ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: www.jtuh.org/

Dr.Mokhtar Boufera[1]
Researcher. Badra Bioud
badra.bioud@univ-mascara.dz

* *Corresponding author: E-mail* :
m.boufera@univ-mascara.dz

Keywords:
Internet Addiction,
Students,
Middle school.

ARTICLE INFO

Article history:
Received 8 Mar 2023
Received in revised form 17 Mar 2023
Accepted 2 Apr 2023
Final Proofreading 22 Sept 2023
Available online 30 Sept 2023
E-mail t-jtuh@tu.edu.iq

©THIS IS AN OPEN ACCESS ARTICLE UNDER THE CC BY LICENSE
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Electronic Games Addiction and ils Relation to some Variables among Middle School Students

ABSTRACT

The present study aim at identifying the level of Electronic game addiction among middle School. And see if there are differences in the level of Electronic game addiction to students depending on the gender variable.The sample consisted of (94) Students.The researcher uses Electronic game addiction scale.The results of this study show that there is a high level of addiction to electronic games among middle school students. It also shows There were no differences between males and females in Electronic game addiction

© 2023 JTUH, College of Education for Human Sciences, Tikrit University

DOI: http://doi.org/10.25130/jtuh.30.9.2.2023.13

إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلاب التعليم المتوسط

الدكتور. مختار بوفرة/ كلية العلوم الانسانية والاجتماعية/جامعة معسكر/الجزائر/ مخبر الارغونوميا والوقاية من الأخطار جامعة وهران2
الطالبة. بدرة بيوض/ كلية العلوم الانسانية والاجتماعية/جامعة معسكر/الجزائر

الخلاصة:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن مستوى إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط،والتعرف على الفروق في مستوى إدمان الالعاب لدى الطلاب تبعا لمتغير الجنس، تكونت عينة الدراسة من 94 طالبا وطالبة،طبق عليهم مقياس إدمان الالعاب الالكترونية،تمت المعالجة الإحصائية للبيانات ببرنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS،وكشفت النتائج عن وجود مستوى عال من إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط،كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دالة إحصائية في إدمان الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.

الكلمات المفتاحية: إدمان،الالعاب الالكترونية،الطلاب،التعليم المتوسط.

المقدمة:

إن استخدام تكنولوجيا الاعلام والاتصال أصبح لا مفر منه من قبل المجتمعات الحديثة لما توفره من فوائد وإشباع لبعض الحاجات والرغبات،وسهل عليها كسر الحواجز والعقبات من خلال اعتماده على التكنولوجيات الحديثة التي ساهمت في تسهيل إمكانية التواصل الإنساني وجعل العالم قرية صغيرة ولعل أهم الانجازات التكنولوجيا المنجزة ما يسمى بالشبكة العنكبوتية الانترنت، إذ بلغت معدلات استخدام الانترنت في العالم سنة 2014 إلى 65,5%،وحسب المركز الامريكي لإحصائيات التعليم لسنة 2003 أن 78% من المراهقين في الفئة العمرية 15- 17 سنة هم من مستخدمي الإنترنت(الجبيله،301:2016)،كما توصلت إحدى الدراسات بالولايات المتحدة الامريكية أن نسبة 90 % من الشباب يستخدمون شبكة الانترنت و 74% منهم لديهم روابط وصل بالأنترنت(علاء،210:2010)،وتختلف استخدامات الإنترنت من شخص إلى اخر ومن فئة عمرية إلى فئة أخرى إذ البعض تستخدمها لملء وقت فراغها وفئة أخرى لإدارة أعمالها التجارية والاقتصادية وفئة اهل العلم للبحث والعطاء وأخرى للتسلية واللعب،وهذه الاخيرة هي التي تشكل نسب عالية وتزداد يوما بعد يوم،إذ أكدت دراسة أمريكية أن 90% من متصفحي الانترنت من طلبة الجامعة يلعبون ويتسلون(كامل،270:2016)،كما توصلت دراسة المانية إن أن 12% من الإناث تهتم بألعاب الفيديو بينما بلغت نسبة 36% من الذكور(الشحروري والريماتي،638:2011)،كما توصل جونجال Gonigal(2011) بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي(تهامي وجعفورة،87:2019).

اعتبر الانترنت نعمة من النعم لا يمكن للإنسان في القرن الواحد والعشرين الاستغناء عنها لما توفره له من استخدامات ووظائف فيما يخدم مصالحه الخاصة والعامة،وجعلته يجول ويسرح ويمرح عبر العالم بكبسة زر،ولكن لا يختلف اثنان على انها قد أصبحت نقمة من النقم تهدد البشرية نتيجة سوء استخداماتها،ومن التداعيات الحديثة التي ارتبطت بالشبكة العنكبوتية ما عرف بإدمان الانترنت الذي أصبح من امراض العصر ولم يسلم منه أي مجتمع من مجتمعات العالم،إذ أشار بعض علماء النفس البريطانيين أن شخصا من بين كل 200 شخص من مستعملي الانترنت تظهر عليهم أعراض الادمان وبعض الاشخاص يقضون أكثر من 38 ساعة أو أكثر أسبوعيا أمام الانترنت دون عمل(كامل،270:2016)،ورغم اختلاف مظاهر إدمان الانترنت من شخص إلى اخر إذ البعض يدمن مواقع التواصل الاجتماعي والبعض المواقع الجنسية والإباحية،وفئة تدمن الالعاب بمختلف أنواعها إلى أن اثارها واحدة،ومن مظاهر الادمان التي أرهقت مختلف الاسر والمجتمعات إدمان الألعاب الالكترونية التي اصبحت متاحة لكل شرائح المجتمع باختلاف مستوياتهم وأعمارهم وجنسهم.

وإن ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية لم تلقى الاهتمام في بعض المجتمعات بالرغم من التداعيات المترتبة عليها،وخصوصا لدى فئة الاطفال التي تعتبر من أكثر الفئات انقيادا واستخداما لهذه الألعاب دون ادراكها لأثارها السلبية،ومن هنا جاءت دراستنا لمعرفة مستوى إدمان الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بعض المتغيرات.

الإشكالية:

إن مشكلة ادمان الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة نسبيا،ولم تلق الاهتمام الكافي إذ ما قرنت بحجم الاثار المترتبة عليها،إذ ارهقت كاهل الكثير من الأسر والمجتمع ككل باعتبارها قضية اجتماعية لم يسلم منها الصغير والكبير،ولا الرجل والمرأة،ولا الطفل والمراهق،وتختلف درجة التهديد من فئة لأخرى ومن مجتمع لأخر،وإن فئة الأطفال والمراهقين من أكبر الفئات المدمنة على الالعاب الالكترونية نتيجة انقيادهم وراءها دون أن يأبهوا بالعواقب،كما ساهمت الاسرة في تفشي هذه الظاهرة لعدم القدر على مراقبة أبنائها وتوفير لهم اللوحات الذكية والحواسب ومختلف ماركات الهواتف المتوفر على خدمة الانترنت.

أصبحت مهدد فئة الطلاب وخصوصا الدارسين في مرحلة التعليم المتوسط والثانوي، ويمكن اعتبار أن طلاب مرحلة التعليم الثانوي هم من يشكلون الفئة الاكبر استخداما للانترنت نتيجة الحرية المطلق وعدم قدرة الاسرة على مراقبتهم،ونظرا لاختلاف مستويات الاستخدام والإدمان على الانترنت من قبل الطلاب،ومن هنا جاءت الحاجة للبحث والتعرف على مستوى الادمان على الانترنت وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلاب التعليم الثانوي، ومن هنا تم طرح التساؤلات التالية:

– ما مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط؟

– هل توجد فروق في مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس؟

فروض الدراسة:

–يوجد مستوى عال من إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط.

–لا توجد فروق في مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس.

أهداف الدراسة:

–هدفت الدراسة إلى الكشف عن مستوى الادمان على الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط.

– الكشف عن الفروق في مستوى إدمان الالعاب الالكترونية بين الذكور والإناث من طلاب التعليم المتوسط.

– محاولة الخروج بنتائج علمية من خلال الدراسة التطبيقية وطرح توصيات كمساهمة في إثراء الحلول العملية لظاهرة إدمان الانترنت.

أهمية الدراسة:

–تكمن أهمية الدراسة في تحديد مستوى ادمان الالعاب الالكترونية لدى شريحة مهمة وهي فئة الطلاب التي ينبغي رعايتها لمواجهة الثورة المعلوماتية التي تغزو العالم.

–المساعدة في نشر ثقافة الوعي لدى الطلاب المراهقين للتخفيف من الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وتوجيههم نحو الاستخدام الصحيح والفعال.

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

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

مصطلحات الدراسة:

ويعرف الباحثان ادمان الالعاب الالكترونية على أنه الاستخدام السلبي والمفرط للألعاب الالكترونية ومواقع الاجتماعي التي تؤدي إلى أعراض نفسية واجتماعية لدى الفرد،أما إجرائيا الدرجة التي يحصل عليها الطلاب من خلال إجابته على مقياس ادمان الالعاب الالكترونية اذ تتراوح أدنى قيمة صفر(10) وأقصها أربع وثمانون(50).

الإطار النظري والدراسات السابقة:

إدمان الالعاب الالكترونية

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ويرى العطري وميهوبي(299:2021) إدمان الألعاب الالكترونية على أنه ظاهرة مرضية غير صحية تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطالب والإفراط،في ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل تكنولوجية(تقنية)،ووسائط تواصلية،بشكل لدائم، يؤثر على نشاطه الطبيعي(الطالب)،ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية،مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب،وهي حاضرة مع الطالب في يقظته وفي نومه أيضا.

مظاهر إدمان الالعاب الالكترونية

- عدم الاكتفاء من استخدام الالعاب الالكترونية للأطفال وقضاء أوقات طويلة معها.
- الرغبة الشديدة في الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها.
- يلجأ إلى الكذب لتبرير جلوسه الطويل على الحاسب أو الألعاب على انه أحد أشكال المعرفة.
- عزوفه عن مشاركته الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية.
- تأثر أوقات نومه وطعامه وتحصيله الدراسي بشكل سلبي.
- حدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا ما منع عنها.
- إهمال النظافة الشخصية.

– القلق والتفكير المفرط في الألعاب الإلكترونية وما يحدث فيها،والشعور بالحزن والاكتئاب لعدم الاتصال بها.

– يلجأ الطالب إلى النوم العميق بعد التعب الشديد من استخدام الألعاب،فضلا عن ظهور اضطرابات نفسية عليه كالارتعاش وتحريك الأصابع بصورة مستمرة(العبيدي،429:2017).

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

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

النظريات المفسرة لإدمان الالعاب الالكترونية

الاتجاه السلوكي

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

الاتجاه السيكوديناميي

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

الاتجاه الإجتماعي الثقافي

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

الاتجاه الكيميائي الحيوي

يرجع إدمان الالعاب الالكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية عصبية.

الاتجاه المعرفي

يرى اصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع إلى الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة التي تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

الاتجاه التكاملي

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

نموذج Groho

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

سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطالب

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

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

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

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

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

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

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

الدراسات السابقة:

أضحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية شبحا يهدد الكثير من الاطفال المراهقين خاصة فئة المتمدرسين،وإهتم الكثير من الباحثين في ميدان العلوم الاجتماعية بدراسة هذه الظاهرة لدى الطلاب وفي مختلف الأطوار التعليمية،ومن بين تلك الدراسات:

دراسة أبو وزنة(2010)

علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى،تكونت العينة من 488 طالب وطالبة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية العنقودية،وتوصلت النتائج إلى وجود نسبة 38,8% من أفراد العينة مدمنين على الألعاب الإلكترونية،كما خلصت إلى وجود علاقة بين التكيف الاجتماعي وادمان الألعاب الإلكترونية،ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستويات الإدمان المختلفة المنخفضة والمتوسطة والعالية للتكيف المدرسي(حمدان،42:2016)

دراسة العبيدي(418:2017):

هدفت إلى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم الابتدائي،والتعرف على مستوى الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية والفروق تبعا لمتغير الجنس،استخدم المنهج الوصفي،تكونت العينة من 150 طالبا وطالبة من الصف الخامس والسادس،تم اختيارهم بطريقة عشوائية،أظهرت النتائج أن الاطفال لديهم استعمال مفرط للألعاب الإلكترونية،كما أنه لا توجد فروق بين الجنسين في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية،وتوصلت النتائج أيضا إلى وجود علاقة طردية موجبة بين اضطراب السلوك العدواني والغضب والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى الطلاب،ولا توجد علاقة بين العناد والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية.

دراسة المهداوي وإياد(22:2019):

هدفت إلى الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى،ومعرفة مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس،تكونت العينة من 160 طفلا وطفلة،طبق عليهم مقياس لإدمان الاطفال على الألعاب الالكترونية،اعتمد المنهج الوصفي وتم تحليل النتائج عن طريق تطبيق برنامج SPSS وخلصت النتائج إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال وصل الى مستوى ينذر بالخطر،وكذا عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا للمنطقة السكنية،وتوصلت أيضا إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس ولصالح الذكور.

دراسة ميلاد واخرون(94:2019):

هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام الاجهزة الالكترونية على صحة الأطفال،اشتملت العينة على 100 طفل تتراوح أعمارهم بين 1-5 سنوات يترددون على المستشفى لغرض العلاج،اظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة الإلكترونية والمشاكل الصحية كاضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم لدى الاطفال دون الخمس سنوات من العمر،كما توصلت إلى عدم وجود علاقة معنوية بين استخدام الاجهزة الالكترونية ومكان الاقامة،وكذا وجود علاقة احصائية معنوية ما بين استعمال الاجهزة الالكترونية ومستوى التعليم للام.

دراسة العنزي(483:2020):

التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب الدوافع المؤدية الى إدمان ممارسة تلك الألعاب،والكشف عن التداعيات السلبية التي تترتب على إدمان الألعاب الإلكترونية عند الشباب،ومعرفة اختلاف درجة إدمان تلك الألعاب والآثار الناتجة عن ذلك وفقا للمتغيرات الديموغرافية،واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي،وعلى الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات،تكونت العينة من600 طالب من المرحلتين الثانوية والجامعية، وتوصلت النتائج إلى إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة الشباب مرتفعة،وكشفت أيضا أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة الألعاب من أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية والإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي تمثل تهديدا لسلامة المجتمع وأمنه.

دراسة جاسم(2020)

هدفت إلى التعرف على النظام الإدراكي السائد لدى طلبة المرحلة الاعدادية، والفروق بين الطلاب والطالبات في النظام الإدراكي، والتعرف على الإدمان الالكتروني والفروق بين الطلاب والطالبات في الإدمان الالكتروني وطبيعة العلاقة بين النظام الادراكي والادمان الالكتروني لدى طلبة المرحلة الاعدادية،تكونت العينة من 400 طالبا،ولتحقيق اهداف تم إستخدام مقياس النظام الإدراكي والادمان الالكتروني،ومن النتائج المتوصل وجود إدمان الالكتروني لدى الطلبة ووجود فرق بين الطلاب والطالبات ولصالح الذكور،وتوجد علاقة بين النمطين البصري والسمعي مع الادمان الالكتروني.

دراسة شلال وقاسم(438:2021)

هدفت إلى معرفة إدمان استخدام الالعاب الإلكترونية لدى المراهقين،وكذا معرفة العلاقة بين إدمان الالعاب الإلكترونية والنزوع نحو الجنوح،شملت العينة 100 مراهق ومراهقة تم اختيارهم بطريقة عشوائية بمدينة بغداد،وتوصلت النتائج إلى أن إدمان الالعاب الالكترونية بين المراهقين في سن 12 و13 بدرجة مرتفعة،كما توصلت إلى وجود علاقة سببية بين إدمان الالعاب الإلكترونية والنزوع نحو الجنوح لدى المراهقين.

دراسة سيد أحمد(2021)

هدفت إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين كل من المخططات المعرفية اللاتكيفية وإدمان الألعاب الإلكترونية،تحديد المخططات المعرفية اللاتكيفية الأكثر تنبؤا بإدمان الطالبات الجامعيات للألعاب الإلكترونية،تكونت العينة من215،وتم استخدام مقياس المخططات المبكرة غير المتكيفة لجيفري يونغ ومقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية،خلصت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائيا بين الجانب النفسي والاجتماعي لإدمان الألعاب الإلكترونية والمخططات المعرفية اللاتكيفية،وأظهرت النتائج أن الطالبات غير المدمنات للألعاب الالكترونية حصلن على متوسطات أدنى مقارنة بمدمنات الألعاب الالكترونية،وكشفت أيضا أن اكثر المخططات المعرفية اللاتكيفية تنبؤا بإدمان الألعاب الالكترونية تظهر تأثيرها في الجانب الاجتماعي المحيط

من خلال ما سبق اتضحت أن أهداف الدراسات السابقة تعددت من خلال ربطها بعدة متغيرات،فالبعض منها ربطت إدمان الألعاب الالكترونية بالمشكلات النفسية والصحية، وأخرى ربطتها بالسلوك العدواني، أما العينات اختلفت من دراسة إلى أخرى وشملت مختلف المراحل التعليمية،كما أن هذه الدراسات اختلفت في نتائجها فالبعض منها توصلت إلى وجود إدمان مرتفع وأخرى متوسط وضعيف، أيضا تباينت من حيث البيئة فمنها الاجنبية ومنها العربية وحتى المحلية،واختلفت دراستنا الحالية عن الدراسات السابقة في أنها تناولت ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية وربطتها ببعض المتغيرات الديمغرافية،أما عينة دراستنا أيضا اقتصرت على طلاب مرحلة التعليم المتوسط واتفقت مع بعض الدراسات التي تناولت نفس المرحلة الدراسية،وقد استفادت دراستنا الحالية من الدراسات السابقة في بلورة أهدافها وتدعيم جوانبها، وتبني المقياس المستخدم في جمع البيانات،والاستفادة من نتائجها ومقارنة مع النتائج المتوصل إليها في الدراسة الحالية.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:إن الدراسة الحالية تهدف إلى معرفة مستوى إدمان الانترنت لدى طلاب التعليم الثانوي،فإن المنهج الوصفي هو الملائم لطبيعة هذه الدراسة.

عينة الدراسة:

شملت الدراسة الحالية طلاب بعض الثانويات بمدينة معسكر غرب الجزائر،للموسم الدراسي 2021/2020 تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وتم تطبيق أداة الدراسة على عينة قوامها 109 والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة:

الجدول رقم(01) يوضح توزيع العينة حسب المتغيرات الديمغرافية

المتغيرات	الخاصية	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	57	% 60,64
	إناث	37	% 39,36

أداة الدراسة:

مقياس إدمان الالعاب الالكترونية

بعد مراجعة أهم المقاييس التي استعملت للتعرف على ادمان الالعاب الالكترونية في الدراسات السابقة، رأى الباحثان أنه من الأنسب تبني محور من مقياس العنزي(2020)لإدمان الالعاب الالكترونية لما يتمتع به من خصائص سيكومترية عالية،يتكون المحور من عشرة(10) فقرات موزعة درجات الإجابة على سلم خماسي الخيارات وهي (موافق بشدة،موافق،محايد،غير موافق،غير موافق بشدة)وتكون الاوزان على النحو التالي (1،2،3،4،5) وتتراوح الدراجات على المقياس من أدنى درجة وهي عشرة(10) وخمسون (50) كحد أقصى يحصل عليه كل طالب.

الخصائص السيكومترية للمقياس:

تم التأكد من الخصائص السيكومترية للمقياس من خلال حساب الصدق عن طريق الاتساق الداخلي بين البند والمقياس الكلي،أما الثبات بطريقة التجزئة النصفية.

أ- صدق المقياس:

قام الباحثان بالتأكد من صدق المقياس بطريقة صدق الاتساق الداخلي من خلال استخدام معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الإتساق الداخلي بحساب معاملات إرتباط درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس.

جدول رقم(02) يبين معاملات الارتباط المتبادلة بين كل بند والدرجة الكلية

رقم الفقرة	معامل الارتباط	رقم الفقرة	معامل الارتباط
1	0,551**	6	0,623**
2	0,367**	7	0,535**
3	0,552**	8	0,584**
4	0,421**	9	0,613**
5	0,336**	10	0,262*

* دال عند مستوى دلالة α 0,05 ** دال عند مستوى دلالة α 0,01

يتضح من الجدول رقم(02) أن معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس كانت دالة إحصائيا عند مستوى 0,05 و0,01 حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين 0,262 و0,623.

ب- ثبات المقياس:

تم الاعتماد على طريق التجزئة النصفية في حساب ثبات المقياس، حيث بلغ معامل الثبات 0,459، وبعد تصحيحه أصبح معامل الثبات يساوي 0,629،ومما سبق يتضح أن مقياس إدمان الالعاب الالكترونية يتسم بخصائص سيكومترية مقبولة من صدق وثبات وهذا ما يبرر من استعماله في الدراسة الحالية.

- الأساليب الإحصائية المستعملة:

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

عرض وتحليل النتائج:

الفرضية الأولى:

نصت على وجود مستوى عال من إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط، وللتحقق من صحتها تم استخدام اختبار"ت" لعينة واحدة والجدول يوضح ذلك:

جدول رقم (03) يوضح مستوى إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط

عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	قيمة "ت"	درجة الحرية	مستوى الدلالة
94	36,07	5,375	30	10,958	93	**دالة**

يتضح من خلال الجدول رقم(03) أن قيمة المتوسط الحسابي بلغت 36,07 أما قيمة الانحراف المعياري بلغت 5,375، بمتوسط فرضي 30 ولمعرفة الفرق بين المتوسطين تم استخدام اختبار"ت" لعينة واحد حيث بلغت قيمته 10,958 وهي دالة إحصائيا عند مستوى 0,05، وعند مقارنة المتوسط الحسابي بالمتوسط الفرضي نرى أن المتوسط الحسابي أكبر من المتوسط الفرضي وهذا ما يدل على أن مستوى قلق إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط عال .

ويمكن تفسير نسبة ارتفاع ادمان الالعاب الالكترونية إلى عدة عوامل وأسباب قد تعود إلى الطالب في حد ذاته وأخرى أسرية واجتماعية،إذ أن طلاب التعليم المتوسط يمرون بمرحلة نمو صعبة ألا وهي مرحلة المراهقة التي يحب فيها المراهق حب المغامرة والاكتشاف فيلجأ في البداية إلى النت من اجل الاكتشاف حتى يصل إلى مرحلة الادمان بصفة عامة وصولا إلى إدمان الالعاب الالكترونية بصفة خاصة،وقد يلجأ إلى ملأ الفراغ الذي يعيشه هذا المراهق حتى يجد نفسه مدمنا،ومن جهة أصبحت الاسر الجزائرية تهمل مرافقة الابناء خاصة في هذه المرحلة المهمة والصعبة من النمو،كما أن دور الاسرة غيب وأصبحت تعيش فراغ علائقي نتيجة التطور التكنولوجي إذ يلجأ الابناء إلى استخدام الانترنت وممارسة الالعاب الالكترونية دون رقيب ولا حسيب دون مراعاة شكل وأنواع هذه الألعاب خاصة التي تحمل في طياتها العنف ونجد في اغلب الاحيان هذه الألعاب تعتمد على أسلوب التشويق كلعب البابجي والحوت الأزرق،كما أن الاسرة لا تراقب أيضا المدة التي يقضيها أبناؤها في اللعب،وكذا مساهمة الاسرة في توفير الالواح الالكترونية والهواتف الذكية والحواسب لأبنائها التي تتوفر على الالعاب الالكترونية المجانية والتي لا تدرك الاسرة مضمونها ولا أغراضها ولا الجهات المروجة لها.

وتتفق النتيجة مع ما توصلت إليه كل دراسة أبو وزنة(2010)،دراسة العبيدي(2017)، دراسة المهداوي وإياد(2019)،دراسة العنزي(2020)،دراسة سيد أحمد(2021)،دراسة شلال وقاسم (2021) والتي توصلت نتائجها إلى وجود مستوى عال من إدمان الألعاب الإلكترونية.

الفرضية الثانية:

نصت على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى إدمان الالعاب الالكترونية لدى الطلاب تبعا لمتغير الجنس، وللتحقق من صحتها تم حساب اختبار"ت" الجدول يوضح ذلك:

جدول رقم (04) مستوى الفروق في درجة إدمان الالعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس

المؤشرات / المتغير	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
ذكور	57	36,05	5,531	-0,049	غير دالة
إناث	37	36,11	5,200		

لاحظ من الجدول السابق أن قيمة "ت" البالغة 0,049 غير دالة إحصائيا مما يؤكد على عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في مستوى إدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط.

ويمكن أن نرجع النتيجة إلى أن كلا الجنسين أصبحا يملكا فرص متساوية في اللعب الالكتروني نتيجة امتلاكهم نفس المستوى من حب الاستكشاف والمغامرة التي توفرها الألعاب الالكترونية،كما ساهم في ذلك امكانية استخدام الانترنت بكل سهولة ودون قيود من قبل الاسرة لكلا الجنسين وفي جميع الاوقات وشعورهم بالحرية،وتوفرهم على مختلف الاجهزة الالكترونية،

كما أن المراهق سواء ذكر أو أنثى في هذه المرحلة يحتاج لعدة حاجات نفسية واجتماعية التي لا ربما لا يجدها داخل أسرته ما يجعله يهرب وينعزل ويبحث عن البديل لتعويض ما فقده ولإشباع رغباته وتلبية حاجاته يلجأ إلى اللعب الإلكتروني، وهذا كله يقف وراء تبدد الفروق بين الطلاب الذكور والإناث في ادمان الالعاب الالكترونية.

واختلفت هذه النتائج مع دراسة المهداوي وإياد(2019)،ودراسة جاسم(2020) التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس ولصالح الذكور.

الاقتراحات:

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

- عقد ندوات وأيام دراسية في الوسط المدرسي لبيان ايجابيات وسلبيات الالعاب الإلكترونية.
- إعداد برامج إرشادية وعلاجية للتخفيف من إدمان الالعاب الإلكترونية بإشراك جميع الفاعلين في قطاع التربية والتعليم من أخصائيين النفسانيين ومستشاري التوجيه المدرسي وجمعيات أولياء الطلاب وحتى أولياء الامور.

- ضرورة تفعيل عملية الارشاد من قبل الاحصائيين النفسانيين في المجال المدرسي للوقاية من مخاطر ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية خاصة ذات الطابع التي تحمل في طياتها السلوك العدواني والعنيف.
- ضرورة الاهتمام بالتدخل الوقائي من أجل تحقيق التوافق النفسي والاجتماعي لدى الطلاب.
- إجراء المزيد من الدراسات والبحوث لبيان مدى خطورة الظاهرة وربطها بمتغيرات الأخرى.

References

-Alanazi Helal Ibrahim(2020)Negative implications of electronic games addiction : a field study on high school and university students in Riyadh, Arab Journal for Security Studies, Naif Arab University for Security Sciences,6(14),483-502.

-Alla Hussein Omran Ansaf (2010)A statistical and analytical study of the use of the international information network (the Internet) by students of medical colleges, Journal of Wassit for human sciences,Wassit University,6(14),209-266.

-Abbas Ali Shallal, Muhammad Faleh Qassem(2021)The relationship of addiction to electronic games and the tendency to delinquency among a sample of adolescents in the city of Baghdad, Journal of the Iraqi Society for Educational and Psychological Studies (Nasq),8(29), 439-460.

Algebela Algawhra (2016) Internet addiction and its relation to life-satisfaction and self-esteem in high school female students,International Interdisciplinary Journal of Education, Jordan,5(5),300-323.

- Alghafili Bin Abd Alghazouli Fahad(2010)Electronic Games Are A Danger We Overlooked That Threatens The Family And Society,King Fahad National Library, Riyadh, Arabie saoudite.

-Al- Mahdawi Adnan, Ali Ayad Ansam(2019) Detecting the Level of Addiction of Kindergartens' Children to Electronic Games in Diyala Generate, Al-Fatih journal,Diyala University,15(78),21-45.

-Al-Obeidi mohammed hassan Bushra (2017)Some behavioral and emotional disorders and their relationship to the excessive use of electronic games among primary school students, Journal Of Educational and Psychological Researches, Baghdad University,14(53),418-460.

-Bachen Hamza(2021)The migration of children and adolescents into the virtual world and the contribution of the psychological flow to the addiction to e-gaming,Université d'Alger,2(1),8-25.

-Boulahia Hadjer,Aissou Akila(2021)Electronic Addiction and its impact on the psychological health of schooled adolescents,Al-Hikma Journal for Educational and Psychological Studies,9(1),93-115.

-Elottri Ahmed, Mihoubi Smail(2021)Parents 'associations and their educational role in reducing pupils' addiction to electronic games,El mohtaref journal Université Ziane Achour de Djelfa,8(02),296-313.

-Hayder .k. Jasim(2021)The perceptual system and its relationship electronic addiction at students middle school, Journal of the Iraqi Society for Educational and Psychological Studies (Nasq),8(29), 284-307.

-Kamil Hussein Salma(2016)Internet addiction and its relationship with motivation toward academic achievement at Diyala University Students,Al-Fatih journal,Diyala University,12(68),269-301.

-Sayed Ahmed Mohamed Randa(2020) The relationship between adaptive cognitive schemes in individual service and addiction to electronic games among a sample of female university students, a predictive study, Journal of Studies in Social Work and Human Sciences, Helwan University,3(51),883-926.

- Touhami Mohamed,Djafoura Mousab(2019)The negative affect of electronic games for children. Social Empowerment Journal, 1(1), 87-95.

-Maha Husni Shahrori ,Mohamed Odeh Rimawi(2011)The effect of electronic games on memorizing, problem solving and decision making among middle childhood Jordanian children, Educational Sciences Studies, University of Jordan, 38(2),637-649.

-Melad Faiq Jamel,Wesam Saadoon Shafiq,Salwa Sh Abdul-wahid(2019)The Impact of Computer- Based Video-games Devices on the Children's Health, Diyala Journal of Medicine,16(1),94-100.
-Moayad Mohammad Hiba(2020) Addiction of electronic games for children, Journal Of Educational and Psychological Researches, Baghdad University, 17(64),587--611.