الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم النفس

الرقم التسلسلي: .....

رقم التسجيل ط1: 25075110672

رقم التسجيل ط2: 25075097106

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط

- دراسة ميدانية بمتوسطة بشري محمد بالمسيلة -

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر

شعبة: علم النفس تخصص: إرشاد وتوجيه

إعداد الطلبة:

✍ عقيلة عيسي

✍ سميرة سعداوي.

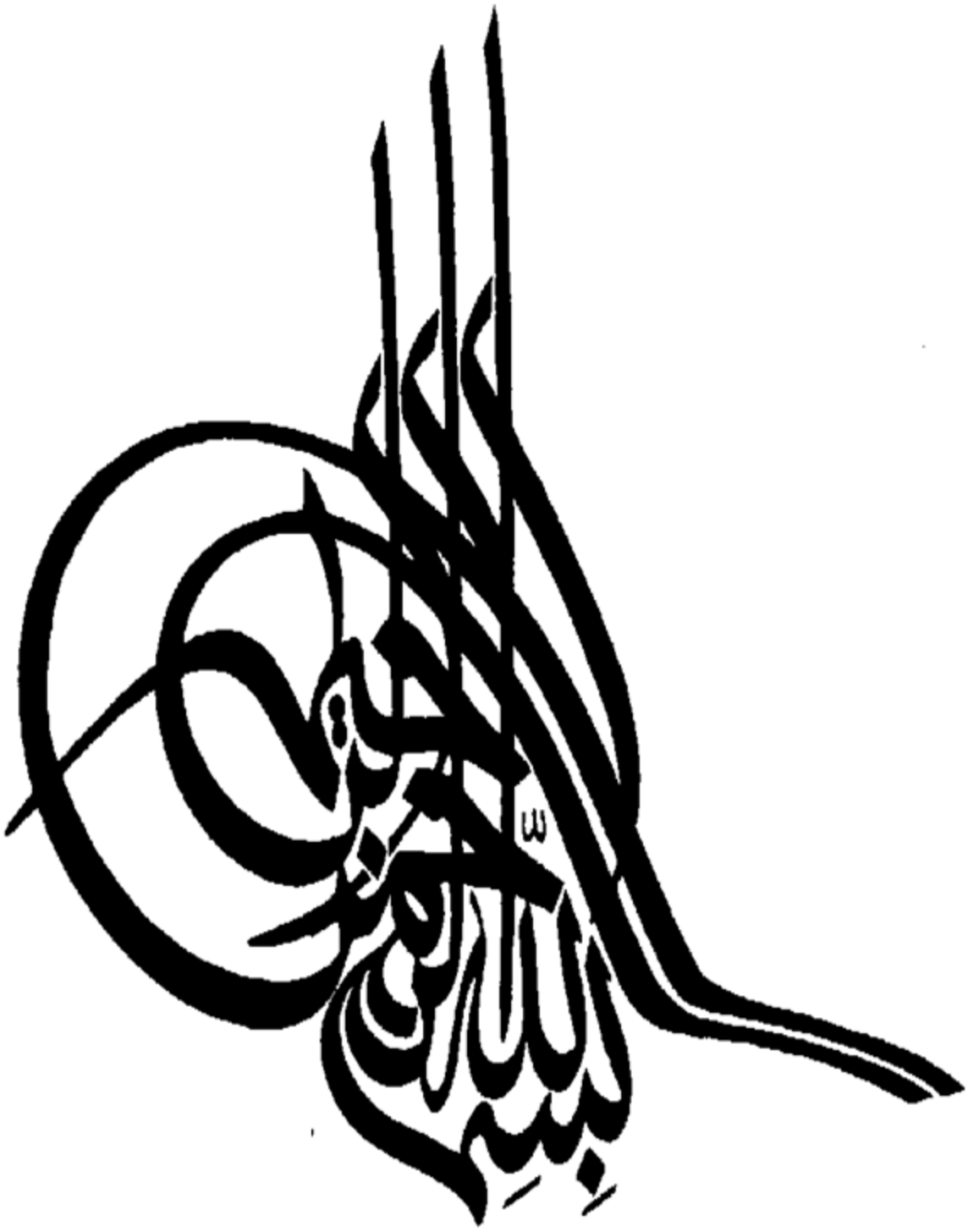
إشراف:

✍ أ.د/ زموري حميدة

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة الأساتذة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الجامعة	الصفة
بوعلاقة فاطمة	أستاذ التعليم العالي	جامعة المسيلة	رئيسا
زموري حميدة	أستاذ التعليم العالي	جامعة المسيلة	مشرفا ومقررا
حريزي بوجمعة	أستاذ محاضر أ	جامعة المسيلة	ممتحنا

السنة الجامعية: 2025-2026


بسم الله الرحمن الرحيم

** شكر وتقدير **

بداية الحمد الله والشكر له الذي أعاننا على إتمام هذه المذكرة،

فلولا توفيقه عز وجل لما تحقق من ذلك شيء، والذي بحمده تتم النعم والشكر

القائل في مترل كتابه ﴿وإذ تأذن ربكم لئن شكرتم لأزيدنكم﴾ [سورة إبراهيم، الآية 07]

والصلاة والسلام على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد

بشعور غامر بالتقدير والوفاء، نتقدم بشكرنا الخالص العميق مقرونا بجزيل العرفان والامتنان

إلى كل من تفضل وأثرى جوانب هذا البحث، سواء برأي أو توجيه أو نصيحة،

أو ساهم في هذا العمل

وتقديرنا إلى من تقصر كلمات الشكر وعبارات الثناء عن الوفاء بحقه،

إلى أستاذتنا الفاضلة المشرفة الدكتورة زموري حميدة التي منحتنا الوقت والجهد والاهتمام

فجزاها الله عنا خير الجزاء.

وإذا نسينا لا ننسى أن نقدم الشكر الخاص إلى كل أساتذة قسم العلم النفس

** إهداء **

بداية الحمد الله والشكر له الذي أعانني على إتمام هذه المذكرة،

فلولا توفيقه عز وجل لما تحقق من ذلك شيء، والذي بحمده تتم النعم والشكر

القائل في منزل كتابه " لئن شكرتموني لأزيدنكم"

والصلاة والسلام على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد

أهدي هذا العمل إلى زوجي الحبيب سمير

إلى رفيق الدرب وشريك العمر، إلى القلب الذي منحني القوة كلما شعرت بالتعب، إلى اليد التي امتدت لتساندني في كل خطوة من خطوات هذا المشوار

إليك أهدي ثمرة جهدي فأنت من شاركني الأحلام قبل أن تصبح واقعا، وآمنت بقدرتي على النجاح حتى في اللحظات التي ساورني فيها الشك، شكرا لصبرك الجميل، ولدعمك اللامحدود، ولتشجيعك الذي كان نورا يضيء طريقي كلما اشتدت الصعاب، مهما كتبت من كلمات فلن توفيك حقك، فلك مني كل الحب والامتنان والتقدير أهديك هذا الإنجاز عربون وفاء ومحبة، وأسأل الله أن يديم وجودك في حياتي نعمة وسندا، وأن يجمعنا دائما على الخير والسعادة والنجاح

إلى زوجي الغالي سمير لك وحدك هذا الإهداء

إلى أجمل هدية أنعم الله بها علي، إليكم أهدي هذا الإنجاز الذي أرجو أن يكون مثالا لكم بأن الاجتهاد والإصرار طريق النجاح وأن الأحلام تتحقق بالإرادة والعمل، إلى أبنائي الأعزاء: قدر وحكيم

أسأل الله أن يحفظكم وأن يبارك في أعماركم، ويجعلكم من الناجحين والسعداء في الدنيا والآخرة

إلى والدي العزيزين، أبي الغالي الذي كان سندا وعونا وقدوة في الصبر والكفاح

إلى أمي الحبيبة نبع الحنان والعطاء، وصاحبة الدعوات الصادقة التي رافقتني في كل خطوة من حياتي

فضلكما أكبر من أن تصفه العبارات وعطاؤكما أسمى من أن تحيط به الكلمات

أهديكما هذا العمل المتواضع تقديرا وحبا ووفاء لكما راجية أن يكون مصدر فخر وسعادة لكما كما كنتما مصدر قوتي واعتزازي، حفظكما الله وأدام عليكما الصحة والعافية

عقيلة

** إهداء **

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله"

إلى رمز الكفاح في الحياة سندي وقوتي الذي علمني معنى الحياة

أبي الغالي

إلى ينبوع الحنان ومصدر السعادة، إلى جوهرة الحب الذي لا ينضب، إلى المدرسة الأولى التي تعلمت منها دروس الحياة، إلى النور الذي يضيء دربي مهما اشتدت العواصف، إلى التي صبرت على كل شيء ورعتني حق الرعاية وكانت سندي في الشدائد وكانت دعواتها لي بالتوفيق تتبعني خطوة بخطوة في الحياة، جزاها الله عني خير الجزاء في الدارين

أمي الغالية

إلى رفيق الدرب وسندي وصديق الأيام بحلوها ومرها زوجي

إلى من حلت بركة وجودهم في الحياتي ومن ملأت ضحكاتهم الجميلة عمري

إلى زينة حياتي وبهجتها أولادي: صهيب وسجود

إلى الذين تقاسمت معهم عبئ الحياة، حلوها ومرها، حزنها وفرحها إلى من سكنت معهم روحي

ورسمت البسمة على وجهي إليكم يا من عشت معهم أجمل لحظات حياتي حفظهم الله

إخوتي وأخواتي كل باسمه

إلى الصديقة التي قدمت لي الدعم والتشجيع لعلى ياسمينة

إلى جميع الأهل والأقارب والأصدقاء

إلى الذين وسعهم قلبي وذاكرتي ولم تسعهم كلماتي

إلى كل من علمني حرفا

إلى روح كل من رحلوا عنا وذكراهم لا تزال بيننا

سميرة

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، منطلقة من تساؤل رئيسي مفاده: هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط؟، واعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة 60 تلميذ وتلميذة من المتمدرسين بالسنة الثانية متوسط بمتوسطة بشيري محمد بالمسيلة للسنة الدراسية 2025-2026، واستخدمت الدراسة كلا من مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية وكذا مقياس القلق كأداة لجمع المعلومات، ولتحليل النتائج اعتمدنا برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS V26.

وخلصت الدراسة إلى النتائج التالية:

- مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية متوسط
- مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط جاء متوسط
- لا توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.
- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية، القلق، المرحلة المتوسطة.

Study summary:

The current study aimed to identify the relationship between addiction to electronic games and anxiety among second-year intermediate students, based on a main question: Is there a statistically significant relationship between addiction to electronic games and anxiety among second-year intermediate students? In this study, we relied on the descriptive approach, and the study sample included 60 male and female students from Second year intermediate students at Bashiri Muhammad Intermediate School in M'sila for the academic year 2025-2026 The study used both the electronic game addiction scale and the anxiety scale as a tool to collect information, and to analyze the results we adopted the Social Sciences Statistical Package program SPSS V26.

The study concluded the following results:

- The level of anxiety among second-year middle school students who are addicted to electronic games is average

The level of addiction to electronic games among second-year intermediate students was average

There are no differences in electronic game addiction among second-year middle school students due to the gender variable.

There are no differences in anxiety among second-year middle school students attributed to the gender variable.

There is a statistically significant relationship between electronic game addiction and anxiety among second-year middle school students.

Keywords: electronic game addiction, anxiety, middle school.

فهرس المحتويات

شكر وعرفان

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

مقدمة أ

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

1-إشكالية الدراسة 4

2-تساؤلات الدراسة 6

3-فرضيات الدراسة 7

4-أهداف الدراسة 7

5-أهمية الدراسة 8

6-التحديد الإجرائي للمفاهيم 9

7-الدراسات السابقة 10

8-الخلفية النظرية لمتغيرات الدراسة 16

أولا: الإدمان على الألعاب الإلكترونية 16

ثانيا: القلق 21

الفصل الثاني: الإجراءات المنهجية للدراسة

1-منهج الدراسة 32

2-الدراسة الاستطلاعية 32

3-الدراسة الأساسية 33

3-1-مجتمع وعينة الدراسة الأساسية 33

3-2-حدود الدراسة 35

3-3-أداة الدراسة 35

3-4-الأساليب الإحصائية المستخدمة 40

الفصل الثالث: عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

1-عرض نتائج الفرضيات	46
1-1-عرض نتائج الفرضية العامة	46
1-2-عرض نتائج الفرضية الفرعية الأولى	47
1-3-عرض نتائج الفرضية الفرعية الثانية	48
1-4-عرض نتائج الفرضية الفرعية الثالثة	49
2-مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج	51
2-1-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الأولى	51
2-2-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الثانية	54
2-3-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الثالثة	57
2-4-مناقشة نتائج الفرضية العامة	60
خاتمة	66
قائمة المراجع	70
قائمة الملاحق	74

مقدمة

مقدمة:

إن أصبحت التكنولوجيا الرقمية في العصر الحديث جزءا أساسيا من حياة الأفراد، خاصة فئة الأطفال والمراهقين الذين يعيشون في بيئة رقمية مفتوحة تتسم بالتطور السريع وتعدد الوسائط التفاعلية، ومن أبرز مظاهر هذا التحول الرقمي الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية التي لم تعد مجرد وسيلة ترفيهية بسيطة، بل تحولت إلى فضاء واسع يجذب فئات عمرية مختلفة، لما توفره من تشويق وإثارة وتفاعل فوري، إضافة إلى سهولة الوصول إليها عبر الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسوب.

ومع هذا الانتشار الكبير، بدأت تظهر آثار نفسية وسلوكية متعددة ترتبط بالاستخدام المفرط لهذه الألعاب، حيث لم يعد الأمر يقتصر على الترفيه أو قضاء وقت الفراغ، بل تجاوز ذلك ليصل في بعض الحالات إلى ما يعرف بـــ"الإدمان على الألعاب الإلكترونية"، وهو نمط سلوكي يتميز بفقدان السيطرة على وقت اللعب، والانشغال المستمر بالألعاب على حساب الواجبات الدراسية والاجتماعية والأسرية، مما قد يؤدي إلى ظهور اضطرابات نفسية وانفعالية مختلفة.

كما يعتبر القلق من أبرز هذه الاضطرابات التي يمكن أن ترتبط بهذا النوع من السلوك، حيث يمثل القلق حالة نفسية تتسم بالتوتر والخوف غير المبرر والتوقع السلبي للأحداث، وقد ينعكس سلبا على التوافق النفسي والتحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى التلاميذ، وتزداد أهمية دراسة هذا الاضطراب في المرحلة المتوسطة، باعتبارها مرحلة انتقالية حساسة يتم فيها تشكيل شخصية المراهق وبناء توازنه الانفعالي والاجتماعي، كما أنها مرحلة تشهد غالبا زيادة في استخدام التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية دون رقابة كافية.

وفي هذا السياق، يطرح موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط إشكالية علمية وتربوية مهمة، تتمثل في محاولة فهم طبيعة العلاقة بين الاستخدام المفرط لهذه الألعاب ومستوى القلق لدى التلاميذ، والكشف عن مدى تأثير هذا السلوك الرقمي على صحتهم النفسية وتكيفهم المدرسي والاجتماعي.

وعليه، تسعى هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، من خلال محاولة فهم أبعاد هذه الظاهرة في ضوء الدراسات السابقة والنظريات المفسرة، بما يسمح بتقديم رؤية علمية يمكن أن تسهم في توجيه الجهود التربوية والأسرية نحو الحد من آثارها السلبية وتعزيز الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا.

وللإلمام بجوانب الموضوع ارتأينا تقسيم دراستنا هذه إلى ثلاثة فصول كالآتي:

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة، والذي تناولنا فيه إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، ثم طرحنا فرضيات الدراسة، وكذا أهمية وأهداف الدراسة كما عرضنا لمفاهيم الدراسة إجرائيا، والدراسات السابقة، ثم عرضنا الخلفية النظرية لمتغيرات الدراسة حيث تناولنا في العنصر الأول إدمان الألعاب الإلكترونية، أما العنصر الثاني تطرقنا إلى القلق.

الفصل الثاني: الإجراءات المنهجية للدراسة والذي تناولنا من خلاله الدراسة الاستطلاعية، ثم منهج الدراسة، وأدوات جمع البيانات، بالإضافة إلى مجتمع وعينة الدراسة.

الفصل الثالث: عرض وتفسير نتائج الدراسة، وأنهينا دراستنا بخاتمة كانت عبارة عن حوصلة لما تم التوصل إليه من نتائج.

وفي الأخير لا يسعنا إلى أن نوفي كل ذي حق حقه فالشكر كل الشكر للأستاذة المشرفة على هذا العمل على صبرها معنا وتوجيهاتها وإرشاداتها الدائمة من أجل إخراج البحث على صورته النهائية فجزاها الله عنا خير الجزاء.

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

1-إشكالية الدراسة

2-تساؤلات الدراسة

3-فرضيات الدراسة

4-أهداف الدراسة

5-أهمية الدراسة

6-التحديد الإجرائي للمفاهيم

7-الدراسات السابقة

8-الخلفية النظرية لمتغيرات الدراسة

1-إشكالية الدراسة:

إن العصـــر الذي نعيش فيه اليوم هو عصـــر التطورات العلمية والتكنولوجية نضير جهود الإنســـان وتطلعاته وشـــغفه، والتي من بينها انتشـــار اســـتخدام الأنترنت والوســـائل التكنولوجيـــة وإتـــاحتها لمختلف شـــرائح المجتمع، فلا يكاد يخلو بيت من هذه الوســـائل التكنولوجيـــة كـــالهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر والألواح الإلكترونية، إذ أصـــبحت هذه الوســـائل جزءا لا يتجزأ من حياة الفرد، وقد كان للتقدم التكنولوجي المتســـارع دورا كبيرا في بروز أســـاليب جديدة ومتطورة للترفيه يمارســـها الأفراد في العالم الافتراضي أصبحت تعرف باســـم الألعاب الإلكترونية، هذه الأخيرة انعكســـت بشـــكل سلبي وأفرزت انعكاسات ســـلبية على حياة الفرد، إذ أصـــبحت تمارس بشـــكل ملحوظ لتتحول من مجرد هواية إلى إدمان، وأمام هذه الممارســـات الكبيرة التي أظهرها الأطفال بما فيهم المتمدرســـين، أثارت تســـاؤلات حول آثار الألعاب على نفســـية المتمدرس حيث تختلف من ألعاب تنمي الفكرة والإدراك وألعاب تنمي السلوك العدواني والقلق والاكتئاب وغيرها.

والجزائر كغيرها من بلدان العالم شـــهدت في الســـنوات الأخيرة انتشـــارا واســـعا لاســـتخـــدام الألعـــاب الإلكترونية بين فئة التلاميذ، حيث تشـــير بيانات الديوان الوطني للإحصـــائيات إلى أن نسبة استخدام الإنترنت لدى الشباب (10–19 سنة) تجاوزت 70%، مع ارتفاع ملحوظ في عدد الســـاعات اليومية المخصـــصـــة للألعاب الرقمية، خاصة عبر الهواتف الذكية، كما أظهرت بعض الدراســـات أن نســـبة معتبرة من تلاميذ الطور المتوسط يقضـــون أكثر من 3 ساعات يوميا في اللعب، وهو ما يعد مؤشرا أوليا على سلوك إدماني (ONS). (الديوان الوطني للإحصائيات، 2022، ص 45)

وتعتبر ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية من الظواهر النفســـية والســـلوكية الحديثة التي ارتبطت بالتطور التكنولوجي وانتشـــار الوســـائط الرقمية، حيث أصبحت هذه الألعاب وســـيلة أساسية للترفيه لدى فئة المراهقين، خاصة في المراحل الدراسية المتوسطة، ويشـــير عالم النفس مارك غريفيثس إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يصـــنف ضـــمن

الإدمانات السلوكية التي تقوم على التعزيز النفسي المستمر، حيث يحصل اللاعب على مكافآت فورية (كالنجاح والتقدم في اللعب) مما يعزز الاستمرار القهري في الممارسة، فهذا النوع من الإدمان قد يؤدي إلى ضعف التحكم في السلوك واضطرابات في التوازن النفسي والاجتماعي إذا تجاوز الاستخدام الحد الطبيعي.(Griffiths, 2005)

وبالمقابل يعد القلق حالة انفعالية بها مزيج من المشاعر (خوف، توتر، ضيق وانزعاج) يشعر بها الفرد عندما يتعرض لمثير مهدد غير واضح ويعد القلق لب وصميم الصحة النفسية فهو أساس جميع الإضرابات النفسية، فالقلق يرتبط بوصفه حالة انفعالية سلبية بمجموعة من العوامل الداخلية والخارجية، حيث يوضح آرون بيك في نظريته المعرفية أن القلق ينتج عن أنماط تفكير سلبية وتوقعات تشاؤمية تجاه المستقبل، وقد تتفاقم هذه الحالة نتيجة العزلة الاجتماعية أو الانخراط المفرط في أنشطة افتراضية تقلل من التفاعل الواقعي، وفي هذا الإطار، فإن الإفراط في الألعاب الإلكترونية قد يسهم في تعزيز هذه الأفكار السلبية، خاصة عندما تتحول اللعبة إلى وسيلة للهروب من الضغوط المدرسية أو الأسرية.(Beck, 1976)

تشير العديد من الدراسات الحديثة في مجال علم النفس إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يرتبط بظهور مجموعة من الاضطرابات النفسية لدى المراهقين، وفي مقدمتها القلق والاكتئاب واضطرابات النوم، حيث بيّنت دراسة عائشة عبد الله عثمان مصباح (2026) وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وكل من القلق الاجتماعي واضطرابات النوم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، مما يدل على أن الإفراط في ممارسة هذه الألعاب ينعكس سلبا على التوازن النفسي والانفعالي لديهم، كما توصلت دراسة محمد بن يوسف (2021) إلى أن الاستخدام المفرط للألعاب الرقمية يؤدي إلى زيادة مستويات التوتر والقلق، إضافة إلى ضعف التركيز وتراجع التحصيل الدراسي لدى المراهقين[2]. وفي السياق نفسه، وأكدت دراسة فاطمة الزهراء قاسمي (2020) أن الإدمان

على الألعاب الإلكترونية يرتبط باضـــطرابات نفسية متعددة، خاصة الاكتئاب واضطرابات النوم، نتيجة العزلة الاجتماعية والانغماس المفرط في العالم الافتراضي.

ومن جهـــة أخرى قـــامـــت منظمة الصـــــحة العالمية بإدراج اضـــــطراب الألعاب الإلكترونية ضـــمن التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11)، حيث اعتبرته اضطرابا سلوكيا يســـتوجب الانتباه والتشخيص، خاصة عندما يؤدي إلى تدهور ملحوظ في الأداء الشخصي أو الأســـري أو الدراســـي، ويعكس هذا التصـــنيف اعترافا دوليا بخطورة هذه الظاهرة وتأثيراتها النفســـية، في ظل تزايد الأدلة العلمية التي تؤكد ارتباطها باضـــطرابات نفســـية وسلوكية لدى المراهقين.

وانطلاقا مما سبق جاءت هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالقلق لدى تلاميذ الســـنة الثانية متوسط، مع التركيز على العوامل التي يمكن أن تســـاهم في تعزيز هذه العلاقة، أين سيتم تحليل دور إدمان الألعاب الإلكترونية وكيف يمكنه أن يؤثر في تعرض تلاميذ السنة الثانية متوسط للقلق.

وانطلاقا مما ســـبق وتماشـــيا مع الإرهاصـــات التحليلية للموضوع، يحدد التساؤل الرئيسي كالتالي:

هـــل توجد علاقة ذات دلالة إحصـــائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط؟

2-تساؤلات الدراسة:

يتفرع عن التســـاؤل الرئيســـي للدراسة مجموعة من التساؤلات الفرعية على النحو التالي:

1-ما مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط؟

2-ما مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية؟

3-هل توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس؟

4-هل توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس؟

3-فرضيات الدراسة:

للإجابة على التساؤلات المطروحة قمنا بصياغة الفرضيات التالية:

3-1-الفرضية الرئيسة:

توجد علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط.

3-2-الفرضيات الفرعية:

وتتفرع منه الفرضيات التالية:

1-مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط مرتفع

2-مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية مرتفع.

3-توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.

4-توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.

4-أهداف الدراسة:

لكل بحث علمي هدف يصبوا إليه كآلية لكشف الغموض الذي يعتريه، ومن خلال المنطلقات السابقة التي تشكل المرتكز الأساسي في تعزيز المعالم الفكرية، كما أن الهدف من هذه الدراسة هو معرفة العلاقة الموجودة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط وتحديد الأثر الذي يلعبه إدمان الألعاب الإلكترونية في الرفع أو الخفض من القلق لدى التلاميذ، وفي هذا المضمار نبلور أهداف الدارسة كالتالي:

- وضع إطار نظري لمفهومي إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق.

- الكشف عن وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى التلاميذ السنة الثانية متوسط.

- الكشف عن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط.

- الكشف عن مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية.

- الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط.

- الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط.

5-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في كونها:

- تساهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات في مجال علم النفس التربوي، من خلال تسليط الضوء على العلاقة بين متغيرين مهمين هما الإدمان الرقمي (الألعاب الإلكترونية) والقلق، كما تساعد في تقديم إطار نظري يفسر طبيعة هذه العلاقة لدى فئة عمرية حساسة، مما يفتح المجال أمام دراسات لاحقة أكثر عمقا في البيئة الجزائرية.

- تبرز أهمية هذه الدراسة في إبراز دور المؤسسات التعليمية في فهم المشكلات النفسية والسلوكية التي يعاني منها التلاميذ، خاصة في مرحلة التعليم المتوسط التي تتسم بخصائص نمائية معقدة، كما تساعد نتائج الدراسة في توجيه المعلمين والمستشارين التربويين إلى تبني استراتيجيات فعالة للحد من الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، وتعزيز التوازن النفسي والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

- محاولة تقديم نتائج علمية واقتراحات حول علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق وفق معايير علمية تراعى فيها الأسس النفسية والتربوية والاجتماعية.

- الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في إعداد برامج إرشادية وعلاجية موجهة للتلاميذ الذين يعانون من الإدمان على الألعاب الإلكترونية والقلق، كما يمكن أن تساعد في وضع خطط وقائية داخل المدارس تهدف إلى تعزيز الاستخدام الآمن والمتوازن للتكنولوجيا.

- محاولة توجيه أنظار الطلبة والباحثين إلى ضـــرورة وأهمية التعرف على الخصـــائص السيكومترية لأدوات القياس المصممة في بيئات مختلفة عن بيئة البحث.

6-تحديد المفاهيم لمتغيرات الدراسة:

6-1-إدمان الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا:

يعرف شـــالتون "Chalton" (2002) إدمان الألعاب الإلكترونية على أنها حالة من الاســـتخدام اللاتوافقي للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى اضـــطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الانســـحابية، وهي مجموعة من الأعراض الجســـمية والنفســـية التي يستدل عليهـــا من بعض المظـــاهر والأعراض الدالة على ذلك، يمكن أن تدمر شـــتى أوجه حياة الفرد. (Chalton, 2002, P 329)

ويقصـــد كذلك بالإدمان على الألعاب الإلكترونية الإدمان الذي يشـــمل اللعب على الخط أو خارج الخط الذي يتم عبر اللوحات الذكية أو الحاســـوب الشـــخصـــي أو الهاتف الذكي الذي يلعب بواسطته المراهق. (صحراوي، 2022، ص 22)

إجرائيا: يقصـــد بإدمان الألعاب الإلكترونية في دراستنا الحالية الدرجة التي يتحصل عليها أفراد العينة على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المعد لهذه الدراسة.

6-2-القلق:

اصطلاحا:

يعرف القلق بأنه حالة من الخوف الغامض الذي يمتلك الإنســـان، ويســـبب له الكثير من الكدر الضـــيق، الألم والقلق يعني الإزعاج، والشـــخص القلق يتوقع الشـــر دائما ويبدو متشـــائما متوتر الأعصاب، كما أن الشخص القلق يفقد الثقة في نفسه، ويبدو مترددا عاجزا عن البحث في الأمور، ويفقد القدرة على التركيز. (السيد عثمان، 2001، ص 18)

أما عكاشـــة فيعرف القلق بأنه شـــعور عام غامض غير ســـار بالتوجس والخوف والتحفز والتوتر مصـــحوب عادة ببعض الإحســـاسات الجسمية خاصة زيادة نشاط الجهاز العصبي اللاإرادي. (عكاشة، 2003، ص 134)

كما قدم الدليل التشـــخيصـــي والإحصـــائي الرابع للاضطرابات العقلية (DSM VI) تعريف للقلق بأنه حالة مرضـــية تتصـــف بالشـــعور بالرعب وبوجود عدد من الأعراض يشـــترط توفر ثلاث منها على الأقل وهي: وجود صـــعوبة في التركيز، ســـرعة الانفعال، توتر العضلات وإجهادها، اضطراب في النوم. (حجازي، 1423هـــ، ص15)

إجرائيا: يقصـــد بالقلق في دراســـتنا الحالية الدرجة التي يتحصـــل عليها أفراد العينة على مقياس القلق المعد لهذه الدراسة.

7-الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: دراسة مصباح (2026).

هدفت هذه الدراســـة إلى اســـتكشـــاف الشـــبكة المعقدة للعلاقات بين إدمان الألعاب الإلكترونية، واضـــطرابات النوم، والقلق الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة بني وليد، حيث ســـعت الدراسة للإجابة عن تساؤل رئيسي حول طبيعة هذه العلاقة الثلاثية وإمكـــانية اســـتخدام إدمان الألعاب كمتنبئ بمشـــكلات النوم والقلق الاجتماعي، واتبعت الدراســـة المنهج الوصـــفي الارتباطي لتحديد مدى وقوة العلاقات بين المتغيرات، حيث تم ســـحب عينة طبقية عشـــوائية مكونة من 350 طالبا وطالبة (185 ذكر، 165 أنثى) من مـــدارس المرحلة الثانوية الحكومية، واســـتخدمت الدراســـة ثلاثة مقاييس موثوقة وثابتة: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس بيتســـبرج لجودة النوم لقياس اضـــطرابات النوم ومقياس القلق الاجتماعي للأطفال والمراهقين.

توصـــلت الدراســـة إلى جملة من النتائج أهمها: وجود نســـب انتشار عالية ومقلقة 23% من الطلاب ســـقطوا في فئة مدمني الألعاب، وأظهر 35% من أفراد العينة مستويات مرتفعـــة من القلق الاجتمـــاعي وأظهرت التحليلات الإحصـــائية وجود علاقات ارتباطية

موجبة قوية وذات دلالة إحصائية بلغ معامل الارتباط بين إدمان الألعاب والقلق الاجتماعي 0.54، كما أظهرت النتائج فروقا دالة بين الجنسين في درجة الإدمان لصالح الذكور، بينما لم تكن هناك فروق في مستوى القلق الاجتماعي بين الجنسين.

الدراسة الثانية: دراسة سايح (2025).

هدفت الدراسة إلى تحليل أثر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على التوازن الانفعالي والسلوكي لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، وذلك في ظل تنامي ظاهرة الإدمان الرقمي في أوساط الطفولة المبكرة. اعتمدت الدراسة على المنهج العيادي باعتباره الأنسب لفهم الديناميات النفسية والسلوكية المرتبطة بهذه الظاهرة، شملت الدراسة حالتين لطفلين متمدرسين بمدرسة ابتدائية في ولاية البيض (الجزائر)، يبلغان من العمر 10 و11 سنة، تم اختيارهما بطريقة قصدية على أساس بروز مؤشرات انفعالية وسلوكية غير نمطية متصلة بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ولجمع البيانات تم الاعتماد على ثلاث أدوات رئيسية: الملاحظة المباشرة داخل القسم لتتبع التفاعلات اليومية، المقابلات النصف موجهة مع المعلمين وأولياء الأمور لتحديد التغيرات الانفعالية والسلوكية، بالإضافة إلى استبيان مبسط حول العادات الرقمية اليومية للطفلين.

أظهرت النتائج أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية انعكس سلبا على التوازن الانفعالي للطفلين، حيث لوحظ ارتفاع في مستويات التوتر، سرعة في الاستجابة الانفعالية، وصعوبة في ضبط نوبات الغضب، كما كشفت النتائج عن بروز سلوكيات عدوانية موجهة نحو الزملاء إلى جانب ضعف في مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي داخل الوسط المدرسي.

الدراسة الثالثة: دارسة عبد الحسن ناصر (2022).

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف مستوى إدمان طلبة المرحلة المتوسطة على الألعاب الإلكترونية، حيث تكون مجتمع البحث من طلبة وطالبات مدارس المرحلة المتوسطة (الثاني المتوسط) في المديرية العامة للتربية في بغداد الرصافة الثالثة، أما عينة

الدراسة فقد كانت قصدية وتمثلت بـــ (5) مدارس للذكور، و(5) مدارس للإناث، وبواقع (10) استبانات لكـــــــــــل مدرسة متوسطة، ليكون العدد الكلي (50) استبانة لمدارس الذكور، و(50) اســتبانة لمدارس الإناث. وتوصــلت الدراســة إلى أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة اجتماعية منتشــرة وبشــكل ملحوظ في المدارس المتوســطة، وهي موجودة لدى الجنسين على حد سواء.

الدراسة الرابعة: دراسة العبودي والساردي (2008).

هدفت الدراســة إلى الكشف عن مستوى القلق لدى الأطفال ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية بالعراق، وقد اســتخدم الباحث المنهج الوصفي، وشملت العينة (232) طالبا في العراق، أعمارهم ما بين (9 و11 ســنة) تم اختيارهم عن طريق الاختيار العشوائي للعينة، واستخدمت الدراسة مقياس القلق.

أظهرت النتــائج أن الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية قد يظهر لديهم بعض مظاهر القلق أو العدوان أو ســوء التوافق الاجتماعي نتيجة تعاملهم مع الألعاب ومشاهدتهم بعض المحتويات الضــارة، بالإضافة إلى التوتر الذي يمرون به أثناء اللعب، إذ كانت هذه النتائج متضــادة مع نتائج الأطفال الذين لا يلعبون الألعاب في الأصــل، حيث كان قلقهم طبيعيا ويرجع هذا الفرق إلى عامل الممارسة.

الدراسة الخامسة: دراسة الحبشي (2021).

هدفت الدراســة إلى التعرف على درجة الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بــإدمــان الألعــاب الإلكترونية لدي الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا، حيث أجريت الدراســة على عينة شــملت (208) طالبا وطالبة بالمرحلة الابتدائية بمــدينة الباحة، وقد تم تطبيق مقياس الاضــطرابات الســلوكية والانفعالية إعداد الباحثة، ويشــتمل (44) فقرة تتوزع على سبعة أبعاد (التحدي المصحوب بالمعارضة، والانسحاب الاجتماعي، والقلق، والنشــاط الزائد، وتشــتت الانتباه، والاندفاعية، والتصرف)، ومقياس

إدمـــان الألعـــاب الإلكترونيـــة يشـــمل (21) فقرة، وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصـــفي الارتباطي.

توصـــلت النتائج إلى أن معاملات انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية تتراوح على الأبعـــاد الفرعيـــة مـــا بين (15.38%-48.07%)، وأن المتوســـط لإدمان الألعاب الإلكترونيـــة الدرجة الكلية (3.017) وهو يقابل الدرجة "متوســـط". أما معاملات الارتباط بين الاضـــطرابات الســـلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية تراوحت بين (296-762)، وهي دالة عند مســـتوي (0.01)، مما يشـــير إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية بينهمـــا، بـــالإضـــافـــة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية بين الذكور والإناث في الاضـــطرابات السلوكية والانفعالية وإدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور، وفروق ذات دلالة إحصـــائية تعزي لمتغير الصف في الاضطرابات السلوكية والانفعالية لصالح الصف الثاني، وفي إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الصف السادس.

التعقيب على الدراسات السابقة:

أولا: من حيث الهدف

تتشـــابه معظم الدراســـات الســـابقة مع موضـــوع الدراسة الحالية في تركيزها على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات النفســـية، خاصة القلق والاضطرابات الانفعالية والســـلوكية، فنجد أن دراســـة (عائشة عبد الله، 2026) ركزت على العلاقة بين الإدمان والقلق الاجتماعي واضـــطرابات النوم، وهو ما يقترب جزئيا من موضوع الدراسة الحالية التي تركز على القلق بشـــكل عام. كما هدفت دراسة (الحبشي، 2021) إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان والاضـــطرابات الســـلوكية والانفعالية، والتي تتضـــمن القلق كأحد أبعادها.

في المقابل، تختلف الدراســـة الحالية في كونها تركز بشكل مباشر ومحدد على القلق كمتغير رئيســـي دون دمجه مع متغيرات أخرى، كما أنها تستهدف فئة عمرية محددة (السنة الثانية متوسط)، وهو ما يمنحها طابعا أكثر تخصيصا.

ثانيا: من حيث العينة

تتباين الدراسات السابقة في خصائص العينات، حيث شملت دراسة (عائشة عبد الله، 2026) طلبة المرحلة الثانوية، وركزت دراسة (سايح ، 2025) على حالتين من المرحلة الابتدائية، بينما تناولت دراسة (محمد عبد الحسن، 2022) طلبة المرحلة المتوسطة، واستهدفت دراسة (العبودي والساردي، 2008) أطفالا بين 9 و11 سنة، في حين شملت دراسة (الحبشي، 2021) طلبة المرحلة الابتدائية.

أما الدراسة الحالية فتتميز بتركيزها على تلاميذ السنة الثانية متوسط، وهي فئة عمرية وسطية (مرحلة المراهقة المبكرة)، مما يجعلها تختلف عن معظم الدراسات التي ركزت إما على الابتدائي أو الثانوي، مع تقارب نسبي فقط مع دراسة (محمد عبد الحسن، 2022).

ثالثا: من حيث المنهج

اعتمدت أغلب الدراسات السابقة على المنهج الوصفي الارتباطي، كما في دراسة (عائشة عبد الله، 2026) و(الحبشي، 2021)، وهو نفس المنهج الذي يتناسب مع الدراسة الحالية لبحث العلاقة بين متغيرين، في حين استخدمت دراسة (سايح، 2025) المنهج العيادي، وهو يختلف عن توجه الدراسة الحالية التي تسعى إلى التعميم الإحصائي وليس التحليل العميق لحالات فردية

بالتالي، تتشابه الدراسة الحالية مع غالبية الدراسات من حيث المنهج، خاصة في اعتمادها على التحليل الارتباطي.

رابعا: من حيث الأدوات

تنوعت أدوات الدراسات السابقة، حيث استخدمت مقاييس مقننة مثل مقياس إدمان الألعاب ومقياس القلق الاجتماعي ومقياس جودة النوم، بالإضافة إلى أدوات نوعية مثل الملاحظة والمقابلة وأخرى استخدمت استبيانات ومقاييس سلوكية وانفعالية وأخرى استخدمت مقياس القلق.

أمـــا الـــدراســـــة الحالية فقد اعتمدنا على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس القلق، وهو ما يجعلها أقرب إلى الدراســـات الكمية خاصة دراسة (عائشة عبد الله، 2026) و(الحبشي، 2021)، مع اختلاف في نوع القلق (عام مقابل اجتماعي).

خامسا: من حيث النتائج

أجمعت معظم الدراسات السابقة على وجود:

- علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق أو الاضطرابات النفسية.
- ارتفاع مستويات القلق أو السلوكيات غير السوية لدى المدمنين على الألعاب.
- وجود فروق بين الجنسين غالبا لصالح الذكور في مستوى الإدمان.

سادسا: أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

يمكن تلخيص أوجه الاستفادة فيما يلي:

- تحديد الإطار النظري لمفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق.
- الاستفادة من المناهج المعتمدة خاصة المنهج الوصفي.
- تبني أو تكييف أدوات القياس المستخدمة في الدراسات السابقة مع البيئة الجزائرية.
- تفســير النتائج ومقارنتها بنتائج الدراســات الســابقة لإعطاء مصــداقية علمية للدراسة الحالية.
- تحــديــد الفجوة البحثية حيث تتمثل في قلة الدراســـات التي تناولت العلاقة بين إدمان الألعاب والقلق لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة في البيئة الجزائرية .

يتضــح من خلال تحليل الدراسات السابقة أنها وفرت أرضية علمية مهمة لموضوع الــدراســـة الحــاليــة، حيث أكدت في مجملها وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومختلف الاضــطرابات النفسية خاصة القلق، غير أن الدراسة الحالية تتميز بتركيزها على فئة عمرية محددة وفي ســياق محلي مع تخصيص متغير القلق بشكل مباشر مما يساهم في إثراء الأدبيات العلمية وسد فجوة بحثية قائمة.

سابعا: الخلفية النظرية للمتغيرات الدراسة

أولا: إدمان الألعاب الإلكترونية.

1-أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

إن الســـلوك الإدماني لا يعتبر مرضيا إنما يعتبر عرضا، ويوجد العديد من الأسباب وراء هذا السلوك نوجزها فيما يلي:

1-1-عوامـــل الجـــذب: تتضـــــمن العديد من الجوانب المختلفة التي تثير اهتمام الفرد من ألوان، رسومات، التخيل.

1-2-الســـــيطرة والتحكم: هي مـــا يدفع الطفل والمراهق إلى التعلق والإدمان على هذه الألعاب، حيث توفر لهم آليات التحكم على مجريات الأحداث.

1-3-توفير العالم الافتراضـــي: هذه الألعاب تمكن الطفل من تحقيق ما لا يستطيع تحقيقه في العالم الحقيقي، فيشعر بتحقيق ذاته ورغباته في الواقع الوهمي.

1-4-التركيز والتأمل: تتنوع المواضـــيع والأفكار التي تقدمها الألعاب الإلكترونية، فهي تحتوي على عنـــاصـــــر عدة مثل التحدي التحفيز الفكري التخيل، التركيز، تجنب المخاطر والسعي وراء تحقيق الأهداف.

1-5-تقليد الأبطال: يقوم المراهق بالتفاعل مع أبطال اللعبة فيتقمص شـــخصياتهم، فيقوم بتغيير سلوكه لتحقيق التقمص مع بطل اللعبة والاندماج معه. (الهدلق، 2013، ص 45)

1-6-الافتقاد للســـند العاطفي: وهو يجعلهم يلهثون وراء الإشـــباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الدردشة مع الغرباء.

1-7-إطلاق الرغبات الدفينة: والتعبير عنها عبر غرف الدردشة التي توفر للطفل فرصة ذهبية للتخلص من القيود المجتمعية الصارمة.

1-8-توفر غرفة الدردشة: وهي وسيلة للتفريغ الانفعالي وتفريغ شحنات الغضب والكبت العـــدوانيـــة، لذلك تصـــــبح تلك الغرف الملاذ الآمن والمنقذ الأكبر، بما يعتري النفس من مكبوتات اللاشعور وبكل ثقة، مما يؤدي إلى توهم الحميمية واللغة.

1-9-يحـــاول الفرد من خلال الألعـــاب الإلكترونيـــة التخلص من حالات القلق النفســـي وضغوطات الحياة اليومية. (المصري، 2006، ص 173)

1-10-انتشار مقاهي الأنترنت وتوفير السيولة المالية.

1-11-التأثر بالثقافات الأخرى: خاصة في عصر التطور الهائل في الاتصالات.

1-12-تـــأثير جماعات الأقران والأصـــدقاء: خاصـــة إن كانوا مدمنين على الأنترنت. (بيومي، 2002، ص 166، 168).

وخلاصـــة القول أن أســـباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية متعددة ومختلفة من حيـــث المصـــدر، فمنها ناتجة من اللعبة ذاتها كعامل الجذب، تقليد أبطال اللعبة وغيرها، وأخرى متعلقة بالطفل كفقدانه للســـند العاطفي، التعبير عن رغباته الكامنة في عالم اللعبة الافتراضي.

2-مظاهر الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

- عدم الاكتفاء من استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال وقضاء أوقات طويلة معها.
- الرغبة الشديدة في الدخول للألعاب مرة ثانية عند تركها.
- يلجأ إلى الكذب لتبرير جلوســـه الطويل على الحاســـب أو الألعاب على انه أحد أشـــكال المعرفة عزوفه عن مشاركته الأسرة في الأنشطة والاهتمامات الأسرية.
- تأثر أوقات نومه وطعامه وتحصيله الدراسي بشكل سلبي.
- حدوث مشكلات أسرية وانزعاجه الشديد إذا ما منع عنها.
- إهمال النظافة الشخصية.
- القلق والتفكير المفرط في الألعـــاب الإلكترونيـــة ومـــا يحدث فيها، والشـــعور بالحزن والاكتئاب لعدم الاتصال بها.
- يلجأ الطفل إلى النوم العميق بعد التعب الشـــديد من اســـتخدام الألعاب، فضلا عن ظهور اضـــطرابات نفسية عليه كالارتعاش وتحريك الأصابع بصورة مستمرة (العبيدي، 2017، ص429).

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

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

3-مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

- انعزال التلميذ عن محيطه الاجتماعي، مما يســـبب له صـــعوبة في التعرف عن ذاته، والخجل من الآخرين، وكيفية التعامل معهم.
- قلة التواصـــل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الوالدين لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم، مما يســـبب مشـــاكل أسرية، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ باللعب وراء الشـــاشـــات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة، فتؤثر سلبا على تحصيل التلاميذ الدراسي.
- انتشـــار ظاهرة العنف بين التلاميذ نتيجة تقليدهم لأدوار العنف التي يشـــاهدونها، أو تلك التي يمارسون أدوار العنف ضمنها كلاعبين.
- بعض الألعاب من خلال برامجها الضـــبابية تروج لأفكار وألفاظ تتنافى وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما يســـهم بعضـــها في تكوين ثقافة مشـــوهة ومرجعية مستوردة.
- ظهور مجموعة جديدة من الإصـــابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة الحركة الســـريعة المتكررة وأن الجلوس لســـاعات طويلة أمام الحاســـوب أو التلفاز، واللوحات

الرقمية، والهواتف الذكية، يسبب آلاما حادة في أسفل الظهر، دون أن ننسى الأضرار التي تسبب لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ، نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة.

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

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

4-النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية:

4-1-الاتجاه السلوكي: وهو ينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والإشراط، ويرى أصحاب هذا الاتجاه بأنه يمكن تعديل سلوك الإدمان.

4-2-الاتجاه السيكودينامي: وهو ينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه استجابة للهروب من الإحباطات ورغبته في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الإشباع وإنكار الواقع.

4-3-الاتجاه الاجتماعي الثقافي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرجع إلى ثقافة المجتمع، وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغدي هذا الإدمان.

4-4-الاتجاه الكيميائي والحيوي: يرجع أصحاب هذا الاتجاه إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية وعصبية.

4-5-الاتجاه المعرفي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الألعاب الإلكترونية، يرجع إلى الأفكار المعرفية الخاطئة التي تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

4-6-الاتجـــاه التكاملي: ينظر: هذا الاتجاه إلى الإدمان على الألعاب الإلكترونية على أنه عبارة عن تضـــافر عوامل شـــخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية، ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف فالإدمان. (هبة مؤيد محمد، 2020، ص 594)

5-علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

5-1-العلاج المعرفي الســـلوكي: هو علاج مثالي لإدمان الألعاب الإلكترونية إذ يســـمح للمدمن بتغيير أفكاره وممارســـته القهرية للألعاب الإلكترونية بأنماط تفكير أكثر صـــحية وتتضـــمن تقنيات العلاج السلوكي المعرفي وتحديد الأهداف ومن ثم التغلب على السلوكيات غير الطبيعية التفكير الذي يثير اللعب القهري.

5-2-العلاج القصـــصـــي: هو أســـلوب علاجي يتيح فرصة للمدمنين لتقديم تجاربهم في ســـياقات ثقافية نفســـية واجتماعية ويساعدهم على فصل أنفسهم. عن مشاكلهم وإعادة تقييم تجاربهم ويمر العلاج القصصي بثلاث مراحل:

- المرحلة (1): هي تفكيك القصص المشبعة بالمشكلات.
- المرحلة (2): هي إعادة كتابة قصة جديدة مع مساعدة فريق متخصص.
- المرحلة :(3) جعل القصة الجديدة حقيقة إيجابية ورائعة. (مؤيد، 2020، ص 593)

5-3-العلاج البيئي: حيث يتم إبعاد المدمن من مصـــدر بيئة الإدمان ووضـــعه في بيئة طبيعية خالية من آثار الحياة الحديثة وانحرافها مما ســـيوفر له أفضل فرصة للعلاج وتقدم بعض مراكز العلاج الجماعي علاجا جماعيا واســـتشارات فردية وأجواء خالية من الألعاب تســـاعـــد الـــذين يعـــانون من الإدمـــان على الألعاب الإلكترونية على إعادة تعلم مهارات المواجهة الصـــحية في بيئة داعمة وتســـاعدهم على الانسحاب والتخلي الكامل من الإدمان (مؤيد، 2020، ص 594).

ثانيا: القلق

1-أسباب القلق:

1-1-أسباب وراثية:

أثبتت الدراسات أن القلق ينتقل عبر الوراثة، حيث افترض أن هناك إضرابا بيولوجيا أو كيميائيا يسبب المرض وقد أجريت دراسات إحصائية عن مدى انتشار الاضطراب بين أقارب المصابين من الناس ووجد أن احتمال الإصابة عند ذوي القرابة الوثيقة بإنسان مريض بالحالة أكبر من احتمال إصابة مما أن لا ترابطهم صلة قرابة من المرضى، وأشارت دراسات التوائم إلى أن هناك ميلا أكبر لإصابة كل من التوأمين بمرض القلق لوكانا توأمين متماثلين أو توأمين متطابقين مما لوكانا توأمين غير متطابقين. (القمش، 2007، ص 266)

1-2-أسباب نفسية:

أثبتت الدراسات النفسية والإكلينيكية أن هناك أسباب نفسية تؤدي إلى ظهور القلق، فقد ينتج عن صراع نفسي وقد يكون نتيجة تهديدات، والخوف.

-**الصراع النفسي:** هناك ثلاثة أنواع من الصراعات التي تسبب القلق.

* صراع يتعلق بالميل أو رغبة في تحقيق هدفين مرغوبين من غير الممكن الجمع أو التوفيق بينهما وغالبا ما يكن اتخاذ القرار صعبا، ويؤدي أحيانا إلى إثارة القلق.

* الرغبة في فعل شيء وعد فعله في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال، يمكن لشخص أن يدخل في صراع حول إنهاء علاقة رومانسية تبدوا مسدودة، فمن شأن فسخ العلاقة أن يوفر مزيدا من الحرية والفرص، لكن يمكن أن يكون في نفس الوقت اختيارا أليما ومعذبا لكلا الطرفين.

* إذا وجد بديلا أحداهما مركما يقال: مثل المعاناة مع ألم أو إجراء عملية يمكن أن تؤدي مع الزمن إلى تخفيف الألم. (المرزوقي، 2008، ص 41)

-**الخوف:** المخاوف يمكن أن تأتي استجابة لأوضاع متنوعة، فالناس يخافون من الفشل والمستقبل وتحقيق النجاح، المرض، الموت، والوحدة وعذاب الآخرة وأشياء أخرى حقيقية أو وهمية.

-**تهديدات:** هي تلك التهديدات التي تأتي من خطر مدرك أو محسوس، تهدد قيمة الفرد كالقلق من رفض الآخرين أو القلق من احتمال الرسوب في مادة دراسية. (المرزوقي، 2008، ص 41)

1-3-المواقف الحياة الضاغطة:

- الضغوط الحضارية والثقافية والبيئة الحديثة.
- مطالب المدينة المتغيرة (نحن نعيش في عصر القلق).
- البيئة القلقة المشبعة بعوامل الخوف ومواقف الضغط والوحدة، والحرمان وعدم الأمان. (العناني، 2000، ص 12)

1-4-أسباب جسمية: يقصد بها تعرض الفرد لبعض الأمراض المزمنة والحادة كالسرطان، والداء السكري، الربو، والقلب، أيضا يمكن أن يحدث القلق بسبب عدم التوازن الغذائي، والخلل في الوظائف العصبية، وعوامل كيميائية داخل الجسم. (المرزوقي، 2008، ص 51)

2-أنواع القلق:

إن القلق يسيطر سيطرة تامة على اهتمام علماء النفس لما له من تأثير هائل على اضطراب الوظائف النفسية والجسمية لذلك اعتبره بعضهم إشارة خطر تعبئ كل وظائف الشخص الجسمية والنفسية ولللك قسم القلق إلى عدة أنواع:

2-1-القلق الموضوعي:

ويطلق عليه عدة تسميات منها: القلق العادي، القلق الواقعي، القلق الطبيعي، فهو يعبر عن الاستجابة التلقائية لمختلف مواقف الخطر وتهديد الذات. (فيولا الببلاوي، 1982، ص 45)

كمـــا أنه ينبع من الواقع ومن الظروف اليومية ويمكن معرفة مصـــدره وحصـــر مســـبباته لأنه يكون غالبا محدود الزمان والمكان، وينتج عن أسباب خارجية واقعية معقولة ويؤدي هذا القلق بالإنســـان إلى اكتســـاب اســـتعداد لمواجهة المواقف التي تواجه أمكنه وسلامته وتوازنه الحيوي. (بوعلة الأزرق، 1993، ص 60)

وهذا ما يؤكده فرويد الذي يعتبر أول من اســتخدم مصــطلح القلق الموضوعي في إطار نظريته التي تقول أن القلق الموضوعي يكون نتيجة لخطر خارجي معروف كالخوف من حيوان مفترس وهذا النوع من الخوف أمر مفهوم ومعقول فالإنســـان عادة يخاف من الأخطار التي تهدد حياته.

ويضـــيف ألتمان وآخرون (Altman et al) بأن القلق الموضـــوعي (الســـوي) هو اســـتجابة انفعالية في وضعية غير ملائمة ووظيفته في هذه الحالة تكيفية كما يمكن تعريفه بأنه اســـتجابة طبيعية لمواقف الضـــغط والخطر والتهديد التي يكون الفرد على وعي بها وبظروفها وبحدوثها حيث ينشـــط ســـلوكه لمواجهة تلك الحالة الباعثة على التوتر والضيق. (فايد حسين علي، 2001، ص 49)

2-2-القلق العصابي:

يســـمى أيضـــا بالقلق المرضـــي وهو يعبر عن حالة غامضـــة من الشعور بالخطر باســـتمرار لإثارة الرعب والفزع عند الفرد وينتج عن تلاقي مواقف الضـــغط الشـــديد من جهة والعجز للتصدي لها أو مواجهتها من جهة أخرى.

ويرى فرويد أن القلق العصابي يظهر في ثلاث صور هي:

-صور قلق عام وهو غير مرتبط بأي موضوع محدد.

- صور مخاوف مرضية بالنسبة لموضوعات ومواقف محددة.

- صور تهديد مصاحب لأعراض المرض النفسي. (محمد عبد الخالق، 1987، ص28)

ويعرف أيضـــا بأنه حالة مزمنة من الخوف الغامض الذي لا يعرف أســـبابه ولا يرتبط بموقف أو شـــيء محدد لأنه بمثابة قلق منتشـــر يرافقه تغيرات نفســـية وعضـــوية

متنوعة وغالبا ما يحدث على شـكل نوبات أو يظهر بأعراض جسـمية واضحة. (عبد الله محمد قاسم، 2001، ص 287)

من خلال كـل مـا سـبق يتبين أن القلق الموضـوعي يهـدف إلى التكيف مع الموضـوعات الحياتية كما أنه يحفظ حياة الفرد ويبعثه على التقدم، فالتلميذ الذي يقلق على مسـتقبله يستميت في استذكار دروسه حتى يبلغ أسمى درجات التفوق المراد الوصول إليه، ولذلك فإن القلق الطبيعي له أهمية شخصية واجتماعية لا تجعل منه ظاهرة مرضية.

أما إذا كان هذا القلق يشـغل حيزا كبيرا في حياة الفرد سـواء من جهة الوضعيات المقلقلة أو شـدة القلق وتكراره فإنه يصبح معرقلا للسير العادي لحياة الفرد، ويصبح بمثابة حالة مرضية. (نبيل راغب، 2003، ص 13)

3-أعراض القلق:

3-1-الأعراض الجسدية:

يـذكر عكاشـة (1992) بأنها أكثر الأعراض شـيوعا، حيث أن جميع الأجهزة الحشـوية في الجسـم متصـلة وتتغذى بالجهاز العصبي الإرادي إلى يحركه الهيبوثلاموس المتصـل بمراكز الانفعـال، فقـد يؤدي الانفعـال إلى تنبيه هذا الجهاز وظهور أعراض عضـوية في أحشـاء الجسم المختلفة وتتصل هذه الأعراض والمظاهر بالعديد من الأجهزة الجسمية الوظيفية نذكر منها:

-ارتفاع ضغط الدم وخفقان القلب وسرعة دقاته.

- فقدان الشهية، عسر الهضم، صعوبات البلع، الغثيان، القيء، الإسهال، الإمساك، المغص الشديد.

- ضـيق الصدر وعدم القدرة على التنفس، سرعة التنفس والنهجان، شعور الفرد بتنمل في الأطراف وتقلص العضلات والدوار والتشنجات العصبية.

- آلام عضـــلية وآلام بـــالظهر والرقبة، الإعياء والإنهاك الجســـدي، التوتر والحركات العصـــبية، الرعشـــة، ارتجاف الصـــوت وتقطعه. (خيرة محمد علي، 2004، ص 104-105)

3-2-الأعراض النفسية:

تشـــمل عدة اســـتجابات سلبية تتمثل في الشعور بالاكتئاب وعدم القدرة على التركيز وســـرعة النبهان والشـــرود والشعور بعدم القدرة على التحكم في الأمور وعدم الاستقرار، أفكار ســـيئة عن النفس، الشـــعور بالعجز والشـــعور بالعزلة والانفراد وعدم الثقة بالنفس والتشاؤم والعصبية.

وبطبيعـــة الحـــال فإن هذه الأعراض تؤدي إلى تدهور في قدرة الفرد على الإنجاز والعمل كما تؤثر على توافقه الأسري والاجتماعي والمهني. (محمد قاسم، 2001، ص176)

3-3-الأعراض السلوكية: تتمثل الأعراض السلوكية فيما يلي:

- الرغبة في جلب انتباه الآخرين.
- السلبية في التعامل مع الآخرين.
- القيام بأفعال متهورة.
- الاندفاع.
- التدخين بشراسة.
- الانطواء.
- سهولة التأثير سلبيا بالحوادث. (روبين داينز، 2002، ص41)

4-النظريات المفسرة للقلق:

شـــغل القلق اهتمام الكثير من العلماء والباحثين وعكفوا على تفســـيره والبحث فيه، وانقســـموا إلى عدة نظريات والتي فســـرت كل منها القلق على حســـب مفهومها الخاصة، فاختلفوا فيما بينهم في تحديد أصـــل القلق وأسباب ظهوره لدى الإنسان، وفيما يلي أهم هذه الاتجاهات النظرية التي فسرت القلق:

5-1-النظرية البيولوجية:

إن النظرية البيولوجية تفسر في ضوء المثيرات والعوامل الوراثية والهرمونية والعصبية الحيوية وما شابه ذلك، لقد تم تصور في الماضي أن القلق لا علاقة له بالوراثة والهرمونات على الاضطرابات العقلية، ولكن تبين قصور ذلك التصور في أواخر العقد المنصرم وأوائل الألفية الثالثة، حيث تبين تأثير الوراثة حتى في الاضطرابات النفسية والعصابية، فمثلا القلق أو الأب القلق لابد وأن ينجبا طفلا قلقا بالوراثة قد لا تظهر عليه أعراض القلق مبكرا ولكن عند مواجهته لضغوط بكثافة معينة ما تظهر عليه أعراض بفعل الوراثة الجينية وبفعل ما يمكن تسميته بالوراثة النفسية الناجمة عن معايشة أباء وأمهات يعانون من القلق، وهذا ما تؤكده دراسة بريتشارد وآخرين والتي تشير إلى تأثر القلق بالاضطرابات الهرمونية، كما توضح تأثر القلق باضطراب نشاط المواصلات العصبية. (لطفي الشربيني، د ت، ص 49)

كما أن هناك بعض الدراسات للأوتمس وتومسى التي تشير إلى أثر العاهل الوراثي للاضطراب كما في اضطراب الفزع والرهاب، أما تأثيرات البيئية المحيطة فتبدوا أعظم في حالات المخاوف المحددة. (المرزوقي، 2008، ص 37)

يفترض أصحاب هذه النظرية أن هناك اضطرابا بيولوجيا أو كيميائيا يسبب المرض، وقد أجريت دراسة إحصائية عند مدى انتشار الاضطراب بين أقارب المصابين من الناس ووجد أن احتمال الإصابة عند ذوي القرابة الوثيقة بإنسان مريض حالة أكبر من احتمال إصابة ممن لا تربطهم صلة قرابة، كما أنه أشارت دراسات التوائم إلى أن هناك ميلا أكبر للإصابة كل من التوأمين بمرض القلق، لوكانا توأمين متماثلين أو تأمين متطابقين مما لو كانا توأمين غير متطابقين. (القمش، 2007، ص 266)

5-2-النظرية السلوكية:

يرى أصحاب هذه المدرسة أن القلق المرضي ناتج عن القلق العادي كالمرافق التي ليس فيها إشباع حيث يتعرض الفرد للخوف أو التهديد ولا يصاحبها تكيف ناجح فتترتب

عن ذلـــك مثيرات انفعـــالية من أهمها عدم الارتياح الانفعالي، ويصـــاحبه من توتر، عدم الاســـتقرار وعدم الارتياح، أو من جهة أخرى إفراط الوالدين في حماية الطفل قد يعرضه للشـــعور بالخطر عندما يواجه العالم الخارجي، وأكد أصـــحاب هذه المدرسة على العوامل الاســـتعدادية التي تتمثل في الوراثة والضغط العام في الجهاز العصبي والشذوذ في التركيب العضـــوي لبعض أعضاء في الجسم. (القمش، 2007، ص 266)، كما أنها اعتبرت القلق منعكسا شرطيا نحو المنبهات المؤلمة أو الخطرة. (المرزوقي، 2008، ص 39)

كما أن القلق عند الســـلوكيون لا يمكن أن تكون له وظيفة المثير، وإنما هو استجابة متعلمة وفقا لقواعد التعلم الشـــرطي الذي تخضـــع له كافة استجابات وعادات الإنسان، كما أنهم يطابقون بين اســـتجابة القلق واســـتجابة الخوف والفرق الوحيد هو المثير الذي يكون طبيعيا في حالة الخوف وشرطيا في حالة القلق. (إيمان فوزي السعيد، د ت، 94)

في حين فســـرت نظرية التعلم الاجتماعي القلق على أساس التعلم من مواقف معينة إذ يشترط الاقتران بمثيرات معينة كي يحدث القلق. (زحوف منيرة، 2004، 59)

وقد برهن بندورا وغيره من الباحثين الذين يشـــتركون معه في الأبحاث أن أحكام الأفراد عن قـــدراتهم الذاتية في الســـيطرة عن المواقف والتعامل معها، تؤثر إلى حد بعيد على ســـلوكاتهم في كثير من المواقف المتنوعة والمختلفة من مواجهة المشـــاكل. (القمش، 2007، ص 256)

5-3-النظرية المعرفية:

ترتكز النظرية المعرفية في تفســـيرها للقلق باعتبار أن الفرد يسبق المواقف بأنماط من التفكير الخاطئ أو المشـــوه الســـلبي، المبالغ في تقدير خطورة المواقف وبالتالي يميل الفرد إلى التقليل من قدرة على مواجهة لهذه المواقف. (المرزوقي، 2008، ص 39)

أما "بيك" ((Beck صـــاحب النظرية المعرفية يرى أن الاضـــطرابات السيكولوجية الانفعـــالية للفرد كالاكتئاب والقلق والشـــعور بالذنب إلى آخره ... مرجعها الأفكار الغير عقلانية والخاطئة، فهو يعطي الأولوية للأفكار (الأولوية المعرفية)، ويوضـــح أن العمليات

المعرفية المختلفة هي بمثابة نتيجة أساسية لتجربة الفرد وللنظرة المحيطة له، فهو يكتسب التفكير المضطرب من حلال أول تجربة له في حياته، ومن خلال فشله في تجربة معينة فإن الخلل على المستوى المعرفي يؤدي إلى ظهور الاضطرابات النفسية مثل القلق. (قاسم حسين، 2008، ص 180)

5-4-النظرية التحليلية:

من رواد هذه النظرية عالم النفس فرويد "Freud" الذي يعتبر من الأوائل الذين حللوا القلق، وقد رأى في القلق إشارة للأنا لكي يقوم بعمل اللازم ضد ما يهددها وكثيرا ما يكون المهدد هو الرغبات المكبوتة في اللاشعور وهنا إما أن تقوم الأنا بعمل نشاط معين يساعدها في الدفاع عن نفسها وإبعاد ما يهددها، وإما أن يستفحل القلق حتى تقع الأنا فريسة المرض النفسي. (العناني، 2000، ص 115)

أما الفرويديين الجدد فقد أرجعوا القلق لأسباب مختلفة، ومنهم نجد أدلر الذي يرى أن مصدر القلق يكمن في خطر الشعور بالنقص وعدم القدرة على تعويضه، في حين أن كارين هورني ترى أن القلق هو شعور الطفل بالوحدة والعزلة وقلة الحيلة في عالم حافل بالعداوة، وترى أنه عندما يكون لدى الأم التوتر والقلق سينعكس أثارهما على الجنين كون أن القلق ينتقل من الارتباط العاطفي بين الأم والجنين. (العناني، 2000، ص 117)

5-5-النظرية الإنسانية:

يعتبر رواد هذه النظرية أن القلق ليس مجرد خبرة انفعالية يمر بها الإنسان تحت ظروف خاصة وليس مجرد استجابة يكتسبها أثناء عملية التعلم، وإنما القلق هو جوهر طبيعية النفس الإنسانية، فالإنسان هو الكائن الحي الوحيد الذي يستشعر القلق ويعانيه كخبرة يومية مستمرة تبدأ ببداية حياته ولا تنتهي إلا من أخر أنفاسه الحية. (فوزي سعيد، د ت، ص95)

ويرى أصحاب المذهب الإنساني أن القلق هو خوف من المستقبل وما قد يحمله هذا المستقبل من أحداث قد تهدد وجود الإنسان أو تهدد إنسانيته، فالقلق ينشأ مما يتوقع الإنسان

هو الكـــائن الحي الوحيد الذي يدرك أن نهايته حتمية، وأن الموت قد يحدث في أية لحظة، وأن توقع الموت هو المثير الأساسي للقلق عند الإنسان. (العناني، 2000، ص 118)

5-علاج القلق:

يختلف علاج القلق باختلاف الفرد وشـــدة القلق وباختلاف وسائل العلاج. ومن بين وســـائل العلاج المســـتخدمة، إذ إن أهم ما يتخذ تمهيد للعلاج هو تقصـــي تاريخ المريض تفصيلا وفحصه فحصا شاملا ثم تتقدم بعد ذلك في علاجه كما يلي:

5-1-العلاج النفســـي: ويهدف لتطوير شخصية المريض حتى يصبح أكثر تكيفا وهو أهم أنواع العلاج في هذا المرض ويشـــمل الإيحاء والحث والتوضـــيح، وقد نلجأ إلى العلاج الســـلوكي الذي يعتمد على نظرية التعلم ويهدف إلى تغيير السلوك غير المرغوب فيه بتعليم عادات ســـلوكية جديدة وهناك عهدة أساليب علاجية تندرج تحت هذا الاتجاه نجد منها سلب الحســـاســـية المنتظم، التدريب بعلى إثبات الذاتبتغيير عادات المريض وطبيعة اســـتجابته للمثيرات. (الصيغان، 2010، ص 72).

5-2-العلاج الاجتمـــاعي: ويتركز في تكيف حـــالة المنزل والعمل حتى تخفف عن كاهل المريض بعض أعبائه التي تزيد من حالته.

5-3-العلاج العضـــوي: وذلك بالعقاقير المهدئة وكذلك علاج الأعراض المصـــاحبة كفقد الشـــهية وغيرها، ويراعى ألا يكون هذا العلاج أســـاسيا أو وحيدا، ونستعمل هذا المهدئات الخفيفة عادة. ويلعب المرشـــد أو الأخصائي بمراحل العلاج دورا كبيرا في تخفيف القلق أو مســـاعدة الحالة للتخلص من حالة القلق التي انتابته من خلال تخفيف حدة آثار القلق السلبية أو التأقلم والتكيف مع حالته أو مســـاعدته في الخروج من الحالة بســـلام وإيجاد أســـاليب وســـلوكيات تتخلص من ضـــغط تلك الحاجة غير المشـــبعة والأســـباب المؤدية للقلق. (الصيغان، 2010، ص 73).

الفصل الثاني:

الإجراءات المنهجية للدراسة

1-منهج الدراسة

2-الدراسة الاستطلاعية

3-الدراسة الأساسية

3-1-مجتمع وعينة الدراسة الأساسية

3-2-حدود الدراسة

3-3-أداة الدراسة

3-4-الأساليب الإحصائية المستخدمة

تمهيد:

تمهيد:

يعمل الجانب التطبيقي من البحث على تكملة وتأكيد ما جاء في الجانب النظري، فهو وسيلة نقل مشكلة البحث إلى الميدان وتوضيحها وتحديدها لذا تم في هذا الفصل من الجانب الميداني استعراض أهم الإجراءات المنهجية للبحث وذلك بالتطرق أولا إلى الدراسة الاستطلاعية، ثم إلى الدراسة الأساسية المتمثلة في المنهج المستخدم، مكان إجراء البحث عينة ومجتمع البحث، أدوات البحث وإجراءات التطبيق الميداني، وفي الأخير نصل إلى التقنيات الإحصائية.

1-منهج الدراسة:

تعتبر طبيعة وعنوان البحث المحدد الرئيسي في اختيار منهج دون آخر، أو أداة بحثية دون أخرى، والباحث يتوجب عليه السير وفق مخطط بحثي عام، يقوم على خطوات مرتبة ومنتظمة من أجل تحقيق هدفه من الدراسة.

ويعرف المنهج: بأنه عبارة عن مجموعة العمليات والخطوات التي يتبعها الباحث بغية تحقيق بحثه، وبالتالي فالمنهج ضروري للبحث إذ هو الذي ينير الطريق، ويساعد الباحث في ضبط أبعاد ومساعي وأسئلة وفروض البحث. (رشيد زرواتي، 2002، ص 119)

وهو أيضا عبارة عن مجموعة من القواعد والإجراءات المقررة والمعينة من جانب المتخصصين في منهجية البحوث التي يتبعها الباحث للوصول إلى الحقيقة والكشف عنها، التي تؤدي إلى التوصل لنتائج بحثية سليمة. (عمر نصر الله، 2016، ص 32)

ولطبيعة موضوع الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي لملاءمته للموضوع المدروس.

2-الدراسة الاستطلاعية:

تمثل الدراسة الاستطلاعية دراسة ميدانية مصغرة للبحث، وتسمى أيضا بالبحث النسقي أو الصياغي، وتعتبر أهم عنصر لإجراء الدراسة الميدانية، فهي أساس جوهري لبناء البحث العلمي، وإهمال الكتابة عنها في البحث يؤدي إلى نقص أحد العناصر الأساسية فيه ويسقط على الباحث جهدا كبيرا كان قد بذله فعلا في المرحلة التمهيدية. (النشراني، 1998، ص 12)

وتعتبر الدراسة الاستطلاعية دراسة استكشافية، فهي مرحلة هامة في البحث العلمي لارتباطها المباشر بالميدان مما يضفي صفة الموضوعية في البحث العلمي. (مصطفى العشوي، 1994، ص 135).

2-1-أهمية وأهداف الدراسة الاستطلاعية

وتكمن أهمية الدراسة الاستطلاعية في:

1-أنها تمثل خطوة هامة وضرورية للتعرف على الميدان الذي يجرى فيه البحث.

2-تكمن أهميتها في استشارة ذوي الخبرة والمهتمين بالموضوع للتعرف على آرائهم وأفكارهم التي تساعدهم في إجراء البحث.

وتتمثل أهداف الدراسة الاستطلاعية في هذا البحث فيما يلي:

1-اختيار عينة الدراسة الاستطلاعية والأساسية.

2-التأكد من الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لأدوات الدراسة

3-اختيار عينة الدراسة الأساسية.

2-2-إجراءات الدراسة الاستطلاعية:

- بعد النزول إلى ميدان الدراسة وذلك بغية الاطلاع على مجتمع الدراسة وتحديد عينة الدراسة وتذليل الصعوبات التي من الممكن أن تعترض الدراسة.

- مراجعة الدراسات السابقة والمقاييس المستخدمة في قياس إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق.

- تم اختيار عينة الدراسة الاستطلاعية بطريقة عشوائية حيث قدرت بـــ60 تلميذ وتلميذة متمدرسين بالسنة الثانية متوسط.

3-الدراسة الأساسية:

3-1-مجتمع وعينة الدراسة الأساسية:

3-1-1-مجتمع الدراسة الأساسية:

حســـب تعريف Grawitz المجتمع هو "مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا التي ترتكز عليها الملاحظات". (موريس أنجرس، 2004، ص29)

ومجتمع البحث هو مجموعة عناصـــر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصـــر الأخرى والتي يجري عليها التقصـــي. (رشيد زرواتي، 2008، ص119)

إن المجتمع يعتبر شـــمول كافة وحدات الظاهرة التي نحن بصدد دراستها، ومجتمع الدراســـة يتكون من مجموع تلاميذ الســـنة الثانية متوســـط بمتوسطة بشيري محمد بولاية المسيلة والذي يقدر بـــ200 تلميذ وتلميذة.

3-1-2-عينة الدراسة:

إن تحديد واختيار عينة الدراســـة له أهمية كبيرة وأســـاسية في أي بحث علمي وهي تختلف باختلاف الموضـــوع فصـــحة نتائج الدراســـة أو خطئها يتوقف على طريقة اختيار العينة حيث أن اختيار العينة الملائمة للبحث من أهم المشـــكلات التي تواجه أي باحث في أي بحث اجتماعي، فالعينة من الضـــروري أن تحمل الخصـــائص والمميزات التي تمثل المجتمع الأصـــلي الذي أخذت منه العينة، وتمثله تمثيلا صحيحا. (رشيد زرواتي، 2008، ص122)

نظرا إلى حجم مجتمع الـــدراســـــة ونظرا إلى القـــاعدة العملية في اختيار العينة من المجتمع الكلي للدراســـة وحتى تكون العينة ممثلة لمجتمع البحث قمنا بتطبيق الدراســـة على عينة قدرت 60 تلميذ وتلميذ. تم اختيار مجموعة الدراسة بطريقة عشوائية بسيطة.

خصائص عينة الدراسة الأساسية:

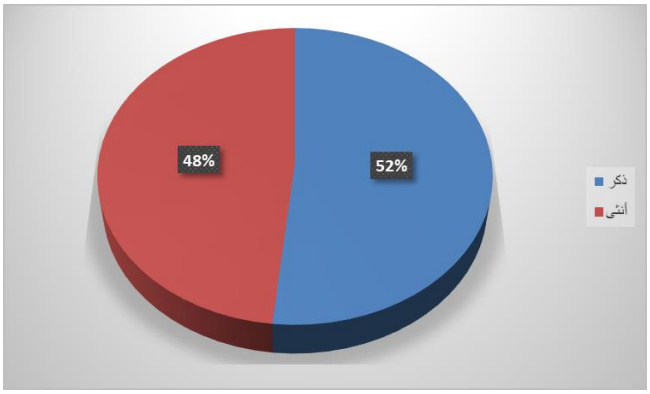
-الجنس:

الجدول رقم (01) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	31	51,7
أنثى	29	48,3
المجموع	60	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية أفراد عينة الدراسة من الذكور، حيث بلغ عددهم (31) فردا بنســـبة (51,7%)، في حين بلغ عدد الإناث (29) أفراد بنســـبة (48,3%). ويشـــير ذلك إلى هيمنة فئة الذكور ضـــمن عينة الدراســـة، وهو ما قد يعكس طبيعة المهن المرتبطة بمجال المحاسبة والتدقيق. وهذا ما يوضحه الشكل التالي:

الشكل رقم (01) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس



3-2-حدود الدراسة:

3-2-1-الحدود الزمانية: أجريت الدراسة خلال الموسم الجامعي 2025-2026 حيث دامت من شهر بداية شهر مارس إلى غاية نهاية شهر أفريل 2026.

3-2-2-الحدود المكانية: أجريت الدراسة بمتوسطة بشيري محمد بالمسيلة.

3-2-3-الحدود البشرية: تمثلت الحدود البشرية للدراسة في تلاميذ السنة الثانية متوسط والمقدر عددهم بـــ200 تلميذ وتلميذة.

3-3-أداة الدراسة:

تعتبر أدوات جمع البيانات من العناصر الأساسية في بناء أي بحث علمي، بالإضافة إلى وظيفتها في جمع الحقائق، فهي كذلك تفرض على الباحث التقيد بموضوع البحث، وعدم خروجه من أطره العريضة ومضامينه التفصيلية، ومساراته النظرية والتطبيقية حتى يتمكن الباحث من اختبار الواقع والوصول إلى الحقائق والمعطيات المستهدفة، لان حسن اختياره لهذه الأدوات وتنقيحها وتمحيصها، يمكنه من تحقيق ذلك (سعيد سبعون، 2012، ص 30).

كما يمكن القول أن اختياره لهذه الأدوات يتوقف بدرجة على طبيعة الموضوع وخصوصيته، وطبيعة الفرضيات التي صاغها الباحث، وكلما استعمل الباحث أكثر من أداة كلما مكنه ذلك من جمع معلومات أكثر والتأكد من صدقها وصحتها، والاقتراب من الدقة العلمية أكثر ويدعم بذلك النتائج المتوصل إليها. وبناء على هذا فقد استخدمت الدراسة مقياسين، الأول لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والثاني لقياس القلق.

3-3-1-وصف الأداة:

أولا: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

تم تصميم المقياس من طرف الباحثة نيفين حسن سعد شاكر حيث تكون المقياس من 38 عبارة موزعة على ستة أبعاد (الإدراك المشوه، الاعتياد والاستمرار القهري، التدفق والانغماس، الأولوية والتخلي، الخداع والهروب، فقدان السيطرة والانتكاس).

وبعد مراجعة المقياس من طرف واضعته تم وضع 3 أشكال للإجابة وهي: تنطبق علي تماما، تنطبق علي إلى حد ما، لا تنطبق علي تماما.

ولاختبار صدق هذا المقياس اعتمدت الباحثة مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث قامت بحسابه باستخدام برنامج التحليل العاملي التوكيدي AOMS20

أما كيفية تنقيط المقياس، فتتم وفق سلم متدرج من 3 إلى 1 إذ تمنح:

نقطة (1) إذا كانت الإجابة: لا تنطبق علي تماما.

نقطة (2) إذا كانت الإجابة: تنطبق علي إلى حد ما.

نقطة (3) إذا كانت الإجابة: تنطبق علي تماما.

وهو تنقيط معتمد في جميع البنود.

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

أ-الصدق:

أولا: الاتساق الداخلي: تم حساب صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية عن طريق حساب الاتساق الداخلي بطريقة:

-حساب معامل الارتباط بيرسون بين عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مع الدرجة الكلية للمقياس كما هو مبين في الجدول التالي

الجدول رقم (02): مصفوفة ارتباطات عبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مع الدرجة الكلية للمقياس

رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
2	,727**	0,000	**15**	,496*	0,012	**29**	,737**	0,000
3	,553**	0,004	**16**	,765**	0,000	**30**	,732**	0,000
4	,751**	0,000	**17**	,833**	0,000	**31**	,752**	0,000
5	,808**	0,000	**18**	,851**	0,000	**32**	,599**	0,002
6	,620**	0,001	**19**	,710**	0,000	**33**	,611**	0,001
7	,760**	0,000	**20**	,723**	0,000	**34**	,707**	0,000
9	,728**	0,000	21	,659**	0,000	35	,813**	0,000
10	,763**	0,000	22	,745**	0,000	36	,677**	0,000
11	,564**	0,003	23	,581**	0,002	37	,774**	0,000
12	,624**	0,001	25	,786**	0,000	38	,679**	0,000
13	,843**	0,000	26	,659**	0,000	**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). *. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		
14	,758**	0,000	28	,795**	0,000			

تشير البيانات الموضحة في الجدول أعلاه إلى أن قيم معاملات الارتباط لفقرات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية للقياس جاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (α =0,01) حيث تراوحت جميعها بين (0,843**) في الفقرة رقم (13) و(0,553**) في الفقرة رقم (3)، ما عدا الفقرة رقم (15) جاءت دالة عند (0,05). وهذا ما يؤكد مدى التجانس وقوة الاتساق الداخلي للمقياس كمؤشر لصدق التكوين في قياس **إدمان الألعاب الإلكترونية**

ب-الثبات:

تم التأكد من ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بطريقة معامل ألفا كرونباخ للتناسق الداخلي: تم حساب معامل الثبات ألفا كرونباخ لهذا المقياس فتحصلنا على النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (03): يوضح قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

عدد العبارات	ألفا كرونباخ
38	0,974

يتضح من الجدول أعلاه أن معامل ألفا كرونباخ مقياس **إدمان الألعاب الإلكترونية** ككل بلغ (0,974) وهو معامل ثبات مرتفع، وهذا بمثابة مؤشر دال على ثبات الأداة، وهذا يعني أن مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية يتمتع بمعامل ثبات قوي مما يجعلها صالحة للتطبيق في الدراسة الأساسية.

ثانيا: مقياس القلق.

مقياس القلق وصف المقياس:

تم إعداد هذا المقياس من طرف الباحث جعفر محمد جمال الليل (1995)، والمقياس في صورته النهائية يتكون من 56 عبارة موزعة على أربعة: البعد الانفعالي، البعد العقلي، البعد الجسمي (الفيزيولوجي)، البعد السلوكي (النزوعي)، ووضعت خمسة بدائل (اختيارات) للإجابة عن كل عبارة من عبارات المقياس بطريقة ليكرت وهي (دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا)، وقد صيغت العبارات على أن تكون معبرة لأعراض القلق.

الخصائص السيكومترية لمقياس القلق

أ-الصدق:

أولا: الاتساق الداخلي: تم حساب صدق مقياس القلق عن طريق حساب الاتساق الداخلي بطريقة:

-حساب معامل الارتباط بيرسون بين عبارات مقياس القلق مع الدرجة الكلية للمقياس كما هو مبين في الجدول التالي

الجدول رقم (04): مصفوفة ارتباطات عبارات مقياس القلق مع الدرجة الكلية للمقياس

رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	,752**	0,000	20	,781**	0,000	39	,864**	0,000
2	,833**	0,000	21	,804**	0,000	40	,692**	0,000
3	,688**	0,000	22	,694**	0,000	41	,799**	0,000
4	,754**	0,000	23	,770**	0,000	42	,629**	0,001
5	,687**	0,000	24	,888**	0,000	43	,718**	0,000
6	,763**	0,000	25	,728**	0,000	44	,473*	0,017
7	,748**	0,000	26	,780**	0,000	45	,759**	0,000
8	,806**	0,000	27	,865**	0,000	46	,767**	0,000
9	,791**	0,000	28	,836**	0,000	47	,795**	0,000
10	,736**	0,000	29	,841**	0,000	48	,819**	0,000
11	,868**	0,000	30	,849**	0,000	49	,790**	0,000
12	,767**	0,000	31	,707**	0,000	50	,812**	0,000
13	,861**	0,000	32	,695**	0,000	51	,656**	0,000
14	,850**	0,000	33	,615**	0,001	52	,650**	0,000
15	,719**	0,000	34	,720**	0,000	53	,731**	0,000
16	,905**	0,000	35	,807**	0,000	54	,638**	0,001
17	,793**	0,000	36	,811**	0,000	55	,632**	0,001
18	,735**	0,000	37	,701**	0,000	56	,813**	0,000
19	,788**	0,000	38	,627**	0,001			

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

تشير البيانات الموضحة في الجدول أعلاه إلى أن قيم معاملات الارتباط لفقرات مقياس القلق والدرجة الكلية للقياس جاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (α =0,01) حيث تراوحت جميعها بين (0,905**) في الفقرة رقم (16) و(0,615**) في الفقرة رقم (33)، ما عدا الفقرة رقم (44) جاءت دالة عند (0,05). وهذا ما يؤكد مدى التجانس وقوة الاتساق الداخلي للمقياس كمؤشر لصدق التكوين في قياس القلق.

ب-الثبات:

تم التأكد من ثبات مقياس القلق بطريقة معامل ألفا كرونباخ للتناسق الداخلي: تم حساب معامل الثبات ألفا كرونباخ لهذا المقياس فتحصلنا على النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (05): يوضح قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس القلق

عدد العبارات	ألفا كرونباخ
56	0,986

يتضح من الجدول أعلاه أن معامل ألفا كرونباخ مقياس القلق ككل بلغ (0,986) وهو معامل ثبات مرتفع، وهذا بمثابة مؤشر دال على ثبات الأداة، وهذا يعني أن مقياس القلق يتمتع بمعامل ثبات قوي مما يجعلها صالحة للتطبيق في الدراسة الأساسية

3-4-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

بعد المعالجة الإحصائية للبيانات باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية **SPSS V26** تم استخدام الأساليب التالية:

-التكرارات والنسب المئوية.

-معامل ارتباط بيرسون

-معامل الفا كرونباخ

-اختباري الاعتدالية كولموجروف سيمير نوف واختبار شابيروا ويلك

-اختبار (ت) لعينة واحدة.

-اختبار (ت) لعينتين مستقلتين.

خلاصة:

تضمن هذا الفصل منهجية سير العمل الميداني حيث تم التأكد من صلاحية أداة جمع البيانات لتطبيقها في الدراسة الأساسية، بعدما تم حساب خصائصها السيكومترية في الدراسة الاستطلاعية، كما تمت الإشارة إلى تحديد المنهج المستخدم وتحديد مواصفات عينة الدراسة الأساسية والأسلوب الإحصائي المعتمد، والذي يمكننا من اختبار فرضيات الدراسة من خلال الدراسة الأساسية.

الفصل الثالث

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

تمهيد:

إن البحوث في مجال العلوم الإنسانية والاجتماعية لا تكتمل أهميتها العلمية إلا بالتأكد من نتائجها ميدانيا من خلال جمع البيانات الخاصة بموضوع الدراسة بواسطة الأدوات المناسبة التي تسمح بربط العلاقة بين ما هو نظري وما هو ميداني، وهدفت الدراسة الحالية إلى معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدة تلاميذ السنة ثانية متوسط، لذا ستقوم الطالبتان في هذا الفصل بعرض تفصيلي للنتائج التي تم التوصل إليها من خلال تطبيق أداة الدراسة، وكذا مناقشة ما تم التوصل إليه من نتائج.

1-عرض نتائج الفرضيات:

1-1-عرض نتائج الفرضية العامة:

تنص على أنــه: " توجــد علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ الســنة الثانية متوسط ".

وللتحقق من صــحة هذا الفرض اســتخدم معامل ارتباط بيرسون للكشف عن قيمة معامل الارتباط بين المتغيرين والجدول التالي يوضح نتائج ذلك:

الجدول رقم (07) يوضح العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق

		القلق	القرار
إدمان الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط	,416**0	الارتباط غير دال عند مستوى الدلالة ألفا 0.01
	مستوى الدلالة	0,001	
	حجم العينة	60	
** دال عند مستوى الدلالة ألفا 0.01			

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن قيمة معامل الارتباط بيرسون بين مان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط والتوافق النفسي والتي بلغت (**0,416)، وهي قيمة طردية موجبة ومنخفضة. أي كلما ارتفع إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة كلما ارتفع معه القلق، كما أن الارتباط دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (α=0.01) وعليه تم رفض الفرضية الصفرية وقبول فرضية البحث والتي تنص على: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 1%.

-النتيجة: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط.

1-2-عرض نتائج الفرضية الفرعية الأولى:

تنص على أنه: "**مســـتوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية مرتفع**".

وللتعرف على مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية تم استخدام اختبار (t) لعينة واحدة للمقارنة بين المتوسط الحسابي للأفراد مع المتوسط النظري لمقياس القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية كما موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (08): نتائج الاختبار التائي لدلالة الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط النظري لمقياس القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية

المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	الفرق بين المتوسطين	قيمة (t)	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار
القلق	148,1000	37,79189	**168**	**-19,90000**	**-4,079**	**0,000**	**59**	**دال عند 0,01**

بعد استخراج المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمقياس القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية ومقارنته بالمتوسط النظري تبين أن متوسط درجات أفراد مجتمع البحث في مقياس القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية. بلغ (148,1000) درجة وبانحراف معياري قدره (37,79189) درجة، وعند إجراء المقارنة بين المتوسط الحسابي المتحقق (المحسوب) والمتوسط النظري البالغ (168) درجة، حيث أن الفرق بين المتوسطين بلغ (19,90000-) درجة، [وباستخدام الاختبار التائي لعينة واحدة وسيلة إحصائية في المعالجة، تبين أن الفرق دال إحصائيا بين كلا الوسطين المحسوب والنظري لصالح النظري، وما يؤكد ذلك هو قيمة (t) التي بلغت (4,079-) وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (α=0.01)]. كما أن المتوسط المحسوب

ينتمي إلى مجال الموافقة المتوسطة [145,6-190,4] ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقع في الخطأ بنسبة 1%.

-النتيجة: مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية متوسط.

وعليه نستنتج عدم تحقق الفرضية التي نصت على أن مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية مرتفع.

1-3-عرض نتائج الفرضية الفرعية الثانية:

تنص على أنه: "**مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط مرتفع**".

وللتعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تم استخدام اختبار (t) لعينة واحدة للمقارنة بين المتوسط الحسابي للأفراد مع المتوسط النظري لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط كما موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (09) نتائج الاختبار التائي لدلالة الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط النظري لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط

المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	الفرق بين المتوسطين	قيمة (t)	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار
إدمان الألعاب الإلكترونية	67,4167	9,23019	**76**	**-8,58333**	**-7,203**	**0,000**	**59**	دال عند 0,01

بعد استخراج المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط ومقارنته بالمتوسط النظري تبين أن متوسط درجات أفراد مجتمع البحث في مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط. بلغ (67,4167) درجة وبانحراف معياري قدره (9,23019)

درجة، وعند إجراء المقارنة بين المتوسط الحسابي المتحقق (المحسوب) والمتوسط النظري البالغ (76) درجة، حيث أن الفرق بين المتوسطين بلغ (8,58333-) درجة، [وباستخدام الاختبار التائي لعينة واحدة وسيلة إحصائية في المعالجة، تبين أن الفرق دال إحصائيا بين كلا الوسطين المحسوب والنظري لصالح النظري، وما يؤكد ذلك هو قيمة (t) التي بلغت (7,203-) وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (α=0.01)]. كما أن المتوسط المحسوب ينتمي إلى مجال الموافقة المتوسطة [63,33-92 ،88] ونسبة التأكد من هذه النتيجة هو 99% مع احتمال الوقع في الخطأ بنسبة 1%.

-النتيجة: مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط جاء متوسطا.

وعليه نستنتج عدم تحقق الفرضية الثانية التي نصت على أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط مرتفع.

1-4-عرض نتائج الفرضية الفرعية الثالثة:

تنص على أنه: "**توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس**".

وللتحقق من صحة هذه الفرضية تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصائية (ت) بالنسبة للعينتين المستقلتين، وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة التالية:

الجدول رقم (10): يوضح الفروق بين الذكور والإناث في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة

إدمان الألعاب	الجنس	اختبار ليفين للكشف عن التجانس (F)	مستوى الدلالة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (T)	مستوى الدلالة	القرار
	ذكر	1,723	0,195	31	67,8710	10,04902	58	0,391	0,697	غير دال
	أنثى			29	66,9310	8,41738				

من خلال الجدول رقم (10) أعلاه نلاحظ أن قيمة اختبار التجانس ليفين (F) بلغت (1,723)، وهي قيمة غير دالة إحصـــائيا عند مستوى الدلالة ألفا (0.05)، وهذا يستوجب استخدام اختبار الدلالة الإحصائية (T) بالنسبة لعينتين مستقلتين متجانستين.

وبالنظر إلى المتوســطات الحسابية بالنسبة لأفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والتي بلغت عند الذكور (67,8710) وعند الإناث (66,9310) يمكن القول بــأن هنــاك فروقــا طفيفة بينهما، كما أن قيمة اختبار الفروق (Ttest) والتي بلغت (0,391) جاءت غير دالة إحصــائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.05)، وبالتالي تم قبول الفرضــية الصفرية التي تنفي وجود الفروق، ومنه تم رفض فرضية البحث الجزئية الأولى والقائلة بـــــ "توجد فروق في مســتوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس."، ونســبة التأكد من هذه النتيجة المتوصل إليها هو 95% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 5%.

النتيجة: لا توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الســنة الثانية متوســط تعزى لمتغير الجنس.

وعليه نستنتج عدم تحقق الفرضية الثالثة التي نصت على أنه: توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.

1-4-عرض نتائج الفرضية الفرعية الثالثة:

تنص على أنه: "**توجد فروق في القلق لدى تلاميذ الســنة الثانية متوســط تعزى لمتغير الجنس**".

وللتحقق من صــحة هذه الفرضــية تم اللجوء إلى اختبار الدلالة الإحصــائية (ت) بالنسبة للعينتين المستقلتين، وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة التالية:

الجدول رقم (11) يوضـــح الفروق بين الذكور والإناث في مســـتوى القلق لدى عينة الدراسة

	الجنس	اختبار ليفين للكشف عن التجانس (F)	مستوى الدلالة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (T)	مستوى الدلالة	القرار
القلق	ذكر	0,203	0,654	31	151,6774	40,87574	58	0,755	0,453	غير دال
	أنثى			29	144,2759	34,49627				

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن قيمة اختبار التجانس ليفين (F) بلغت (0,203)، وهي قيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (0.05)، وهذا يستوجب استخدام اختبار الدلالة الإحصائية (T) بالنسبة لعينتين مستقلتين متجانستين.

وبالنظر إلى المتوسطات الحسابية بالنسبة لأفراد عينة الدراسة على مقياس **القلق** والتي بلغت عند الذكور **(151,6774)** وعند الإناث **(144,2759)** يمكن القول بأن هناك فروقا طفيفة بينهما، كما أن قيمة اختبار الفروق (Ttest) والتي بلغت(**0,755**) جاءت غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا (α=0.05)، وبالتالي تم قبول الفرضية الصفرية التي تنفي وجود الفروق، ومنه تم رفض فرضية البحث الجزئية الأولى والقائلة بـــ " **توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس تعزى لمتغير الجنس.**"، ونسبة التأكد من هذه النتيجة المتوصل إليها هو 95% مع احتمال الوقوع في الخطأ بنسبة 5%.

النتيجة:

لا توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس

2-مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج:

2-1-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الأولى:

من خلال النتائج المتحصل عليها تبين أن مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية جاء **بدرجة متوسطة**، وعليه فإن الفرضية التي نصت على أن "مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية مرتفع" لم تتحقق.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تؤدي بالضرورة إلى مستويات مرتفعة من القلق لدى جميع التلاميذ، إذ تختلف آثارها النفسية باختلاف مدة الاستخدام، ونوعية الألعاب، والخصائص الشخصية للفرد، ومستوى الدعم الأسري والاجتماعي الذي يحظى به، كما أن بعض التلاميذ قد يلجؤون إلى الألعاب الإلكترونية باعتبارها وسيلة للترفيه والتنفيس عن الضغوط اليومية، مما يساهم في خفض حدة التوتر والقلق لديهم ويجعل مستوى القلق في الحدود المتوسطة بدل المرتفعة.

وتتفق هذه النتيجة مع **الاتجاه السلوكي** في تفسير إدمان الألعاب الإلكترونية، والذي يرى أن الإدمان سلوك متعلم يتم تعزيزه باستمرار من خلال ما توفره الألعاب من مكافآت فورية وإثارة وتشويق. فالتلميذ المدمن يتلقى تعزيزا مستمرا يجعله يستمر في اللعب ويشعر بالمتعة والإنجاز، مما قد يخفف مؤقتا من مشاعر التوتر والقلق ويحول دون وصولها إلى مستويات مرتفعة. كما يؤكد أصحاب المدرسة السلوكية أن القلق استجابة متعلمة للمواقف المهددة، وبالتالي فإن غياب المثيرات الشديدة أو قدرة التلميذ على التكيف معها قد يجعل مستوى القلق متوسطا فقط.

كما يمكن تفسير النتيجة في ضوء **النظرية المعرفية**، إذ يرى "آرون بيك" أن القلق ينتج عن الأفكار والتفسيرات المعرفية السلبية التي يكونها الفرد حول ذاته ومستقبله. ومن ثم فإن التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية قد لا يمتلكون جميعا أنماطا معرفية مشوهة أو توقعات كارثية تجاه المواقف الحياتية، مما يفسر عدم وصول مستوى القلق

لديهم إلى درجة مرتفعة. كما أن انغماسهم في العالم الافتراضي قد يخفف مؤقتا من التفكير في المشكلات الواقعية، فيقلل من حدة القلق وإن لم يلغِه تماما.

ومن منظور **الاتجاه السيكودينامي (التحليلي)** يمكن اعتبار الألعاب الإلكترونية وسيلة دفاعية للهروب من الإحباطات والصراعات النفسية التي يواجهها المراهق في حياته اليومية. فقد أشار "فرويد" إلى أن الأنا تلجأ إلى بعض الآليات الدفاعية للتخفيف من التوتر الناتج عن الصراعات الداخلية، وعليه يمكن أن تمثل الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب أو التعويض النفسي، الأمر الذي يحد من ارتفاع القلق إلى مستويات حادة ويجعله في الحدود المتوسطة.

أما **الاتجاه الاجتماعي الثقافي** فيفسر هذه النتيجة من خلال التحولات الاجتماعية والتكنولوجية التي جعلت ممارسة الألعاب الإلكترونية نشاطا عاديا ومقبولا اجتماعيا بين الأطفال والمراهقين. فالتلميذ لا يشعر بالعزلة أو الاختلاف بسبب ممارسته للألعاب، بل يجد فيها مجالا للتفاعل مع أقرانه وتبادل الخبرات، مما يخفف من بعض مصادر القلق الاجتماعي التي كانت متوقعة لدى المدمنين على الألعاب الإلكترونية.

كما يمكن الاستناد إلى **نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا**، التي تؤكد أن معتقدات الفرد حول كفاءته الذاتية تؤثر في طريقة مواجهته للمواقف المختلفة. فالتلميذ الذي يحقق نجاحات متكررة داخل الألعاب الإلكترونية قد يطور شعورا بالقدرة والسيطرة والإنجاز، وهو ما ينعكس إيجابا على تقديره لذاته ويحد من مستويات القلق المرتفعة، رغم استمرار سلوك الإدمان.

ومن جهة أخرى، ترى **النظرية الإنسانية** أن القلق ظاهرة إنسانية طبيعية ترافق الفرد في مختلف مراحل حياته، وأن وجود قدر متوسط من القلق يعد أمرا طبيعيا يساعد الإنسان على التكيف مع متطلبات الحياة. وفي هذا السياق يمكن اعتبار المستوى المتوسط للقلق مؤشرا على أن أفراد العينة يعيشون قدرا طبيعيا من القلق المرتبط بمرحلتهم العمرية والدراسية، وليس بالضرورة قلقا مرضيا ناتجا عن إدمان الألعاب الإلكترونية فقط.

كما أن **الاتجاه التكاملي** في تفسير الإدمان يعد من أكثر الاتجاهات قدرة على تفسير النتيجة الحالية، لأنه ينظر إلى الإدمان باعتباره نتاج تفاعل مجموعة من العوامل الشخصية والانفعالية والاجتماعية والبيئية. فمستوى القلق المتوسط قد يكون نتيجة توازن نسبي بين العوامل التي تزيد من القلق والعوامل التي تخفف منه، كالدعم الأسري والعلاقات الاجتماعية والقدرات الفردية على التكيف.

وتتفق هذه النتيجة جزئيا مع دراسة **الحبشي نجلاء محمود محمد (2021)** التي توصلت إلى أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية كان متوسطا، مع وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الإدمان وبعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية ومنها القلق، وهو ما يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية قد يكون موجودا لكنه لا يصل دائما إلى مستويات مرتفعة.

كما تتفق مع دراسة **العبودي والساردي (2008)** التي أوضحت أن الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية تظهر لديهم بعض مظاهر القلق مقارنة بغير المستخدمين، إلا أن هذه المظاهر تختلف في شدتها من طفل إلى آخر تبعا لعوامل متعددة، مما يدعم النتيجة الحالية التي أظهرت مستوى قلق متوسطا.

وفي المقابل، تختلف نتائج الدراسة الحالية مع دراسة **عائشة عبد الله عثمان مصباح (2026)** التي كشفت عن وجود مستويات مرتفعة من القلق الاجتماعي لدى نسبة معتبرة من الطلبة المدمنين على الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير هذا الاختلاف باختلاف المرحلة العمرية بين أفراد العينتين، حيث أجريت الدراسة السابقة على طلبة المرحلة الثانوية، في حين استهدفت الدراسة الحالية تلاميذ السنة الثانية متوسط، إضافة إلى اختلاف البيئة الاجتماعية والثقافية وأدوات القياس المستخدمة.

كما تتقاطع نتائج الدراسة الحالية مع دراسة **سايح زليخة (2025)** التي أكدت أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بعض الاضطرابات الانفعالية مثل التوتر وسرعة الاستجابة الانفعالية، غير أن هذه الدراسة اعتمدت المنهج العيادي وعلى حالات

محدودة، بينما اعتمدت الدراسة الحالية على قياس مستوى القلق لدى عينة أوسع، وهو ما قد يفسر اختلاف النتائج.

وعموما، تشير هذه النتيجة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط قد يرتبط بظهور بعض مؤشرات القلق، إلا أن هذا التأثير لم يصل إلى مستوى مرتفع، بل بقي ضمن الحدود المتوسطة، وهو ما يؤكد أن القلق ظاهرة متعددة الأسباب والعوامل ولا يمكن إرجاعها إلى إدمان الألعاب الإلكترونية وحده، بل تتداخل فيها متغيرات أسرية ومدرسية واجتماعية وشخصية مختلفة.

2-2-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الثانية:

من خلال النتائج المتحصل عليها من الجداول الإحصائية الخاصة بالفرضية الثانية، تبين أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط جاء **بدرجة متوسطة**، وعليه نستنتج عدم تحقق الفرضية التي نصت على أن" :مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط مرتفع."

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءا من الحياة اليومية للمراهقين، غير أن استخدامها لا يصل بالضرورة إلى مستوى الإدمان المرتفع لدى جميع التلاميذ، إذ تختلف درجة الانخراط فيها باختلاف الرقابة الأسرية، والظروف الاجتماعية، والاهتمامات الدراسية، ومستوى الوعي بمخاطر الاستخدام المفرط. كما أن مرحلة التعليم المتوسط تتميز بوجود التزامات مدرسية وأسرية تحد من الوقت المخصص للعب، مما قد يسهم في بقاء مستوى الإدمان ضمن الحدود المتوسطة.

وتتفق هذه النتيجة مع **الاتجاه السلوكي** الذي ينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية باعتباره سلوكا متعلما يخضع لقوانين التعزيز والإشراط، حيث يرى أصحاب هذا الاتجاه أن استمرار الفرد في اللعب يرتبط بحجم التعزيزات التي يحصل عليها من اللعبة كالفوز والتقدم في المراحل والحصول على المكافآت الافتراضية، وعليه فإن المستوى المتوسط للإدمان لدى أفراد العينة قد يرجع إلى أن التعزيزات المتوفرة لم تكن بالقوة الكافية التي

تجعـــل الســـلوك يتحول إلى إدمان مرتفع، أو أن هناك مثيرات وتعزيزات أخرى في البيئة الواقعية تنافس الألعاب الإلكترونية وتحد من سيطرتها على حياة التلميذ.

كما يمكن تفســـير هذه النتيجة في ضوء **الاتجاه التحليلي** الذي يرى أن الإدمان يمثل وســـيلة للهروب من الإحباطات والصـــراعات النفسية والبحث عن الإشباع البديل، إذ نجد فرويـــد أشـــار إلى أن الفرد يلجأ أحيانا إلى بعض الســـلوكات لتخفيف التوترات الداخلية وتحقيق نوع من التوازن النفســـي، لذا يمكن القول إن تلاميذ العينة قد يســـتخدمون الألعاب الإلكترونية كوســـيلة للترفيه والتنفيس الانفعالي دون أن يصـــل الأمر إلى درجة الاعتماد النفسي الشديد أو الإدمان المرتفع.

أمـــا **الاتجـــاه الاجتماعي الثقافي** فيفســـر النتيجة الحالية من خلال طبيعة المجتمع المعاصـــر الذي أصـــبحت فيه الألعاب الإلكترونية ظاهرة شـــائعة ومقبولة اجتماعيا بين الأطفـــال والمراهقين، حيث أن انتشـــار الألعاب الإلكترونية لا يعني بالضـــرورة ارتفاع مســـتوى الإدمان، بل يعكس تحولا في أنماط الترفيه والتواصل، ويرى أصحاب هذا الاتجاه أن البيئة الاجتماعية والثقافية هي التي تحدد طبيعة الســـلوك الإدماني وحدوده، ولذلك فإن وجود ضـــوابط أســـرية ومدرســـية قد يكون قد أسهم في الحد من تفاقم الإدمان لدى أفراد العينة.

ومن منظور **الاتجـــاه المعرفي**، فـــإن إدمـــان الألعـــاب الإلكترونية يرتبط بالأفكار والمعتقدات التي يكونها الفرد حول الألعاب ودورها في حياته. ويؤكد أصـــحاب هذا الاتجاه أن الإدمان ينشـــأ عندما تصـــبح الألعاب محور اهتمام الفرد ومصدرا أساسيا لتحقيق الذات أو الهروب من الواقع، وبما أن مستوى الإدمان لدى أفراد العينة كان متوسطا، فإن ذلك قد يـــدل على أن التلاميـــذ مـــا زالوا يحتفظون بدرجة من التوازن المعرفي بين العالم الواقعي والعالم الافتراضـــي، ولم يصـــلوا إلى مرحلة الاعتماد الكامل على الألعاب الإلكترونية في إشباع حاجاتهم النفسية والاجتماعية.

كمـــا يمكن تفســـير النتيجة بالاســـتناد إلى **الاتجاه الكيميائي والحيوي** الذي يربط الإدمان بعوامل عصـــبية ووراثية وكيميائية. فليس جميع الأفراد يمتلكون نفس الاســـتعداد البيولوجي لتطوير الســـلوك الإدمـــاني، إذ تختلف درجـــة التأثر بالمثيرات الإلكترونية من شـــخص إلى آخر وفقا للفروق الفردية في البناء العصـــبي والوراثي، وهو ما قد يفسر بقاء مستوى الإدمان ضمن الدرجة المتوسطة لدى أفراد الدراسة.

وتعد **النظرية التكاملية** من أكثر النظريات قدرة على تفســـير النتيجة الحالية، لأنها تنظر إلى الإدمـــان بـــاعتباره نتاج تفاعل مجموعة من العوامل الشـــخصـــية والانفعالية والاجتماعية والبيئية. فالمســـتوى المتوســـط للإدمان يعكس وجود توازن نسبي بين عوامل الخطر التي تدفع نحو الإدمان وعوامل الحماية التي تحد منه، كالمتابعة الأســـرية والانشغال بالدراسة والعلاقات الاجتماعية الواقعية.

وتـــدعم هـــذه النتيجـــة مـــا ذهـــب إليه عالم النفس **ألبرت باندورا** في نظرية التعلم الاجتماعي، حيث أكد أن الســـلوك الإنســـاني يتشكل من خلال التفاعل المتبادل بين العوامل الشـــخصـــية والبيئية والســـلوكية. فالتلاميذ لا يكتسبون سلوك اللعب المفرط بصورة آلية، وإنما يتأثرون بالنماذج الاجتماعية المحيطة بهم وبمســـتوى الرقابة والضـــبط الذاتي الذي يمتلكونه.

كما تتفق النتيجة الحالية مع ما أشـــار إليه **آرون بيك** في نظريته المعرفية، إذ يرى أن الســـلوك المشـــكل أو المضـــطرب يرتبط بالكيفية التي يدرك بها الفرد الواقع ويفسره. وعليه فإن عدم وصـــول الإدمان إلى مســـتوى مرتفع قد يعكس وجود إدراك نســـبي لدى التلاميذ لأهمية التوازن بين اللعب والأنشطة الأخرى.

ومن جانب الدراسات السابقة، تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة **الحبشي نجلاء محمود محمد (2021)** التي توصلت إلى أن المتوسط الحسابي لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة جاء في مســـتوى متوســـط، وهو ما يعزز مصداقية النتيجة الحالية ويؤكد أن انتشار الألعاب الإلكترونية لا يعني بالضرورة بلوغ مستويات مرتفعة من الإدمان.

كما تتقاطع مع دراسة **محمد عبد الحسن ناصر (2022)** التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة بين طلبة المرحلة المتوسطة، غير أن انتشار الظاهرة لا يعني بالضرورة تحولها إلى إدمان مرتفع لدى جميع التلاميذ، وهو ما ينسجم مع ما توصلت إليه الدراسة الحالية.

وفي المقابل، تختلف النتيجة الحالية جزئيا مع دراسة **عائشة عبد الله عثمان مصباح (2026)** التي أظهرت وجود نسب مرتفعة من إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقة موجبة بين الإدمان والقلق الاجتماعي. ويمكن تفسير هذا الاختلاف باختلاف المرحلة العمرية، إذ أجريت تلك الدراسة على طلبة المرحلة الثانوية الذين يتمتعون بقدر أكبر من الاستقلالية في استخدام الوسائط الإلكترونية مقارنة بتلاميذ المرحلة المتوسطة.

كما تختلف جزئيا مع دراسة **سايح زليخة (2025)** التي كشفت عن آثار سلبية واضحة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على التوازن الانفعالي والسلوكي لدى الأطفال. غير أن هذه الدراسة ركزت على حالات تعاني من الاستخدام المفرط، بينما تناولت الدراسة الحالية عينة أوسع أظهرت مستوى متوسطا من الإدمان.

وعموما يمكن القول إن عدم تحقق الفرضية لا يعني غياب ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، وإنما يشير إلى أن هذه الظاهرة لم تصل إلى مستوى مرتفع داخل عينة الدراسة، وهو ما قد يعود إلى تفاعل مجموعة من العوامل الشخصية والأسرية والمدرسية والاجتماعية التي أسهمت في الحد من تفاقم السلوك الإدماني، رغم الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية في أوساط المراهقين.

2-3-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الثالثة:

من خلال النتائج المتحصل عليها من الجداول الإحصائية الخاصة بالفرضية الثالثة، تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس، وعليه فإن الفرضية التي نصت على أنه: "توجد

فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس" لم تتحقق.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت في الوقت الراهن وسيلة ترفيهية مشتركة بين الذكور والإناث على حد سواء، ولم تعد حكرا على جنس دون آخر كما كان سائدا في السابق، حيث ساهم التطور التكنولوجي وانتشار الهواتف الذكية والإنترنت في إتاحة فرص متساوية لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مختلف الفئات العمرية والجنسية. كما أن طبيعة الألعاب الحديثة أصبحت أكثر تنوعا وتلبي اهتمامات الذكور والإناث معا، مما أدى إلى تقارب مستويات الاستخدام والإقبال عليها.

ووفقا للاتجاه **الاجتماعي الثقافي** في تفسير إدمان الألعاب الإلكترونية، فإن الإدمان يتأثر بالثقافة السائدة في المجتمع وبالظروف الاجتماعية المحيطة بالفرد. ويمكن فهم النتيجة الحالية في ضوء هذا الاتجاه من خلال أن كلا الجنسين يعيشان في بيئة اجتماعية واحدة ويتعرضان لنفس المؤثرات التكنولوجية والثقافية والإعلامية، الأمر الذي يجعل فرص الانجذاب إلى الألعاب الإلكترونية متقاربة بينهما، وبالتالي تتضاءل الفروق المرتبطة بالجنس.

كما يمكن تفسير النتيجة بالاستناد إلى **الاتجاه السلوكي** الذي يرى أن الإدمان سلوك متعلم ينشأ نتيجة التعزيز المستمر الذي يحصل عليه الفرد أثناء اللعب. فإذا كانت أنماط التعزيز والمكافآت التي تقدمها الألعاب متاحة للذكور والإناث بنفس الدرجة، فإن احتمالية اكتساب سلوك الإدمان تصبح متقاربة بينهم، وهو ما يفسر عدم وجود فروق جوهرية بين الجنسين في مستوى الإدمان.

ومن منظور **الاتجاه المعرفي**، فإن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط بالأفكار والتصورات التي يكونها الفرد حول الألعاب ودورها في حياته. فكلما اعتقد التلميذ أن الألعاب وسيلة للمتعة أو للهروب من الضغوط أو لتحقيق الإنجاز الافتراضي، زاد تعلقه بها بغض النظر عن جنسه. ويؤكد "آرون بيك" أن السلوك الإنساني يتأثر بالأساس بالبنيات

المعرفية والتفسيرات الذاتية للأحداث أكثر من تأثره بالخصائص الديموغرافية للفرد، وهو ما يدعم تفسير عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في مستوى الإدمان.

أما **الاتجاه التحليلي** فيرى أن الإدمان يمثل وسيلة للهروب من الإحباطات والصراعات النفسية وتحقيق نوع من الإشباع البديل. وبما أن الذكور والإناث في مرحلة المراهقة المبكرة يواجهون تحديات وضغوطا نفسية ودراسية متشابهة، فإن لجوءهم إلى الألعاب الإلكترونية كوسيلة للتنفيس أو التعويض النفسي قد يكون متقاربا، مما ينعكس على تشابه مستويات الإدمان لديهم.

كذلك يفسر **الاتجاه التكاملي** هذه النتيجة من خلال اعتباره أن الإدمان ناتج عن تفاعل مجموعة من العوامل الشخصية والانفعالية والاجتماعية والبيئية، وليس نتيجة عامل واحد فقط كالجنس. فوجود بيئة رقمية مشتركة وظروف أسرية ومدرسية متقاربة قد يجعل تأثير الجنس محدودا مقارنة بتأثير العوامل الأخرى الأكثر ارتباطا بالسلوك الإدماني.

وتنسجم هذه النتيجة مع ما أشار إليه عالم النفس الاجتماعي "**ألبرت باندورا**" في نظرية التعلم الاجتماعي، حيث يؤكد أن السلوك يكتسب من خلال الملاحظة والنمذجة والتفاعل مع البيئة الاجتماعية، وأن الأفراد الذين يعيشون في ظروف متشابهة ويتعرضون لنفس النماذج السلوكية قد يطورون أنماطا متقاربة من السلوك بغض النظر عن جنسهم.

كما يمكن الاستئناس برأي "**بيك**" الذي يرى أن الأفكار والتوقعات المعرفية هي المحدد الأساسي للسلوك، فإذا تشابهت المعتقدات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث فإن سلوك الإدمان يصبح متقاربا بينهم.

وتتفق النتيجة الحالية مع دراسة **محمد عبد الحسن ناصر (2022)** التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة لدى طلبة المرحلة المتوسطة وموجودة لدى الجنسين على حد سواء، وهو ما يعكس تقاربا في أنماط الاستخدام بين الذكور والإناث.

كما تتفق جزئيا مع دراسة **الحبشي نجلاء محمود محمد (2021)** التي أظهرت أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية جاء في حدود متوسطة لدى أفراد العينة، مما يشير إلى

أن الإدمـــان قد يكون مرتبطا بدرجة التعرض للألعاب والظروف المحيطة أكثر من ارتباطه بمتغير الجنس وحده.

وعليه يمكن القول إن عدم تحقق الفرضـــية الثالثة يرجع إلى أن متغير الجنس لم يعد عاملا حاســـما في تفســـير إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، في ظل الانتشـــار الواسع للتكنولوجيا وتساوي فرص الوصول إلى الألعاب الرقمية بين الذكور والإنـــاث، مما يجعل العوامل المعرفية والانفعالية والاجتماعية أكثر قدرة على تفســـير هذا السلوك من عامل الجنس في حد ذاته.

2-4-مناقشة نتائج الفرضية الفرعية الرابعة:

من خلال النتائج المتحصـــل عليها من الجداول الخاصـــة بالفرضية الرابعة نجد أن الفرضية القائلة بوجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس لم تتحقق، حيث أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مســـتوى القلق، وعليه يمكن القول إن الجنس لم يكن عاملاً محدداً في تباين درجات القلق لدى أفراد عينة الدراسة.

ويمكن تفســـير هذه النتيجة بأن مرحلة المراهقة المبكرة التي ينتمي إليها أفراد العينة تتميز بتشـــابه كبير في الخصـــائص النمائية والانفعالية بين الذكور والإناث، حيث يواجه الجميع متطلبات دراســـية واجتماعية وأســـرية متقاربة، مما يجعل مصـــادر القلق ومثيراته متشـــابهة إلى حد بعيد. كما أن البيئة المدرســـية التي تجمع التلاميذ ضمن ظروف تعليمية وتنظيمية واحدة تساهم في خلق خبرات انفعالية متقاربة، الأمر الذي ينعكس على مستويات القلق لديهم بغض النظر عن الجنس.

ووفقاً للنظرية البيولوجية فإن القلق يرتبط بالاســـتعدادات الوراثية والعوامل العصبية والكيميائية الحيوية أكثر من ارتباطه بالجنس في حد ذاته، إذ يرى أصـــحاب هذا الاتجاه أن اضـــطرابات القلق تنتج عن خلل في بعض النواقل العصبية أو الاستعدادات الجينية الكامنة لدى الفرد. وقد أشـــار **لطفي الشربيني** إلى أن العوامل الوراثية تلعب دوراً مهماً في ظهور

القلق، كما بينت دراسات التوائم أن احتمالية الإصابة بالقلق ترتبط بدرجة التشابه الوراثي أكثر من ارتباطها بمتغيرات أخرى. وبناءً على ذلك يمكن تفسير عدم وجود فروق بين الذكور والإناث بأن الاستعدادات البيولوجية للقلق قد تكون متقاربة لدى أفراد العينة.

كما يمكن تفسير النتيجة في ضوء **النظرية السلوكية** التي ترى أن القلق استجابة متعلمة تنشأ نتيجة التعرض لمواقف مثيرة للخوف أو التهديد. فإذا كان الذكور والإناث يتعرضون لخبرات تعليمية واجتماعية متشابهة داخل الوسط المدرسي والأسري فإنهم يكتسبون أنماطاً متقاربة من الاستجابات الانفعالية، ومن بينها القلق. ويرى السلوكيون أن القلق ما هو إلا استجابة شرطية متعلمة، وبالتالي فإن تشابه الظروف والخبرات التي يمر بها التلاميذ يفسر عدم ظهور فروق بينهم تبعاً للجنس. كما يؤكد **ألبرت باندورا** أن إدراك الفرد لكفاءته الذاتية وقدرته على مواجهة المواقف يعد عاملاً أساسياً في تحديد مستوى القلق لديه، بغض النظر عن كونه ذكراً أو أنثى.

وتنسجم هذه النتيجة كذلك مع **النظرية المعرفية** التي تفسر القلق من خلال الأفكار والتصورات العقلية التي يكونها الفرد حول المواقف المختلفة. ويرى **آرون بيك (Beck)** أن القلق ينتج عن التفسيرات السلبية والمبالغ فيها للمواقف والأحداث أكثر من ارتباطه بالخصائص الديموغرافية للفرد. وعليه، فإذا كان الذكور والإناث في العينة يعيشون ظروفاً متشابهة ويشتركون في العديد من الخبرات المدرسية والاجتماعية، فمن الطبيعي أن تتقارب لديهم أنماط التفكير المرتبطة بالقلق، وهو ما يفسر عدم وجود فروق دالة إحصائياً بينهم.

أما من منظور **النظرية التحليلية**، فإن القلق يمثل إشارة تصدرها الأنا عندما تواجه صراعات أو تهديدات داخلية. وقد اعتبر **فرويد** أن القلق وظيفة نفسية تحذيرية تنبه الفرد إلى وجود خطر داخلي أو خارجي، بينما رأى **أدلر** أن الشعور بالنقص وعدم القدرة على التعويض يمثل مصدراً أساسياً للقلق. ونظراً لأن الذكور والإناث في هذه المرحلة العمرية

يواجهون تحديات نمائية متقاربة تتعلق بإثبات الذات وتحقيق التوافق الاجتماعي والدراسي، فإن مستويات القلق الناتجة عن هذه الصراعات قد تكون متشابهة بينهم.

كما يمكن تفسير النتيجة وفق **النظرية الإنسانية** التي ترى أن القلق خبرة إنسانية عامة ترتبط بإدراك الفرد لمستقبله ولمسؤوليته عن اختياراته الحياتية. ويرى أصحاب هذا الاتجاه أن القلق ليس مرتبطاً بجنس معين، بل هو جزء من التجربة الإنسانية المشتركة. لذلك فإن تشابه اهتمامات وتطلعات تلاميذ المرحلة المتوسطة ومخاوفهم المستقبلية قد يؤدي إلى تقارب مستويات القلق بين الذكور والإناث.

ومن جهة أخرى، يمكن ربط هذه النتيجة بالنظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية، خاصة **الاتجاه التكاملي** الذي يؤكد أن السلوك الإدماني وما يترتب عنه من آثار نفسية ينتج عن تفاعل عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية متعددة. فإذا كانت الألعاب الإلكترونية منتشرة بين الجنسين داخل الوسط المدرسي، كما أشارت دراسة **محمد عبد الحسن ناصر (2022)**، فإن تأثيراتها النفسية المحتملة قد تظهر بصورة متقاربة لدى الذكور والإناث، مما يساهم في تقارب مستويات القلق بينهم.

وقد اتفقت النتيجة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة **عائشة عبد الله عثمان مصباح (2026)**، حيث أظهرت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مستوى القلق الاجتماعي رغم وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور، وهو ما يدل على أن القلق قد يتأثر بعوامل نفسية واجتماعية مشتركة أكثر من تأثره بمتغير الجنس. كما تدعم هذه النتيجة ما ذهب إليه **بيك** من أن الأفكار والتفسيرات المعرفية للمواقف هي المحدد الأساسي للقلق، وليس الخصائص الديموغرافية للفرد.

وعليه يمكن تفسير عدم تحقق الفرضية الرابعة بأن القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط يرتبط بعوامل نفسية ومعرفية واجتماعية وبيولوجية مشتركة بين الجنسين أكثر

من ارتباطه بمتغير الجنس نفسه، الأمر الذي أدى إلى تقارب مستويات القلق لدى الذكور والإناث وعدم ظهور فروق ذات دلالة إحصائية بينهم.

2-5-مناقشة نتائج الفرضية العامة:

من خلال النتائج المتحصل عليها من الجداول الإحصائية الخاصة بالفرضية العامة، تبين وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، وعليه فإن الفرضية العامة للدراسة قد تحققت.

وتشير هذه النتيجة إلى أن ارتفاع مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية يرتبط بارتفاع مستويات القلق لدى التلاميذ، الأمر الذي يعكس التأثيرات النفسية والانفعالية التي قد تنجم عن الاستخدام المفرط لهذه الألعاب في مرحلة المراهقة المبكرة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء **الاتجاه السلوكي** الذي يرى أن إدمان الألعاب الإلكترونية سلوك متعلم يخضع لقوانين التعلم والتعزيز، حيث يحصل التلميذ أثناء اللعب على مكافآت فورية ومستمرة تدفعه إلى تكرار السلوك والإفراط فيه. وعندما يُحرم من اللعب أو يعجز عن تحقيق أهدافه داخل اللعبة، فإنه يشعر بالتوتر والانزعاج والقلق. كما أن المدرسة السلوكية تفسر القلق باعتباره استجابة متعلمة تنشأ نتيجة ارتباط بعض المواقف بمشاعر الخوف أو التهديد، وهو ما يجعل الممارسات المفرطة للألعاب الإلكترونية عاملا ممهدا لظهور القلق لدى التلاميذ.

كما يمكن تفسير هذه النتيجة وفق **الاتجاه المعرفي** في تفسير الإدمان والقلق، حيث يرى أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان ينشأ نتيجة أفكار ومعتقدات معرفية خاطئة تجعل الفرد ينظر إلى الألعاب الإلكترونية بوصفها الوسيلة الأساسية للمتعة والنجاح والهروب من الواقع. وفي المقابل يؤكد "بيك" أن القلق يرتبط بالأفكار اللاعقلانية والتوقعات السلبية والمبالغة في تقدير الأخطار. وبالتالي فإن التلميذ المدمن على الألعاب الإلكترونية قد يصبح أكثر عرضة لتبني أنماط تفكير سلبية مرتبطة بالخوف من الفشل أو فقدان

الإنجـــازات الافتراضـــيـــة أو العجز عن مواجهة متطلبات الحياة الواقعية، مما يؤدي إلى ارتفاع مستوى القلق لديه.

وتدعم هذه النتيجة كذلك **النظرية الســـيكودينامية** التي تنظر إلى الإدمان باعتباره وســـيلة للهروب من الإحباطات والصراعات النفسية الداخلية وتحقيق إشباع بديل. فالمراهق الذي يعاني من ضـــغوط مدرســـية أو أســـرية قد يلجأ إلى الألعاب الإلكترونية كآلية دفاعية للتخفيف من التوتر، غير أن هذا الهروب لا يؤدي إلى حل المشـــكلات الحقيقية بل قد يزيد من حدة القلق نتيجة تراكم الضـــغوط وعدم مواجهتها بصـــورة مباشـــرة. وفي هذا السياق يرى فرويد أن القلق يمثل إشارة تحذيرية تصدرها الأنا عند مواجهة تهديدات أو صراعات داخلية، وهو ما يفسر ارتباط الإدمان بمشاعر القلق لدى بعض المراهقين.

ومن منظور **الاتجـــاه الاجتماعي الثقافي**، يمكن إرجاع هذه العلاقة إلى طبيعة البيئة الاجتماعية المعاصـــرة التي أصـــبحت تشـــجع الاســـتخدام المكثف للتكنولوجيا والألعاب الرقمية. فالتلميذ يعيش في وســـط اجتماعي أصـــبحت فيه الألعاب الإلكترونية جزءا من الحياة اليومية، الأمر الذي يزيد من احتمالات الإفراط في اســـتخدامها، خاصـــة مع تراجع بعض أشـــكال التفاعل الاجتماعي المباشر. وقد يؤدي هذا الوضع إلى تنامي مشاعر العزلة والانشغال المفرط بالعالم الافتراضي، وهو ما يسهم في زيادة مستويات القلق.

كمـــا يمكن فهم النتيجة في إطار **الاتجاه التكاملي** الذي يرى أن الإدمان لا ينتج عن عـــامل واحد، بل عن تفاعل مجموعة من العوامل الشـــخصـــية والانفعالية والاجتماعية والبيئيـــة. وعليه فإن القلق قد يكون في بعض الحالات ســـببا يدفع التلميذ إلى الإفراط في ممـــارســـة الألعاب الإلكترونية هربا من التوتر، كما يمكن أن يكون نتيجة مترتبة على هذا الإدمـــان، ممـــا يجعل العلاقة بين المتغيرين علاقة متبادلة ومعقدة تتداخل فيها عدة عوامل نفسية واجتماعية.

أما فيما يتعلق بالنظريات المفســـرة للقلق، فإن **النظرية البيولوجية** ترى أن بعض الأفراد يمتلكون اســـتعدادا وراثيا أو عصـــبيا يجعلهم أكثر عرضة للقلق، وعندما يقترن هذا

الاســـتعداد بالاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وما يرافقه من إجهاد ذهني واضطرابات في النوم، فإن احتمالية ظهور القلق تزداد. كما تؤكد هذه النظرية أهمية العوامل العصـــبية والكيميائية في تفسير الاضطرابات القلقية.

وتتفق نتيجة الدراســـة الحالية مع ما ذهب إليه **آرون بيك** الذي يرى أن القلق ينشـــأ نتيجة التشـــوهات المعرفية والأفكار الســـلبية التي يحملها الفرد تجاه ذاته ومســـتقبله، حيث يمكن أن تؤدي الممـــارســـات المفرطة للألعاب الإلكترونية إلى تعزيز الانشـــغال الذهني والتوقعات السلبية وضعف الثقة بالقدرات الواقعية، مما يرفع من مستوى القلق.

كما تتفق هذه النتيجة مع دراســـة **عائشـــة عبد الله عثمان مصباح (2026)** التي توصـــلـــت إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق الاجتمـــاعي لدى طلاب المرحلة الثانوية، حيث بلغ معامل الارتباط (0.54)، وهو ما يؤكد أن زيادة مستويات الإدمان ترتبط بارتفاع مستويات القلق.

كذلك تتوافق نتائج الدراســـة الحالية مع دراســـة **العبودي والساردي (2008)** التي أظهرت أن الأطفال المســـتخدمين للألعاب الإلكترونية يعانون مســـتويات أعلى من القلق مقارنة بالأطفال غير الممارسين لهذه الألعاب، نتيجة ما تفرضه بعض الألعاب من ضغوط نفســـية وتوترات انفعالية ومشـــاهد قد تؤثر في التوافق النفســـي والاجتماعي. كما تتفق مع دراســـة **الحبشـــي نجلاء محمود محمد (2021)** التي أثبتت وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصـــائيا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضـــطرابات الســـلوكية والانفعالية، ومن بينها القلق، وهو ما يعزز تفسير النتيجة التي توصلت إليها الدراسة الحالية.

وعليه يمكن القول إن العلاقة الدالة إحصـــائيا بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ الســـنة الثانية متوســـط تعكس التأثير النفسي الذي قد ينجم عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وتؤكد أن هذه الظاهرة لا تقتصـــر آثارها على الجانب الترفيهي فقط، بل تمتد لتشـــمل الصـــحة النفســـية والانفعالية للتلاميذ، مما يســـتدعي مزيدا من الاهتمام الأسري والتربوي لتوجيه استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة متوازنة وآمن.

خاتمة

خاتمة:

في ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة والانتشار الواسع للأجهزة الذكية والإنترنت، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً أساسياً من الحياة اليومية للأطفال والمراهقين، حيث توفر لهم التسلية والتفاعل والتنافس. غير أن الاستخدام المفرط لهذه الألعاب قد يتحول إلى سلوك إدماني ينعكس سلباً على مختلف جوانب شخصية التلميذ النفسية والاجتماعية والدراسية. ومن هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة لتسليط الضوء على العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط، باعتبار هذه الفئة العمرية من أكثر الفئات عرضة للتأثر بالمتغيرات النفسية والسلوكية المرتبطة بالتكنولوجيا الحديثة.

وفي الأخير، يبقى التعامل مع ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية مسؤولية مشتركة بين الأسرة والمدرسة والمجتمع، بهدف حماية الناشئة من الآثار السلبية لهذه الظاهرة وضمان نموهم النفسي والاجتماعي السليم، بما يمكنهم من مواجهة تحديات الحياة المعاصرة وتحقيق التوافق النفسي والنجاح الدراسي.

الاستنتاج العام:

ومن خلال الدراسة الميدانية التي تمت على مستوى متوسطة بشيري محمد بالمسيلة والتي شملت 60 تلميذ وتلميذة من المتمدرسين بالسنة الثانية متوسط، خلصت الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل في:

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط
- مستوى القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط المدمنين على الألعاب الإلكترونية متوسط
- مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط جاء متوسطا
- لا توجد فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.

- لا توجد فروق في القلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط تعزى لمتغير الجنس.

توصيات ومقترحات الدراسة:

في ضـــوء ما أســـفرت عنه الدراســـة الراهنة من نتائج يعتبر ذا أهمية كبيرة نظرا لأهمية عينة الدراســـة والتي تمثل فئة تلاميذ الســـنة ثانية متوســـط والتي تحتاج إلى تكثيف الاهتمـــام بها، لكي تتحقق غايات وأهداف العملية التعليمة وهي إعداد الفرد للحياة وتحقيقه لطموحاته ونجاحه الدراسي. وعليه يمكن تقديم عدد من التوصيات نوجزها فيما يلي:

1-تعزيز دور الأســـرة في المراقبـــة والتوجيـــه من خلال الاهتمام بمتابعة أولياء الأمور لاســـتخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وتحديد أوقات مضـــبوطة للعب، مع الحرص على تحقيق توازن بين الترفيه والدراســـة، لأن الإفراط في الاســـتخدام يرتبط بارتفاع مستويات القلق.

2-تنظيم اســـتعمال الألعاب الإلكترونية داخل الوســـط الأسري وذلك بوضع قواعد منزلية واضـــحة تحدد مدة اللعب ونوع الألعاب المســـموح بها، مع تجنب الألعاب التي تتضـــمن محتويات عنيفة أو مثيرة للتوتر النفسي.

3-تفعيل دور المدرســـة في التوعية النفسية والتربوية بتنظيم حملات توعوية حول مخاطر الإفراط في اســـتخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاســـاتها على الصـــحة النفســـية والتحصيل الدراسي

4-إدماج برامج الإرشـــاد النفســـي داخل المدارس وذلك بتعزيز دور المستشارين التربويين في رصـــد حالات التلاميذ الذين يظهرون مؤشـــرات قلق أو إفراط في اســـتخدام الألعاب، وتقديم الدعم النفسي والتوجيه المناسب لهم.

5-تشـــجيع الأنشطة البديلة عن طريق الأنشطة الرياضية والثقافية والفنية داخل المؤسسات التعليمية كبدائل للألعاب الإلكترونية، بما يساعد على تفريغ الطاقة وتقليل مستويات القلق.

6-تنميـــة مهارات التنظيم الذاتي لدى التلاميذ عن طريق تدريب التلاميذ على إدارة الوقت والتحكم في اســـتخدام التكنولوجيا، بما يعزز لديهم القدرة على ضبط السلوك وتقليل الاعتماد على الألعاب الإلكترونية.

7-توجيه الاســـتخدام الإيجابي للتكنولوجيا بتوعية التلاميذ بأن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون وســـيلة تعليمية إذا اســـتُخدمت بشـــكل معتدل ومدروس، وليس بشـــكل مفرط أو تعويضي.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

- العطري أحمد ، ميهوبي إسماعيل (2021) جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجلفة 08/02)،296-313
- إبراهيم سالم الصيغان (2010)، الإضرابات النفسية والعقلية (الأسباب والعلاج)، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن
- بوعلة الأزرق (1993)، الإنسان والقلق، ط1، دار سينا للنشر، القاهرة
- بيومي خليل محمد (2006)، انحرافات الشاب في عصر العولمة، دار قباء للطباعة والنشر، القاهرة.
- رشيد زرواتي، مناهج وأدوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ط1، دار الهدى للطباعة والنشر والتوزيع، عين مليلة، 2007
- روبين داينيز (2002)، إدارة القلق، ترجمة دار الفاروق للنشر والتوزيع، مصر.
- عائشة حجازي (1423ه)، فروق أعراض القلق والاكتئاب والمخاوف المرضية لدى الأطفال من (6-12) سنة المصابين ببعض الأمراض النفسية، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود السعودية
- عبد الخالق أحمد محمد (1987)، قلق الموت مطابع الرسالة، الكويت.
- عبد الله محمد قاسم (2001)، مدخل إلى الصحة النفسية، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، الأردن.
- عبد الله ومحمد قاسم (2001)، مدخل إلى الصحة النفسية، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط1
- العبيدي محمد حسن بشرى (2017)، بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائي، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، 14(53)، 418-444.

- عكاشة أحمد (2003)، الطب النفسي المعاصر، مصر، القاهرة مكتبة الأنجلو المصرية
- عمر عبد الرحيم نصر الله (2001)، أساسيات في التربية العلمية، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان،
- الغفيلي بن عبد العزيز فهد (2010)، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، السعودية.
- فاروق السيد عثمان (2001)، القلق وإدارة الضغوط النفسية، دار الفكر العربي، ط1، القاهرة، مصر
- فايد حسين علي (2001)، الاضطرابات السلوكية تشخيصها أسبابها علاجها، المكتب العلمي عمان
- فايد حسين علي (2001)، الاضطرابات السلوكية تشخيصها أسبابها علاجها، المكتب العلمي للنشر والتوزيع، عمان
- فيولا الببلاوي (1982)، الشخصية وتعديل السلوك، مجلة عالم الفكر، العدد 02، المجلد 3، وزارة الإعلام، الكويت.
- مصطفى العشوي (1994)، مدخل إلى علم النفس المعاصر، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.
- مؤيد، محمد هبة (2020)، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، مجلة البحوث التربوية والنفسية، 17 (64). ص 587-611.
- هبة مؤيد محمد (2020)، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد 17، العدد 64.
- الهدلق عبد الله (2013)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي، مجلة القراءة والمعرفة، العدد 138.
- وليد المصري محمد (2006)، الأسرة العربية وهوس الأنترنت، مجلة العربي، العدد 575.

1)

قائمة الملاحق

الملحق رقم 01: ترخيص إجراء الدراسة الميدانية

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم النفس

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

المسيلة في : 2026/04/21
الى السيد: مدير متوسطة المجاهد بشيري محمد حي 05 جويلية بالمسيلة

الموضوع: تسهيل مهمة لإجراء الدراسة الميدانية

تحية عطرة وبعد ...

في إطار انجاز دراسة ميدانية (مذكرة تخرج) لطلبة السنة الثانية ماستر

الشعبة: .....علوم التربية..... التخصص: .....ارشاد وتوجيه...

نرجو من سيادتكم المحترمة تسهيل مهمة الطالب (ة) المذكور (ة) أدناه وتقديم المساعدة الممكنة واللازمة في حدود أغراض البحث العلمي، وما يسمح به القانون، وهذا على مستوى المصالح التي تشرفون عليها.

عنوان الدراسة: الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط .

الاستاذ المشرف : زموري حميدة

الرقم	الاسم واللقب	تاريخ ومكان الميلاد	رقم التسجيل
01	عيسي عقيلة	1988/02/24بسيدي عيسى المسيلة	25075110672
02	سعداوي سميرة	1987/03/25السوامع–المسيلة –	25075097106
03	//	//	//

في الفترة الممتدة من : .../..../2025 إلى غاية ..../..../2026

في الأخير لكم منا أسمى عبارات التقدير والاحترام .

رئيس القسم
أ.د عبد الكريم ملياني

الملحق رقم 02: تصريح بالنزاهة العلمية

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علم النفس

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): سعداوي سميرة

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 209675048

والصادرة بتاريخ: 2023-10-16

عن دائرة: المسيلة

المسجل (ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم النفس

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها:

مذكرة الماستر:
عواقب الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2026/05/31

إمضاء المعني

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علم النفس

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): عيسى عقيلة

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 203311163

والصادرة بتاريخ: 2018/08/26

عن دائرة: حمام الضلعة

المسجل (ة) بكلية: العلوم الانسانية والاجتماعية قسم: علم النفس

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها:

مذكرة ماستر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالقلق لدى تلاميذ السنة الثانية متوسط

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2025/05/31

إمضاء المعني

الملحق رقم 03: مقياس القلق

عزيزي التلميذ(ة) في إطار انجاز مذكرة الماستر نحن بصدد إعداد استبيان كأداة نستخدمها للقياس ولهذا نقترح عليكم بعض الأسئلة التي نود معرفة رأيكم الشخصي فيها

لذالك نطلب منكم

قراءة العبارات بعناية واهتمام

وضع علامة (×) امام الاجابة الموافقة بحالتكم دون تفكير وتردد والتاكد ان لا يوجد هناك إجابات صحيحة أو خاطئة وإنما هي وجهة نضر شخصية تختلف من تلميذ لأخر

الرقم	العبارات	دائما	غالبا	احيانا	نادر	ابداً
1	ارى احلاما مزعجة عندما أكون نائما					
	لا أستطيع التركيز على شيء اقموم بعمله					
	احس بان ضربات قلبي تدق بسرعة					
	اخشى ان اقوم بعمل اشياء ثم اندم على فعلها					
	اخشى ان لا ارضي اصدقائي عندما انعامل معهم					
	ارى أنني شخص لا افكر بشكل سليم					
	اجد صعوبة عندما اتنفس					
	أكون مشغول البال على الالشياء التي بعمله وأتمنى ان اكون أنجزتها بشكل سليم					
	أخاف من اي شيء يحدث لي ولو كان بسيطا					
	أنسى كثيرا الاشياء التي أريد أن اقوم بها					
	يدي تصبح رطبة ويخرج العرق منها					
	اتمنى أن يعمل الأخرون كل شيء أقوم به نيابة عني					
	أحس بتكاثر الافكار في ذهني في وقت واحد					
	أشعر برغبة في الذهاب الى الحمام					

	لا أشعر بفائدة ما أقوم به من الاعمال في حياتي					
	أشعر بانني مشغول الذهن في شيء لا أعرفه					
	لا استطيع بلع الطعام بسهولة					
	اشعر أنني أحتاج أشياء كثيرة في حياتي					
	تنتابني كثيرا الافكار المزعجة					
	أشعر بألم في معدتي					
	ارتبك عند ما اقوم بشيء معين					
	احس ان الاشياء حولي ملخبطة وليست كما ينبغي					
	اشعر بصداع					
	اخاف واتوتر بسرعة حتى ولو كان السبب تافه					
	ابالغ في تخيلاتي					
	لا استطيع ان اسمع الاصوات الشديدة					
	يصيبني الامساك					
	افعل اشياء سخيفة تجعل الاخرين يسخرون مني					
	اشعر بالخوف من وجود مشكلة في المنزل عندما اكون بعيدا عنه					
	اكون خائفا حذرا					

	اصاب بالقلق اذا شعرت بعدم قدرتي على انجاز العمل الذي اقوم به					
	احس بالتعب بسرعة					
	اعاني من الاسهال					
	حركتي كثيرة					
	احس بان اعضاء جسمي تهتز وترتجف					

	اتكلم بسرعة					
	انا كثير الصراخ					
	تأتيني تنهدات غير طبيعية					
	احس بالاضطراب عندما اتنافس مع الاخرين واتحداهم في عمل شيء من الاشياء					
	احس بالدوار والغفيان					
	احس بأنني عصبي عندما اقوم بعمل مهم					
	احس بجفاف الحرقة في حلقي					
	احس بأنني اخاف كثيرا من الاخرين					
	الاحظ بأن جلدي يتغير					
	احس بأن فتحت عيني تتسع					
	اذا مرض احدا في منزلنا يأتيني احساس بأنه سيموت					
	عند مشاهدتي لأي ازدحام اشعر ان هناك خطر قد وقع					
	احس بالتنميل في اطراف جسمي					
	عندما اضطرب اخشى ان اصبح انسانا مجنونا					
	احس بحكة في جلدي					

	أصاب بالاغماء					
	أصاب بالتقيؤ					
	اشعر أنني لا استطيع التحكم في نفسي وسيطرة عليها					
	أحس بالسخونة في جسمي					
	أكون هادئا وفجأة ينتابني الغضب					
	ارتبك عندما أتحدث أمام الاخرين					

الملحق رقم 04: مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

الرقم	العبارات	تنطبق علي تماما	تنطبق الى حد ما	لا تنطبق تماما
1	أعتقد أن أصدقائي في الالعاب أقرب لي من أصدقاء المدرسة			
2	أشعر بالرغبة دائما في ممارسة الالعاب الالكترونية			
3	الالعاب الالكترونية تحقق لي المكاسب والانتصارات			
4	أفضل ممارسة الالعاب الالكترونية عن غيرها من ألانشطة			
5	أكذب على والدي في الوقت الذي أقضيه في اللعب			
6	أعجز في التوقف عن اللعب			
7	أضن ان لااحد يحبني			
8	عدم الشعور بالوقت اثناء اللعب			
9	تجذبني الصور والالوان ومؤثرات الصوت في ألالعاب			
10	يشتكي المعلمين دائما مني في المدرسة			
11	اهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالاعاب الاكترونية			
12	أفشل دائما في تحديد وقت للعب			
13	أشعر ان ممارستي للالعاب الالكترونية أعطتني ثقة بالنفس			
14	أستمر باللعب أثناء جلوسي مع ألاخرين			
15	ممارستي اللعب لاوقات طويلة لا يشعرني بالوحدة			
16	أفضل الحديث مع أسرتي عن استمراري في اللعب			
17	أخفي عن والدي درجات إختباري السيئة			

18	أشعر بعدم القدرة على ممارسة أي نشاط آخر غير اللعب				
19	اندماجي مع الالعاب الالكترونية جعلني أحب الخيال أكثر من الواقع				
20	ألعب في أي وقت وفي اي مكان أذهب إليه				
21	أشعر بالسعادة أثناء اللعب				
22	علاقتي بأصدقائي ضعيفة				
23	أتضاهر بالمرض لكي لا أذهب للمدرسة اضل ألعب				
24	عندي رغبة مستمرة في ممارسة الالعاب الالكترونية				
25	أستمر في اللعب حتى أحقق الفوز				

26	أعجز ن تحديد وقت اللعب				
27	يتعكر مزاجي واشعر بالإكتئاب عندما ينقطع ألاتصال باللعبة لأي سبب				
28	أفكر في اللعب حتى أثناء المذاكرة				
29	أهرب من المشكلات التي تواجهني باللعب				
30	أستطيع التحكم في مدة اللعب				
31	اجلس مع ألعابي أكثر من جلوسي مع أسرتي				
32	انظم وقتي بين اللعب والمذاكرة				
33	اعشق الالعاب الالكترونية لان بها التحدي والمغامرة				
34	أفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع أسرتي				
35	أحب أن اقول الحقيقة في أي شيء				
36	اشعر بالعصبية عندما يزعجني أحد أثناء اللعب				
37	اتقبل الهزيمة في اللعب				
38	أستمر في اللعب حتى الشعور بالتعب				

الملحق رقم 05: مخرجات برنامج SPSS

الصدق والثبات:

	إدمان الألعاب الإلكترونية		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
ع1	,727**	0,000	25
ع2	,553**	0,004	25
ع3	,751**	0,000	25
ع4	,808**	0,000	25
ع5	,620**	0,001	25
ع6	,760**	0,000	25
ع7	,728**	0,000	25
ع8	,763**	0,000	25
ع9	,564**	0,003	25
ع10	,624**	0,001	25
ع11	,843**	0,000	25
ع12	,758**	0,000	25
ع13	,737**	0,000	25
ع14	,802**	0,000	25
ع15	,496*	0,012	25
ع16	,765**	0,000	25
ع17	,833**	0,000	25
ع18	,851**	0,000	25
ع19	,710**	0,000	25

	إدمان الألعاب الإلكترونية		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
ع20	,723**	0,000	25
ع21	,659**	0,000	25
ع22	,745**	0,000	25
ع23	,581**	0,002	25
ع24	,786**	0,000	25
ع25	,659**	0,000	25
ع26	,795**	0,000	25
ع27	,602**	0,001	25
ع28	,740**	0,000	25
ع29	,737**	0,000	25
ع30	,732**	0,000	25
ع31	,752**	0,000	25
ع32	,599**	0,002	25
ع33	,611**	0,001	25
ع34	,707**	0,000	25
ع35	,813**	0,000	25
ع36	,677**	0,000	25
ع37	,774**	0,000	25
ع38	,679**	0,000	25
إدمان الألعاب الإلكترونية	1		25

Reliability Statistics	
ı's Alpha	N of Items
0,974	38

Reliability Statistics	
ɔach's Alpha	N of Items
0,986	56

	الفق		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
س1	,752**	0,000	25
س2	,833**	0,000	25
س3	,688**	0,000	25
س4	,754**	0,000	25
س5	,687**	0,000	25
س6	,763**	0,000	25
س7	,748**	0,000	25
س8	,806**	0,000	25
س9	,791**	0,000	25
س10	,736**	0,000	25
س11	,868**	0,000	25
س12	,767**	0,000	25
س13	,861**	0,000	25
س14	,850**	0,000	25
س15	,719**	0,000	25
س16	,905**	0,000	25
س17	,793**	0,000	25
س18	,735**	0,000	25
س19	,788**	0,000	25
س20	,781**	0,000	25

	الفق		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
س21	,804**	0,000	25
س22	,694**	0,000	25
س23	,770**	0,000	25
س24	,888**	0,000	25
س25	,728**	0,000	25
س26	,780**	0,000	25
س27	,865**	0,000	25
س28	,836**	0,000	25
س29	,841**	0,000	25
س30	,849**	0,000	25
س31	,707**	0,000	25
س32	,695**	0,000	25
س33	,615**	0,001	25
س34	,720**	0,000	25
س35	,807**	0,000	25
س36	,811**	0,000	25
س37	,701**	0,000	25
س38	,627**	0,001	25
س39	,864**	0,000	25
س40	,692**	0,000	25

	القلق		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
س41	,799**	0,000	25
س42	,629**	0,001	25
س43	,718**	0,000	25
س44	,473*	0,017	25
س45	,759**	0,000	25
س46	,767**	0,000	25
س47	,795**	0,000	25
س48	,819**	0,000	25
س49	,790**	0,000	25
س50	,812**	0,000	25
س51	,656**	0,000	25
س52	,650**	0,000	25
س53	,731**	0,000	25
س54	,638**	0,001	25
س55	,632**	0,001	25
س56	,813**	0,000	25
القلق	1		25

الأساسية

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
إدمان الألعاب الإلكترونية	0,089	60	,200*	0,986	60	0,706
القلق	0,101	60	,200*	0,981	60	0,468

Correlations

		إدمان الألعاب الإلكترونية	القلق
إدمان الألعاب الإلكترونية	Pearson Correlation	1	,416**
	Sig. (2-tailed)		0,001
	N	60	60
القلق	Pearson Correlation	,416**	1
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	60	60

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
إدمان الألعاب الإلكترونية	60	67,4167	9,23019	1,19161

One-Sample Test

	Test Value = 76					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
إدمان الألعاب الإلكترونية	-7,203	59	0,000	-8,58333	-10,9677	-6,1989

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
القلق	60	148,1000	37,79189	4,87891

One-Sample Test

	Test Value = 168					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
القلق	-4,079	59	0,000	-19,90000	-29,6627	-10,1373

Group Statistics

الجنس		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
إدمان الألعاب الإلكترونية	ذكر	31	67,8710	10,04902	1,80486
	أنثى	29	66,9310	8,41738	1,56307

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
إدمان الألعاب الإلكترونية	Equal variances assumed	1,723	0,195	0,391	58	0,697	0,93993	2,40185	-3,86789	5,74776
	Equal variances not assumed			0,394	57,326	0,695	0,93993	2,38761	-3,84059	5,72045

Group Statistics

الجنس		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
القلق	ذكر	31	151,6774	40,87574	7,34150
	أنثى	29	144,2759	34,49627	6,40580

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
القلق	Equal variances assumed	0,203	0,654	0,755	58	0,453	7,40156	9,79898	-12,21323	27,01634
	Equal variances not assumed			0,760	57,413	0,451	7,40156	9,74330	-12,10601	26,90913

الجنس

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ذكر	31	51,7	51,7	51,7
	أنثى	29	48,3	48,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	


تم بحمد الله