جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علم النفس و علوم التربية

مذكرة مكملة لنيل متطلبات شهادة ماستر اكاديمي

ميدان: العلوم الاجتماعية

شعبة: علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي

إعداد الطالبة:

❖ بن يدير لمياء

بعنوان:

بعض سمات شخصية المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية

دراسة عيادية لحالتين بمدينة تقرت

نوقشت و أجيزت علنا بتاريخ:

أمام لجنة المناقشة المكونة من الأساتذة :

الإسم واللقب	الدرجة العلمية	الجامعة	الصفة
أ.د خالد بوعافية	أستاذ التعليم العالي	جامعة قاصدي مرباح	رئيسا
أ.د فاطمة الزهراء بن مجاهد	أستاذ التعليم العالي	جامعة قاصدي مرباح	مشرفا ومقررا
أ.د طالب حنان	أستاذ التعليم العالي	جامعة قاصدي مرباح	مناقشا

الموسم الجامعي: 2023.2024

شكر و عرفان

الحمد لله كثيرا يلقيق بجلاله وكمال صفاته الذي وفقني واعانني على إتمام هذه الدراسة واسأله عزوجل أن يبارك لي في والدي الكريمين وان يوفقني أرد فضلهما مني جزيل الإمتنان

اتقدم بوافر شكري وتقديري للأستاذة الفاضلة الدكتورة بن مجاهد فاطمة الزهراء التي أشرفت على عملي هذا و لم تبخل بتوجيهاتها وملاحظاتها القيمة

كما لاانسى شكري الخاص للأستاذ محمد سليم خميس الذي لم يبخل عليا بنصائحه وتقديم يد مساعدة

شكر. كما أتوجه بشكري الجزيل لأعضاء المناقشة على تكرمهم قبول مناقشة هذا العمل

الحمد لله كثيرا يلقيق بجلاله وكمال صفاته الذي وفقني واعانني على إتمام هذه الدراسة واسأله عزوجل أن يبارك لي في والدي الكريمين وان يوفقني أرد فضلهما مني جزيل الإمتنان

اتقدم بوافر شكري وتقديري للأستاذة الفاضلة الدكتورة بن مجاهد فاطمة الزهراء التي أشرفت على عملي هذا و لم تبخل بتوجيهاتها وملاحظاتها القيمة

كما لاانسى شكري الخاص للأستاذ محمد سليم خميس الذي لم يبخل عليا بنصائحه وتقديم يد مساعدة

. كما أتوجه بشكري الجزيل لأعضاء المناقشة على تكرمهم قبول مناقشة هذا العمل

إهداء

الى من علمني العطاء دون انتظار الى من احمل اسمه بكل افتخار.

ابي الغالي ادامك الله فخر لنا

الى ملاكي بالحياه الى معنى الحب والحنان الى بسمة الحياة وسر الوجود.

امي الغالية.

الى امي الثانيه حبيبه طفولتي وذكرياتي الجميله واحن ممر في عمري

جدتي الحنونة حفظك الله لنا واطال بعمرك.

الى إخواني..من حبهم يجري في عروقي ويلهج بذكراهم فؤادي إلى الجبل الذي استند إليه عند الشدائد.

الى اخوتاي بهجتي وبسمتي في الحياة.

إلى زوجات إخواني وأحفاد العائلة وفرحتها.

الى رمز الصداقة من سرنا سويا .رفيقاتي الغاليات ادامكم الله وجمعني بكما طوال الحياة.

الى كل من أعطاني يد العون من قريب وبعيد وساعدني في إنجاز هذه المذكرة...

ملخص الدراسة بالعربية :

الخلفية: تعد سمات الشخصية على انها الصفات التى يتميز بها الفردعن غيره من الافراد واستعداد لنوع معين من السلوك ،وذلك من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة به .

الهدف: الكشف عن السمة الغالبة لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية.

المنهج: بلغ عدد العينة الإستطلاعية 71 مراهق وتم جمع البيانات باستخدام مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية الحديثة وإختيار حالتين بطريقة قصدية وإعتماد المقابلة نصف موجهة وبعدها تطبيق قائمة فرايبورغ للشخصية.

النتائج: أسفرت النتائج المتحصل عليها إلى وجود سمتي العدوانية والانسحاب الإجتماعي فالحالة الأولى أظهر إنسحاب إجتماعي اما بالنسبة للحالة الثانية أظهر سمة العدوانية .

الخلاصة: يمكن التصريح بأن المراهق المدمن على الالعاب الإلكترونية يتسم بسمة العدوانية والانسحاب الاجتماعي وكما تتجلى هذه السمة في عدة مواقف حيث تلازم المراهق وتظهر من خلال تفاعلاته مع الآخرين داخل المجتمع .

الكلمات المفتاحية: سمات الشخصية، إدمان الألعاب الالكترونية، مراهق.

ملخص باللغة الانجليزية

summary:

Background: Personality traits are considered to be the qualities that distinguish an individual from other individuals and a predisposition to a certain type of behavior, through his interaction with the environment surrounding him.

Objective: To reveal the dominant characteristic of a teenager addicted to electronic games.

Method: The survey sample was 71 adolescents, and data was collected using the Modern Electronic Games Addiction Scale, selecting two cases in a purposive manner, adopting a semi-directed interview, and then applying the Freiburg Personality List.

Results: The results obtained showed the presence of the traits of aggression and social withdrawal. The first case showed social withdrawal, while the second case showed the trait of aggression.

Conclusion: It can be stated that the teenager addicted to electronic games is characterized by the trait of aggression and social withdrawal, and this trait also manifests itself in several situations, where it accompanies the teenager and appears through his interactions with others within society.

a summary:

Keywords: personality traits, electronic game addiction, adolescent.

قائمة المحتويات:

المحتويات	الصفحة
شكر وتقدير	أ
إهداء	ب
ملخص الدراسة	ج
قائمة المحتويات	ه
قائمة الجداول	و
1.مقدمة	
1. سمات الشخصية	01
2. مكونات الشخصية	04
3. نظريات مفسرة	05
4. طرق قياس الشخصية	09
5. مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية	12
6. نظريات مفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية	13
7. أنواع الألعاب الإلكترونية	14
8. مجالات الألعاب الإلكترونية	15
9. الآثار المترتبة عن الألعاب الإلكترونية	15
2.المنهج	
1. العينة	21
2. خصائص العينة	21
3. الأدوات	21
4. صدق محكمين محاور المقابلة	24
5. تقييم نتائج المقاييس عند الحالتين	24
3. عرض وتحليل الحالات	
1. عرض الحالة الاولى	27
2. عرض الحالة الثانية	30
4. مناقشة النتائج	
1. مناقشة نتائج الفرضية الأولى	36
2. مناقشة نتائج الفرضية الثانية	37
3. خلاصة	39
4. مراجع	
5. ملاحق	

قائمة الجداول:

الرقم	العنوان	الصفحة
01	خصائص العينة	21
02	توزيع الأبعاد والعبارات	22
03	نتائج مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	24
04	نتائج قائمة فرايبورغ للشخصية	25
05	تبويب وحدات نص مقابلة ضمن أبعادها مع تواترها ونسبتها المئوية عند الحالة الأولى	28
06	تبويب وحدات نص مقابلة ضمن أبعادها مع تواترها ونسبتها المئوية عند الحالة الثانية	32

1.مقدمة

1-1.سمات الشخصية

1-2.مكونات الشخصية

1-3.نظريات مفسلرة للشخصية

1-4.طرق قياس الشخصية

1-5.مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية

1-6.نظريات مفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية

1-7.أنواع الألعاب الإلكترونية

1-8.مجالات الألعاب الإلكترونية

1-9.الآثار المترتبة على الألعاب الإلكترونية

مقدمة:

_ يعتبر اللعب وسيطا تربويا يعمل بدرجه كبيره بتشكيل شخصيه الطفل بابعادها المختلفه وهكذا ان الالعاب العلميه متى احسن تخطيطها وتنظيمها والاشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم، فقد فسر علماء المدرسه السلوكيه اللعب على اساس الارتباط والاقتران ما بين المثيرات والاستجابات وتعزيزها ودعمها، في حين فسر اللعب على اساس عمليتي التكييف ويعتبر اللعب اساس النمو العقلي وتطوره. (خليفي، 2019ص19) .

الفرد يمر بمراحل من بينها مرحله المراهقه والتي لها اهميه كبيره حيث تعتبر المراهقه من الناحيه النفسيه مرحله انتقال من طفل يعتمد على الاخرين الى شخص يحاول الاستقلال بذاته ومعتمدا على نفسه مكونا شخصيته المستقله وصولا به الى سن الرشد وسن الكمال (تاكليلت،2023،ص7).

كذلك هي مرحله تتسم بظهور تغيرات تحدث للمراهق في جميع النواحي جسميه عقليه نفسيه واجتماعيه تفرض عليه اعاده النظر في اهتماماته وافكاره ومعتقداته واتجاهاته، فمكونات الانسان الداخليه تتفاعل مع بيئته الخارجيه ولهذا التفاعل تاثير على سلوكه وخصائصه الاجتماعيه على ان تصبح السمات البارزه لشخصيته لذلك عندما يواجه المراهقون خصوصا في هذه الفتره مشكلات مختلفه نجدهم يختلفون فيما بينهم في كيفيه التعامل وهذه المشكلات والاحداث الضاغطه التي تصادفهم في حياتهم وهذا يختلف باختلاف الفرد وشخصيته والسمات المميزة لها . (بوغازي،2019،ص1).

بحيث تعرف سمات الشخصيه أنها وحده بناء الشخصيه ولذلك كرس كاتب معظم بحوثه التحليليه العامليه للبحث عن سمات الشخصيه ويتفق مع البرت في أن هناك سمات مشتركه يشترك فيها الافراد جميعا او جميع اعضاء بيئه اجتماعيه معينه وهناك سمات فريده لا تتوفر الا لدى فرض معين دون غيره من الافراد. (تاكليلت،م،2023،ص8).

كما يؤكد نيقل وآخرون 2013: بأن سمات الشخصية مجموعة من الخصائص المعرفية والإجتماعية والإنفعالية الثابتة للفرد، التى تعمل على تشكيل الهوية الخاصة الفرقة عن سمات الشخصيات الأخرى. كما أخذت الدراسة لمقاييس الشخصية بعدا مهما في التعرف على السمات التى يتميز بها الفئات (فلاتة،2023،ص25)

يرى الكثير ان مصطلح الادمان مرتبط ارتباطا وثيقا بالمخدرات والكحول وغيرها من المواد التي تؤثر الفرد وتجعله خاضعا لها،لكن مفهوم الادمان اوسع من ذلك ويعطيه الكثير من العلماء تعريف اشمل

واوسع،بحيث يرون ان الادمان هو عدم قدره الانسان على الاستغناء عن شيء ما بصرف النظر عند هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجاته حين يحرم منها .(تاكليلت،2023،ص7).

_ فقط اوضحت دراسات عديده تابعه للجمعيه الامريكيه للطب النفسي ان الادمان على الالعاب الالكترونيه يستلزم العديد من الابحاث والدراسات وتطوير اداه البحث بصوره دائمه لتواكب كل جديد في عالم الالعاب الالكترونيه،فادمان الالعاب الالكترونيه اصبح يمثل خطرا متزايدا في مجتمعاتنا الحديثه وعواقبه وخيمه على الاداء اليومي والتي زادت مؤخرا بسبب التغيرات في نمط الحياة. (فوزي،،ص22).

_ حيث انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر،و التي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشاار واسعاً وكبيرا ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب و المراهقين وتعدى ذلك للكبار. (بورطل زعارط ،2016،ص4).

_ وجاء في تقرير شركة عنوان " العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" قيمة مبيعات هذه الالعاب1،74 مليون دولار سنة 1996 لتصل الى 250 مليون دولار في سنة 2009 ، اما اليوم فأصبحت في زيادة مذهلة اذ أصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا مهما للترفيه خاصة الألعاب التي تميل الى العنف والحرب والقتال وإذ نالت هذه الألعاب رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة (قويدر،2012، ص:17).

_ كذلك تؤكد الدراسات ان الالعاب تؤدي الى ادمان قد يصل لحد الاضطراب كدراسه Lconi 2015 فقد اكدت العلاقه وثيقه الارتباط بين الادمان على الالعاب الالكترونيه والاضطرابات السيكاتريه والمحدده عموما لسمات المدمنين على الالعاب الالكترونيه والمجسده في السل.

اما دراسه Hélène 2018 تقول ان الادمان على الالعاب الالكترونيه له اثار سلبيه على القدرات المعرفيه وكذا الصحيه العقليه وما انجز عنه الاحباط والاثر السلبي على وظائف الشخصيه في مجالات مهمه من الحياه والذي يتحول فيما بعد الى مجموعه من الاضطرابات تؤدي للعجز النفسي الاجتماعي مثل: الاكتئاب, العزله, انخفاض تقدير الذات. (حاج صابرين)

_ وبالتالي فانه دون شك ان سمات الشخصية لها تاثير على سلوك المراهق في مختلف مجالات حياته،سواء على مستوى صحته او دراسته او غيرها من المجالات وخاصة لدى المراهق المدمن على

الالعاب لانه ينفصل عن العالم الحقيقي تماما ،فمرحله المراهقه هي مرحله الشباب والصحه والنشاط وهذه الالعاب جعلته في حاله خمول وعزله بسبب الافراط فيها بمختلف انواعها .

1.سمات الشخصية:

1.1 تعريف الشخصية :

والبداية طبعا ستكون بتقديم التعريف اللغوي:

أ. لغة: إشتقت كلمة شخصية في اللغة العربية من شخص :جماعة شخص الإنسان وغيره ،وهو "كل جسم له إرتفاع وظهور ،والمراد به إثبات الذات فاستعبر لها لفظ الشخص وقد ورد في المعجم الوسيط وهو معجم حديث أن الشخصية : صفات تميز الشخصية من غيره ويقال فلان ذو شخصية قوية ،ذو صفات متميزة ،وإرادة وكيان مستقل وهذا إستخدام حديث.

أما في اللغات الأوروبية فإن كلمة personalityهي لفظة مشتقة من لفظة برسونا parsonaومعناها القناع ،وهذه الكلمة بدورها مركبة من لفظين بير perومعناها عبر وسوناري معناها sonareومعناها عن طريق الصوت .

ب . إصطلاحا : عرف ألبورت الشخصية بأنها التنظيم الدينامي في الفرد لتلك الأجهزة الجسمية النفسية التى تحدد مطابقة الفرد في التوافق مع بيئته . (بوغازي،2019،ص13).

وتعريف أيزنك: الشخصية هي ذلك التنظيم الثابت والدائم الى حد ما، لطباع الفرد ومزاجه وعقله وبنية جسمه،والذي يحدد توافقه لبيئته. (بن يونس،2022،ص14).

يرى كاتل: في تعريفه للشخصية على القيمة التنبئية فيذهب إلى أن الشخصية هي مايمكننا التنبؤ بما سيفعله الشخص عندما يوضع في موقف معين. فالشخصية تختص بكل السلوك يصدر عن الفرد سواء كان ظاهرا أم خفيا. (بوغازي،2019،ص13).

ويقترح أحمد محمد عبد الخالق تعريفا للشخصية هو " الشخصية نمط سلوكي مركب ثابت ودائم إلى حد كبير، يميز الفرد عن غيره من الناس،ويتكون من تنظيم فريد لمجموعة من الوظائف والسمات والأجهزة المتفاعلة معا ، والتي تظم القدرات العقلية والوجدان أو الإنفعال والنزوع أو الإرادة، وتركيب الجسم،

والوظائف الفيزيولوجية،والتي تحدد طريقة الفرد الخاصة في الإستجابة وأسلوبه الفريد في التوافق للبيئة". (مصباح ،2022،ص5).

_ ومن خلال التعاريف التي تم عرضها يمكننا تعريف الشخصية بأنها نظام دينامي متكامل من الخصائص والسمات الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية التي تجعل الفرد مميزا عن غيره، ويمكننا أيضا أن نتنبأ بسلوكه في موقف معين،

تعريف السمة :

ويعرّفها كاتل (Cattel,1966): بأنّها مجموعة ردود الأفعال والاستجابات التي توضع تحت اسم واحد في معالجتها بالطريقة ذاتها في الأحوال نفسها. (بلال صباح عبد الواحد،2013،ص91).

أما جوردن البورت: عرف السمة بأنها "نظام نفسي عصبي يتميز بالتعميم والتمركز ويختص بالفرد ولديه القدرة على نقل العديد من المنبهات المتعادلة وظيفياً وعلى الخلق والتوجيه المستمرين لأشكال متعادلة من السلوك التعبيري والتوافقي".(الرقاد خالد ،2017،ص227).

ويقول جلفورد (Guilford) إنَّ السمةَ هي أسلوب ذو عمومية ثابت نسبيا يتميز بها الفرد ويختلف بها عن الآخرين وأكدّ على الفردية بانَّ السمة أسلوب يتصف به الفرد في عموم سلوكه، وله ثبات نسبي وهو بذلك أعطى للسمة مجال الدينامية في التغيير. (عبد الواحد،2013،ص91).

وتعرف السمات الشخصية إجرائيا في دراستنا: صفات جسمية أو عقلية أو إنفعالية أو إجتماعية أو فطرية أو مكتسبة التى يتسم بها الشخص وتدل على إستعداد ثابت نسبيا لنوع معين من السلوك، والتى يتم الكشف عنها باستخدام قائمة فرايبورغ للشخصية والمعربة من قبل (علاوي 1987).

2.1. مكونات الشخصية:

.**المكونات الجسمية:** إن الأفراد لديهم اختلاف عن بعضهم من حيث التكوين الجسمي، و هناك من يعتقد أن هذا الاختلاف في المظهر الجسمي كالطول والعرض ، وضخامة الجس مثلا له علاقة بالشخصية وقد أثبتت هذه الدراسات وجرود ارتباط ضئيل جردا بينهما،مما يؤكد أن التكوين الجسمي له أثر موجب في تحديد ملامح الشخصية ولكنه أثر ضئيل ، وأثر ضعيف في تشكيل أبعادها النفسية. ونصنف المكونات الجسمية إلى ثلاث أقسام رييسية هي:

_الأعضاء الحسية المستقبلية للمؤثرات الحسية الخارجية والداخلية المفصلة

_الجهاز العصبي الذي تصل إليه الإحساسات الآتية عن طريق الأعصاب الحسية المستقبلة، ويعتبر حلقة الاتصال بينهما.

_ التكوينات الجسمية التى تقوم بردود الأفعال وتتون من : العضلات والغدد الصماء .

.**المكونات العقلية المعرفية** : تعد من أهم نواحي المكونات الشخصية وتتضمن العمليات العقلية كل ماله علاقة بالإدراك والتصور والتخيل والقدرة على التذكر والتفكير والتعلم. وكذلك يقصد بيها كل العمليات العقلية التى يقوم بها العقل في تكوين الخبرات المعرفية .

.**المكونات الإنفعالية:** تعد من أهم نواحي المكونات الشخصية وتتضمن العمليات العقلية كل ماله علاقة بالإدراك والتصور والتخيل والقدرة على التذكر والتفكير والتعلم. وكذلك يقصد بيها كل العمليات العقلية التى يقوم بها العقل في تكوين الخبرات المعرفية . (بوغازي،2019،ص14).

.**المكونات الخلقيه:** يعتبر الخلق جانب من الشخصيه المتصل بالمظهر الاجتماعي والتوافق في مواقف المتعلقه بالقيام الدينيه والمثل العليا،العرف،القانون والمعايير السائده في البيئه التي يعيش فيها الفرد وكذلك يمكن القول ان الخلق" هو نظام داخلي يُوجه تصرفات الفرد ويجعله يتصرف بشكل متسق وثابت في مختلف المواقف، سواء كانت أخلاقية أو دينية أو اجتماعية.

.**المكونات البيئيه:** وإن البيئة هي جميع العوامل الخارجيه التي من خلالها يتاثر بها الفرد منذ بدايه نموه سواء كان ذلك متصلا بعوامل طبيعيه او اجتماعيه او ما له علاقه بالعوامل التربويه او الظروف الاسريه او المدرسيه وبالتالي يمكن دراسه تاطير البيئه في تكوين الشخصيه بدراسه البيئه المنزليه او المدرسية وبيئه المجتمع العام .ولابد ان ناخذ بعين الاعتبار ان من المهم ملاحظة أن تقسيم الشخصية إلى مكونات منفصلة هو أمر ضروري للشرح فقط، وليس حقيقة واقعية. (على.2010.ص329).

3.1..نظريات مفسرة للشخصية:

نظرية التحليل النفسي: هي إحدى مدارس علم النفس بدارسة السلوك الإنساني اللاسوي وبذلك ناقضت المدارس الأخرى التي درست الشخصية، حيث ركزت على دارسة الإحساس والإدارك والتعلم من حيث كونها موضوعات رئيسية في علم نفس الشخصية، وتعتبر نظرية علم النفس من أهم النظريات في علم

النفس وقد ساهمت في فهمها للشخصية والسلوك الإنساني بشكل كبير، وهذا يعني أن بذور الشخصية وتحديد معالمها توضع في فترة الخمس سنوات الأولى من حياة الفرد .ويعتبر رائد هذه النظرية العالم الكبير سيجموند فرويد الذي وفق للكشف عن مجاهل النفس الانسانية في الصحة وفي المرض واضع التحليل النفسي، فلقد قضى ما يقارب من خمسين عاما باحثا ودارسا ومستقصيا مظاهر النفس الإنسانية، فالشخصية في نظر فرويد هي تنظيم نفسي أشبه بالبناء يتكون طبقة تلو طبقة، وترتكز طبقاته العليا على طبقاته السفلى الى حد بعيد. (البادي،2014،ص20)

بناء الشخصية: للشخصية ثلاثة نظم أساسية:الهو ،الأنا،الأناالأعلى، ولكل نظام منها وظائفه وخصائصه ومكوناته ومبادئه وديناميا ته وميكانزماته التى يعمل وفقا لها ،وبالرغم من الإختلاف إلا أنها تتفاعل معا تفاعلا وثيقا بحيث يستحيل فصل تأثير كل منها عن الآخر، فالسلوك هو في الأغلب محصلة تفاعل هذه الأنظمة الثلاثة ويتضح ذلك فيما يلي نوضح فيما يلي : (غنيم، ،ص545).

_**الهو:** القوى الدافعة داخل الفرد، ويعمل على تحقيق اللذة وتجنب الألم وتشكل محتوياته التعبير النفس ي للنزوات اللاواعية.

-**الأنا:** يمثل الجهاز الإداري للشخصية لأنه يسيطر على منافذ الفعل وتبدو وظيفته في الوساطة بين الهو والأنا الأعلى والواقع، وعليه فهو يراقب نشاط الشخصية عن طريق ميكانيزمات الدفاع والتكيف .

- **الأنا الأعلى:** يعد المثل الداخلي للقيم التقليدية للمجتمع وهو في الحقيقة الضمير.

(بن يونس،2022،ص17)

النظرية السلوكية: (سكينر)

يعتقد سكينر أن السلوك الإنساني قائم على العلاقة بين المثير والإستجابة، ويلي ذلك عملية التعزيز وبذلك بناء الشخصية لديه هي إختلاف الخبرات وقوانين الإشتراط عند الفرد كذلك تعدد التغيرات لديه. وأن شخصية الفرد تتكون من إستجابات معقدة ومستقلة نسبيا . ويجب فهم التاريخ الإشتراطي للفرد لفهم السلوك وبذلك يرى سكينر أنها تزودنا بمعالم عن الفرد لكن لاتقوم بتفسير السلوك بحيث أن التعليم حدث

عند الشخص المتعلم بسبب تعزيزه لإكتساب المعرفة ولم يحدث لدى الشخص الجاهل .(براهمي،2017،ص18)

نظرية الذات:

أسس كارل روجرز طريقة العلاج المتمركز حول المريض "المسترشد" . حيث عرف مفهوم الذات على أنه نموذج منظم ومتسق من الخصائص المدركة "للأنا" مع القيم المتعلقة بها.

ادرك روجرس مرحله الطفوله ادراكا دقيقا وعدها مرحله حرجه لنمو الشخصيه فيما بعد وهو بذلك يتقارب مع النظريات الديناميه في تقييمها لاهميه مرحله الطفوله ويرى فيها مرحله تكوينيه متعدده منها الفكريه والاجتماعيه والنفسيه والتربويه الطفل يتعلم الدفاع من الاسره ويتعلم القبول والرفض من الاسره ويتعلم الاحترام والتقدير الذاتي من نفسه ومن الاخرين في المجتمع .على الرغم ان روجرس يعترف ان الوراثه والبيئه تحددان الشخصيه على نحو ما فانه يركز على الحدود التي تضعها الذات والتي يمكن ان تمتد الى مراحل عمر اللاحقه ونقول عندها يتصرف الفرد بموجب الذات الطفوليه فهذا يعني انه يخاطب الافراد بنفس الطريقه التي يخاطب بها الطفل اقرانه او ابويه ونحن نعلم ان الذات الطفليه سريعه الغضب والاستثاره وتكون عاده اتخاذ القرارات لديها غير مدروسه وهو تعبير عن سلوك اناني وحب الامتلاك وهي بذلك تعبير عن عدم النضج النفسي ، فتاه الطفليه تطلب كل شيء ولا تعطي شيئا اما في النضج يبدا الناس في تقبل انفسهم ويصبحون اكثر انفتاحا على الاخرين لما اكتسبوه من خبرات وتكون حركتهم في الحياه من اجل تحقيق الذات وهي ما تسمى بالذات الراشده او البالغه .يقول كارل روجرس انه بالرغم من ان مفهوم الذات ثابت الى حد كبير الى انه يمكن تعديله تحت ظروف العلاج النفسي المتمركز حول المريض "المسترشد" الذي يؤمن بان احسن طريقه لاحداث التغيير في السلوك الشخصيه يكون بان يحدث التغيير في مفهوم الذات. (مخدوم،2015،ص37)

نظرية السمات:

نظرية ألبورت: يرى ألبورت أن السمة هي مفهوم مجرد، أي أننا لا نلاحظ السمة بطريقة مباشرة، نلاحظ أفعال محددة فالسمة إذا مستنتجة من الملاحظات الفعلية للسلوك ، أو من خلال الإجابة عن إستخبار للشخصية، فالإرتباط والإتساق من موقف إلى آخر دليل على وجود السمة .

وألبورت لاينظر للسمة بوصفها وحدة بناء الشخصية فقط، بل ينظر إليها كذلك نظرة دينامية بإعتبارها من أهم محركات السلوك . وقد قدم ألبورت أمثلة عن السمات القادرة على تحريك السلوك ودفع الفرد مثل: القلق،العصابية،الخجل...

ويؤكد على أن السمات جميعها فردية وفريدة ، ولاتناسب سوى الفرد المنفرد ،وأنه لايوجد في الواقع أبدا شخصان لهما نفس السمة بالضبط. (الهلي،2022،ص11.12).

نظرية الأنماط:

أنماط نفسية :

نظرية يونج: من افضل النظريات القائمه على الانماط السلوكيه تلك التي اقترحها كارل يونج عالم النفس السويسري والذي قسم الافراد الى مجموعتين هما الانبساطيين والانطوائيين كما يلي:

النمط الانبساطي: ويتصف بالنشاط ويميل الى المشاركه في النشاط الاجتماعي يهتم بالناس وله صداقات كثيره ومتوافق مقبل على الدنيا في حيويه وصراحه ويتفرع هذا النشاط الى اربعه فروع هي:

1 .الانبساط التفكيري:وهو مفكر يهتم بالحقائق الموضوعيه كالعالم الخارجي الواقعي التجريبي عملي واقعي ينتج افكارا جديده .

2.الانبساطي الوجداني :اجتماعي سهل الاختلاط حسن التوافق الاجتماعي مندفع انفعالي منطلق من التغير الانفعال الظاهر.

3.انبساطي الحسي: يستمد اللذه المباشره من خبرته الحسيه ويحتاج الى الاثاره الخارجيه المستمره يحب التجديد والتنويع سريع الملل .

4.الانبساطي الالهامي: يعتمد على الحدث يحب التجديد جريئه ،مخاطر، مغامر مندفع ،يحب الاشياء غير العاديه، لا يحترم العادات.

النمط الانطوائي: يتصف بالانسحابيه كما انه غير اجتماعي انعزالي متمركز حول ذاته يخضع سلوكه لمبادئ مطلقه وقوانين صارمه غير مرن غير متوافق شكاك ويتفرع هذا النمط الى اربع فروع هي:

1 .الانطوائي التفكيري: فيلسوف او باحث نظري يهتم بالافكار والعالم الداخلي والواقع الداخلي خجول صامت حتى في صحبه الزملاء .

2.الانطوائي الوجداني: ينطوي على حالات وجدانيه عميقه قويه قويه الانفعال يحب بقوه ويكره بعنف ويحزن بشده وتحكمه العوامل الذاتيه ويميل الى العزله.

3.الانطبائي الحسي :ذاتي في ادراكه يحب تامل محسوسات الطبيعه .

4 .الانطوائي الالهامي :يهتم بالجانب السلبي والاسود من الخبرات وبكل ما هو ذاتي وغريب وغير عادي ومتقلب. (صالح سفيان،ن،2004،ص39.49).

4.1. طرق قياس الشخصية:

.قائمة فرايبورغ للشخصية:

أعدت في الأصل من طرف مجموعة أساتذة علم النفس جوكن فانبرج وهربت سليج ورابنز هامبل بجامعة فرايبورغ بألمانيا عام 1970، وقد أعدت الصورة العربية من قبل محمد حسين علاوي التى تهدف لقياس ثمانية أبعاد عامة للشخصية وثلاثة فرعية كما قام ديل استاذ علم النفس بجامعة جيسن بتصميم صورة مصغرة للقائمة التى اصبحت تضم 8 أبعاد الاولى ، وتتضمن الصورة للمقياس على 56 عبارة وسبع عبارات لكل بعد وتتمثل هذه الأبعاد فيما يلي:

العصبية،العدوانية،الإكتئابية،القابلية للإستثارة،الإجتماعية،الهدوء،السيطرة،الضبط أو الكف.

ويتم تطبيق القائمة على الجنسين إبتداءا من 16 سنة وتتم الإجابة بنعم أو لا. (بن يونس،2022،ص58)

.إختبار الشخصيه متعدد الاوجه مينيسوتا :

من تأليف الأخصائي النفسي الأمريكي والطبيب النفسي الأمريكي شارلي مانكلي إلى جانب هذين العالمين إهتم العديد من العلماء بالإختبار وعلى رأسهم داهلستروم ،ولش،جاف ، كما أن الإختبار ظهر أول مرة عام 1943.

وتحتوي القائمة على 550 عبارة بالإضافة إلى 16 عبارة مكررة في كتيب الأسئلة وكذلك في ورقة الإجابة ، وعلى المفحوص أن يجيب بنعم أو لا على أسئلة الإختبار وبدون ذلك في ورقة الإجابة.والفئة العمرية من 16 سنة والمستوى التعليمي متوسط قادرين على فهم العبارات والإجابة.(ربيع،م،2007 ،ص251)

. قائمة العوامل الخمسة الكبرى للشخصية لكوستا وماكري:

تم إعدادها من قبل كوستا وماكري 1992 وقد تم إقتباسها باللغة العربية من طرف الدكتور بدر محمد الأنصاري 1997 وتهدف قائمة العوامل الخمسة الكبرى إلى قياس الأبعاد الأساسية للشخصية التى تعتمد على مجموعة من العبارات لقياس الشخصية ، وتتكون القائمة من 60 بند تنقسم إلى 5 مقاييس فرعية: العصابية،الإنبساطية،الطيبة،والصفاء ويقظة الضمير،وتتم الإجابة بإختيار بديل واحد من خمسة بدائل(غير موافق على الإطلاق،غير موافق،لاأدري،موافق،موافق جدا). (عبد الحفيظ،أ،2017،ص106)

وهناك العديد من الادبيات التى تناولت متغير سمات الشخصية كما هو الحال في **دراسة محمود سليمان محمود شامية 2016** بعنوان سمات الشخصية وعلاقتها بالتكيف النفسي لدى المراهقين المهدمة بيوتهم ، تمثلت عينتها 491 مراهق وفق المنهج الوصفي التحليلي ، استخدم الباحث مقياس الشخصية لايزنك ومقياس التكيف النفسي ، وكان أبرز نتائجها أن مستوى التكيف النفسي عند المراهقين المهدمة منازلهم في قطاع غزة مرتفع ، وسمة الشخصية الإنبساطية إحتلت المرتبة الأولى عند االمراهقين المهدمة منازلهم بقطاع غزة ، ووجود فروق جوهرية في الدرجة الكلية لصالح الإناث للتكيف النفسي لدى المراهقين المهدمة منازلهم في قطاع غزة تعزى لنوع الجنس وكانت الفروق لصالح الإناث ووجود فروق جوهرية في سمة العصابية لدى المراهقين تعزى لنوع الجنس وكانت الفروق تعزى لصالح الإناث وسمة الكذب لصالح الذكور والذين معدلاتهم الفصلية أقل من 75%.

وفي **دراسة بوغازي 2019** بعنوان سمات الشخصيه وعلاقتها بكشف الذات لدى المراهقين المتمدرسين في المرحله الثانويه من التعليم الثانوي، هدفت الدراسه الى التعرف على ابرز سمات الشخصيه التي يتسم بها المراهقون المتمدرسون في المرحله النهائيه من التعليم الثانوي بولايه قالمه،اعتمدت الدراسه على المنهج الوصفي وقد استخدمت الباحثه مجموعه ادوات: المقابله والملاحظه قائمه فرايبورغ للشخصيه والمعربه من قبل علاوي 1987 ومقياس كشف الذات المعد من طرف المهداوي 2018 وقد شملت عينه الدراسه 108 تلميذ وتلميذه من السنه الثالثه ثانوي اختيرت بالطريقه الطبقيه العشوائيه وتم التوصل لنتائج التاليه :

. ابرز سمات الشخصيه لدى المراهقين المتمدرسين في المرحله النهائيه من التعليم الثانوي هي سمه الهدوء والاكتئابيه بدرجه عاليه وسمات الضبط والقابليه للاستثاره والسيطره بدرجه متوسطه اما سمات العصابيه الاجتماعيه والعدوانيه بدرجه منخفضه.

. وتبين ان مستوى كشف الذات لدى المراهقين المتمدرسين في المرحله النهائيه من التعليم الثانوي متوسط.

. ولا توجد فروق تبعا لمتغير الجنس او التخصص.

. اشاره نتائج الى وجود علاقه طرديه موجبه بين السمات (العدوانيه والاكتئابيه الاجتماعيه والسيطره) ومتغير كشف الذات.

. وجود علاقه عكسيه سالبه بين سمات (العصبيه القابليه للاستثاره والهدوء والضبط) ومتغير كشف الذات.

و **دراسة ردينة خضر الطراونة 2023**: بعنوان مستوى الإنسحاب الإجتماعي لدى عينة من الطلبة ذوي صعوبات التعلم بمحافظة الكرك في ضوء متغيري النوع والصف الدراسي .

تهدف الدراسة إلى معرفة مستوى الإنسحاب الإجتماعي لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم،ومعرفة أثر متغري النوع والصف الدراسي ،وتم الإعتماد على منهج وصفي حيث إستخدمت الأدوات مقياس الإنسحاب الإجتماعي للطلبة ذوي صعوبات التعلم (إعداد الباحثة)وإشتملت الدراسة على عينة متيسرة بلغت 80 طالبا وطالبة من ذوي صعوبات التعلم بالصفين الثاني والثالث الأساسين ممن تراوحت أعمارهم

8. 9 سنوات وتم إختيارهم من مدارس مختلفة من مديرية التربية والتعليم بمحافظة الكرك وقد أسفرت النتائج:.

. مستوى الإنسحاب الإجتماعي للطلبة ذوي صعوبات التعلم كان منخفضا وأنه لاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإنسحاب الإجتماعي لديهم تعزى لمتغيري النوع والصف الدراسي.

وأيضا **دراسة دانة عبد الصدون وآخرون 2023:** بعنوان العزلة الإجتماعية لدى المراهقين وإرتباطها بأعراض الإكتئاب، هدفت إلى دراسة العزلة الإجتماعية وتأثيرها النفسي بين المراهقين في الرياض وربائها بأعراض الإكتئاب وتم الإعتماد على المنهج الوصفي حيث إستخدمت الادوات إستبيان ذاتي عبر الأنترنت ويتكون من 3 أقسام خصائص إجتماعية وديموغرافية وتقييم العزلة الإجتماعية وأعراض الإكتئاب وإشتلت الدراسة على 483 مراهقا يعيشون في الرياض ،أظهرت النتائج 10 بالمئة من المراهقين معزولين إجتماعيا .توجد علاقة بين ذات دلالة إحصائية بين العزلة الإجتماعية وأعراض الإكتئاب لدى المراهقين المدروسين .

5.1. مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية:

مفهوم الادمان لدى النابسلي مقر وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان.(شهبار،2021ص651)

مفهوم إدمان الالعاب الالكترونيه عند شالتون: هي حالة من الإستخدام اللاتوافقي للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الإنسحابية ، وهي مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية التى يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك ، يمكن أن تدمر شتى أوجه حياة الفرد.(بن صالح،2020،ص42).

أما هيرون شابيرا2003: بأنه إضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت إستخدام الأنترنت،ومواجهة ضغط واضح وإستهلاك الزمن،ومواجهة الفرد لمشكلات إجتماعية ومهنية ومالية.(حميد،2023،ص26).

وعرفها كانجوباس 2007:التفكير المستمر في اللعب والتخطيط له وممارساته في مختلف الأوقات مما يؤدي لتشوش الأنشطة الحياتية للاعبين وإدمانهم للعب.

وتشير له موسوعة الإدمان 2015: ظاهلرة تتمثل في الإعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم ويجعله في حالة إنفصال دائم عن الحياة الطبيعية ، تمتلك الفرد في يقظته ونومه. (أحمد،2020،ص900).

ويعرف إدمان الالعاب الإلكترونية إجرائيا في دراستنا:هي ممارسة العاب الكترونية بشكل يؤثر على سيرورة حياة المراهق ويقاس من خلال الكشف عنه بمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وهو الدرجة التى يتحصل عليها المراهق في مقياس الإدمان لشذى سويلمي 2014 والتي تتراوح درجته مابين 28.80 .

6.1. النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية:

التفسير السلوكي:

يرى ان الادمان للالعاب الالكترونيه سلوك متعلم يخضع لمبدا المثير والاستجابه والتعزيز والاشارات ويمكن تعديله،حيث يعول التفسير السلوكي على وجهه نظر سكينر في النظريه السلوكيه بناء على ان الفرد يقوم بمجموعه من السلوكيات والانشطه من اجل نيل اي مكافاه او تعزيز،وهذا قد يتشابه مع الادمان على المواد المخدره والكحول وادمان الانترنت وما تاتيه هذه الشبكه من السعاده والشعور بالراحه والمتعه النفسيه للفرد بالاضافه انها طريقه سهله وبسيطه للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك.

التفسير السيكودينامي:

ويرى ادمان الالعاب الالكترونيه انه استجابه بغرض الهروب من الاحباطات والعثرات،وهدفه والحصول على متعه بديله من اجل تحقيق الارضاء والنسيان وتجاهل الواقع، حيث ان الاطفال في مرحله الطفوله تمر بخبرات او ما يطلق عليه بصدمه الطفوله المبكره وارتباطها ببعض سمات الشخصيه او الميول والنزاعات الموروثه لدى الشخص، فقد يكون لدى الشخص استعداد نظري لادمال الانترنت ولكن لا يقع في الادمان الا اذا توافرت مواقف واحداث حياه ضاغطه ساعدته او دفعته الادمان انترنت ليصبح من مدمني الانترنت ،بما في ذلك ادمان الالعاب الالكترونيه او المقامره او الجنس او التسوق او الكمبيوتر مع وجود بعض العوامل المهيئه كالاستعدادات المرضي.

التفسير التكاملي:

يرى ادمان الالعاب الالكترونيه إئتلاف من مجموعه عوامل شخصيه وانفعاليه واجتماعيه وبيئيه grohoويمكن اجمال المشكله بتوافر القبليه والاستعداد ثم الاستهداف وفي نموذج

ادمان الالعاب الالكترونيه يمر بثلاثه مراحل هي مرحله الاستحواذ ومرحله التحرر من الوهم ومرحله التوازن ومن هنا تستخدم الالعاب الالكترونيه بصوره طبيعيه. (شاكر،2023،ص 28

7.1.أنواع الألعاب الإلكترونية:.

ألعاب القتال: تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التى لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والشباب وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالإعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل العقبات التى تظهر أمامه للحصول على أكبر عدد من النقاط.

ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فإنه يرى تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللعب فيما يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التى تتطلب التركيز في الملاحظة كلها نظرا لإرتباطها بنجاح المغامرة. (طرافي،2022،ص21)

ألعاب الذكاء : إن هذه الألعاب تتطلب إعمال الفكر من أجل التعامل معها ويعد الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ يجب التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية يتطلب تحديا كبيرا يتعدى في بعض الأحيان كبار اللاعبين. (همال،2012،ص41).

الألعاب الإستراتيجية الإقتصادية: نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما ميكانيزمات سير المدن وإنشاءها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على إستثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب إختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان ،تجارة .. والهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة

urban assault **لعبة إستيراتجية الحرب:** من أشهرها اوربان اسولت، من أنتاج شركة ستار كرافت من انتاج أنظمة ليزار ،وكل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية. (طرافي،2022،ص21)

8.1. مجالات الألعاب الإلكترونية:

عارضات التحكم :جهاز حاسب إلكتروني يعمل بتنفيذ مجموعة الوظائف المحددة له ولها كفاءة عالية الجودة ومن أجل بيع الأجهزة الإلكترونية بأسعار معقولة لأنها تستخدم المعالجات الأكثر إنتشارا في الأسواق لأن المعالجات الحديثة تكون ذات سعر مرتفع، وتكون هذه التقنية متبوعة بمراقب لإنتاج الصوت والصورة، ويمكن أن توصل أجهزة اللعب إلى شاشة التلفزيون ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدإكس بوكس وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وهناك أجهزة شركة سوني مثل بلاي ستايشن الاولى والثانية والثالثة. (بوقويسم،إ،2023،ص19)

أجهزة الكمبيوتر: يعد برنامج معلوماتي آلي، تم وضعه على جهاز الكمبيوتر الشخصي وممن خلاله يمكن المعلومات بين الأنظمة وكذلك الصورة تتواجد على شاشة الكمبيوتر وإخراجها لواجهة الكمبيوتر أو من خلال تروا دي . (مهداوي،2019،ص29) .

الألعاب الإلكترونية على شبكات الأنترنت :

إن المحاولات العديدة التى قام بها الناشرين حول الأنترنت قليلة جدا ، وذلك بسبب إنفجار الشبكة العنكبوتية ماأدى إلى التريث لكن في الأعوام الأخيرة عاد الإهنمام بهذه التقنية ويمكن أن تسجل الملاحظات على النشاط التى تتمثل في تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل العرض والتسويق لمجموع التشكيلة ، كذلك توفير العناوين القديمة القابلة للعب على الخط بالمجال،بالإضافة إلى توزيع الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة. (بوصلعة،ك،2021،ص43)

9.1.الآثار المترتبة على الألعاب الإلكترونية:

الآثار الإيجابية:

للالعاب الالكترونيه مجموعه من الايجابيات وهي:

. _تطوير القدره على التفكير ابتكار الحلول الابداعيه وتوسيع الخيال

_وضع الفرد في منافسه بين اصدقاء اللعبه مما قد يثير لديه حب الانجاز والطموح في تحقيق الاهداف.

_ اكتساب مجموعه كبيره من المعلومات الجديده والمتنوعه.

_ التسليه والمتعه وتعبئه اوقات الفراغ (تميم،ق،2021،ص 19.)

الآثار السلبية:

على الرغم من ايجابيات الالعاب الالكترونيه الى ان استخدامها لفترات طويله قد يؤدي الى الادمان عليها وما يرافق ذلك من سلبيات:

_الاصابه بضعف البصر نتيجه الجلوس لساعات طويله امام شاشات الاجهزه الالكترونيه.

الغستمرار في الجلوس لفترة طويلة قد ينتج آلام في الظهر والرقبه فيعاني الفرد من اجهاد عام والاحساس بالصداع وفي معظم الأحيان قد يشعر بالقلق والاكتئاب والعزلة.

_كما تؤدي الى العزوف عن متابعه التحصيل الدراسي والانشغال الدائم بهذه الالعاب .

_وجود صعوبه في التواصل والتفاعل البناء الامر الذي يترك اثار في شخصيته ويدفع الى الانسحاب الاجتماعي وتجنب مواقف التفاعل الاجتماعي مع الاخرين وذلك لعدم القدره على الاندماج مع الاخرين. (ولد بابا،ص38.39).

وقد توصلت العديد من الدراسات عن إدمان الالعاب الإلكترونية ، حيث تؤكد **دراسة سلامي 2015** بعنوان الالعاب الالكترونيه وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور دراسه ميدانيه بولايه البويرة ،هدفت الدراسه في اساسها لكشف العلاقه بين الالعاب الالكترونيه وعنف المراهقين من خلال التعرف على مدى تاثير المراهقين بالعنف الافتراضي في الالعاب الالكترونيه واعتمدت الدراسه على المنهج الوصفي التحليلي وقد استخدمت الباحثه استبيان وتم اعتماد عينه قصديه مكونه من 50 مراهق وذلك بثلاث قاعات اللعب بمدينه البويره الكائنه بالمركب الرياضي الجواري بالبويره وتم التوصل للنتائج التاليه:

. وجود علاقه بين ممارسه الالعاب الالكترونيه والعنف لدى المراهقين وتبين ذلك من خلال اثبات ان المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الافتراضي والمتضمن في الالعاب الكترونيه ذات الطابع العنيف خصوصا وان ممارسه هذا النوع من الالعاب ينتج لنا مراهق عنيف عن طريق اكتسابه وتعلمه لنماذج العنف نتيجه تعوده بكثره ممارسته للالعاب الالكترونيه وتفاعله مع العنف الافتراضي المتضمن فيها.

وفي **دراسة العجمي 2019:** بعنوان ادمان الالعاب الانترنت وعلاقته بالقلق الاجتماعي لدى مراهقين بدوله الكويت هدفت الدراسه للتعرف على العلاقه الارتباطيه بين ادمان العاب الانترنت والقلق الاجتماعي وكذلك بعد امكانيه التنبؤ بادمان الالعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي وأجريت الدراسه على عينه مكونه من 239 مراهقا (128 ذكور 111 اناث) من المراهقين بدوله الكويت تتراوح اعمارهم بين 14. 18 عام بمتوسط 16.39 عام وانحراف معياري 1.8 عام، أظهرت نتائج الدراسة:

. عدم وجود فروق باختلاف متغيري النوع (ذكور واناث) والتخصص (ادبي،علمي) والتفاعل بينهم على ادمان العاب الانترنت للقلق الاجتماعي لدى عينه الدراسه.

كما تشير النتائج لوجود ارتباط ايجابي بين القلق الاجتماعي بادمان العاب الانترنت وابعاده الفرعيه .

كما اوضحت النتائج انه يمكن التنبؤ بادمان العاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي.

وكذلك **دراسة صندوق 2020:** بعنوان تقدير الذات الاجتماعي لدى المراهقه المدمن على الالعاب الالكترونيه

تهدف الدراسه الى الكشف عن مستوى تقدير الذات لدى المراهقه المدمن على الالعاب الالكترونيه وتم الاعتماد على المنهج العيادي حيث استخدمت الادوات التاليه المقابله العياديه ومقياس تقدير الذات الاجتماعي لابراهيم بالكيلاني 2008 ومقياس ادمان استخدام الاجهزه الالكترونيه للباحثه شذى السويلمي 2014 واشتملت الدراسه على خمس حالات مراهقين مدمنين العاب الكترونيه تراوحت اعمارهم بين 11.15 بولايه ورقله وقد اسفرت النتائج:

. اظهرو تعلق شديد في اللعب بالدرجه الاولى وجاءت مشاهده الفيديو عبر الانترنت في الدرجه الثانيه لدى كل الحالات الخمسه مع ظهور اعراض العنف والانفعال الشديد والامتناع عن الاكل والتواصل عند حدوث المنع او وقف الاجهزه وظهور اعراض جسديه.

. وظهر لدى الحالات فقر في التواصل الواقعي وادراك بعض المهارات الاجتماعيه والعلاقات الانسانيه والمشاعر المالوفه كالاحساس بالاخرين وظهر في الجهه المقابله تبلد وانعزال وحب الوحده وعدم تقبل للمعايير الاسريه والاجتماعيه ونقص في مستوى تقدير الذات.

من خلال الأدبّيات السابق ذكرها والتى تناولت موضوع سمات الشخصية وكذلك التى تناولت موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية نرى أن الادبيات العربية لم تجمع المتغيرين معا في دراسة واحدة وهذا مادفعني للبحث في الموضوع، ويمكن **طرح التساؤلات التالية:**

هل يتسم المدمن على الالعاب الإلكترونية بالعدوانية ؟

هل يتسم المدمن على الالعاب الالكترونيه بالانسحاب الاجتماعي؟

وللإجابة عن الأسئلة التى تم طرحها في مشكلة الدراسة،تم **وضع الفرضيات التالية:**

يتسم مدمن الالعاب الإلكترونية بالعدوانية.

يتسم مدمن الألعاب الإلكترونية بالإنسحاب الإجتماعي.

وتهدف الدراسة إلى:

_ الكشف عن السمة الغالبة لدى المراهق المدمن على الالعاب الإلكترونية .

_ معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على شخصية المراهق .

وتكمن **أهمية دارستنا** من خلال موضوعها ومتغيارتها، ويتجلى من خلال:

الأهمية النظرية:

بناء قاعدة حول علاقة سمات شخصية المراهق المدمن للألعاب الإلكترونية .

_ من خلال الدراسة نتحقق من تأثير السمة على شخصية المراهق المدمن على الألعاب .

_ معرفة نسبة إنتشار الإدمان حول الفئة المستهدفة .

_ مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهق.

الأهمية التطبيقية:

وضع إجراءات منهجية لمعرفة سمات الشخصية لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية.

_ تهدف الأهمية من الدراسة لمعرفة مدى تأثير الادمان على الالعاب من الجانب النفسي .

ولقد أجريت هذه الدراسة بثانوية أبي بكر بلقايد تقرت في الموسم الدراسي 2023.2024،وإقتصرت الدراسة على عينة إستطلاعية تكونت من 71 تلميذ وتم إختيار حالتين بطريقة قصدية.

.

2.المنهج

1.2.العينة

2.2.حالات الدراسة

3.2.الأدوات

4.2.صدق محكمين محاور المقابلة

5.2.تقييم نتائج المقاييس عند الحالات

1.2.العينة :

تكونت عينة الدراسة الإستطلاعية من 71 مراهق وتم تشخيص الحالات التي تظهر ادمان على الالعاب الالكترونية بمقياس (إدمان الالعاب الالكترونيه الحديثة) ، و قد قمنا بدراسة حالتين للإجابة على فرضيات الدراسة بولاية تقرت.

المنهج المتبع: المنهج العيادي (منهج دراسة حالة) الذي يعد منهجا مناسبا لتحليل الحالات الفردية تحليلا علميا .

تقنية دراسة حالة : عبارة عن طريقة تمكن من الملاحظة المعمقة واكتشاف مختلف الجوانب والظواهر الخاصة بالحالة ومنهج دراسة الحالة يحاول أن يعطينا بقدر الإمكان فهما كاملا وشاملا عن الفرد وعلاقاته ماضيا وحاضرا في البيئة الاجتماعية ولتحقيق هذا يتطلب تكامل المعلومات المستمدة من استجابات الفرد ومن خبراته السابقة ومن نتائج الاختبارات. (بالحمو،2020،ص59).

2.2. حالات الدراسة:

الجدول (**01**): حالات الدراسة

الخصائص	الحالة الأولى	الحالة الثانية
السن	16	**16**
الجنس	**ذكر**	**ذكر**
المستوى التعليمي	1 **علوم**	**2علوم**

3.2. الأدوات :

1.3 مقياس إدمان الأجهزة الإلكترونية الحديثة لشذى سويلمي (2014) :

تم تعديل بعض العبارات وإعادة صياغتها وإضافة بعض العبارات العكسية حسب رأي المحكمين وإجماعهم ليظهر المقياس بالصورة النهائية لينتهي عدد الفقرات إلى 27 فقرة.

ويتم تطبيق المقياس على لمفحوص ويطلب منه الإجابة على فقرات المقياس بإعطاء تقدير صريح على سلم يتدرج من

(نعم =3،أحيانا = 2، لا= 1) تتراوح الدرجة الكلية للمقياس مابين (28-81) درجة وتدل الدرجة المرتفعة على معدل مرتفع من إدمان الاستخدام وتدل الدرجة المنخفضة على معدل منخفض من إدمان استخدام الأجهزة الالكترونية.

الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:

الصدق الظاهري للأداة:

للتعرف على مدى صدق أداة الدراسة في قياس ما وضعت لقياسه تم عرضها على عدد من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات وبلغ عدد المحكمين (5) محكمين،وفي ضوء أراء المحكمين قامت الباحثة بإعداد أداة خذه الدراسة بصورتها النهائية.

ثبات أداة الدراسة:

وللتحقق من الاتساق الداخلي والثبات لمفردات (مقياس إدمان استخدام الأجهزة الالكترونية الحديثة) تم استخدام معامل ألفا كرونباخ.

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن ثبات مقياس إدمان استخدام الأجهزة الالكترونية جيد حيث بلغ (0.886) مما يدل على ثبات المحور وصلاحيته للتطبيق الميداني الحديثة.(صندوق،أ،2020،ص 38).

2.3 مقياس فرايبورغ للشخصية:

المعرب من قبل محمد حسن علاوي 1998، يتضمن المقياس 8 ابعاد للشخصية العصبية،العدوانية،القابلية للإستثارة ، الإكتئابية،الإجتماعية،الهدوء،السيطرة،الكف، ويتضمن 56 عبارة، وتكون الإجابة بنعم أو لا على حسب إنطباقها على الحالة .

جدول(02): توزيع الأبعاد والعبارات

البعد	رقم العبارة						
العصبية	+3	+4	+15	+18	+23	+38	+54
العدوانية	+7	+10	+26	+27	+41	+44	+49
القابلية للاستثارة	+5	+31	+33	+36	+39	+46	+53
الإكتئابية	+21	+25	+34	+37	+40	+52	+55
الإجتماعية	+12	+27	+47	-2	-14	-47	-51

الهدوء	+1	+20	+29	+42	+43	+45	+56
السيطرة	+9	+11	+16	+22	+24	+30	+5
الكف	+6	+8	+13	+17	+19	+32	+35

تمثل العلامة (+) عبارة موجبة أما العلامة(_) عبارة سالبة

أما بالنسبة لتصحيح العبارات

العبارات التى باتجاه البعد موجبة:

عند الإجابة بنعم : 2 درجات عند الإجابة بلا : 1 درجة

العبارات التى تعكس اتجاه البعد سالبة:

عند الاجابة بنعم :1 درجة عند الإجابة بلا: 2 درجات (ركاش،2016،ص6)

وكذل فإن الحد الأدنى لمجموع الدرجات على كل سمة هو 7 درجات، أما الحد الأعلى لمجموع درجات كل بعد هو 14 درجة وأما الوسط الفرضي لكل بعد هو 10.5 درجة.

(تاكليلت،بن معيزة،2023،ص106)

الخصائص السيكومترية للمقياس:

الصدق :

يعد الصدق من الخصائص المهمة التى يأكد بها الباحث لوضع إختباراته . (عبد المجيد،2000،ص43)

ومن أجل التأكد من صدق المقياس المطبق في بيئة عربي، تم تبنيه كما هو دون تعديل للبيئة الجزائرية والاعتماد على طريقة الصدق الذاتي والهدف هو التأكد من صدقه ويتم حسابه من حلال حساب الجذر التربيعي لمعامل الثبات ووجدت قيمته 0.86

ويمكن القول أن قئمة فرايبورغ للشخصية تتميز بمستوى مرتفع من الصدق.(بوغازي،2019،ص65)

الثبات:

يشير إلى إمكانية الإعتماد على أداة القياس أو على إستخدام الإختبار ويعني أنه يعطي نفس النتائج باستمرار إذا مااستخدم أكثر من مرة تحت ظروف مماثلة. (عوض صابر،وعلي خفاجة ،2002،ص165)

تم الإعتماد على طريقة ألفا كرونباخ لغرض معرفة ثبات المقياس، وذلك بعد القيام بتوزيع فرايبورغ على العينة الإستطلاعية وتفريغ البيانات في برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية وجد معامل الثبات يساوي 0.74

ومن خلال القيم يمكن الإستنتاج أن عبارات المقياس ثابتة ويكمن الإعتماد عليها. (بوغازي،2019،ص65)

3.3 المقابلة العيادية:

تعد المقابلة العيادية من أهم الأدوات الرئيسية لجمع البيانات في علم النفس العيادي، والهدف الرئيسي الحصول على المعلومات حول المفحوص.كما يعرفها **أحمد محمد عبد الخالق** أنها محادثة بين شخصين، الأخصائي القائم بالمقابلة والمفحوص (الحالة) ،والهدف منها فهم المفحوص والحصول على معلومات عن سلوكه الماضي أو الحاضر وشخصيته ككل. (حوتي،2022،ص26)

وللمقابلة عدة أشكال وفي هذا البحث تم إستخدام **مقابلة نصف موجهة** التى يقوم فيها الباحث بتحديد مجموعة أسئلة بغرض طرحها على المبحوث والإحتفاظ بحقه لطرح الأسئلة من حين لآخر دون الخروج عن الموضوع. (حميدشة،2012،ص102)

4.2. صدق محكمين محاور المقابلة:

ومن أجل التأكيد على صدق المقابلة النصف موجهة قامت الطالبة بعرض الأداة على مجموعة من المحكمين مختصين في علم النفس بعد الإطلاع تم إجراء بعض الإضافات والتغييرات من حيث الصياغة والموافقة على إتساقها لقياس متغيرات الدراسة. أنظر الملحق (3)

5.2. تقديم نتائج المقاييس عند الحالتين:

جدول(03): نتائج مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للحالتين

الحالات	الدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	درجة الإدمان على مقياس الالعاب الإلكترونية
الحالة الأولى	80	**79**
الحالة الثانية	80	**78**

تشير النتائج المتحصل عليها أن الحالتين تحصلوا على درجة مرتفعة في الإدمان

جدول (04): نتائج قائمة فرايبورغ للشخصية للحالتين

أبعاد قائمة فرايبورغ	الحالة الأولى	الحالة الثانية
العصبية	9	**13**
العدوانية	10	**9**
درجة القابلية للإستثارة	10	**13**
الإكتئابية	11	**9**
الإجتماعية	8	**10**
الهدوء	11	**10**
السيطرة	12	**13**
الضبط الكف	11	**12**

تشير النتائج المتحصل عليها أن السمة الغالية عند الحالة الأولى هي السيطرة والمنخفضة الإجتماعية (إنسحاب إجتماعي)، أما الحالة الثانية يوجد تشابه بين العصبية والإستثارة والسيطرة .

عرض وتحليل النتائج

. عرض وتحليل الحالات:

1.3 عرض الحالة الاولى:

بيانات أولية:

الإسم: ي	عدد الإخوة: 5 ذكور	مستوى الأب: جامعي ،المهنة : أستاذ
اللقب: ب	الرتبة: الخامس	مستوى الأم: ثانوي ،المهنة: ماكثة بالبيت
الجنس: ذكر	مستوى دراسي: 1 علوم	المستوى الإقتصادي: متوسط
العمر: 16 سنة	التحصيل الدراسي: متوسط	نوع الأسرة: نووية

الجهاز المستخدم: هاتف ، نوع اللعبة: فري فاير

تقديم الحالة:

يبلغ الحاله من العمر 16 سنه يدرس سنه اولى ثانوي تخصص علوم يحتل المرتبه الاخيره من خمسه ذكور تحصيله الدراسي متوسط الحاله الاقتصاديه للاسره متوسطه الاب يعمل استاذ والام ماكثه بالبيت يبدو على الحالة في مظهر انيق مع بعض الخجل ولديه تفاعل مع الاسئله والاستجابه حيث كان اللقاء معه بمكتب المستشاره فبدات بتقديم نفسي مع اخذ الموافقه وذكر الهدف من الدراسه وان كل المعلومات .المقدمه سوف تكون في سريه تامه وذلك لاجل كسب الثقه

يذكرالحالة أن علاقته بالإدمان على الألعاب الإلكترونية بدأت منذ مرحلة الإبتدائية (5 إبتدائي) ، في البداية كان يستخدم هاتف أحد الوالدين ومازاد عن تعلقه وإدمانه اكثر هو إمتلاكه لهاتف خاص منذ عام (4 متوسط) وقد تراجع في مستواه الدراسي حسب قوله "**مكنتش نتوقع نلقى لقراية صعيبة هكا**"، كما تبدو عليه تأثيرات الإدمان على الألعاب من خلال إستخدامه المفرط يصل لاكثر من 5 ساعات في اليوم مع قله النوم حتى أنه في معظم الأحيان من كثرة إنغماسه في اللعب يتأخرعن المدرسة وكذلك في حصص الفراغ يستمر باللعب في مقولته "**المهم نلعب منفيقش بروحي حتى في حصة فراغ نلعب في القسم**".

وعندما تم سؤاله حول علاقته بوالديه يقول أن علاقته بأمه جيدة أما الأب عادية(بابا منكثرش معاه الهدرة ياسر كلمة زوج خلاص)وكذلك صرح أن العلاقة مع الأخ الأكبر أفضل بكثير"**خويا الكبير خير منهم**

يفهمني ونقدر نعبر ونصارحو بكلش وهو يعاوني"، كذلك تبين أن علاقاته الإجتماعية محدودة فهو يفضل قضاء معظم الوقت لحاله وإستخدام الهاتف برز في حديثه " **وحدي خير**".

أ/ نتائج تحليل مضمون المقابله نصف موجهة:

1/شويا ماشي ديما (ترى نفسك شخص عدواني) 2/لا(تعتقد بعض الناس تحاول أن تؤذيك 3/هيه نكسرونخبط 4/ مرات كي نقلق خلاص بعد 5/نعم 6/مرة وحدة كان إستدعاء على جال تشويش في القسم 7/لاتستطيع التحمل 8/حسب المكانة كي نعرفو والو 9/بصح كي منعرفوش نضرب ديراكت 10/والو منخممش فيها 11/كي نخسر في اللعبة لازم نضرب روحي 12/لالا(تجد المتعة في إيذاء الاشخاص الذين تحبهم) 13/خاطر نحبهم 14/هيه ماتيكو برك 15/كرة القدم 16/عادي(تجيك صعيبة تكون صداقات مع الآخرين) 17/كاين خويا 18/يحكي كلش ونقدر نصارحو ويفهمني 19/لا كما أنا كما هما 20/بالعكس يقيموني كي نهدر 21/لا أنا هكا عاجبني 22/هيه وحدي خير 23/منقلقش روحي بيهم 24/نجبد أحسن.

جدول(05): تبويب وحدات نص المقابلة ضمن أبعادها مع تواترها ونسبتها المئوية عند الحالة

العبد	الفئات ف	تواتر الفئات (ك)	النسبة المئوية للفئات
العدوانية	**. عدوانية نحو الداخل:** 3.11	2	**%28.57**
	. عدوانية نحو الخارج: 4.9	2	**%28.57**
	. تحكم ذاتي: 1.12	2	**%42.85**
	. إندفاعية: 7	1	**%14.28**
مج= %29.10	**ف= 4**		**ك= 7**
الإنسحاب الإجتماعي	**. عدم التفاعل:** 16.21.22.23.24	5	**%29.41**
	. طموح ورياضة: 14.15	2	**%11.76**

	. الميل إلى العزلة : 8.13.18.19.20.2.1017.5.6	10	**%58.82**
مج= %70.83	**ف= 3**	**ك=17**	

مج ت= 24

بالنسبة للفئات نأخذ ك × 100

ك

بالنسبة للأبعاد نأخذ ك×100

مج ت

ك= تكرار أو تواتر الفئة

ك= مجموع تكرارات الفئات الخاصة بالب

التحليل الكمي للمقابلة:

ومن خلال تحليل مضمون المقابله في الجدول ( ) يتضمن تبويب وحدات نص المقابله تحت فئات مشكله من ابعاد البحث وكذلك محتوى المقابله لتحليلها وتم ملاحظه سبع فئات تندرج من بعدين رئيسيين بالنسبه للبعد الاول تمثل موضوعه في الانسحاب الاجتماعي بنسبه 70.83% الذي شمل فئة الميل إلى العزلة بنسبة 58.82٪ ثم فئة عدم التفاعل بنسبة29.41٪ وفئة طموح ورياضة بنسبه 11.76٪،ويلي ذلك البعد الثاني العدوانيه بنسبه مئويه 29.10% بحيث شمل كل من فئه تحكم ذاتي بنسبه 42.85٪ ثم فئة عدوانية إلى الداخل بنسبة 28.57% وفئه عدوانيه نحو الخارج بنسبه 28.57% وتليه فئه إندفاعية بنسبه 14.28٪.

ب/ التحليل الكيفي:

من خلال التقييم الكمي تبين لنا أن بعد الإنسحاب الإجتماعي هو المسيطر بحيث صرح الحالة عن الميل إلى العزلة الذي قد مثل نسبة عالية، وذلك من خلال قوله "**كاين خويا يحكي كلش ونقدر نصارحو يفهمني وينصحني**" وذلك يدل على قلة الثقة والصداقات والتكيف الإجتماعي كما أظهر كذلك عدم التفاعل بأنه يفضل في أغلب الاحيان الجلوس لمفرده وعدم الميل للحديث مع غيره وإنطوائه بعيدا عن الجماعة ويظهر ذلك في العبارة "**هيه وحدي خير منقلقش روحي بيهم**" ، وكما تبين أيضا لاينتاب له أي شعور بالحزن لعدم وجود صحبة من اصدقاء له ويبرز ذلك في حديثه "**عادي أنا هكا عاجبني**" وماشغله أكثر وزاد عنه هو كثرة إستخدامه للهاتف الذي عوضه عن ذلك التفاعل والإندماج مع الآخرين . ومايؤكد إنعزاله من خلال المقابلة وذلك وفقا لمقياس السمات تم التأكد على أن سمة الإجتماعية منخفضة بدرجة 8 وهذا راجع إلى إنطوائه وعدم محاولة التقرب إلى الناس، أما فيما يخص بعد بعد العدوانية حيث عبر الحالة عن التحكم الذاتي لسلوكه الذي مثل نسبة عالية وكان واضحا في العبارة " **لالا**" عندما تم سؤاله (هل لديك إحساس بالرغبة في معاقبة نفسك) وكذلك أظهر سلوك معتدل في قوله "**شويا ماشي ديما**" ، لكن في بعض الأحيان تكون لديه عدوانية نحو ذاته ويتجلى هذا واضحا في العبارة "**كي نخسر في اللعبة لازم نضرب روحي**" وهذا يحدث اثناء اللعب فقط لانه لايدرك مايفعله ، ومايؤكد ذلك هو وجود سمة العدوانية متوسطة بدرجة 10 من خلال مقياس السمات.

ملخص المقابلة:

ومن خلال ماتحصلت عليه من خلال المقابلة نصف موجهة تبين أن الحالة تجاوز إستخدامه وتعلقه للهاتف سنة كاملة ، مع تراجع دراسي ضعيف ،كما أن علاقاته الإجتماعية محدودة جدا منعزل عن الآخرين ويفضل البقاء لحاله والشخص الوحيد القريب إليه هو الأخ الأكبر الذي أعطاه مكانة كبيرة.

2.3عرض الحالة الثانية:

بيانات أولية:

الإسم: م	عدد الإخوة: 5	مستوى الأب: ثانوي، المهنة:بناء
اللقب: ب	الرتبة: 3	مستوى الأم: جامعي ،المهنة: أستاذة
الجنس: ذكر	مستوى دراسي:2 ثانوي	المستوى الإقتصادي: متوسط
العمر: 16 سنة	التحصيل الدراسي: متوسط	نوع الأسرة: نووية

الجهاز المستخدم: هاتف وكمبيوتر، نوع اللعبة:بياس

تقديم الحالة:

يبلغ الحالة من العمر16سنة يدرس ثانية ثانوي تخصص علوم ، يحتل المرتبة 3 تحصيله الدراسي متوسط ، الحالة الإقتصادية جيدة الأب بناء والأم أستاذة،الحالة يظهر في لباس منظم مع كثرة الإبتسامة وتفاعل أثناء المقابلة بدون تردد حيث كان اللقاء مع الحالة في مكتب المستشارة فبدأت بتقديم نفسي مع أخذ الموافقة وذكر الهدف من الدراسة وأن كل المعلومات سوف تبقى في سرية تامة .

بدأ الحالة في إستخدام الألعاب الإلكترونية منذ المرحلة الإبتدائية وكان ذلك على جهاز الكمبيوتر في المنزل منعزل في غرفة لوحده يلعب بدون توقف وعندما يطول غيابه يتحجج بانه كان خارج المنزل مع أحد الاصدقاء وعندما يطلب منه القيام ببعض الأعمال يفضل أن تكون على الكمبيوتر حسب قوله "**كي يقلولي أقرا ولا حل تمرينات ندير سبة بيه مهم منتحركش من حذاه**"،ومازاد عليه هو تطور اللعبة حيث أصبحت بتقنيات جديدة في الهاتف وماجعله يصر على إمتلاكه لهاتف خاص به وذلك في

(4 متوسط) وكان إدمانا فعليا لمدة سنة ونصف حتى أثر ذلك في مستواه الدراسي بعد ماكان يتحصل على معدل 17 أصبح 14 ، وقد وصلت مدة إستغراقه في اللعب إلى 6 ساعات أما في الصيف 8 ساعات فما فوق وقد تبين في حديثه "**في الصيف نفوت 8 سوايع على خاطر كل مانلعب نزيد ننفح كثر**". وأحيانا يقوم والده بنزع له الهاتف أو حتى عند إنقطاع الأنترنت يبقى مستيقظا وذلك ماولد لديه أرق مصاحب بقلق شديد وتفكير بسبب تعلقه للألعاب الإلكترونية حسب حديثه "**كي ينحولي تلفون ولا منلقاش لي نلعب معاه منرقدش حتى يوصل الوقت لي موالف نرقد عليه**" ، كما أن الحالة يعاني من نقص في النظر بسبب الهاتف لكن لايبالي لذلك حيث عبر عنه بقوله"**يوجعوني عينيا بصح نكمل اللعب عادي**".

عندما تم سؤاله عن علاقاته صرح انه قريب إلى أمه أكثر وأن الأب يكثر الأوامر عليه من خلال قوله"**ماما قريبة ليا حتى كي نتغيب نحبها هي تجي ترجعني للمدرسة منحبش بابا يجي خاطر يقعد يعيط عليا**". ومع إخوته الأخت الكبرى كانت الأقرب إليه "**أختي الكبيرة مليحة تنصحني ديما**" وكذلك أن علاقاته الإجتماعية محدودة لأنه في الاغلب يكثر الشجار مع الآخرين لأنه يستثار لأي قول .

أ/نتائج تحليل مضمون المقابلة نصف موجهة:

1/هيه(مع إبتسامة وإرتباك) 2/بصح مرات نشوف روحي كي نقلق 3/لالا(تعتقد أن الناس تحاول أن تؤذيك) 4/كي نولي وحدي في شمبرة 5/لا حنا في دارلي يسب يتعاقب 6/منقدرش نصبر 7/أنا أصلا نوصل للدار نلعب بعد8/ نضرب طول 9/هيه طول نقعد نخملها 10/مرات (هل تشعر برغبة في الإشتباك بالأيدي مع أي شخص آخر)11/نعم على خاطر يشدني الإحباط خاصة كي نخسر في اللعبة 12/نولي نضرب روحي 13/ونزيد نقلق خاطر نضيع فرص في اللعبة ونخسر 14/أحيانا 15/خاطر نوصل لدرجة منحملش نقول نستاهل وانا سبة 16/ لالا مندرهاش 17/هيه لاصال نروح 18/جومبا تقوي العضلات 19/هيه صعيبة 20/كاين واحد قبل 21/ أمبعد خلاص تعاركت معاه 22/وحدي خير 23/لا عادي(تشعر أنك غريب عمن حولك)24/هيه خاطر مرات نتعارك معاهم كما الجيران 25/لا عجبتني 26/أحسن خير 27/ناقص ذنوب 28/نجبد روحي.

جدول(06): تبويب وحدات نص المقابلة ضمن أبعادها مع تواترها ونسبتها المئوية عند الحالة

البعد	الفئات	تواتر	نسبة مئوية
عدوانية	**عدوانيةالداخل:**.2.4.10.1 11.12.13.14.15	9	%60
	عدوانية الخارج:.8.9 24.21	4	%26.66
	إندفاعية:7.6	2	%13.33
مج=%51.72	ف=3	ك=15	

الإنسحاب الإجتماعي	**عدم التفاعل:**.22.24.26 10.25.28	6	%42.85
	طموح:17.18	2	%14.28
	ميل للآخرين:.16.5.20 27.3.23	6	%42.85
مج=48.27%	ف=3	ك=14	

مج=29

التحليل الكمي للمقابلة:

من خلال تحليل مضمون المقابلة في الجدول() يتضمن تبويب وحدات نص المقابلة تحت فئات مشكله من ابعاد البحث وكذلك محتوى المقابله لتحليلها وتم ملاحظه سبع فئات تتدرج من بعدين رئيسيين بالنسبه للبعد الاول تمثل موضوعه في العدوانية بنسبة 51.72**%** الذي شمل فئة عدوانية الداخل بنسبة 26.66**%** ثم فئة عدوانية الخارج بنسبة 26.66**%** تليه فئة إندفاعية بنسبة 13.33، ويلي ذلك البعد الثاني الإنسحاب الإجتماعي بنسبة 48.27 بحيث شمل كل من فئة عدم التفاعل بنسبة 42.85**%** وفئة الميل للآخرين بنسبة 42.85**%** ثم فئة طموح بنسبة 14.28**%** .

ب/التحليل الكيفي:

من خلال التقييم الكيفي تبين أن بعد العدوانية هو الغالب وذلك حسب ما صرح بيه الحالة أنه عدواني خاصة إتجاه نفسه خاصة أثناء اللعب من خلال قوله"**يشدني الإحباط خاصة كي نخسر في اللعبة نولي نضرب روحي**"،وفي معظم الأحيان يقوم بإلقاء اللوم على نفسه بأنه هو سبب كل تلك الخسائر وليست له أي فائدة ويظهر ذلك في العبارة "**توصل لدرجة منحملش نقول نستاهل وانا سبة**" ، كذلك مع الآخرين يتصرف بعدوانية فهو يستثار لأي كلمة أو مجرد مزحة من قبل أصدقائه وإخوته الصغار أوحتى جيرانهم بالحي حيث برز في قوله "**نضرب طول**" وحتى كونه وسط جماعة تراوده أفكار بالضرب "**نقعد نخملها**".

فهو بطبعه شخص إندفاعي لايستطيع التحكم بذاته خاصة الفترة الاخيرة التى زاد فيها تعلقه للألعاب الإلكترونية وما يؤكد ذلك من خلال المقابلة هو إعتماد مقياس السمات تم التاكد على أن سمة السيطرة مرتفعة بدرجة 13 وهذا دليل على أنه يقوم بردود أفعال عدوانية والميل للسلطة مع محاولة فرض أسلوب العنف للذات والآخر،وأيضا سمة العصبية والقابلية للإستثارة بدرجة 13 فهو راجع إلى ضعف قدرته على مواجهة الإحباطات اليومية مثل : الخسارة في اللعبة وكذلك قلة الصبر والغضب وسرعان مايتاثر بالآخر، وكذلك أظهر أن لديه قلة التفاعل الاجتماعي بسبب كثرة مشاجراته مع الغير جعله ينسحب لمفرده تبين عندما تم سؤاله عن (تجد سعادتك بعيدا عن الجماعة) فأجاب "**أحسن خير**" لكن لديه إصرار في محاولة الاندماج الإجتماعي فسرعان مايستشار من الغير مايؤدي به إلى إنعزاله ، وللتأكيد عن ذلك من خلال سمة الإجتماعية متوسطة بدرجة 10.

ملخص المقابلة:

حوصلة القول من خلال ماتم إستنتاجه من المقابلة نصف موجهة أن الحالة تراجع في مستواه الدراسي بشكل كبير وذلك لإستخدامه المفرط للأجهزة الإلكترونية،ماسبب له في ظهور أعراض مصاحبة للإدمان كالعدوانية على الذات والآخر ماأدى به إلى الإنفراد بهاتفه وإنشغاله بالعالم الإفتراضي والعيش في دوامة مع عدم المحاولة لتغيير الواقع أو إيجاد حل مناسب.

مناقشة نتائج الفرضيات

مناقشة نتائج الفرضيات:

مناقشة الفرضية الأولى

_ تنص الفرضية الأولى:"يتسم مدمن الالعاب الإلكترونية بالعدوانية"،التي تعرف بأنها الشعور الداخلي بالغضب والإستياء والعداوة ويعبر عنها ظاهريا في صورة فعل أو سلوك ويقصد به إلحاق الضرر لشخصه أو لشي ما ، كما يوجه أحيانا للذات وقد يظهر في شكل عدوان بدني أو عدوان لفظي ويتخذ صور التدمير وإتلاف الأشياء، والعدوانية ترتبط بعدم التجاوب الإنفعالي وهو عدم قدرة الفرد على التعبير بحرية وتلقائية عن مشاعره تجاه الآخرين .(إبراهيمي،ص89)

ومن خلال تطبيق قائمة فرايبورغ للشخصية وتحليل مضمون المقابلة حيث توصلت النتائج إلى أن المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية يتسم بالعدوانية ويتبين ذلك لدى **الحالة الثانية** عند تبويب وحدات نص المقابلة بنسبة 51.72% ، حيث عبر عنها بسلوكات عدائية موجة للذات بنسبة 60% وذلك لعدم القدرة على مواجهة الإحباطات اليومية والإنزعاج إضافة لوجود سمة السيطرة والقابلية للإستثارة مرتفعة بدرجة 13 التى دلت على إستخدام العنف والعدوانية ومحاولة فرض الأسلوب كما إتفقت النتائج **دراسة بوغازي 2019** حول "سمات الشخصيه وعلاقتها بكشف الذات لدى المراهقين المتمدرسين في المرحله الثانويه من التعليم الثانوي" توصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقه طرديه موجبه بين السمات (العدوانيه والاكتئابيه الاجتماعيه والسيطره) ومتغير كشف الذات، وأيضا **دراسة خليفي محمد 2019** بعنوان "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية" حيث توصلت النتائج وجود علاقة إيجابية مابين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهق المتمدرس.و**دراسة سلامي 2015** "الالعاب الالكترونيه وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور" وأشارت النتائج وجود علاقه بين ممارسه الالعاب الالكترونيه والعنف لدى المراهقين وتبين ذلك من خلال اثبات ان المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الافتراضي والمتضمن في الالعاب الكترونيه ذات الطابع العنيف خصوصا .

وهذامايجعل الميل للألعاب وإزدياد التعلق هروبا من مواجهة الواقع ،وهذا **مادعمه التفسير السلوكي** على وجهه نظر سكينر في النظريه السلوكيه ان ادمان الالعاب الالكترونيه عبارة عن سلوك متعلم يخضع لمبدا المثير والاستجابه والتعزيز، وان الفرد يقوم بمجموعه من السلوكيات والانشطه من اجل نيل اي مكافاه او تعزيز،وهذا قد يتشابه مع الادمان على المواد المخدره وادمان الانترنت بما في ذلك إدمان

الالعاب الإلكترونية وما تاتيه هذه الشبكه من السعاده والشعور بالراحه والمتعه النفسيه للفرد بالاضافه انها طريقه سهله وبسيطه للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك ، إلا أن **الحالة الأولى** لم يظهر لديها العدوانية ويفترض انه راجع لتحكم ذاتي الذي تبين من خلال تبويب وحدات نص المقابلة بنسبة 42.85%

مناقشة الفرضية الثانية

_ تنص الفرضية الثانية:"يتسم مدمن الالعاب الإلكترونية بالإنسحاب الإجتماعي"، الذي يعرف أنه إحساس الفرد بالعزلة والنقص وعدم التوافق مع الآخرين مما يبعده عن التفاعل معهم والإختلاط بهم (الطراونة،2023،ص457).

من خلال النتائج المتحصل عليها من تطبيق قائمة فرايبورغ للشخصية وتحليل مضمون المقابلة تبين أن المراهق المدمن على الالعاب الإلكترونية يتسم بالإنسحاب الإجتماعي ويتجلى ذلك لدى **الحالة الاولى** عند تبويب وحدات نص المقابلة بنسبة 70.83% واالذي تمثل في الميل للعزلة بنسبة 58.82% وهذا يعني لديه نقص وعدم التفاعل مع الآخرين وعلاقاته الإجتماعية محدودة وماعوضه عن الإختلاط والإحتكاك بالغير هو إدمانه للالعاب الإلكترونية ،وإضافة إلى وجود سمة الإجتماعية منخفضة بدرجة 8 وهذا يدل على الإنطواء وقلة التفاعل الإجتماعي، وإتفقت النتائج مع **دراسة الطراونة ردينة خضر2023** بعنوان مستوى الإنسحاب الإجتماعي لدى عينة من الطلبة ذوي صعوبات التعلم بمحافظة الكرك في ضوء متغيري النوع والصف الدراسي أشارت النتائج إلى أن مستوى الإنسحاب الإجتماعي للطلبة كان منخفضا. وأيضا **دراسة السعدون دناح وآخرون 2023** حول "العزلة الإجتماعية لدى المراهقين وإرتباطها بأعراض الإكتئاب" توصلت النتائج أن معدل إنتشار العزلة الإجتماعية بين المراهقين بلغ 10.14%. وكذلك **ماتدعمه الأنماط النفسية** على وجهة نظر يونغ في نظرية الانماط أن النمط الإنطوائي يتصف بالإنسحابية كما أنه غير إجتماعي إنعزالي متمركز حول ذاته يخضع سلوكه لمبادئ مطلقة وقوانين صارمة غير مرن غير متوافق شكاك ويتفرع هذا النمط إلى تفكيري وجداني حسي إلهامي.

وكذلك نظرية السمات على وجهة نظر إيزنك لفئة الإنبساط والإنطواء ومن خلال هذا البعد نجد شخصا منبسطا والآخر أقل إنبساطا والثالث أقل غنبساطا من الثاني إلى أن نصل إلى شخص إنطوائي والآخر أكثر إنطوائية وهذا الإختلاف كمي وليس كيفي أي في الدرجة وليس في النوع.

خلاصة

خلاصة

ومن خلال هذه الدراسة حاولنا التعرف على سمات الشخصية لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية،لان الشخصية تنظيم ذاتي للفرد ولها دور مهم جدا في إختيار الطريقة الخاصة للتكيف والتفاعل مع البيئة ومن المهم أن دراستنا شملت فئة المراهقين وبصفة خاصة المدمنين للألعاب الإلكترونية كونها تعد إضطراب العصر ،كما توصلنا في دراستنا أن المراهق المدمن على الالعاب الإلكترونية تميز بسمات الشخصية من بينها العدوانية والإنسحاب الإجتماعي والسيطرة.

نقترح إستنادا لنتائج الدراسة:

_ محاولة تقديم إرشادات توجيهية بالمؤسسات وذلك من اجل التوعية.

_ إجراء دراسات للمقارنة بين سمات شخصية المراهق المتمدرس المدمن على الألعاب الإلكترونية والغير متمدرس.

_ إجراء دراسة فعالية برنامج لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

المراجع

قائمة المراجع:

1. ابراهيمي،شلبي.(د.س).غشكالية قياس العدوانية.المجلة الزائرية للطفولة والتربية.جامعة الجزائر.ص87.95.
2. الرقاد،هناء.(2017).نظريات الشخصية وقياسها. ط1.دار المامون.عمان.
3. الطراونة ردينة خضر.(2023).مستوى الإنسحاب الإجتماعي لدى عينة من الطلبة ذوي صعوبات التعلم بمحافظة الكرب في ضوء متغيري النوع والصف الدراسي.مجلة التربية.
4. العجمي،منصور عبد الله محمد (2019).إدمان ألعاب الأنترنت وعلاقته بالقلق الإجتماعي لدى المراهقين بدولة الكويت.مجلة كلية التربية. المجلد(29).العدد(69الجزء(2).ص21.46).
5. المهداوي،عدنان.إياد علي إنسام.الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي.مجلة الفتح . العدد(78).ص 10.34.
6. الهلي،مصباح (2022).محاضرات في نظريات الشخصية .مقدمة لطلبة الثانية علم النفس .كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة الشهيد حمة لخضر.الوادي.
7. بالحمو،جهينة.هرم،زهرة.(2020).الصورة الوالدية لدى الطفل المتبول لإراديا .مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي .كلية العلوم الإنسانيةوالإجتماعية.جامعة قاصدي مرباح.ورقلة.
8. براهمي غنية. دريش طاوس. (2017).السمات الشخصية للتلاميذ المتمدرسين بالمرحلة المتوسطة ضحايا عنف الأقران.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر.تخصص إرشاد مدرسي.كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة مولود معمري .تيزي وزو.
9. بن صالح،سارة.(2020).الصلابة النفسية لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر.كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة محمد خيضر.بسكرة.
10. بن يونس،هند.زوايمية،منال.(2022).سمات الشخصية وعلاقتها بإستخدام أستاذ المرحلة الإبتدائية للعقاب.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر.جامعة8ماي1945.قالمة.
11. بنت سعيد بن سالم البادي،عائشة.(2014).بعض سمات الشخصية وعلاقتها بفاعلية الذات لدى الأخصائيين الإجتماعيين في مدارس عمان.رسالة ماجستير.كلية العلوم والآداب.جامعةنزوى.عمان.
12. بورطل زعراط،وهيبة.(2017).مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر.جامعة محمد بن أحمد2.وهران.

13. بوصلعة كلثوم.مسعودي يمينة.(2021).علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية .مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير تخصص علم الإجتماع التربوي .كلية علوم إنسانية وإجتماعية .جامعة أحمد دريعة.أدرار .
14. بوغازي،آمنة.مجالدي،مروة.(2019).سمات الشخصية وعلاقتها بكشف الذات لدى المراهقين في المرحلة النهائية من التعليم. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر.كلية العلوم الإنسانية والإجدتماعية.جامعة 8ماي1945.قالمة.
15. بوقويسم،إيمان.بلفرخ،شيماء(2023).الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالقلق الإجتماعي. مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة الماستر.تخصص إرشاد وتوجيه.كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا،جامعة محمد الصديق بن يحي.جيجل.
16. تاكليلت،مروة.بنمعيزة،شرف الدين.(2023).المساهمة في دراسة سمات شخصية المراهق المدمن على مواقع التواصل الإجتماعي.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر .جامعة لمين دباغين.سطيف2.
17. تميم، لغول،عبد النور أحمد(2021).الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباطوالعدوانية.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر. تخصص علم النفس كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة عبد الحميد مهري.قسنطينة .
18. حاج صبري،فاطمة الزهراء.الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتنمر المدرسي.دراسة ميدانية إستكشافية على عينة من طلاب الثانوية .جامعة قاصدي مرباح .ورقلة.
19. حسن شاكر حسن،نيفين.(2023).بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين منطلبة الحلقة2 من التعليم الأساسي .مجلة كلية التربية.ع(47).ج(1).م(17.60).
20. حميدشة، نبيل.(2012).المقابلة في البحث الاجتماعي .مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية. العدد(8).جامعة سكيكدة.الجزائر .
21. حوتي،سعاد(2022).مطبوعة مقياس المنهج العيادي ودراسة حالة. تخصص علم النفس العيادي.كلية العلوم الغنسانية والإجتماعية .جامعة إبن خلدون.تيارت.
22. خليفي،محمد.(2018).الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية .مجلة التنمية البشرية.العدد(11).ص18.27.
23. ركاش،جمال.(2016).مستوى سمات الشخصية لدى الإعلاميين الرياضيين المدخنين مقارنة بغير المدخنين .مجلة العلمية البدنية والرياضية .العدد(15).ص 3.13.

24. سلامي،لخضر(2015).الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور.مذكرة مقدمة لنيل شهادة ماستر في الإجتماع .كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة أكلي محند أولحاج.بويرة.
25. سليمان محمود شامية،محمود.(2016).سمات الشخصية وعلاقتها بالتكيف النفسي المهدمة بيوتهم.إستكمال متطلبات ماجستير .كلية التربية .الجامعة الإسلامية.غزة.
26. شحاته ربيع،محمد.(2007).قياس الشخصية.ط5.دار الميسرة.عمان.
27. شهباز،انتصار زين العابدين.علي انتصار معاني.(2021).الادمان على الانترنت وآثاره الصحية والنفسية والاجتماعية.مجلة البحوث التربوية والنفسية .مجلد (18).عدد(69).
28. صالح سفيان،نبيل.(2004).المختصر في الشخصية والإرشاد النفسي.ط1.دار ايتراك.القاهرة .
29. صندوق، أسماء.بن عريف،وسيمة.(2020).تقدير الذات لدى المراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية.مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي.كليةالعلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة قاصدي مرباح.ورقلة .
30. طرافي، صادق .مسعودي، موالخير.الألعاب الإلكترونيةوالسلوك العنيف.لدى المراهقين.مجلة آفاق لعلم الإجتماع.المجلد(12).العدد(1).ص 16.43.
31. عبد الحفيظ محمد أحمد.(2017).دافعية المعلم وعلاقتها بسمات الشخصية .مجلة الإرشاد النفسي.العدد(49).ص 98.121.
32. عبد المجيد إبراهيم . (2000).أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية .ط1.مؤسسة الوراق.عمان.
33. عوض صابر ،فاطمة.(2002).أسس ومبادئ البحث العلمي .ط1 . مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية.الاسكندرية.
34. غباري ثائر احمد،.ابو شعيرة خالد محمد (2015).سيكولوجيا الشخصية.ط1.مكتبة المجمع العربي للنشر والتوزيع.عمان.
35. غنيم،السيد محمد. .سيكولوجية الشخصية.د.ط.دار النهضة العربية.عين الشمس .
36. فلاتة أمجاد بنت عبد الله بن إسعاف فلاتة.الزهراني محمد رزق الله.بناء مقياس سمات الشخصية لدى مشاهير مواقع التواصل الغجتماعيوالتحقق من خصائصه السيكومترية .المجلة العربية للنشر العلمي.العدد(51) ص 23.55.
37. لطفي مخدوم،أيوب.(2015).نظريات الشخصية.ط1.دار ومكتبة الحامد.عمان.

38. محمد سيد أحمد،رندا.2020.العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعات. مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية والعلوم الإنسانية.العدد(51).المجلد(3).ص 925.883.

39. همال فاطمة (2012).الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري.مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير .تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة.كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية .جامعة الحاج لخضر .باتنة.

40. ولد بابا علي،فريال.(2022).الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى المراهقين.مذكرة لنيل شهادة ماستر.كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.جامعة يحي فارس.المدية.

41_ danah a .a _haneen s.a_amwaj I .a _leena a.a _ njoud n.a _ samira.m(2023)social isolation a ming a dolescents and it s association symptoms middle east current psychiatry.

الملاحق

الملحق(01) مقياس إدمان استخدام الأجهزة الالكترونية الحديثة

التعليمات:
فيما يلي مجموعة من العبارات التي تعبرعما تشعر به نحو استخدامك لجهازك الالكتروني ، و يوجد أمام كل عبارة ثلاث اختبارات (نعم ، أحيانا ، لا) آمل منك أن تقرأ كل عبارة بدقة ثم تبدي رأيك بوضع علامة (√) في الخيار الذي ينطبق عليك علما أنه لا يوجد إجابة صحيحة أو خاطئة.

البيانات الشخصية:

الإسم: **العمر:**
اللقب: **الجنس:**

م	العبارات	نعم	أحيانا	لا
1	أقضي وقت أكثر مما يجب في استخدام جهازي الالكتروني			
2	أشعر بأن هناك مشكلة في تحديد الوقت الذي أقضيه في استخدام جهازي الالكتروني			
3	هناك من أصدقائي وأفراد أسرتي يشكون من الوقت الذي أقضيه في استخدام جهازي الالكتروني			
4	أجد أنه من الصعب الابتعاد عن جهازي الالكتروني لأيام عديدة			
5	أشعر أني مقصر في دراستي بسبب أني أقضي وقت كثير في استخدام جهازي الالكتروني			
6	هناك برامج معينة في جهازي الالكتروني أجد أنه من الصعب مقاومتها			
7	أجد صعوبة في مقاومة دوافعي لشراء جهاز الكتروني			
8	حاولت و لم أنجح في تقليل استخدامي لجهازي الالكتروني			
9	أضحي بسعادتي من أجل أن أبقى على اتصال بالانترنيت في جهازي الالكتروني			
10	أشعر بتعلقي بجهازي الالكتروني و أفكر فيه حتى حين لا استخدمه			
11	أشعر بحاجة إلى استخدام جهازي الالكتروني فترات زمنية أطول لكي أشعر بالرضا			
12	أعتقد أنني غير قادر على أن أسيطر على رغبتي في استخدام جهازي الالكتروني			
13	أشعر بالضيق و الانزعاج عندما أحاول وقف استخدام جهازي الالكتروني			
14	استخدم جهازي الالكتروني كوسيلة للهروب من المشكلات			
15	أكذب على أسرتي لإخفاء مدى انغماسي في استخدام جهازي الالكتروني			
16	أجازف بترك أمر مهم لدي (مذاكرة ، اختبار ، زيارة صديق أو قريب) بسبب استخدام جهازي الالكتروني			
17	أشعر بلهفة و لا أستطيع تحمل الانتظار لاستخدام جهازي الالكتروني			
18	أشعر برغبة لا تقاوم في العودة إلى استخدام جهازي الالكتروني فور إغلاقه			
19	أستمتع أكثر بالصحبة التي أكونها من خلال برامج التواصل الاجتماعي أو الألعاب الالكترونية في جهازي الالكتروني			

20	أشعر أن جهازي الالكتروني يغنيني عن كافة الوسائل الأخرى			
21	أعتقد أن العالم الافتراضي الذي أكونه في جهازي الالكتروني أكثر متعة وإثارة من الحياة المعتادة			
22	أصر على استخدام جهازي الالكتروني مهما كانت العقبات التي تواجهني			
23	ألجأ إلى جهازي الالكتروني دائما إذا واجهتني بعض المشكلات أو الأزمات			
24	أتضايق إذا قطع أي شيء استخدامي لجهازي الالكتروني			
25	أستخدم جهازي الالكتروني كوسيلة للتخفيف من مزاجي السيئ			
26	أشعر أنني أعاني في علاقاتي بسبب أنني أقضي وقت كثير في استخدام جهازي الالكتروني			
27	أجد أنه من السهل الابتعاد عن جهازي الالكتروني لأيام عديدة			

الملحق (02) قائمة فرايبورغ للشخصية

فيما يلي بعض العبارات التى قد توضح سلوكك وإستجابتك في بعض المواقف والمطلوب منك وضع علامة (×) أمام بنعم أو لا بما يتفق مع حالتك وماتعرفه عن نفسك بالنسبة لكل عبارة.

_ لاتترك أي عبارة بدون إجابة.

_ لاتوجد عبارات صحيحة وأخرى خاطئة. والمهم هو صدق إجابتك بما يتناسب مع حالتك.

البيانات الشخصية:

الجنس: **السن:**

التخصص:

العبارات	نعم	لا
1.أنا دائما مزاجي معتدل.		
2.يصعب علي أن أجرد ما أقوله عند محاولة التعرف على الناس.		
3.أحيانا تسرع دقات قلبي أو تدق دقات غير منتظمة بدون بذل مجهود عنيف.		
4.أشعر أحيانا أن دقات قلبي تصل إلى رقبتي دون أن أعمل عملا شاقا.		
5.أفقد السيطرة على أعصابي بسرعة ولكني أستطيع التحكم فيها بسرعة أيضا.		
6. يحمر أو يفقع لوني بسهولة.		
7. أحيانا أجد متعة كبيرة في مضايقة أو معاكسة الآخرين.		
8. في بعض الأحيان لاأحب رؤية بعض الناس في الشارع أو في مكان عام.		
9. إذا أخطأ البعض في حقي فإنني أتمنى أن يصيبهم الضرر.		
10. سبق لي القيام بأداء،بعض الأشياء الخطرة بغرض التسلية أو المزاح.		
11. إذا إظطررت لإستخدام القوة البدنية لحماية حقي فإنني أفعل ذلك.		
12. أستطيع أن أبعث المرح بسهولة في سهرة مملة.		
13. أرتبك بسهولة أحيانا.		
14. أعتبر نفسي غير لبق في تعاملي مع الآخرين.		
15. أشعر أحيانا بضيق في التنفس أو بضيق في الصدر.		
16. أتخيل أحيانا بعض الضرر الذي قد يحدث نتيجة بعض الأخطاء التى إرتكبتها.		
17. أحجل من الدخول بمفردي في غرفة يجلس فيها بعض الناس وهم يتحدثون.		
18. معدتي حساسة (أشعر أحيانا بألم أو ضغط أو إنتفاخ في معدتي).		
19. يبدو علي الإضطراب والخوف أسرع من الآخرين.		
20. عندما أصاب أحيانا بالفشل فإن ذلك لايثير لي.		
21. أفعل أشياء كثيرة أندم عليها فيما بعد.		
22. الشخص الذي يؤذيني أتمنى له الضرر.		
23. أشعر كثيرا بإنتفاخ في بطني كما لو كانت مملوءة بالغازات.		
24. عندما يغضب أحد أصدقائي من بعض الناس فإنني أدفعه إلى الإنتقام منهم.		

25. كثيرا ماأفكر أن الحياة لامعنى لها.		
26. يسعدني أن أظهر أخطاء الآخرين.		
27. يدور في ذهني غالبا عندما أكون وسط جماعة كبيرة أحداث مشاجرة ولاأستطيع مقاومة التفكير.		
28. يبدو على النشاط والحيوية.		
29. أنا من الذين يأخذونا الأمور ببساطة وبدون تعقيد.		
30. عندما يحاول البعض إهانتي فإنني أحاول أن أتجاهل ذلك.		
31. عندما أغضب أو أثور فإنني لاأهتم بذلك.		
32. أرتبك بسهولة عندما أكون مع أشخاص مهمين أو مع رؤسائي.		
33. لاأستطيع غالبا التحكم في ضيقي وغضبي.		
34. أحلم لعدة ليال في أشياء أعرف أنها لن تتحقق.		
35. يظهر علي التوتلر والإرتباك بسهولة عند مواجهة أحداث معينة.		
36. أنا لسوء الحظ من الذين يغضبون بسرعة.		
37. غالبا ماتدور في ذهني أفكارا غير هامة تسبب لي الضيق.		
38. أجد صعوبات في محاولة النوم.		
39. أقول غالبا أشياء بدون تفكير وأندم عليها فيما بعد.		
40. كثيرا مايراودني التفكير في حياتي الحالية.		
41. أحب أن أعمل في الناس بعض المقالب غير المؤدبة.		
42. أنظر غالبا إلى المستقبل بمنتهى الثقة.		
43. عندما تكون كل الامور ضدي فإنني لاأفقد شجاعتي.		
44. أحب التنكيت على الآخرين.		
45. عندما أخرج عن شعوري فإنني أستطيع غالبا تهدئة نفسي بسرعة.		
46. كثيرا ماأشتثار بسرعة من البعض.		
47. أجد صعوبة في كسب الآخرين لصفي.		
48. أستطيع أن أصف نفسي بأنني شخص متكلم.		
49. أفرح أحيانا عند إصابة بعض ممن أحبهم.		
50.أفضل أن تلحق بي إصابة بالغة على أن أكون جبانا.		
51. أميل إلى عدم بدء الحديث مع الآخرين.		
52. في أحيان كثيرة أفقد القدرة على التفكير.		
53. كثيرا ماأغضب بسرعة من الآخرين.		
54. غالبا ماأشعر بالإنهاك والتعب والتوتر.		
55. أحيانا يراودني التفكير بأنني لاأصلح لأي شيئ.		
56. عندما أفشل فإنني أستطيع تخطي الفشل بسهولة.		

الملحق (03) محاور تحكيم المقابلة

إسم المحكم	الرتبة العلمية	التخصص
خميس محمد سليم	أستاذ التعليم العالي	علم النفس عيادي
نوار شهرزاد	أستاذ التعليم العالي	علم النفس عيادي
جديعي صبرينة	أخصائي نفساني عيادي ممتاز بالمؤسسة العمومية للصحة الجوارية تقرت	علم النفس عيادي

الملحق (04)

المقابلة مع المراهق :

الإسم: عدد الإخوة: مستوى الأب: المهنة:

اللقب: الرتبة: مستوى الأم: المهنة:

الجنس: مستوى دراسي: المستوى الإقتصادي:

العمر: التحصيل الدراسي: نوع الأسرة:

الجهاز المستخدم: نوع اللعبة:

المحور الاول: محور العدوانية.

المحور الثاني :محور الإنسحاب الإجتماعي.