

جامعة عبد الحميد بن باديس - مستغانم -

كلية العلوم الاجتماعية

شعبة علم النفس



مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم النفس
تخصص: علم النفس العيادي

الإدمان على الألعاب الالكترونية و تأثيره على السلوكات العدوانية
لدى المراهق المتمدرس
دراسة عيادية لثلاث حالات في ثانوية 1 نوفمبر 1954

مقدمة من طرف:

الطالبة: عبايدي آية

أمام لجنة المناقشة:

اللقب والاسم	الرتبة	الصفة
د. دويدي سامية	أستاذة مساعدة (أ)	ممتحنا
د. صافة أمينة	أستاذة محاضرة (أ)	مشرفا ومقررا
د. غاني زينب	أستاذ محاضرة (أ)	رئيسا

السنة الجامعية 2023-2024

تاريخ الإيداع: 2024/07/04 إمضاء المشرف بعد الاطلاع على التصحيحات





جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم –

كلية العلوم الاجتماعية

شعبة علم النفس

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم النفس
تخصص: علم النفس العيادي

الإدمان على الألعاب الالكترونية و تأثيره على السلوكيات العدوانية
لدى المراهق المتمدرس
دراسة عيادية لثلاث حالات في ثانوية 1 نوفمبر 1954

مقدمة من طرف:

الطالبة: عبايدي آية

أمام لجنة المناقشة:

اللقب والاسم	الرتبة	الصفة
د. دويدي سامية	أستاذة مساعدة (أ)	ممتحنا
د. صافة أمينة	أستاذة محاضرة (أ)	مشرفا ومقررا
د. غاني زينب	أستاذ محاضرة (أ)	رئيسا

السنة الجامعية 2023-2024

الإهداء

أتوجه بالحمد والشكر إلى الله عز وجل الذي منحني العون والتوفيق لإتمام هذا البحث.

إلى من وهبني الحياة والأمل، وزودني بكل الدعم لتحقيق آمالي، إلى من كان يحثني دومًا على السعي والتقدم، إلى والدي العزيز، صانع إنسانيتي ومعلمي الأول، الذي قدس العلم وضحي من أجل تعليمي، أدعو الله أن يمدّه بطول العمر والصحة.

إلى والدتي الحبيبة، التي قدمت كل الحب والعطاء، صبرت وتحملت ورعتي رعاية كاملة، وكانت سندي في أحلك الأوقات، وكانت دعواتها لي بالنجاح والتوفيق، لها مني كل الحب والتقدير، أسأل الله أن يجزيها عني خير الجزاء.

إلى إخوتي وأخواتي، الذين شاركوا معي أعباء الحياة، لهم جزيل الشكر على ما قدموه من دعم ومؤازرة.

وإلى جميع أساتذة قسم العلوم الإنسانية وعلوم الاجتماعية، الذين أثروا رحلتي العلمية بعلومهم وتوجيهاتهم.

في النهاية، أهدي هذا العمل المتواضع إلى أحبائي الذين وقفوا إلى جانبي طوال هذه الرحلة، وإلى كل من شجعني وساهم في بناء هذا الإنجاز. بفضلكم ودعمكم، نجحت في تحقيق هذا الهدف، وأدعو الله أن يجعله في ميزان حسناتنا جميعاً.

آية

الشكر والعرفان

الحمد لله، نحمده حمداً يليق بجلال وجهه وعظيم سلطانه، حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه، لما يسر لنا من إنجاز هذا العمل.

ثم الشكر موصول لكل من كان له يد في إتمام هذا العمل، سواء بالإشراف، النصح، التوجيه، أو التقويم، وأنقدم بخالص الشكر والامتنان للأستاذة المشرفة صافية أمينة.

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية على تحليل ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين في ثانوية أول نوفمبر 1954 بولاية مستغانم خلال العام الدراسي 2023-2024. لتحقيق ذلك، حيث تم طرح التساؤل في اشكالتنا : هل السلوك العدواني للمراهق ناتج عن إدمان للألعاب الإلكترونية ؟ والتساؤلات الفرعية ما هي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف والسلوك العدواني لدى المراهقين؟، هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يظهر أعراض أخرى غير السلوك العدواني؟ و تحتوي دراستنا على الفرضية العامة السلوك العدواني للمراهق المتمدرس ناتج عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية، والفرضيات الجزئية يوجد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف والسلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين، الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يظهر أعراض أخرى غير السلوك العدواني، اخترنا لعبة pubg كنموذجاً للدراسة و لتحقيق أهدافها، اعتمدت الدراسة المنهج العيادي، حيث استخدمنا عدة أدوات المقابلة العيادية و الملاحظة العيادية وذلك عبر دراسة ثلاث حالات مختارة. كما اعتمدت الدراسة الميدانية على المقياس الإدمان على لعبة pubg لعشور منيرة، شايب أميرة، ابرييم سميرة، جزائر بجامعة باتنة و مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين من إعداد " أمال باظه ": حيث توصلت للنتائج التالية: الإدمان على الألعاب الإلكترونية تأثير بشكل كبير على السلوكيات المراهق وبشكل سلبي وذلك بظهور السلوكيات العدوانية و عنيفة. حيث أن الألعاب ذات طابع عنيف مثل لعبة PUBG لها علاقة في ظهور تلك السلوكيات العدوانية.

الكلمات المفتاحية الإدمان على الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، المراهق المتمدرس.

Abstract:

The current study aims to analyze the phenomenon of addiction to electronic games and its impact on aggressive behavior among adolescent students at the November 1, 1954 High School in Mostaganem during the 2023-2024 academic year. To achieve this, the study posed the question: Is the aggressive behavior of adolescents a result of addiction to electronic games? The sub-questions include: What is the relationship between violent electronic games and aggressive behavior in adolescents? Could addiction to electronic games exhibit other symptoms besides aggressive behavior? Our study includes the general hypothesis that the aggressive behavior of school-attending adolescents is a result of addiction to electronic games. The partial hypotheses are: there is a relationship between violent electronic games and aggressive behavior in school-attending adolescents, and addiction to electronic games may exhibit other symptoms besides aggressive behavior. We chose the game PUBG as a model for the study. To achieve its objectives, the study employed a clinical methodology, using several tools such as clinical interviews and observations through the study of three selected cases. The field study also relied on the PUBG Addiction Scale by Monira Ashour, Amira Chaib, and Samira Abriaahm from the University of Batna, Algeria, and the Aggressive and Hostile Behavior Scale for Adolescents developed by Amal Baza. The study concluded the following results: addiction to electronic games significantly affects adolescent behavior negatively, with the emergence of aggressive and violent behaviors. Violent games, such as PUBG, are related to the appearance of these aggressive behaviors.

Keywords: addiction to electronic games, aggressive behavior, school-attending adolescent.

الصفحة	المحتويات
ا	الإهداء
ب	شكر وعرقان
ت	ملخص البحث باللغة العربية
ج	ملخص البحث باللغة الانجليزية
د	فهرس المحتويات
د	قائمة الجداول
01	مقدمة
الفصل الأول: مدخل إلى الدراسة	
03	1-الإشكالية
05	2-فرضيات الدراسة
05	3-دوافع اختيار الموضوع
06	4-أهداف الدراسة
06	5-أهمية الدراسة
07	6-المفاهيم الإجرائية
الفصل الثاني: ادمان على الالعب الالكترونية	

09	1-تعريف الألعاب الالكترونية
11	2-نشأة الألعاب الالكترونية و تطورها
12	3-انتشار الألعاب الالكترونية
13	4-أنواع الألعاب الالكترونية
14	5-العنف في الألعاب الالكترونية
15	6-أسباب الانجذاب نحو الألعاب الالكترونية
16	7-أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية
16	8-أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية
17	9-أعراض و مظاهر الإصابة بالإدمان على الألعاب الالكترونية
18	10-سلبيات الإدمان على الألعاب الالكترونية
21	11-علاقة الإدمان بالألعاب الالكترونية
21	12-علاج الإدمان على الألعاب الالكترونية
الفصل الثالث: سلوك العدوانية	
22	1-تعريف السلوك العدواني
23	2-نظريات المفسرة السلوك العدواني
24	3-قياس السلوك العدواني
25	4-العوامل المؤثرة على السلوك

26	5-أنواع السلوك العدواني و أشكاله
29	6-أسباب للسلوك العدواني
30	7-الفروق بين الجنسين في السلوك العدواني
31	8-أساليب تغلب على العدوان
الفصل الرابع: المراهقة	
33	1-تعريف المراهقة
34	2-مراحل المراهقة
35	3-مظاهر النمو المراهقة
36	4-أهمية المراهقة
37	5-مكّنزمات التوافق أو الحيل الدفاعية
39	6-مشاكل المراهقة
42	7-خصائص المراهقة
45	8-نظريات المفسرة للمراهقة
49	9-طرق التواصل مع المراهق
50	10-طرق مشكلات المراهقة
الفصل الخامس: إجراءات البحث	
52	1-المفاهيم الإجرائية

52	2-الدراسة الاستطلاعية
53	3-الدراسة الأساسية
54	4- منهجية الدراسة
54	5- أدوات الدراسة
الفصل السادس: عرض الحالات وتحليل نتائج الدراسة	
61	1-عرض حالات الدراسة
61	1-1-عرض الحالة الأولى
75	1-2-عرض الحالة الثانية
89	1-3-عرض الحالة الثالثة
103	2-مناقشة فرضيات الدراسة
108	3-الخاتمة
109	4-الاقتراحات
112	5-قائمة المراجع
114	6-قائمة الملاحق

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	يمثل درجات مقياس السلوك العدواني	56
2	عرض المقابلات العيادية مع الحالة الأولى	63
3	مقياس الإدمان على لعبة pubg للحالة الأولى	67
4	مقياس الغضب للحالة الأولى	70
5	مقياس العدوانية للحالة الأولى	71
6	مقياس السلوك العدواني اللفظي للحالة الأولى	72
7	مقياس السلوك العدواني المادي للحالة الأولى	73
8	عرض المقابلات العيادية مع الحالة الثانية	78
9	مقياس الإدمان على لعبة pubg للحالة الثانية	80
10	مقياس الغضب للحالة الثانية	83
11	مقياس العدوانية للحالة الثانية	84
12	مقياس السلوك العدواني اللفظي للحالة الثانية	87
13	مقياس السلوك العدواني المادي للحالة الثانية	87
14	عرض المقابلات العيادية مع الحالة الثالثة	92
15	مقياس الإدمان على لعبة pubg للحالة الثالثة	95
16	مقياس الغضب للحالة الثالثة	97

98	مقياس العدوانية الحالة الثالثة	17
99	مقياس السلوك العدوانى اللفظى الحالة الثالثة	18
100	مقياس السلوك العدوانى المادى للحالة الثالثة	19
126	مقياس الإدمان على لعبة pubg	20
129	مقياس الغضب	21
131	مقياس العدوانية	22
132	مقياس السلوك العدوانى اللفظى	23
134	مقياس السلوك العدوانى المادى	24

مقدمة

مقدمة :

مع تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية وتطور التكنولوجيا بوتيرة سريعة، أصبحت هذه الألعاب ظاهرة منتشرة في مجتمعاتنا. ومع تنافس شركات الألعاب الإلكترونية على جذب المشتركين، يزداد الاعتياد على ممارستها واعتبارها جزءاً أساسياً من الحياة اليومية. ومع ذلك، ينبغي أن نكون حذرين لعدم الوقوع في فخ الإدمان غير المرغوب فيه.

تعتبر المراهقة الفئة العمرية الأكثر تعرضاً لهذه الظاهرة، حيث يمكن أن يؤدي الانغماس الزائد في الألعاب الإلكترونية إلى إهمال الأنشطة التربوية والاجتماعية الهامة. في ظل غياب الرقابة، قد يتطور هذا الانغماس إلى إدمان غير مرغوب فيه. لذا، في ظل العولمة وتغيرات العصر، يجب علينا الوعي بأهمية الرقابة والتوازن في استخدام الألعاب الإلكترونية، حتى لا يؤثر هذا الانغماس على السلوكيات والعلاقات الاجتماعية للمراهقين. مع التطور التكنولوجي وانتشار وسائل التواصل الاجتماعي، أصبحت الألعاب الإلكترونية والمحتوى الرقمي جزءاً لا يتجزأ من حياة الشباب والمراهقين. ومع ذلك، ينبغي علينا الانتباه إلى الآثار السلبية التي قد تنتج عن هذه السلوكيات، بما في ذلك زيادة العدوانية. فعلى سبيل المثال، قد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف إلى تعزيز السلوكيات العدوانية لدى المراهق، حيث يتعود المراهقون على حل المشاكل بالعنف والعدوان بدلاً من التعبير عن مشاعرهم بشكل بناء وإيجابي. كما قد تزيد المنافسة الشديدة في الألعاب الإلكترونية من مستويات الإثارة والتوتر لدى المراهق، مما يؤدي إلى زيادة العدوانية والتوتر في حياتهم اليومية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي الانغماس الزائد في العالم الافتراضي إلى انعزال الشباب وانقطاعهم عن العلاقات الاجتماعية الحقيقية، مما يزيد من مخاطر زيادة العدوانية وتقليل قدرتهم على التعامل مع المواقف الاجتماعية بشكل صحيح.

تحتوي الدراسة على الجانب النظري والتطبيقي، حيث يشتمل الجانب النظري على أربعة فصول. يتناول الفصل الأول الإشكالية وأهمية الدراسة وأهدافها وغيرها، فيما يركز الفصل الثاني على موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتطورها وانتشارها وأسبابها وأنواعها وطرق معالجتها وغير ذلك. ويتعلق الفصل الثالث بجانب السلوك العدوانية، حيث يتم تعريفه وكشف أسبابه وأنواعه وما إلى ذلك. أما الفصل الرابع، فيشمل على مفهوم المراهقة وتعريفها ومراحلها ومظاهر النمو وأهمية المراهقة ومكنزمات الدفاعية ومشاكلها وخصائص ونظريات المفسرة وكيفية التواصل مع المراهق وطرق علاجها .

و يحتوي الجانب التطبيقي، حيث يتكون من فصلين فصول. يتعلق الفصل الأول بدراسة استطلاعية ومنهجها المعتمد والأدوات المستخدمة مع ذكر الاختبارات المعتمدة. ويتناول الفصل الثاني عرض المقابلات مع تحليلها ومناقشتها ومناقشة الفرضيات المقترحة ثم الخاتمة .

الفصل الأول:

"مدخل الدراسة"

1. الإشكالية
2. الفرضيات
3. دوافع اختيار الموضوع.
4. أهداف الدراسة
5. أهمية الدراسة.
6. التعاريف الإجرائية.

1. الإشكالية:

قد يمر الإنسان ولا بد في عديد من مراحل منذ ولادته فالمرحلة الطفولة مرحلة جد حساسة منها يتولد المراهق سواء إذا مر بطفولة جيدة فينتج فرد سليم مستقبلاً وإذا مرت على الفرد مشاكل أو صراعات في تلك الفترة ستلاحظ لاحقاً تنظيمات مرضية ما أطلق عليها فالون في نظريته بمصطلح أزمة المراهقة تتميز بتغير في التفكير واهتمامات الفرد ونظريته للحياة وتغيرات فيزيولوجية فهي مرحلة حساسة قد تظهر عليه الاضطرابات والانحرافات لدى المراهقين من أبرزها النفسية وتتولد منها الاضطرابات السلوكية حيث من أكثر المشاكل التي أثارت انتباهنا واهتمامنا لما لها من تأثير على سلوك المراهق المتمدرس كما تدل دراسة جابر، سناء، فايزي، نجاه السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية 2021. توصلت الدراسة على النتائج التالية : ينتشر السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية بدرجة مرتفعة دالة إحصائياً. و أيضاً لا ينتشر العدوان مادي بدرجة مرتفعة لعدم وجود دلالة إحصائية وحيث لا ينتشر العدوان اللفظي لدى المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية بدرجة مرتفعة لعدم وجود دلالة إحصائية. و أيضاً ينتشر عدوان الغضب بدرجة مرتفعة دالة إحصائياً وينتشر العدوان العدائي بدرجة مرتفعة دالة إحصائياً. وقد تكون الألعاب الالكترونية من أسباب المؤدية للسلوك العنيف حيث نجحت في التأثير وجذب الأطفال ومراهقين حيث أصبح اللعب أسهل من السابق وانتشرت وظهرت العديد من ألعاب التي تثير إعجاب المراهقين منها بايجي كما وضع عبد الرزاق إبراهيم القاسم في الدراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانية بمدينة الرياض رسالة ماجستير (غير منشورة قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد سعود الإسلامية السعودية، 2011. وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث: أن هناك علاقة ارتباطيه موجهة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الأهلية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية ، نتيجة لممارسة الألعاب

الالكترونية ، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال وكان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين كما توصل أيضا إلى انه لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف العنف المدرسي.و أيضا الدراسة من إعداد شيرين رولسون "Chery Rolson و "لورانس كوتتر Lawrence Kutner" وآخرون لدور محتوى ألعاب الفيديو العنيفة في نمو المراهق دراسات على عينة من الذكور، وأهم النتائج المتوصل إليها: أسباب انجذاب أفراد العينة والاهتمام بالألعاب الفيديو العنيفة يعود إلى: النزوة السلطة، الشهرة. التحدي، الريادة، السيطرة. التحكم في الانفعالات خاصة الغضب، التوتر. الاختلاط الاجتماعي التعاون المنافسة، مكانته كلاعب). وإدراكات ووعيهم لمدى تأثير ألعاب الفيديو عليهم فيه جوانب إيجابية الألعاب الرياضية الواقعية وسلبية متعلقة بمحتوى هذه الألعاب الإلكترونية لاسيما العنيفة، إلا أن القليل من أفراد العينة قد صرحوا بتأثير مواضع العنف في ألعاب الفيديو على أقرانهم أو سلوكهم الشخصي.

و من هذا المنطق طرح التساؤل التالي :

-هل السلوك العدواني للمراهق ناتج عن إدمان للألعاب الالكترونية ؟

التساؤلات الفرعية :

-ما هي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف والسلوك العدواني لدى المراهقين؟

- هل الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يظهر أعراض أخرى غير السلوك العدواني ؟

2- فرضيات الدراسة :

الفرضية العامة

-السلوك العدواني للمراهق المتمدرس ناتج عن الإدمان على الألعاب الالكترونية .

الفرضيات الجزئية

-يوجد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف والسلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين

- الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يظهر أعراض أخرى غير السلوك العدواني

3-أسباب الاختيار الموضوع :

-الوصول إلى معرفة سبب انتشار هذه الألعاب وسط الأطفال والمراهقين دون غيرهم.

-كون هذا الموضوع ضمن التخصص و سهولة الدراسة الميدانية:.

-معرفة مدى تأثر التلميذ المتمدرس بهذه الألعاب وفيما تكمن أساليب الجذب التي تعتمد عليها الألعاب الإلكترونية.

-السلوكات الناتجة عن الإدمان على الألعاب الالكترونية

4-أهداف الدراسة:

- تحديد أهم دوافع المراهقين في استخدام الألعاب الإلكترونية بمستغانم.

- تسليط الضوء على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى فئة المراهقين بولاية مستغانم.

-معرفة مدى وجود علاقة ارتباطيه بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين.

5-أهمية الدراسة :

تمثل أهمية هذه الدراسة في معرفة الألعاب الالكترونية والتي يتزايد استخدامها في أوساط فئة المراهقين لدرجة أصبحوا مدمنين عليها ومن الصعب الاستغناء عنها خصوصا في ظل الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم. بالإضافة إلى كونه يعالج موضوع وهو إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية والذي أصبح أحد الأنواع الشائعة للإدمان في عصرنا الحديث والذي يجب دراسته ورصد ما ينتج عنه من سلوكيات وتصرفات ووضع اقتراحات وحلول لها.

كما يعد هذا الموضوع من أهم المشكلات التي تعترض المنظومة التربوية وهذا ما يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع الإطار المنهجي للدراسة.

6-تعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة :

6-1-الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو نوع من الإدمان يتميز بالرغبة المتكررة والقوية في لعب الألعاب الإلكترونية على حساب الأنشطة اليومية الأخرى، حيث كانت نسبة الإدمان في دراسة لدى الحالات المدروسة نسبة مرتفعة حيث تتراوح نسبة من 95 إلى 105 من أصل 111 درجة للحالات كما وضع مقياس الذي تم تطبيقه.

6-2-السلوك العدواني : يشير إلى سلوك يتضمن استخدام القوة أو العنف أو التهديدات للسيطرة على الآخرين أو التسبب في إيذائهم، ويمكن أن يظهر في أشكال مختلفة مثل العدوان الجسدي أو اللفظي أو الانفعالي.

6-3-المراهق المتمدرس : هي المرحلة العمرية التي تمتد من بداية البلوغ إلى بداية النضج الجسماني والعقلي، وهو المتمدرس في ثانوية أول نوفمبر 1954 حيث تم اختيار الحالات من سن 14 سنة حتى 16 سنة.

الفصل الثاني:

الإدمان على الألعاب الالكترونية

- 1-تعريف الألعاب الالكترونية.
- 2-نشأة الألعاب الالكترونية و تطورها.
- 3-انتشار الألعاب الالكترونية.
- 4-أنواع الألعاب الالكترونية.
- 5-العنف في الألعاب الالكترونية .
- 6-أسباب الانجذاب نحو الألعاب الالكترونية.
- 7-أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية.
- 8-أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية .
- 9-أعراض و مظاهر الإصابة بالإدمان على الألعاب الالكترونية.
- 10-سليبيات الإدمان على الألعاب الالكترونية.
- 11-علاقة الإدمان بالألعاب الالكترونية.
- 12-علاج الإدمان على الألعاب الالكترونية.

1-تعريف الألعاب الالكترونية :

يمكن وصف ألعاب الفيديو على أنها تجمع لأنشطة لعب تتميز بخصائص إلكترونية وإعلامية، حيث تشمل تفاعلات وعروضاً مرئية متحركة. هذه الألعاب، التي ظهرت لأول مرة منذ أكثر من ثلاثة عقود في كل من اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، أصبحت تمثل صناعة ناجحة وفي تطور مستمر. ألعاب الفيديو طُورت عبر فرق متخصصة متعددة المهارات تضم في طياتها على وجه الخصوص مصممين يعكفون على إبداع تصاميم أساسية تركز على عناصر مثل عوالم اللعب، قواعدها، الرسومات، والمناظر الطبيعية المحيطة بمكان اللعب وغيرها.

المتخصصون في إنشاء المحتوى البصري للشخصيات الرئيسية والثانوية في الألعاب، مثل الأبطال، الوحوش، الكرات، السيارات وغيرها، بالإضافة إلى المبرمجين والفنيين الذين يعملون على تطوير محرك اللعب، أزرار التحكم، والواجهات الخاصة بأجهزة التحكم في اللعبة. وفي حالة الاستعانة بأجهزة تحكم مُصنَّعة من قبل شركات خارجية متخصصة في الإلكترونيات، يظل من مسؤولية مطوري اللعبة برمجة وتكييف أساسيات اللعبة لتتوافق مع هذه الأجهزة. كما أن تصميم وإنتاج أدوات تتلاءم مع محرك اللعب، مثل الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تستضيف برامج اللعبة، يُعد أمراً مفيداً يسهل من مهام مطوري الألعاب ويجعل العملية أكثر يسراً وبساطة. (نمرود بشير، 2008، ص88)

هي فئة من الألعاب تُعرض عبر شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو)، وتهدف إلى تقديم تجربة ممتعة للمستخدمين من خلال تنسيق الحركات اليدوية مع الاستجابات البصرية (التناغم بين اليد والعين)، أو عن طريق تحفيز القدرات الذهنية من خلال ألعاب إلكترونية تُلعب على أجهزة كمبيوتر محمولة، الهواتف الذكية، وألعاب الفيديو التفاعلية. يمكن الاستمتاع بهذه الألعاب إما بشكل فردي أو ضمن مجموعات عبر الإنترنت.

(salamaabeer, 2019,p290-291).

الألعاب الإلكترونية تُعتبر من المظاهر البارزة التي صاحبت ظهور وتطور الكمبيوتر. من منظور تقني المعلومات، هي برامج تخلق عالماً يمكن أن يكون واقعياً أو خيالياً، مستغلةً قدرات الحاسوب في معالجة وتقديم الوسائط المتعددة، بما في ذلك الصورة والحركة والصوت. اجتماعياً، تمثل هذه الألعاب وسيلة للتفاعل بين الإنسان والتكنولوجيا، موفرةً فرصاً للتعلم، التسلية والاستجمام. عملياً، تقدم الألعاب الإلكترونية كأداة تحدي تزيد من مهارات المستخدمين عبر تقديم مستويات متفاوتة من الصعوبة، من السهل إلى الصعب، ومن البطيء إلى السريع. كما تعمل كوسيلة لتعزيز الثقافة والقدرات الفكرية للمستخدمين، ملفتةً انتباههم ومقدمةً المعلومات بطريقة ممتعة وسلسة. الألعاب الإلكترونية تعكس نظرية تحولها إلى نموذج مثالي للترفيه الجماهيري والخيال الخلاق، مزودةً اللاعبين بالأدوات النظرية التي تشجع على التفكير النقدي بشأنها. باستخدام الإلكترونيات لبناء إطار لعب عملي، تسعى إلى تحديد قواعد مميزة تسمح بمشاركة متعددة اللاعبين. (أبو وزنة، 2011، ص08)

يمكن فهمها على أنها نوع من الأنشطة الذهنية الترويجية التي تغطي مجالات متنوعة مثل ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف الذكية. تُصمم هذه الألعاب كبرامج تفاعلية، تُلعب بطرق تختلف عن أنشطة أخرى بفضل استخدام تقنيات وأجهزة محددة مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، وألعاب الفيديو المحمولة. يمكن لهذه الألعاب أن تُلعب إما بشكل جماعي عبر الإنترنت أو بشكل فردي، وتعتمد على معالجات المعلومات وواجهات المستخدم مثل أزرار التحكم، لوحات المفاتيح، وأجهزة الإدخال الأخرى. بشكل عام، تشمل على إدخلات (مثل أوامر التشغيل والتحكم)، برامج تفاعلية، ومخرجات (مثل شاشات الهواتف، شاشات الكمبيوتر، والنظارات الإلكترونية). (عيادي منير، 2018، ص195)

الألعاب الالكترونية قد تطورت بشكل ملحوظ و هي برامج تحول الواقع إلى المواقع و هذا ما قد قام بجذب المراهقين للعب الألعاب الالكترونية و انغماس فيها .

2-نشأة الألعاب الالكترونية وتطورها:

أول لعبة كمبيوتر تفاعلية، "Tennis for Two"، تم تطويرها في 1958 بواسطة ويليام هيجينبوتم وفريقه في مختبر بروكهافن الوطني، كوسيلة لتسلية زوار المختبر. خلال الستينيات، ابتكر ستيف راسل أول لعبة فيديو "حرب الفضاء" في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، ممهداً الطريق لظهور ألعاب شهيرة مثل "Pong" من أتاري في 1972. في نفس العام، تم إطلاق أول جهاز ألعاب فيديو، MagnavoxOdyssey، تبعه نجاح شركة أتاري مع جهاز VCS-2600، واكتسبت لعبة "Break Out"، التي اخترعها ستيف جوبز في 1976، شعبية واسعة.

دخلت اليابان السوق في 1979 بـ"غزة الفضاء"، تلاها إطلاق ألعاب رئيسية مثل "دونكي كونغ" و"باك مان" في 1982، وجهاز نينتندو في 1983، الذي حقق نجاحاً كبيراً مع ألعاب مثل "سوبر ماريو بروس" و"زيلدا". خلال الثمانينات والتسعينات، ساد التنافس بين العملاقة مثل سوني، سيجا، نينتندو، ومايكروسوفت، مع تقدم في تكنولوجيا الرسومات والذكاء الاصطناعي، مما جعل الألعاب أكثر واقعية.

بحلول أواخر 2005، قدمت مايكروسوفت جهاز Xbox 360، معززاً بقدرات الاتصال بالإنترنت واللعب الجماعي، بالإضافة إلى تقديم خدمات ترفيهية متنوعة. السوق العالمية للألعاب الإلكترونية شهدت نمواً ملحوظاً، من 66 مليار دولار في 2013 إلى 79 مليار دولار بحلول 2017، ما يعكس توسع هذه الصناعة لتشمل أجهزة وألعاب متنوعة. (صالح محمود، 2018، ص 32-33)

3- انتشار الألعاب الإلكترونية :

لا شك أن التقدم الكبير في التكنولوجيا أحدث ثورة في عالم الجرافيكس، مما جعل الألعاب الإلكترونية تظهر بمستوى عالٍ من الواقعية والدقة، بفضل استخدام التقنيات المتطورة. لكن هذا التطور جاء بتبعاته، حيث وجد الأطفال والمراهقون أنفسهم أمام جاذبية شديدة لهذه الألعاب، مما جعلهم الفئة الأكثر استهلاكاً لهذه التقنيات المعقدة. في الجزائر، على وجه الخصوص، يظل المراهقون معرضين بشكل كبير لهذه الألعاب، يميلون إلى الانغماس فيها، سواء في المنزل أو مع الأصدقاء، بدون إشراف كافٍ. غالباً ما تكون الدوافع وراء هذا الانجذاب مادية، ناجمة عن ضغوطات مالية تواجه الأسر، أو قد يكون بسبب الضغوط العالية التي يفرضها الوالدين على أبنائهم. (قويدر مريم، 2012، ص152)

النقاش حول الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها التقنية ليس بالموضوع الجديد بالنسبة للخبراء في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، حيث كانت هذه الظاهرة قد حظيت بانتشار واسع في العديد من الدول. المحترفون في هذا المجال يصفون من يروجون لهذه الألعاب بأنهم عبارة عن "وحوش رقمية" يتقنون انتقاء محتويات هذه الألعاب عبر الإنترنت بدقة، ولديهم مهارة في جذب ضحاياهم. هذه الألعاب تعتبر جزءاً من ما يُعرف بالحروب الإلكترونية، التي ينشرها قرصنة الإنترنت والمهتمون بالتكنولوجيا، وتحتوي على ما يُسمى بالدعاية التكنولوجية للحروب الافتراضية، من خلال شبكات متخصصة في تطوير البرمجيات، وهي صناعة تتسم بالتنظيم وتمتلك القدرة على تدمير حياة الأشخاص، خصوصاً المراهقين. الدعاية لهذا النوع من الألعاب تطورت من النوع التجاري إلى الترويج الإعلاني من خلال المواقع الخاصة، بالإضافة إلى إمكانية الوصول إلى روابط إلكترونية أو مقاطع فيديو على يوتيوب لاستخدامها مجاناً. الجزائر ليست بمعزل عن هذه الظاهرة، وقد تشهد انتشاراً أكبر إذا لم يتم اتخاذ تدابير لمكافحتها أو إيجاد حلول للحد من تفشيها. هذا يعتبر من مسؤوليات السلطات، الأجهزة الأمنية، المجتمع المدني، والأسرة على حد سواء. (علام أمين، 2006، ص13)

4-انواع الالعاب الالكترونية :

4-1-الألعاب الحركية:وهي الألعاب التي تعتمد بشكل رئيسي على التفاعل بين العين واليد، حيث يكثر التركيز على الحركة والتحكم بالشخصية بدلاً من محتوى القصة مثل ألعاب المغامرات.

4-2- الألعاب الاستراتيجية:وهي الألعاب التي تشجع على التفكير الاستراتيجي والتخطيط المنطقي مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

4-3- الألعاب المغامرة: وهي الألعاب التي تركز على الاستكشاف وحل المشاكل والتحديات.

4-4-ألعاب الأدوار: وتشبه الألعاب المغامرة لكنها تركز على تطوير الشخصيات وتغييراتها بدلاً من حل المشاكل، ويمكن لعدة لاعبين المشاركة فيها.

4-5- ألعاب الرياضة: وهي الألعاب التي تحاكي الرياضات الحقيقية سواء كانت فردية أو جماعية.

4-6- ألعاب المحاكاة: وتعمل على تحاكي موضوع أو عملية بشكل واقعي وتفصيلي.

4-7-الألعاب الكلاسيكية:وهي الألعاب التقليدية التي تم تحويلها إلى نسخ محوسبة، وتتضمن ألعاباً تعليمية وترفيهية..(الشحروري حسن،2008،ص27)

4-8-لعبة Pubg :

لعبة PUBG هي اختصار لـ Battlegrounds Player Unknowns وتعني "مجهولون في ساحة المعركة". تُعد هذه اللعبة واحدة من الألعاب الإلكترونية المتاحة على الهواتف الذكية وأجهزة تشغيل الألعاب وأجهزة الحاسوب. تم طرحها لأول مرة على الإنترنت في 23 مارس 2017، ومنذ ذلك الحين حتى الآن، تم

بيع أكثر من 13 مليون نسخة منها، ووصل عدد اللاعبين إلى مليون لاعب في نفس الوقت، مما جعلها واحدة من الألعاب الأكثر شهرة.

تقوم فكرة اللعبة على افتراض وجود مائة لاعب يقفزون من طائرة حربية فوق جزيرة كبيرة، حيث يتنافسون في جمع الأسلحة وقتل بعضهم البعض، والهدف هو أن يكون اللاعب الفائز هو الشخص الأخير الناجي على الجزيرة بعد قتل جميع اللاعبين الآخرين. توفر اللعبة معلومات مفصلة عن الأسلحة المتاحة وأنواعها والرصاص المتاح للاستخدام.

تتيح اللعبة للعب الفردي أو الانضمام إلى مجموعة تصل إلى أربعة لاعبين، حيث يمكن لهم التواصل مع بعضهم البعض خلال اللعب باستخدام الميكروفون وسماعة الرأس. ومن المهم أن يُشار إلى أن هذه اللعبة قد تثير قلقًا بالنسبة للأطفال، حيث تعزز تصوراتهم الخاطئة عن العنف وتجعلهم يعتقدون أنه الوسيلة الوحيدة للدفاع عن النفس وتحقيق الأهداف..(طلعت إسماعيل،2020، ص256)

5-العنف في الألعاب الإلكترونية:

تتميز هذه الألعاب بقدرتها على إثارة التشويق بفضل استخدامها لمؤثرات عالية الجودة في الصوت والإضاءة والصورة. ومع ذلك، فإن مشكلة العنف تظهر بوضوح في معظم هذه الألعاب، حيث تتضمن عمليات القتل كجزء أساسي من اللعبة أو تفرضها كوسيلة للوصول إلى الهدف المنشود. يتفاعل اللاعبون بشكل إيجابي عند قتل شخصيات أو زومبيات، مما يُشعرهم بالفرح نتيجة للتقدم الذي يحققونه في اللعبة. وفي بعض الأحيان، يمكن للشخص أن ينجرف وراء هذا الإحساس ويُظهر سلوكيات عدوانية باردة، وقد يتمتع اللاعب بلذة خاصة أثناء مشاهدة سقوط الخصوم وسماع صياحهم على الشاشة.

هذا المشهد يثير مخاوف بشأن احتمالية تحول هذه اللذة الافتراضية إلى رغبة حقيقية تتجسد في السلوك العدوانى في الواقع. تتسم هذه الألعاب أيضاً بكثرة المشاهد الدموية والتي قد تزيد من اندماج اللاعب في عالم العنف وتعزز من رغبته في ممارسة العنف في الحياة الحقيقية. (الدليمي عبد الرزاق، 2012، ص 278)

6- أسباب الانجذاب نحو الألعاب الالكترونية :

تتعدد أسباب جاذبية الأفراد، سواء كباراً أو صغاراً، نحو الإنترنت بشكل عام وألعاب الفيديو بشكل خاص. فهذه الألعاب تتميز بالتشويق، والإثارة، والتفاعلية، مما يسمح للأفراد بالخروج عن المألوف واستكشاف عوالم جديدة. يعود جزء كبير من هذا الانجذاب إلى الفراغ الذي قد يشعر به الأفراد في حياتهم اليومية، حيث الروتين الممل والمحدودية في التجارب والقدرات. بالنسبة للمدمنين على ألعاب الفيديو، قد تُعتبر هذه الألعاب وسيلة لتحقيق إشباعاتهم ومنتفساً لهم من الضغوطات والتحديات التي يواجهونها.

يقول الدكتور حيدر محمد الكعبي 2017، ص 92: "يمكن تفسير تفاعل الكثير من الأفراد مع ألعاب ذات طابع دموي شديد أو غريبة عن ثقافتهم، بسبب الاثارة والتشويق والفانتازيا التي تقدمها". وهذا يتجلى بشكل واضح في الإقبال الكبير على لعبة GTA على سبيل المثال، حيث يُمكن للاعبين أن يعيشوا نمط حياة مغايرة تماماً لحياتهم الواقعية، حيث يمكن لبطل اللعبة، الذي ينتمي إلى عالم الجريمة، التعبير عن غرائزه العدوانية دون خوف من العواقب.

7- أسباب الإدمان الألعاب الإلكترونية: تتمثل في

نظام المكافآت والحوافز في الألعاب يُصمم بطريقة تشجيعية لدفع اللاعبين إلى الاستمرار والتقدم داخل اللعبة، وتسهم هذه المكافآت في زيادة إفراز مادة الدوبامين داخل المخ، مما يشبه آلية المكافآت الحيوية العصبية للاضطرابات المرتبطة بالمقامرة.

اللاعب يكتسب الثقة بالنفس والرضا أثناء استكشافه للعوالم الافتراضية في اللعبة، وهذا الشعور بالراحة والانسجام لا يمكن تحقيقه بسهولة في الواقع.

بعض الأشخاص يلجؤون إلى الألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من الواقع المؤلم أو من التعرض للإساءة والصدمات، ويمكن أن تكون الضغوطات الاجتماعية والتوجيه السلبي من الوالدين والبيئة المحيطة عاملاً مؤثراً في ذلك.

تحديات الاتصال والتواصل مع الآخرين، وضعف المهارات الاجتماعية، وصعوبة التعبير عن الرغبات والمشاعر قد تدفع الأفراد للانغماس في عوالم الألعاب الإلكترونية حيث يشعرون بأنهم يستطيعون التواصل والتفاعل بشكل أسهل وأكثر راحة. (عبد الرزاق مصطفى 2021، ص253)

8- أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية :

تعد الأسباب النفسية والاجتماعية وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية متعددة، ويمكن تلخيصها في النقاط التالية:

أ- **جاذبية المحتوى:** تتمتع الألعاب الإلكترونية بمجموعة متنوعة من السيناريوهات والمواضيع التي تثير اهتمام المراهقين، سواء كان ذلك بمعارك حماسية في الأدغال أو بالمغامرات الخيالية كقتال الديناصورات. كما تتميز برسوماتها الملونة والمثيرة وبالأصوات المثيرة التي تزيد من جاذبيتها للأطفال والمراهقين.

ب- **تركيز الانتباه:** تتطلب الألعاب الإلكترونية من المراهق التركيز والتفكير الاستراتيجي للتغلب على التحديات والمواجهات داخل اللعبة. فعلى سبيل المثال، يمكن للعبة سباق السيارات أن تعزز قدرة المراهق على التركيز واتخاذ القرارات في بيئة محددة.

ج- التماثل مع الأبطال: يمكن للألعاب الإلكترونية أن توفر للمراهقين فرصة للتماثل مع شخصيات الأبطال داخل اللعبة، حيث يشعر المراهق بالتواصل والاندماج مع هذه الشخصيات وتحدياتها وانتصاراتها.

د- الهروب من الواقع: تسمح الألعاب الإلكترونية للمراهقين بالهروب من الواقع الملموس والتعامل مع عوالم وهمية مثيرة، مما يخفف من الضغوط الاجتماعية والنفسية التي قد يواجهونها في حياتهم اليومية.

هـ- السيطرة على الذات: توفر الألعاب الإلكترونية للمراهقين فرصة للسيطرة على ذواتهم ومغامراتهم في عوالم افتراضية، مما يعزز الشعور بالتحكم والثقة بالنفس لديهم.

ن- الحاجة إلى الراحة النفسية: تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب والاسترخاء من الضغوطات اليومية والاكتئاب، حيث يعتبرها البعض "جرعة دواء" لتحسين المزاج وتخفيف التوتر (فريال مهنا، 2002، ص 121-122)

9- أعراض ومظاهر الإصابة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يمكن أن يكون الإدمان على الألعاب الإلكترونية معروفاً بالعديد من العلامات والأعراض، بما في ذلك:

9-1- المتابعة المطولة: قد يقضي المراهق ساعات طويلة متصلة أو متفرقة خلال اليوم والليل في اللعب دون توقف.

9-2- الانعزال والابتعاد: يشعر المدمن على الألعاب برغبة قوية في الابتعاد عن مخالطة الآخرين والعيش في عالمه الخاص.

9-3- الحلم اليقظ: قد يعيش المدمن على اللعب في حالة من الأحلام اليقظة، حيث يفقد قدرته على التفكير بواقعية والانغماس في عوالم اللعب.

9-4- تضرر العلاقات الاجتماعية: يمكن أن تتأثر العلاقات الاجتماعية للمدمن على الألعاب بسبب اهتمامه الزائد بها وغيابه عن الأنشطة الاجتماعية الأخرى.

9-5- نمط غير منتظم في تناول الطعام: قد يتناول المدمن على اللعب الطعام بشكل غير منتظم، وربما ينسى تناول الطعام تمامًا أثناء اللعب.

9-6- شوق ورغبة شديدة في اللعب: يشعر المدمن برغبة قوية وشوق للعب الألعاب الإلكترونية، وقد يجد صعوبة في الانتظار لفترات طويلة قبل اللعب.

9-7- النشاط والنشوة: يمكن أن يشعر المدمن بالنشاط والنشوة أثناء اللعب، ويمكن أن يكون متحمسًا للحصول على مزيد من التحديات والإنجازات داخل اللعبة. (العمرى نريمان، 2022، ص50)

10-سلبيات الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

10-1-الأضرار الصحية:

تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جداً خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يزيد من فرص إجهادها ويؤدي إلى ظهور العديد من الأعراض السلبية، مثل احمرار العين وجفافها ، وكلها تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.

وفي دراسة أجراها الدكتور "منسي" سنة 2012، التي استهدفت التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على أطفال محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، اكتشف أن العواقب السلبية تشمل الخمول والكسل وانحناء الكتفين وضعف البصر والسمع وضعف المشاركة الجماعية لدى الطلاب.

ووفقاً لدراسة "آدمز" لسنة 2006، يقضي الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة.

وأضافت الدراسة التي أجرتها الدكتورة "إلهام حسني" سنة 2002، أن الجلوس لفترات طويلة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، بالإضافة إلى الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، مثل آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها.

وأخيراً، في دراسة لـ "الانباري" سنة 2010، تبين أن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، ويزيد من تعب الجسم ويقلل من قدرتهم على التركيز. (حسن أماني، د.س، ص237)

10-2- الأضرار العقلية:

تشير الأبحاث إلى أن الألعاب الإلكترونية، مثل ألعاب الحركة والمطاردة وسباق السيارات، قد تسهم في تدمير بعض قدرات العقل، بما في ذلك الانتباه والتركيز والذاكرة. وقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة تؤثر بشكل سلبي على هذه القدرات خلال فترة قصيرة من الاستخدام، حيث تعمل على تقليل عمل الدماغ عند سرعات عالية طويلة.

عندما يلعب الطفل لفترات طويلة يومياً، فإن الألعاب الإلكترونية تعمل على تحفيز المخ بشكل مكثف، وبمرور الوقت، يفقد المخ القدرة على التركيز والانتباه بسبب التعرض المستمر للمنبهات والمهام المتكررة. بالتالي، يصبح الطفل أقل قدرة على التركيز والتفكير بوضوح خارج بيئة اللعبة، ويميل إلى التشتت وفقدان القدرة على التركيز لفترات طويلة. (حسن أماني، د.س، ص238)

بالإضافة إلى ذلك، عندما يصل الشخص لمستوى متقدم في اللعبة، فإن ذلك لا يعكس بالضرورة ذكاءً، بل هو نتيجة للخبرة والتكرار. ومع تراكم الخبرة في اللعبة، يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز، مما يؤثر سلباً على القدرة على التفكير الواعي والتركيز الطويل المدى.

وبالتالي، يمكن القول إن الألعاب الالكترونية قد تكون سبباً رئيسياً في خمول العقل وتقليل القدرة على التركيز والتفكير بوضوح، بدلاً من تعزيز الذكاء كما يُعتقد. (حسن أماني، د.س، ص238)

10-3- الأضرار السلوكية:

أظهرت البحوث الأمريكية التي استهدفت دراسة تأثير ألعاب الفيديو، بما في ذلك البلايستيشن، أنها تشجع على العنف بشكل أكبر مقارنة بأفلام العنف، نظراً لطبيعتها التفاعلية التي تجعلها أكثر تأثيراً على اللاعبين. وتبين أن غالبية ألعاب الفيديو تحتوي على مشاهد عنفية تصل نسبتها إلى خمسين في المئة،

والتي يمكن أن تتسبب في الوفاة أو الإصابة الخطيرة في الواقع. ويتبع اللعب المتكرر لهذا النوع من الألعاب زيادة في التفكير والمشاعر العدوانية والسلوك. بالإضافة إلى ذلك، قد أظهرت بعض الأبحاث أن الموسيقى المصاحبة لبعض هذه الألعاب قد تؤثر سلباً على تركيز المستخدمين وتقلل من أدائهم.

وفي دراسة أجرتها هند الرميان، والتي استهدفت فهم العلاقة بين لعبة "السرقة الكبرى للسيارات" والسلوك العدواني، تم استخدام المنهج الوصفي السببي المقارن لتحديد العلاقة بينهما. وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة GTA والسلوك العدواني، بما في ذلك العدوان على الآخرين والذات والممتلكات العامة. (حسن أماني، د.س، ص238)

11- علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني :

رغم أن العديد من الدراسات أظهرت وجود ترابط إيجابي بين لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور السلوك العدواني، إلا أنه لا يمكن استخدام هذا الارتباط كدليل علمي بسبب وجود عوامل أخرى قد تؤثر على السلوك، مثل المشكلات المدرسية أو نقص الإشراف التربوي على الشباب. بالإضافة إلى ذلك، قد يكون الأشخاص الذين يميلون إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة هم أصلاً لديهم سلوك عدواني، ومع ذلك، فإن التعرض المتكرر لهذه الألعاب يمكن أن يؤدي إلى آثار سلبية طويلة الأمد وزيادة استجاباتهم العدوانية دون القدرة على السيطرة عليها.

تقسم التفسيرات النظرية للآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى مجموعتين رئيسيتين:

أولاً، المجموعة التي تفترض أن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بشكل مباشر إلى السلوك العدواني، ويقوم على فكرة أن الأفراد يتعلمون هذا السلوك العدواني من النماذج الاجتماعية التي يرونها في اللعبة. ثانياً، المجموعة التي تعتقد أن السلوك العدواني هو جزء متأصل من بعض الأفراد، سواء كان هذا التصرف موروثاً أو ناتجاً عن أسباب بيولوجية. وبالتالي، يعتقدون أن هناك علاقة عكسية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني، حيث تعكس الألعاب العنيفة سلوك الفرد المسبق. (الشيخة رنا، 2201، ص65)

12- علاج ادمان على الألعاب الإلكترونية :

بينما يشير الباحث "أوزاك" إلى أن الحل الحقيقي لمعظم اللاعبين يكمن في التفكير بعمق في الأسباب التي تقف وراء إدمانهم على اللعبة، حيث يستخدم العلاج الإدراكي لفهم الدوافع العاطفية التي تدفعهم للعب بشكل مفرط والبحث عن بدائل لتلبية هذه الاحتياجات. تؤكد الباحثة على أن العلاج يعتمد على توعية الأفراد بأن هناك أموراً مهمة في الحياة يجب عليهم العمل عليها بمسؤولية. كما تشير إلى أن اللعب المفرط غالباً ما

يعكس مشاكل في العلاقات الأسرية أو الوظيفية، ويقدم الباحث "نيكولاس لي" دراسة مكثفة حول لاعبي "إيفركويست"، حيث وجد علاقة بين كمية الوقت المنفق في اللعبة وتطور الاكتئاب أو التقلبات المزاجية. يشير "لي" إلى أن الألعاب مثل "إيفركويست" قد تصبح شكلاً من أشكال الإدمان، ولكنها في الوقت ذاته يمكن أن تكون وسيلة للتعامل مع القضايا العاطفية والسلوكية. توفر هذه البيئات بيئة آمنة للاعبين لاكتشاف أنفسهم وتجربة أدوار جديدة، مما يمكنهم من التعبير بصراحة أكبر أو تجربة أدوار قيادية، وهو ما قد لا يكون متاحاً بنفس السهولة في الحياة الواقعية، خاصة بالنسبة للمراهقين الذين يمكن أن يستخدموا الألعاب لتجربة الشخصيات والأدوار المختلفة والتعامل مع التحديات التي يواجهونها في الواقع. (العباي عمر، 2007، ص139)

يشمل دور المعالجين أيضاً ضرورة استجواب مدمني الألعاب الإلكترونية حول الوظائف التي تؤديها هذه الألعاب في حياتهم وكيفية تأثيرها على سلوكياتهم وخصائصهم. يبدو أن العديد من المدمنين يستخدمون هذه الألعاب كوسيلة للهروب من مشاكلهم الحياتية اليومية، ولذلك يعتبر من المهم أن يتناول المعالجون مع المدمنين ميولهم الاكتئابية والبحث عن الأسباب وراءها.

في هذا السياق، قرر بعض المعالجين ضرورة البحث عن الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في التصدي لمشاكل الفرد الأخرى، مثل القلق والاحتياجات الجسمية التي قد تكون قد تم تجاهلها أثناء فترات نموه المختلفة. وينبغي للمعالجين أيضاً دراسة كيفية تأثير هذه الألعاب على الوظائف الاجتماعية للمدمنين، خاصة في ظل الفراغ الاجتماعي الذي يمكن أن يعانون منه في الواقع. (أبو حمزة، هلال أحمد، 2014، ص114)

الفصل الثالث:

السلوك العدواني

- 1-تعريف السلوك العدواني
- 2-نظريات السلوك العدواني
- 3-قياس السلوك العدواني
- 4-العوامل المؤثرة السلوك
- 5-انواع السلوك العدواني و اشكاله
- 6-اسباب للسلوك العدواني
- 7-الفروق بين الجنسين في السلوك العدواني
- 8-اساليب تغلب على العدوان

1-تعريف السلوك العدواني :

العدوان البدني الموجه نحو الذات والآخرين يتضمن استخدام القوة الجسدية للإيذاء أو التهديد بالإيذاء سواء كان ذلك تجاه الشخص نفسه أو تجاه الآخرين. وفي العدوان اللفظي، يستخدم المعتدي الألفاظ والإيماءات والإشارات بغرض استنقاز وإهانة المعتدى عليه، مما يؤدي إلى تقليل قيمته وإساءة معاملته. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يظهر العدوان بشكل إتلافي حيث يتم تدمير أو إتلاف الممتلكات والإضرار بالأشياء دون اكتراث للعواقب. ومن الأشكال الأخرى للعدوان، العدوان الحيادي حيث يتم الاستيلاء على ممتلكات الآخرين سراً أو علناً دون إذنهم. وأخيراً، يمكن أن يظهر العدوان عبر العناد والتحدي للسلطات والقوانين، مما يؤدي إلى الفوضى والاستهتار بالعادات والقيم الاجتماعية وإهانة الكبار والآخرين ومخالفة الأنظمة والقوانين. (اللافي اشرف، زيادة محمد، 2013، ص 139)

وفقاً لتعريف كيلي Kelley، يُفهم العدوان كسلوك ينشأ نتيجة لعدم توافق خبرات الشخص السابقة مع الحوادث والتجارب الحالية، وعند استمرار هذا التوافق الضعيف، يمكن أن يُشعر الفرد بالإحباط، مما يؤدي إلى سلوكيات عدوانية تهدف إلى تغيير الوضع الراهن ليتناسب مع تلك الخبرات والتجارب.

من جهة أخرى، يعرف ألبرت باندورا Albert Bandura العدوان بأنه سلوك يستهدف إحداث ضرر أو تخريب أو السيطرة على الآخرين بواسطة العنف الجسدي أو اللفظي، ويعتبر هذا السلوك في السياق الاجتماعي بأنه عدواني.

في رؤية فرويد Freud، يعتبر السلوك العدواني ناتجاً عن وجود غريزة فطرية تتحكم في الفرد وتدفعه نحو هذا السلوك، حيث يعتبر العدوان رد فعل طبيعي على الإحباطات والتحديات التي يواجهها الفرد.. (عمارة محمد، 2008، ص 16)

وايضاً يُفهم العدوان كسلوك يتضمن شيئاً من القصد أو النية، حيث يظهر الفرد في مواقف الإحباط التي يعجز فيها عن تحقيق رغباته المشروعة أو غير المشروعة، مما يؤدي إلى شعوره بالغضب وعدم الاتزان. وفي هذه الحالة، يقوم الفرد بأفعال تسبب أذى له أو للآخرين بهدف تخفيض الألم الناجم عن الإحباط والمساهمة في إشباع الدوافع المحبطة. وعندما يحقق الفرد هذا الهدف، يشعر بالراحة ويعود الاتزان إلى شخصيته. (اللافي اشرف، زيادة محمد، 2013 ص 140)

السلوك العدواني هو استخدام القوة أو العنف سواء كان لفظي أو جسدي و قد يحدث لمثير خارجي من طرف الغير

2- النظريات المفسرة للسلوك العدواني :

وفقاً لفرويد Freud ونظرية التحليل النفسي، يعتبر العدوان واحداً من الغرائز الأولية، حيث يمكن للفرد الذي يعاني من عدوانية طبيعية ضد الذات أن يتجه بالعدوانية نحو العالم الخارجي. يبدو أن الفرد في بعض الأحيان يحتاج إلى تحطيم الأشياء والآخرين ليتجنب تحطيم نفسه، بما أن العدوانية تعمل كوسيلة لحماية الذات من النزعة إلى تدمير الذات. من منظور فرويد، يُظهر العدوان نتيجة لغريزة الموت التي تتجه نحو تدمير الحياة، وبالتالي، تظهر العدوانية تجاه الأشياء والأفراد كوسيلة لحماية الذات.

من جانب آخر، يرى دولارد وميللر Dollard & Miller ونظرية الاحباط أن السلوك العدواني يظهر نتيجة للإحباط، والإحباط يُعرف على أنه وضع مزعج للفرد يمكن أن يثير مجموعة من الاستجابات، بما في ذلك العدوان. وفي هذا السياق، يرى أدلر والنظرية النفسية الاجتماعية أن العدوان هو سلوك اجتماعي غير سوي يهدف إلى تحقيق رغبة صاحبه في السيطرة، وينبع من الشعور بالفشل أو الإحباط، ويهدف إلى التعويض عن الخيبة والفشل. كما يتميز هذا السلوك بالعنف والتعدي المادي أو المعنوي.

من ناحية أخرى، يركز بياجيه Piaget والنظرية المعرفية على دراسة كيفية تفاعل العقل الإنساني مع الأحداث والمواقف الاجتماعية، مما يؤدي إلى تكوين مشاعر الغضب والكراهية، وهذه المشاعر يمكن أن تتحول إلى إدراك داخلي يقود الفرد إلى ممارسة السلوك العدواني. ولذلك، يتم التركيز في العلاج المعرفي السلوكي على تعديل إدراك الفرد من خلال تزويده بمختلف المعلومات والحقائق المتاحة في الموقف.

أما باندورا Bandura ونظرية التعلم الاجتماعي، فتشير إلى أن الإنسان يتعلم الكثير من أنماط سلوكه من خلال المشاهدة والمحاكاة، حيث يقوم الطفل بتقليد سلوك الآخرين حتى لو لم يحصل على مكافأة مقابل ذلك السلوك. وفي هذا السياق، يعتبر شخصية الطفل نتيجة للمحاكاة للناس المحيطين به، ويؤكد باندورا على دور التعلم والمحاكاة في تشكيل السلوك العدواني. (توفيق اسماء، سليمان أميرة، الشاعر حنان، 2021، ص 224-225)

3- قياس السلوك العدواني :

قياس السلوك العدواني يعتبر تحديًا للباحثين نظرًا لتعقيده، وتباين وجهات النظر في تفسيره. ولذلك، تتنوع الطرق المستخدمة في قياسه، ومن بين أشهر هذه الطرق:

3-1- الملاحظة المباشرة: تعتمد على رصد وتسجيل السلوك العدواني مباشرة، سواء في المنزل، الفصل

الدراسي، أو ساحة المدرسة، وتتطلب تدريب المراقبين لتحقيق دقة الرصد.

3-2- قياس السلوك العدواني من خلال تحديد النتائج: يتم تحديد السلوك العدواني من خلال تقييم

الآثار المترتبة عنه، سواء كان ذلك من خلال تقارير الضحايا أو التلفيات المادية.

3-3- التقارير الذاتية: يعتمد على تقييم الفرد ذاتيًا لمستوى السلوك العدواني الذي يظهره، مما يتيح للفرد

التعبير عن تجاربه الشخصية.

3-4- المتابعة الذاتية: حيث يقوم الفرد بمراقبة سلوكه العدواني وتسجيله، مما يساعده في التعرف على

العوامل المرتبطة بسلوكه ومعرفة نمطه السلوكي.

3-5- تقدير الأقران: يتم من خلال توجيه مجموعة من الأسئلة إلى الأقران لتقييم سلوك الفرد العدواني،

مما يسمح بالحصول على وجهة نظر مختلفة ومتعددة حول سلوك الفرد.

3-6- مقاييس التقدير: يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء بتقييم سلوك الفرد عن طريق قوائم سلوكية

محددة، مما يوفر تقييماً هيكلياً وموحداً للسلوك.

تتنوع هذه الطرق في فعاليتها وتطبيقها حسب السياق والهدف من الدراسة، مما يتيح للباحثين الاختيار

المناسب لتحقيق أهدافهم في دراسة السلوك العدواني. (تهاني محمد، الصالح عبد القادر، 2012، ص 19)

4-العوامل المؤثرة على السلوك :

السلوك يُعدّ ظاهرة معقدة ومتشابكة، حيث تتداخل فيه العديد من العوامل المؤثرة. ينمو ويتطور الفرد ويتفاعل

مع البيئة الاجتماعية، بما في ذلك الأسرة والنظم والقوانين والعادات والتقاليد. كما يتأثر بالعوامل البيئية

الفيزيائية المحيطة به. من بين العوامل المؤثرة في السلوك:

- العوامل الجسمية مثل الطول والوزن.

- العوامل العقلية مثل الذكاء والتفكير.

- العوامل النفسية مثل التحكم في العواطف.

- العوامل الاجتماعية مثل درجة الحرية والاستقلال.

- العوامل الخلقية مثل الأمانة والصدق.

- العوامل الروحية مثل الإيمان بالمعتقدات الدينية.

- العوامل العلمية والمعرفية والخبرات التي يمتلكها الشخص. (العيسوي عبد الرحمان، 2000، ص58)

5- اولاً :أنواع السلوك العدواني وأشكاله :

هناك أنواع عديدة من السلوك العدواني:

5-1-العدوان المخفي: يظهر عند الأطفال والمراهقين عندما يشعرون بالغيرة أو الحسد نتيجة ولادة طفل

جديد في الأسرة، مما يؤدي إلى تغيير دورهم في الأسرة.

5-2-العدوان المحول: يحدث عندما يتدخل الوالدين بشكل مفرط في حياة الطفل، مما يؤدي إلى شعوره

بحرمانه من تحديد ذاته. يمكن علاج هذا النوع من العدوان من خلال مشاركة الطفل في اتخاذ بعض

القرارات المنزلية، مثل اختيار ملابسه أو الطعام.

5-3-العدوان التخيلي: يحدث نتيجة للصراعات الداخلية للطفل أو المراهق بين المشاعر العدوانية والقيم

والمعايير الاجتماعية. يمكن علاج هذا النوع من العدوان من خلال تعزيز فهم الطفل لمشاعره وتعبيره عنها

بطرق صحية.. (الرشدي ملبس، 2010، ص 8)

ثانياً : هناك أنواع أخرى من السلوك العدواني ومنها:

1. العدوان الفردي: يعبر عن رغبة الشخص في إلحاق الأذى بالآخرين أو بالملكات سواء كان هذا

السلوك فردياً أو جماعياً، حيث يمكن للأفراد أو الجماعات أن يستخدموا العنف أو الضرر كوسيلة لتحقيق أهدافهم.

2. التبرير العقلي: يشير إلى مدى وجود مبررات عقلية واضحة ومنطقية وراء السلوك العدواني. في

العدوان العقلاني، يتم التفكير والتحليل للوصول إلى قرار مدروس ومنطقي بينما في العدوان الاندفاعي يسود التصرف العاطفي والانفعالي دون التفكير العميق.

إذا كان التقدير للسلوك العدواني يعتمد على مبررات عقلية ومنطقية وتحليل موضوعي للظروف، فإنه يصبح تقديراً واعياً وواضحاً. (شيفر شارلز، 1996، ص 75)

يمكن تصنيف أنواع العدوان على النحو التالي:

1. العدوان الجسدي: يتضمن الاعتداء البدني مثل الضرب والعراك، حيث يتم استخدام القوة البدنية للإيذاء.

2. العدوان اللفظي: يشمل الاعتداء اللفظي مثل الإهانة والشتم، حيث يتم استخدام الكلمات للإيذاء والتقليل من شأن الآخرين.

3. العدوان على شكل نوبات الغضب: يظهر هذا النوع من العدوان عندما يخرج الفرد عن السيطرة نتيجة لنوبات الغضب، مما يؤدي إلى سلوك عدواني مفاجئ.

4. العدوان غير المباشر: يتمثل في الاعتداء على الآخرين عن طريق شخص آخر أو بطرق غير مباشرة، مثل الانتقام أو التآمر.

5. العدوان السلبي: يتضمن السلوك العدواني الذي يظهر بشكل سلبي مثل العناد والتدخل المتعمد

للإضرار بالآخرين دون استخدام العنف المباشر.

ويمكن تقسيم السلوك العدواني إلى قسمين رئيسيين:

1. العدوان الموجه نحو الذات : حيث يقوم الفرد بالاعتداء على نفسه بشكل مباشر أو غير مباشر،

مما يؤدي إلى إيذاء الذات وإحداث الأذى للنفس.

2. العدوان الموجه نحو الآخرين: يشمل الاعتداء على الآخرين بشكل مباشر أو غير مباشر، سواء

بالعنف الجسدي أو اللفظي أو السلوكيات التي تضر بالآخرين وتخرج عن القوانين والنظم الاجتماعية.

يتبنى السلوك العدواني الذي يستهدف الآخرين شكلين مختلفين:

1. العدوان الجسماني: يشمل الاعتداء على الآخرين باستخدام أعضاء الجسم مثل الضرب والركل

والعض، حيث يتم استخدام الأيدي والأرجل والأظافر والأسنان لتنفيذ العدوان.

2. العدوان اللفظي: يتمثل في استخدام الكلام للإيذاء والتحقير، مثل السب والشتم والتوبيخ والوصف

بالصفات السلبية، وقد يشمل أيضًا الكذب ونشر الشائعات لخلق الفتن بين الأفراد.

ومهما كان السلوك العدواني الذي يتبناه الفرد، فإنه قد يكون مقصودًا أو عشوائيًا. العدوان المقصود يتمثل في

استهداف شخص محدد أو هدف معين، بينما يكون العدوان العشوائي هو الذي يوجه نحو الآخرين بطريقة

عشوائية دون وضوح في الدوافع والأهداف. (الرشدي ملبس، 2010، ص 9)

6-أسباب السلوك العدواني:

6-1-1- الأسباب النفسية:

تعدّ الأسباب النفسية متعددة ومتنوعة، ومن بينها:

6-1-1-1- الحرمان: ينتج عن عدم إشباع رغبة معينة، سواء كانت مادية أو معنوية، مما يثير شعوراً

بالنقص والإحباط لدى الفرد.

6-1-1-2- الإحباط: يحدث نتيجة لمواقف تعرقل أهداف الفرد وتحبس رغباته دون تحقيقها، مما يثير

الغضب والانفعال والقلق ويدفع الفرد نحو سلوكيات عدوانية.

6-1-1-3- الغيرة: تنجم عن عدة متغيرات مثل الخوف وانخفاض الثقة بالنفس وعدم الإحساس بالقيمة

الذاتية، حيث يشعر الشخص بالغيرة من نجاح الآخرين ويصعب عليه التعاون معهم، مما يدفعه إلى

التصرف بشكل عدواني كاستجابة لهذه المشاعر والشعور بالنقص.

المراهقون الذين يظهرون سلوكاً عدوانياً قد يكونون يعانون من مشاعر الغيرة والشعور بالنقص، مما يدفعهم

إلى الانطواء والانسحاب أولاً، ثم يتحول ذلك إلى رد فعل عدواني كاستجابة نهائية. (طه عبد العظيم،

2007، ص 221)

6-2- الأسباب الاجتماعية:

الأسباب الاجتماعية تسهم بشكل كبير في نشوء وتشكيل السلوك العدواني، حيث أن التنشئة الاجتماعية

والعوامل المحيطة بها يمكن أن تؤثر بشكل ملحوظ على سلوك الفرد، ومن بين هذه الأسباب:

6-2-1- الأسرة: تلعب الأسرة دوراً أساسياً في تكوين شخصية الطفل، حيث تزوده بالمفاهيم والمواقف

غير العمومية، وتحدد مسؤولياته وقيمه من خلال العلاقات والثقافة الأسرية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للطفل

أن يتأثر بأساليب عملية وممارسات الأسرة التي يشاهدها ويعيشها يومياً.

6-2-2- المدرسة: تعد المدرسة الفضاء الثاني الذي ينشأ فيه الطفل، وتؤثر بشكل كبير على سلوكياته

من خلال القوانين والأنظمة والضوابط التي تفرضها. فقد تجعل هذه القوانين والحدود الطفل مصدوماً بالحياة

التي لم يألفها من قبل، مما يدفعه إلى التصرفات العدوانية. في بعض الحالات، يلجأ الطفل إلى الأسرة

كمصدر للتعبير عن مشاكله وإفراغ مكبوتاته الناجمة عن القيود المفروضة في البيئة المدرسية. (طه عبد

العظيم، 2007، ص221)

بالإضافة إلى ذلك، تؤثر الأساليب التربوية القائمة على القسوة بحق المراهقين على نزعتهم العدوانية.

فالممارسات القاسية والعقوبات الصارمة في المدرسة قد تدفع المراهقين إلى التصرف بشكل عدواني. يبدأ

بعضهم بالهروب من المدرسة، ويتجاهلون واجباتهم المدرسية، وقد ينضمون إلى مجموعات من الأقران الذين

يمارسون العدوان الجماعي على الممتلكات والتجهيزات المدرسية. (معنوق جمال، 2006، ص 67)

7- الفروق بين الجنسين في السلوك العدواني :

أظهرت الأبحاث والدراسات عدة أنماط في السلوك العدواني تتفاوت بين الجنسين، حيث يُلاحظ أن الذكور

يميلون بشكل عام إلى العدوان الجسمي أو المادي بينما تميل الإناث إلى العدوان اللفظي غير المباشر، الذي

يأتي عادةً في صورة إهانة أو تحقير. يعزى ذلك جزئياً إلى الفروق البيولوجية بين الجنسين، حيث يكون

الذكور قد يظهرون العدوان المباشر بشكل أكبر نظراً لقوتهم الجسمية وتأثير هرمونات الذكورة.

بالإضافة إلى الفروق البيولوجية، تلعب العوامل الاجتماعية والثقافية دوراً كبيراً في تشكيل سلوك العدوان. فتشجع الذكور عادةً على التصرف بشكل عدواني ويُقبل عليه في المجتمع، بينما يواجه البنات غالباً تحديات ومعايير مختلفة، حيث قد يعاقبن على سلوكهن العدواني بدلاً من تشجيعه. هذه التفاوتات في التنشئة الاجتماعية تعزز نمط السلوك العدواني لدى الذكور بشكل أكبر من الإناث. (حسين جابر، الجميلي خيري، 2007، ص 206)

8-أساليب التغلب على العدوان:

ينبغي تجنب الممارسات والاتجاهات الخاطئة في تنشئة الطفل، وذلك من خلال:

1. إتاحة الفرصة للتعبير عن الشعور بالعداوة وفهم العوامل التي تؤدي إليها، مع السعي لبناء علاقات طيبة مع الأشخاص الذين يثير لدينا العداوة، وتقديم الدعم للتنفيس عن التوترات من خلال أنشطة متنوعة.
 2. استكشاف الميلات العدوانية للأطفال من خلال مراقبتهم خلال الأنشطة الحركية مثل اللعب والرسم.
 3. عدم الاستجابة لجميع رغبات الطفل على الفور، لتجنب تعوده على البكاء والغضب والثورة والعدوان، ولتفادي شعوره بالإحباط فيما بعد.
 4. عدم التدخل لتقييد حرية الطفل في أنشطته.
 5. تجنب استخدام أساليب العقاب مع الأطفال.
 6. توفير الأمن النفسي والاطمئنان للطفل، حيث أن فقدان هذا الأمن قد يدفعه إلى التصرف بشكل عدواني.
- (الطو حكمت، 2009، ص 165)

الفصل الرابع:

المراهقة

- 1-تعريف المراهقة
- 2-مراحل المراهقة
- 3-مظاهر النمو المراهقة
- 4-أهمية المراهقة
- 5-مكّنزمات التوافق أو الحيل الدفاعية
- 6-مشاكل المراهقة
- 7-خصائص المراهقة
- 8-نظريات المفسرة للمراهقة
- 9-طرق التواصل مع المراهق
- 10-طرق مشكلات المراهقة

1-تعريف المراهقة

في الدراسات النفسية العربية، يُشير مصطلح "Adolcerce" إلى مرحلة المراهقة، وهو مشتق من الكلمة اللاتينية التي تعني الاقتراب التدريجي نحو النضج. تبدأ هذه المرحلة مع البلوغ، الذي يُعرف علمياً بأنه الوقت الذي تبدأ فيه السمات الجنسية الأساسية والثانوية بالظهور نتيجة لنضوج الغدد التناسلية. تقليدياً، تبدأ المراهقة من عمر 11-12 سنة للإناث ومن 12-14 سنة للذكور، وتستمر حتى حوالي 17 سنة للإناث وحتى الثامنة عشرة أو التاسعة عشرة للذكور. المراهقة بطبيعتها هي عملية بيولوجية، على الرغم من أن بعض علماء النفس لا يميزون بين المراهقة والبلوغ، معتبرين الكلمتين بمثابة مرادفات.(الحاجي محمد، 2007، ص15)

تعتبر إيزابيث هورلوك المراهقة فترة انتقالية تبدأ من النضج الجنسي ولا تنتهي حتى يحقق الفرد استقلالية كاملة عن البالغين. تؤكد هورلوك على صعوبة تحديد عمر محدد لبداية ونهاية المراهقة بدقة أكبر مما هو عليه بالنسبة للطفولة، مشيرة إلى أن النضج العقلي، والعاطفي، والاجتماعي يختلف توقيته بشكل كبير من شخص لآخر. هذا التباين يعتمد جزئياً على القدرات الذهنية للفرد وجزئياً على الفرص التي توفرها بيئته. وفقاً لهورلوك، يعتبر سن الواحد والعشرين هو العمر الذي يُعتقد أن الفرد فيه يبلغ ذروة النضج، مما يشير إلى نهاية مرحلة المراهقة.(الريماوي محمد واخرون، 2003، ص 163)

المراهقة تمثل مرحلة تطويرية تقع في المنطقة الانتقالية بين الطفولة ومرحلة النضج، سواء كانت الرجولة أو الأنوثة. تحديد فترة المراهقة بشكل دقيق يعد أمراً صعباً، نظراً لأن هذه الفترة تختلف باختلاف معدلات النمو الجسدي المطلوبة والتي تتباين بين شخص وآخر. كما أن عملية النمو النفسي تكتنفها بعض الغموض، مما يجعل من الصعب تحديد نهاية هذه المرحلة الحياتية بدقة حتى يتم تطور النظام الغدي بشكل كامل. ومع

ذلك، يُعتقد عمومًا أن هذه المرحلة يجب أن تنتهي في مطلع العشرينيات من العمر. بالتالي، تغطي المراهقة الأفراد في العقد الثاني من حياتهم. (غباري ثائر، أبو شعيرة محمد، 2009، ص 224)

مرحلة المراهقة و هي طريق للنضج و يكون ما بين 12 الى 17 سنة و كثير ما يجد صعوبة في تحديد العمر فهي عملية النمو الجسدي و النفسي و الجنسي .

2-مراحل المراهقة :

يمكن تقسيم مرحلة المراهقة إلى المراحل الآتية :

مرحلة ما قبل البلوغ :

أو كما يُطلق عليها أحيانًا مرحلة الاستعداد والمقاومة، تقع عادةً بين عمر العاشرة والثانية عشر. خلال هذا الوقت، يبدأ الأطفال في مقاومة الاهتمامات الجنسية المبكرة، مما يظهر من خلال الوعي المتزايد بالهوية الجنسية وتجنب الأولاد للفتيات والعكس. . (معوض خليل، 2003، ص 230)

2-1-المراهقة المبكرة :

التي تتراوح أعمارها بين 12 و16 عامًا، هي فترة تشهد نموًا سريعًا مصاحبًا للبلوغ وتستمر لمدة عام تقريبًا بعد استقرار التغييرات الجسدية. خلال هذه المرحلة، يسعى المراهقون نحو الاستقلالية، ويتدأون في التمرد ضد القيود والسلطة، مع تزايد الوعي بالذات.

2-2-المراهقة المتأخرة :

من 17 إلى 21 عامًا، هي الفترة التي يبدأ فيها الأفراد بالتأقلم مع المجتمع والعمل على توفيق أحوالهم مع المشاعر الجديدة والبيئة المحيطة. يحاولون في هذا العمر تحديد مواقفهم من البالغين، ويتعلمون كيفية ضبط

النفس والابتعاد عن الانعزال، مما يؤدي إلى انخفاض في النزاعات الشخصية. كما تبرز تحديات جديدة متعلقة بتحديد هويتهم ومواقفهم تجاه قضايا مثل العمل، والسياسة، والمجتمع. (معوض خليل، 2003، ص 230)

3-مظاهر النمو في مرحلة المراهقة :

وتتمثل فيها ما يلي :

3-1-النمو الجسدي :

تطور النمو الجسدي في المراهقة يعد واحدًا من التحولات الجوهرية التي تحدث للمراهق، حيث يشهد هذا النمو سرعة كبيرة وغير متوازنة مع النمو العقلي، العاطفي، والاجتماعي. هذه التغييرات لا تقتصر أهميتها على مجرد حدوثها، بل في تأثيرها العميق على شخصية المراهق وقدراته وسلوكياته، حيث يتفاعل الجسد، العقل، والمشاعر معًا بطرق معقدة.

3-2-النمو الفيزيولوجي: يشير إلى التحولات الداخلية كتغيرات في إفراز الغدد الصم والجنسية، ويشمل النضوج الجنسي والبلوغ، مما يجهز الجسم للقدرة على التكاثر.

3-3-النمو العضوي : يظهر في الزيادات الخارجية كالطول والوزن، وتغيرات في ملامح الوجه، إلى جانب ظهور الشعر في مناطق مختلفة وتغيرات في الصوت. يُتوقع من المراهق التكيف مع هذه التغييرات واستيعابها في سلوكه وحياته.

3-4-النمو الاجتماعي: ينعكس في توسيع دائرة التواصل وزيادة المشاركة في الخبرات والمشاعر مع

الأخرين، مدفوعًا بالتغيرات الجسدية والنفسية. يستمر تأثير الأشخاص المهمين مثل الأسرة والمعلمين في تشكيل الهوية الاجتماعية للمراهق.

3-5-النمو العقلي : يمثل فترة من النضج العقلي، حيث تتطور القدرات الذهنية من مراحل بسيطة إلى

أكثر تعقيدًا، مع تزايد القدرة على التفكير النقدي والإبداعي.

3-6-النمو الانفعالي :

يُظهر كيف ترتبط الانفعالات المراهقة ارتباطًا وثيقًا بالتحفيز الخارجية والداخلية، ما قد يسبب في بعض

الأحيان اضطرابات سلوكية أو مشكلات نفسية إذا شعر المراهق بأنه يقل في بعض الجوانب مقارنة بأقرانه.)

أبو الخير عبد الكريم، 2004 ، ص 150)

4-أهمية المراهقة :

على الرغم من أن مرحلة المراهقة تُعتبر فترة مليئة بالتحديات والتقلبات المختلفة، إلا أنها تظل مرحلة حيوية

وحاسمة في حياة الفرد، حيث يظهر أهميتها بوضوح من خلال:

- استعداد المراهق للتخلص من الاعتماد على والديه وتحمل مسؤولية نفسه، وبذلك يسعى إلى تحقيق

الاستقلالية رغم الحاجة الملحة للمساعدة.

- سعي المراهق لتحقيق ميلائته الشخصية وتلبية احتياجاته المختلفة وفقًا لمعايير اجتماعية محددة، بالإضافة

إلى تفكيره في اتخاذ القرارات المتعلقة بمستقبله وتحديد مسار حياته المهنية والشخصية.

- السعي نحو الحرية رغم مواجهة صراعات عاطفية تعيق التفكير، ويتمثل أهمية هذه المرحلة أيضًا في التطور الجسمي والعقلي والمعرفي والاجتماعي، بالإضافة إلى التحولات الجنسية التي تطرأ على حياة المراهق، مما يمهد له للدخول في مجتمعه بوعي واستعداد للمساهمة والاستفادة.. (مجدي عبد الله، 2013، ص 346-347)

5-ميكانزمات التوافق أو الحيل الدفاعية :

5-1-العدوان :

يوجد أنماط متعددة من العدوان، حيث يمكن للمراهق أن يتبعها بمختلف الطرق. يشمل هذا:

5-1-1- العدوان المباشر: وهو عندما يحاول المراهق مهاجمة مصدر الإحباط مباشرة، أو يتجه عدوانه نحو النفس، مثل اللطم على الوجه أو مضغ الأظافر بأسنانه، ويمكن اعتبار هذا السلوك تجاهلاً للأضرار المحتملة ومحاولة للتخلص من التوتر.

5-1-2-العدوان المزاح: حيث يتوجه المراهق بسلوك عدواني نحو أهداف غير مرتبطة بمصدر الإحباط، ويُعتبر هذا النوع من السلوك طريقة للتخفيف من الضغط النفسي المرتبط بالإحباط، والتوافقية المساعدة في التكيف مع الظروف الصعبة.

هذه الأساليب تعتبر وسيلة للتعبير عن الاحتياجات والمشاعر بشكل غير مباشر، وتظهر في سياقات مختلفة تعبر عن محاولة المراهق للتعامل مع الضغوط النفسية بطرق يشعر فيها بالراحة أو التحكم.(عوض عباس، 1999، ص146)

5-2-التعويض :

هناك نوعان من التعويض يمكن أن يتبعهما الأفراد، وهما:

5-2-1- التعويض المسرف: يتمثل في استخدام الفرد لسلوكيات شاذة لتعويض شعوره بالنقص أو الإحباط. على سبيل المثال، يمكن للشخص أن يتجه نحو السلوكيات العدوانية مثل اللطم على الوجه أو مضغ الأظافر لتفريغ التوتر.

5-2-2- التعويض العادي: يتمثل في استخدام الفرد لوسائل أخرى للتعويض عن النقص، مثل تطوير مهارات جديدة. على سبيل المثال، قد يحاول الشخص تعلم لغة جديدة من خلال الدراسة للتعويض عن الشعور بالنقص في هذا المجال.

5-3- التقمص :

بالنسبة للتقمص، فإنه يعتبر ظاهرة شائعة لدى المراهقين غير الناضجين، حيث يحاولون تقليد أو محاكاة الأشخاص الذين يعتبرونهم مثالاً للتميز أو النجاح. ومن المهم أن يكون التقمص طريقاً للنضج، حيث يمكن للطفل أن يتبنى سلوكيات شخصية أكبر سناً للتعلم منها والنمو.

5-4- التبرير :

فيما يتعلق بالتبرير، فقد يلجأ الأفراد، وخاصة المراهقين، إلى تبريرات لسلوكياتهم أو أفعالهم لتبرير فشلهم أو تصرفاتهم. ويمكن أن يكون الهدف من ذلك حماية النفس وعدم التعرض للانتقاد أو العواقب.

5-5- الاسقاط :

أما الاسقاط، فهو عندما ينتقل الشخص المسؤولية عن أخطائه إلى الآخرين، حيث يلوم الآخرين عن أخطائه ويتبرؤ منها.

5-6- التمركز حول الذات :

وبالنسبة للتمركز حول الذات، فإن المراهق الذي يعاني من قلة الثقة بالنفس قد يحاول جذب الانتباه إليه عن طريق التحدث بصوت مرتفع أو الانخراط في سلوكيات سلبية لجذب الانتباه.

5-7- الانسحاب :

أما الانسحاب، فهو تجنب الاشتراك الفعلي في المواقف أو المهام التي يشعر الفرد بعدم القدرة على التعامل معها. يمكن للمراهق الذي يشعر بالفشل في دراسته أن يحلم بالنجاح لتفادي مواجهة الواقع المؤلم. (عوض عباس، 1999، ص ص 147- 148)

6- مشكلات المراهقة:

6-1- مشاكل النمو :

تتمثل في المشاكل الجسمية تشمل الأرق والشعور بالتعب بشكل سريع، ومعاناة من الغثيان وعدم الاستقرار العاطفي، بالإضافة إلى عدم تناسق أجزاء الجسم. هذه المشاكل تثير قلق المراهق، خاصة إذا كانت تعرضه للسخرية.

6-2- المشاكل النفسية: يتعرض المراهق لاضطرابات نفسية نتيجة للتحويلات النفسية التي يمر بها، مما

يؤدي إلى تقلبات مزاجية وعدم استقرار في المشاعر. يمكن أن تشمل هذه المشاكل الاكتئاب والحزن الشديد، والتفكير المنتهت، وفقدان الاهتمام بالأشياء وعدم القدرة على التركيز، والإحباط والشعور بالفشل في الحياة. كما قد يظهر عنف الانفعالات والتفاعل بشكل مبالغ فيه، وعدم الثبات في السلوك بين سلوك الأطفال وتصرفات الكبار. (بوشينة صالح، 2019، ص ص 120-121)

6-3-مشاكل أسرية:

تأثير المناخ الأسري على سلوك المراهق يلعب دوراً هاماً في تشكيل شخصيته وتوجيه سلوكه. يعود السبب في المشاكل الأسرية غالباً إلى نمط العلاقات داخل الأسرة والطريقة التي يتعامل بها الوالدين مع المراهقين ومدى فهمهم لاحتياجاتهم. يمكن تلخيص المشاكل التي تنشأ في البيئة الأسرية على النحو التالي:

- عدم فهم الوالدين لاحتياجات المراهقين وصعوبة التواصل معهم.

- عدم توفير بيئة مناسبة داخل الأسرة لتمكين المراهق من أداء واجباته الدراسية.

-الاختلاف في الآراء بين المراهق وأسرته في حل المشكلات.

- تقييد حرية المراهق في العديد من جوانب الحياة.

6-4-مشاكل مدرسية نذكر :

القلق من الامتحانات ورغبة في تجنب الحضور إلى المدرسة قد ينبعان من عدة عوامل، منها:

- تجربة القلق والضغط النفسي خلال فترة الامتحانات، حيث يشعر الطلاب بالقلق بشأن أدائهم ونتائجهم في الامتحانات.

- عدم الثقة في قدراتهم الأكاديمية، مما يؤدي إلى شعورهم بالتوتر والهروب من المواقف التحصيلية.

- تجربة التحديات في التواصل مع بعض المدرسين الذين قد يظهرون ضعفاً في طريقة تقديم المواد التعليمية أو في التفاعل مع الطلاب.

- تعرض الطلاب لسوء المعاملة من بعض المدرسين، حيث يشعرون بالتهديد والقلق نتيجة للتهديد بفقدان الدرجات أو العقاب.

- عدم تناسب بعض المناهج المدرسية مع احتياجات وميول الطلاب ورغباتهم وطموحاتهم، مما يؤثر على مدى استجابتهم وتحفيزهم للمشاركة في العمل الدراسي.

للتغلب على هذه المشكلات، ينبغي على المدرسين والمعلمين توفير الدعم اللازم للطلاب وتحفيزهم للتعلم، بالإضافة إلى تقديم الدعم العاطفي والنفسي للطلاب الذين يعانون من القلق والتوتر. يجب أيضًا إعطاء الطلاب فرصة للتعبير عن احتياجاتهم والعمل على تلبيتها في إطار العملية التعليمية. (العيشي امال، 2013، ص ص 73-74)

6-5- مشاكل صحية :

من بين المشاكل الصحية التي يواجهها المراهقون بشكل شائع هي السمنة، حيث يمكن أن يعاني البعض من زيادة في الوزن بشكل مؤقت أو حتى كبير. يُنصح باتباع نظام غذائي متوازن والحصول على استشارة من الطبيب المختص لتحديد الخطوات المناسبة للتحكم في الوزن. قد تكون السمنة نتيجة لاضطرابات في الغدد الصماء، لذا يُنصح بزيارة الطبيب لتقييم الحالة وتوجيه العلاج المناسب. يجب أيضًا توفير فرصة للمراهقين للتحدث بشكل فردي مع الطبيب للتعبير عن مخاوفهم ومخاوفهم، حيث يمكن أن يكون هذا الاستماع الفردي جزءًا أساسيًا من عملية العلاج، حيث يشعر المراهق بالدعم والتفهم من الجانب الطبي.

6-6- مشاكل إجتماعية:

غالبًا ما يشعر المراهقون بالاستياء من تدخل الكبار فيما يرونه كشؤون خاصة بهم، وينظرون إلى هذا التدخل كتعدي على سلطاتهم وانتهاك لحريتهم. يعتبر دور الآباء الدعم والمساعدة أمرًا أساسيًا، حيث يجب

عليهم تشجيع المراهقين على التفاعل الإيجابي وعدم المعارضة للعادات والتقاليد بشكل مفرط. عادةً، يظهر الصراع بين الوالدين والمراهقين عندما يُحظر عليهم الخروج، مما يجعل المراهقين يشعرون بعدم احترام حقوقهم من قبل والديهم ويدفعهم ذلك إلى التمرد لتحقيق استقلاليتهم.(العيشي امال، 2013، ص ص73-74)

7- خصائص المراهقة :

7-1- خصائص الجسمية :

يتضمن النمو الجسمي للمراهقين مظاهر متعددة، بما في ذلك النمو الداخلي والنمو العضوي. يشمل النمو الداخلي الفسيولوجي التطور في الأجهزة الداخلية غير المرئية بشكل واضح، مثل نمو الغدد الجنسية وتطورها.

أما النمو العضوي، فيتمثل في النمو الظاهر للعيان للمراهقين، بما في ذلك زيادة في الطول والوزن. عند الإناث، يعتبر نمو الصدر من أهم التغيرات الجسمية، ويمثل العلامة الأولى للبلوغ، بينما يعد بدء الطمث علامة أخرى على البلوغ وعلى استعداد الوظيفة التناسلية الكاملة. بالنسبة للذكور، يتضمن النمو الظاهر ظهور شعر الجسم والذقن، وتغير في خشونة الصوت، بالإضافة إلى زيادة في حجم العضو التناسلي.. (رزق هيام، د.ت، ص 12)

7-2- الخصائص الانفعالية والعاطفية :

يظهر المراهق في هذه المرحلة بشكل حساس للغاية، حيث يتجلى ذلك في انفعالاته المفرطة والاستجابات المبالغ فيها، خاصة عند التفاعل مع الزملاء والإخوة. كما يتسم بعدم الثبات في السلوك، حيث يتراوح بين سلوك الأطفال وتصرفات الكبار بشكل متقلب.

تعاني العلاقات الاجتماعية للمراهق من الضعف، ويظهر الغضب والثورة والتمرد ضد مصادر السلطة في الأسرة والمدرسة والمجتمع، ويتزايد هذا السلوك عندما يشعر المراهق بعدم التقبل وعدم الموافقة على سلوكه وأفكاره. يميل المراهق أيضًا إلى التدخل في شؤون المنزل وإصدار الأوامر للأصغر سنًا وتولي دور المسؤول عن المنزل، بالإضافة إلى رفض مساعدة الآخرين.

يتزايد الاهتمام بالجنس الآخر لدى المراهق، ويسعى لتكوين علاقات معهم، وتتميز هذه المرحلة بالاضطراب وعدم الثبات الانفعالي، مما يتجلى في تقلبات حادة في السلوك والمزاج واتجاهات متناقضة أحيانًا. يعزى هذا التذبذب إلى عدم التوازن بين سرعة النمو الجسدي والنمو الانفعالي، ويمكن أن يصاحب ذلك ميل إلى الخمول والانطواء أحيانًا، مع إضاءة المراهق بعض الوقت في جو من اليقظة وأحيانًا في أحلامه. من الملاحظ أن الانفعالات لدى المراهقين تتميز بشكل واضح في خصائصها وتأثيراتها على السلوك. (رفاعي عادل، 2014، ص14)

7-3- الخصائص العقلية :

يتطور لدى المراهق الإحساس بالقدرة على التفكير والإقناع بما يعتقد به، ويظهر ذلك بشكل خاص عندما يكون مقتنعًا بفكرة معينة. بعضهم يميل إلى القراءة والمطالعة، في حين يُجذب البعض الآخر إلى الأعمال الحرفية.

ينمو لديهم رغبة شديدة في امتلاك الأشياء، وهذا يعكس نمو نوازع التحدي ورغبة في إثبات الذات. يمكن أن يتجلى هذا في التحدث بصوت عالٍ أو الاستماع للأصوات الصاخبة، ويظهر أيضًا في الرغبة في التعبير عن الرأي والشعور بالحرية.

بشكل عام، يُلاحظ أن المراهقين يظهرون تطوراً في قدراتهم العقلية والاجتماعية، ويبدأون في تشكيل هويتهم الشخصية واستكشاف مختلف الخيارات المتاحة لهم في الحياة. (غراب هشام، د.ت، ص ص 80-81)

7-4- خصائص المراهق اجتماعياً:

يتزايد الشعور بالأهمية لدى المراهق ويتجه نحو الاهتمام بمظهره الشخصي وتوسيع دائرة علاقاته الاجتماعية. يسعى المراهق إلى ممارسة الاستقلال الاجتماعي والزعامة، حيث يحاول تحديد مكانته في المجتمع وتأكيد هويته الشخصية. وفيما يخص المراهقات، فعادةً ما يكون لديهن اهتمام أكبر بمظهرهن مقارنة بالذكور، ويقضين وقتاً طويلاً أمام المرآة.

تلعب الصحبة وجماعة الأصدقاء دوراً مهماً في حياة المراهق ونموه الاجتماعي، حيث تؤثر في معاييره الاجتماعية وتكون بمثابة الإطار المرجعي له. يمكن لهذه العلاقات أن تلهم المراهق وتؤثر على تفكيره وسلوكه، وتشكل مدى اندماجه في المجتمع وتأثيره على الآخرين. (الرفاعي عادل، 2014، ص 14)

7-5- الخصائص الجنسية الثانوية:

المراهقة تتميز بطبيعتها البيولوجية، حيث تشهد تغيرات بيولوجية لدى الذكور والإناث. يظهر في بداية المراهقة تلك التغيرات البيولوجية، مع ظهور مرحلة تظهر فيها الخصائص الجنسية الثانوية. تتمثل هذه الخصائص عند الإناث في نمو الصدر، واستدارة الأفخاذ، وظهور شعر العانة، تليها بداية الحيض. بينما تتمثل هذه الخصائص عند الذكور في تضخم الصوت، وظهور شعر العانة، وطفرة في نمو الجسم، بالإضافة إلى ظهور شعر في الوجه. يتوافق هذا مع وجود معايير اجتماعية تحدد ما إذا كان الفتى أو الفتاة قد تجاوز مرحلة المراهقة. (عوض عباس، 2016، ص 140)

8-نظريات المفسرة للمراهقة

8-1-نظرية ستانلي هول Stanley Hall

ستانلي هول كان أول من قدم نظرية حول المراهقة في كتابه الذي نشره عام 1904، حيث استمد مبادئها من نظرية داروين حول النشوء والتطور. فقد قام هول بتطبيق تلك الآراء العلمية البيولوجية في دراسته حول المراهقة.

وصف هول المراهقة بأنها فترة ميلاد جديدة تتسم بخصائص وصفات مختلفة عن مرحلة الطفولة، حيث يظهر المراهق خلالها كشخصية مختلفة نتيجة التغيرات السريعة في نموه. واعتبر هول المراهقة كمرحلة انتقالية تستحق دراسة عميقة، وأكد على أهمية هذه المرحلة في تحقيق الانتقال إلى مرحلة إنسانية أعلى.

وبالنسبة لهول، فإن المراهقة ليست مجرد مرحلة انتقالية عابرة، بل هي فترة عصيان وتمرد وعواصف وتوتر، وهي مشحونة بالصراع والتقلب المزاجي. يصف هول مشاعر وأفكار المراهق بأنها تتذبذب بين الغرور والتواضع، وبين الفضيلة والإغراء، وبين السعادة والحزن.

تشير مفاهيم هول إلى أن المراهقة تمتد من سن 12 سنة إلى 24 عامًا، ويؤمن بأن الفرد لا يصل إلى النضج إلا في نهاية هذه الفترة. (شريم رعد، 2009، ص 38).

8-2-نظرية أرنولد جيزل: Arnold Gesell

جيزل، عالم النفس الأمريكي، كان من أشد أتباع نظرية هول في دراسة المراهقة، كما يظهر تأثره بأفكار هول في كتبه الثلاثة: "الحدث في ثقافة اليوم"، "الطفل من 5-10 سنوات"، و"المراهق من 10-16 سنة".

توافق وجهة نظر جيزل مع هول فيما يتعلق بالوراثة النوعية والميراث العرقي عن طريق الجينات السلفية، باستثناء نظرية التلخيص والاستعادة، حيث قام جيزل بإستبعاد هذه النظرية ولم يتفق معها. (قشقوش ابراهيم، 2007، ص34)

8-3- النظرية النفسية والاجتماعية :

8-3-1- نظرية سيغموند فرويد Sigmund Freud :

تمحورت أهم النظريات التي تناولت مرحلة المراهقة حول شخصيات بارزة، ومنهم فرويد، الطبيب النمساوي الذي كان من الباحثين الرئيسيين في هذا المجال وسار على خُطى ستانلي هول. فرويد، الذي يعتبر واحداً من الرائدین في التحليل النفسي، قام بتناول موضوع المراهقة في كتابه "خمس مقالات حول النظرية الجنسية" الذي نُشر في عام 1905.

عندما وجّه ستانلي هول، رئيس جامعة كلارك ورستر بولاية ماساشوستس، دعوة لفرويد لإلقاء سلسلة محاضرات هناك في عام 1909، فقد كانت آراء فرويد مقبولة إلى حد كبير وانتشرت سمعته في العشر سنوات الأولى من القرن العشرين.

وفي نظرة فرويد إلى المراهقة، كان يركز على البعد التاريخي لهذه الظاهرة، حيث يعتبر أن المراهقة ليست ولادة جديدة كما يقول هول، بل هي إعادة تنشيط لبعض العمليات التي حدثت في الطفولة وخصوصاً في المرحلة الأوديبية. (معالي عبد اللطيف، 2007، ص49)

وبحسب فرويد، يواجه الأنا والأنا الأعلى اختبارات قاسية خلال مرحلة المراهقة، واضطراب أحدهما أو كليهما يمكن أن يكون سبباً في الانتحار أو الانحراف والاضطرابات العقلية والعواصف والتوترات. وعندما تصل المرحلة التناسلية إلى نهايتها، يكون بناء شخصية الراشد قد تشكل. (شريم رغد، 2009، ص42)

8-3-2- نظرية إريك إريكسون Erik H. Erikson :

إسهامات إريك إريكسون (E. H ، Erikson ، 1972). تُعتبر من بين أهم الإسهامات في مجال دراسة المراهقة. بينما كان إريكسون ملتزمًا بالإطار الفرويدي العام، إلا أنه اتجه نحو التخليق المتعاقب بدلاً من المنحى البيولوجي الصرف الذي كان يتميز به الإطار الفرويدي.

ساهم إريكسون في دراسة النمو بثلاث طرق: من خلال الملاحظة المباشرة ومقارنة الثقافات، ومنهج الإحياء النفسي. كتاباته تشتمل على مقارنات بين الثقافات المختلفة، وكان مهتمًا بأساليب تغيير الحلول المرتبطة بالمرحلة العامة من ثقافة إلى أخرى. قدم إريكسون مساهمات في دراسة الإنسان المعوقات الوراثية لنظرية فرويد، والتي كانت تركز بشكل أساسي على مرضى مضطربين نفسياً في فيينا.

عدّ إريكسون نظرية النمو السيكولوجي لفرويد بناءً على نتائج البحوث النفسية الاجتماعية والأنثروبولوجية الحديثة، وأدرك، من خلال عمله الذي شمل الثقافات المتعددة، ضرورة إضافة بعد نفسي اجتماعي إلى نظرية فرويد للنمو النفسي الجنسي. بالرغم من أنه استبقى في نظريته الكثير من مفاهيم فرويد، مثل "الأنا" و"الأنا الأعلى"، إلا أنه أعطى أهمية أقل للحاجات البيولوجية الأساسية للأنا بالمقارنة مع فرويد. عوضاً عن ذلك، يعتقد إريكسون أن "الأنا" هي القوة المحركة للسلوك. (باتريشيا ميلر ، د.ت، ص 149)

8-3-3- نظرية التعلم الاجتماعي :

اكتسبت نظرية التعلم أهمية كبيرة في مجال العلاج النفسي في السنوات الأخيرة، ويمكننا استكشاف ما قدمته هذه النظرية بتفصيل أكبر من خلال أعمال باحثين مثل دولارد وميلر، وموري، وبانديورا، وولترز، بالإضافة إلى آخرين.

بشكل عام، تشدد نظرية التعلم على أهمية التعلم المبكر، وهذا يظهر من خلال توجيه البحوث بشكل رئيسي نحو الأطفال منذ الصغر حتى سنوات طفولتهم المتأخرة. وفي الفترة الأخيرة، توجه اهتمام كبير إلى دراسة حالات المراهقين في مجموعة من الجوانب مثل العدوانية ودور المجموعة النفسية والأقران في تطوير احترام الذات وتشكيل المواقف بينهم.

كما ركزت الدراسات الأخرى على تحليل ما يمكن للأفراد تعلمه في مختلف مراحل نموهم. فمن الأمور الهامة التي ينبغي على المراهقين تعلمها قبول بنية أجسامهم ودورهم الجنسي، واكتساب استقلالية عاطفية عن أسرهم والبالغين الآخرين، واختيار مسار مهني والتحضير للزواج وتولي دور الأبوة والأمومة، وغيرها من المسؤوليات التي تميز حياة المراهقين والفتيات في الوصول إلى الرجولة والأنوثة بشكل كامل. (الحافظ نور ، 1999، ص40-41)

8-3-4- نظرية المجال : Levin Kurt

تطبيق نظرية المجال على موضوع المراهقة يقدم لنا صورة حية ونموذجًا ممتازًا لتأثير العوامل والمعطيات التي يمكن أن يتبناها علماء الأنثروبولوجيا. يؤكد هؤلاء العلماء على الجانب الثقافي لظاهرة المراهقة، ويقدمون تفسيراتهم لأثر التغيرات التي تحدث في البيئة على تصورات وتخيلات الفرد. يشيرون إلى أن شخصية المراهق لا يمكن بناؤها بمعزل عن السياق الأسري والاجتماعي الذي يعيش فيه.

ومع ذلك، فإن نظرية المجال التي يقودها العالم الألماني كارث لفي تعمل على فهم وتفسير السلوك الإنساني في سياق المجال النفسي الذي ينشأ فيه الفرد ويتأثر به في لحظة حدوث السلوك. يربط لفين بين عدم الاتزان في البيئة النفسية والتغيرات السريعة التي تحدث في بنية حياته النفسية أو التركيب النفسي للفرد. (قشقوش ابراهيم، 2007، ص81)

8-4- النظريات الثقافية والاجتماعية (وجهة النظر الأنثروبولوجية والاجتماعية) :

في الفترة المبكرة من القرن العشرين، ظهر توجه جدلي حول الطبيعة البشرية يتميز بتطبيقاته الجوهرية في نظريات النمو. يسلط هذا التوجه الضوء على الحتمية الثقافية مقابل فكرة الحتمية البيولوجية. وقد قام هذا التوجه بتحدي بشدة الافتراضات السائدة آنذاك، مثل نظرية الاستعادة التي قدمها "هول" ونظرية الجنسية الليبيدو التي دعا إليها "فرويد". يؤكد علماء الأنثروبولوجيا على أن الوسط الاجتماعي الثقافي يحدد مسار المراهقة ويؤثر بشكل كبير على مدى تقبل المراهق من قبل مجتمع الكبار. (شريم رغد، 2009، ص60)

9- طرق التواصل مع المراهق :

التواصل يعتبر المفتاح الأساسي لبناء أي علاقة بين الأفراد، خاصة في مرحلة المراهقة التي تعتبر فترة حساسة في حياة الإنسان، حيث تشهد تغيرات فيزيولوجية ونفسية واجتماعية. يمكن أن تتسبب هذه التغيرات في ظهور اضطرابات نفسية وسلوكية، مما يتطلب تعاطياً حذراً وفهماً متعمقاً من قبل الآباء أو الأوصياء. يجد المراهق نفسه في صراعات داخلية وخارجية خلال هذه المرحلة، ولذا يجب على الآباء أن يكونوا مستعدين لقبول وفهم مشاكله وتحدياته، والتفاعل معه بمرونة عند مواجهة تصرفاته. قد يشكو المراهق من عدم فهم والديه له ومن عدم إعطائه الفرصة للتعبير عن ذاته والاستقلالية، مما قد يدفعه إلى التمرد والتصرف بشكل غير مناسب.

من الضروري أن يكون الوالدين مفهومين لهذه التحديات والمشاعر التي يمر بها المراهق، وأن يظهروا تقديرهم ودعمهم لرغبته في اكتساب الاستقلالية وتحديد هويته الشخصية. ينبغي عليهم أيضاً أن يكونوا قادرين على توجيه المراهق في حالات الخطأ وتعليمه كيفية التعامل معها والنمو من خلالها، بدلاً من فرض السلطة الأبوية بشكل مطلق.

باختصار، يجب على الوالدين أن يتعاملوا مع المراهقين بفهم وتسامح، وأن يدعموهم في رحلة اكتشاف هويتهم الشخصية وتحديد مكانتهم في المجتمع، من خلال التواصل الفعال والتفاعل الإيجابي مع تحدياتهم واحتياجاتهم العاطفية والنفسية. (فاتح، جنوب 2013، ص 11)

10- طرق علاج مشكلات المراهقة :

خبراء الاجتماع وعلماء النفس والتربية اتفقوا على أهمية التالي:

1. المشاركة النشطة للمراهق في المناقشات العلمية المنظمة التي تناقش مشاكله وقضاياها.
2. تعويده على طرح مشكلاته والنقاش فيها مع الكبار بثقة وصراحة.
3. توفير تعليم علمي موضوعي حول الأمور الجنسية للمراهقين لمنع الجهل أو الضياع أو الانجراف نحو الإغراء.
4. تشجيع المشاركة في الأندية والأنشطة الترويحية الموجهة والرحلات، والمشاركة في الأنشطة الشعبية.
5. إيجاد بيئة مناسبة للمراهق تكون مليئة بالطمأنينة والأمان وتشجيع تشكيل مجموعات صداقة تشاركه اهتماماته، مما يساعد في التغلب على الغضب الشديد وكثرة الانفعالات التي يعاني منها المراهق في هذه المرحلة. (جابر حسين، الجميلي خيرى، 2000، ص50)

الفصل الخامس:

" الإجراءات المنهجية للدراسة التطبيقية".

1-التذكير بالمفاهيم الاجرائية

اولا :الدراسة الاستطلاعية:

1. حدود الدراسة الاستطلاعية.
2. مواصفات العينة المدروسة.
3. المنهج المتبع في الدراسة الاستطلاعية.
4. نتائج الدراسة الاستطلاعية.

ثانيا :الدراسة الأساسية.

1. ادوات الدراسة الأساسية.
2. المنهج المتبع.
3. حدود الدراسة الأساسية.
4. شروط اختيار الحالات الدراسة.

1-تذكير بالمفاهيم الإجرائية :

1-1-الإدمان على الألعاب الإلكترونية : هو نوع من الإدمان يتميز بالرغبة المتكررة والقوية في لعب الألعاب الإلكترونية على حساب الأنشطة الأخرى، حيث كانت نسبة الإدمان في دراسة لدى الحالات المدروسة نسبة مرتفعة حيث تتراوح نسبة من 95 الى 105 من أصل 111 درجة للحالات كما وضع مقياس الذي تم تطبيقه.

1-2-السلوك العدواني : يشير إلى سلوك يتضمن استخدام القوة أو العنف أو التهديدات للسيطرة على الآخرين و التسبب في إيذائهم، و ظهر في أشكال مختلفة مثل العدوان الجسدي أو اللفظي أو الانفعالي.

1-2-المراهق المتمدرس : هي المرحلة العمرية التي تمتد من بداية البلوغ إلى بداية النضج الجسماني والعقلي، وهو المتمدرس في ثانوية أول نوفمبر 1954 حيث تم اختيار الحالات من سن 14 سنة حتى 16 سنة.

2-الدراسة الاستطلاعية :

تعد خطوة رئيسية ينفذها الباحثون بهدف تجميع البيانات والمعلومات الضرورية حول موضوع البحث. هذه العملية تساعد في التحقق من دقة الإشكالية المطروحة، صحة الفرضيات الموضوعية للاختبار، الأسلوب المتبع في البحث، وكذلك تقييم جدوى أدوات جمع البيانات المخطط استخدامها. الهدف من ذلك هو إجراء التعديلات والتصحيحات اللازمة. قمنا بتطبيقها في ثانوية 1 نوفمبر 1954 و ذلك بغرض تطبيقها على تلاميذ المراهقين للوصول الى نتيجة للدراسة و لتطبيق المقاييس البحث .

3-حدود الدراسة الاستطلاعية :

1.3. الاطار الزمني استغرقت الدراسة من 2024/02/05 الى 2024/02/22

1.3. الاطار المكاني تمت الدراسة في ثانوية 1 نوفمبر 1954 بمستغانم

4- مواصفات الدراسة الاستطلاعية

خلال هذه الدراسة قمنا مع مستشار التوجيه الموجود في الثانوية بتحليل و تفسير الموضوع و حول كيفية إيجاد الحالات التي توافق مع موضوع الدراسة والتي تمثل جيد للجزء المدروس من المجتمع الذي يعاني من الإدمان على الألعاب الالكترونية حيث يؤثر بشكل سلبي على المراهقين وأيضا إمكانية جمع البيانات بسهولة وموثوقية. حيث بذلك قمنا بملاحظة و طرح بعض الأسئلة لكل من الاساتذة و تلاميذ من خلال ملاحظتهم للسلوكيات العدوانية أو للذين يلعبون الألعاب الالكترونية خاصة pubg مع ذلك بالرغم من وجود صعوبات لإيجاد الحالات و ذلك بغيابهم المستمر و إهمالهم الدراسي مع ذلك توصلنا لنتائج جيدة.

5- منهج الدراسة الاستطلاعية

اخترنا المنهج العيادي لأنه يساعدنا في البحث .

6- نتائج الدراسة الاستطلاعية :

-تحديد حالات الدراسة

-تحديد الأدوات و المقاييس التي سيتم تطبيقها

-ضبط المتغيرات الدراسة

4.الدراسة الأساسية :

في هذه الدراسة نقوم بتحديد و الاختيار الحالات التي يتم تطبيق عليها الأدوات البحث للوصول إلى نتائج البحث.

7-منهج الدراسة الأساسية :

لقد استخدمنا المنهج العيادي لأنه مناسب لهذه الدراسة

8-حدود الدراسة الأساسية :

-حدود الزمني دامت الدراسة من 2024/02/25 إلى 2024/04/01

-حدود المكانية : ثانوية 1 نوفمبر 1954 بولاية مستغانم

-حدود البشرية : ثلاث تلاميذ الطور الثانوي بثانوية 1 نوفمبر 1954

9.شروط اختيار الحالات الدراسة

تستعمل الألعاب الكترونية خاصة pubg

مراهقين أعمارهم تتراوح ما بين 14 إلى 16

10-ادوات الدراسة :

1.10.المقابلة المباشرة:

هي أسلوب تواصل يستخدم لجمع المعلومات من خلال الحوار المباشر. قمنا بتطبيق المقابلة العيادية لجمع

المعلومات التي تخدم الدراسة .

2.10. الملاحظة:

هي تقنية لجمع البيانات تعتمد على مشاهدة وتسجيل سلوكيات وأحداث محددة حيث قمنا بتطبيقها مع حالات الدراسة لملاحظة السلوكيات و كل الاستجابات الانفعالية و الحركية بالإضافة الى كل التعبيرات اللفظية و غير اللفظية

3.10. مقاييس النفسية:

هي أدوات تقييم موحدة تُستخدم لقياس وتحليل الخصائص النفسية للأفراد، مثل الذكاء، الشخصية، القدرات، والميول. فهي مصممة لضمان الدقة، الموضوعية، والثبات في قياس السمات النفسية. قمنا بتطبيق مقياس التالي

1.3.10. مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين من إعداد "أمال باظه:"

قامت أمال باظه بإعداد مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين استنادًا إلى أفكار (Foulds 1965) حيث فكر في العقابية العامة وقسمها إلى عقابية داخلية وعقابية خارجية. وقامت أمال بتصميم استبيان لقياس العدائية واتجاهها، كما قامت بتصميم اختبار لقياس السلوك العدواني للأطفال عام 1996، مشتملاً على ثلاث صور، منها السلوك العدواني الجسدي واللفظي وغير المباشر.

يشمل المقياس الحالي أربعة أبعاد أساسية: السلوك العدواني المادي، السلوك العدواني اللفظي، العدائية، والغضب. يتألف كل مقياس فرعي من 14 بندًا، مما يجعل المقياس بمجموعه يتألف من 56 بندًا. تتراوح الإجابات على بنود المقياس بين خمسة مستويات، حيث تُعبر الدرجة العالية عن مستوى عدوانية مرتفعة يمكن تفسير المستوى العدائي أو الغضب العالي على المقياس على أنه إشارة إلى وجود مستويات عالية من

العدوانية أو الغضب لدى الفرد. بالمقابل، يمكن تفسير المستوى المنخفض على المقياس كدليل على انخفاض مستويات العدوانية أو الغضب لدى الفرد.

يمكن حساب الدرجات لكل بعد على حدة، حيث يتم تحديد مستوى العدوانية أو الغضب لكل بعد بشكل مستقل، أو يمكن حساب الدرجة الكلية للمقياس عن طريق جمع الدرجات لكل بعد.

(كثير جداً، كثيراً، أحياناً، نادراً، إطلاقاً) (3.2.1.0.4).

جدول رقم (1) يمثل درجات مقياس السلوك العدواني :

الدرجات	المستوى
43-56	المستوى الأول
42-39	المستوى الثاني
28-15	المستوى الثالث
14-0	المستوى الرابع

يمثل المستوى الأول أعلى الدرجات والثاني يليها في الترتيب، ثم المستوى الثالث والمستوى الرابع

منخفض لكل بعد على حدة من الأبعاد الأربعة.

1- الثبات:

وقد قامت معدة المقياس بتقنين المقياس كالتالي:

1- 1 - إعادة التطبيق : حيث تم التوصل إلى معامل الثبات لبعد العدوان المادي (0.86)، و (0.88) لبعد العدوان اللفظي (0.75) لبعد العدائية، (0.77) لبعد الغضب، والدرجة الكلية (0.82) على طلاب

الفرقة الأولى في كلية التربية بكفر الشيخ.

1 - 2 - الاتساق الداخلي: حيث تم حساب معامل الارتباط بين المقاييس الأربعة الفرعية.

2-الصدق :

1-2- صدق المحكمين : تم عرض المقياس على مجموعة من أساتذة الصحة النفسية وتم تعديل

البنود والعبارات تبعاً لأرائهم وتوجيهاتهم واستبعاد بعضها الآخر.

2 - 2 - صدق المقارنة الطرفية : تم حساب الفروق بين الحاصلين على أعلى الدرجات وأقل الدرجات

وكانت قيمت كالتالي : (3.80 4.60 4.23 5.22) وكلها قيم دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) (امال باظه، 2003، ص4)

2.3.10. الاختبار الامان على لعبة pubg :لعشور منيرة، شايب أميرة، ابرييم سميرة، جزائر بجامعة

باتنة

للإجابة على تساؤلات دراستنا و الوصول لتحقيق أهدافها، فقد اعتمدنا على بناء إستبيان خاص بموضوع الدراسة ، كما أنه خاص بلعبة ال Pubg ، أي أنه يقيس مدى الأثر الذي يخلفه إدمان المراهق على هذه اللعبة في عدة مجالات في حياته و هي نفس المجالات التي اعتمدنا عليها في صياغة عبارات الأستبيان،

وعددها (37) عبارة بعد التعديل أي في صورته النهائية ، أما البدائل كان عددها (03) و هي كالتالي : نعم / لا أحيانا، كما هو موضح في الملحق رقم (01) ، و توزعت عبارات الإستبيان ضمن مجالات

نذكرها كالآتي :

المجال المدرسي : تضمن (03) عبارات خاصة بسلوك المراهق في القسم و أثناء الدرس. المجال

الاجتماعي : تضمن (12) عبارة خاصة بسلوك المراهق الاجتماعي و علاقته مع أسرته

وأصدقاءه و النشاطات التي يزاولها.

المجال الصحي و الجسمي : يتضمن على (09) عبارات خاصة بصحة المراهق و الأعراض قد التي

يعاني منها نتيجة الإفراط و إدمان لعب هذه اللعبة.

المجال النفسي: يتضمن (07) عبارات ، خاصة بسلوك المراهق الذي يدل على إدمانه لعبة ال Pubg ،

وحالته النفسية أثناء اللعب أو في حالة منعه من اللعب.

مجال العنف و العدوان : يتضمن (06) عبارات تدل على السلوك العدواني و مختلف مشاعر العنف

للمراهق أثناء لعبه لعبة ال Pubg

3-طريقة التصحيح :

بما أن للمقياس(03) بدائل (نعم / لا أحيانا) ، فإن المفحوص يعطى (03) درجات في حالة الإجابة ب

"نعم" ، و يعطى (02) درجتين في حالة الإجابة ب" أحيانا" ، و درجة واحدة (01) في حالة إجابته ب"لا" ،

على عبارات.

تحسب الدرجات الكلية لكل مجال على حدى و كلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال دل ذلك على وجود تأثير للعبة ال Pubg على سلوكه المدرسي، الصحي، الإجتماعي، النفسي، العدوانى

المجال المدرسي = 09 درجات

المجال الصحي و الجسمي = 36 درجة

المجال الاجتماعى = 27 درجة

المجال النفسى = 21 درجة

مجال العنف و العدوان = 18 درجة

4-الدرجة الكلية للاستبيان

درجته الكلية 111 درجة

5-الخصائص السيكومترية للإستبيان:

الحساب كل من الصدق والثبات لهذا الاستبيان، قمنا بتطبيقه على عينة من المراهقين الممارسين للعبة ال Pubg ، و التي كان حجمها (30) مراهق، و تمت المعالجة الإحصائية باستخدام نظام (SPSS22)

أ - صدق الاستبيان :

تم حساب صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية، قمنا بأخذ (27%) من أعلى درجات الاستبيان و (27) من أدنى درجات الاستبيان للعينة التي تتكون من (30) فرداً، وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعدياً فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من (08) فرداً، لأن $300.27 \times -$

(08)، ومنه نأخذ (08) أفراد من المجموعة العليا (08) أفراد من المجموعة الدنيا، ثم نستعمل أسلوباً احصائياً ملائماً و هو الاختبار ت

ب - ثبات الاستبيان :

قمنا بحساب الاستبيان باستخدام معامل ثبات ألفا لكرونباخ و باستخدام نظام Spss,22 ، وتم التوصل إلى معامل ثبات قدره (0.646) وهذا المعامل دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بقدر من الثبات .(شايب أميرة ,ابريعم سميرة ,عاشور منيرة,2020,ص210)

الفصل السادس

" تحليل النتائج الدراسة ومناقشة الفرضيات "

1- عرض حالات الدراسة

1-1- عرض الحالة الأولى

1-2- عرض الحالة الثانية

1-3- عرض الحالة الثالثة

2- مناقشة فرضيات الدراسة

3- الخاتمة

4- قائمة المراجع

5- قائمة الملاحق

أولاً - عرض نتائج الدراسة

1-تقديم الحالة الاولى :

البيانات الأولية:

الاسم: ع

اللقب ب

الجنس: ذكر

السن 15 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: سيئة

الأسرة

الأب 55 سنة

الأم 50 سنة

الأخوة 2 إخوة

مهنة الاب :تاجر

الأم: مائكة في البيت

الهيئة العامة الحالة (1) طويل القامة

بشرة بيضاء،

ذو هندام غير مرتب

الإتصال مع الحالة جيد

مكزمات الدفاعية الانسحاب

تقديم الحالة :

الحالة "ع" يبلغ من العمر 15 عامًا، ينتمي إلى الصف الأول الثانوي. تم التعرف على عدة علامات تشير إلى احتمالية إدمان الألعاب الإلكترونية منها اللعب اكثر من 5 ساعات في اليوم ، بالإضافة إلى ممارسة سلوكيات غير منتظمة ضمن البيئة المدرسية منها ممارسة العنف ضد زملائه في المدرسة . يقيم "ع" مع عائلته ولديه أخ أكبر، حيث تُصنف علاقته بأسرته على أنها متوازنة في أغلب الأحيان، ووجود علاقة مع أخيه التي وُصفت بأنها مضطربة.

كثيرًا ما كان "ع" يلجأ إلى الانعزال عن محيطه الاجتماعي وبيئته الأسرية، مما أدى إلى زيادة التوتر في علاقاته بأسرته وأقرانه. لوحظ كذلك عدم التزامه بمسؤولياته اليومية والأكاديمية. "ع" كان يسعى جاهدًا للتخلص من هذه العادة عبر استخدام عدة طرق منها عدم اللعب لأوقات طويلة .

جدول رقم (2) يمثل عرض الحالة الاولى :

عرض المقابلات :

مقابلة	مدتها	تاريخ	المكان	محورها	هدفها
01	30 دقيقة	2024/02/25	مكتب التوجيه	المستشار الادمان على الالعاب الاكترونية	جمع معلومات الاولية وكسب ثقة
02	35 دقيقة	2024/02/27	مكتب التوجيه	المستشار للحالة	اكتساب معلومات حول العلاقات الاجتماعية و اسرية
03	30 دقيقة	2024/03/03	مكتب التوجيه	المستشار السلوكات العدوانية	معرفة الجانب السلوكي
04	30 دقيقة	2024/03/05	مكتب التوجيه	المستشار الادمان على اللعبة و مقياس سلوك العدواني	تحقيق من اعراض ادمان و سلوكات العدوانية
05	25 دقيقة	2024/03/06	مكتب التوجيه	المستشار كيفية تأثيرالادمان على حياته الاسرية و الاجتماعية	حانب الاسري و الاجتماعي

ملخص المقابلة الاولى :

تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على الحالة "ع" يمكن ملاحظته من خلال عدة أعراض وسلوكيات تُعبر عن الاعتماد المتزايد على الألعاب وتأثيرها السلبي على جوانب حياته المختلفة. من بينها فإن "ع" يقضي ساعات طويلة في اللعب، متجاهلاً الأنشطة الأخرى التي كان يستمتع بها سابقاً أو التي تُعد ضرورية لتطوره الشخصي والاجتماعي. لوحظ أن الحالة ينسحب من التفاعلات الاجتماعية ويُقلل من قضاء الوقت مع الأسرة والأصدقاء، مفضلاً البقاء في عزلة للعب. حيث ظهر عدم التزام "ع" بالمسؤوليات الدراسية، حيث تأثر تركيزه وأدائه الأكاديمي بسبب التفكير المستمر في الألعاب. و يمكن أن يشمل هذا الأعراض مثل قلة النوم، تجاهل النظافة الشخصية، وتناول الطعام بشكل غير منتظم أو غير صحي بسبب الرغبة في استمرار اللعب وأيضا نقص النظر. تسبب إدمان الألعاب في ظهور التوتر في علاقاته مع أسرته، خاصةً عند محاولة تقييد وقت اللعب أو مناقشة الآثار السلبية لهذا السلوك. يُظهر "ع" تفضيلاً لقضاء الوقت وحده، مما يؤدي إلى الشعور بالعزلة وقد يؤثر سلباً على مهاراته الاجتماعية ورفاهيته العاطفية. قد يُظهر "ع" ردود فعل عدائية أو دفاعية كثيرة في مواقف حياته.

على الرغم من وعيه بالتأثيرات السلبية لإدمان الألعاب، يستمر "ع" في اللعب، مما يدل على صعوبة التوقف أو التحكم في سلوكه.

ملخص المقابلة الثانية :

الجانب العلاقي لـ "ع" يشير إلى تفاعلاته وعلاقاته مع الآخرين، بما في ذلك أفراد الأسرة، الأصدقاء، وأعضاء المجتمع. يمكن تحليل جوانب مختلفة من علاقات "ع" وتأثير إدمان الألعاب الإلكترونية عليها. تُظهر العلاقات الأسرية لـ "ع" توتراً، ما يُعزى جزئياً إلى انغماسه في الألعاب. قد يُسهم إدمان الألعاب في خلق توتر بين "ع" وأفراد أسرته، نظراً لأن الوقت الذي يُمكن أن يُخصص لأسرية يُستهلك في الألعاب. على الرغم من وجود علاقة متوازنة مع الأسرة بشكل عام، تُعتبر علاقة "ع" بأخيه متوترة. هذا التوتر قد ينشأ من

الغيرة، التنافس، أو عدم الفهم المتبادل، وقد يُفاقمه الوقت الذي يقضيه "ع" في اللعب، مما يُقلل من الفرص لبناء علاقة إيجابية وداعمة مع أخيه. يميل "ع" إلى الانسحاب من العلاقات الاجتماعية ويُظهر تفضيلاً للعزلة. هذا السلوك يُعيق قدرته على تطوير وصيانة صداقات معنوية ويُقلل من تفاعله مع أقرانه، مما يُسهم في انخفاض الدعم الاجتماعي وزيادة الشعور بالعزلة. إدمان الألعاب يؤثر سلباً على التزام "ع" بواجباته اليومية والمدرسية، مما يشير إلى تأثير هذا السلوك على قدرته على الوفاء بالمسؤوليات الاجتماعية والأكاديمية.

الحالة يُظهر وعياً بمشكلة إدمان الألعاب ويسعى للتغلب عليها، مما يُمكن أن يُعزز العلاقات من خلال تحسين التواصل وإظهار الاستعداد للتغيير.

الملخص المقابلة الثالثة :

الحالة أظهرت بعض السلوكيات العدوانية يمكن أن يكون له عدة أعراض ومؤشرات، سواء كانت هذه الأعراض جسدية أو نفسية مثل ضرب الآخرين، دفعهم أيضاً تدمير الأشياء كطريقة للتعبير عن الغضب أو الإحباط. في بعض الحالات، يستخدم لغة الجسد بطريقة تهديدية أو مخيفة تجاه الآخرين. يستخدم أيضاً السلوكيات اللفظية مثل الصراخ أو استخدام كلمات جارحة كوسيلة للتعبير عن الغضب، أو التهديد بإيذاء الآخرين أو الذات هي أيضاً مؤشرات على العدوانية. كذلك، استخدام اللغة بطريقة تقلل من شأن الآخرين، أو التصرف بشكل اندفاعي دون التفكير في العواقب. ويجد صعوبة في الالتزام بالقوانين أو القواعد الاجتماعية، غالباً ما يشعر بالغضب أو الإحباط بشكل متكرر وشديد، وقد يجد صعوبة في فهم أو مشاركة مشاعر الآخرين. حيث يشعر بأنه ضحية للظلم يواجه مشاكل متكررة في المدرسة. يميل أيضاً إلى الابتعاد عن الأصدقاء والأسرة ويفقد الاهتمام بالأنشطة الاجتماعية.

ملخص المقابلة الرابعة :

تطبيق مقياس الادمان على لعبة pubg

رقم	العبارات	نعم	احيانا	لا
01	أقضي أكثر من نصف يومي و أنا أَلعب لعبة Pubg	+		
02	أشأتاق للعبة ال Pubg عندما أمنع من لعبها لسبب ما.	+		
03	أشعر بعدم الراحة والاكنتاب و الفراغ عندما لا أَلعب لعبة Pubg	+		
04	أخصص وقت معين للعب لعبة ال Pubg	+		
05	أَلعب لعبة ال Pubg يوميا.	+		
06	أَلعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.	+		
07	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة ال Pubg.	+		
08	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.	+		
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي و تبادل الأحاديث	+		
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة Pubg	+		
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال Pubg			+
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل	+		
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال Pubg	+		
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي ل Pubg	+		
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		
16	أشعر بالحماس و الإندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		
17	أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.			+
18	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب ال Pubg	+		

		+	19	أُتأخر عن النوم لأكمل لعبة ال. Pubg
		+	20	أُوجَل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال Pubg
		+	21	أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي أَلعب به هاتف لوحة مفاتيح الحاسوب... إلخ
		+	22	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو / و بعده.
		+	23	أشعر بصداع أثناء اللعب أو و بعده.
		+	24	أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو و بعده.
		+	25	أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال. Pubg
		+	26	أختار اللعب وحدي في لعبة ال. Pubg
		+	27	أفضل لعب لعبة ال Pubg على ممارسة هواياتي المفضلة.
		+	28	تخلّيت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال Pubg
		+	29	أفضل لعب لعبة ال Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.
		+	30	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال. Pubg
		+	31	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة ال Pubg
		+	32	أثناء لعب لعبة ال Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء.
		+	33	أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال. Pubg
		+	34	أثناء لعب لعبة ال Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.
		+	35	أغضب كثيرا عندما أخسر.
		+	36	يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال. Pubg
		+	37	أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر

طبقت الاختبار على الحالة الاولى حيث كانت النتائج كالتالي

المجال المدرسي = 06 درجات

المجال الصحي و الجسمي = 27 درجة

المجال الاجتماعي = 30 درجة

المجال النفسي = 21 درجة

مجال العنف و العدوان = 16 درجة

الدرجة الكلية :

درجته الكلية 100 درجة

فان درجة الادمان على لعبة جد مرتفع

نستنتج ان نتائج المتحصل عليها و نتائج الدليل متقاربة في المجال المدرسي و العنف و المجال النفسي

بشكل كبير و متساوية في المال الصحي و الجسمي وهذا ما يدل على وجود درجة الإدمان مرتفعة لدى

الحالة مقارنة بالنتيجة الكلية لدى الاختبار

تطبيق مقياس لسلوك العدوان الذي يتضمن :

جدول رقم (4) يمثل مقياس الغضب :

فقرة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر أنني شخص متقلب المزاج		+			
2 - من الصعب على ضبط مزاجي.			+		
3- أغضب بسرعة إذا ضايقتني أي فرد.					+
4 - أتضايق كثيرا من عادات المحيطين بي					+
5 - أشعر أن لدي حساسية شديدة للنقد.					+
6 - من الصعب على التخلص بسهولة مما يؤلمني..				+	
7 - أشعر في بعض الأحيان وكأنني على وشك الانفجار.					+
8 - لا أستطيع تحمل هفوات الآخرين وأخطائهم.				+	
9 - ينتابني الضيق والكرب الأخطاء بسيطة من المحيطين بي..					+
10 - يغضبني عادات أفراد أسرتي.				+	
11 - ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع الآخرين.					+
12 - لا أتحمل النقد من الآخرين.					+
13 - أغضب بسرعة إذا لم يفهمني الآخرون.					+

			+	14 - أشعر بضيق وكرب في بعض أوقات هדوني وصفائي..
--	--	--	---	---

جدول رقم (5) يمثل مقياس العدوانية:

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر وكأن الناس يدبرون المكائد لي من خلفي.		+			
2 - أشك وأرتاب في الصداقة الزائدة		+			
3 أميل إلى إيقاع الضرر بالمحيطين بي حيث لا يشعر أحد.				+	
4 - من السهل على خلق جو من التوتر والخوف بين أصدقائي.			+		
5 - أميل لعمل عكس ما يطلب مني.		+			
6 - أشعر بالسعادة عند مشاهدة المقاتلة بين الحيوانات.		+			
7 - أشعر بالسعادة إذا اختلف زملائي.			+		
8 - أوجه اللوم والنقد الذاتي على كل تصرفاتي		+			
9 - يقيم الأفراد الصداقات للاستفادة منها.		+			
10 - أشعر برغبة ففي عمل عكس ما يطلب مني..		+			
11 - لو لم يكد الناس لي لكنت أكثر إنجازها.			+		

			+	12 أشعر في كثير من الأوقات أنني ارتكبت خطأ ما
			+	13 - أشعر أن الناس يغارون من أفكاري.
			+	14 - أوجه اللوم والنقد للآخرين على كل تصرفاتهم.

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أسئ للمحيطين لي بالفاظ نابية عندما اختلف معهم.	+				
2 - أميل للمجادلة والنقاش.		+			
3 - عندما يضايقني أي فرد أخبره بما أعتقد في شخصه		+			
4 - إذا أهانني شخص ما إهانة لفظية أرد عليه بأكثر منها.					+
5 - يطلق على أصدقائي أنني مجادل.			+		
6 - في تعبيراتي أراعي شعور المحيطين من حولي.			+		
7 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا.		+			
8 - أميل للسخرية من آراء الآخرين.			+		
9- عندما أختلف مع أصدقائي أخبر الجميع بأخطائهم			+		
10 - إن مبدئي في الحياة رد الإهانة بالمثل.			+		
11 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا بسهولة			+		

+					12 - كثيراً ما أذكر الأفراد بأخطائهم علنياً.
+					13 - أسئ لفظيا للآخرين بدون سبب كافي.
+					14 - لا أعطي الفرصة لغيري في الحديث والحوار.

جدول رقم (6) يمثل مقياس السلوك العدوانى اللفظى:

جدول رقم (7) مقياس السلوك العدوانى المادى:

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - في بعض الأحيان لا أستطيع ضبط اندفاعي لضرب شخص آخر.			+		
2 - إذا تم إثارتي من جانب شخص آخر أجدني مدفوعاً لضربه.			+		
3 - أفضل مشاهدة المصارعة والملاكمة.		+			
4 - أندفع لتحطيم بعض الأشياء إذا أثرت.		+			
5 - أقدم على العنف لحماية حقوقي.		+			
6 - أستطيع تهديد الأفراد المحيطين بي.		+			
7 - أرد الإساءة البدنية بأقوى منها.				+	
8 - اندفع في مشاجرات وخصومات بدون سبب كافي .					+
9 - أحيانا أفكر في إيذاء شخص ما بدون سبب كاف .					+
10 - أضايق الحيوانات وأعذبها.					+
11 - أشعر بالإنديفاع نحو إتلاف ممتلكات الآخرين .					+
12 - أشارك في المشاجرات بدون سبب .					+

					13 - استمتع أحيانا بتعذيب من أحب.
			+		14 - لا أشعر براحة نفسية إلا إذا قمت بالرد سريعاً على أي إساءة بأقوى منها.

أوضحت النتائج كالتالي

مقياس السلوك العدوانى المادى = 20

مقياس السلوك العدوانى اللفظى = 27

مقياس العدوانية = 33

مقياس الغضب = 40

تبين ان السلوك العدوانى فى المستوى الثالث فهو منخفض فى تصنيف للدرجات أما السلوك العدوانى اللفظى

فى المستوى الثانى يدل على الارتفاع درجة العدوانية جانب اللفظى و تمثلت درجة العدوانية فى المستوى

الثانى و الغضب فى المستوى الثالث

خلاصة العامة لنتائج المقياس :

و فى الأخير لاختبار الإدمان على اللعبة pubg اظهر نتائج مرتفعة التى تدل على وجود نسبة الإدمان

مرتفعة و أما الاختبار الثانى للسلوك العدوانى فأوضح على وجود سلوك عدوانى للحالة .

ملخص المقابلة الخامسة :

كانت المقابلة مع أم الحالة. أظهرت تعاوناً كبيراً معنا، حيث كانت الوالدة مستعدة للحديث بتفصيل حول ابنها

الذى يواجه تحديات مرتبطة بهذا الجانب. تطرق إلى الأثر الكبير لهذه المشكلات على حياته اليومية وعلى

ديناميكيات العائلة، مؤكداً على التأثير السلبي على الأداء الأكاديمي لابنه وعلى علاقاته الاجتماعية. وأشار أيضاً إلى أن الوضع أحدث حالة من التوتر والقلق المستمر لدى الأسرة حول تأثير هذا السلوك على مستقبل الابن.

خلال الحوار، سُئلت الوالدة عن الإجراءات التي اتخذتها الأسرة لمساعدة الابن في التغلب على إدمان الألعاب الإلكترونية. ذكرت أنهم عملوا على تقليل فترات استخدام الشاشات، وحثه على الانخراط في أنشطة خارجية وتعزيز التفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء وأفراد الأسرة. كما طلبوا الاستشارة من مختصين للحصول على دعم نفسي وإرشاد حول كيفية التعامل مع الإدمان.

بعدها، لوحظ تحسن طفيف في سلوك الابن، حيث أصبح يقضي وقتاً أقل في اللعب وأظهر استعداداً أكبر للمشاركة في الأنشطة الأسرية.

تحليل المقابلات :

تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على الحالة "ع" يظهر من خلال عدة أعراض وسلوكيات تُعبر عن الاعتماد المتزايد على الألعاب وتأثيرها السلبي على جوانب حياته المختلفة. يقضي "ع" ساعات طويلة حوالي 8 ساعات في اللعب حديدي كم من ساعة ، متجاهلاً الأنشطة الأخرى والمسؤوليات الضرورية. ينسحب من التواصل الاجتماعي ويُفضل العزلة للعب. يتأثر أدائه الأكاديمي بسبب التفكير المستمر في الألعاب. تظهر عليه علامات عدم النظافة الشخصية وقلة النوم. ويظهر استجابات عدائية أو دفاعية و عددًا من السلوكيات العدوانية، مثل العنف الجسدي وتدمير الأشياء كوسيلة للتعبير عن الغضب.

فيما يتعلق بالعلاقات العائلية، يعاني من التوتر في العلاقات الأسرية والاجتماعية، ويظهر تفضيلاً للعزلة. يُلاحظ أن علاقته مع أخيه متوترة بسبب الغيرة والتنافس، مما يؤثر على فرص بناء علاقة إيجابية. يؤثر إدمان الألعاب أيضًا على التزامه بالمسؤوليات الدراسية والمدرسية، مما ينعكس سلبًا على أدائه الأكاديمي.

استنتاج عام للحالة :

نستنتج في الأخير أن الحالة تعاني من الإدمان على الألعاب الالكترونية و ذلك بوجود الأعراض ناتج كالانعزال و ضعف العلاقات الاجتماعية و غيرها و السلوكيات العدوانية في الجانب اللفظي و الغضب و نتائج الاختبارات الإدمان الذي أوضحت نتيجة مرتفعة فالحالة تعاني من الإدمان على اللعبة pubg الذي كان تأثيرها بشكل سلبي على الحالة و أدى إلى ظهور سلوك عدواني لها.

2-تقديم الحالة الثانية:

البيانات الأولية:

الاسم: ي

اللقب ف

الجنس: أنثى

السن 15 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: جيدة

الأسرة

الأب 54 سنة

الأمر 48 سنة

الأخوة 2 ذكور و 2 إناث

مهنة الاب :بناء

الأم: ماکثة في البيت

الهيئة العامة الحالة (1) طويل القامة

بشرة اسمر ، ذو هندام مرتب ونظيف

الاتصال مع الحالة جيدة

مکنزمات الدفاعية انعزال

تقديم الحالة :

الحالة أ تبلغ من العمر 13 سنة مقيمة مع والديها لديها أربع إخوة و هي صغرى الحالة المعيشة متوسطة علاقتها مع عائلتها جيدة تدرس السنة أول ثانوي كانت تتمتع بأداء أكاديمي متوسط وعلاقات اجتماعية نشطة قبل أن تدخل في عالم الألعاب الإلكترونية. بدأت ممارستها للألعاب كهواية عادية، لكنها سرعان ما

تحولت إلى إدمان حقيقي و منها إمضاء الكثير من الوقت في اللعب بعد أن قدمنا لها اختبار لمعرفة مدى إدمانها عليها فقد توفقت ذلك مع آثار الموجودة .

-جدول رقم (8) يمثل عرض المقابلات :

مقابلة	مدتها	تاريخها	محوها	اهدافها
01	30 دقيقة	2024/02/26	جانب العلائقي	اكتساب ثقة و جمع المعلومات الاولية
02	30 دقيقة	2024/03/13	الاعراض الادمان على اللعبة	اكتشاف تأثيرات اللعبة على الحالة
03	35دقيقة	2024/03/17	تطبيق مقياسين	تحقق من المعلومات السابقة

المقابلة الأولى :

الحالة أ في المقابلة متعاونة و في كامل راحتها الجسمية و النفسية حيث تحدثت بطلاقة تعيش الحالة مع والديها و إخوتها حيث ذكرت أن علاقة مع أم في غالب أحيان ما تكون متوترة و ذلك للانشغال الحالة طوال الوقت في اللعب و عدم انجاز واجباتها اليومية أو مساعدتها في البيت حيث ذكرت أنها في بعض الحالات تقوم بضربها بشدة بسبب عدم الإصغاء أثناء اللعب وأنها تقوم بحديث بشكل عنيف مع أم بسبب أخذها للهاتف و أن الحالة تمر بفترة غضب شديد و تعصب بسبب السيطرة الأم عليها من جهة أخرى فعلاقتها مع أب جيدة فهو لا يهتم للأمر سواء في اللعب أو دراسة و علاقتها مع إخوتها كانت جيدة حيث تحب

مشاركتهم اللعب حيث في بعض أحيان تتعزل و تحاول ابتعاد عن عالمها الخارجي و اللعب طوال الوقت و خاصة في أيام العطلة فيكون اللعب متاح لها حيث تسمح أمها باللعب و استعمالها الهاتف.

المقابلة الثانية :

تدهورت درجات أ بشكل ملحوظ. بدأت تغيب عن المدرسة بشكل متكرر، وعندما تحضر، كان غالبًا ما تكون متعبًا وغير قادر على التركيز بسبب قلة النوم، نظرًا لساعات الطويلة التي تقضيها في اللعب ليلاً. و بدأت تعاني من مشاكل صحية نفسية وبدنية، بما في ذلك القلق، الاكتئاب، وضعف اللياقة البدنية و فقدان الشهية . كما عانت من آلام الظهر والرقبة بسبب الجلوس لفترات طويلة وقلة النظر، بالإضافة إلى تدهور في نظامه الغذائي.

المقابلة الثالثة : جدول رقم (09) مقياس لادمان على pubg

رقم	العبارات	نعم	احيانا	لا
01	أقضي أكثر من نصف يومي و أنا ألعب لعبة Pubg		+	
02	أشتاق للعبة ال Pubg عندما أمتنع من لعبها لسبب ما.	+		
03	أشعر بعدم الراحة والاكنتاب و الفراغ عندما لا ألعب لعبة Pubg	+		
04	أخصص وقت معين للعب لعبة ال Pubg	+		
05	ألعب لعبة ال Pubg يوميا.	+		
06	ألعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.	+		
07	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة ال Pubg.		+	
08	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.	+		
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي و تبادل الأحاديث			+
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة Pubg		+	
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال Pubg		+	
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل		+	
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال Pubg		+	
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي ل Pubg	+		
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		
16	أشعر بالحماس و الإندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		
17	أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.	+		
18	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب ال Pubg	+		

19			تأخر عن النوم لأكمل لعبة ال. Pubg
20	+		أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال. Pubg
21		+	أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به هاتف لوحدة مفاتيح الحاسوب... إلخ
22		+	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو / و بعده.
23	+		أشعر بصداع أثناء اللعب أو و بعده.
24		+	أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو و بعده.
25	+		أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال. Pubg
26	+		أختار اللعب وحدي في لعبة ال. Pubg
27	+		أفضل لعب لعبة ال. Pubg على ممارسة هواياتي المفضلة.
28		+	تخلت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال. Pubg
29		+	أفضل لعب لعبة ال. Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.
30		+	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال. Pubg
31		+	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة ال. Pubg
32	+		أثناء لعب لعبة ال. Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء.
33		+	أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال. Pubg
34		+	أثناء لعب لعبة ال. Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.
35		+	أغضب كثيرا عندما أخسر.
36		+	يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال. Pubg
37		+	أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر

طبقت الاختبار على الحالة الثانية حيث كانت النتائج كالتالي

المجال المدرسي = 09 درجات

المجال الصحي و الجسمي = 20 درجة

المجال الاجتماعي = 21 درجة

المجال النفسي = 27 درجة

مجال العنف و العدوان = 18 درجة

-الدرجة الكلية 95

نظرًا للنتائج المقدمة في مختلف المجالات، يمكن تقديم خلاصة كالتالي:

المجال المدرسي (9 درجات) مما يدل على وجود تحديات كبيرة في البيئة المدرسية. قد يشمل ذلك صعوبات في التحصيل الدراسي، المشاركة في الأنشطة المدرسية، أو التعامل مع الزملاء والمعلمين.

المجال الصحي والجسمي (20 درجة) هذا الرقم يشير إلى وجود بعض المشاكل الصحية والجسمية. قد تشمل هذه المشاكل اللياقة البدنية، النظام الغذائي، أو قضايا صحية أخرى تحتاج إلى متابعة ورعاية.

المجال الاجتماعي (21 درجة) هذا الرقم يعكس وجود تحديات في العلاقات الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين. الفرد قد يواجه صعوبات في بناء أو الحفاظ على علاقات مستقرة وصحية.

المجال النفسي (27 درجة) هذا المستوى يدل على وجود بعض القضايا النفسية التي تؤثر على الفرد. قد تشمل هذه القضايا القلق، الاكتئاب، أو مشكلات نفسية أخرى تتطلب اهتمامًا وربما تدخلًا علاجيًا.

مجال العنف والعدوان (18 درجة) هذه الدرجة تشير إلى وجود نزعات عدوانية وسلوكيات عنيفة التي قد تؤثر على تفاعلات الفرد مع الآخرين وعلى استقراره في مختلف البيئات.

الدرجة الكلية (95) هذا الإجمالي يعكس التقييم العام للحالة في مختلف المجالات، مما يدل على وجود مجموعة من التحديات التي تحتاج إلى معالجة شاملة لتحسين الوضع العام للفرد.

تطبيق مقياس للسلوك العدوان الذي يتضمن :

-جدول رقم (10) يمثل مقياس الغضب :

فقرة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر أنني شخص متقلب المزاج	+				
2 - من الصعب على ضبط مزاجي.		+			
3- أغضب بسرعة إذا ضايقتني أي فرد.	+				
4 - أتضايق كثيرا من عادات المحيطين بي			+		
5 - أشعر أن لدي حساسية شديدة للنقد.		+			
6 - من الصعب على التخلص بسهولة مما يؤلمني..		+			
7 - أشعر في بعض الأحيان وكأنني على وشك الانفجار.	+				
8 - لا أستطيع تحمل هفوات الآخرين وأخطائهم.		+			
9 - ينتابني الضيق والكرب الأخطاء بسيطة من المحيطين بي..	+				
10 - يغضبني عادات أفراد أسرتي.		+			
11 - ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع الآخرين.		+			

			+		12 - لا أتحمل النقد من الآخرين.
				+	13 - أغضب بسرعة إذا لم يفهمني الآخرون.
		+			14 - أشعر بضيق وكرب في بعض أوقات هدوني وصفائي..

-جدول رقم (11) يمثل مقياس العدوانية:

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر وكأن الناس يدبرون المكائد لي من خلفي.	+				
2 - أشك وأرتاب في الصداقة الزائدة	+				
3 أميل إلى إيقاع الضرر بالمحيطين بي حيث لا يشعر أحد.		+			
4 - من السهل على خلق جو من التوتر والخوف بين أصدقائي.	+				
5 - أميل لعمل عكس ما يطلب مني.		+			
6 - أشعر بالسعادة عند مشاهدة المقاتلة بين الحيوانات.			+		
7 - أشعر بالسعادة إذا اختلف زملائي.			+		
8 - أوجه اللوم والنقد الذاتي على كل تصرفاتي	+				
9 - يقيم الأفراد الصداقات للاستفادة منها.	+				
10 - أشعر برغبة ففي عمل عكس ما يطلب مني..	+				

	+				11 - لو لم يكذب الناس لي لكنت أكثر إنجازها.
				+	12 أشعر في كثير من الأوقات أنني ارتكبت خطأ ما
				+	13 - أشعر أن الناس يغارون من أفكاري.
			+		14 - أوجه اللوم والنقد للآخرين على كل تصرفاتهم.

-جدول رقم (12) يمثل مقياس السلوك العدواني اللفظي:

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أسئ للمحيطين لي بالفاظ نابية عندما اختلف معهم.	+				
2 - أميل للمجادلة والنقاش.		+			
3 - عندما يضايقني أي فرد أخبره بما أعتقد في شخصه		+			
4 - إذا أهانني شخص ما إهانة لفظية أرد عليه بأكثر منها.	+				
5 - يطلق على أصدقائي أنني مجادل.	+				
6 - في تعبيراتي أراعي شعور المحيطين من حولي.		+			
7 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا.		+			
8 - أميل للسخرية من آراء الآخرين.			+		
9-عندما أختلف مع أصدقائي أخبر الجميع بأخطائهم				+	
10 - إن مبدئي في الحياة رد الإهانة بالمثل.			+		
11 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا بسهولة		+			
12 - كثيراً ما أذكر الأفراد بأخطائهم علنيا.				+	
13 - أسئ لفظيا للآخرين بدون سبب كافي. 85					+
14 - لا أعطي الفرصة لغيري في الحديث والحوار.				+	

جدول رقم (13) مقياس السلوك العدواني المادي:

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - في بعض الأحيان لا أستطيع ضبط اندفاعي لضرب شخص آخر.		+			
2 - إذا تم إثارتي من جانب شخص آخر أجدني مدفوعاً لضربه.	+				
3 - أفضل مشاهدة المصارعة والملاكمة.			+		
4 - أندفع لتحطيم بعض الأشياء إذا أثرت.	+				
5 - أقدم على العنف لحماية حقوقي.			+		
6 - أستطيع تهديد الأفراد المحيطين بي.				+	
7 - أرد الإساءة البدنية بأقوى منها.				+	
8 - اندفع في مشاجرات وخصومات بدون سبب كافي .					+
9 - أحيانا أفكر في إيذاء شخص ما بدون سبب كاف .					+
10 - أضايق الحيوانات وأعذبها.			+		
11 - أشعر بالإنديفاع نحو إتلاف ممتلكات الآخرين .					+
12 - أشارك في المشاجرات بدون سبب .					+
13 - استمتع أحيانا بتعذيب من أحب.					+
14 - لا أشعر براحة نفسية إلا إذا قمت بالرد سريعا على أي إساءة بأقوى منها.			+		

أوضحت النتائج كالتالي

مقياس السلوك العدواني المادي =20

مقياس السلوك العدواني اللفظي =35

مقياس العدوانية =40

مقياس الغضب=45

خلاصة عامة لنتائج للمقياس :

نظرًا للنتائج المعطاة لمختلف مقاييس العدوانية والغضب، يمكن تلخيص الوضع كالاتي:

مقياس السلوك العدواني المادي (20): هذا الرقم يعكس وجود سلوك عدواني مادي ملحوظ. الفرد يظهر ميلاً أكبر نحو استخدام العدوان المادي ، مما يدل على أن العدوان المادي قد يكون وسيلة يستخدمها للتعبير عن نفسه أو للتفاعل مع ضغوط معينة.

مقياس السلوك العدواني اللفظي (35): هذا الرقم يشير إلى استخدام متكرر للعدوان اللفظي،. يدل هذا على أن الفرد يميل إلى الاعتماد على العدوان اللفظي للتعامل مع المواقف، الأمر الذي قد يؤدي إلى تأثير سلبي على علاقاته الشخصية والمهنية.

مقياس العدوانية (40): هذا المستوى يعتبر مرتفعاً نسبياً، مما يشير إلى أن الفرد يمتلك نزعة عدوانية بارزة. هذه النزعة قد تتجلى في مختلف جوانب حياته وتؤثر على كيفية تعامله مع التحديات والضغوط.

مقياس الغضب (45): مستوى الغضب مرتفع، ما يدل على أن الفرد يعاني من صعوبات في التحكم في الغضب. يمكن أن يكون لهذا الغضب تأثيرات سلبية على صحته النفسية وعلى تفاعلاته مع الآخرين.

تحليل المقابلات :

كانت تحتوي المقابلة على العديد من المعلومات فيما يخص العلاقات مع أسرتها التي كانت سبب في لجوء الحالة إلى الإدمان على اللعب وظهرت بعض السلوكيات منها العصبية الشديدة و فقدان التركيز و السيطرة و تدهور العلاقات الاجتماعية لديها و صحتها الجسدية و البدنية مثل نزول الوزن و فقدان الشهية و أيضا الأعراض الإدمان التي كانت تعاني منه الحالة أ منها إمضاء الكثير من الوقت في اللعب و عدم الرغبة في اللعب و التواصل مع الأطفال الآخرين و خاصة في المدرسة و أيضا بالإضافة إلى التأخر الدراسي و إهمال اللواجبات المدرسية

استنتاج عام للحالة :

استنتاج أن الحالة تعيش في بيئة أسرية معقدة تؤثر سلباً على سلوكياتها وصحتها النفسية والجسدية. حيث العلاقة المتوترة مع والدتها تقوم بممارسة العنف ضد الحالة، فأصبح اللجوء المستمر للألعاب كوسيلة للهروب من هذه البيئة حيث أصبحت الحالة تستغرق وقت طويل في اللعب و إهمال المدرسة أدى إلى ظهور بعض السلوكيات كالعصبية المستمرة وعنف اللفظي و العدوانية كما ظهر في المقاييس التي تم إجرائها .و أيضا وجود أعراض أخرى كفقدان التركيز و وجود تغيرات على صحتها الجسدية كالنزول الوزن وذلك لفقدانها الشهية و أيضا عدم الرغبة في التواصل مع الآخرين

3 تقديم الحالة الثالثة:

البيانات الأولية:

الاسم: ج

اللقب ع

الجنس: انثى

السن 14 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: جيدة

الأسرة

الأب 50 سنة

الأم 45 سنة

الأخوة 1 إخوة

مهنة الأب: الاستاذ

الأم: الاستاذة

الهيئة العامة الحالة (1) قصيرة القامة

بشرة سمراء، ذو هندام مرتب ونظيف

الإتصال مع الحالة مقطع

مكّنمات الدفاعية الكبت

تقديم الحالة :

الحالة ع يبلغ من العمر 14 سنة يعيش مع ولديه ليست لديها إخوة تعيش في وسط مريح حيث بدأت في السنوات الأخير ظهور عليها الإدمان على الألعاب الالكترونية خاصة pubg إلا أن ذلك اثر توتر على نفسيته و تدهور حالته النفسية حيث أحيانا تظهر أعراض القلق و الاكتئاب ويبدو عليها التوتر في المقابلات. كانت تعاني الحالة من أمراض قلون العصبي الذي كان ناتج عن التوتر الدائم و القلق المستمر في حياتها المعيشية

جدول رقم (14) يمثل عرض عرض المقابلات:

مقابلة	مدتها	تاريخ	محورها	اهدافها
01	30 دقيقة	2024/03/17	الاعراض الادمان على اللعبة	اكتساب معلومات الاولية عن الحالة
02	30 دقيقة	2024/03/21	العلاقات الاجتماعية والسلوكيات	الحالة النفسية و العلائقية
03	35 دقيقة	2024/04/01	تطبيق مقاييس	تحقق من المعلومات السابقة

المقابلة الاولى :

كانت الحالة قليلة الكلام كتومة حيث غالب أحيان تلتزم بالصمت وعدم الجواب على الأسئلة حيث كانت كثيرة الحركة خاصة لرجليها وهذا ما يدل على القلق و التوتر و ضغط على يديها .الحالة لديها سلوكيات عدوانية كضرب و تكسير الأشياء و أيضا كثيرة الجلوس بمفردها في القسم و في المنزل. الحالة لم تكن لديها من قبل السلوكيات العنيفة حيث كانت هادئة من قبل. بدأت تظهر بشكل ملحوظ قبل حوالي سنة أي منذ بدايتها للعبة ،بدأت السلوكيات العدوانية وردات الفعل العدائية متزامنة مع زيادة ساعات اللعب اليومية. كانت بداية تلعب حوالي ساعة او ساعتين لكن بالاستمرار تقضي أكثر من حوالي 7-8 ساعات يوميًا في الألعاب الإلكترونية، خصوصًا ألعاب القتال والحركة.

المقابلة الثانية:

كشفت المقابلة عن مستويات مرتفعة من الإحباط وقلة الرضا عن الذات، حيث تستخدم الحالة الألعاب كوسيلة للهروب من الضغوط الدراسية والأسرية لم تكن مستقرة حيث واجهت مشاكل بين الأبوين و أنهم في فترة الانفصال وتعيش في ضغط مستمر من طرف عائلتها من جانب المعيشي كعدم التفاهم و إيجاد حلول لمشاكلهم. حيث تشعر بأن والديه لا يفهمانها أو يدعمانها بشكل كافٍ، مما يزيد من اعتمادها على الألعاب كمصدر للتقدير والإنجاز حيث يشعر بالفخر عند الفوز. كانت الحالة أحسن من قبل لكن ما تبدو في حالة حزن واضح على وجهها .

المقابلة الثالثة

تطبيق مقياس الإدمان على لعبة pubg

-جدول رقم (15) يمثل مقياس الإدمان على لعبة : PUBG

رقم	العبارات	نعم	احيانا	لا
01	أفضي أكثر من نصف يومي و أنا أَلعب لعبة Pubg	+		
02	أشْتاق للعبة ال Pubg عندما أمنع من لعبها لسبب ما.	+		
03	أشعر بعدم الراحة والاكْتئاب و الفراغ عندما لا أَلعب لعبة Pubg	+		
04	أخصص وقت معين للعب لعبة ال Pubg	+		
05	أَلعب لعبة ال Pubg يوميا.	+		
06	أَلعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.	+		
07	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة ال Pubg.	+		
08	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.	+		
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي و تبادل الأحاديث			+
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة Pubg		+	
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال Pubg	+		
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل	+		
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال Pubg			+
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي ل Pubg		+	
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		
16	أشعر بالحماس و الإندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.	+		

17	+	أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.
18	+	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب الPubg
19	+	أتأخر عن النوم لأكمل لعبة الPubg.
20	+	أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة الPubg
21	+	أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به هاتف لوحة مفاتيح الحاسوب... إلخ
22	+	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو / و بعده.
23	+	أشعر بصداع أثناء اللعب أو و بعده.
24	+	أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو و بعده.
25	+	أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة الPubg.
26	+	أختار اللعب وحدي في لعبة الPubg.
27	+	أفضل لعب لعبة ال Pubg على ممارسة هواياتي المفضلة.
28	+	تخليت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال Pubg
29	+	أفضل لعب لعبة ال Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.
30	+	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة الPubg.
31	+	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة الPubg

32	أثناء لعب لعبة ال Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء.			+
33	أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.			+
34	أثناء لعب لعبة ال Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.			+
35	أغضب كثيرا عندما أخسر.			+
36	يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.			+
37	أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر.			+

على الحالة الثالثة حيث كانت النتائج كالتالي

المجال المدرسي = 07 درجات

المجال الصحي و الجسمي = 36 درجة

المجال الاجتماعي = 25 درجة

المجال النفسي = 20 درجة

مجال العنف و العدوان = 17 درجة

-الدرجة الكلية 105

-خلاصة عامة لنتائج المقياس :

في النهاية، يمكن استنتاج أن الأداء المدرسي للحالة منخفض وفقاً لنتائج المقياس، مما يشير إلى الإهمال الدراسي واضح. كما يبدو أن الحالة تواجه مشاكل صحية وجسمية ناجمة عن الإدمان الألعاب، مثل ضعف البصر. علاوة على ذلك، الجانب النفسي يظهر مستويات متقاربة من القلق والتوتر. أما في مجال العدوان، فقد سجلت الحالة 17 درجة، ما يتوافق مع نتائج الاختبار ويعكس وجود سلوكيات عدوانية.

طبقتنا مقياس السلوك العدواني

-جدول رقم (16) يمثل مقياس الغضب :

فقرة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر أنني شخص متقلب المزاج	+				
2 - من الصعب على ضبط مزاجي.	+				
3- أغضب بسرعة إذا ضايقتني أي فرد.		+			
4 - أتضايق كثيرا من عادات المحيطين بي		+			
5 - أشعر أن لدي حساسية شديدة للنقد.		+			
6 - من الصعب على التخلص بسهولة مما يؤلمني..	+				
7 - أشعر في بعض الأحيان وكأنني على وشك الانفجار.		+			
8 - لا أستطيع تحمل هفوات الآخرين وأخطائهم.			+		
9 - ينتابني الضيق والكرب الأخطاء بسيطة من المحيطين بي..			+		

				+	10 - يغضبني عادات أفراد أسرتي.
		+			11 - ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع الآخرين.
	+				12 - لا أتحمل النقد من الآخرين.
+					13 - أغضب بسرعة إذا لم يفهمني الآخرون.
+					14 - أشعر بضيق وكرب في بعض أوقات هדوني وصفائي..

-جدول رقم (17) يمثل مقياس العدوانية:

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر وكأن الناس يدبرون المكائد لي من خلفي.				+	
2 - أشك وأرتاب في الصداقة الزائدة				+	
3 أميل إلى إيقاع الضرر بالمحيطين بي حيث لا يشعر أحد.				+	
4 - من السهل على خلق جو من التوتر والخوف بين أصدقائي.			+		
5 - أميل لعمل عكس ما يطلب مني.		+			
6 - أشعر بالسعادة عند مشاهدة المقاتلة بين الحيوانات.			+		
7 - أشعر بالسعادة إذا اختلف زملائي.			+		
8 - أوجه اللوم والنقد الذاتي على كل تصرفاتي					+

				+	9 - يقيم الأفراد الصداقات للاستفادة منها.
		+			10 - أشعر برغبة ففي عمل عكس ما يطلب مني..
		+			11 - لو لم يكد الناس لي لكنت أكثر إنجازها.
				+	12 أشعر في كثير من الأوقات أنني ارتكبت خطأ ما
				+	13 - أشعر أن الناس يغارون من أفكاري.
				+	14 - أوجه اللوم والنقد للآخرين على كل تصرفاتهم.

-جدول رقم(18) يمثل مقياس السلوك العدواني اللفظي:

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أسئ للمحيطين لي بالفاظ نابية عندما اختلف معهم.	+				
2 - أميل للمجادلة والنقاش.		+			
3 - عندما يضايقني أي فرد أخبره بما أعتقد في شخصه			+		
4 - إذا أهانني شخص ما إهانة لفظية أرد عليه بأكثر منها.			+		
5 - يطلق على أصدقائي أنني مجادل.			+		
6 - في تعبيراتي أراعي شعور المحيطين من حولي98			+		
7 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا.		+			

		+		8 - أميل للسخرية من آراء الآخرين.
		+		9- عندما أختلف مع أصدقائي أخبر الجميع بأخطائهم
			+	10 - إن مبدئي في الحياة رد الإهانة بالمثل.
		+		11 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا بسهولة
		+		12 - كثيراً ما أذكر الأفراد بأخطائهم علنياً.
		+		13 - أسئ لفظيا للآخرين بدون سبب كافي.
		+		14 - لا أعطي الفرصة لغيري في الحديث والحوار.

جدول رقم (19) مقياس السلوك العدواني المادي:

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - في بعض الأحيان لا أستطيع ضبط اندفاعي لضرب شخص آخر.			+		
2 - إذا تم إثارتي من جانب شخص آخر أجدني مدفوعاً لضربه.			+		
3 - أفضل مشاهدة المصارعة والملاكمة.			+		
4 - أندفع لتحطيم بعض الأشياء إذا أثرت.			+		
5 - أقدم على العنف لحماية حقوقي.		+			
6 - أستطيع تهديد الأفراد المحيطين بي.				+	
7 - أرد الإساءة البدنية بأقوى منها.			+		
8 - اندفع في مشاجرات وخصومات بدون سبب كافي .					+
9 - أحيانا أفكر في إيذاء شخص ما بدون سبب كاف .					+

	+				10 - أضايق الحيوانات وأعذبها.
	+				11 - أشعر بالإندفاع نحو إتلاف ممتلكات الآخرين .
	+				12 - أشارك في المشاجرات بدون سبب .
	+				13 - استمتع أحيانا بتعذيب من أحب.
			+		14 - لا أشعر براحة نفسية إلا إذا قمت بالرد سريعاً على أي إساءة بأقوى منها.

أوضحت النتائج كالتالي

مقياس الغضب=54

مقياس العدوانية =50

مقياس السلوك العدواني اللفظي =36

مقياس السلوك العدواني المادي =20

-خلاصة عامة لنتائج المقياس :

من النتائج المقدمة عن مقاييس السلوك العدوانية، يمكن استنتاج ما يلي:

1. مقياس السلوك العدواني المادي (20): هذا الرقم يشير إلى وجود بعض السلوكيات العدوانية المادية، ولكنه ليس مرتفعاً بشكل كبير. هذا يدل على أن الفرد قد يلجأ أحياناً إلى العدوان المادي، لكنه ليس السلوك الغالب.

2. مقياس السلوك العدواني اللفظي (36): هذا المستوى مرتفع نسبياً ويدل على استخدام العدوان اللفظي بشكل ملحوظ. الفرد يميل إلى استخدام الكلمات بطريقة عدوانية أكثر من الأفعال المادية، مما قد يؤدي إلى توترات ومشاكل في التواصل مع الآخرين.

3. مقياس العدوانية (50): هذا الرقم يعتبر مرتفعاً ويشير إلى نزعة عامة نحو العدوانية. الفرد الذي يحصل على هذا الرقم قد يواجه تحديات في التحكم بردود أفعاله العدوانية، سواء كانت لفظية أو مادية.

4. مقياس الغضب (54): هذه النتيجة تظهر مستوى عالٍ من الغضب، مما يعني أن الفرد يمر بصعوبات في إدارة الغضب والتحكم فيه. الغضب المرتفع يمكن أن يكون مؤشراً لمشكلات أعمق مثل الإجهاد، المشاكل النفسية، أو صعوبات في التعامل مع الضغوط.

تحليل المقابلات :

خلال المقابلات ، تبين أن الحالة التي تم تقييمها كانت تعاني من القلق والتوتر الواضحين من خلال سلوكها المضطرب مثل كثرة حركة الرجلين وضغط اليدين. كما أظهرت سلوكيات عدوانية كالضرب وتكسير الأشياء، على الرغم من أنها كانت هادئة في الماضي. بدأت هذه السلوكيات تظهر مع زيادة ساعات لعبها الإلكتروني يومياً، تعيش الحالة في بيئة أسرية مضطربة ، وهذا يضيف إلى الضغط النفسي الذي تعاني منه. كما أن عدم الدعم الكافي من الوالدين يجعلها تعتمد أكثر على الألعاب الإلكترونية كمصدر للتقدير والإنجاز.

استنتاج عام للحالة :

استنتجنا من المقابلات أن الحالة تظهر علامات القلق والتوتر، مما يؤكد على وجود ضغوط نفسية. التي ساهم ذلك في لجوء الحالة إلى اللعب خاصة اللعبة PUBG التي كان تأثيرها على الحالة بشكل سلبي و

ظهور السلوكيات العدوانية كالضرب وتكسير الأشياء كما ظهر في المقياس والجلوس بمفردها وتستخدم الألعاب كوسيلة للهروب من الضغوط الدراسية والأسرية منها المشاكل بين الوالدين وضغط الأسرة عليها.

استنتاج عام :

في هذه الدراسة، ركزنا على فحص مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين في المرحلة الثانوية بولاية مستغانم. بالنظر إلى الحالة الأولى، نستنتج أن الحالة تعاني من الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مما يظهر في الأعراض مثل الانعزال وضعف العلاقات الاجتماعية والسلوك العدواني في الجانب اللفظي والغضب. كما كشفت نتائج الاختبارات عن درجة عالية من الإدمان، مما يوضح تأثير لعبة "PUBG" بشكل سلبي على الحالة وأدى إلى ظهور سلوك عدواني لها.

أما بالنسبة للحالة الثانية، من الممكن استنتاج أنها تعيش في بيئة أسرية معقدة تؤثر سلباً على سلوكياتها وصحتها النفسية والجسدية. العلاقة المتوترة مع والدتها، التي تتميز بالعنف والتواصل السلبي، تسهم في خلق بيئة غير مستقرة تؤثر على نفسياتها وتصرفاتها. يظهر اللجوء المستمر للألعاب كوسيلة للهروب من هذه البيئة و الذي أصبح سبب في ظهور السلوكيات العدوانية ، ولكنه في الوقت ذاته يُسبب مشاكل أخرى مثل تدهور الصحة الجسدية.

بالنسبة للحالة الثالثة، تبين أنها كانت قليلة الكلام وكثومة، وتظهر علامات القلق والتوتر، مما يشير إلى وجود ضغوط نفسية. كما أظهرت الحركة المتزايدة والضغط على اليدين مؤشرات على الاضطرابات النفسية. السلوك العدواني مثل الضرب وتكسير الأشياء نتيجة بدء اللعبة. تظهر الحالة محببة وغير راضية عن الذات، وتستخدم الألعاب كوسيلة للهروب من الضغوط الدراسية والأسرية، وهو ما يزيد من التوتر والقلق.

بناءً على النتائج، يمكن القول إن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العدوانية للمراهقين. وتشير الدراسات السابقة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والنفسي للأفراد، مع وجود تفاوت في درجة هذا التأثير حسب نوع اللعبة ومدة اللعب والسياق الثقافي والاجتماعي.

و تتنوع النتائج من دراسة إلى أخرى، حيث تظهر بعض الدراسات تأثيراً سلبياً ملحوظاً للألعاب الإلكترونية على السلوك والصحة النفسية مثل دراسة فيروز زروال؛ أعراب، حكيم ، بينما تظهر دراسات أخرى على وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتكيف الاجتماعي. حيث يمكن أن تختلف النتائج بشكل كبير بين المجتمعات والثقافات المختلفة

4-مناقشة الفرضيات :

مناقشة الفرضية العامة

السلوك العدواني للمراهق المتمدرس ناتج عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية .

يمكن القول ان الفرضية العامة للدراسة المتعلقة بالسلوك العدواني للمراهق المتمدرس ناتج عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية تحققت كلياً حيث أكدت الحالات الثلاث على وجود سلوك عدواني بدرجة عالية حسب المقاييس الذي تم التطبيق على الحالات المدروسة وتشير نتائج الدراسة إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير على سلوكيات المراهقين بشكل سلبي، وذلك من خلال ظهور سلوكيات عدوانية وعنيفة. تبين أن الألعاب مثل لعبة PUBG لها علاقة بظهور هذه السلوكيات العدوانية. كما توفقت فرضيتنا مع الدراسة بوصلعة كلثوم مسعودي يمينة 2021 تم التوصل إلى أن الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف التي يلعبها التلاميذ هي السبب في العنف داخل المؤسسة التربوية لأنها تزودهم بسلوكيات عنيفة لانهم دائماً يسعون إلى تقليد تلك السلوكيات.

مناقشة الفرضية الجزئية الاولى:

- يوجد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف والسلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين.

يمكن الاستنتاج بأن الفرضية المتعلقة بالعلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني في البيئة المدرسية قد تم تأكيدها كلياً. حيث تشير البيانات و المقاييس التي تم تطبيقها على الحالات الثلاث من دراستنا الميدانية في ثانوية أول نوفمبر 1954 بمستغانم إلى وجود علاقة مباشرة بين الإدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى مراهق المتمدرس. وجدنا أن غالبية الحالات في الدراسة يبدون ميلاً نحو المزاجية السلبية والعدوانية المفرطة كالعدوان اللفظي و العنف الجسدي كالضرب كما ظهر في المقابلات و المقاييس الإدمان على الألعاب الإلكترونية و مقياس السلوك العدواني كنتيجة مباشرة لتفاعلهم مع المحتوى العنيف في الألعاب، مثل "ببجي". وبالنظر إلى نتائج الحالات المدروسة في الثانوية حيث كانت توضح تأثير السلبي للألعاب الإلكترونية من حيث السلوك بشكل كبير. بناءً على هذه الملاحظات، تتفق النتائج التي توصلت إليها مع نتائج الدراسة السابقة ، يمكننا إلقاء نظرة على هذه النتائج بإيجاز كما يلي مثل دراسة، فيروز زروال؛ أعراب، حكيم الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق عينة لتلاميذ متوسطة بلدية عين التوتة 2022 من أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة : الاستعمال غير العقلاني للألعاب يؤدي إلى الإدمان عليها ، حيث أن تعلق التلاميذ بالألعاب الإلكترونية أحدث تغيرات في سلوكياتهم كتقليد بعض الألعاب ، ينعكس الإدمان على الألعاب سلبا على انحراف سلوك الحدث المراهق مثل الانحراف الخلفي الكلام البذيء وإحداث الشغب سواء في الوسط المدرسي وخارجه سلوكيات عنيفة وغيرها وهذا راجع إلى الألعاب العنيفة التي يفضلها التلاميذ على باقي الألعاب الأخرى وسنوات اللعب ومدى تأثير اللعبة على الحدث المراهق

مناقشة الفرضية الجزئية الثانية :

-الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يظهر أعراض أخرى غير السلوك العدوانى

تحققت هذه الفرضية جزئياً مع دراستنا على الرغم من أن دراستنا قد تركزت على السلوك العدوانى، إلا أن هناك العديد من التأثيرات الأخرى التي ظهرت من خلال النتائج المقابلات خاصة و التي يمكن أن تنشأ عن الألعاب الإلكترونية. كتقليل تفاعلات الاجتماعية وظهور الاكتئاب و انعزال و غيرها. كما ظهر في الحالات التي تم دراستها تأثيره على التفاعلات الاجتماعية مثل استغراق الوقت في الألعاب فيقضي المراهقين المتمدرسين ساعات طويلة أمام شاشات الألعاب، مما يقلل الوقت المتاح للتفاعل مع الأصدقاء والأسرة. يصبح التفاعل مع الشخصيات الافتراضية والأصدقاء داخل الألعاب بدلاً عن التفاعل الشخصي الحقيقي. فالاستخدام المفرط يمكن أن يكون أيضاً عرضاً لمشكلات أخرى مثل القلق، الاكتئاب، أو مشكلات في التكيف الاجتماعى. إضافة إلى ذلك، يعاني التلاميذ من آثار سلبية ملموسة على صحتهم البصرية و جسدية منها الألم في الظهر وغيرها. تظهر فرضية الثانية لدراستنا توافقاً مع الدراسة أبو وزنة 2011 المعنونة علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسى والاجتماعى بعمان وأظهرت النتائج أن نسبة المدمنين على الألعاب الإلكترونية 39 بين الأفراد العينة وأظهرت وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتكيف الاجتماعى.

خاتمة

5-خاتمة

الدراسة التي أجريت أظهرت بوضوح تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وخاصة لعبة PUBG، على السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين. ، و مع تطور الألعاب وازدياد الوقت الذي يقضيه المراهقون المتمدرسين في هذا النوع من الترفيه، بدأنا نلاحظ تأثيراتها السلبية المتعددة على مختلف جوانب حياتهم. فتكمن أهمية اللعب في كونه غريزة طبيعية ووسيلة لتفريغ الطاقة الزائدة فهذا ما جعل ظهور تأثيرات سلبية على حياة الشخص الاجتماعية، النفسية، والجسدية خاصة للمراهقين المتمدرسين .

نتائج هذه الدراسة تؤكد أن الألعاب الإلكترونية، وبالتحديد PUBG، لها دور ملموس في تحفيز السلوكيات العدوانية بين المراهقين المتمدرسين ، وهو ما يدعو إلى ضرورة التدخل لإيجاد حلول فعالة لتقليل هذه المخاطر ولحماية شبابنا من التأثيرات السلبية لهذه الألعاب.

6- الاقتراحات:

-وضع حدود زمنية للعب

-تنظيم الجدول اليومي

-ممارسة الرياضة بانتظام يمكن أن تساهم في تحسين الحالة المزاجية وتقليل الرغبة في اللعب.

-تحدث مع أفراد عائلتك وأصدقائك حول مشكلتك واطلب دعمهم.

-استغل وقتك في تعلم مهارات جديدة مثل تعلم لغة جديدة، تعلم البرمجة، أو ممارسة هواية مفيدة.

قائمة المصادر والمراجع

7- قائمة المراجع:

- ابراهيم قشقوش (2007). سيكولوجية المراهقة. القاهرة : المطبعة الفنية الحديثة.
- أبو الخير عبد الكريم (2004). النمو من الحمل الى المراهقة. منظور نفسي اجتماعي طبي تمريضي. مصر: دار وائل.
- أبو حمزة عبد الجلال (2014). إدمان الانترنت: المفهوم، النظرية، العلاج. مصر: دار الكتاب الحديث.
- باتريشا مولر (د،ت). نظريات النمو. عمان دار الفكر.
- باطة امال (2003). مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين والشباب. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.
- بوشينة صالح (2019). فاعلية الذات وعلاقتها بإدارة الانفعالات لدى المراهقين المصابين بداء السكري. أطروحة دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة المسيلة.
- جسماني عبد العالي (1995). سيكولوجية الإبداع في الحياة. الدار العربية للعلوم.
- حاجي محمد (2007). دنيا المراهقة. سوريا: دار المكتبي للطباعة والنشر.
- حافظ نور (1999). المراهق. بيروت: المؤسسة العربية للنشر والتوزيع.
- حسن أماني (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال. مجلة العلوم التربوية والنفسية، (1).
- حلو حكمت (2009). مشكلات الأطفال السلوكية في البيت و المدرسة. دار النشر للجامعات.
- دليمي عبد الرزاق (2012). وسائل الاعلام والطفل. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- رزق هيام (د.ت). المراهق والانحراف. بيروت: دار القلم للطباعة والنشر والتوزيع.
- رشدي ملبس (2010). أشكال السلوك العدواني لدى طلبة المدارس الثانوية الحكومية في منطقة حائل في المملكة العربية السعودية. رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،
- رفاعي عادل (2014). مشكلات المراهقة وأساليب العلاج. القاهرة: دار كنوز.
- ريماوي محمد (2006). علم النفس العام. عمان: دار المسيرة.
- زيادة اشرف (2013). السلوك العدواني لدى الاطفال. مجلة الحكمة للدراسات التربوية، 1(2)، 189-204.
- شارلز شبفر (1996). السلوك العدواني. عمان: الجامعة الاردنية.
- شايب اميرة، وابرعيم سميرة، وعاشور منيرة (2020). أثار ادمان الألعاب الالكترونية على المراهق. مجلة سوسيولوجيا، 4(2)
- شحروري حسن (2008). الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- شريم رعد (2009). سيكولوجية المراهقة. الأردن: دار المسيرة.
- شيخة رنا (2011). برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال. رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة دمشق سوريا.
- صالح تهاني (2012). درجة مظاهر وأسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظات شمال الضفة الغربية وطرق علاجها من وجهة نظر المعلمي. رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية في نابلس.

- صالح محمود (2018). الطفل العربي والالعاب الالكترونية القاتلة. مجلة الطفولة والتنمية، (32)،
- صايغ ياسمين، وعز الدين وفاء (2021). فعالية برنامج قائم على القصة لخفض السلوك العدوانى لدى اطفال الروضة بالمؤسسة الايوائية. مجلة البحث العلمى فى التربية، 22(11)، 446-498.
- صوالحة محمد (2013). علم النفس اللعب. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- طلعت اسماعيل (2020). العلاقات الاجتماعية لمستخدمى الالعاب الالكترونية عبر الانترنت لعبة بابجي. المجلة العربية للنشر العالمى، (14).
- طه حسين (2007). استراتيجيات ادارة الغضب والعدوان. عمان: دار الفكر.
- عبايجى عمر (2007). الادمان والانترنت. عمان: دار المجد الوي.
- عبد الهادي نبيل (2004). سيكولوجية اللعب. دار وائل.
- علام امين (2006). الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحمير. جريدة الاعلام تك الاعلامية، (5).
- عمارة محمد (2008). برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدوانى. مصر: المكتف الجامعى الحديث للنشر.
- عمري نريمان (2022). تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية في ظهور بعض المشكلات السلوكية عند الطفل. مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدى أم البواقي.
- عوض حسين، والجميلي خيرى (2000). الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة والطفولة. الاسكندرية: المكتبة الجامعية.

عوض محمود (2006). المدخل إلى علم نفس النمو الطفولة، المراهقة، الشيخوخة. الاسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

عيادي، منير (2018). أثر الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري. مجلة دراسات في العلوم الانسانية والاجتماعية، 32(11).

عيسوي عبد الرحمان (2000). اضطرابات الطفولة والمراهقة وعلاجها. بيروت: دار الراتب الجامعية.

غباري ثائر، وأبو شعيرة خالد (2009). سيكولوجية النمو بين الطفولة والمراهقة. عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

غراب هشام (د.ت). علم النفس النمو من الطفولة إلى المراهقة. دار الكتب العلمية.

قويدر مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل. رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر .

كعبي حيدر محمد (2018). لألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي الناشر . المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية الطبعة الأولى.

لعيشي امال (2013). العنف الأسري وعلاقته بالتوافق النفسي لدى المراهق المتمدرس بالمرحلة الثانوية. مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة المسيلة.

مجدي عبد الله (2013). أزمة الشباب ومشاكله بين الواقع والطموح، رؤية سيكولوجية معاصرة. مصر: دار المعرفة الجامعية.

مصطفى عبد الرزاق (2021). القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العالقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاكسيثيميا لدى طالب الجامعة. مجلة البحث العلمي في التربية، 19(21)، 243-301.

معالقي عبد اللطيف (2007). المراهقة أزمة هوية أم أزمة حضارة. بيروت: شركة المطبوعات للتوزيع والنشر.

معتوق جمال (2006). وجه من العنف ضد النساء خارج بيوتهن. رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة البليدة.

معوض خليل (2003). سيكولوجية النمو. الاسكندرية: دار الفكر العربي.

مهنا فريال (2002). عموم الاتصال والجامعة الرقمية. بيروت: دار الفكر العربي.

نمرود بشير (2008). الارشاد النفسي الرياضي. رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر 3.

–Salama.abeer F/Attary.abdul (2019). The effect of using electronic games in developing the intuitive English language skills for basic first grade female pupils.

University Jordan

الملاحق

15-ملاحق الدراسة :

1-ملحق الأول دليل المقابلة :

1-1-المقابلة الاول :

اسم و اللقب

الجنس

السن

مكان الإقامة

المستوى الدراسي

الحالة الاجتماعية

الحالة الاقتصادية

كم ساعة تقضي يومياً في لعب الألعاب الإلكترونية؟

هل تفضل اللعب بمفردك أم مع أصدقاء عبر الإنترنت؟

هل لاحظت تغيراً في أدائك الدراسي منذ بدأت تقضي وقتاً أطول في اللعب؟

هل توقفت عن المشاركة في أنشطة أخرى (رياضة، هوايات، نشاطات اجتماعية) بسبب الألعاب؟

ما هي الألعاب التي تلعبها بشكل منتظم؟ وهل تحتوي على مشاهد عنف؟

هل تجد صعوبة في إكمال واجباتك المدرسية بسبب اللعب؟

1-2-مقابلة الثانية :

هل تشعر بالتهيج أو الغضب إذا لم تتمكن من اللعب؟

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

كيف تصف علاقاتك مع أصدقائك وعائلتك؟

هل تشعر بأنك معزول عن الآخرين بسبب الألعاب؟

هل تعتقد أن لديك مشكلة مع إدمان الألعاب الإلكترونية؟

هل فكرت في تقليل وقت اللعب أو التوقف عنه؟ وإذا نعم، لماذا؟

هل لاحظت أن مشاعرك تتأثر بشكل كبير بالأحداث داخل اللعبة؟

هل تفضل قضاء الوقت في اللعب بدلاً من الاجتماع مع الأصدقاء أو العائلة؟

هل تتحدث مع أصدقائك أو أفراد عائلتك عن تجربتك مع الألعاب وكيف تشعر حيالها؟

هل تشعر بالتوتر أو القلق عندما لا تكون قادرًا على اللعب؟

هل لاحظت أي تغييرات في صحتك الجسدية مثل مشاكل في النوم أو آلام في الجسم نتيجة اللعب الطويل؟

هل تشعر بالسعادة والرضا بعد جلسات اللعب الطويلة أم بالإحباط والتعب؟

هل تحاول وضع حدود زمنية للعب بنفسك؟

هل جربت تقنيات للاسترخاء أو ممارسة نشاطات أخرى لتقليل وقت اللعب؟

كيف تتفاعل مع اقتراحات الأهل أو المعلمين لتقليل وقت اللعب؟

1-3- مقابلة مع الأم في الحالة الأولى

منذ متى لاحظت أن طفلك قد يكون مدمناً على الألعاب الإلكترونية

كيف تصفين سلوك طفلك عندما يلعب الألعاب الإلكترونية

هل لاحظت أي تغيرات في سلوك طفلك منذ أن بدأ اللعب بالألعاب الإلكترونية

كم من الوقت يقضي طفلك يومياً في اللعب

كيف يؤثر اللعب المستمر على أداء طفلك في المدرسة

هل لاحظت أي تأثير على صحة طفلك الجسدية، مثل مشاكل النوم أو التغذية؟

هل حاولت وضع قيود على وقت اللعب؟ وكيف كانت استجابة طفلك لذلك؟

-الحالة الأولى :

-المقابلة الأولى :

الاسم: ع

اللقب ب

الجنس: ذكر

السن 15 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: سيئة

كم ساعة تقضي يومياً في لعب الألعاب الإلكترونية؟

اقضي معظم وقتي في اللعب اكثر من 8 ساعات

هل تفضل اللعب بمفردك أم مع أصدقاء عبر الإنترنت؟

افضل في اكثر اوقات اللعب بمفردي

هل لاحظت تغيراً في أدائك الدراسي منذ بدأت تقضي وقتاً أطول في اللعب؟

نعم كثيراً

هل توقفت عن المشاركة في أنشطة أخرى (رياضة، هوايات، نشاطات اجتماعية) بسبب الألعاب؟

اصبحت اكثر كسلا

ما هي الألعاب التي تلعبها بشكل منتظم؟ وهل تحتوي على مشاهد عنف؟

لعبة PUBG

هل تجد صعوبة في إكمال واجباتك المدرسية بسبب اللعب؟

نعم احيانا لا اقوم بها

-مقابلة الثانية-

هل تشعر بالتهيج أو الغضب إذا لم تتمكن من اللعب؟

نعم خاصة عندما تمنعني امي من ذلك

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

نعم مع اخواتي

كيف تصف علاقاتك مع أصدقائك وعائلتك؟

متوسطة احيانا ما اتشاجر معهم

هل تشعر بأنك معزول عن الآخرين بسبب الألعاب؟

معظم الوقت بمفردي

هل تعتقد أن لديك مشكلة مع إدمان الألعاب الإلكترونية؟

اصبحت لا اترك اللعب ابدا

هل فكرت في تقليل وقت اللعب أو التوقف عنه؟ وإذا نعم، لماذا؟

لا فانا استمتع باللعب

هل لاحظت أن مشاعرك تتأثر بشكل كبير بالأحداث داخل اللعبة؟

نعم كثيرا

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

علاقة ليست جيدا مع عائلتي لذلك اتصرف بعدوانية

هل تتحدث مع أصدقائك أو أفراد عائلتك عن تجربتك مع الألعاب وكيف تشعر حيالها؟

نعم لكن معظمه لا يهتمون بذلك

هل تشعر بالتوتر أو القلق عندما لا تكون قادراً على اللعب؟

في مدرسة انتظر الوقت الذي اذهب الى البيت لكي العب

هل لاحظت أي تغييرات في صحتك الجسدية مثل مشاكل في النوم أو آلام في الجسم نتيجة اللعب الطويل؟

نعم اصبحت قليل النوم فامضي ساعات طويلة في الليل فذلك الوقت الذي اسمتع به بالاكتر

هل تشعر بالسعادة والرضا بعد جلسات اللعب الطويلة أم بالإحباط والتعب؟

اشعر بالسعادة

هل تحاول وضع حدود زمنية للعب بنفسك؟

لا لم افكر في ذلك

3-مقابلة مع الام

منذ متى لاحظت أن طفلك قد يكون مدمناً على الألعاب الإلكترونية

منذ فترة كبيرة حوالي 3 سنوات

كيف تصفين سلوك طفلك عندما يلعب الألعاب الإلكترونية

منغمس مع اللعبة بشكل كبير

هل لاحظت أي تغيرات في سلوك طفلك منذ أن بدأ اللعب بالألعاب الإلكترونية

نعم اصبح عدواني

كم من الوقت يقضي طفلك يومياً في اللعب

اكثر من 8 ساعات

كيف يؤثر اللعب المستمر على أداء طفلك في المدرسة

بشكل سلبي اصبح منعزل عنا

هل لاحظت أي تأثير على صحة طفلك الجسدية، مثل مشاكل النوم أو التغذية

اصبح قليل النوم و الاكل

هل حاولت وضع قيود على وقت اللعب؟ وكيف كانت استجابة طفلك لذلك

نعم لكن لم يصغي اليا

-الحالة الثانية

-المقابلة الاول

الاسم: ي

اللقب ف

الجنس: انثى

السن 15 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: جيدة

كم ساعة تقضي يومياً في لعب الألعاب الإلكترونية؟

5 او 6 ساعات

هل تفضل اللعب بمفردك أم مع أصدقاء عبر الإنترنت؟

اصدقاء عبر اللعبة

هل لاحظت تغيراً في أدائك الدراسي منذ بدأت تقضي وقتاً أطول في اللعب؟

نعم لقد اثر وقت الذي امضي فيه اللعب على وقت الدراسة

هل توقفت عن المشاركة في أنشطة أخرى (رياضة، هوايات، نشاطات اجتماعية) بسبب الألعاب؟

نعم

ما هي الألعاب التي تلعبها بشكل منتظم؟ وهل تحتوي على مشاهد عنف؟

pubg

هل تجد صعوبة في إكمال واجباتك المدرسية بسبب اللعب؟

لا اجد الوقت لحل واجبات المدرسة

-مقابلة الثانية-

هل تشعر بالتهيج أو الغضب إذا لم تتمكن من اللعب؟

نعم اشعر بحالة غير جيدة

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

علاقتي ليست جيدة مع عائلتي فوالدي في فترة الطلاق و لدينا مشاكل

كيف تصف علاقاتك مع أصدقائك وعائلتك؟

عائلتي علاقتي متوترة خاصة بسبب قضائي في اللعبة لفترة طويلة اما اصدقائي لا املك اصدقاء

هل تعتقد أن لديك مشكلة مع إدمان الألعاب الإلكترونية؟

اشعر بذلك

هل فكرت في تقليل وقت اللعب أو التوقف عنه؟ وإذا نعم، لماذا؟

لا لم افكر

هل لاحظت أن مشاعرك تتأثر بشكل كبير بالأحداث داخل اللعبة؟

نعم اشعر بحماس كبير داخلها

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

ليس بسبب لكن اشعر بانزعاج و لا احب تكلم مع الاخرين

هل تتحدث مع أصدقائك أو أفراد عائلتك عن تجربتك مع الألعاب وكيف تشعر حيالها؟

لا لانهم لا يحبون ذلك النوع من اللعبة

هل تشعر بالتوتر أو القلق عندما لا تكون قادرًا على اللعب؟

نعم

هل لاحظت أي تغييرات في صحتك الجسدية مثل مشاكل في النوم أو آلام في الجسم نتيجة اللعب الطويل؟

اصبحت قليل النظر و لا اشعر بالنوم و فقدت شهيتي

هل تشعر بالسعادة والرضا بعد جلسات اللعب الطويلة أم بالإحباط والتعب؟

نعم اسمتع بها واريد اللعب اكثر ولا اشعر بالتعب

هل تحاول وضع حدود زمنية للعب بنفسك؟

لا لم احاول

هل جربت تقنيات للاسترخاء أو ممارسة نشاطات أخرى لتقليل وقت اللعب؟

لا اجد ذلك ضروريا

كيف تتفاعل مع اقتراحات الأهل أو المعلمين لتقليل وقت اللعب؟

لا اهتم بذلك

-الحالة الثالثة-

-المقابلة الاول-

الاسم: ج

اللقب ع

الجنس: انثى

السن 14 سنة

مكان الإقامة مستغانم

المستوى الدراسي السنة الاولى الثانوي

الحالة الاجتماعية اعزب

-الحالة الاقتصادية: جيدة-

كم ساعة تقضي يومياً في لعب الألعاب الإلكترونية؟

6 ساعات على الأقل

هل تفضل اللعب بمفردك أم مع أصدقاء عبر الإنترنت؟

أحياناً مع أصدقاء في اللعبة

هل لاحظت تغيراً في أدائك الدراسي منذ بدأت تقضي وقتاً أطول في اللعب؟

نعم أصبحت نتائجي ضعيفة

هل توقفت عن المشاركة في أنشطة أخرى (رياضة، هوايات، نشاطات اجتماعية) بسبب الألعاب؟

لم أكن أمارس أي نشاطات فأصبحت أحب اللعب لأمضي وقت فراغي

ما هي الألعاب التي تلعبها بشكل منتظم؟ وهل تحتوي على مشاهد عنف؟

نعم pubg

هل تجد صعوبة في إكمال واجباتك المدرسية بسبب اللعب؟

نعم في معظم اوقات اهملها

-مقابلة الثانية-

هل تشعر بالتهيج أو الغضب إذا لم تتمكن من اللعب؟

نعم أحياناً امتلك نفسي بصعوبة حين تأخذ امي هاتف

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

نعم و اشعر بندم لفعلي ذلك

كيف تصف علاقاتك مع أصدقائك وعائلتك؟

ليس جيدة فمعظم وقت اقضيه بمفردي

هل تشعر بأنك معزول عن الآخرين بسبب الألعاب؟

لا احب العلاقات كثيرا

هل تعتقد أن لديك مشكلة مع إدمان الألعاب الإلكترونية؟

اشعر نفسي مدمن للعبة لاني لا اقضي يوم من غير لعبها

هل فكرت في تقليل وقت اللعب أو التوقف عنه؟ وإذا نعم، لماذا؟

لا لم افكر

هل لاحظت أن مشاعرك تتأثر بشكل كبير بالأحداث داخل اللعبة؟

تحفزني لفاعل ذلك في الواقع

هل سبق أن تصرفت بعدوانية تجاه أحد أفراد العائلة أو الأصدقاء بسبب الألعاب؟

مع عائلتي كثيرا

هل تفضل قضاء الوقت في اللعب بدلاً من الاجتماع مع الأصدقاء أو العائلة؟

نعم اشعر بحالة جيدة

هل تتحدث مع أصدقائك أو أفراد عائلتك عن تجربتك مع الألعاب وكيف تشعر حيالها؟

لا احب حديث كثير

هل تشعر بالتوتر أو القلق عندما لا تكون قادرًا على اللعب؟

نعم

دائمًا أجد فرصة للعب

هل لاحظت أي تغييرات في صحتك الجسدية مثل مشاكل في النوم أو آلام في الجسم نتيجة اللعب الطويل؟

الآلم في الظهر

هل تشعر بالسعادة والرضا بعد جلسات اللعب الطويلة أم بالإحباط والتعب؟

اكيد بالسعادة اكثرها عندما افوز في اللعبة

هل تحاول وضع حدود زمنية للعب بنفسك؟

لا لم احاول

هل جربت تقنيات للاسترخاء أو ممارسة نشاطات أخرى لتقليل وقت اللعب؟

لم اجرّب

كيف تتفاعل مع اقتراحات الأهل أو المعلمين لتقليل وقت اللعب؟

لا استمع لذلك

2-ملحق الثاني :جدول رقم (20) مقياس الادمان على لعبة : PUBG

رقم	العبارات	نعم	احيانا	لا
01	أقضي أكثر من نصف يومي و أنا أَلعب لعبةPubg			
02	أشتاق للعبة ال Pubg عندما أمنع من لعبها لسبب ما.			
03	أشعر بعدم الراحة والاكنتاب و الفراغ عندما لا أَلعب لعبةPubg			
04	أخصص وقت معين للعب لعبة الPubg			
05	أَلعب لعبة ال Pubg يوميا.			
06	أَلعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.			
07	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة الPubg.			
08	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.			
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي و تبادل الأحاديث			
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبةPubg			
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة الPubg			
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل			
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب وجولة من لعبة الPubg			
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي لPubg			

			أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.	15
			أشعر بالحماس و الإندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.	16
			أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.	17
			أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب ال Pubg	18
			أتأخر عن النوم لأكمل لعبة ال Pubg.	19
			أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال Pubg	20
			أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به هاتف لوحة مفاتيح الحاسوب... إلخ	21
			يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو / و بعده.	22
			أشعر بصداع أثناء اللعب أو و بعده.	23
			أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو و بعده.	24
			أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال Pubg.	25
			أختار اللعب وحدي في لعبة ال Pubg.	26
			أفضل لعب لعبة ال Pubg على ممارسة هواياتي المفضلة.	27
			تخلت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال Pubg	28

			29 أفضل لعب لعبة ال Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.
			30 أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال Pubg.
			31 أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة ال Pubg.
			32 أثناء لعب لعبة ال Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء.
			33 أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.
			34 أثناء لعب لعبة ال Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.
			35 أغضب كثيرا عندما أخسر.
			36 يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.
			37 أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر.

جدول رقم (21) مقياس الغضب :

فقرة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر أنني شخص متقلب المزاج					
2 - من الصعب على ضبط مزاجي.					
3- أغضب بسرعة إذا ضايقني أي فرد.					
4 - أتضايق كثيرا من عادات المحيطين بي					

					5 - أشعر أن لدي حساسية شديدة للنقد.
					6 - من الصعب على التخلص بسهولة مما يؤلمني..
					7 - أشعر في بعض الأحيان وكأنني على وشك الانفجار.
					8 - لا أستطيع تحمل هفوات الآخرين وأخطائهم.
					9 - ينتابني الضيق والكرب الأخطاء بسيطة من المحيطين بي..
					10 - يغضبني عادات أفراد أسرتي.
					11 - ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع الآخرين.
					12 - لا أتحمل النقد من الآخرين.
					13 - أغضب بسرعة إذا لم يفهمني الآخرون.
					14 - أشعر بضيق وكرب في بعض أوقات هدوني وصفائي..

جدول رقم (22) مقياس العدوانية:

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أشعر وكأن الناس يدبرون المكائد لي من خلفي.					
2 - أشك وأرتاب في الصداقة الزائدة					
3 أميل إلى إيقاع الضرر بالمحيطين بي حيث لا يشعر أحد.					
4 - من السهل على خلق جو من التوتر والخوف بين أصدقائي.					
5 - أميل لعمل عكس ما يطلب مني.					
6 - أشعر بالسعادة عند مشاهدة المقاتلة بين الحيوانات.					
7 - أشعر بالسعادة إذا اختلف زملائي.					
8 - أوجه اللوم والنقد الذاتي على كل تصرفاتي					
9 - يقيم الأفراد الصداقات للاستفادة منها.					
10 - أشعر برغبة ففي عمل عكس ما يطلب مني..					
11 - لو لم يكد الناس لي لكنت أكثر إنجازها.					
12 أشعر في كثير من الأوقات أنني ارتكبت خطأ ما					
13 - أشعر أن الناس يغارون من أفكارني.					
14 - أوجه اللوم والنقد للآخرين على كل تصرفاتهم.					

العبارات	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - أسئ للمحيطين لي بالفاظ نابية عندما اختلف معهم.					
2 - أميل للمجادلة والنقاش.					
3 - عندما يضايقني أي فرد أخبره بما أعتقد في شخصه					
4 - إذا أهانني شخص ما إهانة لفظية أرد عليه بأكثر منها.					
5 - يطلق على أصدقائي أنني مجادل.					
6 - في تعبيراتي أراعي شعور المحيطين من حولي.					
7 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا.					
8 - أميل للسخرية من آراء الآخرين.					
9-عندما اختلف مع أصدقائي أخبر الجميع بأخطائهم					
10 - إن مبدئي في الحياة رد الإهانة بالمثل.					133
11 - أستطيع إثارة من حولي لفظيا بسهولة					

					12 - كثيراً ما أذكر الأفراد بأخطائهم علنياً.
					13 - أسئ لفظياً للآخرين بدون سبب كافي.
					14 - لا أعطي الفرصة لغيري في الحديث والحوار.

جدول رقم (23) مقياس السلوك العدواني اللفظي:

جدول رقم (24) مقياس السلوك العدواني المادي:

العبارة	كثيرا جدا	كثيرا	احيانا	نادرا	اطلاقا
1 - في بعض الأحيان لا أستطيع ضبط اندفاعي لضرب شخص آخر.					
2 - إذا تم إثارتي من جانب شخص آخر أجدي مدفوعاً لضربه.					
3 - أفضل مشاهدة المصارعة والملاكمة.					
4 - أندفع لتحطيم بعض الأشياء إذا أثيرت.					
5 - أقدم على العنف لحماية حقوقي.					
6 - أستطيع تهديد الأفراد المحيطين بي.					
7 - أرد الإساءة البدنية بأقوى منها.					
8 - اندفع في مشاجرات وخصومات بدون سبب كافي .					
9 - أحيانا أفكر في إيذاء شخص ما بدون سبب كاف .					

					10 - أضايق الحيوانات وأعذبها.
					11 - أشعر بالإندفاع نحو إتلاف ممتلكات الآخرين .
					12 - أشترك في المشاجرات بدون سبب .
					13 - استمتع أحيانا بتعذيب من أحب.
					14 - لا أشعر براحة نفسية إلا إذا قمت بالرد سريعا على أي إساءة بأقوى منها.

