

Addiction to electronic games among first-year secondary school students and its relationship to psychological alienation - a field study in: Al-Masalaha Secondary School and Houari Mahfouz Secondary School in Blida

الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي وعلاقته بالاغتراب النفسي-دراسة ميدانية

في: ثانوية المصالحه وثانوية هوارى محفوظ بالبلدية -

al'idmaan 'alaa al'al'ab al'ilktrounya ladaa talaameezh assana al'awlaa thaaneew wa'laaqth baalaaghtraab annafsee-daraasa maydaanya fee: thaanouya almasaalha wathaanouya hawaaree mahfoudh baalbleeda-

د. غربي مونية¹ - بهلول رفيعة²

GHARBI Mounia – BAALLOUL Refaida

1جامعة لونييسي علي -البلدية2 - mouniagharbi@yahoo.fr

2جامعة لونييسي علي -البلدية2 - baaloulr187@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2025/3/11 تاريخ القبول: 2025/5/9 تاريخ النشر: 2025/6/11

Summary: The aim of this study was to reveal the nature of the relationship between addiction to electronic games and psychological alienation among first secondary school students. The following questions included this aim:

- What is the level of addiction to electronic games among first-year secondary school students?
- What is the level of psychological alienation among first-year secondary school students?
- Are there statistically significant differences among the sample members in addiction to electronic games due to the gender variable?
- Are there statistically significant differences among the sample members in psychological alienation due to the gender variable?
- Is there a statistically significant relationship between the degree of addiction to electronic games among first-year secondary school students and the degree of psychological alienation?

These questions were tentatively answered in five research hypotheses.

The subject of the study and its objectives require adopting the descriptive, relational approach. The attempt was to build a measure of addiction to electronic games, and to adopt the psychological alienation measure by Masouda Benalia 2015. The two tools were applied to the study sample that included first-year secondary school students, which numbered 120 male and female students, including 60 females. 60 males were selected in a simple random way to obtain the raw data, which was processed statistically as required, especially for formulating hypotheses, which are: a t-test for one sample, and for two independent samples, the correlation coefficient eta (η). The results of testing the research hypotheses resulted in the fulfillment of some hypotheses and the failure of others, so that:

-The level of addiction to electronic games among first-year secondary school students is average.

The level of psychological alienation among first-year secondary school students is average.

- There are no differences among the sample members in addiction to electronic games due to the gender variable (male/female).

- There are no differences among the sample members in psychological alienation due to the gender variable (male/female).

- There is a strong and statistically significant relationship between the degree of psychological alienation and the degree of addiction to electronic games among first-year secondary school students.

Keywords: addiction, electronic games, psychological alienation, secondary school students

الملخص : كان الهدف من هذه الدراسة هو الكشف عن طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية

والاغتراب النفسي لدى تلاميذ الأولى ثانوي، ولقد اندرجت عن هذا الهدف التساؤلات التالية :

- ما مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي ؟

- ما مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي ؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس ؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الاغتراب النفسي تعزى لمتغير الجنس ؟

- هل توجد علاقة دالة احصائيا بين درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي

ودرجة الاغتراب النفسي ؟

وتمت الاجابة مؤقتا على هذه التساؤلات في خمسة فرضيات للبحث.

موضوع الدراسة وأهدافه تتطلب انتهاز المنهج : الوصفي الارتباطي، و كانت المحاولة في بناء مقياس الإدمان على

الألعاب الإلكترونية، وتبني مقياس الاغتراب النفسي لمسعودة بن عليّة 2015، طبقت الأداتين على عينة الدراسة

التي شملت تلاميذ السنة الأولى ثانوي التي بلغ عددها 120 تلميذ وتلميذة بواقع 60 أنثى 60 ذكر تم اختيارهم

بطريقة عشوائية بسيطة للحصول على البيانات الخام، والتي تم معالجتها إحصائيا وفق ما تتطلبه خاصة صياغة

الفرضيات، والمتمثلة في: اختبار (ت) لعينة واحدة، ولعنتين مستقلتين ، معامل الارتباط ايتا (η). أسفرت نتائج

اختبار فرضيات البحث على تحقق بعض الفرضيات وعدم تحقق أخرى، بحيث:

- مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي هو المستوى متوسط.

- مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي هو المستوى متوسط.

- عدم وجود فروق بين أفراد العينة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)

- عدم وجود فروق بين أفراد العينة في الاغتراب النفسي تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)

- توجد علاقة قوية ودالة احصائيا بين درجة الاغتراب النفسي ودرجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى

تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

الكلمات المفتاحية :الادمان ، الالعاب الالكترونية، الاغتراب النفسي،تلاميذ التعليم الثانوي

1- مقدمة :

بداية الألعاب الإلكترونية كانت عبارة عن ألعاب فيديو لم تكن متاحة إلا لقلة من أبنائنا في المنزل أو خارجه، ولم تكن قواعد الرقابة متوفرة في الأسواق بالكم والنوع الذي هي عليه الآن، وقد جاءت هذه العلاقة القوية بين الطالب المراهق والألعاب الإلكترونية، على الرغم من بعض فوائدها الإيجابية، بمجموعة من التأثيرات التي أخذت أبعاداً عميقة على مستخدميها كالتعرض لخطر الإدمان عليها، والذي أصبح منتشرًا بين فئة المراهقين الصغار نتيجة سوء استخدامها وإضاعة الوقت على حساب عملهم وحياتهم المدرسية وعلاقاتهم الاجتماعية.

ويعتبر الإدمان على الألعاب الإلكترونية من أخطر الاضطرابات نظراً للآثار التي تتركها على حياة المراهق في جميع النواحي، وتؤثر على مجرى حياته بشكل طبيعي، وبالتالي فإن سوء استخدام الألعاب الإلكترونية قد يهدد بفقدان التفاعل الاجتماعي، أي أن يحدث الاغتراب كظاهرة تميز الإنسان المعاصر، وإن كانت جذورها متجذرة في التراث الإنساني وتزداد مع زيادة البشر وسعيهم الدائم للتقدم الحضاري. إن هذه الظاهرة (الاغتراب النفسي) بكافة ألوانها وأشكالها متعددة المصادر والأبعاد ولها عواقب وأضرار وخيمة، وما يزيدها تعقيداً أنها تسبب اضطرابات نفسية متنوعة في وقت وتكون نتيجة لها في وقت آخر، فضلاً عن كونها من أهم مشاكل المراهقين والشباب.

وباعتبار أن تلميذ السنة الأولى من المرحلة الثانوية يمر بمرحلة المراهقة، وهي مرحلة حساسة تشهد العديد من التغيرات الفسيولوجية والنفسية، فضلاً عن المخاطر العديدة التي يمكن أن يولدها الإدمان على الألعاب الإلكترونية، فقد جاءت الدراسة الحالية لتكشف عن العلاقة التي تربطه بالاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى من المرحلة الثانوية.

2- الإشكالية :

اللعبة من أبرز السمات التي تميز الأطفال والمراهقين، فهو يشكل لهم عالماً خاصاً من الخبرات التي تؤدي إلى تنمية كافة جوانب النمو الاجتماعي والعاطفي والمعرفي والسلوكي، ويرى كثير من علماء النفس أن اللعب هو أرقى وسائل التعبير لدى الأطفال والمراهقين. (الجوهري ، 2004 ، ص82).

لقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة نتيجة التغيرات التي شهدتها العالم في النواحي التكنولوجية والمعلوماتية، فبعد أن كانت الألعاب التي كان يلعبها الأطفال والمراهقين مجرد ألعاب يدوية بسيطة، جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب نتيجة للطفرة التكنولوجية والمعلوماتية التي شغلت حياة الشعوب المختلفة بكل تفاصيلها. وقد انتشر استخدام الألعاب الإلكترونية إلى درجة أنها أصبحت متاحة لجميع أفراد المجتمع وخاصة المراهقين، حيث تحتوي هذه الألعاب على ألعاب تحاكي الألعاب الحقيقية، وتتحكم اللعبة في بعض عناصر اللعبة مثل الأسلحة المستخدمة، أو اختيار اللاعبين وتشكيلهم ووضع الخطط لهم وتحديد أدوارهم والحفاظ عليهم وهزيمة خصومهم (Salentz & Krogh, 2011, p204).

وفي ذات السياق ترى عتيقة السعيد (2016) أن أكثر من (33%) من المراهقين يقضون ما يعادل (30) ساعة أسبوعياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية كنشاط اجتماعي في حياتهم (السعيد، 2016، ص170).

إن المكانة التي وصلت إليها الألعاب الإلكترونية من حيث جذب المراهقين تعود إلى ما تتميز به من كونها أداة ترفيه أصبحت تشبه العالم الحقيقي في إدراكه وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت ومكان مما يجعلها أداة ذات تأثيرات متفاوتة إيجابية وسلبية على المراهقين (هاني، 2019، ص4).

كما كانت هذه الألعاب مصدر إلهام كبير للمراهقين لحل العديد من العقبات واكتساب وتحسين العديد من المعارف، ولكن ليس سراً أن لكل تقنية جديدة إيجابياتها وسلبياتها أيضاً، وهذا هو الحال في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، حيث ساهم دخولها في السنوات الأخيرة في خلق جيل جديد من المدمنين على استخدامها في جميع دول العالم. (سنباطي، 2012، ص5)

وقد أكد كل من جورتنر وليبر (Gurtner & Lepper 1998) في دراستهما أن ألعاب الفيديو تؤثر بشكل كبير على الأطفال والمراهقين من الناحية الجسدية والنفسية، وتتمثل هذه التأثيرات في ظهور السلوك الإدماني والسلوكيات الوسواسية، والحرمان من الصفات والمشاعر الإنسانية، والتغيرات في الشخصية، وفقدان حرية الفكر والإرادة (عيسو وبوشربي، 2020، ص 194).

الإدمان هو عادة تناول مواد معينة أو ممارسة نشاط معين لفترة طويلة من الزمن، ومن أشكاله الإدمان على الألعاب الإلكترونية، ووفقاً لإحصائيات وتقارير صادرة عن منظمات عالمية أشارت إلى المخاطر الناجمة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد أفادت بوجود 175 ألف حالة مرضية ناتجة عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية في العالم.

ويرى بدير والخزرجي (2007) أن ممارسة الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة قد تؤثر على قدرتهم على ممارسة العديد من الأنشطة الاجتماعية، وتعرضهم لاضطرابات في علاقاتهم الاجتماعية، فالفرد الذي يقضي ساعات طويلة في لعب الألعاب الإلكترونية دون التواصل مع الآخرين يصبح فرداً غير اجتماعي ومنطو على نفسه وأكثر ميلاً إلى الانسحاب الاجتماعي (بدير والخزرجي، 2007، ص 81). يتعرض الطالب أو المراهق بشكل خاص إلى فراغ نفسي ينتج عنه بعض الاضطرابات ومنها الاغتراب النفسي الذي يعتبر ظاهرة إنسانية موجودة في أنماط الحياة المختلفة، وقد تزايدت وتضاعفت مشاعر الاغتراب لدى الأفراد بشكل عام والمراهقين بشكل خاص، تزامناً مع فترة المراهقة التي تعتبر مرحلة من مراحل الاضطرابات النفسية (سعيد، 2016، ص 170).

ويعد الاغتراب النفسي من المشكلات النمائية التي يعاني منها المراهقون خلال مرحلة المراهقة، والتي قد تؤدي إلى العديد من السلوكيات غير التكيفية مثل عدم القدرة على التفاعل اجتماعياً مع الآخرين وإقامة علاقات اجتماعية معهم (العزة، 2007، ص 12). وبالإضافة إلى ذلك فإن تطور الاغتراب النفسي لدى المراهقين يرتبط بوجود عاملين أساسيين: الأول هو خوف المراهق من الآخرين وتجنبه التفاعل الاجتماعي معهم، والثاني هو افتقار المراهق إلى المهارات الاجتماعية التي تمكنه من التفاعل الاجتماعي مع الآخرين وإقامة علاقات ناجحة معهم (ملمان، 2008، ص 84).

وبما أن المراهقين ومنهم تلاميذ السنة الأولى من المرحلة الثانوية يتأثرون بالعوامل المحيطة بهم سواء كانت محلية أو عالمية فإن مشاكلهم بمختلف أشكالها تشكل ظاهرة عالمية تتفاقم يوماً بعد يوم حيث لوحظ ضعف الشعور بالانتماء إلى الأسرة أو المدرسة أو جماعة الأقران بل وضعف الاهتمام بالحياة بشكل عام وقد يكون نتيجة كل ذلك ما

يلاحظ من انطواء وعزلة وسلبية ومشاعر عجز وضعف في التكيف وبناء على ما سبق جاءت هذه الدراسة لتكشف عن طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى طلاب السنة الأولى من المرحلة الثانوية وذلك بعد الإجابة على التساؤلات التالية:

1- ما هو مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي؟

2- ما هو مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي ؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الإدمان على

الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الاغتراب النفسي

تعزى لمتغير الجنس؟

5- هل توجد علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى

تلاميذ السنة الأولى ثانوي و الاغتراب النفسي ؟

3-فرضيات الدراسة :

1- مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي متوسط.

2- مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي متوسط .

3- توجد فروق إحصائية بين تلاميذ السنة الأولى ثانوي في الإدمان على

الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس (ذكر/ أنثى).

4- توجد فروق بين تلاميذ السنة الأولى ثانوي في الاغتراب النفسي تعزى

لمتغير الجنس (ذكر / أنثى).

5- توجد علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ

السنة الأولى ثانوي والاغتراب النفسي.

4-أهداف الدراسة :

1- التعرف على مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة

الأولى ثانوي.

2- التعرف على مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي .

3- الكشف عن الفروق بين الجنسين (ذكر / أنثى) في الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

4- الكشف عن الفروق بين الجنسين (ذكر / أنثى) في الاغتراب النفسي .

5- معرفة طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية و الاغتراب النفسي لدى عينة الدراسة .

5-أهمية الدراسة :

1- تتحدد أهمية الدراسة الحالية من خلال أهمية الموضوع الذي تتناوله، وهو الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي، وذلك انطلاقاً من فهم المشكلة الراهنة التي تبتعد بالمراهق عن بيئته والبيئة الثقافية والاجتماعية التي يعيش فيها، والتي تتعكس بشكل أو بآخر على طبيعة تكيفه مع مجتمعه ومع نفسه، خاصة وأنها تتناول ظاهرة الاغتراب لدى شريحة مهمة وهي الطلبة المراهقين، وهي الفئة التي يتوقف عليها الإنتاج والبناء في المستقبل. على أمل أن تساهم هذه الدراسة من جهة كإضافة إلى التراث العلمي، وقد تساعد من جهة أخرى المتخصصين في المجالين النفسي والصحي في تقديم المساعدة الممكنة للتخفيف من الآثار السلبية لهذه الظاهرة والتوجه نحو الاستخدام الإيجابي والعقلاني الفعال للألعاب الإلكترونية، وفتح أفق واضحة المعالم لتقديم علاجات وحلول على أمل تبنيها وتحقيقها واقعياً.

6-تحديد مفاهيم الدراسة :

➤ -الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

(أ) نظرياً: تتبنى الدراسة الحالية تعريف كوس (2014) Kuss الذي يشير إلى الاستخدام المفرط أو القهري لنوع من الألعاب المبرمجة التي يتم لعبها عبر جهاز إلكتروني مثل الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، حيث يتجلى الإدمان عليها في الشعور بالإلزام باللعب، والعزلة الاجتماعية، وتقلب المزاج، والتركيز المفرط على النجاح في اللعبة، إلى درجة إهمال الأنشطة الأخرى في الحياة. (Kuss, 2014, p158)

(ب) إجرائيا : يعرف الإدمان على الألعاب الإلكترونية في الدراسة الحالية بأنه استخدام التلميذ المراهق المفرط للألعاب الإلكترونية لتتشكل لديه مجموعة من الأعراض الدالة على الإدمان كأعراض السيطرة والبروز، تغيير المزاج، الصراع، الانتكاس، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها تلاميذ السنة الأولى ثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المصمم في الدراسة الحالية، عندما يستجيب التلاميذ ل 20 عبارة موزعة بالتساوي على أربعة أبعاد.

➤ الاغتراب النفسي :

(أ) نظريا : وتتبنى الدراسة الحالية تعريف زهران (2004) الذي يشير إلى أنه شعور الفرد بالوحدة والعزلة وضعف التوافق الاجتماعي وانعدام الانتماء وفقدان الثقة بالنفس والشعور بالقلق ورفض القيم والأعراف الاجتماعية والمعاناة من الضغوط النفسية (زهران، 2004، ص54).

(ب) إجرائيا : يشير الاغتراب النفسي في الدراسة الحالية إلى مدى شعور التلميذ بالعجز و اللامعيارية و اللاهدف والتمرد والعزلة الاجتماعية ، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها تلميذ السنة الأولى ثانوي عندما يستجيب 100 عبارة موزعة بالتساوي على خمسة ابعاد لمقياس الاغتراب النفسي المتبنى في هذه الدراسة المصمم من قبل زينب شقير سنة (2002).

الاطار النظري للدراسة :

اولا : الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

1-تعريف الألعاب الإلكترونية :

تُعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في صراع مصطنع يحكمه قواعد محددة بطريقة تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، وتُسمى اللعبة إلكترونية إذا كانت متوفرة في شكل رقمي، وتشير كوثر (2019) إلى أن الألعاب الإلكترونية هي برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع الحقيقي أو الافتراضي، وتعتمد على الوسائط الآلية (الكمبيوتر، الفيديو، الهاتف) في التعامل مع الوسائل المختلفة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بغرض التعليم أو الترفيه (هاني، 2019، ص57).

وفقاً لما ذكرته ندى عقاب وآخرون في عام 2019، فإن الألعاب الإلكترونية هي نشاط له قواعد محددة، حيث يشارك اللاعبون في موقف أو صراع مصطنع له نتائج قابلة للقياس. تسمى اللعبة الإلكترونية إذا كانت متاحة في شكل رقمي وعادة ما يتم لعبها على منصات مختلفة مثل الإنترنت والكمبيوتر والتلفزيون والهواتف المحمولة والفيديو والأجهزة المحمولة. (عقاب وآخرون، 2019، ص 7)

ومن خلال هذه التعريفات يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية هي مجموعة من أنشطة اللعب ذات الطابع الآلي والتي تتضمن بعداً تفاعلياً وصوراً في حالة حركة لها قواعد محددة تمارس بشكل فردي أو جماعي، وقد أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية شائعة جداً بين المراهقين مما يؤثر عليهم سلباً ويؤدي بهم إلى الإدمان عليها وهذا ما سنتعرف عليه من خلال مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية في العنصر التالي.

2- تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

يشير مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية حسب محمد علي في عام 2008 إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يشبه الإدمان على أي شيء آخر، ونعني بذلك الإفراط في استخدام هذه الألعاب والاعتماد عليها بشكل شبه كامل والشعور الدائم بالشوق إليها إذا مُنِع عنها، بحيث يصبح هم الطفل أو المراهق الرئيسي هو الجلوس أمامها واللعب بها (علي، 2008، ص 13).

وبحسب عقيب بسمه (2019)، لا يمكن تشخيص الإدمان على الألعاب الإلكترونية من خلال اللعب المفرط فحسب، بل من خلال العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وحجم ونوع السلبيات في حياة اللاعب الواقعية. (عقيب، 2019، ص 33). ومن خلال التعريفات المختلفة التي تم تناولها يمكن إعطاء تعريف شامل للإدمان على الألعاب الإلكترونية: هو عادة مرضية لدى التلميذ المراهق لممارسة لعبة معينة بحيث يصبح تحت تأثيرها في جميع سلوكياته الحياتية، ولا يستطيع الاستغناء عنها، وبمجرد غيابها تتأثر حالته النفسية والعاطفية بشكل ملحوظ، وهذا من خلال تنوع وتعدد أشكالها وأنواعها، وهو ما سيتم التعرف عليه في العنصر التالي.

3-أنواع الألعاب الإلكترونية:

1- الألعاب الترفيهية والمسلية: وهي تهدف عموماً إلى التسلية وملء الفراغ وتعتمد بشكل أساسي على تفاعل المستثمرين في اللعبة في مواقف وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها ثم تصبح معقدة وسريعة.

2- ألعاب الذكاء: وهي الألعاب التي تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات وتتطلب استخدام الفكر للتعامل معها ولعل لعبة الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال حيث أصبح التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية (حمال، 2012، ص43).

3-ألعاب الأكشن: وهي الألعاب التي تعتمد على الحركة الجسدية، حيث يتحرك اللاعب مع شخصية إلكترونية في أجواء تتطلب منه القتال أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري... إلخ، والهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

4- ألعاب المغامرات: وهذا النوع هو النوع الذي يعتمد أكثر على القصة بالإضافة إلى فعل اللعب نفسه، حيث يتم إرسال اللاعب في رحلة بحث وهناك مجموعة من الألغاز أمامه يجب عليه حلها.

5- ألعاب المحاكاة: هي ألعاب في الأساس إعادة إنتاج لصور أنشطة رياضية حقيقية، حيث يتم الحفاظ على قواعد هذه الأنشطة بتثبيت كبير للجزئيات، وهذه الألعاب مستوحاة إما من الواقع أو من إدراكنا لهذا الواقع. (الواعر 2017، ص 24).

وكما هي الحال في كل عمليات التصنيف، فإن تصنيف الألعاب الإلكترونية يحمل نوعاً من التناقض، حيث إن تعدد الناقلات وتكاثر المنتجات التي توضع ضمن حدود الأنواع يدفع المنظرين إلى زيادة الأنواع، مما يؤدي إلى نوع من الارتباك والغموض. ولكن ضمن هذا التنوع، من الممكن تحديد مجالات ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية التي تمارس من خلالها هذه الألعاب المتنوعة.

4-مجالات الألعاب الإلكترونية:

هناك خمسة مجالات رئيسية معروفة يمكن أن تصبح فيها الألعاب الإلكترونية ممكنة بعد التطور التقني الكبير الذي شهده هذا المجال، ويمكن تصنيف فئات الألعاب الإلكترونية على النحو التالي:

- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة
 - الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر
 - الألعاب الإلكترونية على الإنترنت
 - الألعاب الإلكترونية على لوحات التحكم
 - أجهزة صالات الألعاب الإلكترونية: وهنا نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة الألعاب الإلكترونية في هذه الصالات: أجهزة اللاعب الفردي وأجهزة اللاعبين المتعددين
- أغلب هذه الألعاب أصبحت تستخدم في بيئتها ومتوفرة لبيئات أخرى سواء على الحاسوب أو الأجهزة الأخرى حيث تجد نفس قائمة الألعاب تقريباً، والسبب الرئيسي لهذا الوضع يعود إلى تسجيل ارتفاع قياسي وقوي في نتائج الألعاب التي تسعى إلى حساب الأنشطة الترفيهية الأخرى، حيث تبين أن المبرمجين ساهموا في تطوير الألعاب للحصول على أحدث الكودات CODES والربح السريع، فالبرمجة اليوم سريعة، مما يوفر إمكانية وجود ألعاب مختلفة متوفرة معاً على أجهزة Xbox أو station play أو game cube في نفس الوقت، وهي أجهزة ذات قوة خارقة. (سعاد ومرزوق، 2016، ص26-30)

5- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

من أشهر الألعاب الإلكترونية في الجزائر التي استحوذت على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

- السرقة الكبيرة للسيارات Grand Theft Auto 3 :

هذه اللعبة، والتي تُختصر بـ "GTA"، تُصنف كلعبة أكشن بشكل عام ولعبة مغامرات بشكل خاص وتُلعب بشكل فردي، وهي إحدى ألعاب سلسلة Grand Theft Auto، GTA.

- لعبة 1.6 Counterstrike: كلمة "Counterstrike" تعني الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف على أنها لعبة أكشن بشكل عام ولعبة إطلاق نار بشكل خاص، ويمكن لعبها بشكل فردي أو في مجموعات.

تحظى اللعبة بنجاح كبير، وخاصة عبر الإنترنت، مما يجعلها لعبة إطلاق النار الأكثر لعباً عبر الإنترنت وأفضل بكثير من الإصدارات السابقة. (سعاد ومرزوق، 2016، ص 35-36)

• لعبة "PES11":

Pro Evolution Soccer هي لعبة محاكاة، وتحديداً لعبة محاكاة رياضية (كرة القدم). تم إصدار نسختها الرابعة في عام 2004 والسادسة في عام 2006. يمكن لعبها بشكل فردي أو في أزواج أو كفريق.

• لعبة World of War Professionals:

تتلخص في قيام اللاعب باختيار شخصية داخل عالم افتراضي يوجد فيه ملايين الأطفال مع شخصيات افتراضية أيضاً، وهناك يمكنك تكوين صداقات والتجوال داخل هذا العالم الغريب الذي تجد فيه كل ما تريد، ويسمى PNG، وهي الشخصية التي لا تدخل اللعبة (الواعر 2017، ص 40-43)

فيما يتعلق بالإحصائيات المتعلقة بالألعاب التي تلعب في الجزائر، لا توجد معطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر، سواء من حيث نماذج التحكم أو برامج الألعاب، بسبب عدم وجود سوق رسمي لها.

6-عوامل الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

تعددت العوامل التي تجعل الطفل أو المراهق أو حتى البالغ أحياناً مدمناً على الألعاب الإلكترونية، ومنها:

- الاعتقاد بأنها مسلية، وأنها تخفف التوتر، وأنها تُشبع الرغبة في التفاعل الاجتماعي مع الآخرين.

- إشباع الحاجات النفسية والأخلاقية التي يفتقر إليها أو يحرم منها في الواقع.

- الاحترافية المفرطة في تسويق الجذب من قبل شركات الألعاب الإلكترونية.

- التدليل المفرط، حيث يلجأ بعض الآباء إلى مثل هذه الألعاب بسبب انشغالهم الدائم بها للتخلص من انزعاج الطفل.

- تقليد أحد الوالدين أو الرفاق، مما يجعل الطفل أو المراهق أيضاً يلجأ إلى ممارسة

الألعاب الإلكترونية. (www.horiaty.com)

ومن الضروري أن يكون الآباء والمعلمون على دراية بعلامات إدمان الألعاب الإلكترونية واتخاذ الخطوات اللازمة لتقليل آثارها السلبية على المراهقين.

ثانياً: الاغتراب النفسي:

1- تعريف الاغتراب النفسي :

مفهوم الاغتراب النفسي حظي باهتمام واسع من قبل الباحثين، وخاصة في مجال علم النفس وعلم الاجتماع، حيث قدم الباحثون مجموعة من التعريفات لهذا المفهوم: عن (بن الزاهي، 2007، ص 18)

• تعريف إريك فروم (Erik Fromm): هو أول من عرف الاغتراب النفسي بأنه "ما يعانيه الفرد من تجربة الانفصال عن وجوده الإنساني وعن مجتمعه وعن الأفعال التي تصدر عنه فيفقد السيطرة عليها وتصبح خاضعة لسيطرته".

• تعريف فرويد (Freud): عرف الاغتراب النفسي بأنه اغتراب الأنا عن اللعب أي اغتراب الشعور عن اللاوعي أي حالة الانفصال بين الفرد والمجتمع وبين الفرد والأشياء ومحيطه.

• كما عرف الحمداني (2010) الاغتراب النفسي بأنه الشعور بالعزلة أي غياب الصداقة الحميمة بين الناس. (الحمداني، 2010، ص 66)، بينما عرفه أبو بكر مرسي (2011): شعور الفرد بأنه غريب عن نفسه، ولا يجد نفسه محور معرفته، وأنه منفصل عن نفسه كما هو منفصل عن الآخرين. (مرسي 2011، ص 58)

وبناء على ما سبق يمكن القول بأن الاغتراب النفسي هو: شعور الفرد بالانفصال عن نفسه وعن قيمة مبادئه ومعتقداته وأهدافه وطموحاته، ويتجلى ذلك من خلال شعور الفرد بالعجز نتيجة لعوامل نقص تتعلق بذاته، وبالبنية الذاتية المعرفية من جهة، وبالبنية المعرفية والسلوك الاجتماعي والثقافي من جهة أخرى، حيث يظهر بعد ذلك سلوك الانتماء والشعور باللامعنى واللاهدف والغلو والعجز والعزلة الاجتماعية والتمرد واليأس، بالإضافة إلى الشعور بعدم الأمان وفقدان الثقة بالذات والموضوع معاً.

2- مراحل الاغتراب النفسي :

حسب (بن علياء 2015، ص 132) ظاهرة الاغتراب تمر بثلاث مراحل، كل مرحلة تؤدي إلى المرحلة التي تليها، وهذه المراحل هي:

✓ **مرحلة الاستعداد للاغتراب:** تشمل هذه المرحلة مفهوم فقدان السيطرة في بعديه المتمثلين في الحرمان من المعرفة والحرمان من الحرية، ومفهومي فقدان المعنى وانعدام المعايير على التوالي. فعندما يشعر الإنسان بالعجز ويفقد السيطرة على الحياة والمواقف الاجتماعية وأنه لا حول له ولا قوة، فلا بد أن تتساوى معه معاني الأشياء، بل تفقد الأشياء معانيها، وبالتالي لا توجد معايير تحكمه ولا قواعد يستطيع أن ينتمي إليها.

✓ **مرحلة الرفض والنفور الثقافي:** هي المرحلة التي تقع بين مرحلة الاستعداد ومرحلة ما بعد الاغتراب، حيث ينظر إلى الاغتراب في هذه المرحلة على أنه تجربة معاناة من عدم الرضا والرفض، ويعرف ذلك في سياق التناقض بين ما هو حقيقي وما هو مثالي، حيث يشعر الإنسان المنعزل بعدم الرضا والعداء تجاه الاهتمامات والموضوعات والقيم والمعايير والأنشطة السائدة في المجتمع والمنظمات التي هو عضو فيها.

✓ **مرحلة التكيف المنعزل:** هذه المرحلة تتحدد بين التوافق التلقائي اللاواعي وقلق العزلة المتمثل بالانحراف عن الوسيلة مع الالتزام بالأهداف، أو في حالة الالتزام بالوسيلة والانحراف عن الأهداف، أو الانسحاب الذي يدل على رفض كل من الأهداف والوسيلة دون التكيف مع بدائل لها، أو في حالة العصيان والثورة من أجل التكيف مع بدائل أخرى لهذه الوسائل والأهداف.

ويمكن القول بشكل عام أن الاغتراب النفسي يمر بمراحل مترابطة ومتكاملة أي أن كل مرحلة تكمل الأخرى وقد تصاحب هذه المراحل مجموعة من الأعراض المتشابكة أو المترامنة .

3-نظريات تفسير الاغتراب النفسي:

هناك العديد من النظريات التي تفسر الاغتراب النفسي وفقاً لمنهجها العلمي والفلسفي والعلمي، وسنتناول أهم هذه النظريات على النحو التالي:

3-1- نظرية التحليل النفسي* الاغتراب النفسي عند فرويد (freud): ينظر إلى الاغتراب على أنه نتيجة للحضارة، فالحضارة هي ما صنعه الفرد، وجاءت متناقضة ومتضاربة مع تحقيق أهدافه ورغباته وطموحاته. وهذا يعني من وجهة نظر فرويد أن الاغتراب ينشأ نتيجة للصراع بين الذات والضوابط الحضارية أو المتحضرة، حيث يولد الفرد مشاعر القلق والضيق عندما يواجه ضغوط الحضارة بتعاليمها وتعتيداتها المختلفة،

وهذا يدفع الفرد إلى اللجوء إلى الكبت كآلية دفاعية يلجأ إليها كحل للصراع الناشئ بين رغبات الفرد وأحلامه وتقاليده المجتمع وضوابطه، وهذا بطبيعة الحال حل، لذلك تلجأ إليه الأنا، مما يؤدي بدوره إلى مزيد من مشاعر القلق والاغتراب النفسي.. (حمدي 2015، ص70).

*الاغتراب عند إريك فروم (Erick Fromm): التعامل مع الاغتراب بطريقة مختلفة يمكن أن يتحقق من خلال الانفصال عن الطبيعة، الذي يصاحب سيطرة الإنسان عليها، وهي صفة تختلف عن صفة الانفصال التي تصاحب عدم القدرة على ربط الذات بالطبيعة، وأخيراً محاولة الفرد إيجاد الانسجام في صفاته الإنسانية الخاصة. (بورويس 2014، ص38)

3-2- نظرية أزمة الهوية:

*الاغتراب النفسي عند إريكسون (Erikson): بحسب إريكسون (1968) في نظريته عن أزمة الهوية فإن فترة المراهقة تعتبر حاسمة في تطور هوية الأنا لدى الفرد، فالمرهق يعتبر ذاته هدفاً مركزياً محدداً، مما يزيد من تعقيد شعوره بالوحدة، وتتحدد هويته ويدخل مرحلة الألفة والانتماء لأن الفشل في تحديد هوية المرهق وعدم الشعور بوجوده يؤدي إلى شعور الفرد بالغربة. (حمدي 2015، ص71)

3-3- نظرية الإنسانيين:

يرى أنصار هذه النظرية أن تحليل السلوك الإنساني لا يمكن أن يؤخذ من جهة واحدة أو من نظرية واحدة.

*الاغتراب النفسي عند ماسلو (Maslow) لما كان علم النفس منفصلاً عن الفلسفة، وأصبح لكل إنسان فلسفته الخاصة، فإنه يقول: «إن فلسفة علم النفس يجب أن تهتم بدراسة القيم، وفلسفة الجمال يجب أن تتضمن أعلى وأعظم الإبداعات والتجارب، أو ما يسمى بالتجارب الذروية التي يشعر بها الفرد حين يحقق نجاحاً حاسماً وفق معايير عالية من السعادة العظيمة».

*الاغتراب النفسي عند ماي (May): ويشير إلى أن الإنسان يضبط سلوكه وفقاً للقيم التي يمثلها، ويشكل حياته وعالمه على ضوء رموز ومعاني معينة، وأن هذه القيم تسبب له القلق والتوتر، والقلق الناتج عن الخوف يثيره تهديد القيم التي يمثلها الفرد كهدف نهائي، والتي بدورها تعاني من الاغتراب ويفقد الإنسان الإحساس. (كريمة، 2011، ص34)

مما تقدم، هناك العديد من الرؤى والنظريات التي حاولت واجتهدت في تفسير الأسباب والعوامل التي أدت إلى ظهور الشعور بالاغتراب النفسي، وعلى رأسها نظرية فرويد، التي ترى أن الشعور بالاغتراب النفسي هو نتيجة الصراع بين الحضارة التي خلقها الفرد وبين تحقيق أهدافه ورغباته التي يطمح إليها في المجتمع، بينما يرى إريك فروم أن الاغتراب النفسي هو الانفصال عن الطبيعة حيث يفقد الفرد القدرة على الاتصال بين الذات وطبيعة الفرد، وترى نظرية أزمة الهوية لإريك سون أن الشعور بالاغتراب يعود إلى عدم قدرة الفرد على تحديد هويته في مرحلة المراهقة، وترى النظرية الإنسانية أن الشعور بالاغتراب الذاتي يعود إلى القيم والمعايير التي يجب أن يخضع لها الفرد.

الاجراءات الميدانية للدراسة :

1-منهج الدراسة :

لما هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى التلاميذ ودراسة الفروق ومعرفة طبيعة العلاقة بين المتغيرين لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي، فإنه تم انتهاج المنهج الوصفي الاستكشافي الفارقي الارتباطي.

2-الإطار الزمني والمكاني للدراسة :

الإطار المكاني: أجريت الدراسة الميدانية في ثانويتين هما: ثانوية هواري محفوظ ببلدية أولاد يعيش التابعة لولاية البلدة. وثانوية المصاحبة بالبلدية بني تامو التابعة لولاية البلدة.

الإطار الزمني : أنجزت هذه الدراسة خلال العام الدراسي 2021/2020، وقد تم الشروع في الجانب الميداني منها نهاية شهر مارس 2021، وذلك من خلال أولا محاولة بناء مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية وما تليها من تحكيم، وتبني المقياس الثاني الاغتراب النفسي، ثم توزيع الأداتين على أفراد العينة وتفرغ البيانات، وفي الأخير معالجتها إحصائيا

3-مجتمع الدراسة :

اشتمل مجتمع الدراسة على تلاميذ السنة الأولى ثانوي من الشعب العلمية والأدبية بثانويات البلدة.

4- عينة الدراسة:

لما كانت عينة الدراسة تمثل جزء من المجتمع، فإن عينة الدراسة الحالية مثلها تلاميذ السنة الأولى ثانوي، التي بلغت 120 تلميذ وتلميذة تم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية البسيطة، إذ تم تصنيف التلاميذ بواسطة جدول أبجدي، ثم إعطاء أرقام لهذه الأسماء، بعدها سحبت أفراد العينة بحجم قدر بـ 120 تلميذ وتلميذة بطريقة عشوائية عن طريق الاقتراع بحيث: نسبة التلاميذ المنتمين إلى الشعبة الأدبية قد بلغ 45% في حين أن نسبة التلاميذ المنتمين إلى الشعبة العلمية قد بلغت 55%، وعليه كانت نسبة الشعبة العلمية المقدرة بـ 55% أكبر من نسبة الشعبة الأدبية. كما وزعوا بتساوي على متغير الجنس (النوع)، فكانت النسبة المئوية للذكور البالغة 50% مساوية للنسبة المئوية للإناث.

5- أدوات جمع البيانات :

تم الاعتماد في الدراسة الحالية على مقياسين لجمع البيانات المتعلقة بمتغيري البحث : مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تم تصميمه في الدراسة الحالية، ومقياس الاغتراب النفسي لمسعودة بن علي المصمم سنة 2015.

-مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

إن الإطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بمتغير الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مكن من ملاحظة عدم توفر أداة بحث مناسبة -في حدود البحث والإطلاع على مقاييس الإدمان على الألعاب الإلكترونية الصالحة للتطبيق، فجاءت محاولة البناء بدءاً من تفحص الأدب التربوي لمتغير الإدمان على الألعاب الإلكترونية وبعض الدراسات السابقة المهتمة بالإدمان على الانترنت، وقد اتبعت الخطوات التالية :

- تحديد الأبعاد التي شملها المقياس وهي أربعة أبعاد :

1. السيطرة أو البروز: يقصد به أن يكون بعد الإدمان على الألعاب الإلكترونية

سمة بارزة ومسيطرة وهذا ما يحدث عندما تصبح الألعاب الإلكترونية أهم

الأنشطة وأكثرها قيمة في حياة التلميذ وتسيطر على تفكيره ومشاعره ويكون

الانشغال بها بارز وزائد والشعور باللهفة على القيام بممارسة هذه الألعاب.

2. **تغيير المزاج:** يشير إلى الخبرة الذاتية التي يشعر بها التلميذ كنتيجة لقيام التلميذ بالولوج إلى الألعاب الإلكترونية، بحيث يمكن رؤيتها كإستراتيجية للمواجهة ليتحاشى التلميذ الآثار المترتبة على افتقادها.

3. **الصراع :** تشير الى الصراعات التي تدور بين التلميذ ونفسه والمحيطين به، كما الصراع بين شخصي والصراعات بين هذا النشاط (الألعاب الإلكترونية) والأنشطة الأخرى (الدراسة، الحياة الاجتماعية،الاهتمامات)

4. **الانتكاس:** هو الميل والرغبة إلى العودة مرة أخرى لممارسة مختلف الألعاب الالكترونية التي كان يمارسها التلميذ رغم ما يترتب عنها من مشاكل صحية، مادية، أسرية، مدرسية....

- صياغة الفقرات التي تعبر وبالتالي تتفرع من كل بعد من الأبعاد الأربعة.

جدول رقم (04): توزيع عبارات مقياس الإدمان على الألعاب الالكترونية على أبعاده :

رقم البعد	الأبعاد	العبارات
1	السيطرة والبروز	5-4-3-2-1
2	تغيير المزاج	10-9-8-7-6
3	الصراع	15-14-13-12-11
4	الانتكاس	20-19-18-17-16

- إعداد المقياس في صورته الأولية والتي شملت 20 فقرة.

- تم عرض المقياس على (3) من المحكمين وهم اساتذة تخصصين ف يعلم النفس التربوي، وبعد إجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون تم تعديل صياغة بعض الفقرات.

- وعليه مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية في صورته النهائية تكون من 20 فقرة،

طريقة الإجابة: تتم عن طريق اختيار أحد البدائل الثلاث دائما (2)، أحيانا (1)، أبدا (0) بوضع علامة (x) في خانة المناسبة.

طريقة التنقيط:تنقيط استجابات التلاميذ يتوقف على نوع العبارة واختيارات الاجابة.

الجدول (06) يوضح تنقيط استجابات التلاميذ على نوع العبارة.

نوع العبارة/الاختيار	دائما	أحيانا	أبدا
موجبة	2	1	0

الخصائص السيكمترية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية :

لدراسة الخصائص السيكمترية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية طبق على 60 تلميذ وتلميذة (عينة الدراسة الاستطلاعية)، وقد تم التأكد من صلاحية المقياس بحساب صدق الاتساق الداخلي وحساب ثبات المقياس بتطبيق معادلة ألفا كرومباخ، والنتائج أظهرت ان المقياس يتمتع بدرجات عالية من الصدق (بين 0,83 و 0,95) للابعاد الاربعة) والثبات (0,91)، كدلائل على صلاحيته للتطبيق في هذه الدراسة.

- مقياس الاغتراب النفسي:

تم تبني في الدراسة الحالية مقياس زينب محمود شقير لقياس المتغير الثاني وهو :
الاغتراب النفسي، المأخوذ عن مسعودة بن علي (2015)

وصف المقياس :

لقد تم إعداد هذا المقياس لهدفين :

1. قياس الأبعاد الخمسة للاغتراب (العزلة الاجتماعية - اللامعيارية - العجز - اللامعنى - التمرد) التي تعتبر المثل الحقيقي للتعريف لأشمل للاغتراب التي استخلصتها الدكتورة من التراث السيكلوجي و الاجتماعي .
 2. قياس أهم أشكال الاغتراب النفسي : (الذاتي - السياسي - الاجتماعي - الديني - التعليمي) والتي في مجموعها تقيس الاغتراب النفسي .
- المقياس يحتوي (100 عبارة) موزعة على (20) عبارة لكل شكل من أشكال الاغتراب الخمسة، مقسمة فيما بينها إلى (4 عبارات) لكل مكون من مكونات الأبعاد الخمس ويصبح عدد عبارات كل بعد مكون (20 عبارة).

الجدول رقم (01) توزيع العبارات على أبعاد المقياس .

الاغتراب الثقافي	الاغتراب الديني	الاغتراب السياسي	الاغتراب الاجتماعي	الاغتراب الذاتي	
15-10-5	14-9-4	13-8-3	12-7-2	11-6-1	العزلة
30-25-20	29-24-19	28-23-18	27-22-17	26-21-16	العجز
45-40-35	44-39-34	43-38-33	42-37-32	41-36-31	اللامعيارية
60-55-50	59-54-49	58-53-48	57-52-47	56-51-46	اللامعنى
75-70-65	74-69-64	73-68-63	72-67-62	71-66-61	التمرد
15	15	15	15	15	المجموع

طريقة تطبيق المقياس والإجابة عليه :

قامت مصممة المقياس بترتيب العبارات بطريقة دائرية، ويمكن تطبيقه فرديا أو جماعيا وتكزن الإجابة باختيار أحد الخيارات المقترحة، بحيث يقوم الباحث أولا بتوضيح الهدف من المقياس، مركزا على أن الغرض هو معرفة ما يشعر به الفرد في الغالب. وتنحصر تعليماته في أن يضع الفرد علامة (x) تحت الكلمة التي تتفق مع ما يشعر به، من حيث العبارة المطابقة لما يشعر به.

طريقة التصحيح :

وللتصحيح وضعت ثلاث حدود (موازين) للإجابة، تساعد المفحوص على التعبير عما يستشعره بضبط تجاه العبارات، وكانت الأوزان كما يلي: غير موافق (لا) 0 درجة، غير متأكد (محايد) 1 درجة، موافق (نعم) 2 درجة، وبذلك تتراوح درجة كل بعد من مكونات الاغتراب الخمس، وكل شكل من أشكال الاغتراب، ما بين (0 درجة إلى 40 درجة)، بينما تتراوح الدرجة الكلية من (0 درجة إلى 200 درجة)، وتعتبر الدرجة المرتفعة عن درجة الاغتراب عند الفرد .

الخصائص السيكومترية لمقياس الاغتراب النفسي :

لقد قامت الباحثة مسعودة بن عليّة سنة 2015 بالتأكد من صلاحية هذا المقياس قامت ب :

أولا : حساب صدق المقياس :

• الصدق الظاهري (صدق المحكمين): بلغت قيمة الصدق الظاهري من

خلال معامل لاوشي 0.90 وهي قيمة عالية .

- الصدق عن طريق الاتساق الداخلي واتضح ان جميع الأشكال ذات علاقة ارتباطيه موجبة.

ثانيا :حساب ثبات المقياس :تم الاعتماد للتحقق من ثبات المقياس على طريقتين:

- طريقة التجزئة النصفية :بلغت قيمته 0.99

- معامل ألفا كرونباخ : بلغت 0.85

واستنتجت الباحثة مسعودة بن علية أن قيم نتائج كل من الصدق والثبات محفزة ومطمئنة لاستخدام الأداة في الدراسة .

6- الأساليب الإحصائية :

تم الاستعانة بالحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS رقم 26 بحيث:

- التكرارات والنسب المئوية لخصائص العينة.
- معامل ألفا كرومباخ لحساب الثبات.
- معامل الارتباط بيرسون لتقدير الصدق للمقياسين، وكذلك لقياس حجم العلاقة للفرضية الخامسة.

- اختبار (ت) للفروق لاختبار الفرضية الخامسة.

- معامل آيتا لقياس حجم العلاقة للفرضية الخامسة

عرض نتائج الدراسة :

1- عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبار الفرضية الأولى :

نصت الفرضية الأولى للبحث على أنه : "مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي هو متوسط". قبل التحقق منها، تم وضع مستويات التصنيف لدرجات الأفراد على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية التي تم تحديدها ب 3 مستويات وهي على التوالي: منخفض، متوسط، مرتفع. حيث قمنا بتحديد الدرجتين الدنيا والعليا التي يمكن أن يتحصل عليها أفراد عينة الدراسة والتي تتراوح بين (0-40 درجة). ثم قمنا بتقسيم الفرق بين القيمتين على (3) لنحصل على ثلاثة فئات تعكس مستويات الإدمان على الألعاب الإلكترونية كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول رقم (2): مستويات التصنيف لدرجات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

المعيار	مستويات التصنيف
0-13	منخفض
14-27	متوسط
28-40	مرتفع

وللتحقق من هذه الفرضية تم تطبيق اختبار (ت) لعينة واحدة من أجل مقارنة الوسط الفرضي بمتوسط درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، فكانت النتائج كما يلي :

الجدول رقم (3) نتائج اختبار (ت) للمقارنة بين المتوسط الفرضي ومتوسط استجابات أفراد عينة الدراسة في مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

المقياس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	مستوى التقدير
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	60	15.66	27	13.595	59	0.000	متوسط

من خلال الجدول (3) أعلاه يلاحظ أن المتوسط الحسابي لدرجات عينة الدراسة المتكونة (60) تلميذ وتلميذة قد بلغ (15.66) وهو أصغر من المتوسط الفرضي الذي حدد ب (27)، وقد جاءت قيمة (ت) المحسوبة لعينة الدراسة ب (13.59) بدرجة حرية (59) وهو دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.000)، ومنه يمكن القول أنه توجد فروق بين متوسط درجات تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) وبين المتوسط الفرضي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وبالتالي فإن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) كان متوسط. وجاءت هذه النتيجة تتفق مع دراسة كل من: فائق وعبد الواحد (2017) التي بينت أن مستوى استخدام الانترنت والألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان متوسطاً، ودراسة أحمدى وزملائه (2014) التي بينت كذلك أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والحاسوب والانترنت والأقراص المدمجة كان متوسطاً وقد اختلفت مع نتائج بعض الدراسات مثل دراسة شاهين (2012) التي بينت أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية كان مرتفعاً، ودراسة بروس (2013) التي بينت أن مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى

المراهقين جاء مرتفعاً. ويمكن إرجاع هذا الاختلاف إلى اختلاف البيئة الثقافية والاجتماعية، بالإضافة إلى اختلاف أدوات القياس حيث قامت الباحثة في هذه الدراسة ببناء مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية .

وتفسر هذه النتيجة في ضوء التطور العلمي والتكنولوجي وما رافقه من انبهار بمستحدثات التكنولوجيا المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، ومدى توافر وسهولة الحصول عليها، حيث أنها متوفرة في الهواتف النقالة، بالإضافة إلى الحواسيب الشخصية كما يمكن إرجاع هذه النتيجة إلى كون الألعاب الإلكترونية تعد بمثابة وسيلة للهروب من الواقع الذي يعيش فيه التلميذ المراهق، وكونها وسيلة يشبع من خلالها حاجاته النفسية والاجتماعية والعاطفية.

2- عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبارا لفرضية الثانية :

جاء نص الفرضية الثانية على أن : " مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي هو متوسط" قبل التحقق منها تم وضع مستويات التصنيف لدرجات الأفراد على مقياس الاغتراب النفسي التي تم تحديدها ب 3 مستويات وهي على التوالي : منخفض، متوسط، مرتفع. حيث قمنا بتحديد الدرجتين الدنيا والعليا التي يمكن أن يتحصل عليها أفراد عينة الدراسة والتي تتراوح بين (0-200درجة). ثم قمنا بتقسم الفرق بين القيمتين على (3) لنحصل على ثلاثة فئات تعكس مستويات الاغتراب النفسي كما هو موضح في الجدول التالي :

الجدول رقم (4) : مستويات التصنيف لدرجات مقياس الاغتراب النفسي

المعيار	مستويات التصنيف
0-66	منخفض
67-133	متوسط
134-200	مرتفع

للتحقق من هذه الفرضية تم تطبيق اختبار (ت) لعينة واحدة من أجل مقارنة الوسط الفرضي بمتوسط درجات أفراد عينة الدراسة على الاغتراب النفسي، فكانت النتائج كما يلي :

الجدول رقم (5): نتائج اختبار (ت) للمقارنة بين المتوسط الفرضي ومتوسط درجات استجابات أفراد عينة الدراسة في مقياس الاغتراب النفسي.

المقياس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	المتوسط الإفتراضي	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم العينة
الاغتراب النفسي	60	84.66	50	58.49	59	0.000	متوسط

من خلال الجدول (5) أعلاه يلاحظ أن عينة الدراسة قدرت (60) تلميذ وتلميذة، حيث قدر متوسطها الحسابي ب (84.66) وهو أكبر من المتوسط الفرضي الذي حدد ب (50)، وقد جاءت قيمة (ت) المحسوبة لعينة الدراسة ب (58.49) بدرجة حرية (59) وهو دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.000) ، ومنه يمكن القول أنه توجد فروق بين متوسطات درجات تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) وبين المتوسط الفرضي في الاغتراب النفسي، وبالتالي فإن مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) كان متوسط .

يمكن الاستنتاج من هذه النتيجة أن طبيعة العلاقات الاجتماعية في ظل السياق الاجتماعي العام تتفاوت وتختلف من حيث جوهرها بين جميع أفراد الجنس البشري. كما يمكن إرجاع هذه النتيجة إلى طبيعة المرحلة النمائية لأفراد عين الدراسة، فهم يقعون ضمن مرحلة المراهقة التي تتسم بحدة الانفعالات واندفاعها ن فا المراهق هنا يشعر با الضياع نتيجة ما يمارسه من سلوكيات وطرق غير منطقية في التعامل مع المثيرات المحيطة به، وبا التالي يزداد شعوره با انطوائه عن الذات والاغتراب النفسي وهذا ما جاءت به نظرية "فرويد" freud "التي تم التطرق إليها سابقا في الجانب النظري حيث يرى أن الاغتراب هو الأثر الناتج عن الحضارة، حيث أن الحضارة هي التي أوجدها الفرد جاءت متعاكسة ومتعارضة مع تحقيق أهدافه ورغباته وما يصبو إليه وهذا يعني في نظر فروي دان الاغتراب ينشأ نتيجة الصراع بين الذات والضوابط المدنية أو الحضارة حيث تتولد عند الفرد مشاعر القلق والضيق عند مواجهة الضغوط الحضارية بما تحمل من تعاليم وتعقيدات مختلفة وهذا با التالي يدفع الفرد إلى اللجوء إلى الكبت كآلية دفاعية يلجأ إليها كا حل للصراع الناشئ بين رغبات الفرد وأحلامه وبين تقاليد المجتمع وضوابطه ومن الطبيعي أن يكون هذا حلا ومنها يلجأ إليه الأنا مما يؤدي بالتالي إلى المزيد من الشعور والقلق والاغتراب النفسي .

وجاءت هذه النتيجة تتفق مع دراسة كل من : منصور (2008) وفائق وعبد الواحد (2017) الذين أشاروا أن الاغتراب النفسي السائد لدى تلاميذ المرحلة الثانوية يقع ضمن المستوى المتوسط.

واختلفت مع نتائج دراسة كل من محمدي وميهوبي (2018) ونبيلة بوناب (2019) الذين بينوا أن مستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي كان منخفضا.

وتفسر هذه النتيجة أيضا في ضوء التقدم التكنولوجي أصبح هناك عالم افتراضي يحاول التلميذ اللجوء إليه في ضوء أن الصداقات عبر مواقع التواصل الاجتماعي مما يجعله يقضي وقتا أطول مع هذه المواقع، وبالتالي ينعكس سلبا على إقامة علاقات اجتماعية أو تواصل حقيقي مع الآخرين.

3- عرض ومناقشة وتحليل نتائج اختبار الفرضية الثالثة :

نصت الفرضية الثالثة على أن : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس (ذكر / أنثى).

للتحقق من هذه الفرضية تم تطبيق اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الذكور والإناث على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وهو موضح في الجدول التالي :

الجدول (6) : نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الذكور والإناث على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي

الجنس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	مستوى الدلالة	القرار
ذكر	30	14.46	8.11	58	1.042	0.302	غير دال
أنثى	30	16.86	9.65				

من خلال الجدول (6) يلاحظ أن حجم عينة الدراسة بلغ عددها (60) تلميذ وتلميذة، منهم (30) تلميذة و (30) تلميذ، بمتوسط حسابي بلغ (14.46) عند الذكور ومتوسط حسابي بلغ (16.86) عند الإناث، والانحراف المعياري بالنسبة للذكور والذي قدر بـ (8.11) و بالنسبة للإناث بـ (9.65)، وقد جاءت قيمة اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (1.042) بدرجة حرية (58) وهي قيمة غير دالة إحصائيا .

وفي ضوء هذه النتيجة يمكن القول أن الفرضية الثالثة للبحث لم تتحقق، وبالتالي قبول الفرضية الصفرية التي تنص على: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)، ورفض الفرضية البحثية.

هذه النتيجة التي تم التوصل إليها تعني أن متغير الجنس ليس له أي تأثير على الإدمان على الألعاب الإلكترونية (أفراد عينة الدراسة)، أي أن كلا الجنسين مدمن على الألعاب الإلكترونية بمستوى متوسط حسب الدراسة الحالية.

جاءت هذه النتيجة تؤيد ما وضعه فرويد (freud) في نظرية التحليل النفسي بأن المراهق سواء ذكر أو أنثى يعبر عن رغباته ومشاعره من خلال اللعب كما يخفف من التوتر النفسي ويساعده في حل مشكلاته وه بمثابة أداة للتواصل بينه وبين المحيطين به ويمكن دراسة حالته النفسية من خلال اللعب. كما قد يعود سبب عدم الاختلاف بين الجنسين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى عوامل قد تطرقنا إليها في الجانب النظري كملء أوقات الفراغ وتجنب الملل والرغبة في الهروب من الواقع نتيجة البعد الاجتماعي وإشباع الحاجات النفسية والمعنوية التي قد حرموا منها هذا بالنسبة للجنسين.

كما قد تعارضت نتائج الدراسة مع دراسة كل من فاطمة همال (2012) التي أكدت أن هناك فروق جوهرية بين الذكور والإناث في الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتفسر ذلك بالعدد الكبير من الألعاب الإلكترونية المختلفة الأنواع والتصاميم المطروحة الاختيار أمام الذكور، بالإضافة على دراسة بلعاني ومراكشي (2018) التي أشارت أن 12% فقط من الإناث تهتم بألعاب الفيديو بشكل عام مقارنة ب 36% من الذكور.

وتفسر هذه النتائج المتحصل عليها على عدم وجود فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث إلى تعدد مجالات اللعب المختلفة خاصة بعد التطور التقني الكبير في هذا المجال، في حين كانت تقتصر هذه الألعاب على قاعات أو صالات اللعب الإلكتروني خاصة بالذكور فقط حتى أصبحت تمارس في كل مكان وزمان من طرف الجنسين من خلال الهواتف الذكية ووجهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت، كما قد يعود ذلك إلى تنوع الألعاب الإلكترونية بالنسبة للذكور والإناث خاصة أنها أصبحت تمارس بطريقة جماعية عبر الأجهزة من خلال مسافات بعيدة .

4- عرض ومناقشة وتحليل نتائج اختبار الفرضية الرابعة :

نصت الفرضية الرابعة على أنه: توجد فروق دالة إحصائية في الاغتراب النفسي تعزى لمتغير الجنس (ذكر / أنثى)، للتحقق من هذه الفرضية تم تطبيق اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الذكور والإناث على مقياس الاغتراب النفسي، وهو موضح في الجدول التالي :

الجدول (7) : نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الذكور والإناث على مقياس الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي

الجنس	حجم العينة	المتوسط	الانحراف	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	القرار
ذكر	30	85.66	10.12	58	0.688	0.494	غير دال
أنثى	30	83.66	12.29				

من خلال الجدول (7) يلاحظ أن حجم عينة الدراسة بلغ عددها (60) تلميذ وتلميذة، منهم (30) تلميذة و(30) تلميذ، بمتوسط حسابي بلغ (85.66) عند الذكور وبلغ (83.66) عند الإناث، والانحراف المعياري بالنسبة للذكور والذي قدر ب(10.12) وبالنسبة للإناث ب (12.29)، وقد جاءت قيمة اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (0.688) بدرجة حرية (58) وهي قيمة غير دالة إحصائية .

وفي ضوء هذه النتيجة يمكن القول أن الفرضية التي تم صياغتها لم تتحقق، وبالتالي قبول الفرضية الصفرية التي تنص على: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الاغتراب النفسي تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)، ورفض الفرضية البحثية.

هذه النتيجة التي تم التوصل إليها تعني أن متغير الجنس ليس له أي تأثير على الاغتراب النفسي (أفراد عينة الدراسة)، أي أن كلا الجنسين يحمل مستوى متوسط من الاغتراب حسب النتائج الدراسة الحالية.

وتفسر نتائج اختبار هذه الفرضية أن الاغتراب النفسي يعرف انتشارا واسعا بين الجنسين نتيجة عوامل كثيرة وهذا ما أكده اريكسون (Erikson) من خلال نظريته أزمة الهوية، بحيث تتحدد هوية المراهق وتدخل مرحلة الألفة والانتماء لأن عدم تحديد

الهوية للمراهق وعدم شعوره بتواجهه يؤدي بالفرد إلى الشعور بالاغتراب، ويرى أن الاغتراب الذي يتمثل في عدم تحديد الهوية يأتي نتيجة الأزمات .

وعلى اختلاف أشكال الاغتراب لدى المراهقين المتمدرسين فقد يكون من أسبابه استخدام الانترنت وعوامل اجتماعية ونفسية أخرى والتي تطرقنا إليها سالفًا في الجانب النظري كالصراع والإحباط واختلاف أنماط البيئة رغم انتمائهم لبيئة اجتماعية واحدة ونقص التفاعل الاجتماعي بين الأفراد وضعف العلاقات الاجتماعية.

وجاءت هذه النتائج لتتفق مع دراسة كل من : **صبرينة حامدي (2015)** و**عتيقة سعدي (2016)** و**عمارة وبن دريوش (2017)** والتي توصلت في نتائجها إلى عدم وجود فروق بين الجنسين (ذكر /انثى) في الاغتراب النفسي .

كما تعارضت هذه النتائج مع دراسة **النعمي (2005)** و**عبد الله (2019)** الذين وجدوا أن الاغتراب النفسي لدى الإناث أكثر منه لدى الذكور وذلك لارتباط الأنوثة بالتوجه الخارجي وضعف القدرة على التوافق.

كما تفسر هذه النتيجة بالظروف النفسية والاجتماعية التي يعيشها تلاميذ السنة الأولى ثانوي ونمط التنشئة الذي أصبح متشابه لدى الجنسين، كما يعود أيضا إلى عدم وجود فروق بين الجنسين في نمط الحياة داخل الثانوية، وهذا لما توفره من إمكانيات وخدمات لا تفرق بين الذكر والأنثى إلى أن الفرص متاحة أمام الجنسين دون تمييز مما سهل مهمات النجاح بمختلف صوره سواء كانت حياته، أو دراسية أو اجتماعية .

5-عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبار الفرضية الخامسة :

نصت الفرضية الخامسة على أنه: توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

ولاختبار هذه الفرضية، تم التحقق من شروط معامل الارتباط بيرسون (r) ألا وهي اعتدالية التوزيع وخطية العلاقة حيث لوحظ أن الشرط الأول غير متوفر في البيانات، مما أدى إلى تطبيق معامل آيتا (Eta) لقياس حجم العلاقة الارتباطية بين درجات تلاميذ السنة الأولى ثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس الاغتراب النفسي، وجاءت النتائج كما يلي :

الجدول رقم (8): قيمة معامل الارتباط آيتا (Eta) بين درجات تلاميذ السنة الأولى ثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس الاغتراب النفسي.

المتغيرات	معامل آيتا (η)	مربع معامل آيتا η^2	الدلالة الإحصائية
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	0.750	0.562	0.001
الاغتراب النفسي			دالة إحصائية

من خلال الجدول (8) أعلاه يتضح أن معامل الارتباط آيتا بين درجات تلاميذ السنة الأولى ثانوي على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس الاغتراب النفسي قد بلغت ب: 0.75 وهي قيمة تفوق المتوسط عند مستوى دلالة أقل من 0.01، كما نلاحظ أن قيمة مربع معامل آيتا التي تعد مؤشر لحجم التأثير أو الأثر (الدلالة العملية) قدرت ب: 0.56 وهو ما يدل أن هناك (56%) من التباين المشترك بين درجات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودرجات مقياس الاغتراب النفسي لدى النفسي لدى تلاميذ سنة الأولى ثانوي، وهي قيمة مرتفعة حسب معيار الذي حدده كوهين (cohen) للحكم على قيمة حجم التأثير بالنسبة لمربع معامل آيتا، حيث وجد أن القيمة التي تساوي أو تفوق 0.14 هي قيمة كبيرة، وبالتالي حجم الأثر في نتيج هذه الفرضية كبير أو مرتفع، مما يعني أهمية أحد المتغيرين في التنبؤ بالآخر لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

في ضوء هذه النتيجة يمكن القول أن الفرضية التي تم صياغتها قد تحققت، وبالتالي رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة أو البحثية، التي تنص على أنه: توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

وهذا ما يفسر على أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الشعور با الاغتراب وأنه كلما أدمن التلميذ على الألعاب الإلكترونية كان أكثر ميلا للشعور با الاغتراب النفسي وكذا العكس كلما قل استخدام الألعاب من غير إفراط نقص الشعور با الاغتراب النفسي، ويرجع السبب إلى توفر الألعاب الإلكترونية وسهولة استخدامها وتنوع وسائلها التي ذكرت سابقا في الجانب النظري مما جعل التلاميذ يتعرضون لمشكلات

نفسية واضطرابات تؤثر على حياتهم بغض النظر عن مرحلة المراهقة التي يمرون بها وهي مرحلة حساسة وحرجة فا لشعور با الاغتراب مثلا الذي هو عكس الانتماء .

ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى ما أشار إليه بدير والخزرجي (2007) حيث أكد على أن ممارسة الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة قد يؤثر على مستوى قدرتهم على ممارسة العديد من الأنشطة الاجتماعية ، ويعرضهم إلى خلل في علاقاتهم الاجتماعية، فا الفرد الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين يصبح فردا لا اجتماعيا منطقيا على ذاته، وأكثر ميلا للانسحاب الاجتماعي ومغترب نفسيا .

كما جاءت هذه النتائج تؤيد ما وضحته بعض الدراسات التي أجريت في نفس السياق كا دراسة الغامدي (2008) التي أظهرت نتائجها على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الانترنت وعلاقتها ببعض المشاكل والاضطرابات النفسية، ودراسة بريعم (2015) التي بينت نتائجها على إثبات العلاقة بين الإدمان على الانترنت وعلاقته بالاغتراب النفسي ودراسة حامدي (2015) التي أكدت نتائجها على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الإدمان على الانترنت والاغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

وتعزو هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية من حيث المحتوى لا تتلاءم مع ضوابط التنشئة الاجتماعية السليمة للتلميذ المراهق وهذا ما ينعكس سلبا على سلوكياته، بحيث تربطه بالعالم الافتراضي الخيالي وذلك بموجب الخصائص والتقنيات المتوفرة فيها فتجعله ينشأ على معطيات مأخوذة من الألعاب الإلكترونية بدلا من معطيات مأخوذة من الحياة الاجتماعية

الاستنتاج العام :

هدفت هذه الدراسة في الأساس إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي، بالإضافة إلى كشف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومستوى الاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي، با بالإضافة إلى التحقق من دلالة الفروق بين أفراد العينة في الإدمان

على الألعاب الإلكترونية والاعتراب النفسي والتي تعزى لمتغير الجنس، ودراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاعتراب النفسي، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) كان متوسط.
- مستوى الاعتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي (أفراد عينة الدراسة) كان متوسط.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في الاعتراب النفسي تعزى إلى متغير الجنس (ذكر/ أنثى)
- توجد علاقة قوية (غير خطية) ودالة إحصائية بين درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودرجات الاعتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

وعموما يمكن القول أنه من خلال هذه النتائج اتضح أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية موجود لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي بمستوى متوسط، فالتلميذ الجزائري يعيش في أوساط عائلية متساهلة نوعا ما مع استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد تكون دون مراقبة من الأهل للوقت المنقضي في استخدامها، بالإضافة إلى اختلاف رغبة المدمن في استخدام الألعاب الإلكترونية وشخصيته واختلاف التنشئة الاجتماعية والبيئة التي تتم فيها. كما توصلت نتائج دراستنا إلى أن الاعتراب النفسي منتشر لدى المراهقين بدرجات متوسطة وقد يكون ذلك بسبب الاستخدام المفرط إلى حد ما للألعاب الإلكترونية الذي يعزز ظهوره لدى فئة تلاميذ السنة الأولى ثانوي.

الخاتمة :

إن ظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية تعرف انتشارا واسعا بين تلاميذ المدارس وخاصة في الآونة الأخيرة مما قد يفتح مجال الإدمان عليها. وبالتالي قد يؤدي تفاقمها إلى حدوث ما لا يحمد عقباه من اضطرابات نفسية متعددة ووقوع مشكلات تربوية كانهخفاض المستوى الدراسي والتسرب والرسوب والنفور من الدراسة

وغيرها وقد يساهم الإدمان على الألعاب الإلكترونية في زيادة الاضطرابات النفسية ومن أبرزها الشعور بالاغتراب النفسي والذي بدوره يؤثر على المردود الدراسي للتلميذ وكذا علاقته الاجتماعية والأسرية، خاصة مع تزامن فترة المراهقة بصفة خاصة لأنها الفترة التي يكون فيها في مراحلهم الصعبة والحساسة باحثين فيها باحثين عن كل الفرص لتفريغ مكبوتاتهم، ومما ساعد على زيادة نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في الجزائر نجد امتلاكهم لأجهزة خاصة بهم، وبالتالي التعرض لهذه الوسائل بدرجة كبيرة ولساعات طويلة، وهذا ما يؤثر على نفسياتهم مما يؤدي بهم إلى الابتعاد على ما هو اجتماعي، وهذا ما بينته النتائج المتحصل من خلال دراستنا هذه التي هدف إلى معرفة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي وقد أسفرت النتيجة على إثبات العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاغتراب النفسي لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي .

ومع أمل أن تكون نتائج هذه الدراسة منطلق بحوث مستقبلية، خلصت الدراسة بعض الاقتراحات والتوصيات في ضوء النتائج المتحصل عليها والتي تمثلت فيما يلي :

- تفعيل الخدمات الإرشادية والوقائية، والتحسيس بخطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية .
- تصميم برامج إرشادية ومعرفية مكثفة للتخفيف من حدة المشكلات النفسية والاجتماعية الناجمة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.
- تنظيم ملتقيات على الصعيد الوطني، والدولي نحو إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية.
- دراسة المشكلات الناجمة عن اغتراب المراهقين من وجهة نظرهم.
- إجراء دراسات حول وجهة نظر الأولياء حول ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأهم المشكلات النفسية و الاجتماعية الناجمة عنها.
- توجيه المراهقين المتمدرسين نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التي من شأنها تدعيم معارفهم وتنمية قدراتهم.

- ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار والتحلي بروح المسؤولية ومحاولة ملئ أوقات فراغ أبناءهم.
- إدماج التربية في المقررات التربوية لكل المستويات لاسيما في المرحلة الثانوية، وهذا من شأنه ضمان الاستخدام السوي والإيجابي لتكن

المراجع :

- ابريعم سامية.(2012). إدراك الأبناء لأساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها با الأمن النفسي. رسالة دكتوراه.كلية التربية، جامعة باتنة . الجزائر .
- أبو بكر مرسي .(2011) أزمة الهوية في المراهقة والحاجة إلى الإرشاد النفسي . الطبعة 1، مكتبة النهضة المصرية ، مصر .
- أبو علام رجاء محمود.(2004)مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية. الطبعة 3 ،دار النشر الجامعات ، مصر .
- أحمد بلقيس ومرعي.(1982) سيكولوجية اللعب . الطبعة 1 ، دار الفرقان للنشر والتوزيع .
- أحمد جابر،(2010). الألعاب الإلكترونية نظرة أكثر جدية. (<http://www.swalif.net>) . إطلع عليه يوم 2021/04/27 على الساعة 14: 42.
- بدير والخزرجي عمار . (2007) الطفل مع الإعلام والتلفزيون . دارا لهادي للطباعة والنشر ، بيروت .
- بن بريعم، سامية.(2015). العلاقة بين إدمان الانترنت والشعور با الاغتراب النفسي .مجلة علوم الإنسان والمجتمع .المجلد 4 ، العدد14.
- بن زاهي منصور .(2007).الشعور بالاغتراب الوظيفي وعلاقته بالدافية للإنجاز لدى الإطار الوسطي لقطاع المحروقات . رسالة دكتوراه.جامعة قسنطينة .الجزائر .
- بن علية مسعودة.(2018).أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالاغتراب النفسي لدى المراهق الجزائري. دكتوراه في علم النفس.جامعة محمد خيضر .بسكرة.
- بن مجدوب صليحة .(2018). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل المتمدرس .مذكرة لنيل شهادة ماستر في الإعلام والاتصال ، جامعة العقيد أكلي .البويرة.
- بهجات محمد عبد السميع.(2008) الاغتراب لدى المكفوفين ظاهرة وعلاج . الطبعة 1 ، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية.
- بورويس ولمياء.(2014). الاغتراب النفسي لدى اللاجئين السوريين في الجزائر .مذكرة ماستر . جامعة العربي بن مهدي . أم البواقي.
- بوقادوم وردة.(2019).أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال. شهادة ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة .جامعة جيلالي بونعامة.خميس مليانة.

بوناب نبيلة.(2018).الاغتراب النفسي لدى الطالب الجامعي ذو الهوية الافتراضية. مذكرة
ماستر. جامعة محمد خيضر . بسكرة.

الجوهري عبد الهادي .(1998) فهرس علم الاجتماع. الطبعة 3 ، المكتب الجامعي ، الإسكندرية.

حامدي صبرينة.(2015).الإدمان على الأنترنت وعلاقته با الاغتراب النفسي والسلوك العدواني.
مذكرة ماجستير في علم النفس المدرسي.جامعة الحاج لخضر .باتنة.

الحمداني محمد رشيد .(2010) الاغتراب ، التمرد ، قلق المستقبل. الطبعة 1 ، دار صفاء للنشر
والتوزيع ، عمان.

حمدي لامية وميهوبي أميرة.(2019).مفهوم الذات وعلاقته بالاغتراب النفسي لدى الطالبات
المقيمات با الأحياء الجامعية. مذكرة مجستير .جامعة محمد بوضياف.

خليفة عبد الله محمد .(2003) دراسات في سيكولوجية الاغتراب. الطبعة 1، دار غريب للنشر
والتوزيع، القاهرة.

رمال عمارة وصبرينة بن دريوش.(2017).الاغتراب النفسي وعلاقته با التكيف الأكاديمي لدى
طلاب الجامعة. مذكرة لنيل شهادة ماستر في علوم التربية ،جامعة حمه لخضر.الوادي.

الزيودي، ماجد.(2014). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها
معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بطيبة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية.المجلد 10،
العدد 02، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.

سعاد هناء، بن مرزوق نوال.(2016).الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي،
دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى، رسالة ماستر، قسم
العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر
سعيد فوزي.(2008).المشكلات النفسية والانفعالية لدى مدمني ومدمنات الانترنت.رسالة
ماجستير.جامعة عين الشمس.

سعيد، عتيقة.(2016). ظاهرة الاغتراب النفسي عند المراهقين. مجلة علوم الإنسان والمجتمع،
العدد 20، بسكرة الجزائر.

سنا حامد زهران.(2004) إرشاد الصحة النفسية لتصحيح مشاعر الاغتراب . الطبعة 1، عالم
الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة.

شطانا علي. (1998) نظرية الاغتراب من منظور علم الاجتماع. دارعالم للكتب والنشر والتوزيع،
السعودية.

الشحروري مها. (2008) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وعليها. الطبعة 1 ،دار
المسيرة ،عمان الأردن.

الشويكي، وليد.(2005). ملحق علمي لمجلة الغربي العلمي ، العدد 05، ص08.

- عبد الله عبد الله. (2019). الاغتراب النفسي وعلاقته بالصحة النفسية لدى طلاب الجامعة. جامعة الجزائر.
- عبد المنعم عفاف. (2008) الاغتراب النفسي ومظاهره والنظريات المفسرة له. الطبعة 1، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.
- عبد الهادي نبيل. (2004) سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال. الطبعة 1، دار للنشر والتوزيع، بيروت.
- العزة سعيد. (2007) الإرشاد النفسي أساليبه وفنياته. دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان.
- عقيب ولراري. (2019). أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال. جامعة جيجل.
- عيسو عقيلة و إكرام بوشيري. (2020). العنف المدرسي وعلاقته با الألعاب الإلكترونية العنيفة. المجلد 11، العدد 01، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، جامعة البليدة 02، الجزائر.
- الغامدي عبد الله. (2008). تردد المراهقين على مقاهي الانترنت وعلاقتهم ببعض المشاكل النفسية. رسالة ماجستير. جامعة أم القرى. السعودية.
- فائق ميلاد وعبد الواحد. (2017). تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الالكترونية على صحة الأطفال. بحث منشور في المؤتمر الدولي، جامعة السويد.
- فيصل عباس. (2008) الاغتراب: للإنسان والمعاصر والشقاء والوعي. الطبعة 1، دار المنهل اللبناني، بيروت.
- محلم محمد، (2019). إدمان الألعاب الإلكترونية. (www.horiaty.com). اطلع عليه يوم 2021/04/30 على الساعة 11: 28
- محمد علي. (2008) إدمان الانترنت في عصر العولمة وسبل علاجها. الطبعة 1، دار الفكر اللبناني، الإسكندرية.
- مروان عبد الحميد إبراهيم. (2000) علم النفس الاجتماعي. الطبعة 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، القاهرة مصر .
- مطاول ضياء الدين. (2000). فعالية الألعاب الإلكترونية وتحصيل التلاميذ معسري القراءة بالمرحلة المتوسطة. مجلة الخليج العربي، العدد 77، السعودية.
- منصور. (2008). مستوى الاغتراب النفسي ومفهوم الذات وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى طلبة مرحلة الثانوية. مذكرة ماجستير. القاهرة.
- مواس نسيم. (2017). الاغتراب النفسي والاجتماعي لدى طلبة الجامعة. شهادة ماستر في علم النفس العيادي. جامعة قالمة .
- ميلمان تشارلز. (2008) مشكلة الأطفال والمراهقين وأساليب المساعدة فيها. دار بكر للنشر والتوزيع، عمان.

الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الأولى ثانوي وعلاقته بالاغتراب النفسي-دراسة ميدانية في: ثانوية المصاحبة وثانوية هواري محفوظ بالبلدية

ندى عقاب عبود وآخرون.(2019) دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء .

الهدلق عبد الله .(2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام . رسالة ماجستير.جامعة الملك سعود .الرياض

الواعر دلال.(2017). تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري .مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر ، جامعة العربي بن مهيدي.الجزائر .

ورد وحمام هويش . (2010). مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية المجلد 2 ،العدد02، جامعة الملك فيصل، السعودية.

يوسف محمد عباس.(2008) الاغتراب والإبداع الفني .الطبعة1، دار غريب للنشر والتوزيع، القاهرة.

Ahmadi ,J Amiri ,A khadmallhossinie ,Z,Golami,G, (2014). **Prevalence of addiction to the internet, computer games, dvd, and video and its relationship to anxiety and depression in a sample of Iranian high school students**. Iranian Journal of Psychiatry & Behavioral Sciences, 8 (2), PP: 75-80.

Brus, A. (2013). **A young people's perspective on computer game addiction**. **Addiction Research and Theory**, 21(5): PP: 365–375

Pepe, K. (2011). **A Study on the Playing of Computer Games, Class**. Educational Research and Reviews.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press..

Shahin .C (2012). **Defining the Levels of Computer Game Success and Attitudes of Parents to Prim**