واقع إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين
(دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بمدينة غرداية)

لالة بوكبال[1] جمعة أولاد حيمودة[2،*] عبد الحميد جديد[3]
boukabal.lalla@univ-ghardaia.dz ouledhaimouda.djemaa@univ-ghardaia.dz djedid.abdelhamid@univ-ghardaia.dz
[1,2,3]مخبر السياحة الاقليم والمؤسسات جامعة غرداية

The reality of electronic games addiction among schooled adolescents
(A field study on a sample of middle school students in Ghardaïa)

Boukabal lalla[1], *Djemaa ouled haimouda[2] Djedid.abdelhamid[3]
[3،2،1]University of Ghardaia

تاريخ الاستلام: 20/ماي/2024؛ تاريخ القبول: 10/جوان/2025؛ تاريخ النشر: 27/أكتوبر/2025

ملخص: هدفت الدراسة الى الكشف عن واقع ادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، ومعرفة الاختلاف في مستوى الإدمان على هذه الألعاب تبعا لمتغيرات (السن، نوع اللعبة، مدة اللعب، التفاعل بين هذه المتغيرات)، ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على المنهج الوصفي، حيث تم اختيار عينة حجمها 253 مراهق بمرحلة التعليم المتوسط بالطريقة العشوائية الطبقية، وقد استخدم في جمع بيانات الدراسة مقياس ادمان الألعاب الالكترونية لهدى مصطفى عبد العال وتم ارفاقه باستمارة البيانات الخاصة بالتلميذ، الدراسة الى أن ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية منتشرة بدرجة منخفضة لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، كما أن الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من طرفهم هي ألعاب القتال والعنف، وما بينته الدراسة كذلك أنه يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير مدة اللعب، وأنه لا يوجد اختلاف في متوسط الإدمان على هذه الألعاب لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير السن ،نوع اللعبة الالكترونية وكذا التفاعل بين متغيرات السن، نوع اللعبة ومدة اللعب.

. –**الكلمات الدالة:** ادمان الألعاب الالكترونية، المراهقين المتمدرسين.

Abstract. The study's aim was to explore the electronic games addiction among a sample of middle school teenagers, and to know the difference in the level of addiction to these games in terms of : age, type of game, duration of playing, interaction between these variables). To achieve the objectives of the study, we relied on the descriptive approach, where a stratified sample of 253 adolescents was selected in the middle education stage. We utilised Houda Mustafa Abdelaal electronic games addiction scale for the study data collection which was attached by the data form of every participant. The study revealed that the addiction to electronic games is prevalent to a low degree among the middle school adolescents who have a tendency to use fighting and violence games. The study also showed that there is a difference in the average addiction to electronic games among adolescents in the middle education stage due to the variable of playing duration. On the other hand, there is no difference in the average addiction to these games among the same group due to the variables of age, as well as the interaction between age, type of electronic game and playing duration variables.

Keywordselectronic games addiction, adolescents school

*ouledhaimouda.djemaa@univ-ghardaia.dz

1-الاشكالية:

يعتبر التقدم التكنولوجي خاصة في مجال الأجهزة الالكترونية والأنترنيت، من أهم الطرق في مخاطبة الناس أفرادا وجماعات في هذا العصر، ومن أكثر الوسائل تأثيرا في أفكار وسلوك الناس (شقرة ،2014، ص12) بما يوفره من أشكال ثقافية وتربوية وترفيهية تساير هذا التطور كالألعاب الالكترونية.

مع نهاية القرن الماضي انتشرت الألعاب الالكترونية، وتميزت بعدة مميزات، كالتنوع ما بين ألعاب الإثارة والتنشيط للذكاء والتعليمية منها، حيث أنها استهدفت جميع الأعمار والفئات، ومع بداية القرن الحالي تطورت هذه الألعاب بشكل سريعة، وأصبحت جزء لا يتجزأ من يوميات وأوقات المراهقين. كما أن تأثير هذه الألعاب على هذه الفئة وانجذابهم نحوها وانغماسهم في ذلك العالم الافتراضي، أثار اهتمام المختصين في مجال السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي، فقد أقاموا دراسات عديدة حول الاثار النفسية والجسدية وحتى الأكاديمية على المراهق.

إن الاكتساح الواسع لهذه الألعاب عبر أغلب أنحاء العالم ووجودها في كل بيت تقريبا، قد أدى للاعتياد على ممارستها، وعدم تجاهلها (قادري، 2022، ص209) خاصة لما لها من خصائص تجذب الأفراد لاسيما المراهقين

فقد أفرزت هذه الألعاب ظهور قاعات وفضاءات الأنترنيت امتصت غالبية هذه الفئة، وذلك لما توفره لهم من صرف لشحنات القلق والمخاوف التي تعتريهم، واشباع لذواتهم، والترويح عن أنفسهم (خليفي ومزيان،2019، ص20)

فالمراهق في هذه المرحلة يمر بتغيرات في جميع جوانب النمو، تتبعها تغيرات في سلوكه قد توقعه في بعض المشاكل والاضطرابات. فلقد اثار موضوع المراهقة الكثير من الحبر من قبل الباحثين في علم النفس، خاصة المراهق المتمدرس وهذا ما عزز أهمية الدراسة الحالية، وطرح ضرورة معرفة واقع ادمان المراهقين المتمدرسين على ممارسة الألعاب الالكترونية في مرحلة التعليم المتوسط بغرداية.

كما تظهر أهمية هذه الدراسة في محاولة فهم أكثر لاستخدام وتعامل المراهق بمرحلة التعليم المتوسط مع هذه الألعاب لما لهذه الأخيرة من وقع وأثر على أداء المراهق المدرسي، فباتت هذه الألعاب في وقتنا الحالي سواء على

أجهزة الكمبيوتر أو الألواح الالكترونية أو الهواتف المحمولة تستحوذ على عقول المراهقين واهتماماتهم فزادت الساعات المصروفة من قبلهم في اللعب (ليليا،2020 ، ص59)

وأصبحوا أسرى لتلك الألعاب لدرجة قد تصلالى عدم مغادرتهم لغرفهم التي أصبحت الأوساط الوحيدة الأكثر قدرة على احتوائهم، ويشعرون بنوع من العصبية ان حاول أحدهم تكليفهم بأي عمل ما أثناء ممارستهم لهذه الألعاب. (الغفيلي،2010، 37ص–39)

فبالرغم من عدم نكران أن للألعاب الالكترونية ايجابيات كتحفيز الانتباه وزيادة سرعة رد الفعل وتنمية التفكير والترويح عن النفس والتفكير المنطقي (بالقاسمي،2019، ص269)

الا أنه يمكن الاستنتاج من الأدبيات النظرية، أن سلبياتها سلبتها براءتها، فالمعادلة غير متوازنة، خاصة وأن متغير هذه المعادلة هو سلوك المراهق في ممارسته للألعاب الالكترونية. فلقد أكدت دراسات عديدة محلية وأجنبية على أن الافراط في ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية الى درجة الادمان، قد يؤدي بالمراهق الى أن يصبح أكثر عرضة للإخفاق الدراسي، الى جانب تأثيرات عديدة في جوانب متنوعة من شخصية المراهق الصحية والنفسية والثقافية والاجتماعية، لهذا كان من المهم البحث في طبيعة استخدام المراهقين المتمدرسين للألعاب الالكترونية، ومعرفة حقيقة تواجد خطر الإدمان عليها لدى المراهقين بمدينة غرداية، وهذا ما أفرز طرح التساؤلات التالية:

–ما واقع انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط؟

–ما هي الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط؟

–هل يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير نوع اللعبة وسن المراهق ومدة اللعب والتفاعل بينها؟

2–أهداف الدراسة:

-الكشف عن واقع انتشار إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط.

- الكشف عن أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط.

- معرفة ما اذا كانت مدة ممارسة الألعاب الالكترونية ونوع اللعبة وسن المراهق سبب في اختلاف نسب الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، وكذا معرفة ما إذا كانت هذه النسب تختلف بالتفاعل بين هذه المتغيرات.

3-أهميةالدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في:

-تسليط الضوء على إحدى الظواهر الاجتماعية التي باتت تشكل خطورة كبيرة على الأسر الجزائرية، ومن ثم المجتمع الجزائري بأسره، وهي ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والإفراط في ممارستها من قبل المراهقين، هذه المرحلة من النمو التي تعد لوحدها كموضوع مستقل بذاته مرحلة حرجة في حياة الإنسان، فكيف نتصور الوضع عندما تقترن بموضوع ادمان الألعاب الإلكترونية؟ وكذا الأداء المدرسي فيكون ذلك مزيج يستحق التوقف عنده، والنظر إليه بجدية.

-إدراك المسؤولين والمهتمين بشؤون المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، للواقع الذي تعيش فيه هذه الفئة في تعاملها مع الألعاب الإلكترونية، وذلك من أجل إعادة النظر واتخاذ الإجراءات اللازمة.

4-تحديد مصطلحات الدراسة:

-**الألعاب الالكترونية:** هي نوع من الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفزيون أو الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو الألواح الالكترونية، وينخرط المراهق في ممارستها عبر التفاعل مع محتوياتها، وتوفر له المتعة من خلال استخدام التآزر الحركي البصري والتحدي الفكري.

-**الادمان على الألعاب الالكترونية:** تم تبني التعريف الإجرائي الذي وضعته صاحبة المقياس الذي طبق في هذه الدراسة، حيث يشير الى "مدى ميل المراهق الملح والقهري لممارسة الألعاب الالكترونية، بتجاوز حدود الزمان والمكان ومهامه الحياتية، مؤديا لخلل وظيفي في العمليات النفسية والمعرفية وفي علاقته بالآخرين"، ويعبر عنه اجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ على مقياس الإدمان (مصطفى عبد العال،2019، ص566).

-**المراهق المتمدرس:** هو التلميذ المتمدرس بمرحلة التعليم المتوسط (السنة الثانية والثالثة متوسط)، والذي يمارس الألعاب الالكترونية بشكل مفرط وهذا بناء على الدرجة المرتفعة المتحصل عليها على مقياس الادمان على الألعاب الالكترونية المطبق في هذه الدراسة.

5- الدراسات السابقة والتعقيب عليها:

دراسة علي شلال وقاسم (2021): هدفت الدراسة الى التعرف على ادمان استخدام الالعاب الالكترونية لدى المراهقين، وكذا الى التعرف على العلاقة الارتباطية السببية بين ادمان الالعاب الالكترونية والنزوع نحو الجنوح، معتمدان في ذلك على المنهج الوصفي، وأجريت الدراسة على عينة قوامها100مراهق بأسلوب كرة الثلج، معتمدان على مقياس ادمان الألعاب الالكترونية ومقياس النزوع نحو الجنوح. وأسفرت الدراسة على العديد من النتائج من بينها أن المراهقين يتصفون بالإدمان على الألعاب الالكترونية ويتجلى ذلك بعمر(13-14سنة)كذلك وجود علاقة سببية بين ادمان الألعاب الالكترونية والنزوع نحو الجنوح.

دراسة عبد المالك (2022):

كان الهدف من الدراسة الكشف عن مدى انتشار الإدمان على لعبة pubg بوبجي وأثارها لدى المراهقين الذين يلعبونها والمقارنة بين الجنسين في درجة ظهور الأثار الإدمانية ،تبنى الباحث المنهج الوصفي من أجل تحقيق أهداف الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من80مفردة،48ذكر و32أنثى، حيث اختيرت العينة بالطريقة العرضية وهم مستخدمو لعبة بوبجي والذين يشتركون في مجموعة فيسبوك بوبجي الجزائر التي تضم أكثر من 13ألف مشترك،

وأعتمد الباحث على أداة استبانة الأثار الادمانية للألعاب الالكترونية لعبة بوبجي من اعداده، وخلصت الدراسة الى النتائج التالية: وجود أثار سلبية للعبة على المراهقين، كما دلت على الاستخدام المفرط للعبة لديهم. وكذلك توصل الباحث الى عدم وجود اختلافات دالة بين الجنسين في الأعراض الإدمانية على لعبة بوبجي. ودلت النتائج أيضا على أن المبتدئين والمحترفين مدمنون على اللعبة بنفس القدر.

دراسة محمد الفاضل والجصاص (2022):

هدفت الدراسة الى التعرف على واقع استخدام الألعاب الالكترونية، ودوافع اللعب بها وأثارها على ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية الفعلية بين طلاب الصف الثاني المتوسط، حيث اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي بالطريقة المسحية، وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية العنقودية من طلاب المدارس المتوسطة بعدد16مدرسة،وبعدها تم اختيار عدد35طالب بالصف الثاني متوسط من كل مدرسة ليصبح حجم عينة الدراسة 535طالب بعد استبعاد25استبانة من العينة الكلية560وكانت أهم نتائج الدراسة تتمثل في أن الغالبية العظمى من أفراد عينة الدراسة يمتلكون أجهزة ممارسة الألعاب الالكترونية، وقد كانت بدايات ممارستهم للألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة، كما كانت ألعاب القتال والمغامرة والرياضة الالكترونية الأكثر تفضيلا، ومعظم العينة تمارس هذه الألعاب لمدة تقارب الأربع ساعات بشكل شبه يومي، وان زيادة استخدام الألعاب بالأسبوع والساعات باليوم الواحد تؤدي الى ارتفاع الشعور بتأثيرها على الممارسة الفعلية للأنشطة الرياضية الترويحية.

دراسة حليمة (2022):

تمثل هدف الدراسة في الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط المراهقين، ومدى تأثيرها على سلوكياتهم العدوانية، حيث استعانت الباحثة من أجل ذلك على المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة الدراسة، وطبقت الدراسة على عينة حجمها120تلميذا(69ذكر،51انثى)اختيروا بطريقة عشوائية، و وزعت عليهم أوراق من أجل الإجابة على الأسئلة المطروحة عليهم من قبل الباحثة.أشارت نتائج الدراسة الى أن الألعاب الالكترونية أصبحت في مقدمة

النشاطات الترفيهية التي يحبها المراهقين المتمدرسين، لما فيها من عناصر الإبهار، والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تجذبهم وتجعلهم يدمنون عليها، كما أشارت النتائج الى أن نسبة رؤية المراهقين مشاهد القتال بين الجنسين من خلال الألعاب الالكترونية مرتفعة حيث بلغت عند الذكور (20.83% ،وعند الإناث(11.66%) كما أن نسبة شعور المراهقين بالقوة أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية كانت كبيرة اذ بلغت89%و93%كانت لصالح تبادل المراهقين للألعاب العنيفة مع أصدقائهم.

دراسة ناصر (2022):

هدفت الدراسة الى الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط طلاب المرحلة المتوسطة، والتعرف الى دوافع ممارستها، والمقارنة بين الجنسين من حيث الدوافع وأسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية، واعتمدت الدراسة على منهج المسح الميداني الاجتماعي، وتكونت عينة الدراسة من50 طالب و50طالبة من من5مدارس ذكور و5مدارس اناث،بواقع10طلبة من كل مدرسة ذكور و10طالبات من كل مدرسة اناث، وكانت طريقة الاختيار الطريقة القصدية واعتمد الباحث على أداة الاستبيان وأسفرت النتائج على أن الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة وبشكل ملحوظ في المدارس المتوسطة، وهي موجودة لدى الطلبة والطالبات على حد سواء .كذلك بينت النتائج أن فقرة (ممارسة هواية معينة)احتلت المرتبة الأولى من حيث الدوافع التي تؤدي الى الإدمان على الألعاب الالكترونية. كما كانت اجابات المبحوثين تؤشر على ضعف الدافعية للدراسة والنسب متقاربة بين الجنسين. من العرض السابق لبعض الدراسات السابقة الحديثة التي تم إدراجها لمعرفة الواقع الراهن لاستخدام المراهقين للألعاب الالكترونية، ومدى انتشارها، يتبين أن هناك اتفاق هذه الدراسات من حيث الهدف المتمثل في معرفة هذا الواقع، وفي مجتمع الدراسة والمنهج المستخدم، وكذا النتيجة التي مفادها أن الألعاب الالكترونية أصبحت واسعة الانتشار بين أوساط المراهقين، وأن المراهقين في مرحلة التعليم المتوسط يمارسونها بشكل مفرط الى درجة الادمان. كما اتفقت جميع هذه الدراسات على أن الادمان في ممارستها، له أثار سلبية من أهمها ضعف التحصيل الدراسي، وتم الاستفادة من ذلك في الدراسة الحالية. وتباينت هذه الدراسات في طرق اختيار العينة وفي حجمها وفي حيثيات متغيراتها الأخرى

المرتبطة بالموضوع. واتفقت

الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة من حيث الهدف المتمثل في التعرف على واقع ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، وكذا في المنهج المتبع، والمرحلة التعليمية التي اختيرت منها العينة المتمثلة في مرحلة التعليم المتوسط. ولكن اختلفت عن تلك الدراسات من حيث دراسة العلاقة بين مدة اللعب وإدمان الألعاب الالكترونية، وكذا العلاقة بين هذا الأخير ونوع اللعبة الممارسة، والعلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية والتفاعل بين متغيرات نوع اللعبة ،سن المراهق ومدة اللعب (الوقت المستغرق في اللعب يوميا).

الجانب النظري للدراسة

1-تعريف الألعاب الالكترونية:

الألعاب الالكترونية في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أوافتراضيا بالاعتماد على امكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الانسان والالة للإفادة من امكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه ،ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر اذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة الى التعقيد ومن البطء الى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته اذ تشد انتباهه وتنقل اليه المعلومة بيسر ومتعة.(همال،2012،ص39)

2-الإدمان:

يعرف الإدمان على أنه اعتياد مرضي للإنسان على سلوك معين أو عقار معين أو مادة مخدرة، بحيث يصبح تحت تأثيرها في كل سلوكيات حياته اليومية، ولا يستطيع بل لا يتخيل أنه يستطيع الاستغناء عنها. وبمجرد غياب مفعولها أو عدم القيام بالسلوك المعتاد، تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ، ويصبح همه وكل ما يشغله لتعود له سعادته الزائفة ولوكان ذلك على حساب أسرته وأقرب الناس اليه (بوبيدي، بن تركي، عدايكة، 2019، ص10).

3-أسباب الادمان على الألعاب الالكترونية: هناك أسباب متعددة للإدمان من أهمها:

-الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل أو الشاب.

-منع الطفل أو المراهق من التعبير عن رغباته.

-الديكتاتورية في الآراء من قبل الوالدين والبيئة الاجتماعية المحيطة.

-صعوبة تواصل الطفل أو المراهق مع المحيطين(العزلة)

-ضعف التنشئة على مهارات التواصل مع الأخرين(الطناحي،2019ص33)

-تكرار سلوك اللعب (حمزة،2021، ص23).

4-ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

4-1الايجابيات: بين الهدلق (2013)أن الألعاب الالكترونية تنمي الانتباه والتركيز، وتعمل على تنشيط الذكاء لأنها تساعد على الاكتشاف والمشاركة في اللعب، كما أنها تنمي الذاكرة، وتكسب مهارة السرعة في عملية التفكير والتخطيط وتطور حس المبادرة، كما أنها تولد روح المنافسة بين اللاعبين (نداءابراهيم،2016ص24-25).

4-2السلبيات:الشعور بالألم الجسدي والنفسي، تدني مستوى التحصيل الدراسي، الانطواء والابتعاد عن الأخرين، الهروب والغياب من المدرسة والنفور المدرسي ونقص الدافعية للتعلم. (سمية، 2018، ص166)

5-آراء الباحثين في إدمان الألعاب الإلكترونية:

لقد أفاضت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية حبر الكثير من الباحثين، لأنها باتت من القضايا الراهنة التي أرقت الكثير من أولياء الأمور والقائمين على شؤون المراهقين في شتى مجالات الحياة.

الكثير من الباحثين الأجانب والعرب أجمعوا على أن إدمان الألعاب الالكترونية أمر سلبي وله أثار كبيرة على جوانب متعددة من حياة المدمنين عليها، فقد أشار "كريفيت" في دراسته "تشخيص وعلاج إدمان ألعاب الفيديو" أن الدراسات والتقارير الطبية أوضحت بالإجماع على أن الاستخدام السيئ للألعاب الالكترونية من قبل الأشخاص له أثار سلبية (Griffiths, 2008, p38)، خاصة على فئة الأطفال والمراهقين باعتبارهم الفئة الغير ناضجة، وقد مس هذا الأثر المجال الصحي الجسمي، الاجتماعي، النفسي والمدرسي.

قد يؤدي إدمان المراهق على هذه الألعاب من الناحية الصحية الجسمية إلى إصابات الأطراف، الظهر والرقبة بسبب الوضعية الخاطئة للجلوس أثناء اللعب بهذه الألعاب لفترة طويلة(تهامي،جعفورة،2019،ص93).وقد اشارت الباحثة شايب وأخرون(2020) إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية خاصة لعبة بوبجي، قد زرع سلوك العنف والغضب والعدوان في شخصيات المراهقين وتجسدت في إيذاء الأخرين من أجل الفوز والانتصار في أرض الواقع(شايب،سامية،منيرة،2020،ص215)،وهذا ما أكدته الباحثة الدش(2022) حيث أشارت في دراسة لها إلى أن سوء استخدام طالبات المرحلة المتوسطة للألعاب الالكترونية يجعلهن يمارسن سلوك الاعتداء على زميلاتهن، وهذا ما يزيد من اكتسابهن لسلوك الاستقواء باعتباره سلوك متعلم(الدش،2022،ص226).

كما يرى كل من بوفرة ومختار (2023) أن معظم تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مما بلغوا مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية هم تلاميذ غير قادرين على الاستغناء عن اللعب، ويحاولون تحقيق رغباتهم بأي ثمن، حتى على حساب صحتهم النفسية والجسدية، مما يجعلهم يقعون فريسة لأعراض حالات القلق والاكتئاب والشعور بالوحدة النفسية نتيجة لعلاقاتهم الافتراضية (بوفرة، مختار،2023، ص19).

أما بالنسبة لأسباب هذا الإدمان كما يراها كل من عبد الكريم وعيسى(2022) خاصة على لعبة بوبجي،فهي تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم،وأن الأسلوب الديموقراطي هو الأكثر نجاعة في الحد من الزحف الكبير لظاهرة إدمان هذه الألعاب(عبد الكريم،عيسى،2022،ص596).

من الناحية الدراسية فالتجربة المتواضعة للباحث "معطلاوي" باعتباره من هيئة التدريس بالمرحلة الإعدادية، جعلته يؤكد على أن معظم التلاميذ المدمنين على الألعاب الالكترونية، لا يبالون ولا يهتمون بدراستهم وبما يكلفون به من واجبات منزلية،زيادة على ضعف التركيز وقلة الانتباه(معطلاوي،2022،ص100).

يمكن القول من خلال كل ما سبق أن الباحثين أجمعوا على سلبية ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية لما لها من تبعات سلبية قد تكون لها مضاعفات خطرة على الفرد والمجتمع.

اجراءات الدراسة الميدانية:

منهج الدراسة: حدد لهذه الدراسة منهج مناسب لدراسة الألعاب الإلكترونية والذي يسمح بوصف الجوانب المتعلقة بالإشكالية ولذا فقد حدد المنهج الوصفي.

حدود الدراسة:

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة الميدانية خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2023/2022.

الحدود المكانية: تم تنفيذ الدراسة ببعض المتوسطات بمدينة غرداية (متوسطة عبد الرحمان بن رستم، متوسطة بن يزقن الجديدة، متوسطة الشيخ سليمان بن يوسف ومتوسطة الشهيد ميلود العويرات).

الحدود البشرية: طبقت الدراسة على عينة من تلاميذ السنة الثانية والثالثة من التعليم المتوسط.

الحدود الموضوعية: لقد اهتمت الدراسة بصفة أساسية بالبحث والتعرف على واقع ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط.

مجتمع وعينة الدراسة: تشكل المجتمع الأصلي للدراسة من المراهقين المتمدرسين الذين يدرسون ببعض متوسطات مدينة غرداية.

تم أخذ عينة من تلاميذ السنة الثانية والثالثة من أربع متوسطات بالمدينة اختيروا بطريقة عشوائية، وأعتمد على أسلوب العينة الطبقية، حيث تم أخذ من كل مدرسة 66 تلميذ وتلميذة، ليصبح عدد العينة الكلي 264 وبعد الغاء10استمارات لعدم اكتمال اجابة المبحوثين، وعدم استرجاع واحدة أصبح عدد العينة الكلي253.

خصائص العينة:

جدول رقم (1) يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكور	132	٪52.2
اناث	121	٪47.8
المجموع	253	٪100

جدول رقم (2) يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن

السن	العدد	النسبة المئوية
من11الى14سنة	228	٪90.1
من15الى16سنة	25	٪9.9

المجموع	253	٪100

جدول رقم(3)يوضح توزيع أفراد العينة حسب مدة اللعب في اليوم

المدة	**العدد**	**النسبة المئوية**
أقل من ساعة	126	٪49.8
من1سا الى2سا	66	٪26.1
من 2سا الى 3سا	14	٪5.5
أكثر من 3ساعات	27	٪10.7
لا يلعبون	20	٪7.9
المجموع	253	٪100

بالنسبة للجدول الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير نوع اللعبة الالكترونية، فسيتم لاحقا ابرازه في عرض وتحليل نتائج التساؤل الثاني.

وصف أداة الدراسة وخصائصها السيكومترية: اشتمل مقياس ادمان الألعاب الالكترونية للباحثة هدى مصطفى عبد العال على 13بندا، وقد تم تحديد نظام الاستجابة على هذه البنود ووضع علامة (×) تحت الاستجابة المناسبة، وهي كثيرا، أحيانا، نادرا، لا يحدث وتعطى لها الدرجة3،2،1،0 على التوالي، وبالتالي تكون أعلى درجة كلية يحصل عليها المبحوث هي (39) وأدنى درجة هي (0).

الخصائص السيكومترية:

1-صدق الاتساق الداخلي:

لمعرفة هذا النوع من الصدق تم تطبيق الاستبيان على أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية (مراهقين بمرحلة التعليم المتوسط) ومن خلال النتائج المتحصل عليها من إجاباتهم، تم حساب معامل ارتباط البنود بالمحاور التي تنتمي إليها، وفيما يلي تفصيل لمعامل الارتباط بيرسون للعبارات مع المحاور التي تنتمي إليها، وهي كما يلي:

الجدول رقم: 4 معامل ارتباط العبارات مع الدرجة الكلية

الرقم	العبارات	معامل الارتباط	قيمة المعنوية
01	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الالكترونية	0.53	0.00
02	عندما أبدأ بممارسة الألعاب الالكترونية فلا أستطيع التوقف عن اللعب	0.73	0.00
03	أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية لا أتذكر أي شيء خارج اللعبة	0.63	0.00
04	من الصعب تقليل عدد الساعات التي أمارس فيها اللعب	0.54	0.00
05	أغضب لو أن أحد منعني من اللعب بالألعاب الالكترونية	0.65	0.00
06	حاولت أن أبعد عن الألعاب الالكترونية لكن لم أقدر	0.69	0.00

07	لا أود أن أعرف أحد عن عدد ساعات لعبي بالألعاب الالكترونية	0.66	0.00
08	عندي أرق	0.48	0.00
09	أفكر في الألعاب التي أحبها وأنا في المدرسة	0.69	0.00
10	أشعر بأن الوقت المحدد للمذاكرة يوميا كافيا	0.10	0.52
11	أحسن وقت عندي هو الذي ألعب فيه هذه الألعاب	0.60	0.00
12	أشعر بالقلق لو توقفت عن اللعب بهذه الألعاب	0.73	0.00
13	اللعب بهذه الألعاب أفضل من الذهاب للمدرسة أو التنزه	0.59	0.00

يشير الجدول رقم4 إلى صدق الاتساق الداخلي,هذا النوع من الصدق يهتم بالتحليل الداخلي للاختبار نفسه فيجمع معلومات عن محتوى الاختبار والعمليات المستخدمة في الاستجابة لمفرداته والارتباطات بين مفردات الاختبار(أبوعلام,2006,ص459). حيث تم القيام بحساب معاملات الارتباط لكل العبارات مع الدرجة الكلية فظهرت معاملات جيدة حيث تراوحت ما بين 0.48 إلى 0.73وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.01ماعدا العبارة العاشرة لم تكن دالة ومعاملها منخفض ومنه نقول أن الاستبيان يتمتع بصدق اتساق داخلي مقبول.

2-ثبات الاستبيان:

جدول رقم (5) يمثل قيمة معامل الثبات الفا كرونباخ

الأبعاد / الإحصاءات	الدرجة الكلية للفقرات
معامل α (الفا كرونباخ)	0.84
عدد العبارات	13

المصدر:تم الاعتماد على مخرجاتspss

الجدول رقم (5) يمثل معامل الثبات ألفا كرونباخ لعبارات الاستبيان، حيث تم حساب معامل ألفا كرونباخ ببرنامج الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية spss لقياس الثبات، فبلغ معامل الثبات 0.84وهو معامل جيد ومنه نقول أن الاستبيان ثابت وصالح للتطبيق على العينة.

الأساليب الإحصائية المستعملة: الأساليب الاحصائية التي اعتمدت في هذه الدراسة هي :

التكرارات–النسبة المئوية–المنوال–تحليل التباين المتعدد–الحزمة الاحصائية spss.

عرض وتحليل النتائج ومناقشتها:

عرض وتحليل ومناقشة نتيجة التساؤل الأول: حيث نص التساؤل الأول على ما يلي:

–ما واقع انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط ؟

أولا سيتم القيام بحساب مستويات ادمان الألعاب الالكترونية وذلك بحساب المدى كما يلي:

أعلى درجة–أدنى درجة/عدد المستويات أي 39–0=3/39=13

39−13=26 أي أن التلاميذ المتحصلين على أكثر من26 درجة يكون لديهم مستوى مرتفع من الادمان26−13=13أي التلاميذ الذين درجاتهم من 14الى26 درجة لديهم مستوى متوسط من الادمان 13−13=0أي التلاميذ المتحصلين على13درجة فما تحت لديهم مستوى منخفض من الإدمان.

جدول رقم (6) يوضح مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة الدراسة

مستوى ادمان الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة	المنوال
المستوى المرتفع	7	٪2.78	5
المستوى المتوسط	96	٪37.94	
المستوى المنخفض	150	٪59.28	

من خلال الجدول يتبين أن المستوى المنخفض لإدمان الألعاب الالكترونية جاء في المرتبة الأولى بنسبة59.28٪ ومنوال قيمته5 يليها المستوى المتوسط بنسبة مئوية قدرت ب 37.94٪ وأخيرا المستوى المرتفع اذ قدرت النسبة المئوية ب2.78٪ وهذا ما يوضح أن مستوى ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط، هو مستوى منخفض، وبالتالي ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية منتشرة بدرجة منخفضة لدى هؤلاء المراهقين. تتفق هذه النتيجة مع دراسة الشريفين والدرعان (2017) والتي توصلت الى أن مستوى الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المراهقين منخفضا. ويعزى هذا الى أن التنشئة الاجتماعية تلعب دور كبير في غرس التقاليد والعادات والقيم في ذات المتعلم، فهي تختلف باختلاف المجتمعات، خاصة وأن الطبقة كما أشار شروخ (2010) في أي مجتمع لها دور هاما في التنشئة الاجتماعية، فهي أحد العوامل الفاعلة فيها، وذلك بتوجيه سلوك أبنائها في الحديث والقيم والعادات، فالطبقة تنشئ أبنائها على قيمها، ففي مدينة غرداية، الآباء يربون أبنائهم على عاداتهم ومن ضمنها تنظيم أوقاتهم واستغلال وقت الفراغ في المدارس القرآنية وتحفيظ القرآن. فالمراهقين لديهم

أنشطة أخرى تأخذ حيزا من اهتماماتهم، وذات أولوية عن الألعاب الالكترونية، كما يوجد من لا يلعب هذه الأخيرة نظرا لأهمية تلك الأنشطة في حياتهم، كذلك يوجد من يميل الى الاتصال وتكوين علاقات اجتماعية مع أقرانه، وتلك خاصية تتميز بها مرحلة المراهقة. ويعزى ذلك أيضا الى أن للوالدين دور في رقابة أبنائهم المتمدرسين، وتحديد وقت معين لممارسة هذه الألعاب كتخصيص نهاية الأسبوع أو العطل لذلك.

عرض وتحليل ومناقشة نتيجة السؤال الثاني: جاء نص السؤال كما يلي:

-ماهي الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط؟

جدول رقم (7) يوضح الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من طرف المراهقين المتمدرسين

نوع اللعبة	التكرار	النسبة %
ألعاب العنف والقتال	89	35,2
ألعاب السيارات	8	3,2
ألعاب كرة القدم	37	14,6
العاب التسلية والمغامرات	25	9,9
ألعاب التعليمية والألغاز والذكاء	45	17,8
ألعاب الطبخ	3	1,2
ألعاب الأزياء	5	2,0

العاب الموسيقى	1	,4
أشياء أخرى	3	1,2
لايلعبون	37	14,6
المجموع	253	100%

نلاحظ من الجدول أن ألعاب القتال والعنف جاءت في المرتبة الأولى من حيث الاستخدام من طرف المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط بنسبة بلغت35.2٪، تليها الألعاب التعليمية والألغاز والذكاء بنسبة قدرت ب17.8٪،وتقاسمت المرتبة الثالثة كلا من الفئة التي تمارس ألعاب كرة القدم والفئة التي لا تمارس أي لعبة بنسبة 14.6٪،وحازت ألعاب التسلية والمغامرات على المرتبة الرابعة بنسبة 9.9٪،أما في المراتب الأخيرة فجاءت ألعاب السيارات، ألعاب الأزياء ألعاب الطبخ، أشياء أخرى، ألعاب الموسيقى بنسب مئوية3.2٪،2٪،1.2٪،1.2٪،0.4٪على التوالي. وبالتالي يمكن القول أن الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط هي ألعاب القتال والعنف.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة محمد الفاضل والجصاص(2022)،ودراسة عبد المالك(2022)، ودراسة حليمة(2022).وتعزى هذه النتيجة الى أن أغلب الألعاب المصممة والمروجة والأكثر انتشارا هي الألعاب ذات طابع العنف والقتال، وأن هذه الألعاب تشعر المراهق بالفوز والانتصار والتحدي، وهذه الصفات تبعث في نفسه عنصر التشويق وتأكيد الذات، فقد بينت دراسة حليمة (2022) أن نسبة شعور المراهقين بالقوة والانتصار كانت كبيرة عند ممارستهم لهذه الألعاب اذ قدرت ب89٪ ،كما أشار الجسماني والطحان في دراستهما(1981)الى جملة من الحاجات النفسية والاجتماعية للمراهق المتمدرس منها الحاجة الى الاتقان، حيث أنه يؤنب ذاته ويشعر بالنقص

ان لم يتقن ما يتعلم أو ما يسعى لتعلمه وهو في الغالب يحاول أن يعجز سواه ليؤكد ذاته، وقد يصل هذا الشعور إلى حد النرجسية كما هو الحال بالنسبة للمراهق الجزائري لاسيما المتمدرس حيث توجد سمات بارزة في شخصيته كسمة النرجسية التي تتجسد في الاهتمام بالشكل الخارجي، والتباهي بنجاحاته، ورغبته في القيادة وعدم الرضوخ والاستسلام.

عرض وتحليل ومناقشة نتائج التساؤل الثالث: والذي نص على: هل يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير نوع اللعبة وسن المراهق ومدة اللعب والتفاعل بينها؟

جدول رقم (8) يوضح نتائج اختبار تحليل التباين لأفراد العينة حسب متغيرات السن، نوع اللعبة، مدة اللعب والتفاعل بينها

المتغيرات	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	f الفرق	الدلالة
السن	0.560	1	0.560	0.017	0.896
نوع اللعبة	387.019	9	43.002	1.314	0.231
المدة	563.138	4	140.785	4.303	0.002
التفاعل بين السن، نوع اللعبة والمدة	1001.470	26	38.518	1.177	0.261

يتضح من الجدول أن مجموع المربعات للمتغير المتعلق بالسن قدر ب 0.650 مع تباين قدرت قيمته ب0.560 عند درجة حرية تساوي1،بينما كانت قيمة اختبار تحليل التباين 0.017 ودلالة احصائية0.896وهي أكبر من

مستوى الدلالة 0.05وعليه يمكن القول أنه لا يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير سن المراهق، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الجبور وأخرون (2020) حيث أشارت الى أن الفئات العمرية(من7-12عام) و(13-18سنة)و19عام فأكثر، هم الأكثر ممارسة للعبة بوبجي، ويقضون من 3الى4ساعات يوميا في ممارستها، فهم بصفة عامة مدمنين عليها. ويعود ذلك الى أن الأفراد في مرحلتي المراهقة المبكرة والمتوسطة على حد سواء، يصبحون أكثر وعيا وأكثر نضجا في قضية التعامل مع هذه الألعاب، فتشير دراسات النمو العقلي كما جاء في دراسة شافعة (2021) أن القدرات العقلية لا تستمر في الزيادة طوال الحياة لكنها تصل الى فترة المراهقة الوسطى، وبعدها تأخذ في الانخفاض التدريجي، أي أنها تبلغ ذروتها في هاتين المرحلتين من المراهقة. كما أنه في هاتين المرحلتين تزيد الحاجة للانتماء الى جماعة الأقران، ويستطيع المراهق ضمن جماعته التحرر من قيود الأسرة، وممارسة الألعاب الالكترونية بأريحية أو ممارستها بصفة محدودة لاهتمامه بأنشطة ذات الأولوية في حياته، وفي كل الأحوال المجتمع وعاداته يلعب دورا في مسألة الادمان على هذا النوع من قبل هاتين الفئتين. وبالنظر إلى المراهق المتمدرس في المجتمع الجزائري، نجده ولوعا بالحرية نابذا للمسؤولية التي تقف دون تحقيق حاجاته، وبما أن أصناف الجريمة تنتشر في المجتمع الجزائري بشكل كبير بين الأحداث،فهذا قد يفسر لنا حجم التقليد والنموذج هو شخصيات الألعاب الالكترونية غالبا،ونظرا لأن المجتمع الجزائري يستخدم وسائل الضبط الاجتماعي بشكل صارم فيمكن لذلك أن يحد ويقلص من حجم التقليد وبالتالي الجريمة.

كما نلاحظ أن مجموع المربعات لمتغير نوع اللعبة الالكترونية، قدر ب387.01 مع تباين قيمته 43.002 عند درجة حرية تساوي9 وكانت قيمة تحليل التباين1.314 ودلالة إحصائية بقيمة 0.231 وهي أكبر من مستوى الدلالة 0.05وبهذا يمكن القول أنه لا يوجد اختلاف في متوسط ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير نوع اللعبة، وجاءت هذه النتيجة متوافقة مع دراسة عبد العال(2019)، ويعود ذلك الى أن الألعاب الالكترونية باختلاف أنواعها، تعتبر مسألة الادمان عليها أمر يعود للوالدية اليقظة أي رقابة الوالدين لأبنائهم،

حيث توصلت دراسة مزهر حميد (2022) الى وجود علاقة ارتباطية عكسية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والوالدية اليقظة ،فكلما قلت الرقابة من قبل الوالدين و إهمالهم للأبناء وعدم متابعتهم لهم فهذا يسهم بشكل مباشر في الإدمان على هذه الألعاب والعكس صحيح ،فالرقابة الوالدية تعتبر كدرع واقي للمراهقين من السلوك الإدماني على هذه الألعاب، مهما كانت درجة جاذبيتها لهم أو ميولاتهم المختلفة نحو أنواعها، وبما أن المراهق في المجتمع الجزائري يحتاج إلى توسيع مساحة حريته بالمدرسة، وبما أنه كذلك من خصائص هذه المرحلة من العمر التعطش للمعرفة واكتساب المعلومات، فهذا يستدعي التنوع في لعب الألعاب الالكترونية، ويمكن للمراهق تجسيد ما تعلمه منها على أرض الواقع بالمدرسة، لكن الهيئة الإدارية والهيئة التدريسية كما هو الحال بالأسرة، تقوم باللازم وتبين له الأمر الإيجابي من السلبي، وهو ما وضحته الأستاذة عبلة محرز(2022) في دراسة لها بأن المراهق يحتاج إلى توسيع فضاء حريته داخل المدرسة ،لكن هذا لا يعني أن لا يبين له المربي الصواب من الخطأ، فالأمر يتعلق بطريقة إيصال النصيحة.

بالنسبة لمتغير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية، فكان مجموع المربعات يقدر ب563.138وتباين قيمته140.785عند درجة حرية تساوي4،واختبار تحليل التباين قدر ب4.303 ودلالة احصائية بقيمة 0.002 وهي أصغر من مستوى الدلالة0.05،وعلى هذا يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى لمتغير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية، أي الفرق دال احصائيا، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة عبد العال (2019)، ومع دراسة حمزة (2021) التي أشارت الى أن تكرار سلوك اللعب سواء اذا تعلق الأمر بمدة اللعب أو الزمن المستغرق في ممارسة هذه الألعاب هو عامل مساهم في الادمان عليها، وتعزى هذه النتيجة الى كون مدة ممارسة الألعاب الالكترونية ،تعتبر كمعزز لسلوك الادمان عليها، اذ كلما منح المراهق الوقت لممارسة اللعبة التي يفضلها زاد تشويقه وحبه لها، خصوصا لما لها من عناصر جذابة ،مما يزيد حماسه وتعطشه لزيادة فترة ممارسته لها وبالتالي الادمان عليها، وهذا يعتبر كمؤشر للإدمان عليها ،وهو ما تؤكده النظرية السلوكية اذ أن من مبادئ الاشراط الاجرائي هناك التعزيز ، وينقسم هذا الأخير الى معززات موجبة وأخرى سالبة، حيث تقسم بدورها الى قسمين معززات خارجية ومعززات داخلية، اذ يكون التعزيز داخليا اذا كانت الاستجابة في حد ذاتها هي

مصدر السرور مما يعزز السلوك في كل مرة تحدث فيه هذه الاستجابة.اذ كلما منح المراهق الوقت لممارسة اللعبة التي يفضلها في اليوم زاد تشويقه وحبه لها.

كذلك نلاحظ من خلال الجدول أن مجموع المربعات للتفاعل بين المتغيرات السابقة، قدر ب1001.47 وتباين بلغت قيمته38.518 عند درجة حرية تساوي26،بينما اختبار تحليل التباين كانت قيمته1.177ودلالة احصائية بقيمة 0.261 وهي أكبر من مستوى الدلالة 0.05وبالتالي لا يوجد اختلاف في متوسط ادمان الألعاب الالكترونية لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط يعزى للتفاعل بين متغير السن، نوع اللعبة الالكترونية ومدة اللعب، وهذا يعني أنه ليس هناك أي علاقة بين هذه المتغيرات تؤثر على ادمان الألعاب الالكترونية، ويرجع ذلك الى أن سلوك الادمان لدى المراهقين بمرحلة التعليم المتوسط له محددات أخرى يرتبط بها متعلقة بالثقافة السائدة في المجتمع ،وهذا ما تؤكده نظرية الثقافة، حيث أنه مادامت الثقافة من صنع الانسان فهي تميز بين جماعة وأخرى، وبين مجتمع وأخر، فالنمط الذي يسير عليه الأفراد في حياتهم يعتمد على طبيعة الثقافة السائدة في المجتمع، حيث أنه ما يقوم به الفرد وما يعتقده وطريقة الاستجابة والسلوك المختلف للمتغيرات في مجتمع ما، يحدد بطبيعة ثقافته، فما يؤثر في مجتمع ما لا يؤثر في مجتمع اخر، وما يستجيب له أفراد مجتمع ما ليس بالضرورة يستجيب له أفراد مجتمع أخر، فالمراهق في المجتمع الجزائري بالغ الاستجابة والتأثر بالثقافة الأجنبية ويهتم بكل ما هو أجنبي على ما هو محلي إلى درجة أنه يصبح شغوفا به، مخترقا للعادات والتقاليد السائدة، متحديا بذلك كل قوانين المجتمع.

الاستنتاج العام:

ان ادمان الألعاب الالكترونية، أصبح أمر منتشر في العديد من المجتمعات، الى درجة أنه دق ناقوس الخطر، لمبادرة الجهات المعنية و المسؤولة لاتخاذ قرارات بشأن التخفيف والحد من انتشاره وهذا بشهادة العديد من الدراسات التي أجريت بهذا الشأن، ولكن هناك بعض الأسر والطبقات في بعض المجتمعات تفرض عاداتها وقيمها على أبنائها بشكل تجعلهم يولوا الاهتمام لبعض الأنشطة المهمة في حياتهم على ممارسة مثل هذه الألعاب ،مستعملين في ذلك أسلوب الرقابة والتوجيه والتوعية، خصوصا في ضبط الوقت وتقسيمه بين المهمات والأنشطة لدى المراهقين

بمرحلة التعليم المتوسط لما له من تأثير في إدمانهم على الألعاب الالكترونية، حيث أنه كلما زادت مدة ممارساتهم لهذه الألعاب زاد تعلقهم باللعبة، لما لهذه الأخيرة من خصائص ذات جاذبية وتشويق خصوصا ألعاب العنف والقتال، التي يتوجه لممارستها الكثير من هؤلاء المراهقين.

التوصيات والمقترحات:

يمكن تقديم التوصيات والمقترحات الأتية على ضوء نتائج الدراسة:

-على الجهات المعنية أن تحد من ادخال الألعاب ذات طابع العنف والقتال الى المجتمع، وحظرها على شبكات الأنترنيت لكيلا يتثنى للمراهقين ممارستها.

-زيادة الاهتمام بالقيام بالحملات التحسيسية والتوعوية لأولياء الأمور والأساتذة، لمراقبة المراهقين للوقاية أو الحد من خطر إدمان الألعاب الالكترونية.

-القيام بدورات توجيهية لفائدة المراهقين المتمدرسين، لتوعيتهم بمخاطر الألعاب الالكترونية.

-ضرورة القيام بدراسات أخرى على عينة أوسع.

- المراجع:

-أبوعلام، رجاء. (2006). *مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية*. مصر: دار النشر للجامعات.

-بالقاسمي، محمد الأزهر. (2019). سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها. *مجلة "تنوير "للعلوم الانسانية والاجتماعية*، (9)، ص266-280.

-بوبيدي، لامية وبن تركي، أسماء وعدائكة، أسامة. (2019). تأثيرات الادمان على الألعاب الالكترونية على التوافق للأطفال. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*،7(1)، ص7-18.

–باشن، حمزة. (2021). هجرة الأطفال والمراهقين الى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الادمان على الألعاب الالكترونية. *مجلة دراسات نفسية وتربوية*،37(1)، ص8–25.

–بوفرة، مختار ومختار، خديجة. (2023). إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، مجلة الإعلام والمجتمع،7(1)، ص7–22

–تهامي، محمد وجعفورة، مصعب. (2019). الأثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الإجتماعي،1(1)، ص87–95.

–خليفي، محمد ومزيان، محمد. (2019). الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية (دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ). *مجلة التنمية البشرية*، (11)، ص18–27.

–الدش، شريفة. (2022). إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي،4(43)، ص192–234.

–سمية، قدي. (2018). ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي (دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم). *مجلة التنمية البشرية*، (10)، ص162–172.

–شقرة، علي خليل. (2014). *الاعلام الجديد (شبكات التواصل الاجتماعي)*. الأردن: دار أسامة للنشر والتوزيع.

–شايب، أميرة وإبريعم، سامية وعاشور، منيرة.(2020). أثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق–لعبة pubg نموذجا–. مجلة سوسيولوجيا،4(2)، ص199–200.

–الطناحي، محمد. (29، ديسمبر،2019). الألعاب الالكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة [ورقة عمل]. ورشة عمل اقليمية العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، القاهرة.

– عبد الكريم، صالحي وعيسى، رمانة. (2022). أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها المراهقين ودورها في إدمانهم على الألعاب الالكترونية (لعبة ببجيpupG نموذجا). مجلة البحوث التربوية والتعليمية،11(2)، ص579–598.

–الغفيلي، فهد بن عبد العزيز. (2010). *الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع*. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

–قادري، حليمة. (2022). دور الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني للمراهق المتمدرسين. (دراسة استكشافية). *مجلة تطوير*،9(1)، ص207–218.

– ليليا، رزيوق. (2020). إشكالية إدمان الألعاب الالكترونية لدى الطفل (دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة). *مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية*،3(2)، ص56–70.

–مصطفى عبد العال، هدى. (2019). أثر إدمان الألعاب الالكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين (دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدى قرى محافظة دمياط). *مجلة الزقازيق للبحوث الزراعية*،46 (2)،559–579.

–معطلاوي، محمد. (2022). آثار إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية. مجلة دراسات في العلوم الانسان والمجتمع،5(1)، ص92–103.

– نداء سليم ابراهيم، ابراهيم. (2016). *ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات والمعلمات رياض الأطفال*.(رسالة ماجستير منشورة). الأردن: جامعة الشرق الأوسط

– همال، فاطمة. (2012). *الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة)*. (رسالة ماجستير منشورة). الجزائر : جامعة باتنة

-Griffiths, Mark. (2008). Diagnosis and management of video game addiction Directions in Addiction Treatment and prevention ,12(3), p27-42