جامعة يحي فارس المدية

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإد راك لدى تلاميذ الطور الثانوي

دراسة ميدانية بمدينة المدية

مذكرة لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس العيادي

- إعداد الطالبتين:
- بلقاسمي فتحية
- كروادي هجيرة

تحت إشراف الأستاذ:

د. زموري سنوسي

السنة الجامعية 2024/2023

شكر وعرفان

الشكر لله رب العالمين على ما من به علينا من فضله بعدما أنهينا هذا العمل وتبعا لقوله صلى الله عليه وسلم: "من لايشكر النّاس لا يشكر الله" نتوجّه بالشكر الجزيل لكل من مد يد العون لنا حتى أنهينا بحثنا هذا بدءً بأستاذنا ومشرفنا الفاضل الدكتور "زموري سنوسي" الذي جعل خطانا تسير نحو الدرب الصحيح، ورفع سماء الحيرة الساقطة على رؤوسنا بتلك التوجيهات والنصائح.

كما نتقدم بالشكر والإمتنان لعائلاتنا التي تحملت أعباءنا وكانت مصدراً لقوتنا.

_ إلى أساتذتنا الأفاضل بجامعة المدية.

_ إلى طاقم كلية العلوم الإجتماعية بجامعة المدية.

"إهداء"

قل تعالى: "قل إعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون"

إلآهي لا يطيب الليل إلا بشكره ولا يطيب النهار إلا بطاعته....

ولا تطيب اللحظات إلاّ بذكره...ولا تطيب الآخرة إلا بعفوه.....

ولا تطيب الجنّة إلاّ برؤيته جل جلالك.

إلى من بلغّ الرسّالة وأدى الأمانة...ونصح الأمة...إلى نبي الرحمة ونور العالمين

سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

أهدي ثمرة جهدي إلىّ من كلله الله بالهيبة والوقار... من كان داعما لي في مشواري الدراسي...وكان وراء كل خطوة خطوتها في طريق العلم والمعرفة إلى من أحمل إسمه بكل إفتخار...

والدي الغالي حفظه الله ورعاه

إلى ملاكي في الحياة منبع الحب والحنان والتفاني... إلى من كان دعاؤها سّر نجاحي.

أمي الغالية أطال الله في عمرها

إلى من هم أنس عمري ومخزن ذكرياتي.....إخواني وأخواتي كُلٌ بإسمه.

كما لايفوتني أن أخص إهدائي بذكر زوجي الحبيب ورفيق دربي أنسي وسكني أدامه الله شمعة تضيء دربي ودرب أبنائي

زوجي الحبيب

إلى الغوالي وقرة العين وبلسم حياتي ألاء وأميمة ومريم وعبد الرحمان ونورالقلب والفؤاد عبد الله .

أبنائي الأعزاء

إلى كل الصديقات والزملاء الذين ساعدوني من قريب أو بعيد.

فتحية

"إهداء"

أهدي هذا البحث المتواضع الى من لا تكفي الكلمات لوصف فضلهما في الوصول الى ما انا عليه اليوم، الى من لم يتوانى لحظة عن الوقوف بجانبي وحبي في كل الأحوال، الى والدي الكريمين، رزقني الله طول عمرهما وصحتهما.

الى من لا اتوقف عن الامتنان لصبره على وتشجيعي في مشواري، الى زوجي الكريم.

الى من يضيفون لحياتي معنى فوق معنى، الى سندي في هذه الحياة، اخوتي: عبد المالك وامال

الى قرة عيني ونبض فؤادي، الى فرحة حياتي، اولادي: امير، ماريا، بيان ويوسف.

والى كل من كان عونا لي، بشكل او باخر، أخص بالذكر منهم رفيقاتي: فتحية وهجيرة، أمينة، وكل أساتذة علم النفس العيادي على اخلاصهم وتفانيهم في المد بالنصح والارشاد بكل سخاء وتفان،

الى زميلاتي وزملائي في قسم علم النفس العيادي دون استثناء.

والى عائلتي، أصدقائي وكل من أحب

هجيرة كروادي

ملخص البحث :

هدف البحث الحالي إلى معرفة مستوى تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي، بمعنى هل توجد علاقة بين مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومستوى الإدراك عند تلاميذ الثانويات. كذلك معرفة الفروق بين مستوى إدمان الذكور والإناث المتمدرسين بالثانويات، وقد طبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها(81) متمدرس بواقع (36) تلميذ على مستوى ثانوية خالد بن زميرلي ذكور، و(45) تلميذة على مستوى كل من ثانوية فخار عبد الكريم وأحمد عروة إناث، ولتحقيق أهداف الدراسة تم إتباع المنهج الوصفي ذو الطابع الإرتباطي، وباستخدام مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين للباحثة (نيفين حسن سعد شاكر ،2023) وإختبار القدرات العقلية في جزءه العاشر الخاص بقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال للدكتور الباحث عبد الرحمان سليمان الطريري 1999 .

للإجابة على تساؤلات البحث والتحقق من صحة الفرضيات تم استخدام الأساليب الإحصائية بالاعتماد على برنامج الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية **spss** المتوسط الحسابي ،الإنحراف المعياري، معامل الإرتباط بيرسون ، إختبار ت للفروق).

وتوصلنا من خلال البحث الى إنه لا يوجد تأثير لإدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي، كما توصلت كذلك لوجود فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور .

الكلمات المفتاحية:إدمان الألعاب الإلكترونية ،عملية الإدراك ،تلاميذ الطور الثانوي.

Abstract :

The current study aimed to find out the level of influence of electronic game addiction on the cognition process among secondary school student, That is, is there a relationship between the levels of addiction games and the level of cognition among high school students. Also knowing the differences between the level of addiction of males and females studding in secondary school.

The study was applied to sample of (81) students, with (36) male student at the level of KHALID BIN ZMIRLI secondary schools, and (45) female students at the level of ABDUL KARIM FAKHAR secondary school. And AHMED ORWA secondary school for Girls. To achieve the objectives of the study, the descriptive approach of a correlational nature was followed, using the electronic games addiction scale among adolescents by the researcher (Niveen Hassan Saad Shaker, 2023) and the mental abilities test in its tenth part. Which specializes in measuring the ability to perceive drawings and shapes by the researcher (Abdul Rahman Suleiman AL – Tariri,1999).

to answer the study questions and verify the validity of the hypotheses. Statistical methods were used based on the statistical pakage for social sciences (spss) program (arithmetic mean – standard – Pearson correlation coefficient, tests for differences) the study found that there is no effect of addiction to electronic games on the cognitive process among secondary school students, it also found that there are differences in the level of addiction to electronic games in favor of males.

Keywords **:**electronic games addiction ,the process of perception ,secondary school students

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وتقدير	
إهداء	
ملخص البحث	
فهرس المحتويات	
مقدمة	أ ــ ج
الجانب النظري	6
الفصل الأول :الإطار العام للبحث	7ـــ15
1ــ إشكالية البحث	7
2ــ فرضيات البحث	11
3ــ أهداف البحث	12
4ــ أهمية البحث	12
5ــ تحديد المفاهيم الأساسية للبحث	13
6ــ الدراسات السابقة	14
الفصل الثاني:الإدراك	21ـــ 41
تمهيد	23
1ــ مفهوم الإدراك	24
2ــ نظريات الإدراك	25
3ــ آلية حدوث عملية الإدراك	30

فهرس المحتويات

4ــ مراحل حدوث عملية الإدراك	31
5ــ أبعاد عملية الإجراك	31
6ــ أشكال الإدراك	32
7ــ خصائص الإدراك	35
8ــ شروط الإدراك الجيد	36
9ــ قوانين الإدراك	37
10ــ العوامل المؤثرة على الإدراك	38
خلاصة	41
الفصل الثالث :إدمان الألعاب الإلكترونية	43ــ 75
تمهيد	44
1ــ ماهية الألعاب الإلكترونية	45
1ــ1 نشأة الألعاب الإلكترونية	45
1ــ2 مفهوم الألعاب الإلكترونية	48
1ــ3 فوائد الألعاب الإلكترونية	48
4.1 أنواع الألعاب الإلكترونية	49
5.1 المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية	53
1ــ6 مجالات الألعاب الإلكترونية	56
7.1 سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية	59
8.1 مميزات الألعاب الإلكترونية	61

فهرس المحتويات

2ــ إدمان الألعاب الإلكترونية	63
1.2 مفهوم الإدمان	63
2.2 مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية	64
2ــ3 النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية	67
4.2 مراحل إدمان الألعاب الإلكترونية	60
5.2 إدمان الألعاب الإلكترونية المتصلة بالأنترنيت	70
6.2 أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية المتصلة بالأنترنيت	71
7.2 أعراض ومظاهر الإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونية	72
2ــ8 تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية	73
9.2 علاج إدمان الألعاب الإلكترونية	75
خلاصة	76
الجانب التطبيقي	
الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للبحث	77ــ 93
تمهيد	78
1ــ الدراسة الإستطلاعية	80
2ــ منهج البحث	81
3ــ عينة البحث	82
4ــ الإطار الزماني والمكاني للبحث	85
5ــ أدوات البحث	85

فهرس المحتويات

6ــ الأساليب الإحصائية للبحث	96
الفصل الخامس: عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة	97
تمهيد	98
1ــ عرض وتحليل نتائج فرضيات البحث	100
1ــ1 عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى	100
1ــ 2 عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية	101
2ــ تفسير ومناقشة فرضيات البحث	102
2ــ1 تفسير ومناقشة الفرضية الأولى	102
2ــ2 تفسير ومناقشة الفرضية الثانية	102
الإستنتاج العام	104
خاتمة	106
الإقتراحات	107
قائمة المراجع	108
قائمة الملاحق	117

فهرس الجداول

رقم	الجدول	الصفحة
1	يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة الإستطلاعية	81
2	يوضح خصائص العينة حسب متغير الجنس	83
3	يوضح خصائص العينة حسب متغير المستوى	83
4	يوضح خصائص العينة حسب متغير الشعبة	84
5	يوضح التوزيع المكاني لعينة الدراسة	85
6	يوضح توزيع عدد عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	86
7	يوضح نتائج حساب معاملات إرتباط أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للمقياس	89
8	يبين نتائج حساب معامل ألفا كرومباخ	90
9	يوضح مفتاح تصحيح مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال	91
10	يوضح ثبات مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال بطريقتي معادلة جيتمان والتجزئة النصفية	93
11	يوضح مصفوفة إرتباطات بنود المقياس (اتجاه نحو القياس) مع الدرجة الكلية	94
12	يوضح نتائج ألفا كرونباخلقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال	95
13	يوضح نتائج الإرتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإدراك بإستخدام معامل الإرتباط بيرسون لدى الأفراد	100
14	يوضح الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب الجنس	101

مقدمة

مقدمة:

في وقتنا الحالي تعرف التكنولوجيا تطورا هائلا في مختلف مجالات الحياة خاصة الترفيه والتسلية، فهذا التقدم التكنولوجي التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب، فقد أصبحت الالعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تستهوي مختلف الفئات العمرية وخاصة فئة المتعلمين من بينهم تلاميذ المرحلة الثانوية وما لها من خصائص مميزة جعلهم يهتمون ويفضلون أكثر الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه ضمن العالم الافتراضي فرادى أو جماعات دون العالم الواقعي، إن كثرتها وتنوعها سمح بجذب الأفراد أكثر فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه، وقد يصل الى درجة الإدمان عليها وعدم القدرة على الإمتناع عن ممارستها، هذا ما قد يؤثر عليهم في هذه الفترة العمرية المهمة في حياتهم .ففي ظل انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الأكترونية في أوساط التلاميذ خاصة الطور الثانوي كتفاعل اتصالي قوي كان من الأهمية دراسة نتائج هذا التفاعل على عملية الإدراك كعملية معرفية مهمة بالنسبة له ولمساره الدراسي الذي ينتهي بامتحان شهادة البكالوريا.

ومن هذا المنطلق جاءت دراستنا لتسلط الضوء على تأثير إدمان على الالعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي حيث قسمت الدراسة الى قسمين: الجانب النظري، الجانب التطبيقي، يحتوي الجانب النظري على ثلاث فصول وهي:

الفصل الأول: خاص بالإطار العام للدراسة ويضم إشكالية البحث وفرضياتها، أهمية وأهداف الدراسة، تحديد مفاهيم الدراسة ،الدراسات السابقة والتعقيب عليها.

الفصل الثاني: والذي خصص للإدراك، حيث تم من خلاله تحديد مفهوم الإدراك بعد التطرق إلى التمهيد ثم عرض بعض النظريات التي تناولت تفسير الإدراك أما الخطوات التي تلي تمثلت في توضيح لآلية حدوث عملية الإدراك ومراحل حدوثها ،أبعاد عملية الإدراك وأشكال الإدراك وخصائص الإدراك ثم شروط الإدراك الجيد وقوانين الإدراك وأخيرا العوامل المؤثرة على عملية الإدراك لنختتم الفصل بخلاصة صغيرة.

الفصل الثالث: خصص للإدمان على الألعاب الإلكترونية حيث تم تقسيمه إلى جزأين. بداية بتمهيد تم أولا: ماهية الألعاب الإلكترونية تعرضنا فيها إلى نشأة الألعاب الإلكترونية ومفهومها ثم فوائد الالعاب الإلكترونية وأنواعها بعدها المكونات الأساسية للإلعاب الإلكترونية مجالات الألعاب الإلكترونية ،سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية، ثم مميزات اللعب الإلكتروني.

أما ثانيا: فخصص لإدمان الألعاب الإلكترونية بداية بمفهوم الإدمان ومفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية لنعرج بعدها على أهم النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية ثم مراحله فإدمان الألعاب الإلكترونية المتصلة بالأنترنيت وأسبابه، ثم أعراض ومظاهر الإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونيةفي الخير تشخيص وعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية، لنختتم بخلاصة للفصل.

أما القسم الثاني من هذه الدراسة يتضمن الجانب التطبيقي الذي إحتوى على فصلين :

الفصل الرابع: قد خصص هذا الفصل لذكر الإجراءات المنهجية للدراسة والمتمثلة في الدراسة الإستطلاعية ،أهدافها وحدودها الزمانية والمكانية ،خصائص العينة ونتائج الدراسة

الإستطلاعية إضافة إلى المنهج المتبع في الدراسة الأساسية،الإطار الزماني والمكاني ،عينة البحث وأدوات البحث ، مع الأساليب الإحصائية المتبعة.

الفصل الخامس: خصص لعرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الدراسة وإستنتاج لأهم ما جاء في الدراسة ليختم الفصل بخاتمة وببعض الإقتراحات المتعلقة بموضوع الدراسة.

الجانب النظ ري

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

1 ــ إشكالية البحث

2 ــ الفرضيات البحث

3 ــ الأهداف البحث

4 ــ أهمية البحث

5ــ المفاهيم الأساسية للبحث

6ــ الدراسات السابقة والتعقيب عليها

الإشكالية:

تعد مرحلة التعليم الثانوي أهم مرحلة في حياة المتعلمين لأنها المرحلة التي تفصل منظومة التربية من جهة والتعليم العالي وعالم الشغل من جهة أخرى، دون أن ننسى أن هذه المرحلة التي مدتها ثلاث سنوات تقابلها مرحلة المراهقة التي تمتد من انتهاء المرحلة المتوسطة وتنتهي عند الدخول للجامعة أو التوجه للحياة المهنية والتكوين المهني، وهي مرحلة تغطي فترة حرجة من حياة الشباب وما يصاحب ذلك من تغيرات في البناء النفسي والاجتماعي.

(بلحاج ، 2011، ص 105)

يعتبر التلميذ طرفا مهما من أطراف العملية التربوية في المدرسة، فهو التلميذ الفعلي للمعرفة أو العلم أو التعليم، وهو محور التربية الحقيقية في آن واحد. (حمدان، 1996 ،ص 145)

يتميز التلاميذ في هذه المرحلة بالمهارة والقدرة على أداء الكثير من الأنشطة التعليمية والقدرة على اكتساب كل ما هو جديد نظرا لما يتمتعون به من صفات وخصائص جسمية تتمثل في تحول الملامح الطفولية حيث يزداد الوزن بسرعة نتيجة زيادة الدهون بالإضافة إلى زيادة أنسجة الجسم، وخصائص إنفعالية تتمثل بالدقة الشديدة في المشاعر والأحاسيس وسرعة الإنفعال وشدته (المفدى، 1993 ،ص 131) ،بينما الخصائص العقلية تتمثل في القدرة على إدراك المفاهيم المجردة والمفاهيم الأخلاقية إلا أنه قد يوجد بعض

المراهقين الذين يعجزون عن إدراك بعض المفاهيم إدراكا جيدا رغم توافر القدرة لديهم في هذه المرحلة على فهم المجردات كذلك القدرة على البقاء منتبها لفترة طويلة نسبيا رغم ميلهم إلى أحلام اليقظة كنوع من الطرق التي يحقق بها أحلامه خاصة تلك التي لا يستطيع تحقيقها وظهور قدرات متنوعة كالعددية والمكانية واللغوية وغيرها ونمو الوظائف العقلية كالتذكر والتفكير المنطقي حيث يصبح أكثر قدرة على التخطيط العملي،ونمو القدرات العقلية يساعده على الإستدلال والتفكير المجرد وحل المشكلات.

(بن بسعي،2015،ص 33

34)

يعيش المتمدرسون المراهقون في هذا العصر مراهقة مختلفة تماما عن المراهقة التي عاشتها الأجيال السابقة، حيث توفرت لهم الكثير من الوسائل والوسائط التكنولوجية المختلفة، فأصبح المراهق يقضي معظم أوقاته أمام هذه الأجهزة التي جعلت حياته أكثر متعة ونضجا في جميع المجالات بما فيها مجال الترفيه والتسلية فهذا التقدم الاكتروني والتقني سمح بتطوير أساليب لعب وترفيه جديدة فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني فبعدما كانت أساليب اللعب تتخذ شكلا تقليديا وبسيطا مثل اللعب بالدمى واللعب بالحجارة وغيرها تطورت أدواتها لتظهر أجهزة الكترونية متطورة في ساحة اللعب، فلم نعد نشاهد المراهقين مجتمعين في أرض الواقع بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي عن طريق الالعاب اللكترونية حيث ظهرت هذه الالعاب وتطورت تطورا سريعا وتنوعت تنوعا كبيرا فأصبحت تعتبر من الالعاب الحديثة الاكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشات الحاسوب وتلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة وذلك لتضمنها بعدا تفاعليا،

(الشحروري، 2008. ص 46) فهي توفر ردود فعل غنية وفورية والقدرة على حث مستويات أعلى من الإنغماس في اللعبة ما يعطي الشعور بالسيطرة، قد يجعل اللاعبين يفقدون أنفسم في عالم المحاكاة،ففي الآونة الأخيرة استخدم الباحثون أمثال Chiang (2004) نموذج التدفق Model Flow الذي يعد أحد مواضيع علم النفس الإيجابي لغرض استكشاف جوانب مختلفة من التفاعل البشري على الأنترنت على اعتبار أن حالة التدفق تعزز حوافز مستخدم الأنترنت وخاصة المراهق على إعادة زيارة الموقع واللعب مرة أخرى، فتكرار هذا النشاط حسب Ting & Chou (2003) قد يؤدي إلى الميل نحو الإدمان .

(باشن ،2021،ص 9)

أطلق كل من Qin، zhong، rau (2007) على إدمان االلعاب االلكترونية مسمى الإدمان التكنولوجي.

إذ يعتبر الإدمان نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والآلة، إذ يتضمن هذا النوع من الإدمان إدمان الألعاب الإلكترونية، كما قد بينت بعض الدراسات أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين كدراسة الزقاوي (2018) والتي وجدت أن متوسط إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية الضارة في الجزائر يلامس خمس ساعات يوميا،وأن الإتجاه نحو الإنعزال أصبح هو السلوك السائد عند هؤلاء الأطفال.

(باشن،2021،ص10)

حددت دراسة ديفيز (Davis 1999) الأعراض المرضية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضعف السيطرة على الدوافع الشخصية وعدم القدرة على التوقف عن استخدامها والشعور بأنه الصديق الوحيد والتفكير به بشكل متواصل وانتظاره بشوق و لهفة، وتبدأ المشكلة في التفاقم مع تفضيل الفرد البعد والإنعزال عن أسرته وأصدقائه؛ وصعوبة تكوين علاقات إجتماعية والتكيف مع الآخرين المحيطين به.

(محمد سيد الأحمد،2020، ص887)

صنفت دراسة كل من سيتزر، ديوكيت (Duckett & Setzer2000)، سبينكس (Spinkes2006) ،الهدلق (2013)، شاهين (2013) المخاطر والآثار النفسية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية إلى ضعف الصحة العقلية والأداء المعرفي، وزيادة الصعوبات العاطفية وعدم الإكتراث لمشاعر الآخرين، زيادة الإكتئاب والقلق، والوحدة النفسية وزيادة النوم المضطرب، ضعف الثقة بالنفس، الخوف والفوبيا، الميل للسلوك العدواني، وكذلك مخاطر إدراكية تمثلت في ضعف التفكير،تشتت الذهن، وقد يلجأ لها البعض للهروب من الواقع وضغوطه، أو بسبب الإحساس بالفراغ. بينما تناولت دراسات كل من جنتل (2009 Gentile)،لام (Lam 2014) ،الصادق (2015)، الزيودي (2015)، الدرعان (2016) المخاطر الإجتماعية وأوضحت أن أثر الإستخدام المكثف للألعاب مرتبط بتدني التفاعل الإجتماعي مع أفراد الأسرة، الأصدقاء، وبانخفاض المشاركة في الحياة الإجتماعية، افتقاد مهارات الإتصال الإيجابي مع الذات ومع الآخرين، بالإضافة إلى التعرض إلى إدمان الانترنت، والعزلة الإجتماعية، هذا بالإضافة أن بعض هذه الألعاب تحتوي على أفكار وأدوات لا تتوافق مع القيم والمعتقدات الدينية والمجتمعية والتواصل من خلالها يخلق العديد

من المشكلات الناتجة عن إختلاف الإنتماءات الإجتماعية والثقافية والبيئية للاعبين داخل اللعبة الواحدة.

(محمد سيد الأحمد،2020، ص888)

كما أن للإدراك دورا أساسيا في عملية التعلم، حيث يعد أهم مفاتيح عملية التعلم ووسائله الفعالة لأن التعلم الفعال يتطلب إدراكا فعالا للمثيرات التي يستقبلها المتعلم من البيئة المحيطة.

(العتوم ،2005،ص288)

نجد أن التركيز على الجانب العقلي للمتعلم في المدارس قليل رغم أنه من أهم وأقدم الموضوعات التي اهتم بها العلماء والباحثين عبر العقود السابقة وحتى وقتنا الحالي، ونقصد هنا بالجانب العقلي الإحساس والإدراك اللذان يعدان من الألغاز التي حيرت علماء النفس والفلاسفة لقرون طويلة لأنه يبدو لهم من المستعصيات أن يتم تفسير إعادة خلق الأشياء في الدماغ ،فنجد يوكي بيرا Barra Yogi يقول بمقدورنا أن نرى الكثير من خلال التطلع والنظر، لكن كيف نفعل ذلك؟ يبقى لغزا صعبا، أما Russel (1970) بين أن ما يدركه شخص معين فهو شيء خاص به لا يدركه غيره، فما أراه أو أسمعه أنا لا يراه أو يسمعه غيري، فمحال أن يدركا شخصين في اللحظة عينها الإدراك نفسه وبالتالي ستكون الإستجابة مختلفة وستؤدي بدورها إلى ظهور مستويات إدراكية مختلفة ،إذ ينظر إلى الإدراك على أنه محصلة لعملية معالجة المعلومات التي تحدث في الجهاز العصبي، وأن العلاقة بين

مدخُلات المثير والإدراك علاقة معقدة وغير مباشرة وغالبا ما يعتمد على الحالة الراهنة للجهاز العصبي وهذا ما جعل دراسة الإدراك مشكلة معقدة ومثيرة للتحدي.

(القيسي،2009، ص23)

من خلال كل ما سبق جاءت الدراسة الحالية لتبين تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي.

وعليه نطرح التساؤل التالي:

- هل يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ المرحلة الثانوية؟

2 ــ الفرضيات :

- ✓ يؤثر إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي.
- ✓ توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لعامل الجنس .

3. أهداف الدراسة:

- ✓ التعرف على مدى تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك عند تلميذ المرحلة الثانوية.
- ✓ معرفة درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلميذ مرحلة التعليم الثانوي..

4.أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في:

كونها تعالج موضوع الساعة، وهو الإدمان على الألعاب الإلكترونية من حيث حداثته ومن ناحية انتشاره بين تلاميذ مختلف المراحل وخاصة المرحلة الثانوية وتأثيره على عملية الإدراك خلال هذه المرحلة العمرية الجد هامة في حياة المتمدرسين.

كذلك إلقاء الضوء على عملية الإدراك عند تلميذ الطور الثانوي لقلة الدراسات في هذا المجال والتعرف على خصائص الفئة المستهدفة والتي تتمثل في تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.

5.تحديد المفاهيم الأساسية:

_ إدمان الألعاب الإلكترونية :

يعرفه Kanjanopas (2007) بأنه"التفكير المنشغل والتخطيط للعب وممارسته؛ والذي يتسبب في التشويش علي عمل المدمنين على اللعب، والتشويش أيضا على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية".

(حسن سعد شاكر،2023،ص26)

ويعرف في البحث الحالي بأنه الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والإعتماد عليها بشكل شبه تام والشعور بالإشتياق الدائم لها فيما لو منع منها.

ويعرف إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها المبحوث في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لنيفين حسن سعد شاكر(2023) المستخدم في البحث الحالي.

_ عملية الإدراك:

يعرفه كل من Kinicki و Kreiner بأنه "عملية ذهنية ومعرفية تساعدنا على تفسير و فهم ما يحيط بنا" .

(حريـــم، 2004

،ص71)

ويعرف في البحث الحالي على انه عملية بسيطة وفي نفس الوقت معقدة تحدث على مستوى الدماغ، تهدف إلى تفسير كل المثيرات الخارجية وتحويلها إلى سلوكات معينة.

يعرف الإدراك إجرائيا بالدرجة التي يتحصل عليها المبحوث في مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال وهو المقياس الفرعي العاشر المأخوذ من إختبار القدرات العقلية للدكتور عبد الرحمان سليمان الطريري(1999) المستخدم في البحث الحالي.

6 ــ الدراسات السابقة:

نظرا لقلة الدراسات حول المتغيرات التي تتضمنها دراستنا حيث لم نجد دراسات تجمع بين متغيرات الدراسة هذه ،قمنا بوضع دراسة سابقة حسب كل متغير على حدى.

6ــ1 دراسات خاصة بالمتغير الاول إدمان الألعاب الإلكترونية:

_ دراسات عربية:

دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم قاسم (2011) بعنوان العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية، بمدينة الرياض.

هدفت الدراسة الى كشف العلاقة بين ممارسة االلعاب االلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض معتمدا على المنهج الوصفي الإرتباطي ،حيث تكونت عينة الدراسة من531 تلميذ من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ،أولى ثانوي والثانية ثانوي والثالثة ثانوي ومن أهم النتائج المتوصل إليها: هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة ادمان االلعاب االلكترونيةو السلوك العدواني، وأن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب القتالية والحربية كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول في اللعب كان العدوان لديهم أكثر من الآخرين.

(القاسم،2011،ص.23)

دراسة مريم قويدر (2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين (7و12سنة)،اعتمدت المنهج الوصفي حيث تكونت عينة الدارسة من 200مفردة مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة، حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج: يمارس أغلبية الأطفال الألعاب االلكترونية في العطل والمناسبات ،للألعاب االلكترونية تاثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في

شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد والدين.

(قويدر،2012،ص.35

)

دراسة وسام سالم نايف (2015) تاثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من (7-15) سنة، تم تطبيقها على 05 شريحة من أولياء التلاميذ، حيث تم إعداد استبيان مكون من 45 فقرة إعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي، ومن بين النتائج المتوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد: ميل الاطفال إلى ممارسة االلعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم.

بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الاطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو

(16.6) ساعات وهذا مما يؤدي بالطفل أن يميل إلى العزلة الاجتماعية والإنطواء على نفسه* .اتفق اولياء الأمور بنسبة 93 %على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

تشير النتائج إلى أن 75 %من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسيتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية.

كما تشير النتائج إلى أن 89% من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل وهم يمارسون الألعاب الإلكترونية، ويستيقضون لساعات متأخرة من النهار، وهذا مؤشر خطير

جدا* تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من آلام جسدية كآلام الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم لألعابهم.

(نايف ،2015،ص ص.19-24)

دراسة قدي سومية (2018) ادمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم ،تهدف هذه الدراسة للكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية السنة الثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي، حيث بلغت عينة الدراسة 45 تلميذا من (7و11سنة)، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وطبق عليهم استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة، ومقياس التنمر المدرسي لخوج حنان وتوصلت الدراسة إلى:

1. وجود علاقة دالة احصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية .
2. توجد فروق دالة احصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور .

(قدي،2018 ،ص162)

دراسة حمزة باشن (2021) هجرة الأطفال والمراهقين الى العالم الإفتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية ،هدفت الدراسة الى استكشاف كيفية تشكل الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال والمراهقين الذين بلغ عددهم 53 فردا يتراوح سنهم ما بين(08 و20 سنة) من خلال مساهمة بعض العوامل

التي قد تدفع الأفراد لإدمان هذه الألعاب حيث اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي كما استعمل الباحث مقياس الادمان على الالعاب الالكترونية ومقياس التدفق النفسي ومدى تكرار سلوك اللعب لدى أفراد العينة،وقد أشارت النتائج أن تكرار السلوك اللعب كان له المساهمة الرئيسية في إدمان الألعاب الإلكترونية كما بينت هذه الدراسة على أنه توجد علاقة ارتباطية بين تجربة التدفق النفسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وعليه فإن تكرار سلوك اللعب هو من بين العوامل التي تساهم في الادمان على الألعاب الإلكترونية وهو ما قد يدفع الأطفال والمراهقين للهجرة الى العالم الإفتراضي .

(باشن،2021،ص8)

التعقيب على الدراسات السابقة :

من العرض السابق لمختلف الدراسات والتى تناولت موضوع إدمان الألعاب الالكترونية منها ما تناولت العلاقة بين متغير ادمان الالعاب الالكترونية والجانب السلوكي للتلميذ سواءا في الطور الابتدائي أو الثانوي منها ما تعلق بالسلوك العدواني وأخرى بالتنمر في الوسط المدرسي، ما بين وجود علاقة ارتباطية موجبة ومنها ما تناولت تأثير الالعاب الالكترونية على الطفل وسلوكياته ،وأخرى تناولت كيفية تشكل الادمان والعوامل المساهمة في ادمان الالعاب الالكترونية، نجد ان معظم الدراسات تناولت الجانب السلبي للالعاب الالكترونية فبعض الدراسات أجمعت أن لعب الألعاب العنيفة والقتالية من شأنه أن يرفع مستوى العنف والعدوانية لدى المراهق، كما أثبتت الدراسات الأخرى تأثيره على الجانب العضوي المؤدي لبعض المشاكل الجسدية كالتشنجات العضلية وهذا نتيجة للإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية .

كما نجد أن معظم الدراسات التي تناولت متغير الادمان على الالعاب الالكترونية والتي تتفق مع دراستنا الحالية من حيث اعتمادها على المنهج الوصفي.

أما فيما يخص عينات البحث فقد كانت معظم الدراسات على الاطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي بخلاف دراسة القاسم التي تتفق مع دراستنا الحالية من حيت العينة التي خصت تلاميذ الطور الثانوي التي تعتبر مرحلة هامة في حياة الفرد ولكنها لم تحظى بدراسات كبيرة في هذا المجال.

6ـ2 دراسات سابقة خاصة بالمتغير الثاني الإدراك :

_ دراسات عربية:

دراسة سماح خالد زهران (2001) بعنوان "علاقة أبعاد عملية الإدراك الإجتماعي ببعض العمليات العقلية –دراسة بين أطفال المرحلة الإبتدائية. هدفت الدراسة إلى دراسة العلاقة بين بعض العمليات العقلية متمثلة في: التذكر، والتفكير التباعدي، وبين دقة الإدرك الإجتماعي وعملية الإدراك الإجتماعي بأبعادها وهي كما بينتها الدراسة (البعد الحقيقي، الوصفي، التراسلي، المقارن) مع الأخذ في الإعتبار تأثير بعض المتغيرات المصاحبة وهي (الذكاء، النوع، والسن)، متبعة المنهج الوصفي وتم تـــطبيق الدراسة على عينة من أطفال مدرسة الشيخة فاطمة بنت مبارك الإبتدائية التجريبية في مدينة نصر بالقاهرة ،عددهم (116 تلميذ)، تتراوح أعمارهم (08 و12سنة) أي من الصف الثاني الى الصف الخامس إبتدائي مستعملة مجموعة من الاختبارات النفسية اختبار الذكاء المصور واختبار التذكر واختبار التفكير التباعدي، كذلك مقياس الذكاء الوجداني ،ومقياس الادراك الاجتماعي لسمة السيطرة والتسلط من اعداد الباحثة.

وقد أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج كان أهمها: ظهور ارتباط طردي بين إدراك الذات والغير الأكثر شبها للذات، يؤثر متغير العمر في العلاقة بين العملية العقلية (التذكر والتفكير) وأبعاد الإدراك الإجتماعي فيما يتعلق بإدراك الذات،وأظهرت النتائج أيضا أن متغير النوع (ذكر، أنثى) يؤثر في العلاقة موضع البحث فيما يتعلق بإدراك الذات، لأن رؤية الطفل الذكر لنفسه تختلف عن رؤية الطفلة الأنثى لنفسها بسبب اختلاف الخصائص كالسمات والدوافع وتأثير قوى البيئة عليهما. كما وقد تتناسب دقة الإدراك الاجتماعي عكسيا مع العمر، لأن الدقة المستخدمة في الدراسة تشير إلى التعاطف الوجداني وهو سمة فطرية تسفر عن وجودها منذ الميلاد وتحتاج إلى يد ترعى هذا الإستعداد ،الأمر الذي لا يتوفر بصفة كافية مما يؤدي إلى ظهور هذا الإرتباط العكسي.

وأخيرا أظهرت النتائج أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين القدرة على التفكير التباعدي ودقة الإدراك لإجتماعي.

(زهران ،2001،ص62)

دراسة عائشة طوالبة (2011) بعنوان إدراك الإختلاف لا التشابه:هل هو أسلوب إدراكي معرفي؟

تهدف هذه الدراسة الى إستكشاف مدى احتمال أن تكون النزعة لإدراك الإختلاف في المنبهات والمواقف المتشابهة لأغلبية عناصرها تمثل اسلوبا معرفيا محددا يتميز بخصائص معينة، والكشف عن الفروق بين الجنسين الذكور والاناث والطلبة والمعلمين فيها.

تدخل المنهج ضمن الاسلوب الوصفي وأعدت لتحقيق ذلك أداة خاصة حيث تألفت من 30 فقرة، توزعت بصورة متساوية على مجالات هي : الأشكال الهندسية والوجوه البشرية والمواقف الحياتية .

وبلغ المجموع الكلي لأفراد العينة (352)، تألفت من عينات فرعية هي (200) طالب وطالبة من طلبة الجامعة الهاشمية ،و(152)من المعلمين في المدارس الثانوية الحكومية في محافظة الزرقاء .وقد بلغ عدد الاناث (182) وعدد الذكور (170) .

وبعد الاجابة على أسئلة الدراسة تم استخراج المتوسطات والإنحرافات المعيارية وتحليل التباين المتعدد، وقد أظهرت النتائج أن أسلوب إدراك الإختلاف لا التشابه هو السائد لدى عموم أفراد العينة ،كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى أقل من (0،05) لصالح كل من المعلمين والذكور في إدراك الإختلاف واستنتجت الدراسة أن إدراك الإختلاف هو أسلوب إدراكي معرفي.

(طوالبة،2011 ،ص98

)

التعقيب على الدراسات السابقة:

من حيث المنهج نجد أن من خلال ما سبق أن الدراسات اعتمدت المنهج الوصفي الذي هو المنهج المتبع في بحثنا الحالي.

بينما من حيث العينة فنجد ان كلاهما يخص مرحلة مختلفة من حياة المتعلم فالاولى خصت اطفال المرحلة الابتدائية بينما الثانية فخصت طلبة الجامعة فكلاهما تختلف عن عينة دراستنا التي تخص تلاميذ المرحلة الثانوية وهذا ما يميز دراستنا انها تخص مرحلة هامة في حياة المتعلم ولكنها تفتقر للدراسات في هذ المجال.

الفصل الثاني

الإد راك

تمهيد

1 ــ مفهوم الإدراك

2 ــ نظريات الإدراك

3 ــ آلية حدوث عملية الإدراك

4 ــ مراحل حدوث عملية الإدراك

5 ــ أبعاد عملية الإدراك

6 ــ أشكال الإدراك

7 ــ خصائص الإدراك

8 ــ شروط الإدراك الجيد

9 ــ ــ قوانين الإدراك

10 ــ العوامل المؤثرة في عملية الادراك

خلاصة

تمهيد:

تعتبر عملية الإدراك عملية أساسية ورئيسية في كثير من الجوانب التي تتعلق بحياة الإنسان، كالتعلم والتفاعلات الإجتماعية وغيرها، إضافة إلى أهميته في جميع العمليات العقلية من تذكر وحفظ وتفكير فلا تتـــم هذه العمليات بلا إدراك .

ويتناول الفصل الحالي الإدراك من خلال :مفهومه وأهم النظريات المفسرة له، آلية حدوث عملية الإدراك ومراحلها ثم أبعادها،كذلك أشكال الإدراك وخصاىصه، شروط الإدراك الجيد قوانين الإدراك ،في الأخير العوامل المؤثرة في الإدراك.

1ـ مفهوم الإدراك Perception :

ـ تعريف الإدراك لغة:

هو اللحاق والوصول، يقال أدرك الشيء :أي بلغ وقته وانتهى وللإدارك عدة تعريفات وأدرك الثمر نضج، وأدرك الولد بلغ، وأدرك الشيء لحقه.

(مسيعد،2003،ص5)

تعريف الإدراك اصطلاحا:

- يعرفه ليندزي ونورمان **(Norman and Lindsy،1977)** :على أنه تعديل للإنطباعات الحسية عن المثيرات الخارجية من أجل تفسيرها وفهمها (العتوم ،2010،ص93)
تعريف محمد نجيب الصبورة **(1981)**: هو قدرة الفرد على تنظيـــم التنبيهات الحسية الواردة اليه عبر الحواس المختلفة ومعالجة ذهنيا في إطار الخبرات السابقة والتعرف عليها وإعطاءها معاني ودلالات معرفية مختلفة .

(ملحم،2002،ص222)

- يعرفه أندرسون **(1995)،Anderson**: على أنه محاولة تفسير المعلومات التي تصل إلى الدماغ. (العتوم،2010،ص93)
- تعريف الوقفي **(2000)** هو عملية ترجمة للمحسوسات التي تنتقل إلى الدماغ على شكل رسائل مرمزة ماهيتها نبضات كهربائية تسري عبر الأعصاب الحسية التي تصل بين أعضاء الحس والدماغ، وهو عملية بنائية بمعنى أن الإشارات الكهربائية الواصلة إلى الدماغ تتجمع وتتألف منها مدرك كلي ذو معنى.

(الوقفي، 2000 ،ص22)

- يعرفه ستير نبرغ **(Sternberg 2003)** :أنه العملية التي يتم خلالها التعرف على المثيرات الحسية القادمة من الحواس وتنظيمها وفهمها .

(العتوم، 2010،ص93-94)

- تعريف الرحو **(2005)**: الإدراك هو العملية العقلية أو ذلك النشاط العقلي الذي عن طريقه نستطيع أن نتعرف على موضوعات العالم الخارجي، والإدراك هو استجابة عقلية لمثيرات حسية معينة . (الرحو،2005، ص114)

يتضح أن معظم التعاريف السابقة ترى أن الإدراك هو تفسير المنبهات الحسية، ويتنوع الإدراك بتنوع الحواس فنجد الإدراك الحسي ،الإدراك السمعي، الإدراك البصري.....

يمكن تعريف الإدراك في البحث الحالي على أنه عملية ذهنية ومعرفية تهدف إلى فهم وتفسير مايتم استقباله من مثيرات حسية.

2ـ نظريات الإدراك:

هناك العديد من النظريات الإدراكية المختلفة، التي توضح جوانب متنوعة من الإدراك:

2ـ1 نظرية الجشطالت:

سنة **1912** وكوهلر **M.Wertheime** تأسست نظرية الجشطالت من قبل علماء النفس الألمان على رأسهم إلى فكرة مفادها إن "الكل أكبر من مجموع أجزاءه". **KOFFKA**"كوفكا و **W. KÖHLER**

وكلمة جشطلت **GESTALT** كلمة ألمانية وتعني الشكل أو الصيغة، وترجع هذه التسمية الى ان دراسات هذه المدرسة للمدركات الحسية بينت أن الحقيقة الرئيسية في المدرك الحسي ليست العناصر أو الأجزاء التي يتكون منها المدرك ،إنما الشكل أو البناء العام فنحن عندما نستمع الى لحن فإن ما تدركه فيه هو شكله وبناؤه العام ولا ندركه كمجموعة من الأصوات الجزيئة المتتابعة .

وترى الجشطلت إن الظواهر النفسية وحدات كلية منتظمة، وليست مجموعات من عناصر بسيطة وأجزاء متراصة، كما ترى أن الكل اكبر من مجموعة اجزاءه وان تحليل الكل الى أجزاء يفسده ، ويفقده مضمونه الفريد.

(عبد الخالق، 1999،ص 154)

2ـــ2 النظرية المعرفية :

ترى النظرية المعرفية الإدراك على أنه ناتج عن مجموعة من العمليات العقلية التي تسمح بإعطاء دلالة لما يدخل إلى الجسم من الحواس.

تهدف المقاربة المعرفية إلى تفسير وإجلاء مختلف العمليات، لقد بدأت ملامح هذه النظرية في الظهور في سنوات الخمسينات وفرضت نفسها أكثر في سنة 1967 لما نشر الباحث نيسر (Neisser) كتاب تحت عنوان علم النفس المعرفي وتقوم النظرية المعرفية على نموذج تحليل المعلومات مفاده أن الإدراك قابل للتجزئة إلى مراحل

عديدة وكل مرحلة هي عملية معالجة خاصة، وهذا لايعني أن هذه المراحل تتم تتابعيا بل البعض منها يكون بصفة مؤقتة .

يهدف المعرفيون في الأول إلى التعرف على مختلف مراحل المعالجة ،ثم فيما بعد يحاولون تحديد طبيعة وخصائص هذه المعالجات وذلك بتوضيح ما هو الشكل الذي تقوم به المعلومة في كل مستوى وفي الأخير إبراز القواعد الدلالية لإستعمالات كل واحدة من أشكال التصور العقلي. (بن هبري،2011،ص29)

2ـ3 النظرية البيئية:

النظرية المباشرة أو البيئية قدمت في إطار مفاهيم **Gibson** عام 1979 تصف أن الإدراك مثل المعالجة المباشرة (النوعية المباشرة)، تعتمد على خصائص الأشياء الموجودة في الوسط الخارجي (النوعية البيئية)، لقد أطلق جبسن على مجموعة المظاهر المميزة للأشياء الخارجية **Affordances** حيث يتوقف عليها إعطاء المعاني المناسبة لها، ويرى أن النظام الإدراكي يحدد الإنتباه الى هذه الخصائص إعتمادا على إستخدامات التي من أجلها وضع المثير، أيضا كل المعلومات المتعلقة بالفعل أو الأفكار حول شيئ معين فبمجرد رؤية الشيئ تأتي المعلومات . (Nicolas ،2003 ،p19 Serge)

فحسب هذه النظرية إن الادراك يعتمد على خصائص الأشياء، المباشرة، الموجودة في النموذج أو ما سماه :

Affordances بالإضافة إلى توفر الإنتباه، في حين أن الادراك يعتمد أيضا أو يرتبط بخصائص الفرد وحسب كفاية المعلومات حول تلك الأشياء فقط.

إذن الإدراك لا يعتمد على خصائص الأشياء فقط وإنما مرتبط بعوامل أخرى.

2ـ4 النظرية البنائية:

يعد العالم الألماني هيومان الذي اشتهر في القرن التاسع عشر من أولئك المدافعين عن وجهة النظر هذه، كذلك نجد كل من سانترل وبست ومارويا من المؤيدين لها حيث تؤكد هذه النظرية على الطبيعة البنائية للإدراك،إذ تفترض أن الإدراك عملية تقدير للأشياء كما تؤكد على الطبيعة النشطة لنظامنا الإدراكي، فهو يعمل على تعديل الإنطباعات الحسية عن الأشياء الخارجية من أجل تقديرها وتفسيرها .

فالإنطباع الحسي يخضع إلى عملية معالجة داخلية تعتمد على استعمال مصادر إضافية من المعلومات غير تلك التي يتم التزود بها من خلال النظام الادراكي اعتمادا على طبيعة العمليات المعرفية المستعملة في المعالجة والخبرات السابقة المخزونة في الذاكرة، فالإدراك يعتمد على مجموعة واسعة من المعلومات بعضها يقع ضمن نطاق الإحساس، في حين ان البعض الآخر يقع خارج نطاقه، وتشمل مثل هذه المعلومات على التوقعات والخبرات السابقة التي يتم بناؤها من الأنشطة السابقة لعملية الإدراك.

(رفعت شوكت،2013،ص613ـــــــ614)

2ـ5 النظرية التجريبية:

ويرى أنصار هذه النظرية أن عملية الإدراك يكتسبها الفرد من خلال عملية التعلم لأن الفرد كما يرى أنصار هذه النظرية يولد وهو لا يعرف كيف يدرك المسافة أو العمق،

ويعد بيركيلي Berkeleey سنة 1907 رائد هذه النظرية بعد كتابته لأول مقال له عن هذه النظرية عرض فيه كيفية إدراكنا للمسافة والعمق حيث بين أن الصورة المكونة للمنبه البصري على شبكية العين لها بعدان فقط هما الطول والعرض ورغم ذلك يستطيع الفرد إدراك العمق والمسافة ويكتسب الفرد مهارة إدراك المسافة حسب بيركيلي من خلال عملية التعلم حيث يستطيع من خلالها ربط إشارات المسافة بمعلومات المشهد البصري ويعتقد بيركلي أن الإحساس بالحركة هو أساس هذه النظرية، أما الاشارات البصرية عن المسافة فلاتساعد معلومات الإحساس بالحركة في تكامل العملية الإدراكية، ولذلك يرى بيركيلي أن الإشارات الطبيعية للمسافة والعمق يكتسبها الفرد بالتعلم من البيئة المحيطة به.

(العتري،1991 ،ص57)

من خلال ما سبق من نظريات نرى أنها تتفق في تفسيرها للادراك على انها عملية مهمة في تفسير مختلف المثيرات الحسية وهي نتيجة لتفاعل الانسان مع بيئته.

كما نجد ان أغلب النظريات التي تناولت مفهوم الادراك ترى انه عملية لا يمكن اكتمالها الا بالرجوع الى الخبرات السابقة من خلال التعلم، بخلاف الجيشطالتية والبيئية فتستبعد كل الخبرات السابقة في عملية الادراك وهي ترى ان الادراك كل متكامل ينطلق من المثير الذي بدوره يشكل العنصر الاساسي الذي تبنى عليه عملية الادراك.

وكلها تعتمد على المدركات او المثيرات الحسية،فنجد ان الجيشطالتية تتفق مع البيئية من خلال التركيز على المثيرات الحسية وان الادراك مستمد من المحيط الخارجي.

بينما تتفق كل من المعرفية والبنائية والتجريبية على ان عملية الادراك تنطلق من المدرك الحسي وتخضع لعملية معالجة للمعلومات بالاستناد الى الخبرات السابقة المخزنة

سابقا، كما انها ترى ان كافة المعلومات مستمدة من الادراكات الحسية والخبرات اي غير ولادية بل متعلمة.

أما أوجه الإختلاف يظهر في أن النظرية الجيشطالتية والبيئية تختلف مع النظريات الاخرى في تصورها للادراك على انه كل لا يقبل التجزئة عكس النظرية المعرفية والتجريبية والبنائية فترى الادراك على انه عملية قابلة للتجزئة من خلال مراحل معالجة للمعلومات .

في الاخير يمكن القول ان الادراك عملية معالجة للمعلومات القادمة من المحيط الخارحي عن طريق المثيرات الحسية،واعادة تبويبها بالرجوع الى كل المعلومات المخزنة سابقا في المخ ،ويكون ذلك مرورا بعدة مراحل .

3ــ آلية حدوث عملية الإدراك:

يحدث االإدراك بعد عملية الإحساس، وهذه العلاقة بين الإثنين هي علاقة طردية أي في إتحاه واحد، وهذا يعنى أن الشرط الأساسي لحدوث الإدراك هو حدوث الإحساس أولا، ويؤكد ابن سينا إرتباط الإدراك بالإحساس، ويبين أهمية العنصر العقلي في عملية الإدراك، ففي رأيه أنه لولا اشتراك العقل مع عمل الحواس لما حصل الإدراك، فهو عملية أكثر تعقيدا وشمولا من الإحساس، وهو أساسا عملية معرفية ذهنية تتضمن الإنتقاء والإختيار من بين المعلومات التي توصلها الحواس للدماغ، وإسقاط بعض هذه المعلومات وتعديل وتغيير بعضها الآخر جزيا أو تغييرا كليا،ثمتنظيم المعلومات وتحليلها وتفسيرها وإعطاىها معنى والتصرف في ضوء هذا التفسير .

إذن فعملية الإدراك معقدة تعتمد على كل من النظام الحسي والدماغ، فالنظام الحسي يكتشف المعلومات ويحولها (أو ينقلها) إلى نبضات عصبية ويجهز بعضها ويرسل معظمها إلى الدماغ عن طريق الأنسجة العصبية، ويلعب الدماغ الدور الرئيسي في تجهيز المعلومات الحسية وعلى ذلك يعتمد الإدراك على أربعة عمليات هي:الإكتشاف والتحويل (تحويل الطاقة من شكل الى آخر)، الإرسال وتجهيز المعلومات.

(الحلبي،2014،ص12)

4 ــ مراحل حدوث عملية الإدراك :

هناك مراحل أساسية يتــم حدوثها في عملية الإدراك وهي كالتالي:

- ✓ **المرحلة الأولى:** وتعرف بمرحلة الإدراك المبهم وهي المعرفة الأولية بما هو موجود في بيئة الفرد .
- ✓ **المرحلة الثانية:** مرحلة إدراك ما هو كائن في المجال الحسي والبصري، حيث يكون إدراك هذه المرحلة تغلب عليه خصائص الشمول.
- ✓ **المرحمة الثالثة:** وتعرف بمرحلة التخصص في الإدراك إذ يكون الفرد المدرك على وعي تام بما يريد إدراكه إدراكا محددا بعد تلخيص الشيء المدرك بما فيه من مصاحبات .
- ✓ **المرحلة الرابعة:** مرحلة التحديد وتفهم المعنى لما هو مدرك وفي هذه المرحلة يتــم استيعاب المدركات البصرية على صورة أشياء واقعية .

(منصور وآخرون،2002، ص244)

5 ــ أبعاد عملية الادراك :

يعد الإدراك أحد العمليات المعرفية بالغة التعقيد، اذ أنها تتألف من ثلاثة أبعاد هي:

- ✓ **العمليات الحسية:** تمثل الإستثاره الحسيه للخلايا المستقبله للمنبهات الخارجيه فبدون تنبيه هذه الخلايا عادة لايكون هناك إدراك وفي أغلب الأحيان تتفاعل عدة حواس في استقبال المنبهات الخارجيه، حيث لايكون التنبيه الى حاسة واحده ،فنحن نرى ونسمع الأشياء معا ونشم رائحتها ونتذوق طعمها في نفس الوقت.
- ✓ **العمليات الرمزية:** تشير الى المعاني والصور الذهنيه التي يثيرها الإحساس لدينا فالإحساسات عادة لايتم التعامل معها بصورتها الأولية أو كما جاءت من مصادرها البيئيه، وإنما يتم تحويلها الى معاني أو رموز بحيث تحل هذه المعاني أو الرموز بدل الخبره الأصليه
- ✓ **العمليات الإنفعالية:** يترافق عادة الإحساس بحاله انفعالية معينه لدى الفرد ويتمثل ذلك في طبيعة شعور الفرد نحوالأشياء اعتمادا على خبرته السابقه ، فمثلا عند رؤية صديق لك، فبالإضافه إلى تمييز ملامح هذه الصورة والتعرف على أنها صورة صديقك، عادة ما يترافق ذلك بشعور وجداني حياله كالإشتياق له والشعور بالسرور أو غير ذلك. (الزغلول ، 2003 ، 126)

6 ــ أشكال الإدراك :

لكي يتفاعل الجهاز العصبي مع البيئة المحيطة به لابد له من جهاز ينقل إليه المعلومات عن هذه البيئة وهذا الجهاز يتمثل في أعضاء الحس التي تتخصص

بنقل مختلف المثيرات من الصوت والضوء إلى الروائح والمذاقات والملمس والإحساسات **Sensations** هي عبارة عن تجارب شعورية يظهرها منبه تثيره إحدى الحواس الخمس وتتميز بوجود مستقبلات طرفية لها في الجسم ،تنقل الإحساس إلى ألياف عصبية خاصة ومنها إلى مسارات عصبية خاصة لتصل في نهاية الأمر إلى مركز الإدراك في قشرة المخ. و ينقسم الإدراك إلى خمسة أقسام بحسب عدد الحواس عند الإنسان.

6ـ1 الإدراك البصري:

تعتبر حاسة البصر من أهم حواس الإنسان، فأغلب معارفنا نكتسبها بواسطة البصر، وتدرك العين الصور معكوسة أولا ثم تعدلها عندما تصل إلى مراكز الإدراك البصري في المخ وتستطيع العين أن تميز جميع الألوان بشرط أن يتوفر وجود الضوء الذي يساعد على الرؤية. (هاينز ، 2009 ،ص 14)

6ـ2 الإدراك السمعي:

الأذن عضو السمع وعندما يستقبل الصوت يقوم العصب السمعي بنقل التنبيه إلى المخ وعندما تصل الكهربية الاتية من العصب السمعي عبر المسارات المختلفة إلى مراكز السمع المختلفة في المخ ،يبدأ إدراكها وتوظيفها في مركز ابتدائي للسمع ثم تنتقل إشارات جديدة من

ذلك المركز الإبتدائي إلى مركز آخر مجاور له يعرف بالمركز السمعي الثانوي ويحتوي المركز الثانوي على أرشيف ألأصوات في مخزن ذاكرته، ويبدأ المركز الثانوي في مقارنة الصوت المسموع بأصوات مخزنة في الذاكرة.

يستطيع المخ أن يحدد بقدر المكان الذي ينبعث منه الصوت ،ويساعد على ذلك أن الموجات الصوتية تصل إلى كل أذن على حدة ويختلف توقيت وصولها حسب مصدر الصوت واتجاهه بالنسبة لأذنين ورأس الإنسان وبالتالي تصل النبضات الكهربية من ألأذنين إلى مراكز السمع في نصف الكرة المخية الأيمن والأيسر بتوقيت مختلف، يتوقف على المكان الذي ينبعث منه الصوت ويعين ذلك المخ على تحديد اتجاه الصوت ومنبعه.

(هاينز ،2009 ،ص316)

6ـ3 الإدراك الذوقي:

اللسان عضو التذوق ،وفيه يستقبل الإنسان الطعوم الأربعة التي هي (الحلو– الحامض– المالح– المر) بشكل مباشر، أي لابد من الإتماس المباشر بين المادة والحليمات الذوقية حتى يحدث التنبيه..وكما تستقبل أعضاء الإستقبال الأخرى التنبيهات وترسلها، كذلك تستقبل الحليمات الذوقية الموجودة على اللسان التنبيهات وترسلها لتفسيرها في المناطق الخاصة لها في الدماغ. وتختلف ظاهرة التذوق إختلافاً جوهرياً عن ظاهرة تمييز الألوان

ورؤيتها، فالعين حين تصاب بعمى الألوان الجزئي تفقد القدرة على تمييز بعض الألوان، لكن تحتفظ بالقدرة على رؤية بعضها الآخر،في حين نرى أن التذوق عند الإنسان إما أن يظل سليماً ومشتملا على أنماط الطعوم،أوأنه ينعدم تماماً بالنسبة لها جميعه. (منصور والأحمد ،2003،ص 222)

6ـ4 الإدراك الشمي:

تختلف حاسة الشم عن سابقتها – الذوق– في أنها غير مباشرة ،أي يتم التأثر فيها عن بعد، من خلال فتحتي الأنف التي تحتوي المادة المخاطية، والجيوب الأنفية التي تساعد كلها على عملية الشم .حيث تتسع فتحتا الأنف وتدخل الروائح ،كي يتم التفاعل الكيماوي ،ويرتبط الذوق بالشم ارتباطاً وثيقاً ،الذي ينتقل بعد ذلك إلى مراكز الإحساس في المخ. لأن كل منهما يتأثر كيماوياً عكس الحواس الأخرى فإذا مرض عضو منها بمرض ما تعطل الآخر وتأثر بذلك ،بالضبط كما يحدث للشخص المصاب بالزكام فإن حاسة الذوق تنعدم عنده. (هاينز ،2009 ،ص14)

6ـ5 الإدراك اللمسي:

ويتجلى الإدراك اللمسي في كيفية الإنتقال في أثناء عملية تلمسّ أو تحسّس شيء ما ،من تمييز علاماته المتفرقة (كل علامة على حدا)، إلى تعرف تدريجي للشيء ككل وإدراجه في فئة الأشياء التي ينتمي إليها.

(منصور و الأحمد ،2003 ،ص214)

7 ــ خصائص الإدراك :

يتميز النظام الإدراكي بمجموعة من الخصائص كما يلي :

7ــ1 **الإختيار:** حيث يختار الفرد المنهات التي تشبع رغباته وحاجاته من وجهة نظره فإذا كان المنبه الذي يتعرض له الفرد قويا من حيث أنه قادر على تحقيق حاجاته ورغباته فإنه سيقوم باختياره دون غيره.

وهذا يفسر سلوك الناس في نفس المواقف، أو في مواجهة نفس المثيرات التي يتعرضون لها.

7ــ2 **المرونة:** يقوم الأفراد بعملية تفسير المنبه الذي تعرضوا له بتفسيرات مختلفة وبطرق متفاوتة بسبب اختلاف الدوافع والحاجات والرغبات لديهم.

7ــ3 **التكامل:** يشير هذا المفهوم إلى أن الأفراد يدركون الموقف أو الشيء بصورته الكاملة وليس إدراكا جزئيا، مثال ذلك: يدرك الأفراد سيارة بشكل كامل ولا أحد يدرك سيارة بدون عجلة وحتى لو لــم يكن لها عجلات فإن الأفراد سيدركونها بشكل كامل.

إن الأشياء والأشخاص التي يدركها الفرد وإن تم إد اركها منفصلة عن بعضها الا أنه يتم تنظيمها في مجموعات إدراكية تصبح هي المؤثرة على سلوك الفرد الإجتماعي،

فقد يرتبط إدراك فرد للجامعة بأشياء أخرى مثل زيادة عدد السكان، مشاكل الخريجين، وارتفاع نفقات المعيشة، وقد يربط آخر الجامعة بالأسلوب العلمي للدولة العصرية، والثقافة المجتمعية وغيرها.

7ـ4 **الثبات:** الإدراك لا يتغير بتغير موقع المنبه الخارجي أو بحركته، أي لو تم تغيير موقع السيارة إلى مكان آخر فإن عملية الإدراك لن تتغير.

(الحلبي،2014 ،ص13

ـ14)

8 ـ شروط الإدراك الجيد:

يتطلب الإدراك السليم للمثير ات أو الظواهر المختلفة نوعا من التأهب العقلي قوامه مايلي:

- ✓القدرة على تميز بين المدركات بناء على سلامة عمليتي التجريد والتعميم، وسلامة عمليتي الإحساس والانتباه.
- ✓القدرة على التميز بين شكل المدرك أو صيغته الإجمالية العام، وكذا الخلفية البيئية التي يستند إليها وعلى سبيل المثال: الصورة، والضلال، والحيوان في الغابة، الكتابة في السبورة.
- ✓القدرة على فتح المدرك الحسي لتكوين مدرك عام أو مفهوم ذي معنى "فالحلقة الناقصة تستكمل دائرة، والكلمة غير مستكملة الحروف فتكتب أو تنطق كاملة.

(صالح،1972،ص469)

9 ــ قوانين الإدراك :

- **قانون الكل أكبر من مجموع أجزائه:** يعتبر القانون الأساسي للإدراك، وقد اكتشفته مدرسة الجشطالت كوفكا- كوهلر، ومضمون القانون أن إدراكنا للشيء ككل يتم أولا ثم ندرك التفاصيل والأجزاء، مثال كلمتي (باب- أب) يتكونان من نفس الحروف ولكن ندركهما كوحدات كلية وليس كحروف منفصلة بمعاني مختلفة.
- **قانون الشكل والأرضية:** لكي تتم عملية الإدراك بسهولة يجب أن يختلف الشكل المراد إدراكه عن الإرضية، ويقصد بالشكل الجزء الهام المراد التركيز عليه أكثر، أما الخلفية فهي الأجزاء المحيطة به وهي غير ذات أهمية بالغة كالشكل. حيث يتناوب الشكل والخلفية في عملية الإدراك.
- **قانون ثبات الإدراك:** يعني ندرك الأشياء كأنها ثابتة في حجمها ولونها وشكلها الطبيعي رغم أنها دائمة التغير تبعا لدرجة بعدها عن عضو الحس.
- **قوانين التجميع:** توضح طريقة تجمع العناصر والمعلومات البصرية الواردة وهي:
  - ✓ **قانون التشابه:** ترى نظرية الجشطالت أن الأجز اء المتشابهة تميل إلى أن تدرك على شكل مجموعات،فالأشياء التي تشترك وتتشابه في بعض الخصائص كاللون أو الشكل أو الحجم تدرك على أنها تنتمي لمجموعة واحدة .
  - ✓ **قانون التقارب:** يشير لأن الأجزاء المتقاربة في الزمان والمكان تميل إلى أن تدرك بعضها مع بعض.

- ✓ **قانون الإغلاق:** يميل الفرد إلى إدراك المثيرات والأشكال غير الكاملة على أنها كاملة لتصبح لها معنى .مثال: يدرك الفرد الشكل على أنه مربع رغم عدم إكتماله.
- ✓ **قانون السياق** :يميل الفرد إلى إدراك معنى المثير وفقا للمثيرات التي تسبقه أو تصاحبه مستخدما خبرته وقوة دوافعه .

(الختاتنة ،2013،ص 130ـــــــــ 131)

10 ــ العوامل المؤثرة في عملية الإدراك:

10ــ1 العوامل الداخلية أو الذاتية:

هي مجموعة العوامل التي تؤثر في الشخص المدرك أثنـــاء عملية الإدراك ،والتي تنبع من ذاته نتيجة ما يشعر به من تفاعل بين العمليـــات الجسمية والعقلية والإنفعالية والإجتماعية التي يعيشها، وتتحدد هذه العوامل فما يلي:

ـ الحالة النفسية للشخص المدرك: أي الحالة التي يشعر بها الشخص المدرك أثناء استقباله لمثير ما وتفاعله معه، هل هو في حالة من الرضـــــــــا والسرور أم في حالة من الضيق والإكتئاب، هل هو في حالة عقلية أو جسمية تسمح له بإدراك هذا المثير ،أم أن قدراته العقلية أو الجسمية تكاد تكون عاجزة عن إتمام عملية الإدراك لسبب أو لآخر كما تتأثر الحالة النفسية للفرد أثناء إدراكه للمثيرات المختلفة بما لديه من ميول أو اتجاهات وقيم تجاه الشيء المدرك.

– **توقع الفرد للمثّير من عدمه:** أي أن إدراك الفرد لمثير ما يتأثر بما إذا كان هذا الفرد في حالة توقع لتعرضه لهذا المثير بكيفية معينة ،أم أن هذا المثير قد واجهه بشكل مفاجئ لم يكن ينتظره، فكلما كان الفرد مهيئا لاستقبال مثير معين كلما كان تهيؤه هذا في صالح عملية الإدراك ذاتها، حيث تتم العمليات الذهنية الداخلية في عملية الإدراك نتيجة الإرتباطات العصبية المكونة لحالة التهيؤ تلك. (كودري،2006 ،ص 20)

_ **الخبرة السابقة:** للتعلم والخبرة أثر كبير في الإدراك، وذلك أن الخبرة السابقة للفرد تساعده غالبا على توقع المعاني التي تحملها المنبهات وأثرها على المواقف المستقبلية، ولذلك يجب على الفرد أن يتفاعل أو يتعامل معها حتى تنمو مهاراته الإدراكية.

(عبد الخالق،1999،ص 153).

10ـ2 العوامل الخارجية:

يقصد بها مجموعة العوامل التي تتصل بالمثير المدرك نفسه والتي تحيط بالفرد وتساهم في تحديد ردود فعله (سلوكه) وهي :

_**شدة المثير:** إن إدراكنا للصوت المرتفع يكون أسرع من إدراكنا للصوت المنخفض لو تساوت الظروف الأخرى كما أن إدراكنا للضوء المبهر أسرع من إدراكنا للضوء الخافت هكذا.

_**تكرار المثير:** إن عرض إعلان معين على مسافات محددة ولعدد كبير من المرات يترك أثرا أكبر على إدراك الشخص (ما يؤدي إلى فهم الرسالة التي يعبر عنها الإعلان) كما لو كان الإعلان لمرة واحدة أو لمرات غير منتظمة.

_درجة الإختلاف بين المثير وعدد من المثيرات المحيطة به: إن الفرد يسهل إدراكه لبناية من عشر طوابق بين مجموعة من المنازل لا يتعدى ارتفاعها ثلاث طوابق. كما أنه يسهل علينا أن نميز الشخص طويل القامة بين مجموعة قصار القامة مثلا.

_حركة المثير: فالإعلان الذي يتضمن مجموعة من الصور المتحركة يكون أسرع في الإدراك مما لو تضمن الإعـــلان نفس المجموعة من الصور وبشكل ثابت .

_حداثة المثير: يسهل على الفرد أن يلتفت إلى المثيرات التي تقابله لأول مرة مقـــارنة بالمثيرات التي تعود على التعامل معها مما يساعد على سرعة عملية الإدراك.

(كودري،2006،ص ص21 ــ 22)

خلاصة:

يعد الإدراك من العمليات المعرفية الهامة لدى الفرد في مختلف مراحل حياته وهو ما يساعدنا على فهم وتفسير كل ما يدور من حولنا، فاحتكاك الفرد بالعامل الخارجي والبيئة المحيطة به يعرضه لمؤثرات عديدة تشكل سلوكه وقدراته ،لمواجهة هذه المؤثرات يصدر عن الفرد ردود فعل وهذه المؤثرات تمد الفرد ببيانات ومعلومات تسمى المدخلات ، فيقوم بتشكيلها وترتيبها وتنظيمها بطريقته خاصة، وبمعنى آخر فإن المعلومات والخبرات المخزونة في ذاكرته تغير وتشكل ما يستقبله من معلومات من العالم الخارجي الذي يحيط به متأثرا بدوافعه وخبراته السابقة وايضا متأثرا بطبيعة المعلومات التي يستقبلها من العامل الخارجي ويقوم بعمل مقارنات بينها وبين ما هو مخزون في الذاكرة .

الفصل الثالث

إدمان الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

1ـ ماهية الألعاب الالكترونية

1ـ1 نشأة الألعاب الالكترونية

1ـ2 مفهوم الألعاب الالكترونية

1ـ3 فوائد اللألعاب الالكترونية

1ـ4 أنواع الألعاب الالكترونية

1ـ5 المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية

1ـ6 مجالات الألعاب الالكترونية

1ـ6 سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية

1ـ7 مميزات اللعب الالكتروني

2ـ إدمان الألعاب الالكترونية

2ـ1مفهوم الإدمان

2ـ2 مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنيت

2ـ3 النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الالكترونية

2ـ4 مراحل إدمان الألعاب الالكترونية

2ـ5 إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالانترنت

2ـ6 أسباب إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالانترنت

2ـ7 أعراض ومظاهر الإصابة بإدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالانترنت

2ـ8 تشخيص إدمان الألعاب الالكترونية

2ـ9 علاج إدمان الألعاب الالكترونية

خلاصة الفصل

تمهيد:

اعتاد الأفراد في زمن مضى في لعبهم على الألعاب التقليدية المرتبطة ببذل قدراتهم الذهنية والحرية، لكنهم استغنوا عنها تماما بمجيء ما يعرف بالألعاب الالكترونية التي عرفت انتشارا كبيرا وسط مجتمعنا وخاصة فئة المراهقين حيث أصبح الجانب الالكتروني هو القطاع النشط ومازاد قيمته وأهميته اهتمامه برغباتهم وإشباعهم ما جعلهم يقبلون عليه بشكل كبير ومستمر دون انقطاع، هذا ما جعل الكثير منهم مدمنين عليها ويجدون صعوبة في التوقف عن ممارستها.

ولهذا سنسعى في فصلنا هذا الذي تحت عنوان الألعاب الالكترونية للتعرف على ماهية الألعاب الالكترونية من خلال مفهومها ونشاطها ونشأتها ومجالاتها وأنواعها وكذلك أسباب الادمان عليها.

1 ــ ماهية الألعاب الالكترونية:

1ــ1 نشأة الألعاب الالكترونية:

يرى آلان لوديباردار (Alain Lediberder) بأن عالم الألعاب الالكترونية مر بست مراحل حتى عام 2003، وتتميز كل مرحلة بتكنولوجية جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في السنة التي نالت صدور كتاب لوديباردار.

1ــ1ــ1 المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجييا، وتعد ألعاب "بونغ pong" و "حرب الفضاء space war" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور "الرقابة المصغرة Micro processeur" المسوقة من مؤسسة "إينتال Intel" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال Nolan Bushnell" أو مؤسسة ألعاب الفيديو "أتاري Atari" وأدخل أول لعبة أقواس الكترونية "بونغ Pong".

1ــ1ــ2 المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي "vcs 2600" في أتاري والتي تتضمن سلم الألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition dosjeux)، وتعد اللعبة الرمز في هذه

الفترة "باك مان pac–man" التي اخترعت في اليابان من طرف "تورو إيواتاني toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco".

وفي هذه الظروف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintando" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيسNes " ليسجل دخول اليابانيين في ألعاب الفيدو.

1ـ1ـ3 المرحلة الثالثة: جرب هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كوميستير عائلية "كومودور Commodore" و"سينكلير Sinclair" و"امستراد Amstrad" وفي عام 1986 "أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.

وانتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة).

وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم وتعرض معظمهم للافلاس، لكن في اليابان بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

(فلاق،2009،ص114ـــــ113)

1ـ1ـ4 المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتظار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر "سوبرنيس SuperNes" وكذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega" من خلال لعبة "ميغا درايفر Megadraiver" وتعد هذه المرحلة أيضا

مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والالغاز مثل "فاينل فانتيزيFinal Fantasy" أو "سيفن كويست Seven Quist" وكذا ألعاب الأدوار مثل "ميست Myste"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن البطل سيغا تفوق على ماريو.

1ـ1ـ5 المرحلة الخامسة: تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط MultiMedia.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته "بلايستيشن Playsation"، واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني ونينتاندو مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لاراكروفت Lara Croft" التي حققت أرقاما قياسية.

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الفيديو.

1ـ1ـ6 المرحلة السادسة: التحكم بي أس 2 وغايم كوبي Game cube" وإتس بوكس XBOX.

1ـ1ـ7 المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل PSD والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 XBOX360".

(فلاق

،2009،ص116ـــــــ115)

1ـ2 مفهوم الألعاب الالكترونية

– **اصطلاحا:** اللعبة الالكترونية نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها الالكترونية لأنها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها في منصة الحاسب الانترنت، التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، الأجهزة الكيفية.

هو النشاط ترويجي ظهر في الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي أو بشكل فردي.
(نمرود،2008،ص35)

ويعرفها العناني: "أنها نوع من الأنشطة المحكمة، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها إثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها

ويدخل هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

(عبد التواب ،حسن2016،ص234)

يمكن تعريف الألعاب االلكترونية على أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسب الآلي، الأنترنت، ألعاب الهواتف النقالة...

1ـ3 فوائد الألعاب االلكترونية:

- ✓ اكتساب المهارات حيث تنمي القدرات الذهنية للطفل والذاكرية وتدفعه للتفكير والتعلم والتثقف وتجديد المعلومات اليومية.
- ✓ تفتح آفاق جديدة في مجال العلوم التكنولوجية.
- ✓ الألعاب وسيلة ترفيهية للطفل وتثقيفه وأداة نوعية تساعدع في كثير من المجالات في حياته الاجتماعية.
- ✓ توفير المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجيع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد وتقوية المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه ومن قدرته على حل المشكلات والمصائب التي تواجهه.
- ✓ تكسب الطفل زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة حتى في القوة والعزيمة اللتين تحدده بها في بعض اللعاب القتالية.
- ✓ الألعاب االلكترونية تستعمل التكنولوجيا الحديثة فهي منتجات رقمية إلكترونية تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي والصناعي.

- ✓ الألعاب اللكترونية لها خاصية من الناحية الاجتماعية وهي أنها تستعمل في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الادراكية. (محمود ،2018 ،ص 26)

وبالتالي فإن الألعاب اللكترونية لها عدة خصائص حيث تنقل المضمون والفكرة للشخص بشكل واضح وتجعله ذو أثر فاعل في تعزيز واكتساب مهارات جديدة.

1ـــ4 أنواع الألعاب اللكترونية:

تزايدت الألعاب اللكترونية خلال العقود الأخيرة وأصبحت اليوم تمثل كم هائل من البرامج المتنوعة من حيث نوع اللعبة أو نوع الجهاز المستعمل فيها، وقد تصنف على أساس الفئة العمرية وتشترط بعض الدول ألا يبيع لعبة معدة للكبار إلى الأطفال وإلا تعرض إلى مشائلة قانونية.

– هناك العديد من التصنيفات الألعاب اللكترونية نذكر منها ما يلي:

- تصنيف الألعاب اللكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزمرمان (SELEN & ZIMMERMAN 2004) إلى الأصناف الآتية:

1. **الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror:** وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2. **المدير Manager:** يهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الاتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدام للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.
3. **المستغرب (المتعجب) Wanderer:** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل مما هو موجود في الصنفين السابقين واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.
4. **المشارك Participant:** في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصيغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

- كما يمكن تصنيفها على النحو التالي:

1. **ألعاب الألغاز:** وتعتمد على تحقيق هدف معين.
2. **ألعاب المغامرات:** تعتمد على حل الألغاز واكتشاف البيئة المحيطة.
3. **ألعاب ممارسة الأدوار:** تعتمد على المغامرة والحركة يقودها بطل للوصول إلى أهداف معينة أو تحقيق مهام.
4. **ألعاب المحاكاة:** تعتمد على الترتيب على الطيران أو ركوب الأمواج أو ارتكاب جريمة قتا أو سرقة أو ...
5. **ألعاب استراتيجية:** تخص وما يقوم به الأفراد والضباط بمهمات قتالية.
6. **ألعاب الرعب:** وتعرض شخصيات رعب ومخيفة يحاول اللاعب القضاء عليها.

7. **ألعاب الرياضة:** وهي لعب كثيرة مثل لعبة كرة القدم والسلة والسباق السيارات والمصارعة والملاكمة ...

(الجزائري

،2021،ص126ـــ127)

- **تصنيف الشحروي 2008:**

1. **ألعاب الحركة Action games:** وهي تلك الألعاب التي تعتمد على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتماده على محتوى اللعبة، مثل: ألعاب المغامرات، والعدوان الخيالي.
2. **ألعاب الاستراتيجية Strategy games:** وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيطي مثل: الألغاز والشطرنج.
3. **ألعاب المغامرة Asventure games:** وي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
4. **ألعاب لعب الدور Role play games:** تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
5. **ألعاب الرياضة Sport games:** تشبه الاستراتيجيات سواء أديت من طرف الفرد أم الفريق الرياضي.
6. **الألعاب القديمة Classic games:** معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محسوبة وهي ألعاب تعليمية.

(الشحروري،2008،ص18ـــ19)

- **تصنيف فاطمة همال 2012:**

ويمكن تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف وشريحة مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسية:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تعتمد أساسا على تفاعل مستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار، ويستخدم فيها اللاعب أدوات الكترونية تابعة، تمكنه من رؤية البعد الثالث أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر، مثل اللمس والشم ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغير القضاء.
- **ألعاب الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذا بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا، يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب الالكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.
- **الألعاب التروية والتعلمية:** الألعاب التربوية والتعلمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا

يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن اللعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الرقام والحرف وكتابها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي يهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعلمية.

1ـ5 المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية:

تتكون الألعاب الالكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في:

اللعبة GAME: تبعا للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو "إريك زيمرمان" فإنه يعرف اللعبة ضمن ألعاب الفيديو تفاعل إرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تضبط وتقيد تصرفاتهم وسلوكياتهم ممثلين في ذلك صراعا اصطناعيا أو دورا آخر ينتهي بنتيجة كمية أو حاصل عددي معين، ويمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعايير للتمييز بين الألعاب والقواعد Rules من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيئات الافتراضية وعلى العموم فإن المعايير القاعدية والأساسية لكل لعبة تتمثل في: إتاحة نفس التجربة، العدل والمساواة، الحرية في لاختيار والانتقاء، النشاط المتقن.

(Zimmermar, 2003, p. 38) .

اللعب Play: يتمثل في مجموعة من وظائف اللعب والرزق الاستمتاع ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حددها العالم السيمولوجي دافيد ميريس في: المنافسة التشييد والبناء، والتحدي، نظام تعلم الدلائل والتعليم والبراعة، الاتقان، الانخضاع، الغلبة، التداريس، اللهو والترفيه القصصي، اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية، الانغماس في بيئات تدريبية وتعليمية وتثقيفية، اكتشاف معاني ووسائل خفيفة ودلائل متسترة وراء المدونات والشفرات التي وضعها منتج ألعاب الفيديو وإيديولوجية والأبعاد السوسيوثقافية.

المعدات والأنساق السمعية البصرية الفيديو Audiovisual Apparatus:

هي أنظمة الكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محسوبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية وأجهزة الإدخال وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الافتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم ومدخلاتها (كالفأرة، ولوحة المفاتيح، الأزرار...) ومخرجاتها وأجهزة المخرجات والفرق الجوهري القائم بين الألعاب اللكترونية والألعاب غير اللكترونية والعادية هي أن ألعاب الفيديو أدوات وأجهزة وبرمجيات ومعدات ذات أنساق آلية تفاعلية ورقمية في إطار تفاعل اللاعب–آلة، في حين الألعاب العادية تدخل في إطار تفاعل إنسان–إنسان وليس شكل تفاعل إنسان–كومبيوتر.

القصة Story: تستطيع ألعاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات، وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الانساق الروائية متضمنة في شكل حكائي قصصي معين، لكن في بعض الحالات الأخرى لا يمكن لنا إيجاد قصة تطبع خصال أو بينة ألعاب الفيديو اللكترونية الأخرى، ومن أشكال الأسلوب

القصصي المعتمد في الألعاب الالكترونية، تجسيد الأسطورة أو الأعمال السينامئية العالمية، تجسيد الروايات والقصص السردية، المحاكاة.

الموروث التاريخي لألعاب الفيديو: عند النظر إلى ماضي ألعاب الفيذيو وتاريخها يمكننا أن نلاحظ كيف أن ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ما أهميتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها، بحيث حدد الباحث "كريس كراوفورد" قائمة الألعاب الالكترونية التي ستكشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة الجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكالا حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة وصعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والاسقاط المماثلة والمشابهة أوالمطابقة للعلاقات النوعية والتشكيلية والتقنية لها.

(زروقي 2013،ص126)

1ـ6 مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة نذكرها كالتالي:

1ـ6ـ1 الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار العالمين وقد أظهرت دراسة قامت بها GFK عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين)، وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من العوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها GFK بأن هناك

أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببعض العناوين منها الألعاب الرياضية، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.

إلا أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال الألعاب فيها لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب بواسطة بوابات الأنترنت لمتعاملي الهاتف النقال.

1ـ6ـ2 الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تو تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب الساق والصور تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة 3D، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

(قويدر ،2012،ص133)

1ـ6ـ3 الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجارها الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى الانترنت، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنيتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- ✓ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ✓ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية علة أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصلة بالأنترنت.
- ✓ توفير عناوين قديمة على الخط بالمجان.
- ✓ تطوير ونشر وتوزيع وتسسير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

1ـ6ـ4 الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا يلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجهة لانتاج الصوت والصورة، ووسائل كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو اللايزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1 و 2 و 3 وجهاز أس2 PS2، وأجهزة شركة بيننانتدو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube.

1ـ6ـ5 أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المرتب أساسا من صندوق لجميع قطع النقود، شاشة لاخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشراش، المقود، كرسي، الدراجة النارية، أو السيترة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

_**أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

_**أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

ومنه فإن الألعاب الالكترونية تستعمل على عدة أجهزة ما تساعد اللاعب على ممارستها في أي مكان. (النمرود ،2008،ص86)

1ـ7 إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

1ـ7ـ1 إيجابيات الألعاب الالكترونية:

وهي فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويج عن النفس وتنمية الفكر، وزيادة ردة الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه وتنشيط التآزر البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال من أجل استخدام أجهزة التكنولوجيا الحديثة.

من أهم الإيجابيات نعرض ما يلي:

- ✓ تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- ✓ إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الالكترونية وحل الألغاز.
- ✓ يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيا حديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- ✓ الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ✓ ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- ✓ تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها معه في حقيبته المدرسية بين البيت والمدرسة.

- ✓ تنمية الابتداع والابتكار في إيجاد الألعاب الحاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- ✓ إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- ✓ يعتاد الأطفال على دقة الملاحظة وسرعة البديهية والتنظيم والدقة واللتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- ✓ يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنب الصراخ والفوضى.
- ✓ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر والهزيمة بقناعة تامة مما يعزز ثقته في الآخر.
- ✓ تبادل الألعاب الحاسوبية بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمة مع الآخرين.
- ✓ يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، كما يرى الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة أن الأعاب اللكترونية تعلم وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء حيث يقول: "قد يتعلمون الكثير من القيم والسلوكيات التي يصعب على الأولياء تشريبهم إياها، فقد يتعلم الأبناء قيمة الاصرار على تحقيق الفوز وعدم البأس والاستلام، وقد يتعلم الأبناء قيمة العمل الجماعي على حساب العمل الفردي من أجل تحقيق الهدف، وقد يتعلمون مرارة الشعود بالخيبة من الخسارة، واحترام الآخرواحترام قواعد اللعب، وإلى غير ذلك من القيم التي يسعى الآباء إلى غرسها في نفوس الأطفال، إن الأطفال لا ينظرون إلى أوقات اللعب والأوقات التي يقضونها في الترقية على أنها مجرد لحظات سلبية صرفة كما نراها نحن الكبار بل ممارسات تثري تحاربهم

وتساعدهم في إدراك المعالم المحيط بهم".
(همال،2012،ص144)

1ـ7ـ2 سلبيات الألعاب الالكترونية:

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن لها سلبيات يتمثل أهمها فيما يلي:

- ✓ معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من العاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.
- ✓ إن ممارسة الألعاب الالكترونية كان السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
- ✓ كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الالكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معدية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، فقد يؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.
- ✓ أنها تعلم المراهقين والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

(الهدلق ،2011،ص19)

1ـ8 مميزات اللعب الإلكتروني:

ولعل من أهم الأسباب التي ميزت اللعب اللكتروني عن غيره من الألعاب الأخرى مايلي:

ـالدافعية: حيث يستمتع الأطفال باستخدام ألعاب الكمبيوتر إما بوجود مغامرة أو تحدي مع الخصم المتمثل في الجهاز نفسه.

ـالسلوك غير الواقعي: حيث يضجع اللعب الايهامي من خلال بعض الألعاب التي تمثل شخصيات خيالية أو تحتوي على أشكال وحيوانات لا يمكن للطفل التعامل معها في الواقع مثل الديناصورات أو الأسود وغيرها من الحيوانات المحببة للطفل.

ـالتحرر من القيود: حيث لا يرتبط بالألعاب اللكترونية بوقت معين أو مكان معين لأنه هو الذي يحدد الزمان والمكان الذي يلعب فيه.

ـوجود هدف اللعبة: غالبا ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها مثل الوصول إلى خط النهاية في ألعاب المسابقات والحصول على الكأس حيث تظهر في نهاية اللعبة فتاة تقدم كأس للفائز، أو الوصول إلى كوكب الشمس في "لعبة الدجاج" حيث يقوم اللاعب بقتل الوحوش والدجاج الذي يقف أمامه في كل كوكب من كواكب المجموعة الشمسية حتى يصل إلى الشمس، وبذلك تزداد دافعيته في كل مرة يلعب فيها للوصول إلى الهدف النهائي.

ـالمؤثرات الصوتية والمرئية: تتميز الألعاب اللكترونية بمؤثرات صوتية مصاحبة للعب منها ما يعبر عن الفوز ومنها ما يعبر عن الهزيمة و تشغل هذه المؤثرات في التأثير النفسي على الطفل مثال لذلك الأسطوانات التي تعدها وزارة التربية والتعليم التي تقدم شرح للمناهج الدراسية ونماذج للأسئلة، فهي تحدث صوت التصفيق عندا يجيب التلميذ

إجابة صحيحة ما يجعلها محببة للتلاميذ ويجعل الحصة أكثر مرحا واستفادة من قبل التلاميذ إلى جانب هذا فإن صناح الألعاب الالكترونية يستخدمون الألوان الزاهية الجذابة للأطفال وكذلك الأضواء المبهرة لأنظارهم.

_**التفاعلية والنشاط:** يسمح اللعب مع الكمبيوتر للأطفال بتحقيق نوع من التفاعلية في الأداء لإنجاز المهمات المطلوبة في اللعبة والتفاعل عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، بالإضافة إلى أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة وتعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.

(الرحمان، 2015،ص 34ـــ35)

2ـ إدمان الألعاب الالكترونية:

2ـ1 مفهوم الإدمان:

باتت الألعاب الالكترونية تشكل بالنسبة للأطفال ما يشبه حالة العشق للدرجة التي شخصها العديد من الباحثين بالادمان وما يتبعه من مخاطر وتأثيرات سلبية إذا أصبح الأطفال المراهقون لا يستطيعون البقاء من دونها وقد يضطرون إلى الكذب ليتمكنوا من ممارستها وقد تتضرر دراستهم من جرائها وقد يؤثر ذلك على تفاعلهم في سبيلها ولا يحبون القيام بعمل آخر مما يسبب لهم إدمانها.

- **الإدمان لغة:** المداومة على الشيء والاعتماد عليه.

- **الإدمان اصطلاحا:** حظي مفهوم الإدمان باهتمام كبير من طرف الباحثين والهيئات والمنظمات الدولية نظرا لوجود بعض الاختلافات فيما بينهم فيما يخص التفسيرات النظرية في بعض الأحيان يستخدم الإدمان كمرادف لمفهوم الاعتماد Dépendance وفي أحيان أخرى يخلط بينه سوء الاستعمال.

(حمودة،2015،ص2014)

كما يرى بعض العلماء أم الإدمان: "عدم القدرة الانسان على الاستغناء عن شيء ما يصرف النظر عما هو هذا الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان من حاجة المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجاته".

(بن فرج الله ،نبار ،2020،ص56)

ويعرفه فطاير: "بأنه رغبة مرضية جامعة (ولع) من الانسان نحو الموضوع الإدماني الذي قد يكون موضوعا ماديا كالمواد المخدرة والخمر والحبوب والسجائر وغيره وقد يكون حدثا كالقمار والجنس والعمل والكمبيوتر والتليفون المحمول والأنترنت، فهو رغبة قهرية مدمرة ناجمة عن الحب الجامع للموضوع الإدماني، وله في بعض الأحيان نتائج عضوية جسدية خطيرة كما له أيضا نتائج نفسية خطيرة". (الخولي ،2020،ص220)

2ـــ2 مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية:

هذا المفهوم يشير إلى: "الاستخدام المفرط أو القهري للألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو والتي تتداخل مع الحياة اليومية حيث يتجلى إدمان الألعاب الالكترونية في الإحساس بنوع من الاجبار على اللعب – تقلب المزاج – تقلص الخيال – والتركيز المفرط على النجاح في اللعبة وصولا إلى الاستغناء عن الأنشطة في الحياة فإدمان الألعاب الالكترونية هي آلية لتعامل مع الاحتياجات المفقودة وغير المحققة.

(ابن عبود وآخرون،2021،ص26)

حيث يعرفه تشارلون CHARLON 2002: على أنه حالة من الاستخدام اللاتوافقي للألعاب الالكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الانسحابية أو مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية والاجتماعية والتي يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك ويمكن أن تدمر الفرد".

(الخولي ،2020،ص221)

كما تنوعت الاجتهادات حول تعريف إدمان الألعاب الالكترونية كأحد أشكال الإدمان السلوكي فقد عرفه Wang 2019 "بأنه نمط سلبي لسلوك اللعب يتميز بفقدان السيطرة على الوقت المستهلك في ممارسة اللعبة مما يترتب عليها تغيير في الأنشطة والاهتمامات اليومية بشكل كبير في اتجاه ممارسة الألعاب الالكترونية".

ونظرا لخطورة الاضطراب فقد اعترفت به منظمة الصحة العالمية World Health organization (WHO) كأحد أشكال الإدمان السلوكي وذلك في الدليل الحادي عشر لتصنيف الأمراض النفسية (ICD-11) وقد عرفه:

"بأنه نمط سلوكي يتضمن اللعب المتكرر مثل (ألعاب رقمية/ألعاب فيديو) سواء كانت تمارس عبر الانترنت أو بدون الاتصال بشبكة الانترنت وذلك بشكل يؤدي إلى إهمال مصالح الحياة الشخصية والأنشطة اليومية، مع إعطاء الأولوية لهذه الألعاب".

ووصف الدليل الشخصي الإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية –DSM 6 إدمان الألعاب الالكترونية "بانه نمط إدراكي وسلوكي يتضمن الاستخدام المستمر والمتكرر لألعاب الأنترنت مما يؤدي إلى حالة من الضعف والوهن وذلك خلال فترة زمنية تقدر ب6 12 شهرا ويشترط للتحقق من هذا الاضطراب توفر خمسة معايير أو أكثر من تسعة معايير تشخيصية" تتمثل في:

- ✓ الانشغال باللعب.
- ✓ الأعراض الانسحابية.
- ✓ الهروب.
- ✓ فقدان السيطرة.
- ✓ التخلي عن الأنشطة المختلفة.
- ✓ الانتكاس.
- ✓ اللعب القهري.
- ✓ الخداع.
- ✓فقدان العلاقات الاجتماعية. (عبد الرزاق 2020،ص255)

2ـــ3 النظريات النفسية المفسرة لإدمان الالعاب الالكترونية:

2ـــ3ـــ1 التفسير الطبي:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان على على سلوكيات الفراد والتي تحكمها مجموعة من العوامل الوراثية الجينية والتغيرات الكميائية في المخ والناقلات الانترنت يعتمد العصبية، وما يرتبط بها من تغيرات في الكروموزومات والهرمونات والمواد الكيميائية اللازمة لتنظيم حيوية المخ والجهاز العصبي، وقد بينت البحوث في هذا المجال بوجود عقاقير قد تؤدى إلى خلل في التواصل العصبي، مما يجعل إرسال المخل لمعلومات غير سليمة كان يتصور الفرد بإعتدال مزاجه بممارسة نشاط معين أو تناول عقار، أو المقامرة، وبإجراء مثل هذا التفسير على حالة الاعتماد على الانترنت، حيث تتيح للشخص الشعور بالراحة والمتعة والاثارة .

(محمد نوبي ،2010،ص34)

2ـ3ـ2 التفسير السيكو دينامي (تحليل الفني):

يرى أن إدمان الألعاب الالكترونية أنه استجابة بغرض الهروب من الاحباطات والعثرات، وهدفه هو الحصول على متعة بديلة من أجل تحقيق الارضاء والنسيانو تجاهل الواقع، حيث أن الاطفال في مرحلة الطفولة تمر بخبرات أو ما يطلق عليه صدمة الطفولة المبكرة إرتباطها ببعض سمات الشخصية أو الميول والنزعات الموروثة لدى الشخص، فقد يكون لدى الشخص استعداد نظري لادمان الانترنت ولكن لا يقع في الإدمان إلا إذا توافرت مواقف وأحداث حياة ضاغطة ساعدته أو دفعته لادمان الانترنت ليصبح من مدمني الانترنت بما في ذلك إدمان الألعاب الالكترونية أو المقامرة او الجنس أو التسوق أو الكومبيتر مع وجود بعض العوامل المهيأة كالاستعدادات المرضية.

2ـ3ـ3 التفسير السلوكي :

يمكن تفسيرا إدمان من خلال نظرية سكنر: يرى أن الإدمان للألعاب الإلكترونية سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز ويمكن تعديله، حيث يعول التفسير السلوكي على وجهة نظر "سكنر" في النظرية السلوكية بناء على أن الفرد يقوم بمجموعة من السلوكيات والأنشطة، من أجل نيل أي مكافأة أو تعزيز، وهذا قد يتشابه مع الإدمان على المواد المخدرة والكحول وإدمان الانترنت وما تأتيه هذه الشبكة من السعادة والشعور بالراحة والمتعة النفسية للفرد، بالاضافة إلى أنها طريقة سهلة وبسيطة للهروب من الواقع للحصول على معززات للسلوك.

(محمد نوبي، 2010،ص32ـــ33)

2ـ3ـ4 التفسير الاجتماعي الثقافي:

ويعتبر "سو" أن الإدمان يختلف باختلاف الجنس، العمر، المستوى الاقتصادي والاجتماعي والانتماء العرقي، والمعتقد، والموطن، فمثال إدمان الكحوليات أكثر رواجا بين الفئة المتوسطة إقتصاديا واجتماعيا، وذوات البشرة البيضاء أكثر ميال" لتعاطي المهلوسات، بينما ذوات البشرة السوداء، وذو الاصول اللاتينية أكثر ميال لتعاطي الهيروين، وبذلك يعتبر أصحاب هذا الاتجاه أن الادمان على الالعاب اللكترونية يعود إلى الثقافة السائدة في المجتمع، وهو الذي يبقى ويغذي هذا الادمان.

(بهي الدين ربيع،2003،ص557)

2ـ3ـ5 التفسير التكاملي:

يرى إدمان الألعاب الإلكترونية ائتلاف من مجموعة عوامل شخصية وإنفعالية، وإجتماعية وبيئية ويمكن إجمال المشكلة بتوافر القابلية والاستعداد ثم الاستهداف، وفى نموذج (Groho) إدمان الألعاب الالكترونية يمر بثلاث مراحل هي مرحلة الاستحواذ، ومرحلة التحرر من الوهم، ومرحلة التوازن، ومن هنا تستخدم الألعاب الالكترونية بصورة طبيعية.

(اسماعيل،2006،ص

ص23ـــــ33)

من خلال تطرقنا للنظريات المفسرة لإدمان الألعاب الالكترونية نجد أنها تتفق في نتاولها لفدمان علة الألعاب الالكترونية على أن ائتلاف مجموعة من العوامل التي تتحكم في سلوكيات الفرد وما يرتبط بها من تغيرات، ومن بين هذه العوامل: العوامل الوراثية الجينية، الشخصية، والانفعالية، الاجتماعية، والبيئية.

أما أوجه الاختلاف يظهر في التفسير السلوكي والطبي والتكاملي وكذا الاجتماعي الثقافي يختلف عن تفسير السيكودينامي في تفسيرها للإدمان على الألعاب الالكترونية على أنه استجابة بغرض الهروب من الاحباطات والعثرات وهدفه هو الحصول على متعة بديلة من أجل تحقيق الإرضاء والنسيان وتجاهل الواقع، مع وجود بعض العوامل المهيأة كالاستعدادات المرضية.

في الأخير يمكن القول أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو سلوك إعتيادي يجعل التلميذ ينغمس في العالم الإفتراضي من أجل تحقيق غاية معينة ، ما يدفعه لذلك أسباب عديدة وله نتائج مختلفة.

2ـ4 مراحل إدمان الألعاب الالكترونية:

البروز والأهمية SAILENCE: ويحدث ذلك عندما تصبح الألعاب اللاكترونية من أهم الأنشطة لدى الفرد وأكثرها قيمة في حياته فتسيطر على مشاعره وتفكيره فينتابه شعور باللهفة الشديدة لممارستها.

تعديل المزاج Mood modification: يشير هذا المحك إلى الخبرة الذاتية المكتسبة التي يشعر بها الفرد نتيجة الانخراط في ممارسة الألعاب اللاكترونية القتالية بشكل متواصل ويمكن أن ينظر إليها على أنها استراتيجية للتكيف إما للهروب أو الاستلام للعبة.

التحمل Tolerance: وهي العملية التي تتطلب زيادة الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب اللاكترونية القتالية واللعب لفترات أطول بكثير مما كان مخطط له حتى يتم تعديل المزاج الوارد في المحك السابق تحقيقا للسعادة والمتعة.

أعراض الانسحاب Withdraw al symptons: والتي تشير إلى مشاعر عدم الراحة والشعور بالكآبة وبسرعة الهياج وحدة الطباع نتيجة الانقطاع من ممارسة الألعاب اللاكترونية القتالية أو عندما تقل فترة ممارسته.

الصراع Conflict: ويتضمن الصراع البين شخصي وهو صراع الذي يدور بين مدمن الألعاب اللاكترونية والمحيطين به والصراع البين النفسي هو صراع بين المدمن وذاته فيما يتعلق بالاصرار على اللعب وممارسة الأنشطة الأخرى كالدراسة.

الانتكاس Relalose: ويعني الميل مرة أخرى للممارسة الألعاب اللاكترونية القتالية بشره بعد انقطاع أو حرمان لممارستها.

(الدهشان ،2021،ص15)

2ـــ5 إدمان الألعاب اللاكترونية المتصلة بالانترنت:

تزامنت مع انتشار الألعاب الالكترونية ظاهرة ادمان الانترنت وقد كان أول من وضع هذا المصطلح عالمة النفس الأمريكية "كيمبرلي يونغ" التي تعد من أوائل أطباء علم النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة في الولايات المتحدة الأمريكية عام 1994 والتي تعرف إدمان الأنترنت بأنه استخدام شبكة الأنترنت أكثر من 38 ساعة أسبوعيا".

2ـ5ـ1 مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت:

تعرف "على أنها الألعاب التي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (Offline-Online) وهذا ينعكس سلبا على الفرد بصورة عامة والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثيرا عليه اجتماعا ونفسيا وصحيا وأشير إليها بأنها الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو الهاتف أو البلايستيشن وغيرها من الأجهزة".

كما يعرف أيضا على أنه "اضطراب سلوكي يشبه إدمان الانترنت ويتضمن فقدان الاهتمام بجميع الأنشطة الحياتية والاتجاه نحو الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت فقط والمحاولات المتكررة للتوقف عن أداء المسؤوليات والوظائف المعتادة لدى الأشخاص".

(محمود،2020،ص294ـــــ296)

وبالنظر إلى المخاوف والنقاشات المتعلقة بإدمان ألعاب الأنترنت نشرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مؤخرا في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية الإصدار الخامس (DSM-5) المعايير التشخيصية لاضطراب الأنترنت (IGD) وتم تعريفه

بأنه الاستخدام المتكرر والمتكرر للأنترنت للمشاركة في الألعاب مما يؤدي إلى ضعف وضائقة كبيرة ومشكلات طبية وسريرية.

(أحمد 2020،ص90)

2ـــ6 أسباب إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت:

أما بعد عن أسباب إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت فقد أشارت العديد من الدرايات إلى عدة مسببات تتمثل في:

- ✓ نظام المكافأة والحوافز في اللعبة بما يدفع اللاعب إلى الاستمرار للحصول عليها وتؤدي هذه المكافآت إلى زيادة إفراز مادة الدوبامين داخل المخ ويمكن القول أن آلية المكافآت تشبه الآلية الحيوية العصبية لاضطراب المقامرة.
- ✓ اكتساب الشخص للثقة بالنفس والرضا أثناء ممارسة اللعبة في العالم الافتراضي بشكل لا يمكنه الحصول عليه في العالم الواقعي.
- ✓ إساءة المعاملة والتعرض للصدمات من شأنه أن يدفع الشخص إلى ممارسة الألعاب الالكترونية للهروب من الواقع.
- ✓ الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل.
- ✓ الديكتاتورية في الآراء من قبل الوالدين والبيئة الاجتماعية المحيطة.
- ✓ منع الطفل من التعبير عن رغباته.
- ✓ صعوبة تواصل الطفل مع المحيطين.
- ✓ ضعف التنشئة في تنمية مهارات التواصل مع الآخرين.

(عبدالرزاق

،2020،ص253)

2ـ7 أعراض ومظاهر الإصابة بإدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت:

2ـ7ـ1 أعراض الإصابة بإدمان ألعاب الأنترنت:

- ✓ المتابعة بأكثر من 5 ساعات أو أكثر متصلة أو متفرقة خلال اليوم والليلة في متابعة النترنت.
- ✓ الشعور بالميل للعزلة والابتعاد عن مخالطة الآخرين.
- ✓ الشعور بالعيش في أحلام اليقظة وعدم الواقعية في التفكير.
- ✓ اهمال االلتزامات الأخرى وتضرر العلاقات مع الآخرين.
- ✓ تناول الطعام بشكل غير منتظم وربما تناول الطعام أثناء اللعب.
- ✓ الشعور برغبة شديدة وشوق للعب.
- ✓ الشعور بالنشاط والنشوة أثناء اللعب.

(بن فرج الله ،نبار

،2020،ص56)

2ـ7ـ2 مظاهر إدمان الألعاب الالكترونية:

يظهر إدمان (الألعاب الالكترونية) ألعاب الأنترنت في إهمال الأشخاص للواجبات والمسؤوليات الذاتية وإعطاء أولوية لألعاب الأنترنت على جميع الأنشطة الحياتية الأخرى، كما يميل مدمن ألعاب الأنترنت إلى إخفاء الاستخدام المفرط للانترنت المطلوبة لتغطية الحاجة إلى اللعب ويبدأ مدمن ألعاب الأنترنت في الكذب على الآباء من أجل تحقيق العزلة

الذاتية مع الهاتف أو الكمبيوتر حيث تعتبر العزلة عن الأصدقاء والأسرة والمجتمع والمحيط بالشخص من الظاهر إدمان ألعاب الأنترنت عن ممارسة أنشطة الألعاب الالكترونية.

(محمود،2020،ص296)

2ـ8 تشخيص إدمان الألعاب الالكترونية:

لتشخيص إدمان الألعاب الالكترونية تم إدراج مجموعة من معايير التشخيص المقترحة في الملحق الثالث للدليل التشخيصي الإحصائي الخامس للاضطرابات النفسية والعقلية (DSM-5) وتم اعتباره إدمانا سلوكيا مثله مثل إدمان القمار، وقدم الدليل تسعة معايير تشخيصية وهي الانشغال باللعب، الأعراض الانسحابية، الهروب، فقدان السيطرة، التخلي عن الأنشطة المختلفة، الانتكاس، اللعب القهري، الخداع، فقدان العلاقات الاجتماعية وتظهر على مدار 12 شهر السابقة للتشخيص وفي شهر يونيو 2018 أدرجت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب الأاكترونية في فصل إدمان المواد والسلوك وذلك في الإصدار الحادي عشر من التصنيف الدولي للأمراض والمشاكل الصحية (IGD-11).

وتتشابه المعايير التشخيصية لاضطراب الألعاب الالكترونية في أن سلوك اللعب يظهر بشكل غير منضبط خلال فترة 12 شهرا مما يتسبب في عواقب وخيمة في حياة الفرد الشخصية والاجتماعية كما أن أعراض الانسحاب تشبه تلك الأعراض المماثلة لادمان المخدرات مما يؤدي إلى استمرار الأفراد في ممارسة اللعبة وهذا الإدمان يجب أن يكون نمط السلوكيات وخيما بما يكفي ليسفر عن ضعف كبير في الأداء الشخصي أو الأسري

أوالاجتماعي أو التعليمي أو المهني أو مجالات الأداء المهمة الأخرى ومن شأن هذا النمط أن يكون في العادة واضحا لمدة 12 شهرا على الأقل.

(عبد الرزاق

،2020،ص254)

2ـ9 طرق علاج إدمان الألعاب الالكترونية:

العلاج المعرفي السلوكي	العلاج القصصي	العلاج البيئي
هو علاج مثالي لإدمان الألعاب الالكترونية إذ يسمح للمدمن بتغيير أفكاره وممارسته القهرية للألعاب بأنماط تفكيره أكثر صحة وتتضمن تقنيات العلاج السلوكي المعرفي تحديد الأهداف ومن ثم التغلب علة السلوكيات غير العقلانية ..	يعطي هذا العلاج للطفل المدمن الفرصة لعرض تجاربهم في سياقات ثقافية ونفسية واجتماعية ويعمل اللاعبين المدمنين على فصل أنفسهم عن مشاكلهم وإعادة تقييم تجاربهم.	في هذا العلاج يتم إبعاد المدمن عن مصدر وبيئة الإدمان ووضعه في بيئة طبيعية خالية من آثار الحياة الحديثة وانحرافها سيوفر له أفضل فرصة للشفاء وتقدم بعض مراكز العلاج علاجا جماعيا واستثمارات فردية وأجواء خالية من الألعاب تساعد المرضى على إعادة تعلم مهارات المواجهة الصحية في بيئة داعمة تساعدهم على الانسحاب الكامل في الإدمان.

(محمود، 2020،ص294)

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم تناوله في هذا الفصل، فإن الألعاب االلكترونية تعتبر وسيلة رقمية وحتى تعليمية في بعض الأحيان، تنوع أسباب اللجوء إليها من أسباب طبيعية تتمثل في البحث عن المتعة أو أسباب قد تكون لإشباع حاجات نفسية مرضية مختلفة، حيث يتجنب الأطفال المشاكل الحياتية بالاتعزال واللعب المستمر، وتختلف وتيرة اللعب من لاعب إلى آخر وهذا ما يحدد نسبة الاعتماد على هذه الألعاب ومدى أهميتها في حياة الطفل.

ومن ثم فهناك الإدمان فما تحتويه هذه الألعاب من تحفيزات خارجية تجعل الفرد يتعلق بها بشكل غير طبيعي للوصول لإرضاء أهداف هي وهمية بشكل ما وكما رأينا في هذا الفصل فرغم وجود بعض الإيجابيات لهذه الألعاب إلا أن سلبياتها تجاوزت إيجابياتها وأدت إلى ظهور العديد من المشكلات والتي سنتطرق إليها في فصلنا هذا.

الجانب التطبيقي

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية للد راسة

تمهيد

1ــ الدراسة الإستطلاعية

2ــ منهج البحث

3ــ عينة البحث

4 الإطار الزماني والمكاني للبحث

5ــ أدوات البحث

6ــ الأساليب الإحصائية المعتمدة في البحث

تمهيد:

تعتبر المنهجية ركنا أساسيا وشرطا مهما تقوم عليه الدراسة في جميع البحوث العلمية ،فهي تشكل ضرورة حتمية بخطواتها لدراسة موضوع البحث ،وتسهل للباحث عملية التأكد ميدانيا من الفرضيات التي انطلق منها بحثه،ويكون ذلك عبر عبر مجموعة من الخطوات المنهجية العلمية لتحقيق ذلك.

وبعد تناولنا الجانب النظري المتمثل في كل من الإدراك وإدمان الألعاب الإلكترونية، سنتطرق إلى الجانب التطبيقي والذي نستطيع من خلاله الإجابة على التساؤل الذي طرح سابقا وإثبات أونفي الفرضيات المصاغة وفي ما يلي توضيح لكافة الإجراءات المنهجية في هذا البحث بداية بالدراسة الإستطلاعية أهدافها، مكان وزمان إجراءها ثم عينة الدراسة الإستطلاعية ونتائجها، لنصل إلى الدراسة الحالية متضمنة كل من منهج البحث والإطار الزماني والمكاني للبحث بالإضافة إلى خصائص عينة البحث ثم أدوات البحث وتحديد الأساليب الإحصائية المعتمدة في بحثنا الحالي.

1ـ الدراسة الإستطلاعية

تعتبر الدراسة الاستطلاعية مفتاح أي بحث فبناءا عليها وعلى ما يظهر من صعوبات وجوانب تستوجب التغيير تتم المراجعة النهائية لخطوات البحث حتى يتم التأكد من سلامة التنفيذ فهي تعد الفرصة الوحيدة للتعديل.

(بركات، 1984، ص 76)

1ـ1 أهداف الدراسة الإستطلاعية :

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية في ثلاث ثانويات ببلدية المدية وهي ثانوية فخار عبد الكريم ،ثانوية خالد زميرلي، ثانوية أحمد عروة وذلك خلال الفترة الممتدة ما بين شهر مارس وبداية شهر افريل من السنة الجامعية(2023– 2024) وذلك لتحقيق الأهداف التالية:

- الوقوف على الصعوبات الممكن مواجهتها في الدراسة الأساسية.
- التحقق من الخصائص السيكومترية لكل من مقياس الادمان على االلعاب االلكترونية واختبار الادراك.
- معرفة مدى وضوح عبارات المقاييس لأفراد عينة الدراسة.
- التقرب من الثانويات والتواصل مع الإدارات من أجل التعرف على إمكانية تطبيق المقاييس.

1ـ2 وصف عينة الدراسة الاستطلاعية:

تكونت عينة الدراسة الاستطلاعية من 30 تلميذا وتلميذة من تلاميذ بعض ثانويات بلدية المدية، من مختلف التخصصات العلمية والأدبية وتم تطبيق مقاييس للتحقق من

صلاحيتها للتطبيق النهائي في الدراسة الأساسية وتوزعت عينة الدراسة الاستطلاعية كمايلي:

جدول (01): يوضح توزيع أفراد عينة الدراسية الاستطلاعية:

التخصص	السنة أولى ثانوي	السنة الثانية ثانوي	السنة الثالثة ثانوي	المجموع
ذكر	5	4	7	16
انثى	5	6	3	14
المجموع	10	10	10	30

3ـ1 نتائج الدراسة الاستطلاعية:

تتمثل نتائج الدراسة الاستطلاعية فيما يلي:

- ✓ استخراج الخصائص السكوميترية لأدوات الدراسة الحالية وأثبتت النتائج تمتع أدوات الدراسية بخصائص سيكومترية جيدة تسمح بتطبيقها على عينة الدراسة .
- ✓ التأكد من قدرة أفراد العينة على الإجابة على أسئلة المقاييس المستخدمة ومدى تجاوبهم.
- ✓ تحديد عينة الدراسة وتوسيع نطاق معرفة الباحث بموضوع الدراسة.
- ✓ حصر الوسائل المادية الواجب توفرها لتطبيق إجراءات الدراسة.
- ✓ ضبط فرضيات الدراسة بصفة نهائية.

2ـ منهج البحث:

تعتمد صحة أي بحث علمي بدرجة كبيرة على المنهج المستعمل، والكيفية التي استعمل بها.

والمنهج عبارة عن مجموعة من الاجراءات والمراحل المتتالية التي ينبغي اتباعها بكيفية متسقة ومنظمة من اجل الوصول الى نتيجة.

(انجرس،2006،ص 99)

لقد تم استخدام المنهج الوصفي بطابعه الإرتباطي كون الاسلوب الوصفي الأكثر استخداما في دراسة الموضوعات المتعلقة بالمجالات الإنسانية ونظرا لطبيعة دراستنا تبين انه من المناسب إستخدام هذا النوع من المناهج.

بما ان البحث يهدف الى معرفة طبيعة العلاقة الارتباطية بين متغيرين، فإنها تعتمد على المنهج الوصفي الارتباطي والذي يركز على تفسير طبيعة العلاقة او درجة ونوع الارتباط بين الظواهر المختلفة واكتشاف العوامل المؤثرة وتفسيرها من أجل فهم وتفسير طبيعة تلك العلاقة.

يساهم المنهج الوصفي الارتباطي في هذا البحث الى معرفة درجة الارتباط أو العلاقة بين مستوى ادمان الالعاب الالكترونية ومستوى الادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي.

3ـ عينة البحث :

لقد اختيرت عينة البحث بطريقة قصدية من التلاميذ الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بكثرة تمثلت في 81 تلميذ من مختلف المستويات والتخصصات فقد مثلت فئة الذكور 36 تلميذ اما فئة الإناث 45 تلميذة ، حسب المستوى فكانت على النحو التالي:أولى ثانوي 45، أما الثانية ثانوي 18 والثالثة ثانوي 18 . أما فيما يخص الشعبة فكانت 26 أدبي،53علمي

02، تسيير وإقتصاد. فيما يلي الجداول رقم (2)ـ (3). (4) توضح توزيع العينة حسب كل من المتغيرات الجنس والمستوى والشعبة.

الجدول رقم (2) يوضح توزيع العينة حسب متغير الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	36	% 44،45
أنثى	45	% 55،55
المجموع	81	%100

من خلال الجدول السابق يتضح أن نسبة الذكور هي 44,45% الممثلة لعدد أفراد الذكورفي العينة وهي 36 تلميذ، أما نسبة الإناث فهي 55,55% الممثلة لعدد أفراد العينة إناث وهي 45 تلميذة بينما المجموع الكلي لأفراد العينة هو 81 فرد.

الجدول رقم (3) يوضح توزيع العينة حسب متغير المستوى:

المستوى	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	45	**% 55،56**
ثانية ثانوي	18	**%22،22**
ثالثة ثانوي	18	% 22،22
المجموع	81	100%

يتضح من خلال الجدول السابق يتضح أن نسبة 55,56% الممثلة لعدد أفراد العينة من تلاميذ السنة أولى ثانوي (45 تلميذ وتلميذة)، أما نسبة 22,22 الممثلة لعدد أفراد العينة **من**

تلاميذ السنة الثانية ثانوي(18 تلميذ من كلى الجنسين) ،أما نسبة 22،22 فهي الممثلة لعدد أفراد العينة من التلاميذ السنة الثالثة ثانوي(18 تلميذ من كلى الجنسين).

الجدول رقم (4) يوضح توزيع العينة حسب متغير الشعبة:

الشعبة	التكرار	النسبة المئوية
أدبي	26	**%** 32،09
علمي	53	**%** 65،43
تسييز وإقتصاد	02	**%**2،48
المجموع	81	**%**100

يوضح الجدول السابق أن نسبة عدد أفراد العينة من التلاميذ المتمدرسين في شعبة أدبي وهي 32,09% التي تمثل 26 فرد من كلى الجنسين،أما نسبة التلاميذ الذين يدرسون في شعبة العلمي الذين عددهم هو 53 فرد من كلى الجنسين فهي 65،43 %.

فيما يخص شعبة التسيير وإقتصاد فهي ممثلة بنسبة 2,48 %والتي تمثل 02 من أفراد العينة من كلى الجنسين.

4ــ الإطار الزماني والمكاني :

تم تطبيق أدوات الدراسة على مجتمع البحث، من الفترة الممتدة من 15 أفريل 2024 إلى غاية 30 أفريل 2020، في ثلاث ثانويات على مستوى ولاية المدية 02 منها للإناث و01 للذكور تم توضيحها في الجدول التالي :

الجدول رقم (5) الممثل للتوزيع المكاني لعينة البحث:

الثانوية	العينة	النسبة
فخار عبد الكريم	30	37,03 %
أحمد عروة	15	18,51%
خالد بن زميرلي	36	44,44%
المجموع	81	%100

يتضح من خلال ما سبق أن نسبة أفراد عينة ثانوية فخار عبد الكريم للإناث المقدرة ب30 تلميذة هي03, 37% ،اما نسبة أفراد عينة ثانوية أحمد عروة للإناث المقدرة ب15 تلميذة هي18,51%، بينما نسبة أفراد عينة ثانوية خالد بن زميرلي للذكور المقدرة ب36 تلميذ هي 44,44%.

5ــ أدوات البحث:

5ــ1 مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

تم تصميم هذه الأداة حسب (نيفين حسن سعد شاكر،2023) وتحديد بنيته بهدف قياس مستوى الإدمان على الألعاب اللكترونية عند المراهقين والذي تكون من (38) عبارة موزعة على (06) أبعاد (الإدراك المشوه ،الإعتياد والإستمرار القهري التدفق والإنغماس

،الأولوية والتخلي ،الخداع والهروب، فقدان السيطرة والإنتكاس) ويحتوي المقياس على عبارات سالبة وأخرى موجبة.

(حسن سعد شاكر،2023، ص44)

وفيما يلي يتم توضيحها في الجدول التالي:

جدول رقم (6) توزيع عدد عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

الرقم	البعد	أرقام العبارات	عدد العبارات في كل بعد	العبارات السالبة
1	الإدراك المشوه	1ـــــ7ـــــ13ـــــ19ـــــ25ـــــ31ـــ37	7	37
2	الإعتياد والإستمرار القهري	2ـــــ8ـــــ14ـــــ20ـــــ26ـــــ32ـــــ38	7	32
3	التدفق والإنغماس	3ـــــ9ـــــ15ـــــ21ـــــ27ـــــ33	6	27
4	الأولوية والتخلي	4ـــــ10ـــــ16ـــــ22ـــــ28ـــــ34	6	16

5	الخداع والهروب	5ـــــ11ـــــ17ـــــ23ـــــ29ـــــ35	6	35
6	فقدان السيطرة والإنتكاس	6ـــــ12ـــــ18ـــــ24ـــــ30ـــــ36	6	30
	إجمالي عدد العبارات		38	

_ تصحيح المقياس:

قامت الباحثة بوضع طريقة لتصحيح المقياس بعد تطبيقه على أفراد عينة الدراسة وذلك بحيث تسمح لنا بتغيير لغة المقياس من لغة حروف وعبارات إلى لغة أرقام ، وهذه الطريقة يتم فيها إختيار الإستجابة من بين ثلاث بدائل ،حيث يقوم الطلاب بالإختيار من بين هذه البدائل وهي :تنطبق على تماما، تنطبق إلى حد ما،لا تنطبق تماما، وتحصل العبارات الإيجابية (تنطبق على تماما) ثلاث درجات، (تنطبق الى حد ما) درجتان ،(لا تنطبق تماما) درجة واحدة علما أن العبارات السالبة ينعكس تقديرها، حيث (تنطبق على تماما) درجة واحدة (تنطبق إلى حد ما) درجتان ،(لاتنطبق تماما) ثلاث درجات.

(حسن سعد شاكر،2023، ص 45)

_ الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية :

1ـــ صدق المقياس:

ـــــــــــــ مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية: قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي عن طريق برنامج AMOS 20 ،من خلال حساب معاملات الإنحدار المعيارية وغير المعيارية وأخطاء القياس والنسبة الحرجة ومستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية. وأوضحت النتائج أن جميع مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية كانت دالة عند مستوى (0،01).وقامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وجاءت النتائج موضحة أن مؤشرات النموذج جيدة بحيث كانت قيمة x^2 للنموذج=1211،81 بدرجات حرية=650 وهيدالة إحصائيا عند مستوى (0،01) ،وكانت النسبة بين قيمة x^2 إلى درجات الحرية =1،86 ،ومؤشرات حسن المطابقة (GFI=0.92) ،(NFI=0.91)، (IFI=0.92)، (CFI=0.93)، (RMSEA=0.08)، ،مما يدل على وجودمطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية .

ـــــــــــــ **الإتساق الداخلي:** تم حساب الإتساق الداخلي للمقياس وذلك بإيجاد معامل الإرتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الفرعي الذي تنتمي إليه موضحة أن جميع معاملات الإرتباط دالة عند مستوى الدلالة (0،01) وهذا ما يدل على الإتساق الداخلي للمقياس .

وتم حساب معاملات الإرتباط بين الأبعاد الفرعية للمقياس والدرجة الكلية له، حيث تراوحت نتائد معاملات الإرتباط بين (0،79 و0،86) وجميعها دالة عند مستوى (0،01) مما يشير إلى أن هناك إتساق بين جميع أبعاد المقياس ،وأنه بوجه عام صادقفي قياس ماوضع لقياسه.

2ـــــــ ثبات المقياس:

حسبت قيمة الثبات للأبعاد الفرعية بإستخدام معامل ألفا كرومباخ والتجزئة النصفية والمقياس ككل، بحيث بلغ معامل ألفا كرومباخ (0.88) وطريقة التجزئة النصفية (0.85)، فقيمتها المرتفعة تدل على أن الأداة المستخدمة تتميز بالصدق والثبات ويمكن إستخدامها علميا.

وقد كان اعتمادنا لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للباحثة (نيفين حسن سعد شاكر، 2023) في الدراسة الحالية لمبررات عدة نذكر منها :

- ✓ لم نحصل على أي مقياس يتلاءم و طبيعة مجتمعنا وثقافته وعاداته
- ✓ تلاؤم المقياس مع الإطار النظري للدراسة.

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية في الدراسة الحالية:

1ـ الصدق:

- صدق ارتباط الابعاد بالدرجة الكلية:

تم استخدام معامل الارتباط بين درجات الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس، والنتائج مدونة في الجدول التالي:

الجدول رقم(7): يبين نتائج حساب معامل ارتباط أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للمقياس:

الأبعاد	قيمة معامل الارتباط	مستوى الدلالة
إدارك المشوه	0.813**	0.01
الاعتياد والاستمرارالقهري	0.869**	0.01
التدفق والإنغماس	0.752**	0.01
الأولوية والتخلي	0.665**	0.01
الخداع والهروب	0.582**	0.01
فقدان السيطرة والانتكاس	0.830**	0.01
المجموع الكلي		0.01

من خلال الجدول السابق نلاحظ أن قيم الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية تراوحت ما بين (0،582 و0،869) مما يدل على أنها دالة عند مستوى دلالة (0.01).

ومنه فإن المقياس صادق.

2-**الثبات:**

تم استخدام معامل ألفا لكرونباخ، والنتائج مدونة في الجدول التالي:

الجدول رقم (8): يبين نتائج حساب معامل ألفا لكرونباخ

المقياس	قيمة معامل ألفا لكرونباخ
مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	0.790

من خلال الجدول السابق نلاحظ أن قيمة معامل الفا لكرونباخ قدرت بـــ(0.790) وهي قيمة عالية جدا، مما يدل على أن المقياس ثابت.

وبما أن المقياس صادق وثابت فإنه يصلح لتطبيقه على الدراسة الحالية.

5ـــ2 المقياس الفرعي العاشر المأخوذ من إختبار القدرات العقلية (مقياس إدراك الرسوم والأشكال):

إختبار القدرات العقلية وضعه الدكتور عبد الرحمان سليمان الطريري سنة 1999 بغرض قياس القدرة اللغوية والقدرة الرياضية وقدرة إدراك الرسوم والأشكال، وأخذا للمنطلقات النظرية التي وضعها وحددها ،وضع عشرة أجزاء للإختبار كل جزء منها يهتم بقياس نشاط عقلي مميز، وبشكل متدرج يأخذ في اعتباره السهولة والصعوبة، وقد بلغ مجموع بنود الاختبار بكل أجزائه العشرة تسعة وثمانون بندا موزعة على أجزائه المختلفة.

(الطريري،1999 ،ص26)

مقياس إدراك الرسوم والأشكال :

وهو يقيس ٌقدرة إدراك الرسوم والأشكال يمثل الجزء العاشر من إختبار القدرات العقلية تم تصميمه من طرف الدكتور الباحث عبد الرحمان سليمان الطريري 1999، وهو يشتمل على (08) أشكال أورسوم ،ويقابل كل شكل أو رسم مجموعة من الأشكال ، والتي يوجد فيما بينها شكل واحد فقط هو المشابه أو المطابق للشكل أو الرسم الأساسي الموضوع داخل دائرة أو مربع أو مثلث ، ويطلب من المفحوص التعرف على الشكل المطابق أو المشابه.وقد طبق على طلاب المرحلة المتوسطة وطلاب المرحلة الثانوية بالقسمين العلمي والأدبي، ممن تبلغ أعمارهم بين (13 سنة و21 سنة) .

(الطريري،1999 ،ص29

)

_ تصحيح الإختبار:

طريقة تصحيح الإختبار هي :واحد للإجابة الصحيحة وصفر للإجابة الخاطئة، وعليه سيكون مجموع الدرجات على الإختبار ككل هي 89 درجة، أما درجة كل مقياس فهي مجموع عدد البنود في هذا المقياس.

وعليه فإن عدد درجات مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال هي مجموع درجات بنوده الثمانية وهو 08.

الجدول رقم (9) يوضح مفتاح تصحيح مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال :

1 ـــــ (ج)	5 ـــــ (ج)
2 ـــــ (أ)	6 ـــــ (ب)
3 ـــــ (د)	7 ـــــ (أ)
4 ـــــ (ج)	8 ـــــ (د)

_ الخصائص السيكومترية لمقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال:

الإعتماد على نتائج الأداة في الدراسة الميدانية يحدده ما تتمتع به الأداة من مواصفات وخصائص سيكومترية ممثلة في ثباتها وصدقها

1ـــــ الصدق :

صدق الأداة يعتبر حجر الأساس من بين المواصفات والخصائص التي يجب أن تتمتع بها الأداة حتى يمكن الإعتماد عليها والركون على النتائج المستنبطة منها .

وتتمثل الإجراءات الإحصائية في الإتساق الداخلي، التحليل العاملي، مستوى السهولة والصعوبة مصفوفة الإرتباط وقد لوحظ على النتائج أن البنود ترتبط إرتباطا دالا ماعدا ثلاث بنود في المقياس الفرعي الرابع بالدرجات الكلية للمقاييس الفرعية التي تنتمي إليها ،أما عند مقارنة ارتباط البنود بالدرجات الكلية للمقياس مع معاملات الإرتباط بالدرجة الكلية على الإختبار تبين أن الإرتباط بين البنود ودرجات مقاييسها الفرعية أقوى من معاملات الإرتباط مع الدرجة الكلية للإختبار كما أن معظم معاملات الإرتباط بالدرجة الكلية لم تكن دالة عند مستوى (0،05)

هذا وقد تم عمل مصفوفة ارتباطية بين المقاييس الفرعية التي يحتويها الإختبار وكذلك الإختبار بصورته الكلية، واتضح أن المقاييس جميعها سواء كانت مما يقيس الجوانب اللغوية أو الجوانب الرياضية أو ما يتعلق بإدراك الرسوم والأشكال ترتبط بشكل أقوى مع الإختبار بصورته الكلية وهذا الإرتباط يفوق إرتباط المقاييس الفرعية مع بعضها البعض، والمقاييس الثامن والعاشر ترتبط ارتباطا جيدا مع المقياس العاشروالسبب قد يكون هو الأساس المنطقي الذي تقوم عليه هذه المقاييس الثلاثة .

من خلال ما سبق نستخلص أن مقياس إدراك الرسوم والأشكال صادق.

2ـــــ **الثبات :**

بما أن إختبار القدرات العقلية يتكون من عشرة أجزاء وكل جزء منها يتناول نشاطا ذهنيا خاصا ومميزا ، لذا تم حساب ثبات المقاييس الفرعية كل على حدى بهدف معرفة خصائصه ونقاط ضعفه وقوته.

وقد تم حساب الثبات بطريقتين هما :معادلة جتمان وطريقة التجزئة النصفية، وقد تبين أن المقاييس جميعها تتمتع بمعاملات ثبات جيدة ومتقاربة في كلا الطريقتين.

ومنها يتضح لنا أن الجزء العاشر وهو مقياس القدرة على إدراك الرسوم والأشكال يتمتع بمعامل ثبات جيد، والجدول أدناه يبين معامل الثبات لهذا المقياس.

الجدول رقم (10) : ثبات مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال بطريقتي معادلة جتمان والتجزئة النصفية

المقياس	قدرة إدراك الرسوم والأشكال
عدد البنود	08
الثبات بمعادلة جتمان	0،58
الثبات بطريقة التجزئة النصفية	0،59

من خلال الجدول السابق نلاحظ أن معاملات الثبات جيدة ومتقاربة في كل من الطريقتين وبالتالي فإن مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال ثابت.

إذن فمقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال صادق وثابت.

وعليه تم إعتماد المقياس في الدراسة الحالية لعدة مبررات منها :

- ✓ ملاءمته مع متطابات البحث.
- ✓ تم التحقق من دلالات صدقه بالإعتماد على أساليب إحصائية متطورة.

_ الخصائص السيكومترية لمقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال في الدراسة الحالية :

1ـــ الصدق

أـــ صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب صدق هذا السلم عن طريق تقدير الارتباطات بين درجة كل بند بالدرجة الكلية للاختبار كما يلي:

تم تقدير الارتباطات بين درجة كل بند بالدرجة الكلية للاختبار(الاتجاه نحو القياس) بمعامل الارتباط بيرسون كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول رقم (11) مصفوفة ارتباطات بنود المقياس (الاتجاه نحو القياس) مع درجته الكلية

البنود	قيمة الارتباط	البنود	قيمة الارتباط
البند 1	496.0**	**البند 5**	0**314.
البند 2	34**4.0	**البند 6**	0**370.
البند 3	0**408.	**البند 7**	0**573.
البند 4	0**521.	**البند 8**	0**375.

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه رقم (11) مايلي:

- أن الارتباطات بين بنود (الاتجاه نحو القياس) مع الدرجة الكلية له ككل في الصورة الأولية جاءت أغلبها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.01) وعددها (08) بندا، حيث تراوحت قيم الارتباط فيها ما بين (0.57) كـــأعلى ارتباط كان بين البند (7) والدرجة الكلية للاختبار ككل و(0،31) كأدنى ارتباط كان بين البند (5) والدرجة الكلية للاختبار ككل.

ومنه يمكن القول بأن المقياس (الاتجاه نحو القياس) صادق بنسبة 99% مع إحتمال الخطأ بنسبة 1% .

2ـــ ثبات المقياس:

تم حساب معامل ألفا لكرونباخ قصد التحقق من مدى دقة واستقرار مقياس إدراك الرسوم والأشكال حيث جاءت النتائج كما يلي في الجدول التالي :

جدول رقم (12) نتائج ألفا كرومباخ لمقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال:

عدد البنود	معامل ألفا لكرونباخ
8	0،662

يظهر من خلال الجدول أن معامل ألفا كرونباخ لاختبار الادراك جاء مرتفع يفوق 0،60 وهذا يدل على أنه يتمتع بمستوى جيد من الاستقرار والدقة وأن البنود هذه الأداة تتمتع بالاتساق الداخلي أي أنه يتميز بالثبات.

6ـ الأساليب الإحصائية المعتمدة في البحث:

لقد تم اعتماد الأساليب الإحصائية التالية في وصف خصائص العينة والكشف عن مستويات متغيرات البحث وإختبار الفرضيات .

6ـ1 نظام spss :

إعتمدت الدراسة على الأساليب الإحصائية تمثلت في نظام spss وهو إختصار وعبارة عن حزم حسبوانية متكاملة لإدخال البيانات وتحليلها ،ويستخدم هذا البرنامح عادة في جميع البحوث العلمية التي تتمثل في العديد من البيانات الإحصائية للعلوم الإجتماعية وتحليلها والتي تتمثل على العديد من البيانات الرقمية ،وقد أنشىء خصيصا لتحليل بيانات البحوث الإجتماعية لكنه يقتصر عليها فقط بل يشمل على معظم الإختبارات الإحصائية تقريبا وله قدرة فائقة على معالجة البيانات كما أنه لا يتوقف مع معظم البرمجيات المشهورة، ولهذا يرى الباحثون أنه أداة فاعلة لتحليل شتى أنواع البحوث العلمية.

(ابراهيمي أسماء،2015،ص241

)

6ـ2 الإحصاء الوصفي :

تم استعمال أساليب الإحصاء الوصفي التالية :

- ✓ التكرارات والنسب المئوية
- ✓ الإنحراف المعياري
- ✓ المتوسط الحسابي

6ـ3 الإحصاء الإستدلالي :

تم إستعمال أساليب الإحصاء الإستدلالي التالية :

معامل إرتباط "بيرسون"التي مكنت من حساب الإرتباطات بين الأبعاد مع بعضها للحكم على صدق الإتساق الداخلي من خلال حساب الأبعاد والدرجة الكلية للمقياسين المعتمدة في الدراسة، وإمكانية تطبيقه على عينة الدراسة الإستطالعية للتحقق من فرضية الدراسة.

-معامل الفا كرونباخ: للتحقق من ثبات أدوات الدراسة المعتمد عليها لمعرفة مدى دلالة الفروق إختبار(ت) لمعرفة مستوى دلالة الفروق بين المتوسطين متوسط العينة والمتوسط الإفتراضي.

الفصل الخامس:

عرض وتحليل ومناقشة النتائج

تمهيد:

1ــ عرض وتحليل نتائج فرضيات البحث

_ عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى

_ عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية

2ــ تفسير ومناقشة فرضيات البحث

_ تفسير ومناقشة الفرضية الأولى

_ تفسير ومناقشة الفرضية الثانية

الإستنتاج العام

تمهيد:

بعد توضيح الإجراءات المنهجية للدراسة الحالية والمتمثلة في تحديد المنهج وكذلك عينة الدراسة .

سيتم التطرق في هذا الفصل إلى عرض وتحليل والنتائج وذلك بالإستناد على الدراسات السابقة التي تطرقت لموضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة عند المراهق لأنها أقرب من العينة البحثية الخاصة بالدراسة الحالية، كذلك من جهة أخرى الدراسات التي تناولت موضوع الإدراك والمعالجات الإحصائية من اجل التأكد من صحة الفرضيات التي طرحناها للإجابة على التساؤل المطروح مع مناقشة النتائج، بالإستعانة بفصول الجانب النظري وكذا الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث .

عرض وتحليل نتائج فرضيات البحث :

.عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى:

- تنص الفرضية الاولى على ان إدمان الألعاب الإلكترونية يؤثر على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي. وللتحقق من صدق الفرضية تم حساب معامل الارتباط برسون من اجل معرفة مستوى دلالة الارتباط بين المتغيرين و النتائج كما يلي:

جدول رقم (13) يوضح نتائج الارتباط بين ادمان الالعاب الالكترونية والادراك باستخدام معامل الارتباط بيرسون لدى افراد العينة.

المتغيرات	عدد الافراد	المتوسط الحسابي	الانحرا ف المعياري	قيمة الترابط	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
ادمان الالعاب الالكترونية	81	70.01	11.62	-0.06	0.29	غ دال عند 0.01
الادراك	81	3.46	1.63			

يتضح من خلال الجدول رقم (13) ان المتوسط الحسابي للالعاب الالكترونية بلغ 70.01 بانحراف معياري 11.62 اما المتوسط الحسابي لعملية الادراك يساوي 3.46 بانحراف معياري يساوي 1.63 ومعامل ارتباط قدر 0.06- ومستوى دلالة 0.29 وهو

اكبر من مستوى الدلالة المعنوية 0.01 اي انه لا توجد علاقة ارتباطية عكسية ذات دلالة احصائية بين ادمان الالعاب الالكترونية وعملية الادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي ومنه نقبل الفرضية الصفرية انطلاقا من هذه النتيجة تم الغاء الفرضية الخاصة بالتنبؤ نظرا لعدم تحقق شرط وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا.

عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على وجود فروق في ادمان الالعاب الالكترونية حسب متغير الجنس لدى تلاميذ الطور الثانوي، للتحقق من صدق الفرضية تم استخدام اختبارات لعينتين مستقلتين حيث جاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (14) يوضح الفروق في ادمان الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة حسب الجنس

المتغيرات	عدد الافراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
ذكر	36	71.94	9.64	1.91	79	0.05	دال عند 0.05
اثنى	45	68.47	12.88				

يتضح من خلال الجدول رقم (14) ان المتوسط الحسابي لادمان الالعاب الالكترونية لعينة الذكور بلغ 71.94 بانحراف معياري 9.64 اما المتوسط الحسابي لعينة الاناث يساوي 68.47 بانحراف معياري يساوي 12.88 وقيمة اختبار ت قدرت 1.91 ومستوى دلالة 0.05 وهو يساوي مستوى الدالة المعنوية 0.05 اي انه توجد فروق ذات دلالة احصائية

في ادمان الالعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور ومنه قبول الفرضية البديلة.

مناقشة الفرضيات:

مناقشة الفرضية الاولى:

تنص الفرضية الاولى على ان إدمان الألعاب الإلكترونية يؤثر على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي، ومن خلال دراسة وتحليل النتائج عن طريق الاساليب الاحصائية تم التحقق منها والتوصل الى انه لا توجد علاقة ارتباطية عكسية ذات دلالة احصائية بين ادمان الالعاب الالكترونية وعملية الادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي ومنه نقبل الفرضية الصفرية انطلاقا من هذه النتيجة تم الغاء الفرضية الخاصة بالتنبؤ نظرا لعدم تحقق شرط وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا.

يمكن تفسير هذه النتيجة في البحث الحالي بان عملية الادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي قد وصلت الى مستوى متقدم من النمو بفعل التعرض الى كم كبير من المواقف والمثيرات التي حيث ان التلميذ في الطور الثانوي قد قضى اكثر من 10 سنوات من التعلم انعكست على تطور عملية الادراك لديه فالتعلم هو موقف يعبر عن قدرة المتعلم على حل المشكلات المعرفية من خلال ادراكها بشكل صحيح كل هذه العوامل تجعل من مستوى الادراك يتسم بنوع من الثبات والصلابة كما ان ادمان الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة جاء اقل من المتوسط ما يفسر عدم وجود علاقة عكسية بين ادمان الالعاب الالكترونية والادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي.

مناقشة الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس لدى تلاميذ الطور الثانوي ومن خلال دراسة وتحليل النتائج عن طريق الأساليب الإحصائية تم التحقق منها والتوصل الى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور ومنه قبول الفرضية البديلة.

دراسة **قدي سومية (2018)** إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، دراسة ميدانية على تلاميذ حيث توصلت الى انه توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية تبعا لمتغير الجنس، ولصالح الذكور .

يمكن تفسير هذه النتيجة في البحث الحالي بأن الفروق في أدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور يمكن أن ترجع إلى خصائص الجنسين فالذكور أكثر ميلا من الإناث للألعاب الإلكترونية كون أن محتواها يتوافق مع إهتمامات الذكور أكثر ككرة القدم ومختلف الألعاب القتالية، كما أنها تعد من المواضيع المتداولة بين الذكور عكس الإناث اللواتي ينصب معظم إهتمامهن في أمور تتعلق بالمنزل كونها أنثي تميل لتعلم كل متطلبات البيت مثل صناعة الحلويات التقليدية وتعلم بعض أشغال اليدوية ومشاهدة التلفاز وتتبع مختلف مواضيع الموضة.

الإستنتاج العام:

هدفت الدراسة الحالية الى التعرف على تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي، لذا قمنا بهذه الدراسة لمحاولة التحقق من الفرضيات للإجابة على تساؤلات الدراسة ، إذ توصلنا للنتائج التالية:

1. لا توجد علاقة ارتباطية عكسية ذات دلالة احصائية بين ادمان الالعاب اللكترونية وعملية الادراك لدى تلاميذ الطور الثانوي ومنه نقبل الفرضية الصفرية انطلاقا من هذه النتيجة تم الغاء الفرضية الخاصة بالتنبؤ نظرا لعدم تحقق شرط وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا.
2. توجد فروق ذات دلالة احصائية في ادمان اللعاب اللكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور ومنه قبول الفرضية البديلة.

انطلاقا من هذه النتيجة تم الغاء الفرضية الخاصة بالتنبؤ نظرا لعدم تحقق شرط وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا، وهذا ما يعني رفض الفرضية الأولى التي تنص على تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي .

وقد تم قبول الفرضية الثانية التي تنص على وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس لدى تلاميذ الطور الثانوي لصالح الذكور .

الخاتمة

يعتبر موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية وكذلك موضوع الإدراك من أهم المواضيع التي أصبحت دراستها إلزامية بسبب كثرة إنتشارها، حيث إرتأينا من خلال بحثنا هذا فتح نافذة على أحد أهم المواضيع في الوقت الحالي بدراستنا لموضوع تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي.

وذلك من خلال التطرق في فصلين في الجانب النظري إلى كل من مفهوم الإدراك الألعاب الإلكترونية وتوصلنا إلى مستوى كل من المتغيرين بإستعمال مقياس الألعاب الإلكترونية ومقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال،وكنتيجة توصلنا إلى انه لا يوجد تأثير لإدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي ،وأنه توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس لصالح الذكور .

لكن لايمكن تعميم النتائج التي توصلنا إليها لأن مجموعة بحثنا صغيرة ومحدودة جدا ويبقى موضوع بحثنا موضوع واسع ومتشعب الأطراف ويمكن تناوله من زوايا مختلفة أخرى .

في الأخير نرجو أن يساهم هذا البحث ولو بشكل قليل في إثراء معلومات الطالب المتمدرس في تخصص علم النفس وما يتعلق بموضوعنا الذي يمكن على أساسه التطرق إلى دراسات أخرى مكملة وهذا بالوصول إلى دراسات علمية تثري الموضوع .

الإقتراحات:

استنادا لما أسفرت عليه الدراسة الحالية المتمثلة في تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على عملية الإدراك لدى تلاميذ الطور الثانوي ،ومن خلال ما لاحظناه أثناء تطبيق الدراسة سمح لنا بتقديم مجموعة من الإقتراحات :

- ✓ المزيد من الدراسات الخاصة بكل من متغير الألعاب الإلكترونية ومتغير الإدراك من أجل إثراء ودعم طلاب علم النفس .
- ✓ إجراء دراسة مماثلة لهذه الدراسة على عينة من الأطفال المتمدرسين في مختلف الأطوار الأخرى.
- ✓ إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة.
- ✓ تخصيص ألعاب إلكترونية هادفة تكون أكثر إفادة للمتعلم .
- ✓ توفير وسائل وإمكانيات من أجل جلب إهتمام المتمدرسين خاصة نحو أشياء أكثر إفادة مثل قاعات الرياضة مثلا.

الخاتمة

قائمة المراجع

قائمة المراجع

المراجع بالعربية:

1. ابراهيمي،أسماء.(2015).الضغوط المهنية وعلاقتها بالتوافق الزواجي لدى المرأة العاملة أطروحة دكتراه في علم النفس المرضي الإجتماعي.جامعة محمد خيضر بسكرة الجزائر.
2. ابن عبود، ندى. وآخرون.(2021). دليل الأسرة في استخدام الألعاب الالكترونية عند الأبناء. المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية. مكتبة الملك فهد الوطنية. الرياض.
3. اسماعيل أحمد، بشرى.(2006).إدمان الأنترنيت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية والإضطرابات النفسية لدى المراهقين .قسم علم النفس كلية الأداب . جامعة الزقازيق.
4. أنجرس،موريس.(2006). منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات علمية. دار النهضة للنشر. الجزائر.
5. باشن،حمزة.(2021). هجرة الأطفال والمراهقين الى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية. جامعة الجزائر. مجلة دراسات نفسية وتربوية. المجلد 37. العدد 1. نوفمبر2021. (ص ص 8 ـــــــ 25).
6. برتيمة، سميحة .(2017). الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ـــــــــ بلدية المرارة ولاية الوادي. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع. جامعة محمد خيضر ـــــــــــ بسكرة ـــ
7. بركات، محمد خليفة.(1984). تحليل الشخصية. الطبعة الثانية. دار مصر للطباعة. مكتبة مصر.

8. بلحاج، فروجة.(2011). التوافق النفسي الاجتماعي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى المراهق المتمدرس في التعليم الثانوي. رسالة ماجستير. الجزائر. جامعة مولود معمري تيزي وزو.

9. بن بسعي، محمد.(2015). مرحلة التعليم الثانوي بين الواقع والطموح. الجزائر. المدرسة العليا للأساتذة بوزريعة.

10. بن فرج الله، بختة. نبار، ربيحة.(2020). الإدمان على الألعاب اللكترونية وأثره على صحة الأطفال. مجلة المجتمع والرياضة. المجلد 3. جامعة الواد.

11. بن هبري، عزالدين.(2011). دراسة بعض السيرورات المعرفية (الانتباه، الادراك، الذاكرة) لدى التلاميذ الذين يعانون من صعوبات التعلم الأكاديمية (عسر القراءة نموذجا). رسالة ماجستير في علم النفس المدرسي. جامعة منتوري قسنطينة.

12. بهي الدين ربيع، هبة .(2003).ادمان شبكة المعلومات والاتصالات الدولية في ضوء بعض المتغيرات. مجلة الدراسات النفسية. العدد04 المجلد رقم12.

13. بوحوش، عمار.(1995). دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية. الديوان الوطني للمطبوعات الجامعية. الجزائر.

14. الجزائري، حيدر كريم.(2021). علم النفس اللكتروني. طبعة أولى. العراق. مكتبة نور الحسن للطباعة والتنضيد.

15. حريم،حسن.(2004).السلوك التنظيمي سلوك الأفراد والجماعات في منظمات الاعمال.دار حامد للنشر والتوزيع. عمان الأردن.

16. حسن سعد شاكر، نيفين.(2023).بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الاساسي بمحافظة القاهرة رسالة

ماجستير في التربية تخصص الصحة النفسية والإرشاد النفسي.كلية التربية جامعة عين الشمس القاهرة. مجلة كلية التربية العدد47ــ الجزء الأول.

17. الحلبي، شرف محروس السيد.(2014). العوامل المؤثرة على التحيز في الادراك الاجتماعي لدى الإداريين العاملين في وزارة التربية والتعليم في قطاع غزة. أطروحة لنيل درجة الماجستير في إدارة الاعمال. كلية التجارة غزة ـــــــــ فلسطين.
18. حمدان، محمد زياد.(1996). التحصيل الدراسي (مفاهيم، مشاكل، حلول). سلسلة المكتبة التربوية السريعة رقم 16ز دمشق. دار التربية الحديثة.
19. حمودة ،سليمة. (2015). الإدمان على الانترنت اضطراب العصر. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد (21).
20. خالد صلاح حنفي، محمود.(2018). دراسة تحليلية بعنوان الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة. مجلة الطفولة والتنمية. العدد 32.
21. الختاتنة، سامي محمد.(2013). مبادئ علم النفس. طبعة ثالثة. مصر. دار المسيرة للنشر.
22. الدهشان ،جمال علي خليل.(2020). ظاهرة الألعاب الالكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال.
23. الرحو، جنان سعيد.(2005). أساسيات في علم النفس. طبعة أولى. لبنان. الدار العربية للعلوم.

24. رفعت شوكت، رنا.(2013) مفهوم الذات وعلاقته بالإدراك الاجتماعي والمكانة السوسيومترية لدى طلبة المرحلة الإعدادية. مجلة الأستاذ. العدد 204. المجلد الثاني2013م 1424ه.

25. زروقي، اغيلاس.(2013). العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو والالكترونية دلالات تفاعل انسان ـــــــــــــ الة، دراسة تحليلية سوسيولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية. مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال. جامعة الجزائر 3.

26. الزغلول، رافع النصير.الزغلول ،عماد عبد الرحيم. (2003). علم النفس المعرفي. طبعة أولى. الاردن. دار الشروق للنشر.

27. زهران، سماح خالد.(2001). علاقة أبعاد عملية الادراك الاجتماعي ببعض العمليات العقلية، دراسة على أطفال المرحلة الابتدائية. رسالة دكتوراه. القاهرة. جامعة عين شمس.

28. الشحروري، مها حسني .(2008). أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، قدمت هذه الأطروحة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الدكتوراه في علم النفس التربوي. كلية الدراسات التربوية العليا.جامعة عمان.

29. الشحروري، مهى حسني.(2008). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة. طبعة أولى. الأردن. دار المسيرة للطباعة والنشر.

30. صالح، أحمد زكي.(1972). علم النفس التربوي. دون طبعة. القاهرة. مكتبة النهضة المصرية.

31. الطريري، عبد الرحمان سليمان.(1999).إختبار القدرات العقلية .كلية التربية جامعة الملك سعود .دار الكتاب الجامعي الرياض . السعودية.

32. طوالبة، عائشة حسين.(2011). إدراك الاختلاف لا التشابه: هل هو أسلوب ادراكي معرفي؟. الأردن. الجامعة الهاشمية.

33. عبد التواب، أماني. صالح ،حسين.(2016). تأثير الألعاب اللكترونية على الذكاء اللغوي الاجتماعي لدى الطفل. دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة. المملكة العربية السعودية.

34. عبد الخالق، أحمد محمد.(1999). علم النفس أصوله ومبادئه. دون طبعة. دار المعرفة الجامعية.

35. عبد الرحمان، حمد. (2015). الطفل العربي والثقافة اللكترونية. طبعة أولى. مصر. دار العلم والايمان للنشر والتوزيع.

36. عبد الرزاق، مصطفى.(2020). القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العلاقة بين ادمان الألعاب اللكترونية والاكسيثيميا لدى طلاب الجامعة. مجلة البحث العلمي في التربية. المجلد 09. العدد (21).

37. العتوم، عدنان يوسف.(2010). علم النفس المعرفي (النظري والتطبيق). الطبعة الثانية. الأردن. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

38. العنزي، فكري محمد حسن. (1991). العلاقة بين الادراك البصري والمؤشرات العامة للارتقاء العقلي لدى الأطفال الرضع في السنة الأولى من العمر. رسالة ماجستير كلية الآداب جامعة القاهرة. مصر.

39. فلاق، أحمد.(2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو. رسالة في القيم والمتغيرات. رسالة دكتوراه. كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصا. جامعة الجزائر.

40. القاسم، عبد الرزاق بن إبراهيم. (2011). العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني. رسالة ماجستير قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية. جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية. السعودية.

41. قدي، سومية.(2018). ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم.جامعة وهران 2، مجلة التنمية البشرية، العدد 10، مارس 2018، ص162.

42. قويدر، مريم. (2012). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير قسم علم النفس كلية العلوم السياسية والاعلام. جامعة الجزائر 3.

43. القيسي، عبد الغفار عبد الجبار.(2009). الادراك الحسي الحركي لدى الطلبة المتفوقين والمتأخرين دراسيا في المدرسة الإعدادية. رسالة ماجستير كلية التربية للبنات. جامعة بغداد. العراق.

44. كودري، زخروفة.(2006). الادراك الاجتماعي لكل من المعالج النفسي والمعالج بالرقية لدى عينة من فئات المجتمع. رسالة ماجستير كلية الآداب والعلوم الاجتماعية. جامعة قاصدي مرباح. ورقلة الجزائر.

45. محمد سيد الأحمد، رندا. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات (دراسة

تنبئية). مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية. العدد 51. المجلد 3. يوليو2020. الجزائر. (ص883. 926).

46. محمد نوبي،محمد علي.(2011).إدمان الأنترنيت في عصر العولمة.الأردن ،دار صفاء للنشر والتوزيع عمان.

47. مسيعد، نبيل. (2003). الإحساس والادراك. دون طبعة. الجزائر. دار النشر.

48. المفدى ،عمر بن عبد الرحمان. (1993). مصادر اشباع الحاجات النفسية للشباب في المرحلتين المتوسطة والثانوية بدول الخليج العربية. طبعة أولى.

49. ملحم، سامي. (2002). صعوبات التعلم. طبعة أولى. الأردن. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

50. منصور، عبد المجيد سيد أحمد. الشربيني ،زكريا أحمد. الفقي، إسماعيل محمد. (2002). السلوك الإنساني بين التفسير الإسلامي وأسس علم النفس المعاصر. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.

51. منصور، علي والأحمد ،أمل. (2003). سيكولوجية الادراك. الطبعة الثانية. منشورات جامعة دمشق. سوريا.

52. نايف، وسام سالم. (2015) . تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال. دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 7 ـــــ 10 سنوات منطقة . جامعة بابل.العراق.

53. نمرود، بشير. (2008). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12 ـــــــــ 16 سنة) القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس

ـــــــــــــ الجزائر. مذكرة لنيل شهادة ماجستير معهد التربية البدنية والرياضيةذ. جامعة الجزائر.

54. الهدلق،عبد الله بن عبد العزي.(2011).إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها. مذكرة لنيل شهادة دكتوراه تخصص علم التربية. جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية.

55. همال، فاطمة. (2012). الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة). مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. جامعة لحاج لخضر. باتنة.

56. هاينز، مايكل. (2009). القوى العقلية (الحواس الخمسة). ترجمة عبد الرحمان الطيب.الاهلة للنشر والتوزيع. عمان الأردن.

57. الوقفي، راضي. (2000). مقدمة في علم النفس. الطبعة الرابعة. عمان الأردن. دار الشروق للنشر والتوزيع.

58.Salen,K . and Zimmerman،E، (2003). rules of play game design fundamental.Cambrige . MTT Press.

59.Serge Nicolas. (2003) .la psychologie cognitive .armand colin. veuf .paris.

الملاحق

الملحق رقم 1

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

المستوى: **الشعبة:** **الجنس:**

التعليمة:

اليك مجموعة من الأسئلة التي تعبر عنك، ويوجد أمام كل عبارة ثلاث اختيارات (تنطبق علي تماما، تنطبق الى حد ما، لا تنطبق تماما) امل منك ان تقرأ كل سؤال بدقة ثم تبدي رأيك بوضع العلامة (√) في الخيار الذي ينطبق عليك، علما أنه لا يوجد إجابة صحيحة أو خاطئة .

الرقم	العبارات	تنطبق علي تماما	تنطبق الى حد ما	لا تنطبق تماما
1	أعتقد أن أصدقائي في الألعاب أقرب لي من أصدقاء المدرسة			
2	أشعر بالرغبة دائماً في ممارسة الألعاب الالكترونية.			
3	الالعاب الالكترونية تحقق لي المكاسب والانتصارات			
4	أفضل ممارسة الالعاب الالكترونية عن غيرها من أنشطة.			
5	أكذب على والدي في الوقت الذي قضيته في اللعب			

6	أعجز في التوقف عن اللعب.			
7	أظن أن لا أحد يحبني.			
8	عدم الشعور بالوقت أثناء اللعب.			
9	تجذبني الصور والالوان ومؤثرات الصوت في الألعاب			
10	يشتكي المعلمين دائما منى في المدرسة.			
11	أهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالألعاب الالكترونية.			
12	أفشل دائماً في تحديد وقت للعب.			
13	أشعر أن ممارستي للألعاب الالكترونية أعطتني ثقة بالنفس.			
14	أستمر في اللعب أثناء جلوسي مع الاخرين.			
15	ممارستي اللعب لأوقات طويلة لا يشعرني بالوحدة.			
16	أفضل الحديث مع أسرتي عن استمراري في اللعب			
17	أخفى عن الوالدين درجات اختباراتي السيئة.			
18	أشعر بعدم القدرة على ممارسة أي نشاط أخر غير اللعب.			

19	اندماجي مع الالعاب اللكترونية جعلني أحب الخيال أكثر من الواقع.			
20	ألعب في أي وقت وأي مكان أذهب إليه.			
21	أشعر بالسعادة أثناء اللعب.			
22	علاقتي بأصدقائي ضعيفة.			
23	أتظاهر بالمرض لكي لا أذهب المدرسة وأظل ألعب.			
24	عندى رغبة مستمرة في ممارسة الالعاب الالكترونية.			
25	أستمر في اللعبة حتى أحقق الفوز.			
26	أعجز عن تحديد وقت للعب			
27	يتعكر مزاجي وأشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لأي سبب.			
28	أفكر في اللعب حتى أثناء المذاكرة.			
29	أهرب من المشكلات التي تواجهني باللعب.			
30	أستطيع التحكم في مدة اللعب.			
31	أجلس مع ألعابي أكثر من جلوسي مع أسرتي.			
32	أنظم وقتي بين اللعب والمذاكرة.			
33	أعشق الالعاب الالكترونية لأن بها التحدي والمغامرة.			

34	أفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع أسرتي			
35	أحب أن أقول الحقيقة في أي شيء.			
36	أشعر بالعصبية عندما يزعجني أحد أثناء اللعب.			
37	أتقبل الهزيمة في اللعب			
38	أستمر في اللعب حتى مع الشعور بالتعب.			

ملحق رقم 2

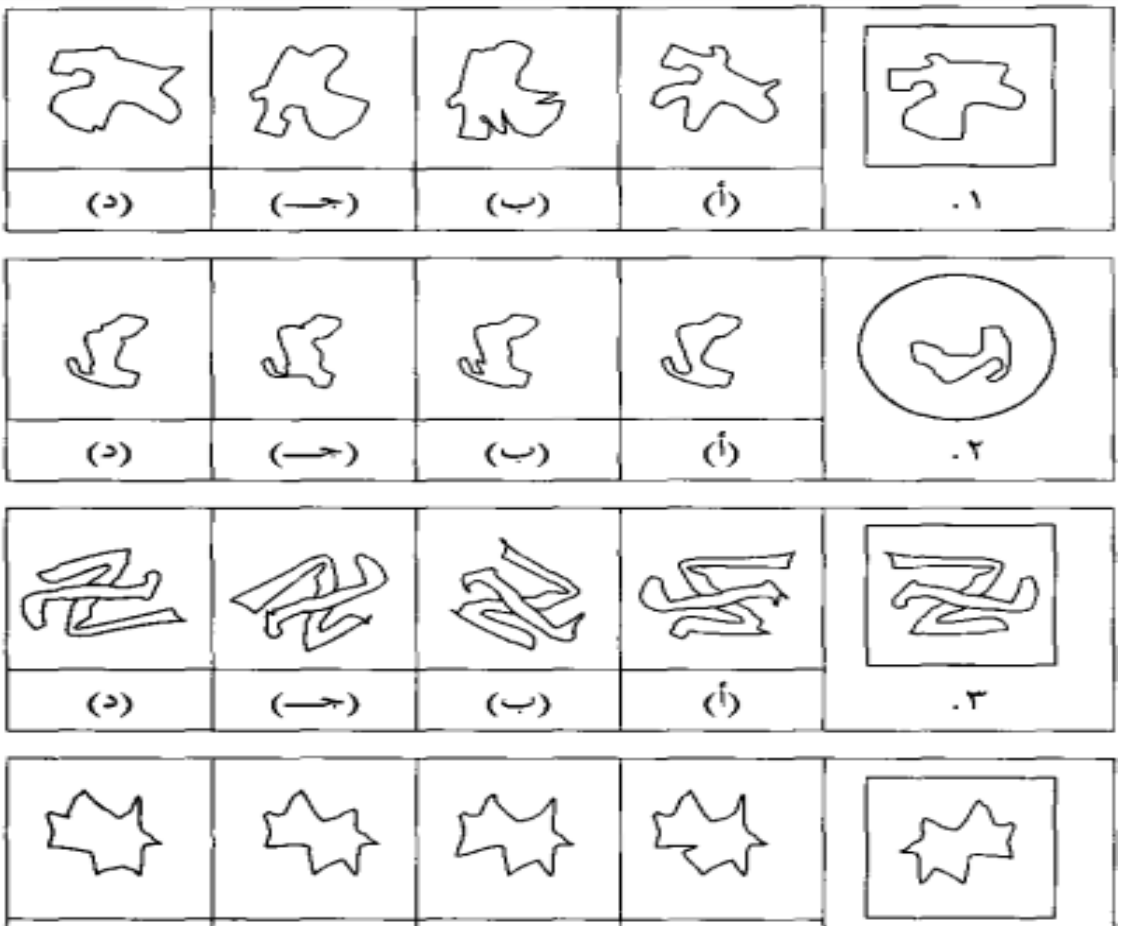
مقياس قدرة إدراك الرسوم والأشكال

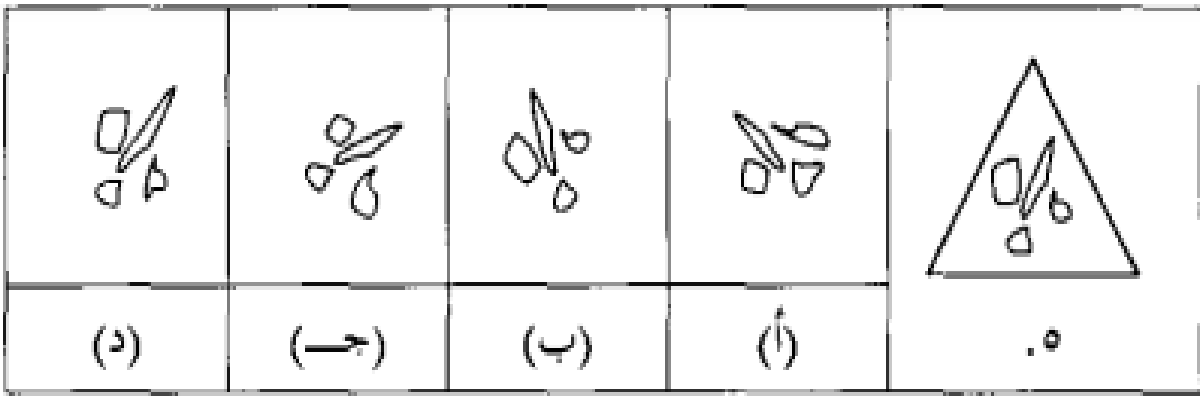
المستوى: الشعبة:

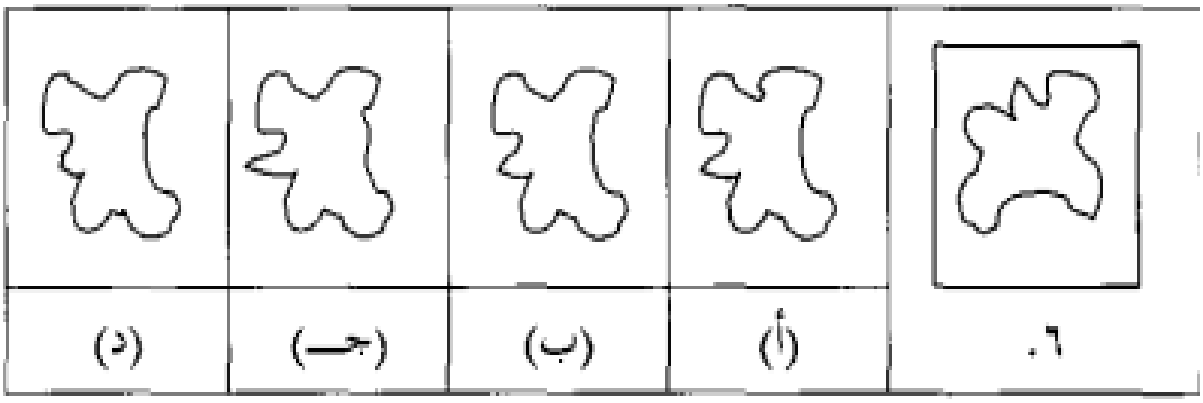
الجنس:

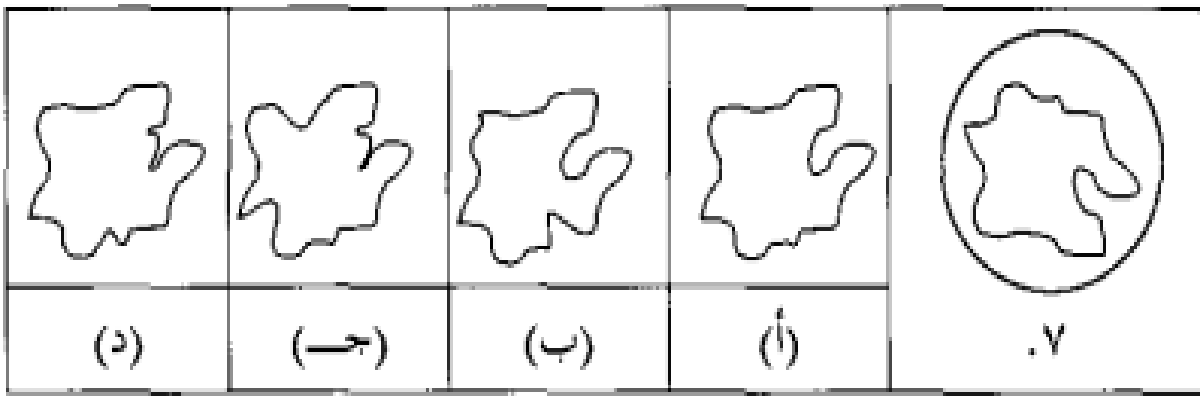
التعليمة:

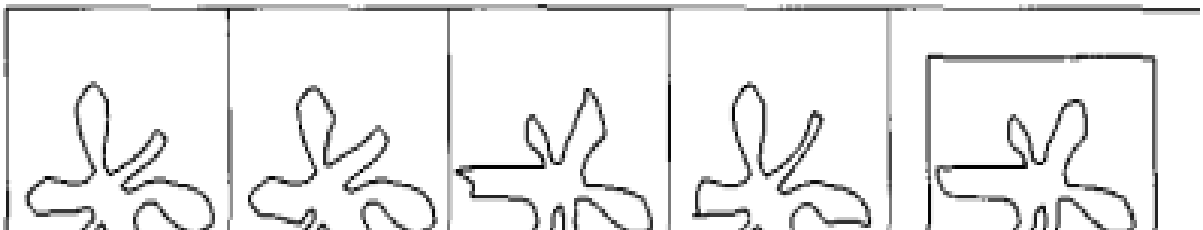
إليك الأسئلَة منْ 1-8 مَجمُوعَةٌ منَ الأشكال مَوضُوعَة دَاخِل دَائِرَة أَو مُرَبّع أو مثلث، وَيَلِي كُلّ شَكل مَجمُوعَةٌ منَ الأَشكال المطلوب التعرف على الشكل المطابق أو المشابه للشكل الموضوع داخل الدائرة أو المربع أو المثلث، ووضع دائرة حول رمز الخيار الذي تحته.




٥.
(أ)
(ب)
(جـ)
(د)


٦.
(أ)
(ب)
(جـ)
(د)


٧.
(أ)
(ب)
(جـ)
(د)



ملحق رقم3

نتائج البحث باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية spss

EXAMINE VARIABLES=ادمان الالعاب الادراك

/PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPPLOT

/COMPARE GROUPS

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/CINTERVAL 95

/MISSING LISTWISE

/NOTOTAL.

Explorer

Remarques

Sortie obtenue		27-APR-2024 00:05:00
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données10
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	81

Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur pour les variables dépendantes sont traitées comme manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques sont basées sur des observations dépourvues de valeurs manquantes pour toutes les variables dépendantes et facteurs utilisés.
Syntaxe		EXAMINE VARIABLES=الادراك ادمان الالعاب /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Ressources	Temps de processeur	00:00:01,34
	Temps écoulé	00:00:01,14

Récapitulatif de traitement des observations

	Observations					
	Valide		Manquant		Total	
	N	Pourcentage	N	Pourcentage	N	Pourcentage
الادراك	81	100,0%	0	0,0%	81	100,0%
ادمانالالعاب	81	100,0%	0	0,0%	81	100,0%

Caractéristiques

			Statistiques	Erreur standard
الادراك	Moyenne		3,46	,182
	Intervalle de confiance à 95 % pour la moyenne	Borne inférieure	3,10	
		Borne supérieure	3,82	
	Moyenne tronquée à 5 %		3,45	
	Médiane		3,00	
	Variance		2,676	
	Ecart type		1,636	
	Minimum		0	
	Maximum		8	
	Plage		8	
	Plage interquartile		3	
	Asymétrie		,175	,267
	Kurtosis		-,057	,529
ادمانالالعاب	Moyenne		70,01	1,291
	Intervalle de confiance à 95 % pour la moyenne	Borne inférieure	67,44	
		Borne supérieure	72,58	
	Moyenne tronquée à 5 %		70,03	
	Médiane		69,00	
	Variance		135,087	
	Ecart type		11,623	
	Minimum		46	
	Maximum		96	
	Plage		50	
	Plage interquartile		20	

	Asymétrie	,041	,267
	Kurtosis	-,823	,529

Tests de normalité

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistiques	ddl	Sig.	Statistiques	ddl	Sig.
الادراك	,166	81	,000	,962	81	,016
ادمانالالعاب	,096	81	,064	,978	81	,168

الادراك

الادراك Tracé tige et feuille

Fréquence Stem & Feuille

3,00 0 . 000

5,00 1 . 00000

14,00 2 . 00000000000000

23,00 3 . 00000000000000000000000

14,00 4 . 00000000000000

13,00 5 . 0000000000000

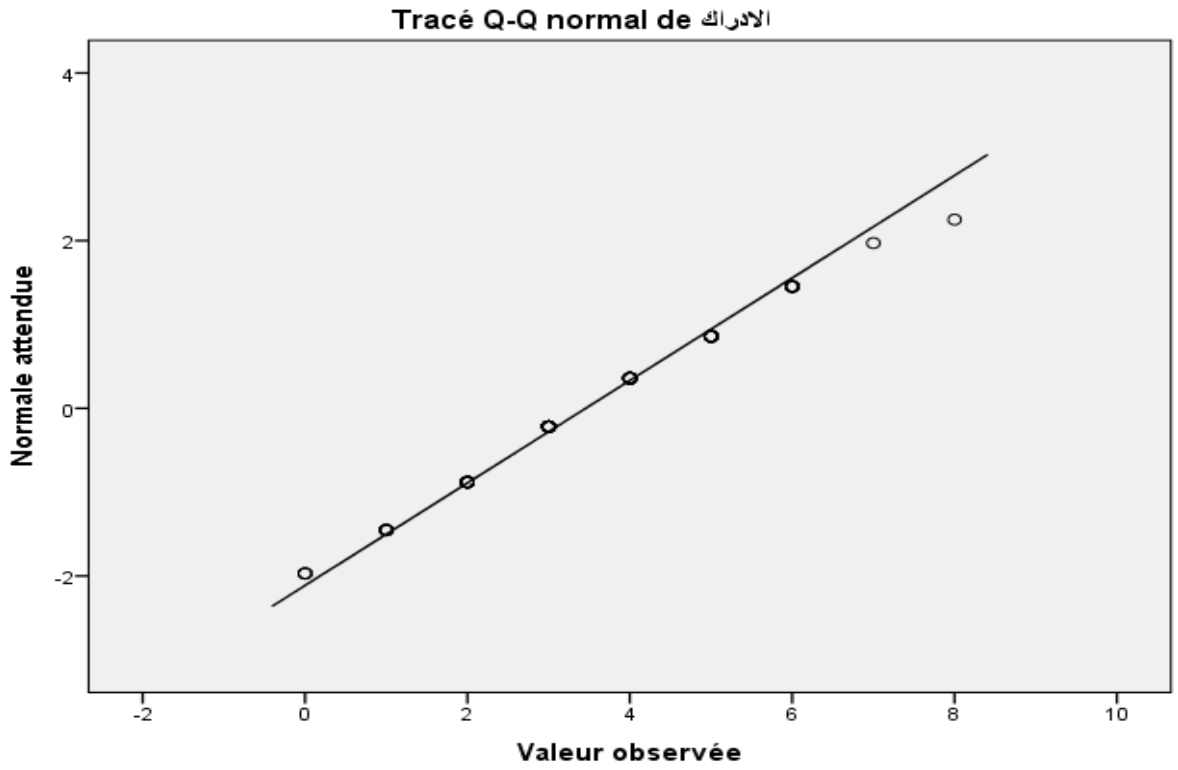
7,00 6 . 0000000

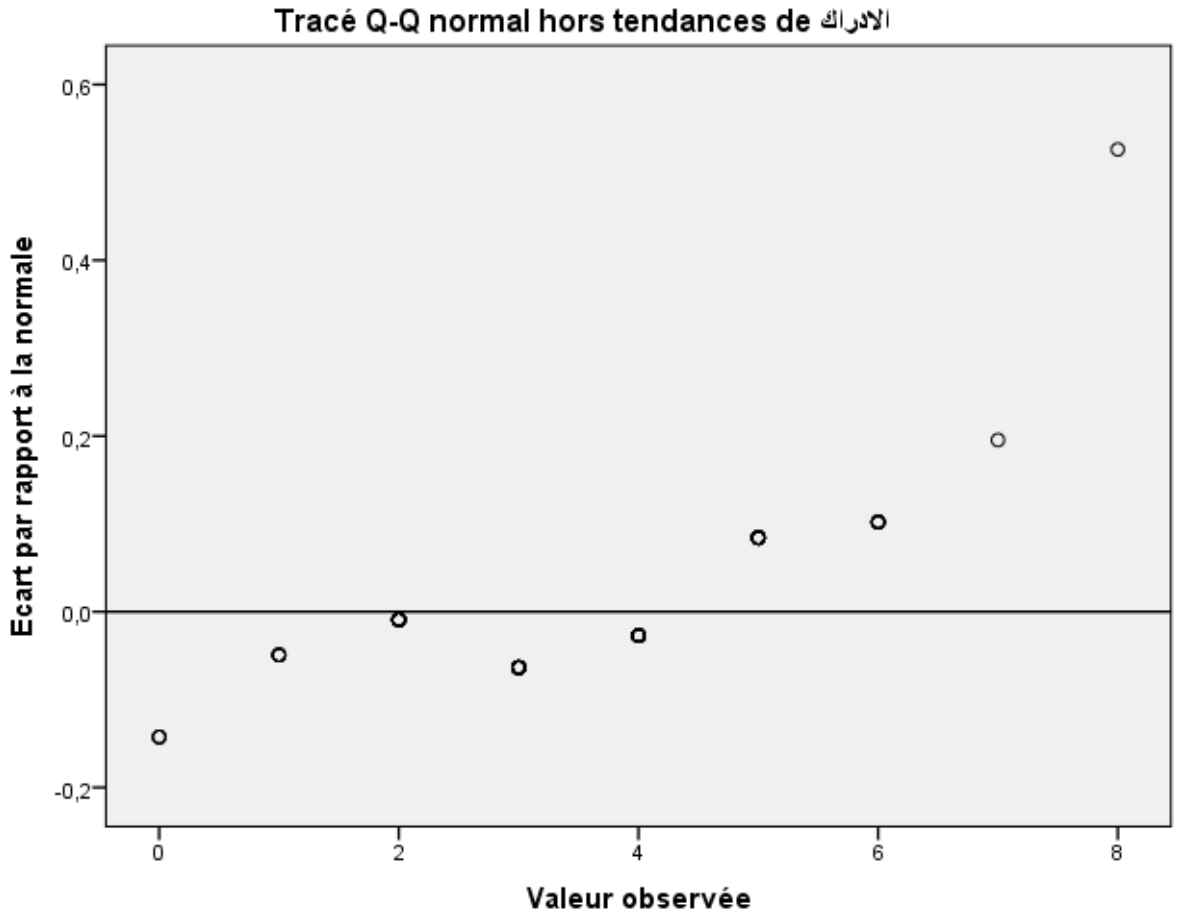
1,00 7 . 0

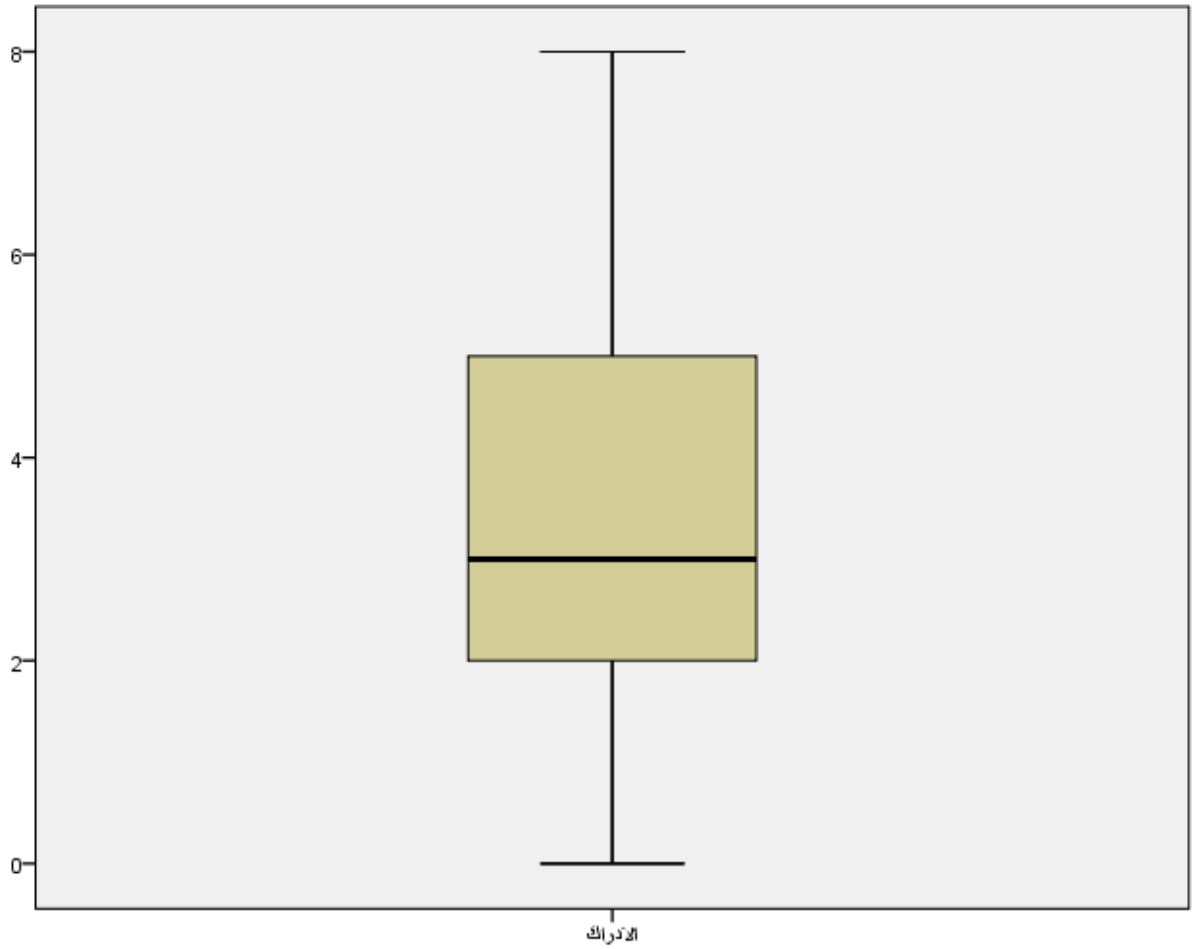
1,00 8 . 0

Largeur du radical : 1

Chaque feuille : 1 observation(s)


Tracé Q-Q normal de الادراك
Normale attendue
Valeur observée
4
2
0
-2
-2
0
2
4
6
8
10


Tracé Q-Q normal hors tendances de الادراك
Ecart par rapport à la normale
0,6
0,4
0,2
0,0
-0,2
0
2
4
6
8
Valeur observée



ادمان الالعاب

ادمانالالعاب Tracé tige et feuille

Fréquence Stem & Feuille

2,00 4 . 67

13,00 5 . 1123344468899

28,00 6 . 0011222233344445667777789999

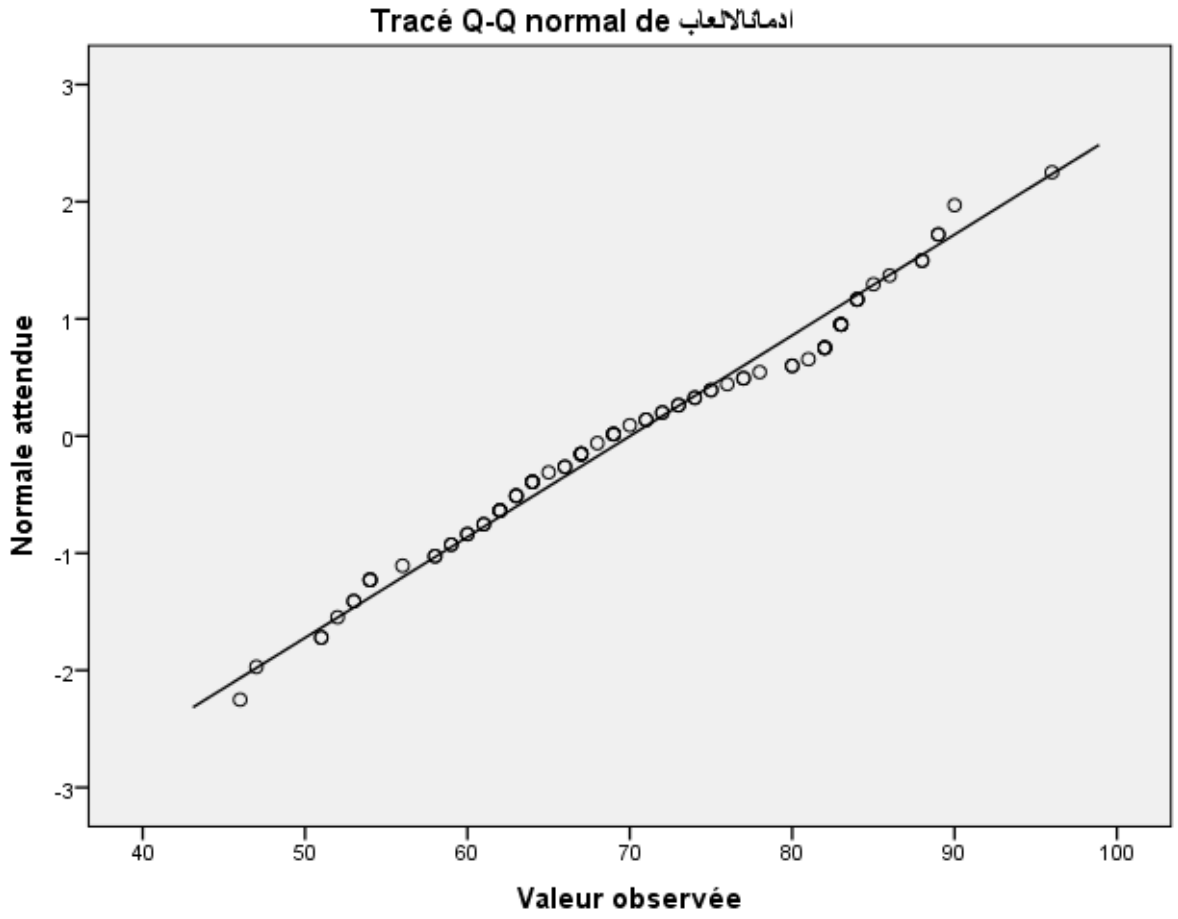
15,00 7 . 011223344556778

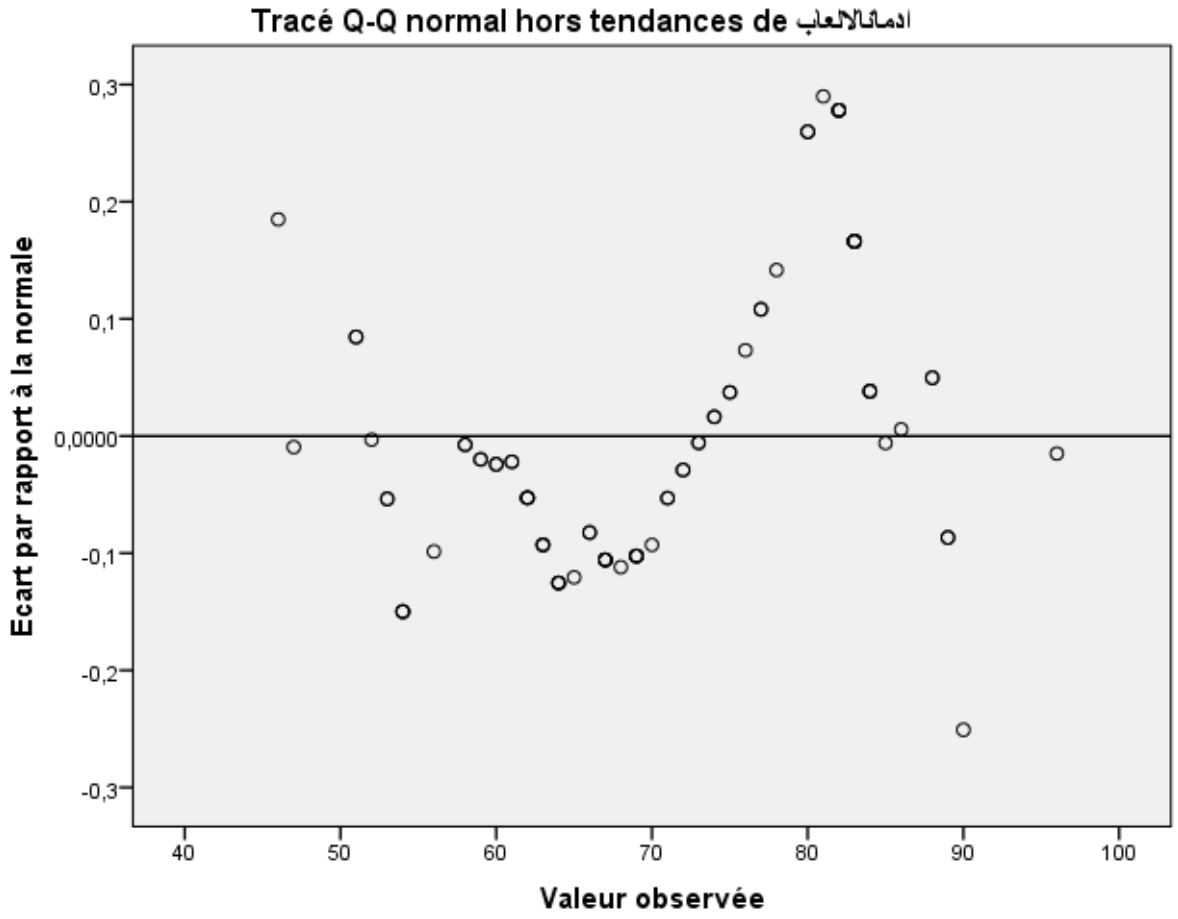
21,00 8 . 001222233333444568899

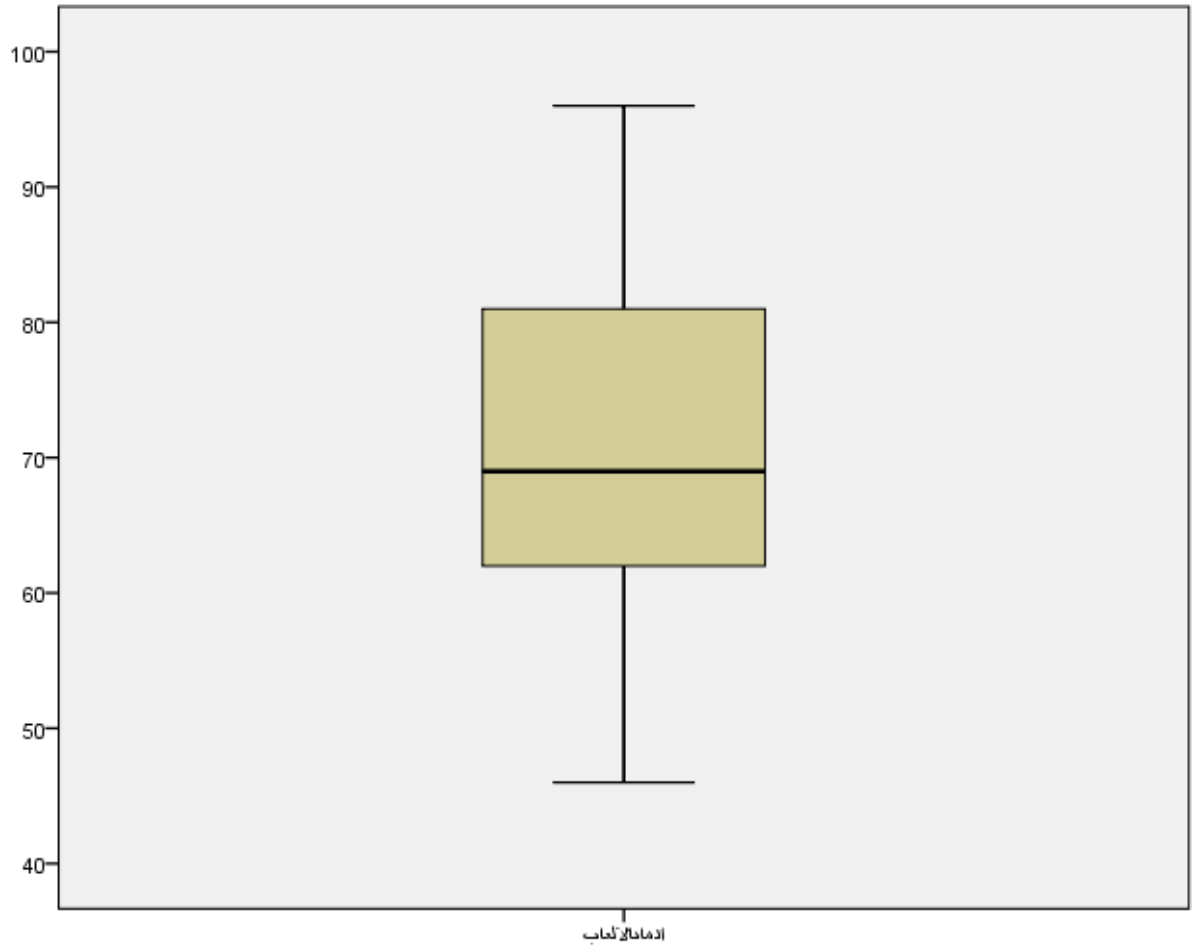
2,00 9 . 06

Largeur du radical : 10

Chaque feuille : 1 observation(s)


Tracé Q-Q normal de ادمانالالعاب
Normale attendue
Valeur observée
3
2
1
0
-1
-2
-3
40
50
60
70
80
90
100


Tracé Q-Q normal hors tendances de ادمانالالعاب
Ecart par rapport à la normale
0,3
0,2
0,1
0,0000
-0,1
-0,2
-0,3
40
50
60
70
80
90
100
Valeur observée



REGRESSION

/DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N

/MISSING LISTWISE

/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA

/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)

/NOORIGIN

/DEPENDENT ادمانالالعاب

/METHOD=ENTER الادراك.

Régression

Remarques

Sortie obtenue		27-APR-2024 00:05:25
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données10
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	81
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques sont basées sur des observations dépourvues de valeurs manquantes dans les variables utilisées.
Syntaxe		REGRESSION /DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT ادمانالالعاب /METHOD=ENTER الادراك.

Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,01
	Mémoire requise	2528 octets
	Mémoire supplémentaire obligatoire pour les tracés résiduels	0 octets

Statistiques descriptives

	Moyenne	Ecart type	N
ادمانالالعاب	70,01	11,623	81
الادراك	3,46	1,636	81

Corrélations

		ادمانالالعاب	الادراك
Corrélation de Pearson	ادمان الالعاب	1,000	-,062
	الادراك	-,062	1,000
Sig. (unilatéral)	ادمان الالعاب	.	,291
	الادراك	,291	.
N	ادمان الالعاب	81	81
	الادراك	81	81

Variables introduites/éliminées

Modèle	Variables introduites	Variables éliminées	Méthode
1	الادراك	.	Introduire

Récapitulatif des modèles

Modèle	R	R-deux	R-deux ajusté	Erreur standard de l'estimation
1	,062	,004	-,009	11,673

ANOVA

Modèle		Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
1	Régression	41,673	1	41,673	,306	,582
	Résidu	10765,315	79	136,270		
	Total	10806,988	80			

Coefficients

Modèle		Coefficients non standardisés		Coefficients standardisés		
		B	Erreur standard	Bêta	t	Sig.
1	(Constante)	71,537	3,048		23,473	,000
	الادراك	-,441	,798	-,062	-,553	,582

```
T-TEST GROUPS=الجنس(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=ادمانالالعاب الادراك
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		27-APR-2024 00:06:27
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données10
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>

	N de lignes dans le fichier de travail	81
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse.
Syntaxe		T-TEST GROUPS=الجنس(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= الادراك ادمانالالعاب /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,00
	Temps écoulé	00:00:00,00

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
الادراك	ذكر	36	3,56	1,764	,294
	انثى	45	3,38	1,542	,230
ادمانالالعاب	ذكر	36	71,94	9,648	1,608
	انثى	45	68,47	12,887	1,921

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
									Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Inférieur	Supérieur
الادراك	Hypothèse de variances égales	1,490	,224	,688	79	,492	,178	,258	-,332	,688
	Hypothèse de variances inégales			,678	142,117	,499	,178	,262	-,340	,696
ادمانالالعاب	Hypothèse de variances égales	9,627	,002	1,914	79	,057	3,478	1,817	-,111	7,066
	Hypothèse de variances inégales			1,976	159,319	,050	3,478	1,760	,001	6,955

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
									Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Inférieur	Supérieur
الادراك	Hypothèse de variances égales									
	Hypothèse de variances inégales									
ادمانالالعاب	Hypothèse de variances égales									
	Hypothèse de variances inégales									
	Hypothèse de variances égales	,736	,394	,484	79	,630	,178	,368	-,554	,909

ادمانالالعاب الادراك	Hypothèse de variances inégales			,476	70,044	,635	,178	,373	-,566	,922
	Hypothèse de variances égales	4,753	,032	1,345	79	,183	3,478	2,586	-1,669	8,625
	Hypothèse de variances inégales			1,388	78,692	,169	3,478	2,505	-1,509	8,465

```
ONEWAY ادمان الالعاب الادراك BY المستوى
  /MISSING ANALYSIS
  /POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).
```

Unidirectionnel

Remarques

Sortie obtenue		27-APR-2024 00:06:58
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données10
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	81
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	O bservations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations dépourvues de données manquantes dans les variables de l'analyse.
Syntaxe		ONEWAY الادراك ادمانالالعاب BY المستوى /MISSING ANALYSIS /POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,02

ANOVA

	Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.

الادراك	Inter-groupes	6,788	2	3,394	1,277	,285
	Intragroupes	207,311	78	2,658		
	Total	214,099	80			
ادمانالالعاب	Inter-groupes	318,621	2	159,310	1,185	,311
	Intragroupes	10488,367	78	134,466		
	Total	10806,988	80			

Tests post hoc

Comparaisons multiples :

Scheffé

Variable dépendante	(I) المستوى	(J) المستوى	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 %	
						Borne inférieure	Borne supérieure
الادراك	اولى ثانوي	ثانية ثانوي	-,522	,455	,520	-1,66	,61
		ثالثة ثانوي	-,633	,455	,384	-1,77	,50
	ثانية ثانوي	اولى ثانوي	,522	,455	,520	-,61	1,66
		ثالثة ثانوي	-,111	,543	,979	-1,47	1,25
	ثالثة ثانوي	اولى ثانوي	,633	,455	,384	-,50	1,77
		ثانية ثانوي	,111	,543	,979	-1,25	1,47
ادمانالالعاب	اولى ثانوي	ثانية ثانوي	-2,800	3,234	,689	-10,87	5,27
		ثالثة ثانوي	3,144	3,234	,625	-4,93	11,21
	ثانية ثانوي	اولى ثانوي	2,800	3,234	,689	-5,27	10,87
		ثالثة ثانوي	5,944	3,865	,312	-3,70	15,59
	ثالثة ثانوي	اولى ثانوي	-3,144	3,234	,625	-11,21	4,93
		ثانية ثانوي	-5,944	3,865	,312	-15,59	3,70

Sous-ensembles homogènes :

الادراك

Scheffé

المستوى	N	Sous-ensemble pour alpha = 0.05 1
اولى ثانوي	45	3,20
ثانية ثانوي	18	3,72
ثالثة ثانوي	18	3,83
Sig.		,432

ادمان الالعاب

Scheffé

المستوى	N	Sous-ensemble pour alpha = 0.05 1
ثالثة ثانوي	18	66,94
اولى ثانوي	45	70,09
ثانية ثانوي	18	72,89
Sig.		,234

```
ONEWAY ادمان الالعاب الادراك BY الشعبة
  /MISSING ANALYSIS
  /POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).
```

Unidirectionnel

Remarques

Sortie obtenue		27-APR-2024 00:07:18
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données10
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	81
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations dépourvues de données manquantes dans les variables de l'analyse.
Syntaxe		ONEWAY الادراك ادمانالالعاب BY الشعبة /MISSING ANALYSIS /POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,00
	Temps écoulé	00:00:00,00

ANOVA

		Somme des carrés	ddl	Carré moyen	F	Sig.
الادراك	Inter-groupes	,045	2	,023	,008	,992
	Intragroupes	214,054	78	2,744		
	Total	214,099	80			
ادمانالالعاب	Inter-groupes	167,594	2	83,797	,614	,544
	Intragroupes	10639,393	78	136,402		
	Total	10806,988	80			

Tests post hoc

Comparaisons multiples :

Scheffé

Variable dépendante	(I) الشعبة	(J) الشعبة	Différence moyenne (I-J)	Erreur standard	Sig.	Intervalle de confiance à 95 %	
						Borne inférieure	Borne supérieure
الادراك	علمي	ادبي	,049	,397	,993	-,94	1,04
		تسيير	-,028	1,193	1,000	-3,01	2,95
	ادبي	علمي	-,049	,397	,993	-1,04	,94
		تسيير	-,077	1,216	,998	-3,11	2,96
	تسيير	علمي	,028	1,193	1,000	-2,95	3,01
		ادبي	,077	1,216	,998	-2,96	3,11
ادمانالالعاب	علمي	ادبي	,244	2,796	,996	-6,73	7,22
		تسيير	9,321	8,413	,544	-11,67	30,31
	ادبي	علمي	-,244	2,796	,996	-7,22	6,73
		تسيير	9,077	8,570	,573	-12,31	30,46

		تسيير	علمي	-9,321	8,413	,544	-30,31	11,67
			ادبي	-9,077	8,570	,573	-30,46	12,31

Sous-ensembles homogènes :

الادراك

Scheffé

الشعبة	N	Sous-ensemble pour alpha = 0.05 1
ادبي	26	3,42
علمي	53	3,47
تسيير	2	3,50
Sig.		,997

ادمان الالعاب

Scheffé

الشعبة	N	Sous-ensemble pour alpha = 0.05 1
تسيير	2	61,00
ادبي	26	70,08
علمي	53	70,32
Sig.		,428

		الادراك	البندالاول	البندالثاني	البندالثالث	البندالرابع	البندالخامس	البندالسادس	البندالسابع	البندالثامن
الادراك	Corrélation de Pearson	1	,496**	,434**	,408**	,521**	,314**	,370**	,573**	,375**

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,662	9

CORRELATIONS

```
  /VARIABLES=مشوه.ادراك الاعتياد.والاستمرار القهري التدفق.الانغماس
الاولوية.التخلي الخداع.الهروب فقدان.السيطر.والانتكاس الدرجة.الكلية
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Corrélations

Corrélations

		مشوه.ادراك	الاعتياد.والاستمرار القهري	التدفق.الانغماس	الاولوية.التخلي	الخداع.الهروب	فقدان.السيطر.والانتكاس	الدرجة.الكلية
مشوه.ادراك	Corrélation de Pearson	1	,559**	,537**	,354	,517**	,624**	,813**
	Sig. (bilatérale)		,001	,002	,055	,003	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30
الاعتياد.والاستمرار القهري	Corrélation de Pearson	,559**	1	,624**	,587**	,466**	,688**	,869**
	Sig. (bilatérale)	,001		,000	,001	,009	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30
التدفق.الانغماس	Corrélation de Pearson	,537**	,624**	1	,417*	,404*	,506**	,752**
	Sig. (bilatérale)	,002	,000		,022	,027	,004	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30
الاولوية.التخلي	Corrélation de Pearson	,354	,587**	,417*	1	,047	,589**	,665**
	Sig. (bilatérale)	,055	,001	,022		,807	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30
الخداع.الهروب	Corrélation de Pearson	,517**	,466**	,404*	,047	1	,279	,582**
	Sig. (bilatérale)	,003	,009	,027	,807		,135	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30
فقدان.السيطر.والانتكاس	Corrélation de Pearson	,624**	,688**	,506**	,589**	,279	1	,830**
	Sig. (bilatérale)	,000	,000	,004	,001	,135		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30
الدرجة.الكلية	Corrélation de Pearson	,813**	,869**	,752**	,665**	,582**	,830**	1
	Sig. (bilatérale)	,000	,000	,000	,000	,001	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

*. La corrélation est significative au niveau 0.05 (bilatéral).

Fiabilité

Echelle : TOUTES LES VARIABLES

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observations	Valide	30	100,0
	Exclus[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,790	7