، أن افتقاد الطفل لكلا الوالدين معا يمارس تأثيرا تراكميا مدمرا، يسهم بشكل مباشر في إضعاف وهشاشة البناء الشخصي وتشويه الأنماط السلوكية. (Goldfarb, 1945, p. 254)

2.6. على النمو النفسي:

يرتبط مسار النمو النفسي السوي للطفل ارتباطا وثيقا باستقرار البيئة الأسرية وجودة التفاعلات السائدة فيها. وفي هذا السياق، يشكل فقدان الأب أو غيابه عاملا معيقا لهذا التطور النمائي، إذ يحد بشكل مباشر من قدرة الطفل على بناء تصور إيجابي ومتوازن عن ذاته. وباعتبار أن الطفل كائن شديد الحاجة إلى الدفء العاطفي والرعاية الوجدانية المشتركة من كلا الوالدين، فإن افتقاده لهذه الرعاية المزدوجة يخلق فجوة نفسية عميقة، تنعكس بوضوح على استقراره الداخلي وتسم صحته النفسية بالهشاشة والاضطراب،(Lamb, 2010, p. 120) .

3.6. على النمو الأكاديمي:

تتشكّل مهارات الطفل وقدراته في الأساس من خلال تفاعله مع بيئته الأسرية ومحاكاته للنماذج الأبوية المحيطة به، ومن ثَمَّ فإن الحرمان العاطفي يُفقر هذه البيئة التعلمية وينعكس سلباً على كفاءاته المعرفية والأكاديمية وأنماط سلوكه.

7.آثار الحرمان العاطفي وفق بول وباروس:

1.7. الآثار القريبة المدى:

وتنعكس هذه الآثار بوضوح من خلال استجابات عدوانية يظهرها الطفل تجاه والديه بمجرد استئناف التواصل معهما. كما تتجلى في تزايد إلحاحه ومطالبته المستمرة بحضور أمه أو من يقوم مقامها، وهو سلوك غالبا ما يرافقه ميل شديد نحو التملك. وعلاوة على ذلك، قد يعمد الطفل إلى بناء علاقات تعلق سطحية وعابرة مع أي شخص راشد يتواجد في محيطه، أو قد ينحو في اتجاه معاكس تماما، متبنيا حالة من الانسحاب الكلي واللامبالاة التامة إزاء كافة الروابط الانفعالية والوجدانية.(Bowlby, 1973, p. 112)

2.7. الآثار البعيدة المدى:

تتضمن هذه الآثار نمو ميول معادية للمجتمع وعجزاً عن بناء علاقات اجتماعية سوية، وتأخراً في النمو اللغوي يرافقه اضطرابات في النطق والكلام تمتد لفترات طويلة، وتأخراً في النمو العقلي والجسمي والحركي يستمر أحياناً حتى مرحلة المراهقة، إلى جانب سلوكيات عدوانية متعددة الأوجه كالضرب وتدمير الممتلكات والغضب والكذب والسرقة، ونزوع إلى

الاتكالية على الكبار، وعجز عن التكيف الاجتماعي والانفعالي يقترن بالانعزال والانفجارات الانفعالية المتكررة (قشطة، 2017، ص 17–19).

8. الوقاية من الحرمان العاطفي:

تستوجب الوقاية الفعّالة من الحرمان العاطفي جملةً من الإجراءات المتكاملة؛ فعند فقدان الأم بوفاة أو مرض أو طلاق، يغدو توفير أم بديلة كفؤة ومحبة ضرورةً لا تقبل التهاون. كذلك يتعيّن على الوالدين اللذين عانيا بدورهما من الحرمان في طفولتهما ألا يُعيدا إنتاج هذه التجربة المؤلمة مع أبنائهما، بل يسعيا إلى منحهم ما افتقداه من حب ورعاية واهتمام. وتُسهم انفتاح الأسرة على شبكة القرابة الأوسع في توفير مصادر إضافية للدفء العاطفي حين تقصر الأسرة النواة عن ذلك. ويبقى إشعار الطفل بالقبول والترحيب من قِبَل والديه وترجمة هذا الشعور إلى مواقف ملموسة ركيزةً أساسية في الوقاية. وعلى المستوى المجتمعي، تقع على عاتق الدولة والمجتمع مسؤولية توفير رعاية مؤسسية راقية للأطفال المحرومين من الحياة الأسرية السوية (عزيزة، 1999، ص 76).

خلاصة الفصل:

تأسيسا على ما تم استعراضه ومناقشته في طيات هذا الفصل، نخلص إلى أن الحرمان العاطفي يمثل في جوهره نقصا حادا وقصورا واضحا في إشباع حاجات الطفل الأساسية من المحبة والحنان والرعاية الوجدانية، سواء من طرف والديه أو ممن يقوم مقامهما، وذلك منذ اللحظات الأولى لتكوينه. ولا تقتصر التداعيات السلبية لهذا الحرمان على فترة زمنية محددة، بل تمتد لتلقي بظلالها على مسار نموه الشامل، مما يعيق نضجه السوي ويحدث خللا عميقا في توازنه النفسي والعقلي، ليس فقط خلال مرحلة الطفولة، وإنما يمتد أثره السلبي ليشمل كافة مراحله العمرية اللاحقة.

وقد تبين لنا أن أسباب هذه الظاهرة تتشعب وتتعدد مصادرها؛ فمنها ما هو نتاج مباشر لتصدع الكيان الأسري والتفكك الوالدي، ومنها ما يرتبط بسلوكيات النبذ والإهمال الوجداني الممارس غالبا من طرف الأم، وصولا إلى حالات الغياب القسري أو الفقدان النهائي بسبب

الوفاة. وبناء على هذه المعطيات، تبرز الحاجة الماسة والأهمية البالغة لتبني استراتيجيات التدخل المبكر والوقاية الاستباقية، كخطوة حاسمة لمنع تجذر الآثار المدمرة لهذا الحرمان وتجنب تراكمها وتفاقمها عبر الزمن.

الفصل الثالث: الإدمان على الألعاب الإلكترونية

تمهيد

1. نبذة تاريخية (الألعاب الإلكترونية):

2 تعريف الألعاب الإلكترونية:

3 أنواع الألعاب الإلكترونية

4. الإدمان على الألعاب الإلكترونية والمراهق:

5. أثر الألعاب الإلكترونية من منظور الدراسات العملية

6. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

7. أثر الألعاب الالكترونية في التعلم والتعليم

خلاصة الفصل:

تمهيد

على امتداد التاريخ البشري، شكلت الألعاب جزءاً لا يتجزأ من ثقافة المجتمعات. ورغم الاختلاف الجذري في طبيعة هذه الألعاب وخصائص ممارسيها، إلا أنها تلتقي دائماً عند غاية واحدة: البحث عن المتعة وإثبات الجدارة الفردية. ومما لا شك فيه أن للعب دوراً محورياً في صقل شخصية الطفل وتطوير ملكاته العقلية، الحسية، والحركية. غير أن هذا النشاط قد ينطوي على مخاطر جسيمة، لا سيما مع الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف، والتي تترك أثراً بالغاً على السلوك والتوازن النفسي. لقد استحوذت هذه الألعاب على حيز كبير من حياة الطفل، لتتحول إلى رفيق دائم يلاحقه عبر الشاشات المختلفة؛ من الهواتف الذكية وحواسيب المنزل، وصولاً إلى شبكات الإنترنت. وتأسيساً على ما سبق، سنستعرض فيما يلي أبرز المحاور المتعلقة بظاهرة الألعاب الإلكترونية.

1. نبذة تاريخية (الألعاب الإلكترونية):

مع مطلع الثمانينيات، وفي ظل الثورة التكنولوجية والانتشار الواسع للحواسيب، طفت على السطح أنماط جديدة من الترفيه لم تكن مألوفة من قبل. نتحدث هنا عن "الألعاب الإلكترونية"، تلك الظاهرة التي سرعان ما تجذرت في ثقافة الأطفال لتصبح محط أنظار الباحثين والمهتمين. ورغم حداثة عهدها، إلا أن الحاجة الماسة لدراسة أبعادها التربوية وتأثيراتها العميقة على النمو النفسي المتكامل—سواء للأطفال أو حتى البالغين—لا تزال قائمة وتتطلب المزيد من التقصي الدقيق.

لطالما أثارت هذه الألعاب جدلاً واسعاً حول قيمتها التعليمية. وفي هذا السياق، يرى المفكر "إدوارد دي بونو" أن عملية "اللعب" بحد ذاتها تتفوق في أهميتها على المحتوى. قد يتبادر إلى أذهاننا أن الانغماس في مهارات اللعب قد يُعطل مهارات التفكير الأساسية، لكن الواقع يثبت عكس ذلك؛ فبيئة الألعاب تفتح آفاقاً أرحب لممارسة المهارات مقارنة بالمواد الأكاديمية التلقينية. ففي عالم اللعبة، هناك ديناميكية مستمرة تحفز العقل، حيث تمتزج عناصر التخطيط، وبناء الاستراتيجيات، وصنع القرار لتشكل صلب التجربة. وبمجرد أن يستوعب

اللاعب القواعد، يتراجع دور المعرفة المجردة ليبرز دور التفكير النقدي، مما يجعل من مواقف الألعاب بيئة خصبة ومثالية لتطوير القدرات العقلية.

على الرغم من ذلك، تبرز مفارقة عجيبة؛ فالميزة التنافسية للعبة هي ذاتها التي تقف عائقاً أمام الاستفادة منها في الواقع، وتُعرف هذه المعضلة بصعوبة "انتقال أثر التعلم". بعبارة أخرى، من الصعوبة بمكان تطبيق المهارات المكتسبة داخل بيئة اللعب المغلقة على مواقف الحياة اليومية الأكثر شمولية. فمن الناحية المثالية، نأمل أن تكون الألعاب محاكاة دقيقة للواقع لتسهيل اكتساب مهارات عملية، إلا أن للألعاب "منطقاً داخلياً" خاصاً بها، يعتمد على التكرار والأنماط الثابتة التي يتقنها اللاعب المحترف بمرور الوقت. في المقابل، وبكل أسف، لا تسير الحياة الحقيقية وفق هذا المنطق المُحكم والمُتوقع؛ فكل موقف حياتي هو حالة فريدة تتطلب مرونة فكرية ومهارات تفكير أساسية، بعيداً عن القوالب الجاهزة والمنطق المبرمج سلفاً الذي تفرضه الألعاب.

2 تعريف الألعاب الإلكترونية:

تتعدد المقاربات المفاهيمية التي تناولت الألعاب الإلكترونية، إلا أنها تتقاطع في نقطة جوهرية؛ فهي تعرف كأنشطة ترفيهية رقمية تفاعلية، تعرض عبر وسائط متعددة تشمل شاشات التلفاز، الحواسيب الثابتة والمحمولة، فضلا عن الهواتف الذكية والأجهزة الكفية. وتعتمد هذه البيئات الافتراضية على محاكاة صراعات وتحديات مفتعلة تضبطها قواعد محددة. والهدف هنا لا يقتصر على التسلية المجردة، بل يمتد لتحقيق المتعة عبر استثارة التآزر البصري الحركي— أي التوافق الدقيق بين حركة اليد والعين—إلى جانب وضع القدرات الذهنية للاعب في حالة اختبار وتحفيز مستمر بفضل التطور الهندسي للبرمجيات (الشحروري، 2008، ص. 46).

ومع الانتشار الكاسح لهذه الألعاب لتصبح النمط الترفيهي الأكثر شعبية عالميا، سواء عبر أجهزة التحكم الفردية أو قاعات اللعب المتخصصة، برزت أبعاد نفسية وسلوكية أعمق تتجاوز مجرد اللعب. ففي هذا السياق، يشير "جونز" إلى مفارقة تستحق التوقف؛ إذ تحولت ألعاب الفيديو بالنسبة لبعض الممارسين إلى ما يشبه "الحياة البديلة". إنهم يغوصون في تفاصيلها

الافتراضية ويندمجون معها بشغف وكثافة تفوق ارتباطهم وتفاعلهم مع الواقع الفعلي، وهو ما يفسر حالات الانغماس الشديد والتعلق التي تفرض نفسها كظاهرة تستوجب الفهم والدراسة (رندا، 2020، ص. 899-900).

3 أنواع الألعاب الإلكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية بناء على طبيعتها والمهارات التي تتطلبها إلى عدة أنماط رئيسية، تتوزع كما يلي:

ألعاب الحركة (الأكشن): يرتكز هذا النوع بشكل أساسي على سرعة الاستجابة والتآزر الحركي البصري، أي التوافق المستمر بين حركة اليد والعين، ويكون ذلك غالبا على حساب القصة أو المحتوى المعرفي للعبة. وتندرج ضمن هذه الفئة ألعاب القتال ذات الطابع العدواني الخيالي.

الألعاب الاستراتيجية: وهي بيئات افتراضية تضع قدرات التفكير المنطقي والتخطيط المسبق قيد الاختبار. تتطلب هذه الألعاب مهارات ذهنية بحتة للنجاح وتجاوز العقبات، ومثالها الأبرز ألعاب الشطرنج الرقمية والألغاز.

ألعاب المغامرات: تتمحور فكرتها حول وضع اللاعب في بيئات مجهولة تتطلب الاستكشاف المستمر والبحث عن حلول إبداعية للمشكلات التي تعترضه من أجل التقدم في مراحل اللعبة.

ألعاب تقمص الأدوار: تتقاطع هذه الفئة مع ألعاب المغامرات في العديد من الجوانب، إلا أن غايتها الأساسية لا تقتصر على حل المشكلات فحسب، بل تركز بشكل مكثف على التطور النوعي لسمات وخصائص الشخصية الافتراضية. وما يميز هذا النمط هو تفاعليته، حيث يسمح بمشاركة عدة لاعبين في نفس العالم الرقمي.

الألعاب الرياضية: وهي محاكاة للمنافسات الرياضية الواقعية. تعتمد في جوهرها على بناء خطط وتكتيكات مشابهة لتلك المستخدمة في الألعاب الاستراتيجية، سواء تمت ممارستها بشكل فردي أو ضمن فرق جماعية.

ألعاب المحاكاة: تقوم هذه الألعاب على استنساخ مواقف حياتية أو عمليات معينة بكل تفاصيلها وحيثياتها الدقيقة، مما يمنح الفرد تجربة الانغماس في واقع افتراضي يوازي الواقع الفعلي.

الألعاب الكلاسيكية والتعليمية: وتضم الألعاب التقليدية القديمة التي تمت رقمنتها وتحويلها إلى برمجيات حاسوبية، وغالبا ما يتم توظيف هذا النوع لاحقا لتحقيق أهداف تعليمية وتثقيفية.

إن هذا التنوع الكبير في الأنماط، وخاصة تلك التي توفر مساحات لتقمص الأدوار وبناء عوالم المحاكاة، يلعب دورا محوريا في جذب المستخدمين. فهذه البيئات الافتراضية قد تسهم في تلبية احتياجات نفسية معينة، وهو ما يفسر حالات التعلق الشديد التي قد تتطور في بعض الأحيان لتصل إلى مستويات الإدمان الإلكتروني، كشكل من أشكال التعويض عن أي حرمان عاطفي يعيشه الفرد في عالمه الواقعي.

4. الإدمان على الألعاب الإلكترونية والمراهق:

تجمع الدراسات السيكولوجية على أن شريحة المراهقين تمثل الفئة الأكثر هشاشة وعرضة للوقوع في مصيدة الإدمان على الألعاب الإلكترونية. ويعزى هذا الاستعداد النفسي إلى جملة من السمات والخصائص البنيوية التي تطبع هذه المرحلة العمرية وتجعل الفرد قليل المقاومة أمام آليات الجذب الرقمي، ومن أبرز هذه المحفزات:

تصاعد الحاجة السيكولوجية للانتماء والبحث عن مكانة اجتماعية مميزة، وهي مساحة تتيحها ألعاب الإنترنت الجماعية بكفاءة عالية عبر شبكاتها التفاعلية.

النزوع الطبيعي نحو التمرد على الوصاية الأسرية والقيود المجتمعية، رغبة في امتلاك فضاء خاص ومستقل، وهو ما تؤمنه بيئة الألعاب الافتراضية البعيدة عن الرقابة.

الاستجابة الفورية لنظام المكافآت والتعزيز الآني الذي تتبعه هندسة الألعاب الإلكترونية، مما ينشط مراكز اللذة في الدماغ ويشكل آلية إدمانية شديدة الارتباط بجاذبية المحتوى.

التأثر البالغ بالنماذج السلوكية المحيطة وسهولة الانقياد لثقافة جماعة الأقران التي تتشكل وتتفاعل داخل الفضاءات الرقمية المشتركة.

وتتضاعف خطورة هذه المعطيات عندما يتقاطع الخواء الناجم عن الحرمان العاطفي مع الخصائص النمائية للمراهقة؛ إذ يتحول الإدمان الرقمي هنا إلى مسار تعويضي ومنفذ وجداني لا بديل عنه. فالألعاب الإلكترونية توفر للمراهق المحروم عاطفيا توليفة متكاملة من البدائل التي يفتقدها في واقعه المأزوم، تمنحه شعورا وهميا بالكفاءة والقدرة على الإنجاز، وتدمجه داخل جماعة افتراضية تحتويه، فضلا عن إتاحة الفرصة له لتشييد هوية بديلة تخلصه—ولو مؤقتا—من ثقل الأسئلة الوجودية المقلقة التي تلازم مرحلته العمرية (Tisseron, 2019; Billieux et al., 2020).

5. أثر الألعاب الإلكترونية من منظور الدراسات العملية

تجسد الأدبيات والدراسات السابقة حجم الجدل العلمي الدائر بين الباحثين والمختصين حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية. فقد تباينت وجهات النظر بشكل ملحوظ حول طبيعة تأثير هذه الألعاب على المسار التربوي، فضلا عن دورها في تشكيل بنية الدماغ وتطور وظائفه، سواء على مستوى العمليات المعرفية أو الانفعالية. ولم يقتصر هذا النقاش الأكاديمي على الجوانب النفسية والتعليمية فحسب، بل امتد ليشمل الفروق القائمة على أساس النوع الاجتماعي (الجندر) وما يرتبط به من محددات وتغيرات ثقافية تلعب دورا حاسما في تفسير وتحليل تلك الآثار. وانطلاقا من هذا التباين الواضح في المواقف والنتائج، سيتم استعراض هذه الدراسات وتصنيفها منهجيا إلى مسارين رئيسيين: دراسات تبرز الجوانب الإيجابية، وأخرى تسلط الضوء على الانعكاسات السلبية.

1.5. أثر الألعاب الإلكترونية في التعلم والتعليم

في سياق متصل، سلطت دراسة حديثة مبنية على عينات وطنية تمثيلية الضوء على مفارقة غير متوقعة؛ إذ تبين أن انخراط المراهقين لساعات طويلة في الألعاب الإلكترونية يترافق أحيانا مع تحسن ملحوظ في مستويات الفهم القرائي لديهم. ورغم هذه النتيجة، يحذر

الباحثون من التبسيط المخل لطبيعة العلاقة بين ممارسة اللعب والأداء الأكاديمي نظرا لتعقيدها الشديد وتداخل متغيراتها.

فبينما كانت الأدبيات العلمية القديمة (الصادرة قبل عام 2015) تميل إلى اعتبار الإدمان على هذه الألعاب مؤشرا وسببا مباشرا لتراجع التحصيل الدراسي، جاءت الأبحاث المعاصرة لتطرح مقاربة معاكسة تماما. وتفترض هذه الرؤية الجديدة أن التعثر الأكاديمي أو ضعف التحصيل قد يكون هو المحفز الفعلي والسبب الجذري الذي يدفع الفرد للهروب نحو إدمان الألعاب، وليس مجرد نتيجة تابعة له (Rahman & Schuh, 2025).

2.5. أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين

تمنح المراحل النمائية المتعاقبة للفرد سمات فريدة تفسر مساراته السلوكية والمعرفية. ففي مرحلة المراهقة تحديدا، يشهد الفرد طفرة حسية تتجلى في التوافق البصري الحركي ودقة السمع، ترافقها قفزة عقلية نحو التفكير المجرد وسرعة الانتباه. وعلى الصعيد الانفعالي، تتشكل لدى المراهق دوافع جديدة تحكم تفاعلاته الاجتماعية، حيث يتأرجح بين مشاعر الارتباط، وتنامي الإحساس بالمسؤولية، والانغماس المتزايد في أحلام اليقظة كمتنفس نفسي (مشري، 2007، ص. 106).

هذه التحولات العميقة تجعل من استيعاب المراهق للعالم المحيط عملية بالغة التعقيد والخصوصية. فالتلقي ليس قالبا جامدا، بل يتباين جذريا باختلاف الفئات العمرية وما تملكه من أدوات للتحليل والنقد. بل إن الأمر يتجاوز ذلك ليظهر التباين داخل الفئة العمرية الواحدة؛ فكل مراهق يمتلك بصمته الإدراكية وخبراته الخاصة التي تحدد طريقة تفاعله مع المثيرات الخارجية (هلال، 2011، ص. 133).

وفي سياق تحليل ظاهرة الإدمان الإلكتروني، نجد أن التأثير العميق لهذه الألعاب يرتكز على التمازج المدروس بين الشكل والمضمون. فالتصميم الجذاب يخلق واقعا افتراضيا موازيا يستهوي المراهق، ليجد فيه ملاذا يعوض من خلاله أي حرمان عاطفي أو نقص يواجهه في حياته الواقعية. هذا الانبهار البصري ليس وليد الصدفة، بل هو نتاج تخطيط دقيق من قبل

الشركات العالمية التي تستهدف تحقيق الأرباح عبر دراسة الثغرات النفسية ومكامن الضعف لدى اللاعبين، لتمرر رسائلها عبر منظومة متكاملة من الجذب الحسي المعتمد على الألوان، الموسيقى، والخيال اللامحدود.

وتؤكد المعطيات العلمية أن الثقافة الإنسانية تعتمد بنسبة تتراوح بين 75 و 85% على الإدراك الحسي البصري. وفي عصرنا الحالي، يقع المراهق أسيرا لسلطة الصورة، حيث تتحول الشاشات إلى نوافذ تعيد صياغة الواقع وفق رؤى متخيلة تخدم جهة الإصدار، مما يسهل عملية التأثير العاطفي وتوجيه الأحكام والسيطرة على المتلقي (الأنصاري، 2007، ص. 131).

ومع الانتشار الكاسح للأجهزة الذكية واللوحات الإلكترونية، تضاعفت هيمنة هذه الجاذبية البصرية، لا سيما في ظل تراجع الرقابة الأسرية والمجتمعية الفعالة. هذا الضخ البصري المكثف يحول التصميم الفني للألعاب إلى جسر خفي تعبر من خلاله الأفكار والقيم لتستقر في البنية المعرفية للمراهق. فالصورة هنا لم تعد مجرد عنصر جمالي جامد، بل كيان مشبع بالدلالات التي تخاطب الوجدان وتخلق حوارا ذهنيا عميق الأثر (الأنصاري، 2007، ص. 131).

إن المضامين المبثوثة عبر هذه العوالم الرقمية تحمل في طياتها مرجعيات ثقافية وقيمية تعكس بيئة صناعها. وتعمل المؤثرات البصرية والسمعية بمثابة مخدر يضعف المقاومة النفسية والعقلية للمراهق، ليتقبل هذه الرسائل—والتي يغلب عليها الطابع السلبي—دون تمحيص، مستغلة افتقاره للخبرة التحليلية الكافية. وهنا تبرز مفارقة مؤلمة؛ فبينما يعيش المراهق وهما بالحرية المطلقة أثناء تجوله في هذه العوالم الافتراضية، نجده في الواقع مسلوب الإرادة النقدية، ليتحول إلى مجرد متلق سلبي تتقاذفه أمواج المضامين الموجهة بدلا من أن يكون فاعلا يتفاعل معها بوعي وإدراك (هلال، 2011، ص. 201).

3.5. الدراسات التي تبنت وجهة النظر الايجابية

1.3.5. دراسات عربية

دراسة (الخصاونة، 2005)، في سياق استعراض الأدبيات السابقة ذات الصلة، سعت الدراسة إلى استقصاء مدى فاعلية توظيف برنامج تعليمي محوسب في الارتقاء بمهارات الكتابة الإبداعية في مبحث اللغة العربية. طبقت الدراسة على عينة قوامها 85 طالبا من مستوى الصف التاسع الأساسي، حيث جرى توزيعهم عشوائيا على ثلاث مجموعات. ضمت المجموعة التجريبية الأولى 28 طالبا خضعوا للتعليم عبر البرنامج المحوسب، بينما تلقت المجموعة التجريبية الثانية، المكونة من 30 طالبا، ذات البرنامج ولكن دون استخدام الحاسوب. في المقابل، تركت المجموعة الثالثة (27 طالبا) كمجموعة ضابطة. وقد خلصت النتائج إلى إثبات الأثر الإيجابي للبرنامج؛ إذ ظهرت فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الكتابة الإبداعية لصالح المجموعتين التجريبيتين. وتجلى هذا التحسن بوضوح في مجالات التعبير المتنوعة، ككتابة المقال وصياغة الحوار، مما يؤكد تفوق المجموعات التي خضعت للبرنامج التعليمي مقارنة بنظيرتها الضابطة.

من جهة أخرى، اتجهت **دراسة الصويركي (2004)** نحو قياس فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية وتأثيرها المباشر على تطوير الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي. استهدفت الدراسة عينة شملت 84 طالبا من طلاب الصف الرابع الأساسي في إحدى المدارس التابعة لمديرية تربية إربد الأولى بالأردن. ولتحقيق أهداف البحث، تم تقسيم العينة بالتساوي إلى مجموعتين؛ مجموعة تجريبية (42 طالبا) اعتمدت في تعلمها على برنامج تدريبي متكامل يضم إحدى عشرة لعبة لغوية معززة بالأنشطة والتدريبات الموجهة، ومجموعة ضابطة (42 طالبا) واصلت التعلم وفق الأسلوب التقليدي السائد. وأسفرت التحليلات الإحصائية للنتائج عن تفوق جلي للمجموعة التجريبية، حيث سجلت فروقا دالة إحصائيا في اكتساب كل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي. وعلاوة على ذلك، أثبتت النتائج وجود علاقة ارتباطية طردية وذات دلالة إيجابية بين مدى تمكن الطلبة من استيعاب الأنماط اللغوية وقدرتهم على ممارسة التعبير الشفوي بطلاقة.

-تحليل ونقد الدراستين

-دراسة الصويركي (2004):

ملخص الدراسة:

ركزت دراسة الصويركي (2004) على تقييم مدى نجاح برنامج تعليمي يرتكز على توظيف الألعاب اللغوية في تعزيز مهارات التعبير الشفوي وتطوير الأنماط اللغوية. استهدفت هذه التجربة الميدانية التي أجريت في الأردن عينة شملت 84 تلميذا من المستوى الرابع الأساسي. وقد جاءت مخرجات البحث لتؤكد الأثر الإيجابي والفعال لهذا البرنامج، حيث سجلت المجموعة التجريبية تفوقا ملحوظا مقارنة بغيرها.

- نقاط القوة في الدراسة:

يمكن إبراز أهم مقومات القوة في هذه الدراسة من خلال الأبعاد المنهجية والتربوية التالية:

المعاصرة المنهجية: يتجلى ذلك بوضوح في قدرة البحث على التكيف مع معطيات الثورة التكنولوجية، حيث نجحت الدراسة في الخروج من القوالب التقليدية عبر رقمنة الألعاب اللغوية وتقديمها في قوالب محوسبة تلبي متطلبات العصر.

الرصانة الإجرائية: اتسمت الخطوات التطبيقية للبحث بشفافية ودقة بالغتين، لا سيما فيما يتعلق بهندسة العينة وتحديد أبعادها، وتوزيع المشاركين وفق منهجية صارمة تفصل بين المجموعات التجريبية والضابطة.

محاكاة الفطرة البشرية: تكتسب فكرة إدماج اللعب في المسار التعليمي شرعيتها من توافقها التام مع الطبيعة النفسية للمتعلم. وهذا التوجه المعاصر يلتقي بشكل مبهر مع التراث التربوي الأصيل، وتحديدا مع الرؤية العميقة التي طرحها العلامة ابن خلدون في مقدمته الشهيرة. فقد انتبه مبكرا لمخاطر الانتقال الصادم للطفل من دفء الرعاية الأسرية إلى صرامة التلقين المدرسي، معتبرا إياه نوعا من القهر الذي يقتل الدافعية. وقد عبر عن ذلك بوضوح قائلا: "الصبيان إذا أشخصوا من حجرهم إلى الكتاب، كان ذلك عنفا بهم، وخرجوا من رق

التربية إلى رق التعليم، فيكون ذلك سبب كسلهم وتهاونهم... وينبغي للمعلم أن يتلطف بهم ويدخلهم في التعليم شيئا فشيئا بلعب ولطافة".

- نقاط الضعف والنقد:

وعلى الرغم من الإسهامات البارزة لهذه الدراسة، إلا أن القراءة النقدية الفاحصة تكشف عن بعض المآخذ المنهجية وجوانب القصور، والتي يمكن إجمالها في النقاط التالية:

ضبابية الإطار الزمني للتجربة: يلاحظ غياب التحديد الدقيق للمدة التي استغرقها تطبيق البرنامج. ومن المتعارف عليه تربويا أن ترسيخ أي نمط لغوي جديد يقتضي حيزا زمنيا ممتدا وممارسة مستمرة لاستيعابه، وهو ما يتناغم مع الرؤية العميقة للجاحظ حين أشار بوضوح إلى أن: "اللسان يحتاج إلى رياضة طويلة، والتعود لا يكون في يوم وليلة."

الانحياز للتعبير الشفوي وإغفال الجانب الكتابي: انحصر اهتمام البحث في قياس مهارات التحدث وحدها، متجاهلا بذلك مبدأ التكامل اللغوي الذي تتبناه النظريات التربوية والتي تشدد على ضرورة المزج بين المهارات المنطوقة والمكتوبة. وقد أصل ابن سينا لهذا التلازم التتابعي بقوله: "يبدأ بتعليم الطفل النطق الصحيح، ثم الكتابة، فإن الكتابة خادمة للسان وحافظة لما يلفظ به."

محدودية تعميم النتائج (الصلاحية الخارجية): اقتصرت عينة البحث على بيئة تعليمية مغلقة ومحدودة جغرافيا، ممثلة في مدرسة واحدة ضمن مديرية إربد. هذا التمركز المكاني يضعف بلا شك من قدرة الباحث على سحب هذه النتائج وتطبيقها بثقة على كافة المدارس في السياق الأردني.

غياب التقييم التتبعي للأثر (الاختبار البعدي المؤجل): تفتقر الخطوات الإجرائية للبحث إلى وجود قياس تتبعي بعد انقضاء فترة من الزمن على انتهاء التجربة، وذلك لمعرفة ما إذا كانت المهارات المكتسبة قد استقرت في البنية المعرفية للطلبة أم تلاشت بمجرد توقف البرنامج. فالتعلم الفعال يتطلب استمرارية لكي يترسخ، وهو ما يحيلنا إلى القاعدة التربوية التي صاغها ابن خلدون مؤكدا أن: "العلم لا يحصل دفعة واحدة، وإنما يحصل بالتدرج والمداومة."

دراسة الخصاونة (2005)

- ملخص الدراسة:

من زاوية أخرى، سعت دراسة الخصاونة (2005) إلى رصد الانعكاسات الفعلية لتطبيق برنامج تعليمي مبتكر يستند إلى آليات الإنشاء، وذلك بغرض الارتقاء بمستوى الكتابة الإبداعية في الأوساط المدرسية الأردنية وتحديدا لدى طلبة المرحلة الأساسية. ولتحقيق أهداف البحث، وقع الاختيار الإجرائي على عينة مكونة من 133 متعلما يمثلون الصف التاسع الأساسي. وقد جاءت المخرجات النهائية لتؤكد الجدوى العملية لهذا البرنامج، حيث برزت فروق دالة إحصائيا مالت كفتها بوضوح لصالح المجموعة التجريبية التي خضعت للتجربة.

- نقاط القوة:

تتسم دراسة الخصاونة بمجموعة من نقاط القوة المنهجية والمعرفية التي تمنحها وزنا علميا معتبرا، ويمكن إجمال أبرز هذه المزايا في العناصر التالية:

الموثوقية الإحصائية لحجم العينة: استندت التجربة الميدانية إلى قاعدة بشرية مقبولة جدا قوامها 133 متعلما. هذا العدد يوفر مساحة أوسع لتمثيل المجتمع الأصلي للبحث ويضفي ثباتا أكبر على النتائج، خاصة إذا ما وضعناه في كفة المقارنة مع الحجم العيني المحدود نسبيا في دراسة الصويركي.

الشمولية في دراسة المتغيرات: يحسب للباحث عدم اقتصاره على قياس المفعول المباشر للبرنامج التعليمي كمتغير مستقل وحيد، بل تجاوز ذلك ليتقصى الفروق التي قد يفرزها متغير النوع الاجتماعي (الذكور والإناث)، مما يثري التحليل الإحصائي ويمنح قراءة النتائج عمقا أكبر.

التناغم مع الرؤى التراثية للأدب: إن السعي لتطوير ملكة الإنشاء الإبداعي لا يمثل مجرد هدف تربوي حديث، بل هو امتداد طبيعي ومستدام لما نصت عليه أمهات الكتب العربية. ويتقاطع هذا التوجه المعاصر بشكل جلي مع الفلسفة التي طرحها أبو حيان التوحيدي في سفره الخالد "الإمتاع والمؤانسة"، والذي يؤكد فيه على مركزية الجهد والممارسة لصقل الموهبة

حيث يقول: "الكتابة الإبداعية هي ثمرة العقل وبستان الفكر، ولا تكون إلا بتمرس صاحبها بالقراءة والمحاولة."

- نقاط الضعف والنقد:

ورغم الإسهامات الجلية التي قدمتها هذه الدراسة، إلا أن القراءة النقدية المتفحصة تضع أيدينا على جملة من المآخذ ومواطن القصور المنهجي، والتي نوردها على النحو التالي:

الانتقائية اللغوية وغياب التكامل: ركز الباحث بشكل حصري على تتبع مهارة الكتابة الإبداعية، متجاهلا في المقابل مهارات حيوية أخرى كالاستماع والقراءة. هذا التجزيء التعسفي يخل بالمنظومة اللغوية التي يفترض أن تدرس ككتلة متراصة، وهو ذات المأخذ الذي يمكن استنباطه من الرؤية الشمولية لابن خلدون حين قال: "العلوم متصلة بعضها ببعض، وترك أحدها يخل بالآخر."

الضبابية في التوصيف التقني: اكتنفت إجراءات الدراسة مساحة من الغموض فيما يخص البنية التقنية للبرنامج. فلم توضح السطور ما إذا كانت التجربة قد اقتصرت على برمجيات الحاسوب الداخلية والمعزولة فحسب، أم أنها انفتحت على فضاء الإنترنت الواسع. ولتأكيد أهمية وضوح وتعدد وسائل التلقي في نجاح العملية التعليمية، نستحضر هنا قول الغزالي: "الوسيلة إلى العلم يجب أن تكون متنوعة، لأن اختلاف الوسائل يرسخ المعلومة."

إشكالية المتغيرات الدخيلة (أثر النضج): امتد تطبيق التجربة الميدانية ليغطي فصلا دراسيا بأكمله، وهي مدة زمنية طويلة نسبيا تضع الباحث أمام مأزق تداخل المتغيرات. ففي هذه المرحلة العمرية، يلعب التطور المعرفي المستمر دورا حاسما، مما يجعل عزو التحسن للبرنامج وحده أمرا محفوفا بالشك نتيجة تداخل النضج الطبيعي للمتعلمين. وقد تفطن ابن خلدون بعبقريته لهذه المعضلة المنهجية حين نبه قائلا: "ينبغي التفريق بين أثر التعليم وأثر النمو الطبيعي، فإن الصبي كلما كبر زاد عقله."

القصور في التوثيق الإحصائي: افتقرت الخطوات المنهجية للبحث إلى الشفافية المطلوبة في عرض أدوات التحليل، حيث لم يتم الإفصاح بشكل مفصل ودقيق عن طبيعة الاختبارات والمعالجات الإحصائية التي تم الركون إليها لقراءة البيانات واستخلاص النتائج.

التحليل من التراث النظري :

وتعزيزا لمبدأ التدرج والملاطفة في المسار التربوي، نجد توافقا عميقا مع الطرح الذي قدمه القابسي في مؤلفه "الرسالة المفصلة لأحوال المتعلمين". فقد أدرك بوعي مبكر الأبعاد النفسية والذهنية لدمج النشاط الترفيهي في حياة المتعلم، معتبرا إياه مفتاحا حقيقيا لتنشيط العقل وتهيئة الوجدان لاستقبال المعرفة بسلاسة، حيث يقرر في هذا الصدد بعبارة دقيقة:

"اللعب مع الصبيان يزيدهم فطنة وفتنة ويدخل السرور إلى قلوبهم، وإذا سر القلب انشرح للعلم."

عن التعلم بالحاسوب كامتداد للوسائل التقليدية (للمقارنة):

"الوسائل التعليمية الجديدة لا تلغي القديمة، بل تكملها وتنميها."

(عبد الرحمن بن محمد بن خلدون، المقدمة – بتصرف في التفسير)

عن أهمية الكتابة الإبداعية (لدراسة الخصاونة):

"خير ما كتبته الأيدي، وأبقاه في الصدور، ما كان من قول بليغ أو معنى دقيق."

(الجاحظ، البيان والتبيين، ج 3، ص 56)

2.3.5. دراسات أجنبية

وفي سياق متصل بتوظيف التكنولوجيا في البيئة التعليمية، سعت دراسة كي (Ke, 2008) إلى استكشاف مدى فاعلية دمج الألعاب المحوسبة ضمن استراتيجيات تدريس مقرري الرياضيات والعلوم. استهدفت التجربة عينة مختلطة من تلامذة الصفوف الممتدة بين الرابع والثامن. وما يميز هذه الدراسة حقا هو المقاربة التشاركية في تصميم أدواتها؛ حيث تضافرت جهود نخبة من الباحثين التربويين، ومصممي البرمجيات، إلى جانب المعلمين والطلبة أنفسهم لبناء البرنامج التفاعلي. وقد تمخضت التحليلات عن نتائج لافتة، أثبتت وجود تأثير إيجابي

وعميق لألعاب الحاسوب في استثارة دافعية التعلم ورفع معدلات التحصيل الأكاديمي، وتحديدا في مبحث الرياضيات. كما خلصت النتائج إلى حقيقة مهمة تنفي وجود أي فجوة جندرية، إذ لم تسجل أي فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث في مستوى التفاعل والانخراط مع هذه البيئات الرقمية.

أما على صعيد رصد العادات الاستهلاكية للوسائط، فتبرز أهمية الدراسة المقارنة التي غطت النطاق الأوروبي خلال الفترة الممتدة بين عامي 1997 و1998. ركزت هذه الدراسة على قياس الحجم الزمني الذي يخصصه الأطفال—ضمن الفئة العمرية من 6 إلى 16 سنة— للتعاطي مع مختلف الشاشات. وقد كشفت لغة الأرقام عن تصدر الألعاب الإلكترونية لقائمة الاهتمامات، حيث يقضي الطفل الأوروبي في المتوسط حوالي 32 دقيقة يوميا في ممارستها. في المقابل، تراجع استخدام تطبيقات الحاسوب الشخصي ليقف عند عتبة 17 دقيقة، بينما لم تحظ شبكة الإنترنت حينها سوى بدقائق معدودة من يومهم. وتؤكد هذه الإحصاءات في مجملها على الاستحواذ الكبير لألعاب الحاسوب على الحصة الأكبر من وقت فراغ هذه الشريحة العمرية مقارنة ببقية الوسائط التكنولوجية (Pasquier, 2001, p. 45).

4.5. الدراسات التي تبنت وجهة النظر السلبية

في المقابل، لتكوين رؤية نقدية شاملة، نستعرض فيما يلي أبرز ما توصلت إليه الدراسات الأجنبية التي سلطت الضوء على الانعكاسات السلبية لهذه الظاهرة:

في ورقة علمية نوقشت ضمن فعاليات المؤتمر الآسيوي الباسيفيكي لتكنولوجيا المعلومات والتعليم، والذي احتضنته أستراليا منتصف عام 1994، تم التأكيد على مفارقة تقنية مقلقة. فالتطور المذهل في هندسة البرمجيات منح الألعاب طابعا شديد الواقعية، إلا أن هذا التقدم فتح الباب واسعا أمام تمرير مضامين مشبعة بالعنف والدموية، بل وحتى الإيحاءات غير اللائقة. ونظرا لكون الأطفال هم الشريحة الأكثر استهلاكا لهذه المنتجات، دق الباحثون ناقوس الخطر مبكرا حول مآلات هذا التعرض المستمر (Griffiths, 1994, p. 10).

ورغم أن بعض التقييمات البحثية المبدئية كانت تقلل من حجم هذه التأثيرات وتعتبرها عابرة أو محدودة الأثر، إلا أن القراءات المتعمقة تحذر بشدة من خطورة الاستهلاك المفرط. فالانغماس المتكرر والمكثف في هذه العوالم الافتراضية يمهد الطريق لظهور اضطرابات سلوكية ونفسية حادة. وتتراوح هذه المضاعفات بين السلوك الوسواسي والإدمان القهري، وصولا إلى انسلاخ الفرد تدريجيا عن بعض سماته الإنسانية الطبيعية. ولا يتوقف الأمر عند هذا الحد، بل يمتد ليشمل مشكلات صحية ملموسة، وتنامي النزعات المعادية للمجتمع، فضلا عن الدخول في حالة من تبلد المشاعر وضعف الاستجابة الوجدانية.

وفي سياق متصل، يعزز بحث حديث تبنته الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) هذه المخاوف بشكل قاطع. فقد أجرى الباحثان "نيكول" و"كيفين" مراجعة نقدية شاملة للأدبيات العلمية الصادرة خلال العقدين الماضيين. وخلصا إلى نتيجة حاسمة تؤكد أن التعاطي مع ألعاب الفيديو ذات الطابع العنيف يغذي السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين على حد سواء، ويمتد أثره ليشمل المديين القصير والطويل. والمثير للقلق في مخرجات هذه المراجعة هو أن ممارسة اللعب لفترات وجيزة جدا—قد لا تتجاوز عشر دقائق—كانت كافية لظهور استجابات عدائية فورية، حيث تم تصنيف هؤلاء اللاعبين ضمن الفئات ذات الميول العدوانية المباشرة بمجرد توقفهم عن اللعب (حسني، 2008، ص 108-109).

6. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما لا شك فيه أن الطفرة التكنولوجية الهائلة قد منحت التصميم الغرافيكي أبعادا غير مسبوقة من الواقعية والجاذبية داخل عوالم الألعاب الإلكترونية. إلا أن هذا التطور التقني المذهل غالبا ما يحمل في طياته مضامين تتسم بالقسوة الشديدة والعنف، لتستهدف بشكل مباشر الفئة الأكثر هشاشة وشراهة لاستهلاك هذه المنتجات البصرية، ألا وهي فئة الأطفال.

وفي السياق الجزائري تحديدا، نجد أن الطفل يظهر انجذابا استثنائيا نحو هذه العوالم الرقمية. ورغم محاولات التقييد أو الحظر المفروضة عليه، فإنه يلجأ غالبا لممارسة هذه الألعاب خلسة في زوايا المنزل أو بصحبة الأقران، في ظل غياب شبه تام للرقابة الأسرية الفعالة.

ويمكن تفسير هذا التراخي الرقابي بانشغال الأولياء المستمر بالسعي وراء الكسب المادي لتأمين احتياجات الأسرة، يضاف إلى ذلك حجم الضغوط النفسية والتربوية العالية الممارسة على الطفل، والتي تدفعه للبحث عن متنفس افتراضي للهروب من واقع تلك الضغوط.

وعلى الصعيد الاقتصادي والتجاري، تحولت السوق الجزائرية إلى وجهة مفتوحة لاستيراد هذه التجهيزات الترفيهية من دول متعددة. غير أن القراءة النقدية لهذا الواقع تتطلب التمييز الدقيق بين الجهة المصدرة والجهة المصنعة الأصلية؛ فالسواد الأعظم من الأجهزة والسلع المتداولة محليا ليس سوى نسخ تجارية مقلدة. وهذا ما يفسر الانخفاض الملحوظ في أسعارها مقارنة بالنسخ الأصلية، على الرغم من التطابق الظاهري الكبير في الحجم والتصميم، وتوظيفها لعلامات تجارية عالمية شهيرة مثل "سوني بلايستيشن" كوسيلة لترويجها وإغراء المستهلك.

7. أثر الألعاب الالكترونية في التعلم والتعليم

باتت التقنيات الرقمية، بدءا من الحواسيب المنزلية وصولا إلى شبكات الإنترنت والألعاب الإلكترونية، تشكل الحاضنة الأساسية ليوميات الأطفال والمراهقين. هذا التحول الجذري أفرز أنماطا تعليمية مستحدثة، ووسع الفجوة بين الأساليب التلقينية التي نشأ عليها الآباء، وبين الطرق التفاعلية التي يتبناها الجيل الحالي في اكتساب المعرفة. ورغم مركزية مفهوم "بيئات التعلم الافتراضي" في المجتمعات المعاصرة—بما تتيحه من مرونة، وقدرة على التكيف، وسرعة في الانتشار—إلا أن استثمار هذه الوسائط في النظم التربوية الرسمية لا يزال دون المستوى المأمول.

وفي هذا الإطار، يلفت الباحث "جروس" الانتباه إلى الإمكانات الهائلة التي يكتنزها عالم الألعاب الرقمية، معتبرا إياها من أكثر الوسائط التفاعلية قدرة على خلق بيئة تعليمية محفزة تضمن الاندماج الكامل للمتعلم. فالأطفال اليوم يتشربون الثقافة الرقمية بعفوية تامة عبر اللعب غير الرسمي، وهي حقيقة تتجاهلها العديد من المؤسسات التعليمية. إن حتمية التعايش مع مجتمع المعرفة تفرض على المدرسة تحديا غير مسبوق؛ ألا وهو سرعة التكيف مع البيئة الشبكية، وتزويد المتعلمين بالأدوات اللازمة للتعاطي معها. فألعاب الفيديو، على سبيل المثال،

تمثل بوابة عبور سلسة نحو التكنولوجيا، حيث يكتسب من خلالها الطفل المهارات والاستراتيجيات الأساسية التي يمكن توظيفها لاحقا لتمرير المناهج الدراسية بطرق مبتكرة وفعالة.

ولا تقف تأثيرات هذه البيئة المحوسبة عند حدود الاستخدام الفردي، بل تمتد لتشكل ملامح السياق الاجتماعي والمعرفي لما يعرف بـ "الجيل الرقمي"، ويمكن رصد أبرز هذه الخصائص في الأبعاد التالية:

السرعة الفائقة: يمتلك هذا الجيل قدرة استثنائية على معالجة الكم الهائل من المعلومات المتدفقة عبر قنوات متعددة، رغم التساؤلات المطروحة حول ما إذا كانت هذه السرعة تخدم البناء المعرفي العميق أم تعيقه.

المعالجة المتوازية: على نقيض النمط الخطي، يبرع أبناء اليوم في أداء مهام متعددة في آن واحد، كإنجاز الفروض المدرسية أثناء متابعة التلفاز، مما يعكس مرونة ملحوظة في توزيع الانتباه.

هيمنة الصورة: انقلبت الأدوار التقليدية؛ فبعد أن كانت الصورة مجرد مرفق توضيحي، أصبح النص المكتوب في الوسائط التكنولوجية المعاصرة مجرد أداة ثانوية تستخدم لشرح المحتوى البصري الذي يحتل مركز الصدارة.

التلقي غير الخطي: يجيد هذا الجيل التنقل الحر والمتزامن بين مختلف أجزاء الشاشة وتصفح النوافذ الرقمية المتعددة، متجاوزا التسلسل المنطقي التقليدي للمعلومات.

الاتصال الشبكي: ينشأ المراهقون في بيئة مترابطة تقدم لهم مداخل متنوعة للمعلومات، مما يمنحهم القدرة على مقاطعة الأفكار ومقاربة المشكلات من زوايا متعددة ومختلفة.

التفاعل الإيجابي: خلافا للسكون والانعزال الذي تتطلبه القراءة التقليدية، تفرض بيئة الحاسوب تفاعلا نشطا ومستمرا، مما يجعل المتعلم دائم البحث عن استجابات ونتائج فورية وملموسة.

التوجه العملي لحل المشكلات: يتأثر هذا الجيل بأسلوب "التجربة والخطأ" المستمد من ديناميكية الألعاب الرقمية. وهنا تبرز مهمة المربين في إحداث توازن دقيق بين هذا الاندفاع العملي العفوي وبين ضرورة وضع استراتيجيات وتخطيط مسبق لحل المشكلات.

المكافأة الآنية: وفقا لما يطرحه "برينسكي"، يميل المتعلمون اليوم إلى البحث عن التعزيز الفوري لجهودهم، متسائلين دوما عن العائد المباشر للمهام الموكلة إليهم، في حين يركز المعلمون غالبا على الأهداف والفوائد بعيدة المدى.

اتساع مساحة التخيل: يؤكد "تاسبكوت" أن التعاطي المستمر مع الألعاب الناجحة والأفلام جعل من الخيال عنصرا بنيويا في شخصية مراهقي اليوم، مع الإشارة إلى إمكانية تباين هذا التأثير باختلاف النوع الاجتماعي.

المواقف الإيجابية نحو التكنولوجيا: ينشأ هذا الجيل وهو يحمل شغفا وألفة عميقة تجاه التقنيات الحديثة، بخلاف النظرة الحذرة والمتحفظة التي قد تتبناها الأجيال الأكبر سنا.(الشحروري، 2008، ص. 73-77)

خلاصة الفصل:

وتأسيسا على ما سبق استعراضه، نخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تربعت فعليا على عرش الاهتمامات الترفيهية للأجيال الصاعدة في عصرنا الراهن. فهي لم تعد مجرد وسيلة تسلية عابرة، بل تحولت إلى ظاهرة اجتماعية حقيقية تغلغلت بعمق في النسيج المجتمعي، وتحديدا ضمن أوساط الأطفال والمراهقين. ويعود هذا الانتشار الكاسح إلى سهولة الوصول إليها عبر طيف واسع من الأجهزة والشاشات الذكية، فضلا عن قدرتها الفائقة على أسر حواس المتلقي؛ إذ تعتمد على منظومة متكاملة من المؤثرات البصرية والسمعية—كالتصاميم الجذابة، والألوان المتناسقة، والموسيقى التفاعلية—مما يخلق بيئة افتراضية تضمن انغماس المستخدم وتعلقه الشديد بها.

الجانب الميداني

الفصل الرابع :

الإجراءات المنهجية للدراسة

1. المنهج المستخدم
2. مجتمع الدراسة
3. عينة الدراسة
4. أدوات جمع البيانات وخصائصها السيكومترية
5. الخصائص السكومترية
6. الأساليب الإحصائية
7. نتائج الدراسة
8. خلاصة الدراسة ومقترحاتها

1. المنهج المستخدم:

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي بشقيه الارتباطي والمقارن، كونه المنهج الأكثر ملائمة لطبيعة الموضوع وأهدافه، حيث تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي لتقصي طبيعة العلاقة وتحديد نوعها واتجاهها بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الالكترونية، بينما استخدم المنهج الوصفي المقارن للكشف عن مدى وجود فروق ذات دلالة احصائية في هذه المتغيرات تبعا لمتغيرات الدراسة المتمثلة في الجنس والمستوى التعليمي.

2. مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بمتوسطة الشهيد طليبة بوراس، والبالغ عددهم الإجمالي (693) تلميذاً وتلميذة، وهم موزعون بتوازن على المستويات الدراسية الأربعة خلال الموسم الدراسي 2026/2025.

بعد تحديد مجتمع البحث واختيار العينة العشوائية الطبقية الممثلة له، والتي استقرت صورتها النهائية الصالحة للتحليل الإحصائي عند (176) تلميذاً وتلميذة من الطور المتوسط ، نعرض فيما يلي تحليلاً للخصائص الديموغرافية لأفراد هذه العينة. يهدف هذا العرض إلى إعطاء صورة واضحة عن طبيعة المستجوبين وتوزيعهم وفقاً للمتغيرات الشخصية المعتمدة في الدراسة. ونستهل ذلك بتوزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، كما يوضحه الجدول رقم (1)

الجدول 1 : يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة
ذكر	70	%39,8
أنثى	106	%60,2
المجموع	176	%100

تكون مجتمع الدراسة من 176 تلميذا وتلميذة بمتوسطة "طليبة بوراس" بالوادي ، توزعوا بين 70 من الذكور بنسبة 39,8%، و106 من الإناث بنسبة 60,2%.

ورغم هذا التفاوت العددي البسيط بالمؤسسة إلا أن العينة تظل ممثلة ومنسجمة لتلاميذ المرحلة المتوسطة بالمؤسسة.

3. عينة الدراسة:

نظراً لتجانس مجتمع الدراسة وتقسيمه الطبيعي إلى طبقات (مستويات تعليمية)، تم اختيار "عينة عشوائية طبقية" قوامها (176) تلميذاً وتلميذة في صورتها النهائية الصالحة للتحليل الإحصائي. وهذا العدد يمثل نسبة مئوية ممتازة تقدر بـ (25.4%) من إجمالي مجتمع البحث

الجدول 2 : يوضح توزيع العينة حسب السن

السن	العدد	النسبة
11 سنة	8	%4,5
12 سنة	42	%23,9
13 سنة	40	%22,7
14 سنة	42	%23,9
15 سنة	33	%18,8
16 سنة	10	%5,7
17 سنة	1	%0,6
المجموع	176	%100

يظهر من الجدول اعلاه الخاص بالسن تباينا في الفئات العمرية لتلاميذ متوسطة "طليبة بوراس"، حيث سجلت الفئتان العمريتان (12 سنة) و(14 سنة) التكرار الأعلى بـ 42 تلميذا لكل منهما، وبنسبة مئوية متساوية بلغت 23,9%، تلتها فئة (13 سنة) بـ 40 تلميذا بنسبة 22,7% ثم فئة (15 سنة) بـ 33 تلميذا، بينما مثلت الفئات العمرية الأخرى (11، 16، 17 سنة) النسب الأقل في العينة، حيث تراوحت تكراراتها بين تلميذ واحد و10 تلاميذ.

ويشير هذا التوزيع الى أن معظم أفراد العينة يقعون في المرحلة العمرية ما بين (12 و15 سنة) وهي ذروة مرحلة المراهقة المتوسطة التي تتسم بالحساسية العاطفية والميل نحو استخدام التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية.

الجدول 3 : يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة
أولى متوسط	43	%24,4
ثانية متوسط	46	%26,1
ثالثة متوسط	41	%23,3
رابعة متوسط	46	%26,1
المجموع	176	%100

يتضح من نتائج الجدول أعلاه وجود توازن كبير في تمثيل المستويات التعليمية الأربعة، حيث بلغ عدد تلاميذ السنة الثانية والرابعة متوسط 46 تلميذا لكل مستوى بنسبة 26,1%، وتقاربت معها فئة السنة الأولى بـ 43 تلميذا (24,4%)، ثم السنة الثالثة بـ 41 تلميذا (23,3%).

هذا التقارب العددي يعزز من قدرتنا على إجراء مقارنات إحصائية دقيقة بين المستويات المختلفة ومعرفة مدى تأثير التقدم الدراسي على متغيري الدراسة.

الجدول 4 : يوضح توزيع العينة حسب متغير السكن (مع من تعيش)

متغير السكن	العدد	النسبة
مع أمك	12	%6,8
مع أبوك	2	%1,1
مع أمك وأبوك	158	%89,8

مع آخرون	4	%2,3
المجموع	176	%100

أظهرت النتائج أن الغالبية العظمى من العينة تتمتع باستقرار أسري (من الناحية الهيكلية)، حيث يعيش 158 تلميذا مع الأب والأم معا بنسبة وصلت الى 89,9%، في المقابل، نعيش بقية العينة في ظروف أسرية مختلفة، فمنهم 12 تلميذا يعيش مع الام فقط (6,8%)، وتلميذان يعيشان مع الأب فقط (1,1%)، و4 تلاميذ يعيشون مع أقارب آخرين (2,3%).

الجدول 5 : يوضح توزيع العينة حسب الحالة المادية

الحالة المادية	**العدد**	**النسبة**
جيدة	100	%56,8
متوسطة	66	%37,5
ضعيفة	10	%5,7
المجموع	176	%100

يعكس الجدول الخاص بالحالة المادية الوضع الاقتصادي لأسر تلاميذ عينة الدراسة بمتوسطة "طليبة بوراس"، حيث سجلا (الحالة المادية الجيدة) الفئة الأكبر بتكرار بلغ 100 تلميذ، وهو ما يثل نسبة 56,8% من إجمالي عينة الدراسة، تليها (الحالة المادية المتوسطة) جاءت في المرتبة الثانية بتكرار قدره 66 تلميذا وبنسبة مئوية بلغت 37,5%، ثم (الحالة المادية الضعيفة) التي تمثل الفئة الأقل عددا بـ 10 تلاميذ فقط، وبنسبة ضئيلة بلغت 5,7%.

يستخلص من هذه البيانات أن أكثر من نصف أفراد العينة ينتمون لأسر ذات وضع مادي جيد، بينما تقع الشريحة المتبقية غالبا ضمن النطاق المتوسط، مع وجود فئة محدودة جدا تعاني من وضع مادي ضعيف.

4. أدوات القياس:

لتحقيق أهداف الدراسة الميدانية، والإجابة عن تساؤلاتها المطروحة، واختبار صحة الفرضيات المتعلقة بمتغيري البحث، استوجب الأمر الاعتماد على أدوات قياس موضوعية

ومقننة تتسم بخصائص سيكومترية دقيقة ومناسبة للخصائص النمائية لعينة الدراسة (المراهق المتمدرس). وتماشياً مع طبيعة المنهج الوصفي بشقيه الارتباطي والمقارن، تم الاعتماد على مقياسين للتقرير الذاتي كأداة رئيسية لجمع البيانات الأولية، بدلاً من الاستبانة التقليدية، نظراً لطبيعة المتغيرات النفسية المدروسة.

وقد ضمت كراسة التطبيق مقياسين أساسيين لضبط متغيري الدراسة ؛ وهما: مقياس الحرمان العاطفي بوصفه المتغير المستقل، ومقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية بوصفه المتغير التابع

1.4.وصف القياس:

لتحقيق أهداف الدراسة وجمع البيانات الميدانية اللازمة لاختبار الفرضيات، تم الاعتماد على استبانة تضمنت مقياسين أساسيين مقننين، وفيما يلي وصف مفصل لكل مقياس:

أولاً: مقياس الحرمان العاطفي (المتغير المستقل)

صاحب الأداة الأصلية: صُمم هذا المقياس في الأصل من قبل الباحث جيفري يونغ (Young, 1994) لقياس المخططات المعرفية السلبية المرتبطة بالحرمان الوجداني.

التعريب والتكييف: المقياس مترجم ومعرّب في دراسات سابقة ضمن البيئة العربية (مثل دراسة الزهراني، 2020؛ والحربي، 2021).

الهدف من المقياس: يهدف إلى قياس مدى افتقاد المراهق المتمدرس للإشباعات العاطفية الأساسية (كالحب، والاهتمام، والتقبل، والتقدير، والأمان الأسري) من قِبل والديه وأسرته.

وصف المقياس وتوزيع البنود: يتكون المقياس في صورته المطبقة في هذه الدراسة من (37) عبارة ، تقيس بعداً عاماً للحرمان العاطفي يتضمن مؤشرات مثل: الشعور بالابتعاد، اللوم أمام الآخرين، غياب المشاركة في القرارات، التمييز بين الإخوة، والشعور بعدم الانتماء للأسرة.

التعديلات المجراة على الأداة: تم إجراء بعض التعديلات الطفيفة على الصياغة اللغوية لبعض البنود لتبسيطها وجعلها أكثر ملاءمة للبيئة الجزائرية، ولتتناسب مع المستوى الإدراكي واللغوي لعينة الدراسة (تلاميذ التعليم المتوسط).

طريقة التصحيح: تتم الاستجابة على المقياس وفق سلم "ليكارت الثلاثي"، وقد أُعطيت الأوزان التالية: (ينطبق عليّ = 3 درجات، متردد = درجتان، لا ينطبق عليّ = درجة واحدة) ، حيث تشير الدرجة المرتفعة إلى ارتفاع مستوى الحرمان العاطفي لدى التلميذ.

ثانياً: مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية (المتغير التابع)

صاحب الأداة الأصلية: تم الاعتماد على مقياس اضطراب الألعاب (IGDS) الذي صممه ليمينز وآخرون (Lemmens et al., 2015). التعريب والتكييف: المقياس مترجم ومطبق في البيئة العربية، وتم الاعتماد عليه نظراً لحداثته وتوافقه مع معايير الدليل التشخيصي للاضطرابات.

الهدف من المقياس: يهدف إلى قياس مستوى السلوك الإدماني القهري تجاه الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

وصف المقياس وتوزيع البنود: يتكون المقياس من (51) عبارة ، تتوزع على أربعة أبعاد أساسية على النحو الآتي:

الانغماس عند اللعب: ويقيس درجة اندماج المراهق وفقدانه للإحساس بالواقع، ويشمل (11) عبارة من (العبارة 1 إلى 11).

الدوافع والعادات المتبعة عند اللعب (جاذبية اللعبة): ويقيس الانجذاب للمحتوى، ويشمل (12) عبارة من (العبارة 12 إلى 23).

فقدان السيطرة عند اللعب (الهروب من الواقع): ويقيس الهروب من المشاكل وإهمال الواجبات، ويشمل (15) عبارة من (العبارة 24 إلى 38).

الآثار الناتجة عن اللعب: ويقيس التداعيات الجسدية والنفسية والأكاديمية، ويشمل (13) عبارة من (العبارة 39 إلى 51).

التعديلات المجراة على الأداة: تم تكييف عبارات المقياس لتشمل الألعاب الإلكترونية الممارسة عبر الهواتف الذكية بشكل خاص بدلاً من أجهزة الحاسوب المكتبي فقط، وذلك تماشياً مع طبيعة الأجهزة الأكثر استخداماً من قِبل المراهقين حالياً.

طريقة التصحيح: يصحح المقياس وفق سلم "ليكارت الخماسي"، بأوزان متدرجة: (دائماً = 5، غالباً = 4، أحياناً = 3، نادراً = 2، أبداً = 1) ، وتشير الدرجة المرتفعة إلى تفاقم شدة الإدمان الإلكتروني.

وتم تقدير الاستجابات وفق الآتي:

أ. مقياس الحرمان العاطفي (المتغير المستقل): تم قياس هذا المتغير باستخدام سلم "ليكارت الثلاثي"، نظرا لطبيعة الأسئلة التي تتطلب تحديدا مباشرا. وقد وزعة الأوزان كالتالي:

الجدول 6 : الأوزان والاتجاهات لمقياس ليكارت الثلاثي

الاستجابة	ينطبق علي	متردد	لا ينطبق علي
الدرجة	3	2	1
المجال	3 ـ 2,34	2,33 ـ 1,67	1,66 ـ 1

المصدر: عز عبد الفتاح, **مقدمة في الإحصاء الوصفي و الاستدلالي باستخدام SPSS**. خوارزم العلمية للنشر والتوزيع، جدة، ص: 540.

ب.مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية (المتغير التابع): تم قياس هذا المتغير باستخدام سلم "ليكارت الخماسي"، حيث طلب من التلميذ تحديد درجة موافقة على كل عبارة من خلال خمس بدائل، وقد تم إعطاء أوزان رقمية لهذه البدائل كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول 7 : مقياس ليكارت الخماسي

الاستجابة	دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
الدرجة	5	4	3	2	1
المجال	5 ـ 4.20	4.19 ـ 3.4	3.39 ـ 2.6	2.59 ـ 1.8	1,79 ـ 1

المصدر:عز عبد الفتاح، مقدمة في الإحصاء الوصفي والاستدلالي باستخدام SPSS.دار الوفاء، السعودية، ص: 17

5. الخصائص السكومترية:

يعد الصدق واحداً من أهم معايير جودة الاختبارات والمقاييس النفسية، حيث يشير مصطلح الصدق (Validity) إلى مدى دقة الأداة في قياس السمة أو الظاهرة التي وُضعت لأجل قياسها (رضوان، 2006، ص 177).

والتحقق من صلاحية أدوات الدراسة الحالية مِيدانِيّاً، تم الاعتماد على "صدق الاتساق الداخلي" (Internal Consistency Validity) كونه الأسلوب المنهجي الأنسب لطبيعة المقاييس المستعملة، وذلك من خلال حساب "معامل ارتباط بيرسون" (Pearson Correlation Coefficient) لمعرفة مدى ارتباط كل فقرة بالدرجة الكلية للمقياس الذي تنتمي إليه، وجاءت الإجراءات مفصلة لكل مقياس على النحو الآتي:

أولاً: صدق مقياس الحرمان العاطفي (المتغير المستقل):

تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل بند من البنود الـ (37) المكونة لمقياس الحرمان العاطفي والدرجة الكلية للمقياس، والجدول رقم (08) يوضح مخرجات هذه المعالجة الإحصائية:

الجدول 8 : يوضح معامل ارتباط البند بالدرجة الكلية للمقياس (الحرمان العاطفي)

الرقم	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الرقم	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	49.7	0.000	**20**	75	0.000
2	51.2	0.000	**21**	%78.6	0.000
3	56.3	0.000	**22**	%75.5	0.000
4	43.5	0.000	**23**	%74.2	0.000
5	61.3	0.000	**24**	%72.2	0.000
6	44.9	0.000	**25**	%82	0.000

7	54	0.000	**26**	%85.4	0.000
8	48.1	0.000	**27**	%74.9	0.000
9	51.9	0.000	**28**	%81.4	0.000
10	43.8	0.000	**29**	%82.9	0.000
11	75.8	0.000	**30**	%77.7	0.000
12	61	0.000	**31**	%80	0.000
13	47.4	0.000	**32**	%82.7	0.000
14	68.9	0.000	**33**	%78	0.000
15	61.4	0.000	**34**	%78.3	0.000
16	80	0.000	**35**	%79.4	0.000
17	65.7	0.000	**36**	%78.2	0.000
18	74.1	0.000	**37**	%61.9	0.000
19	77.3	0.000	--- -	----------	----------

المصدر: إعداد الطلبة بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22

من خلال استقراء قيم العلاقات الظاهرة في الجدول أعلاه نجد أن جميع معاملات ارتباط بيرسون بين كل عبارات مقياس الحرمان العاطفي والدرجة الكلية للمقياس دالة احصائيا عند مستوى 0.01 حيث كان الحد الأدنى لمعاملات الارتباط 0.435 فيما كان الحد الأعلى 0.854، وعليه فإن جميع فقرات مقياس الحرمان العاطفي منسقة داخليا مع الدرجة الكلية للمقياس الذي تنتمي اليه، مما يثبت صدق الاتساق الداخلي للفقرات.

ثانياً: صدق مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية (المتغير التابع):

وفي السياق ذاته، وللتحقق من الاتساق الداخلي لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، جرى حساب معامل ارتباط بيرسون لكل عبارة من العبارات الـ (51) بالدرجة الكلية للمقياس، ويوضح الجدول رقم (09) تفاصيل هذه المعاملات ومستوى دلالتها:

الجدول 9 : يوضح معامل ارتباط البند بالدرجة الكلية للمقياس (الإدمان على الألعاب الالكترونية)

الرقم	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الرقم	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	75.6	0.000	**27**	0.000	%74.1
2	48.7	0.000	**28**	0.000	%72.2
3	58.1	0.000	**29**	0.000	%69.2
4	66.5	0.000	**30**	0.000	%70.8
5	52.9	0.000	**31**	0.000	%64
6	62.6	0.000	**32**	0.000	%65
7	67.9	0.000	**33**	0.000	%69.4
8	70.7	0.000	**34**	0.000	%75.7
9	63.7	0.000	**35**	0.000	%71.6
10	70.6	0.000	**36**	0.000	%79.7
11	67.1	0.000	**37**	0.000	%72.8
12	57.7	0.000	**38**	0.000	%72.9
13	59.8	0.000	**39**	0.000	%60
14	55.7	0.000	**40**	0.000	%58.1
15	58	0.000	**41**	0.000	%60.7
16	48.8	0.000	**42**	0.000	%62.3
17	67.6	0.000	**43**	0.000	%65.2
18	56.6	0.000	**44**	0.000	%72.2
19	67	0.000	**45**	0.000	%69.8
20	63.2	0.000	**46**	0.000	%%60.8
21	63.2	0.000	**47**	0.000	%74.1
22	66.5	0.000	**48**	0.000	%62.7
23	62.2	0.000	**49**	0.000	%58.5

24	66.6	0.000	**50**	0.000	%55.8
25	66.4	0.000	**51**	0.000	%61
26	67.3	0.000	--- -	---------- -	---------- -

من خلال استقراء قيم العلاقات الظاهرة في الجدول أعلاه نجد أن جميع معاملات ارتباط بيرسون بين كل عبارات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للمقياس دالة احصائيا عند مستوى 0.01 حيث كان الحد الأدنى لمعاملات الارتباط 0.487 فيما كان الحد الأعلى 0.797، وعليه فإن جميع فقرات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية منسقة داخليا مع الدرجة الكلية للمقياس الذي تنتمي اليه، مما يثبت صدق الاتساق الداخلي للفقرات

مفهوم الثبات:

ان كلمة الثبات قد تعني الاستقرار بمعنى أنه لو كررت عمليات قياس الفرد الواحد لأظهرت درجته شيئا من الاستقرار كما أن الثبات قد يعني الموضوعية. بمعنى أن الفرد يحصل على نفس الدرجة مهما اختلف الباحث الذي يطبق الاختبار او الذي يصححه وفي هذه الحالة يكون الاختبار الثالث اختبار يقدر الفرد تقديرا لا يختلف في حسابه اثنان. (المشهداني، 2019، ص169)

ثبات أدوات القياس

للتحقق من ثبات مقياسي الدراسة الحالية ميدانياً، تم الاعتماد على طريقتين إحصائيتين متكاملتين: معامل الاتساق الداخلي (ألفا كرونباخ)، وطريقة التجزئة النصفية بمعادلتين إحصائيتين هما (سبيرمان–براون للأنصاف المتساوية وغير المتساوية، وجيتمان). ونظراً لأن مقياس الحرمان العاطفي يقيس بعداً كلياً عاماً فقد حُسب ثباته الإجمالي ، في حين جرى تفكيك مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية إحصائياً لحساب الثبات لكل بُعد من أبعاده

الأربعة الفرعية على حدة، بالإضافة إلى الحساب الكلي للمقياس تحقيقاً للدقة المنهجية. والجدول رقم (10) الموحد يوضح مخرجات هذه المعالجة الإحصائية بالتفصيل:

الجدول رقم (10): يوضح معاملات الثبات (ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية) لمقاييس الدراسة وأبعادها الفرعية كلياً وجزئياً

المقياس / الأبعاد الفرعية	عدد البنود	قيمة ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية (سبيرمان-براون)	التجزئة النصفية (جيتمان)
أولاً: مقياس الحرمان العاطفي	37	0.968	0.897	0.881
ثانياً: مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية				
-البعد الأول: الانغماس عند اللعب	11	0.902	0.868	0.867
-البعد الثاني: الدوافع والعادات المتبعة	12	0.905	0.854	0.854
-البعد الثالث: فقدان السيطرة عند اللعب	15	0.952	0.939	0.937
-البعد الرابع: الآثار الناتجة عن اللعب	13	0.932	0.905	0.887
-المقياس الكلي للإدمان	51	0.971	0.876	0.876

يُبين الجدول رقم (10) نتائج حساب معاملات الثبات لمقاييس الدراسة الحالية وأبعادها البنيوية. حيث يتضح أن قيمة معامل (ألفا كرونباخ) لمقياس الحرمان العاطفي بلغت (0.968)

، في حين بلغت قيمته للمقياس الكلي للإدمان على الألعاب الإلكترونية (0.971). وعند فحص الأبعاد الفرعية الأربعة لمقياس الإدمان، نلاحظ أن معاملات ألفا كرونباخ جاءت قوية جداً وتراوحت بين الحد الأدنى (0.902) للبعد الأول الخاص بالانغماس، والحد الأعلى (0.952) للبعد الثالث الخاص بفقدان السيطرة. وفي السياق ذاته، سجلت معاملات التجزئة النصفية (وفق معادلتي سبيرمان–براون، وجيتمان) قيماً ممتازة ومرتفعة لكلا المقياسين ولجميع الأبعاد الفرعية دون استثناء، حيث انحصرت القيم بين (0.854) و(0.939). وتُعد جميع هذه المؤشرات الإحصائية المستخرجة مرتفعة جداً ومثالية علمياً، كونها فاقت بكثير المحك المرجعي المعتمد للثبات في البحوث النفسية والتربوية والمحدد بـ (0.60). وهذا يؤكد بشكل قاطع أن أدوات الدراسة تتمتع بدرجة عالية جداً من الاستقرار، والاتساق، والتماسك الداخلي، مما يمنح الباحث الأهلية العلمية والثقة التامة في تطبيقها على العينة الأساسية والاعتماد على نتائجها بأمان.

6. الأساليب الإحصائية:

لمعالجة البيانات الأولية المستخلصة من التطبيق الميداني، والتحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات القياس، فضلاً عن اختبار صحة الفرضيات المصاغة، تم الاعتماد على الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS V22)، حيث جرى توظيف الأساليب الإحصائية التالية تبعاً لطبيعة البيانات (اللامعلمية) وأهداف البحث:

أولاً: الأساليب الإحصائية لحساب الخصائص السيكومترية للأدوات:

معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient): استُخدم لقياس صدق الاتساق الداخلي من خلال حساب درجة ارتباط كل عبارة من عبارات المقاييس بالدرجة الكلية للمقياس الذي تنتمي إليه.

معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha): استُخدم للتحقق من معامل الاتساق الداخلي العام كإحدى المؤشرات الأساسية لثبات المقاييس وأبعادها الفرعية.

معادلات التجزئة النصفية (Split-Half Method): تم الاعتماد على معادلتي (سبيرمان-براون، وجيتمان) كإجراء إحصائي تلازمي لتأكيد ثبات واستقرار أدوات القياس النفسي المستخدمة.

ثانياً: الأساليب الإحصائية الاستدلالية لاختبار الفرضيات:

اختبار مان ويتني (Mann-Whitney U Test): وهو أسلوب إحصائي لابارامتري (Non-parametric) يُستخدم للمقارنة بين مجموعتين مستقلتين، وقد وُظِّف للتحقق من دلالة الفروق في مستويات الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس (ذكور / إناث).

اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test): أسلوب إحصائي لابارامتري يُستخدم للمقارنة بين أكثر من مجموعتين مستقلتين، وجرى توظيفه للكشف عن دلالة الفروق في مستويات متغيرات الدراسة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي (أولى، ثانية، ثالثة، ورابعة متوسط).

اختبار مربع كاي لبيرسون للاستقلالية (Chi-Square- X^2): أسلوب إحصائي لابارامتري استُخدم لاختبار الفرضية العامة للدراسة، وقياس دلالة الاقتران والارتباط الميداني بين مستويات الحرمان العاطفي ومستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.

الفصل الخامس:

نتائج الدراسة ومناقشتها

1. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الأولى
2. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الثانية
3. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الثالثة
4. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الرابعة
5. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية العامة
6. .خلاصة الدراسة ومقترحاتها

1.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الفرعية الأولى:

تنص الفرضية الفرعية الأولى "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس (ذكور/إناث)** ".وبالرجوع الى معايير النتائج الخاصة بالحرمان العاطفي تحصلنا على البيانات التالية:

الجدول 10 : يوضح توزيع أفراد العينة وفق مستويات متغير الحرمان العاطفي

مستويات المتغير	ضعيف		متوسط		مرتفع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحرمان العاطفي	147	%83,5	22	%12,5	7	%4

يتضح من خلال الجدول أن المستوى الضعيف يمثل الغالبية العظمى من أفراد العينة بتكرار بلغ 147 تلميذا، وهو ما يعادل نسبة مرتفعة جدا قدرها 83,5%، في حين سجل المستوى المتوسط تكرارا قدره 22 تلميذا، بنسبة مئوية بلغت 12,5%، ثم المستوى المرتفع الذي سجل أقل تكرار في العينة بـ 7 تلاميذ فقط، وبنسبة 4%.

تشير هذه النتائج الى أن السمة الغالبة الدى المراهقين المتمدرسين هي انخفاض الشعور بالحرمان العاطفي، وهو ما ينسجم مع المعطيات السابقة التي أظهرت أن حوالي 90% من المتمدرسين يعيشون مع الوالدين معا في ظل حالة مادية مستقرة غالبا. وللتحقق من الفرضية الأولى قمنا بحساب (Whitney–Mann) والجدول الموالي يوضح ذلك:

الجدول 11 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الحرمان العاطفي ومتغير الجنس

المتغير	الجنس	العدد	متوسط الرتب (Rangs)	قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
مستوى الحرمان العاطفي	ذكر	70	91,31	3513	−0,924	0,355
	أنثى	106	86,64			

المصدر: إعداد الطلبة بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

يتبين من الجدول رقم (12) أن قيمة (Z) بلغت (0.924−)، وبمستوى دلالة إحصائية يُقدر بـ .(0.355) وبما أن مستوى الدلالة المحسوب أكبر بكثير من مستوى الدلالة المعتمد في هذه الدراسة (0.05)، فإننا **نرفض الفرضية الفرعية الأولى** ونُقر بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الحرمان العاطفي بين الذكور والإناث .وبما أن النتيجة غير دالة إحصائياً، فإنه يُتجاهل أي فرق ظاهري أو رياضي في متوسطات الرتب، ويُعد فرقاً راجعاً لعوامل الصدفة لا يعتد به علمياً .

وعليه، نستنتج أن المراهقين المتمدرسين بمتوسطة "الشهيد طليبة بوراس" يشعرون بمستويات متقاربة من الإشباع أو الحرمان العاطفي بغض النظر عن جنسهم .

مقارنة النتيجة بالدراسات السابقة :تتفق هذه النتيجة الميدانية بشكل تام مع ما توصلت إليه العديد من الدراسات السابقة؛ كدراسة **الزهراني (2020)** التي كشفت عن غياب فروق دالة بين الجنسين في الحرمان العاطفي ، ودراسة **الحربي (2021)** التي أكدت بدورها غياب الفروق ذات الدلالة الإحصائية تبعاً لمتغير الجنس في مستوى الحرمان العاطفي الأسري .

التفسير السيكولوجي والاجتماعي للنتيجة:

يُمكن للباحثين رد هذه النتيجة وتفسيرها من خلال عدة معطيات موضوعية وسياقية:

- **عالمية الاحتياجات الوجدانية** :إن الحاجة إلى الحب، والتقبل، والأمان داخل المحيط الأسري هي احتياجات إنسانية ونمائية عامة تُميز مرحلة المراهقة، وتفرض نفسها على التكوين النفسي للمراهق بغض النظر عن كونه ذكراً أو أنثى .
- **الاستقرار الهيكلي للأسرة** :أظهرت البيانات الديموغرافية لعينة الدراسة أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين (89.8%) يعيشون في كنف الوالدين معاً ، مما يوفر بيئة أسرية مستقرة توزع رعايتها الوجدانية بشكل متوازن ومتقارب على الأبناء والبنات .
- **التقارب الثقافي لأساليب التنشئة** :في سياق البيئة المحلية (ولاية الوادي)، يبدو أن أساليب التنشئة الاجتماعية المعتمدة من طرف الأولياء باتت تتسم بقدر كبير من المساواة في

توفير الرعاية العاطفية، حيث يتشارك كلا الجنسين نفس الظروف الأسرية والمحيط الاجتماعي ، مما قلّص من الفجوة التي كانت تُسجل سابقاً في التمييز العاطفي بين الذكر والأنثى

2.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الفرعية الثانية:

تنص الفرضية الفرعية الثانية " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الحرمان العاطفي لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير المستوى التعليمي**"، وللتحقق من الفرضية الثانية قمنا بحساب $كا^2$ والجدول الموالي يوضح ذلك:

الجدول 12 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الحرمان العاطفي ومتغير الجنس

المتغير	المستوى التعليمي	العدد	متوسط الرتب (Rangs)	درجة الحرية	Khi-deux	مستوى الدلالة
مستوى الحرمان العاطفي	أولى متوسط	43	98,59	3	7,970	0,047
	ثانية متوسط	46	79,83			
	ثالثة متوسط	41	85,01			
	رابعة متوسط	46	90,85			

المصدر: إعداد الطلبة بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

تبين من خلال المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول رقم (14) أن قيمة مربع كاي "كا2" المحسوبة بلغت (7.970) عند درجة حرية (3)، وبمستوى دلالة إحصائية يقدر بـ (0.047).وبما أن مستوى الدلالة المحسوب أصغر من مستوى الدلالة المعتمد في هذه الدراسة($\alpha = 0.05$) ، فإن هذه النتيجة تُعد دالة إحصائياً، وبناءً عليه **نقبل الفرضية الفرعية الثانية** ونُقر بوجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الحرمان العاطفي لدى المراهقين المتمدرسين تعزى لمتغير المستوى التعليمي .

وبالنظر إلى خانة متوسط الرتب (Rang Moyen) لتحديد اتجاه الفروق ولصالح أي مستوى تعليمي، نلاحظ أن أعلى متوسط رتب قد سُجِّل لصالح تلاميذ "**السنة الأولى متوسط**" بـ (98.59)، يليهم تلاميذ السنة الرابعة متوسط بـ (90.85)، ثم تلاميذ السنة الثالثة متوسط بـ (85.01)، بينما سجل تلاميذ السنة الثانية متوسط أدنى متوسط رتب بـ .(79.83) وهذا يوضح إحصائياً أن تلاميذ السنة الأولى متوسط هم الفئة الأكثر شعوراً ومعاناة من الحرمان العاطفي مقارنة ببقية المستويات التعليمية الأخرى في الطور المتوسط .

مقارنة النتيجة بالدراسات السابقة :تختلف هذه النتيجة جزئياً مع دراسة **الحربي (2021)** التي أظهرت نتائجها وجود فروق طفيفة جداً وغير جوهرية تبعاً للمرحلة الدراسية في مستوى الحرمان العاطفي الأسري .ويعود هذا الاختلاف الميداني إلى تباين الفئات المستهدفة؛ حيث شملت دراسة الحربي المرحلتين المتوسطة والثانوية معاً ، بينما ركزت دراستنا الحالية على تفاصيل الطور المتوسط حصراً ، مما أتاح رصد التحولات النفسية الدقيقة بين سنوات هذا الطور التعليمي بشكل أكثر عمقاً .

التفسير السيكولوجي والتربوي للنتيجة (وجهة نظر الباحثين):

يُرجع الباحثان تفوق تلاميذ السنة الأولى متوسط في مؤشرات الحرمان العاطفي إلى طبيعة "**المرحلة الانتقالية الحرجة** "التي يمرون بها؛ فتلميذ السنة الأولى متوسط يغادر بيئة المدرسة الابتدائية التي تتسم بضيق حجمها، والرقابة اللصيقة، والتعامل الحميمي القائم على احتواء الرعاية الطفولية، لينتقل فجأة إلى بيئة التعليم المتوسط الأكثر اتساعاً وجدية، والتي تفرض عليه تعدداً في المواد والأساتذة ونظاماً انضباطياً صارماً.

هذا التحول البيئي والأكاديمي المفاجئ يتزامن مع طفرة بيولوجية ونفسية حساسة تُمثل بداية مرحلة المراهقة، مما يولد لدى التلميذ شعوراً مؤقتاً بالاغتراب النفسي وفقدان الأمان الوجداني المألوف، وبالتالي تزداد لديه الحساسية النفسية والتطلب العاطفي نحو الرعاية والاهتمام والدعم من قِبل الوالدين لمواجهة التغيرات المستجدة. وحينما يعجز المحيط الأسري عن استيعاب هذا التحول السلوكي المصاحب لبداية المراهقة، يترجمه التلميذ داخلياً كنوع من

غياب الإشباع والبرود الوجداني، مما يفسر ارتفاع رتبهم مقارنة بتلاميذ السنوات المتقدمة (الثانية والثالثة والرابعة) الذين نجحوا عبر الزمن في تحقيق التكيف النفسي والاجتماعي مع البيئة المدرسية الجديدة واستقرت أدوارهم بداخلها.

3.عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الفرعية الثالثة:

تنص الفرضية الفرعية الثالثة "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير الجنس (ذكور/إناث)**"، وبالرجوع الى معايير النتائج الخاصة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية، وللتحقق من الفرضية الثالثة قمنا بحساب (Whitney–Mann) والجدول الموالي يوضح ذلك:

الجدول 13 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس

المتغير	الجنس	العدد	متوسط الرتب (Rangs)	قيمة (U)	قيمة (Z)	مستوى الدلالة
مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية	ذكر	70	94,78	3270,5	−1,535	0,125
	أنثى	106	84,35			

المصدر: إعداد الطلبة بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

يتبين من خلال المعطيات الواردة في الجدول رقم (14) أن قيمة (Z) المحسوبة بلغت (1.535−)، وبمستوى دلالة إحصائية يُقدر بـ (0.125). وبما أن مستوى الدلالة المحسوب أكبر من مستوى الدلالة المعتمد في الدراسة (0.05)، فإننا **نرفض الفرضية الفرعية الثالثة،** ونُقر بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ الذكور والإناث. وبناءً على هذه النتيجة غير الدالة إحصائياً، فإنه يتم تجاهل أي تفاوت رياضي ظاهري في متوسطات الرتب، ويُعد فرقاً عشوائياً ناتجاً عن الصدفة لا يُعتد به علمياً.

مقارنة النتيجة بالدراسات السابقة :تُعد هذه النتيجة الميدانية ملفتة للانتباه، حيث **تختلف (تتعارض) بشكل واضح** مع التوجه العام لأغلب الدراسات السابقة العربية والمحلية؛ فقد أظهرت دراسة **حسين ومحمد (2020)** ، ودراسة **الزهراني (2020)** ، وكذلك الدراسة الجزائرية لـ **بن**

عمر وقاسمي (2022) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الإدمان الرقمي تميل بقوة لصالح "الذكور ."في المقابل، **تتفق** نتيجتنا جزئياً مع الطرح الذي قدمته بعض الدراسات الأجنبية الحديثة) مثل دراسة (Ke, 2008 التي أثبتت عدم وجود فجوة جندرية (بين الجنسين) في مستوى الانخراط والتفاعل مع بيئات الألعاب الرقمية .

التفسير السيكولوجي والاجتماعي للنتيجة (وجهة نظر الباحثين):

يُمكن تفسير هذا التوجه الجديد الذي يتجاوز الصورة النمطية القديمة (التي كانت تحصر ألعاب الفيديو في الذكور فقط) بجملة من التحولات التكنولوجية والاجتماعية في البيئة الجزائرية الحالية:

1. **تغير وسائط اللعب** :الدراسات السابقة التي أثبتت تفوق الذكور في الإدمان كانت تركز غالباً على ألعاب الحواسيب المكتبية وأجهزة الكونسول (PlayStation) ومقاهي الإنترنت، وهي فضاءات ذكورية بامتياز. أما اليوم، ومع الانتشار الواسع للهواتف الذكية وتوفر شبكات الإنترنت اللاسلكية بأسعار معقولة، أصبحت ألعاب الهواتف (وهي المقياس المعتمد في دراستنا) في متناول اليد للجميع.

الاستقلالية في الاستخدام :أظهرت البيانات الديموغرافية أن نسبة عالية من أفراد العينة ينتمون لأسر ذات حالة مادية جيدة ومستقرة، مما يعني توفر أجهزة شخصية خاصة لكل تلميذ وتلميذة في غرفهم المغلقة. هذا الأمر جعل الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيه وتفريغ انفعالي متاحة وتمارَس من قبل البنات والبنين على حد سواء دون تمييز مكاني أو اجتماعي، وهو ما يفسر تقارب مستويات التعلق والإدمان بين الجنسين.

4. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الفرعية الرابعة:

تنص الفرضية الفرعية الرابعة " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس تعزى لمتغير المستوى التعليمي**"، وللتحقق من الفرضية الرابعة قمنا بحساب ^{2}كا والجدول الموالي يوضح ذلك:

الجدول 14 : يوضح دلالة الفروق بين مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومتغير المستوى التعليمي

المتغير	المستوى التعليمي	العدد	متوسط الرتب (Rangs)	درجة الحرية	Khi-deux	مستوى الدلالة
مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية	أولى متوسط	43	91,05	3	1,180	0,758
	ثانية متوسط	46	84,88			
	ثالثة متوسط	41	93,37			
	رابعة متوسط	46	85,40			

المصدر: إعداد الطلبة بناء على نتائج الدراسة ومخرجات نظام (SPSS22)

يتبين من الجدول (15) أن قيمة $كا^2$ (1,180) وهي قيمة غير دالة إحصائيا حيث أن مستوى الدلالة يقدر بـ (0,758) وهو أكبر من مستوى الدلالة المعتمد (0,05) ومنه نرفض الفرضية الفرعية الرابعة القائلة توجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المتمدرسين المراهقين تعزى لمتغير المستوى التعليمي.

ونستنتج أن المستوى الدراسي للتلميذ في المتوسطة لا يؤثر بشكل جوهري على مستوى إدمانه للألعاب الإلكترونية، فالسلوك الإدماني متقارب بين جميع المستويات من الأولى الى الرابعة.

وتعكس هذه النتيجة أن السلوك الإدماني تجاه الألعاب الإلكترونية هو "ظاهرة عامة" عابرة للمستويات الدراسية في المرحلة المتوسطة. فرغم اختلاف النضج المعرفي بين تلميذ السنة أولى والسنة الرابعة، إلا أن الجاذبية التقنية للألعاب تظل ثابتة التأثير عليهم، وهذا يشير الى أن الدافع لاستخدام هذه الألعاب قد يكون مرتبطا بعوامل أخرى غير المستوى الدراسي، مثل الرغبة في الترفيه أو الهروب من الضغوط.

5. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الفرعية العامة:

بعد استعراض النتائج الوصفية الاستكشافية لمستويات متغيرات البحث لدى أفراد العينة، ننتقل إلى اختبار الفرضية العامة للدراسة والتي تنص على أنه" **:توجد علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس.**"

بما أن متغيرات الدراسة جرى التعامل معها إحصائياً كمتغيرات رتبية مقسمة إلى مستويات (ضعيف، متوسط، مرتفع)، فقد تم تطبيق أسلوب إحصائي لابارامتري وهو **اختبار مربع كاي لبيرسون للاستقلالية (Chi-Square)** للكشف عن طبيعة ودلالة العلاقة الارتباطية التبادلية بين مستويات الحرمان العاطفي ومستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتلخصت النتائج في الجدول الموالي:

الجدول 15 : يوضح نتائج اختبار مربع كاي (كا2) لدلالة العلاقة بين مستويات الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية

الأسلوب الإحصائي	القيمة المحسوبة	درجة الحرية (ddl)	الدلالة التقريبية (Asymp. Sig.)	الدلالة الفردية للفرضية
مربع كاي لبيرسون (Chi-Square)	34.328	4	0	دالة إحصائياً
نسبة الاحتمالية (Likelihood Ratio)	26.606	4	0	دالة إحصائياً
الارتباط الخطي بالاقتران المباشر	28.844	1	0	دالة إحصائياً
عدد الحالات الصحيحة (N)	176	-	-	-

يظهر الجدول رقم (17) أن قيمة مربع كاي لبيرسون (Chi-Square) المحسوبة لقياس الاقتران بين مستويات المتغيرين بلغت (34.328) عند درجة حرية (4)، وسجلت الدلالة التقريبية المصاحبة لها قيمة تبلغ (0.000)، وهي قيمة أصغر بكثير من مستوى الدلالة المعتمد في العلوم النفسية والتربوية .($\alpha = 0.05$) كما عززت قيمة الارتباط الخطي بالاقتران المباشر هذا المنحى بتسجيل قيمة دلالة بلغت (0.000.(

تُثبت هذه المؤشرات الإحصائية بشكل قاطع وجود علاقة اقتران ارتباطية ذات دلالة إحصائية عالية بين المتغيرين، مما يعني أن توزيع أفراد العينة على مستويات الإدمان الإلكتروني ليس مستقلاً عن مستويات شعورهم بالحرمان العاطفي، بل هو مرتبط به ارتباطاً طردياً؛ أي أنه كلما انتقل التلميذ المراهق إلى مستويات أعلى من المعاناة من الحرمان العاطفي، زاد احتمال تصنيفه ضمن مستويات الإدمان الحاد على الألعاب الإلكترونية. وبناءً على هذه المعطيات، **نقبل الفرضية العامة للدراسة ونُصادق على صحتها ميدانياً.**

.2مناقشة وتفسير الفرضية العامة في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة:

أ. الاتساق مع الدراسات السابقة:

تتكامل هذه النتيجة الميدانية وتتسق بشكل وثيق مع التراث البحثي الذي تناول الظاهرة في بيئات جغرافية وثقافية مختلفة؛ حيث تتفق تماماً مع دراسة **الزهراني (2020)** في البيئة السعودية، ودراسة **عبد الحميد وآخرين (2021)** في البيئة المصرية، واللتين أكدتا وجود علاقة ارتباطية موجبة قوية بين الحرمان العاطفي الأسري والاندفاع نحو الإدمان السلوكي الرقمي.

كما تلتقي هذه النتيجة مع مخرجات الدراسات الأجنبية الفرانكوفونية والإنجليزية كدراسة **Billieux وآخرين (2020)** ودراسة **Blayaوآخرين(2021)** ، حيث أثبتت الأبحاث الميدانية السريرية أن الإهمال العاطفي المبكر في الطفولة يُعد من أقوى المتنبئات المستقلة المؤدية للوقوع في مصيدة الإدمان على ألعاب الفيديو خلال مرحلة المراهقة.

ب. التفسير السيكولوجي في ضوء المقاربات النظرية (وجهة نظر الباحثين):

يُمكن للباحثين تفسير هذا الارتباط الوثيق بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط من خلال تفكيك الديناميات النفسية التالية:

- **منظور نظرية المخططات المعرفية لـ "جيفري يونغ :(Young, 1994)** "تفترض هذه المقاربة أن عدم تلقي المراهق للمحبة، والدعم، والأمان، والاحتواء الوجداني من الوالدين يؤدي إلى تشكل "**مخطط الحرمان العاطفي** "كبنية معرفية سلبية راسخة. هذا المخطط يخلق فراغاً وجدانياً مزمناً وحالة من الألم النفسي الداخلي غير المحتمل لدى المراهق. ولأن المراهق لا يمتلك آليات مواجهة ناضجة، فإنه يلجأ إجرائياً إلى سلوكيات تعويضية غير تكيفية تهدف إلى تخدير هذا الألم وتجنب مواجهة المخطط؛ وهنا تصبح الألعاب الإلكترونية هي الميكانيزم الدفاعي التعويضي الأقوى لتعويض غياب الإشباع الواقعي بسيل من التعزيزات الافتراضية.
- **منظور السيكولوجية التحليلية لـ "سيرج تيسيرون:(Tisseron, 2019) "**

يرى تيسيرون أن ألعاب الفيديو لا تُمثل مجرد وسيلة ترفيه للمراهق، بل تتحول في حالة المعاناة الوجدانية إلى "**فضاء بديل أو مساحة تعويضية للنقص النفسي (Espace de suppléance)** "الألعاب الإلكترونية من خلال هندستها الغرافيكية ونظام المكافآت والترقي والانتصار، توفر للمراهق المحروم عاطفياً بيئة رقمية تمنحه شعوراً هائلاً وفورياً بالكفاءة، والسيطرة، والتقدير، وهي تحديداً الحاجات النفسية التي جرى تهميشها وإهمالها داخل محيطه الأسري.

- **آلية الهروب من الواقع والتأثير الحسي للصورة:**

إن الفرد في مرحلة المراهقة يمر بطفرة حسية وانفعالية تجعله شديد الحساسية لنقص العاطفة. وفي ظل غياب التواصل الحميمي والحوار الوالدي داخل الأسرة، يصبح ميزان التلقي موجهاً بالكامل نحو سلطة الشاشة والصورة الرقمية (الأنصاري، 2007). توفر الألعاب الجماعية عبر الإنترنت للمراهق "جماعة بديلة واحتواءً افتراضياً" يُنسيه مشاعر العزلة والوحدة النفسية الناتجة عن الحرمان. فالإدمان الرقمي في جوهره ليس أزمة تقنية، بل هو عرض

خارجي صارخ يعكس رغبة المراهق اليائسة في الانفصال عن واقع أسري بارد، والتقوقع داخل عوالم مبرمجة سلفاً تمنحه الحب والقبول الوهمي بلمسة زر واحدة.

الخاتمة

الخاتمة

تأتي هذه الدراسة كخطوة علمية تهدف إلى تسليط الضوء على واحدة من القضايا النفسية والتربوية المعاصرة التي تمس فئة المراهقين المتمدرسين في المجتمع الجزائري، وهي العلاقة بين الحرمان العاطفي والإدمان على الألعاب الإلكترونية. ومن خلال الرحلة البحثية التي امتزج فيها الإطار النظري بالمعطيات الميدانية المستخلصة من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بمتوسطة طليبة بوراس بالوادي، تم التوصل إلى مجموعة من الحقائق والنتائج التي تستوجب التوقف عندها وتأملها.

لقد أثبتت المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة وجود ارتباط وثيق وطردي بين شعور المراهق بالحرمان العاطفي وتوجهه نحو إدمان الألعاب الإلكترونية؛ وهي نتيجة تؤكد بصورة واضحة أن الخواء الوجنداني والفراغ النفسي الذي قد يكابده المراهق في بيئته الأسرية الواقعية يدفعانه بشكل شبه حتمي إلى البحث عن منافذ وجدانية وملاذات تعويضية في العالم الافتراضي، حيث توفر له تلك الألعاب بيئة جذابة تمنحه شعوراً وهمياً بالكفاءة، والقبول، والقدرة على الإنجاز التي يفتقدها في واقعه المأزوم.

وفي المقابل، تجاوزت النتائج الميدانية بعض الصور النمطية السائدة؛ حيث أظهرت عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين الجنسين سواء في مستوى الشعور بالحرمان العاطفي أو في مستوى التعلق بالألعاب الإلكترونية وإدمانها، مما يشير إلى أن الاحتياجات العاطفية وكذلك الشغف الرقمي هما قاسم مشترك بين البنين والبنات في هذه المرحلة العمرية بفعل الانتشار الواسع للتكنولوجيا وسهولة الوصول إليها. كما تبين أن المستوى الدراسي لا يشكل عاملاً حاسماً في تباين درجات الإدمان الإلكتروني ، بينما برزت الفروق بوضوح في متغير الحرمان العاطفي لصالح تلاميذ السنة الأولى متوسط، لتعكس حجم الحساسية النفسية التي تصاحب المراحل الانتقالية الحرجة في مسار المتمدرس.

إن هذه النتائج المجتمعة تدق ناقوس الخطر وتضع الجماعة التربوية والأسرة أمام مسؤولية مشتركة؛ فالإدمان الرقمي ليس مجرد سلوك ترفيهي عابر، بل هو في كثير من الأحيان عرض خارجي لأزمة عاطفية داخلية تعيشها الشخصية. وهو الأمر الذي يستدعي

تجاوز الحلول السطحية القائمة على المنع والعقاب، والتوجه بدلاً من ذلك نحو بناء جسور الحوار العاطفي، وتفعيل أدوار الإرشاد النفسي المدرسي، واحتواء المراهقين عاطفياً لتأمين نموهم النفسي والاجتماعي السليم.

وفي الختام، نأمل أن تكون هذه الدراسة الميدانية المتواضعة قد أسهمت في تقديم لبنة جديدة تضاف إلى صرح البحث النفسي والتربوي، وأن تفتح آفاقاً لدراسات لاحقة تتقصى أبعاداً أخرى للصحة النفسية لدى الجيل الرقمي في المجتمع الجزائري.

قائمة المراجع

قائمة المراجع :

أولاً: المراجع باللغة العربية

- أحمد، رندا محمد سيد. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، 3(51)، 883-926.

- الأشول، عادل عز الدين. (2008). علم نفس النمو من الجنين إلى الشيخوخة. مكتبة الأنجلو المصرية.

- إسماعيل، ياسر يوسف. (2009). المشكلات السلوكية لدى الأطفال المحرومين من بيئتهم الأسرية [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية، غزة.

- الأنصاري، حسين. (2007). إشكالية تلقي الطفل العربي. مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، (2).

- بعزي، رضوان، وقندوزن، نذير. (2006). تأثير برنامج ألعاب تعاونية على اضطراب الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد والإدراك الحركي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، (يُضاف رقم المجلد والعدد إن توفر).

- برغوتي، إ. (2021). الحاجات العاطفية والحرمان: مقاربة تحليلية نفسية. مجلة العلوم النفسية، 12(3)، 370-390.

- بركان، ز. (2016). الحرمان العاطفي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي.

- بن زديرة، ن. (2006). الحرمان العاطفي لدى الحدث الجانح [رسالة دبلوم الدراسات العليا غير منشورة]. جامعة الجزائر.

- بن عمر، فريدة، وقاسمي، عبد المجيد. (2022). الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين الجزائريين: دراسة ميدانية بثانويات ولاية سطيف. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، 8(1)، 215-244.

- حجازي، مصطفى. (2004). التخلف الاجتماعي: مدخل إلى سيكولوجية الإنسان المقهور (ط. 5). دار الفكر العربي.

- الحربي، نورة بنت سعد. (2021). مستوى الحرمان العاطفي الأسري لدى طلبة التعليم العام وفق متغيري الجنس والمرحلة الدراسية. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، 5(17)، 321-356.

- حسين، علي جاسم، ومحمد، سامر عدنان. (2020). الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة مرحلتَي المتوسطة والإعدادية. مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية، 20(3)، 74-99.

- الحنفي، عبد المنعم. (1994). موسوعة علم النفس والتحليل النفسي (ج. 2). مكتبة مدبولي.

- الختاتنة، خليل، وأبو سعد، أحمد. (2014). سيكولوجية الطفل. دار الحامد للنشر والتوزيع.

- الخصاونة، رعد مصطفى علي. (2005). أثر برنامج تعليمي مقترح قائم على عمليات الإنشاء في تنمية الكتابة الإبداعية لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة عمان العربية، الأردن.

- الداهري، صالح حسن. (2008). علم النفس النمو: الطفولة والمراهقة (ط. 2). دار وائل للنشر.

- الزهراني، عبد الله سعيد. (2020). الحرمان العاطفي الأسري وعلاقته بإدمان الإنترنت لدى المراهقين. مجلة التربية وعلم النفس، 71(1)، 45-78.

- الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: ما لها وما عليها (ط. 1). دار المسيرة.

- الصويركي، محمد علي. (2004). أثر استخدام برنامج قائم على الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة عمان العربية، الأردن.

- عبد الحميد، محمد أحمد، والسيد، هناء عبد الفتاح، وعلي، رانيا كمال. (2021). الحرمان العاطفي كمتنبئ بالإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين. مجلة الإرشاد النفسي، 65(2)، 112-148.

- عبد الفتاح، عز. (2008). مقدمة في الإحصاء الوصفي والاستدلالي باستخدام SPSS. خوارزم العلمية للنشر والتوزيع.

- عزيزة، ح. (1999). رعاية الأطفال المحرومين. دار المعرفة الجامعية.

- قشطة، خليل. (2017). الحرمان العاطفي وعلاقته بالتوافق النفسي لدى عينة من الأيتام [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة عمار ثليجي، الأغواط.

- كامل أحمد، محمود. (1998). أثر الحرمان العاطفي على السلوك العدواني لدى الأطفال. مكتبة الأنجلو المصرية.

- لابالانش، ج.، وبونتاليس، ج. ب. (1987). معجم التحليل النفسي (ترجمة مصطفى حجازي). منشورات عويدات.

- المشهداني، سعد سليمان. (2019). منهجية البحث العلمي (ط. 1). دار أسامة.

- مشري، أميرة. (2020). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري [مذكرة ماستر غير منشورة]. جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي.

- هلال، فاطمة. (2011). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري [مذكرة ماجستير غير منشورة]. جامعة الحاج لخضر، باتنة.

ثانياً: المراجع باللغة الأجنبية

- Biller, H. B. (1969). Father absence and the personality development of the male child. Developmental Psychology, 1(2), 181-201.

- Billieux, J., et al. (2020). Emotional regulation and impulsivity as predictors of problematic video game use in adolescents. Journal of Behavioral Addictions, 9(2), 276-285.

- Blaya, C., et al. (2021). Childhood emotional neglect and digital game addiction in adolescence: The mediating role of loneliness. Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence, 69(4), 178-185.

- Bowlby, J. (1969). Attachment and loss: Vol. 1. Attachment. Basic Books.

- Bowlby, J. (1973). Attachment and loss: Vol. 2. Separation: Anxiety and anger. Basic Books.

- Eagly, A. H., & Wood, W. (2012). Social role theory. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), Handbook of theories of social psychology (Vol. 2, pp. 458-476). Sage Publications.

- Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and crisis. W. W. Norton & Company.

- Freud, S. (1961). Beyond the pleasure principle. Norton.

- Garber, B. D. (2024). Family Development and the Dynamics of Dysfunction in Family Law and Child Protection Matters. Springer Nature Singapore.

- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. Pediatrics, 127(2), e319-e329.

- Goldfarb, W. (1945). Psychological privation in infancy and subsequent adjustment. American Journal of Orthopsychiatry, 15(2), 247–255.

- Ke, F. (2008). Computer games for learning—An analysis of post-secondary education students' learning making use of computer games. British Journal of Educational Technology.

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. Journal of Abnormal Child Psychology, 44(8), 1635-1645.

- Lamb, M. E. (Ed.). (2010). The role of the father in child development (5th ed.). John Wiley & Sons.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. Psychological Assessment, 27(2), 567-582.

- Pasquier, D. (2001). Media at home: Domestic interactions and social relationships. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

- Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

- Rahman, F., & Schuh, K. L. (2025). TV versus video games: Their distinctive effects on adolescent behavior and academic achievement. Mid-Western Educational Researcher, 37.(1)

- Schaffer, H. R., & Emerson, P. E. (1964). The development of social attachments in infancy. Monographs of the Society for Research in Child Development, 29(3), 1–77.

- Spitz, R. A. (1945). Hospitalism: An inquiry into the genesis of psychiatric conditions in early childhood. The Psychoanalytic Study of the Child, 1(1), 53-74.

- Spitz, R. A., & Wolf, K. M. (1946). Anaclitic depression: An inquiry into the genesis of psychiatric conditions in early childhood. The Psychoanalytic Study of the Child, 2(1), 313-342.

- Tisseron, S. (2019). Le jeu vidéo comme espace de suppléance aux carences affectives à l'adolescence. Éditions In Press.

- World Health Organization. (2019). International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th revision).

- World Health Organization. (2021). Mental health of adolescents.

- Young, J. E. (1994). Cognitive therapy for personality disorders: A schema-focused approach. Professional Resource Press.

Young, J. E., & Klosko, J. S. (1993). Reinventing your life. Dutton

الملاحق

الملحق رقم 01 : استمارة الإستبيان





الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية

أخي التلميذ أختي التلميذة :

في إطار تحضير بحث ، يشرفنا أن نتقدم إليكم بهذه الاستمارة التي تتضمن مجموعة أسئلة تدور حول موضوع البحث فرجاؤنا أن تجيب أو تجيبين عن كل سؤال منها بتركيز و اهتمام واضعا أو واضعة علامة)X(في الخانة المناسبة حسب رأيك.

و جميع الأسئلة لا تفترض بالضرورة وجود إجابات صحيحة و أخرى خاطئة ، و إنما كلها تعبر عن رأيك مع الشكر المسبق لتعاونك

معلومات أولية:

السن: .....

المستوى الدراسي: .....

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

مع من تعيش: أمك ☐ أبوك ☐ آخرون ☐

الحالة المادية: جيدة ☐ متوسطة ☐ ضعيفة ☐

مقياس الحرمان العاطفي :

الرقم	العبارة	ينطبق علي	متردد	لا ينطبق علي
01	أشعر بابتعاد والدي عني			
02	لا يشاركني والدي في مناقشة مختلف المواضيع			
03	يلومني والدي أمام أصدقائي ومعارفي			
04	لا أكون سعيدًا عندما يكون والدي مع بعضهما			
05	علاقتي ليست جيدة مع والدي			
06	لا يسود الاحترام بيني وبين والدي			
07	إنني شخص غير نافع لأسرتي			
08	أشعر بأن الحياة عبء علي			
09	أشعر بأنه ليست لدي مكانة في عائلتي			
10	أشعر أنني أعيش كما يريد والداي وليس كما أريد أنا			
11	لا يشاركني والدي في اتخاذ قراراتي			
12	لا يسامحني والدي عندما أخطئ			
13	أشعر بالقلق على مستقبلي العائلي			
14	لا أستمتع عندما أناقش أفكاري مع والدي			
15	أشعر بأنني مهمل من قبل عائلتي			
16	لا يشجعني والدي عندما أقوم بعمل ناجح			
17	لا أتأثر من كثرة الخلافات والمشاحنات بين والدي			
18	لا يشاركني والدي في حل مشاكلي			
19	يضايقني أن أكون مع أحد الوالدين			
20	لا أشعر بالسعادة عندما يمدحني والدي على عمل اقوم به			
21	يفرق والدي في المعاملة بيني وبين إخوتي			
22	تراودني فكرة الهروب من البيت نتيجة سوء معاملة والدي			
23	أشعر أن والدي لا يحباننني			
24	لا يسمح والدي لي بالاختلاط مع الآخرين			
25	والدي لا يثقان بي			
26	لا يشاركني والدي أفراحي وأحزاني			

27	يرغمني والدي على القيام بأعمال لا أريد القيام بها				
28	أشعر بأنني غير محظوظ في أسرتي				
29	أشعر بأن والدي غير منصفين معي				
30	أشعر بأن مصيري مجهول ضمن أسرتي				
31	أتمنى أن يكون والدي مثل آباء زملائي				
32	لا أشعر بالاطمئنان مع والدي				
33	لا يهتم والدي بمستواي الدراسي				
34	لا يعرف والدي عني الكثير				
35	أشعر بأن الآخرين أفضل مني في أسرهم				
36	أشعر بالخوف من المجهول بوجودي في أسرتي				
37	أشعر بالخوف من المستقبل				

البيانات العامة:

السن: .....

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

السنة الدراسية: .....

مؤسسة التمدرس: .....

التعليمة:

إليك مجموعة من العبارات التالية، الرجاء قراءة كل عبارة جيدا ثم وضع إشارة)X(في الخانة التي تناسبك)خانة واحدة فقط(، علما بأنه لا توجد إجابة صحيحة وإجابة خاطئة، بل هي تساعدك على فهم شخصيتك، وتأكد أن هذه المعلومات ستبقى سرية وستستخدم لغرض علمي.

1- مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

الانغماس عند اللعب					
العبارات	دائما	غالبا	أحياناً	نادرا	أبدا
1 - أندمج مع لعبتي الإلكترونية إلى درجة أنني لا أستجيب لمن يناديني.					
2 - أتقمص دور البطل في المواقف التي تصادفني أثناء ممارسة لعبتي الإلكترونية.					
3 - أتفاعل نفسياً عند ممارستي لعبتي الإلكتروني بناءً ا على حالة البطل.					
4 - عند ممارستي لعبتي الإلكترونية المفضلة أحس أنني داخل اللعبة.					
5 - عند ممارستي لعبتي الإلكترونية أحب تقليد أصوات شخصياتها وتصرفاتهم.					
6 - تعلقي ببطل لعبتي الإلكترونية المفضلة يجعلني أحس أن ما يحدث له قد حدث لي شخصيا.					
7 - تزيد المشاهد والموسيقى المصممة للعبتي الإلكترونية من الإندماج معها.					
8 - يشغل بالي كثيراالتفكير في لعبتي الإلكترونية المفضّلة.					
9 - اندماجي مع لعبتي الإلكترونية يجعلني افضل الخيال اكثر من الواقع.					
10 - لا أشعر بوجود الآخرين اثناء ممارسة لعبتي الالكترونية .					
11 - يتقلب مزاجي عند اللعب تبعا لما يحدث أثناء اللعبة أو تبعا لنتائجها .					

الدوافع والعادات المتبعة عند اللعب					
العبارات	دائما	غالبا	أحياناً	نادرا	أبدا
12- يستهويني تجربة الألعاب الإلكترونية التي أقوم بتحميلها.					
13- يجذبني تصميم المشاهد والمؤثرات الصوتية والألوان للألعاب الإلكترونية.					

14- يشدّ انتباهي محتوى الألعاب الإلكترونية أكثر من تصميمها.					
15- أفضل ممارسة لعتبي الإلكترونية المفضلة بالهاتف أكثر من أي وسيلة أخرى.					
16- أفضل أن يكون لي جهاز خاص بي لممارسة لعبتي الإلكترونية.					
17- أشعر بالحماس والاندفاع اثناء ممارسة لعبتي الإلكترونية.					
18- أحب ممارسة الألعاب الإلكترونية لأن بها التشويق والاثارة .					
19- افرغ كل غضبي وتوتري بممارسة لعبتي الالكترونية المفضلة.					
20- أفضل قضاء وقتي في ممارسة لعبتي وحدي على الخروج مع اصدقائي.					
21- اهرب من مشاكل التي تواجهني بممارسة لعبتي الالكترونية.					
22- أشعر أنني بحال جيد عندما امارس لعبتي الالكترونية.					
23- أجد راحتي عند ممارسة لعبتي داخل غرفتي فقط.					

فقدان السيطرة عند اللعب					
العبارات	**دائما**	**غالبا**	**أحياناً**	**نادرا**	**أبدا**
24- أفضل ممارسة لعبتي الإلكترونية على ممارسة هواياتي المفضلة.					
25- أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة لعبتي الإلكترونية.					
26- أكذب على المحيطين بي حول الوقت الذي أقضيه في اللعب.					
27- أشعر بالحاجة للمزيدمن الوقت للعب وأعجز في التوقف عنه.					
28- أفضل ممارسة لعبتي الالكترونية اكثر من جلوسي مع عائلتي .					
29- أتجنب الذهاب إلى المناسبات والزيارات العائلية لأمارس لعبتي الإلكترونية.					
30- أؤجل وجباتي الغذائية حتى أنهي ممارسة لعبتي الالكترونية.					
31- أتأخر عن النوم لأمارس لعبتي الالكترونية.					

32- أهرب من أداء واجباتي المدرسية عن طريق ممارسة لعبتي الالكترونية.					
33-أتظاهر بالمرض لكي لا أذهب إلى المدرسة من أجل ممارسة لعبتي الالكترونية.					
34-أشعر بالغضب عندما يقاطعني أي شخص أثناء اللعب.					
35-أشعر بالانزعاج عندما يتعطل جهاز اللعب الخاص بي أو تنقطع شبكة الإنترنت.					
36 -يتقلب مزاجي عندما أنقطع عن ممارسة لعبتي لأي سبب.					
37- استمر في ممارسة لعبتي الالكترونية رغم شعوري بالتعب.					
38- تركت معظم الأنشطة التي كنت أمارسها منذ أن أدمنت لعبتي.					

الآثار الناتجة عن اللعب					
العبارات	**دائما**	**غالبا**	**أحياناً**	**نادرا**	**أبدا**
39 -أشعر بآلام في الرقبة والظهر بسبب الجلوس لفترات طويلة للعب.					
40- أشعر بصداع شديد بعد ممارسة لعبتي مطولا.					
41- أحسن بحكة في عيني وتشوش في الرؤية عند إطالة اللعب.					
42-أحس بألم في أصابع يدي وتصلبها بسبب حمل الجهاز الذي ألعب به لمدة طويلة.					
43- منحتني ممارسة لعبتي الالكترونية ثقة كبيرة بالنفس.					
44-أحسن بالقلق كلما فكرت في الانقطاع عن ممارسة لعبتي المفضلة.					
45أصبح عدوانيا عند معاقبتي بالحرمان من ممارستي لعبتي الالكترونية.					
46- فقدت معظم أصدقائي بسبب انشغالي الدائم بلعبتي الالكترونية.					
47- أصبحت أقلل الخروج من المنزل وأفضل المكوث داخل غرفتي للعب.					
48- انخفض تحصيلي الدراسي منذ أن أدمنت اللعب.					
49- أتأخر عن المدرسة بشكل متكرر لأمارس لعبتي الالكترونية.					
50- حاولت الابتعاد عن ممارسة لعبتي الالكترونية دون جدوى.					
51- أتصرف كشخصيات لعبتي الالكترونية عند مواجهة مواقف مماثلة لها واقعيا.					

المرحق رقم 02: مخرجات برنامج SPSS V22

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	176	100,0
	Exclue[a]	0	,0
	Total	176	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,968	37

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Partie 1	Valeur	,914
		Nombre d'éléments	19[a]
	Partie 2	Valeur	,967
		Nombre d'éléments	18[b]
		Nombre total d'éléments	37
		Corrélation entre les sous-échelles	,812
Coefficient de Spearman-Brown		Longueur égale	,897
		Longueur inégale	,897
		Coefficient de Guttman	,881

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,971	51

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Partie 1	Valeur	,946
		Nombre d'éléments	26[a]
	Partie 2	Valeur	,959
		Nombre d'éléments	25[b]

	Nombre total d'éléments	51
	Corrélation entre les sous-échelles	,780
Coefficient de Spearman-Brown	Longueur égale	,876
	Longueur inégale	,876
	Coefficient de Guttman	,876

الجنس

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكر	70	39,8	39,8	39,8
	أنثى	106	60,2	60,2	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

السن

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	11سنة	8	4,5	4,5	4,5
	12سنة	42	23,9	23,9	28,4
	13سنة	40	22,7	22,7	51,1
	14سنة	42	23,9	23,9	75,0
	15سنة	33	18,8	18,8	93,8
	16سنة	10	5,7	5,7	99,4
	17سنة	1	,6	,6	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

المستوى_التعليمي

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	أولى متوسط	43	24,4	24,4	24,4
	ثانية متوسط	46	26,1	26,1	50,6
	ثالثة متوسط	41	23,3	23,3	73,9
	رابعة متوسط	46	26,1	26,1	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

مع_من_تعيش

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	مع أمك	12	6,8	6,8	6,8

مع أبوك	2	1,1	1,1	8,0
آخرون	4	2,3	2,3	10,2
مع أمك وأبوك	158	89,8	89,8	100,0
Total	176	100,0	100,0	

الحالة_المادية

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	جيدة	100	56,8	56,8	56,8
	متوسطة	66	37,5	37,5	94,3
	ضعيفة	10	5,7	5,7	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

مستويات الحرمان العاطفي

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	1,00	147	83,5	83,5	83,5
	2,00	22	12,5	12,5	96,0
	3,00	7	4,0	4,0	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

مستويات الإدمان

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	1,00	107	60,8	60,8	60,8
	2,00	52	29,5	29,5	90,3
	3,00	17	9,7	9,7	100,0
	Total	176	100,0	100,0	

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
مستويات الحرمان العاطفي	ذكر	70	1,2286	,48668	,05817
	أنثى	106	1,1887	,49978	,04854

Rangs

	الجنس	N	Rang moyen :	Somme des rangs
مستويات الحرمان العاطفي	ذكر	70	91,31	6392,00

	أنثى	106	86,64	9184,00
	Total	176		
مستويات الإدمان	ذكر	70	94,78	6634,50
	أنثى	106	84,35	8941,50
	Total	176		

Tests statistiques[a]

	مستويات الحرمان العاطفي	مستويات الإدمان
U de Mann-Whitney	3513,000	3270,500
W de Wilcoxon	9184,000	8941,500
Z	-,924	-1,535
Sig. asymptotique (bilatérale)	,355	,125

a. Variable de regroupement : الجنس

Rangs

	المستوى_التعليمي	N	Rang moyen :
مستويات الحرمان العاطفي	أولى متوسط	43	98,59
	ثانية متوسط	46	79,83
	ثالثة متوسط	41	85,01
	رابعة متوسط	46	90,85
	Total	176	
مستويات الإدمان	أولى متوسط	43	91,05
	ثانية متوسط	46	84,88
	ثالثة متوسط	41	93,37
	رابعة متوسط	46	85,40
	Total	176	

Tests statistiques[a,b]

	مستويات الحرمان العاطفي	مستويات الإدمان
Khi-deux	7,970	1,180

ddl	3	3
Sig. asymptotique	,047	,758

a. Test de Kruskal Wallis

b. Variable de regroupement : المستوى_التعليمي

Tests du khi-deux

	Valeur	ddl	Sig. approx. (bilatérale)
khi-deux de Pearson	34,328[a]	4	,000
Rapport de vraisemblance	26,606	4	,000
Association linéaire par linéaire	28,844	1	,000
N d'observations valides	176		

a. 4 cellules (44,4%) ont un effectif théorique inférieur à 5. L'effectif théorique minimum est de ,68.