

الرقم التسلسلي: 2026/.....
رقم التسجيل ط1: 212135090088
رقم التسجيل ط2: 212135090212

الإدمان على الألعاب الإلكترونية
وعلاقته بالاستجابة الإكتئابية لدى
تلاميذ البكالوريا
دراسة ميدانية بثنائية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى دائرة أولاد
سيدي إبراهيم

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي

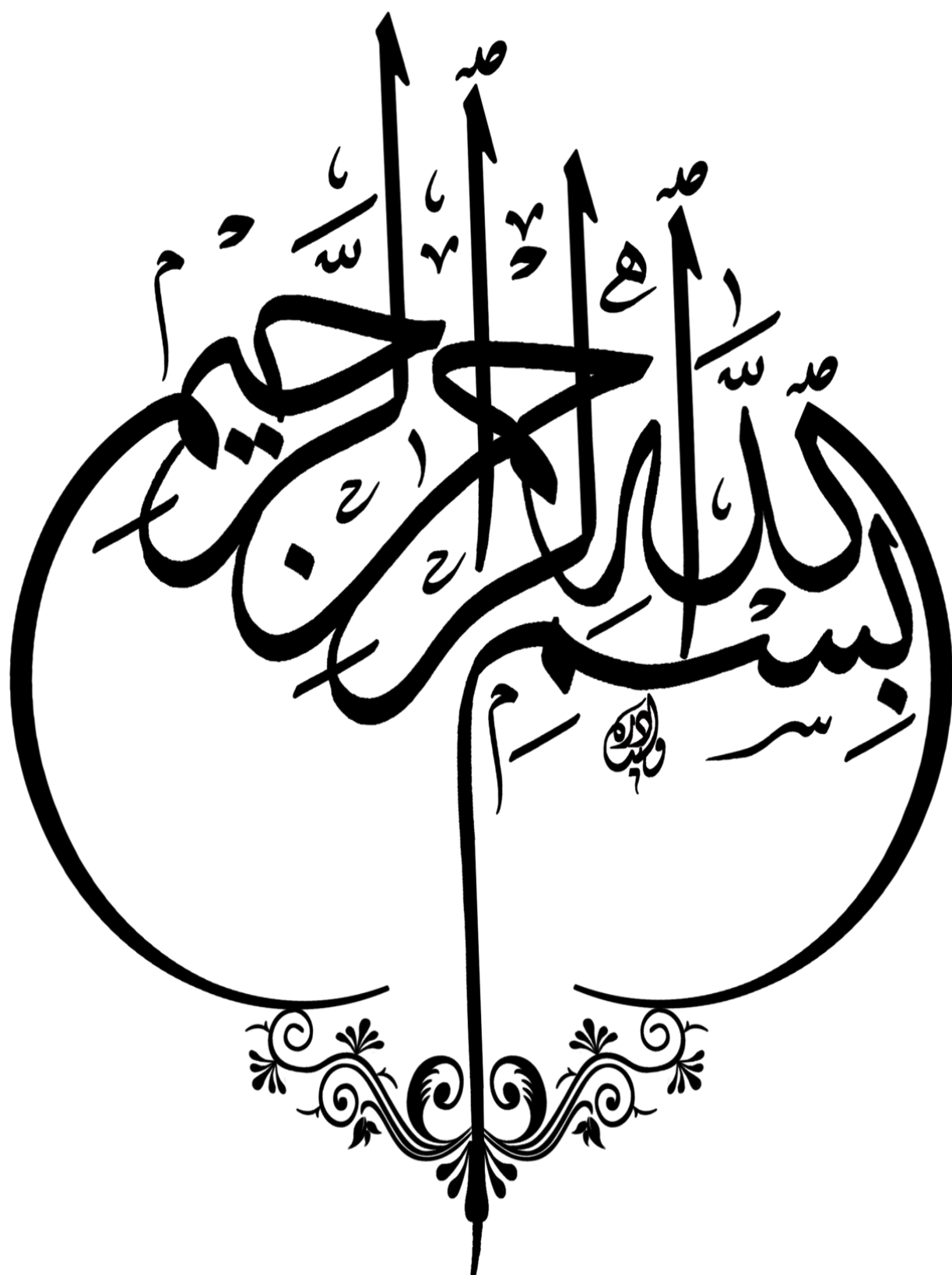
إشراف الأستاذ:
د- الطيب

إعداد الطلبة:
- رندة ميهوبي

تومي

- هاجر بوخروبة

السنة الجامعية: 2025/2026م



ملخص الدراسة:

تناولت هذه الدراسة موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر انتشاراً في السنوات الأخيرة لما توفره من متعة وتشويق لدى التلاميذ. وتمثلت أهداف الدراسة في التحقق من الفرضية الأولى التي تنص على وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا، والفرضية الثانية مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفع، والفرضية الثالثة التي تنص على أن مستوى درجة الاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفعة، والفرضية الرابعة توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس، والفرضية الخامسة التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس. وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي، كما تم اختيار العينة بطريقة عشوائية بسيطة، وتمثلت في 50 تلميذاً من تلاميذ السنة الثالثة ثانوي بثانوية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى. أما أدوات الدراسة فقد تمثلت في استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة "شايب أميرة"، ومقياس بيك للاكتئاب، حيث تتمتع هذه الأدوات بالخصائص السيكمترية من الصدق والثبات. توصلت نتائج الدراسة الحالية إلى:

- 1-توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا.
 - 2-مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا متوسط.
 - 3-مستوى الاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا متوسطة.
 - 4-توجد علاقة ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس.
 - 5-لا توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس.
- الكلمات المفتاحية:** الإدمان، الألعاب الإلكترونية، الاستجابة الإكتئابية، تلاميذ البكالوريا

Abstract:

This study addressed the topic of video game addiction and its relationship to depressive responses among high school seniors. Video games have become increasingly prevalent in recent years due to the enjoyment and excitement they offer students. The study aimed to verify the following hypotheses: 1) There is a statistically significant correlation between video game addiction and depressive responses among high school seniors; 2) The level of video game addiction among high school seniors is high; 3) The level of depressive responses among high school seniors is high; 4) There are statistically significant differences in video game addiction among high school seniors based on gender; and 5)

There are statistically significant differences in the level of depressive responses among high school seniors based on gender. The descriptive approach was employed, and the sample consisted of 50 third-year high school seniors from the late Mujahid Ben Abderrahmane Issa High School, selected using simple random sampling. The research instruments consisted of a questionnaire on video game addiction, developed by researcher Shaib Amira, and the Beck Depression Inventory. These instruments possess the psychometric properties of validity and reliability.

The results of the current study revealed the following:

- 1- There is a statistically significant correlation between video game addiction and depressive response among high school seniors.*
- 2- The level of video game addiction among high school seniors is moderate.*
- 3- The level of depressive response among high school seniors is moderate.*
- 4- There is a statistically significant relationship between video game addiction among high school seniors and gender.*
- 5- There are no statistically significant individual differences in the degree of depressive response among high school seniors based on gender.*

Keywords: *Addiction, Video Games, Depressive Response, High School Seniors*

كلمة شكر وعرfan

[رَبِّ أَوْزَعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحاً تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ] [سورة النمل، الآية: 19]

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله وتوفيقه تُنال الدرجات، الذي أنار لنا درب العلم والمعرفة، وأمدنا بالعزيمة والصبر لإتمام هذا العمل المبارك في ختام مرحلتنا الجامعية.

مع وصولنا إلى هذه المحطة الحاسمة من مسيرتنا الجامعية في الطور الجامعي، نجد التزاماً علينا أن نلتفت بقلوب ملؤها العرفان والامتنان إلى كل من كان سبباً في تيسير خطانا ودعم مسعاينا.

نتوجه بأسمى آيات الشكر والتقدير الجزيل وعظيم الامتنان إلى الأستاذ الفاضل والمشرف القدير: **"تومي الطيب"**

الذي لم يبخل علينا بتوجيهاته القيمة، ونصائحه السديدة، طيلة فترة إنجاز هذا البحث.

ولا يفوتنا أن نتوجه بعبارات الامتنان والتقدير إلى جميع أساتذتنا الأفاضل في قسم [علم النفس] الذين غرسوا فينا حب المعرفة، ومهدوا لنا طريق التميز طيلة سنوات دراستنا الجامعية، جزاهم الله عنا خير الجزاء. وإلى كل من مدّ لنا يد العون والمساعدة، سواء بفكرة، أو نصيحة، أو تشجيع، من قريب أو من بعيد، لكم منا كل الشكر والثناء.

"مَنْ لَا يَشْكُرُ النَّاسَ لَا يَشْكُرُ اللَّهَ" - نسأل الله العلي القدير أن يوفقنا جميعاً لما يحبه ويرضاه، وأن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم ونافعاً لغيرنا

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم
الحمد لله الذي كَلَّلَ السعي بالتمام، وأعاننا على بلوغ
الختام، ومنحنا الصبر والثبات لنقف اليوم على عتبة
التخرج . إلى من كان دعائهما جسراً عبرتُ عليه نحو
النجاح...

إلى نبع الحنان والطمأنينة... أمي الغالية.
إلى من شددتُ به ظهري، وفخر السنين، وسندي في هذه
الحياة... أبي العزيز.
حفظهما الله وأطال في عمرهما وكساهما ثوب الصحة والعافية.
إلى رفقاء العمر والطفولة، من يكتمل بهم فرحي. . إخوتي
وأخواتي، سند الحياة وبسمتها.
إلى شريكة الكفاح والخطوات، ورفيقة السهر والتحضير، من
تقاسمتُ معها عناء هذا البحث خطوة بخطوة، فكنا نعم
العون لبعضنا... زميلتي العزيزة في هذا البحث هاجر
أنار الله طريقها.
إلى صاحبات القلوب النقية والطيبة، إلى من لم يخلوا
عليّ بكلمة تشجيع في لحظات التعب... صديقاتي الوفيات
إلى خالي السند الدائم في حياتي حقق الله جميع أمنيك
ورزق الصحة والعافية.
إلى كل من مرّ في دربنا وترك فيه أثراً جميلاً، وإلى كل
نفسٍ متعبة نسعى جاهدين لمدّ يد العون لها من خلال
تخصصنا... نهديكم هذا العمل المتواضع

مي هوبي
رندة

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله تُنجز الأعمال
وتُكَلَّل بالنجاح، والصلاة والسلام على نبينا محمد. بعد جهدٍ

طويل ومشوار مليء بالتعب والصبر، ها أنا اليوم أضع بين أيديكم ثمرة هذا العمل المتواضع.

أهدي هذا العمل إلى روح أبي الغالي رحمه الله وأسكنه فسيح جناته، الذي سيبقى دعاؤه وسنده رفيقاً لي في كل خطوة، وإلى أمي الحبيبة مصدر الحنان والصبر والدعم، التي كانت لي النور الذي أستمد منه القوة والأمل، وإلى إخوتي وأخواتي سندي في الحياة، وإلى أختي الغالية التي كانت دائماً بجانبني وتشجعني بكل حب، وإلى خالي العزيز الذي لم يبخل عليّ بالنصيحة والدعم، وإلى صديقة الطفولة وزميلتي في هذا البحث التي كانت أكثر من مجرد رفيقة عمل، فقد شاركتني تفاصيل هذا المشروع خطوة بخطوة، وتحملت معي التعب والسهر، وكان لها دور كبير في إنجازه وتشجيعي على إتمامه، وإلى صديقات الطفولة وكل من كان له أثر طيب في حياتي ولو بكلمة أو دعاء

وفي الختام، أحمد الله تعالى الذي وفقني لإتمام هذا العمل المتواضع، رغم ما واجهته من صعوبات وتحديات خلال هذه المرحلة، ولا يسعني إلا أن أتقدم بجزيل الشكر والامتنان لكل من ساندني وقدم لي يد العون من قريب أو بعيد، وأسأل الله أن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم، وأن ينفع به، ويكون خطوة نحو نجاحات قادمة بإذن الله.

هاجر بوخروبة

قائمة

المحتويات

ملخص الدراسة

شكر وتقدير

الإهداء

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

.....مقدمة

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

1- إشكالية الدراسة.....

2- فرضيات الدراسة.....

3- أهمية الدراسة.....

4- أهداف الدراسة.....

5- مفاهيم الدراسة.....

6- الدراسات السابقة.....

7- الخلفية النظرية لمتغيرات الدراسة.....

أولاً- الإدمان على الألعاب الإلكترونية.....

ثانياً- الاكتئاب.....

الفصل الثاني

الإطار المنهجي للدراسة

.....تمهيد

1. الدراسة الاستطلاعية.....

2. الدراسة الأساسية.....

3. المنهج المستخدم.....

4. حدود الدراسة.....

5. عينة الدراسة.....

6. أدوات الدراسة.....

7. إجراءات الدراسة.....

الفصل الثالث

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

تمهيد	
1- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى.....	
2- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية.....	
3- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة	
4- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة	
5- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة	
الخاتمة.....	
قائمة المصادر والمراجع.....	
الملاحق.....	

الصفحة	عنوان الجدول	رقم الجدول
	يبين قيمة ت لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في استبيان الاختبارات	01
	يبين العبارات المستبدلة والبديلة بين النسختين (1979_1961)	02
	يبين مستوى تصنيف الأفراد على مقياس بيك الاكتئاب	03
	توزيع أفراد العينة حسب الجنس	04
	نتائج اختبار اختبار (كولموجروف-سميرنوف)	05
	نتائج معامل بيرسون بي متوسطين المقياسين	06
	يوضح البيانات الوصفية لمقياس	07
	البيانات الوصفية لمقياس الاكتئاب	08
	حساب الفروق لمتغير الجنس على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية	09
	حساب الفروق لمتغير الجنس على مقياس الاكتئاب	10

مقدمة

يشهد العالم المعاصر ثورة تكنولوجية ومعلوماتية أدت إلى تغيرات جذرية في نمط الحياة البشرية، من أبرز مظاهر هذه التطورات ظهور ما يسمى بالعالم الافتراضي الذي أصبح يفرض نفسه كواقع بديل خاصة لدى فئة المراهقين، فمن بين أكثر نتائج هاته التكنولوجيا انتشارا نجد (الألعاب الإلكترونية) التي لم تصبح مجرد وسيلة للتسلية والترفيه فقط بل تحولت إلى بيئة تستقطب اهتمام التلاميذ، فبرغم من الجوانب الإيجابية التي قد تحملها هذه الوسائط إلا أن الاستخدام الغير عقلاني والتعلق المفرط بها أبرز ظواهر سلوكية معقدة لذلك ظهر ما يعرف بإدمان الألعاب الإلكترونية فهو اضطراب سلوكي حديث أصبح يهدد التوازن النفسي للمراهق.

تصبح هذه الظاهرة خطيرة عندما يكون المستهلك لها تلاميذ السنة الثالثة ثانوي الذين يمرون بمرحلة مفصلية (البكالوريا) ذلك أنها محطة حساسة فاصلة في المسار الدراسي للتلميذ، تتسم بضغوط نفسية، اجتماعية وأكاديمية مكثفة، ما يدفعه للبحث عن ميكانزمات دفاعية للهروب من قلق وضغوط المراجعة المستمرة، هنا تظهر الألعاب الإلكترونية كملاذ للتخفيف من هذه الضغوط مؤقتا، لكن هذا الهروب قد يؤدي أحيانا إلى الانعزال عن الواقع الاجتماعي والدراسي، فهذا الانفصال الرقمي لا يمر دون ظهور مشاكل نفسية فيظهر ما يسمى بالاستجابة الإكتئابية تظهر في شكل خمول وعجز وغيرها ما يخلق تعارضا حادا بين رغبة التلميذ في النجاح وواقعه المحاط بالأعراض الإكتئابية الناتجة عن الإدمان الرقمي. ونظرا لأهمية هذا الموضوع جاءت دراستنا الحالية لتسليط الضوء على علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا، لذلك قسمت الدراسة إلى جانب نظري وآخر ميداني.

احتوى الفصل الأول الذي كان بعنوان الإطار العام للدراسة على إشكالية الدراسة والفرضيات، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، مفاهيم الدراسة والدراسات السابقة، وجانب تناول متغيرات الدراسة الإدمان جاء فيه مفهوم الإدمان، ثم مفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية، أسباب الإدمان وآثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا ثم علاج إدمان الألعاب الإلكترونية، وأخيرا الاكتئاب، جاء فيه مفهوم الاكتئاب، أسبابه وأعراضه وأنواعه، والنظريات المفسرة للاكتئاب والعلاج.

الفصل الثاني كان بعنوان الإطار المنهجي للدراسة ويتضمن منهج الدراسة، الدراسة الاستطلاعية، أدوات الدراسة، حدود الدراسة، مجتمع وعينة الدراسة، الأساليب الإحصائية المستعملة.

أما الفصل الثالث والأخير المعنون بعرض نتائج الدراسة ومناقشتها حيث احتوى على عرض نتائج الدراسة ومناقشة النتائج الخاصة بكل من الفرضية الأولى والثانية والثالثة والرابعة والخامسة.





الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

- 1- إشكالية الدراسة
- 2- الفرضية العامة
- 3- الفرضيات الفرعية
- 4- أسباب اختيار الموضوع
- 5- أهداف الدراسة
- 6- أهمية الدراسة
- 7- مفاهيم الدراسة
- 8- الدراسات السابقة والتعقيب عنها
- 9- الخلفية النظرية لمتغيرات الدراسة

الإطار العام للدراسة

1- الإشكالية:

تعد مرحلة البكالوريا مرحلة مفصلية في المسار التعليمي إذ تمثل نقطة التقاء بين نهاية التعليم الثانوي وبداية التوجه نحو التعليم العالي، حيث تحمل تحديات مصيرية كبرى تتعلق بالنجاح الدراسي والتوجه الجامعي والمكانة الاجتماعية ولا تقتصر أهمية هذه المرحلة على البعد الأكاديمي فحسب، بل تمتد لتشمل أبعادا نفسية واجتماعية متعددة، فتتكثف من خلالها الضغوط الدراسية وتزداد التوقعات الأسرية، حيث يعيش التلاميذ حالة من القلق المستمر المرتبط بامتحان البكالوريا فينظر إليه المحدد الأساسي لمستقبله.

يتزامن هذا الوضع الضاغط مع مرحلة المراهقة، التي تشكل فترة انتقالية تتقاطع فيها التحولات البيولوجية مع إعادة تنظيم البناء النفسي والمعرفي والانفعالي للفرد، حيث تتميز هذه المرحلة بحدة الصراعات الداخلية المرتبطة ببناء الهوية النفسية، فيكون الفرد في طور بناء الهوية النفسية وتشكل تصوراته حول ذاته.

قد تؤدي تراكم هذه الضغوط النفسية إلى ظهور استجابات إكتئابية، حيث تتميز بمجموعة من العلامات والسلوكيات التي تعكس على الأداء الدراسي والحياة اليومية للتلميذ، وتتجلى الاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا في عدة مظاهر، منها المشاعر السلبية المستمرة مثل الحزن، الإحباط، وفقد حافز مواصلة الدراسة

وتراجع في الاهتمام بالأنشطة المدرسية والاجتماعية، بالإضافة إلى ذلك قد يلجأ بعض التلاميذ إلى الانعزال الاجتماعي أو الانسحاب من التفاعل مع الأصدقاء والعائلة، كوسيلة للتعامل مع المشاعر السلبية التي يعيشونها ويلاحظ أيضا وجود مشاعر القلق المصاحبة للإحساس بعدم الكفاءة والخوف من الفشل.

وفي ظل انتشار الواسع للألعاب الإلكترونية أصبحت تشكل ملاذا نفسيا لبعض تلاميذ البكالوريا حيث توفر لهم فضاء افتراضيا للهروب المؤقت من ضغط الامتحانات والأسرة، غير أن هذا اللجوء قد يتجاوز حدود الاستعمال العادي ليتحول إلى سلوك إدماني تتجلى مظاهره في فقدان السيطرة على وقت اللعب، والانسحاب من الأنشطة الواقعية بالتالي تراجع الأداء الدراسي.

من منظور علم نفس العيادي، لا ينظر إلى الإدمان على الألعاب الإلكترونية كاضطراب سلوكي مستقبل فقط، بل يعكس معاناة داخلية وصراعات نفسية مرتبطة بالعجز كالخوف من الفشل وهشاشة تقدير الذات أو من جهة أخرى قد يشكل هذا السلوك الإدماني آلية دفاعية هروبية يلجأ إليها التلميذ للتخفيف من مشاعر القلق، وتعد من مكونات الاستجابة الإكتئابية حيث يلاحظ وجود تدخل كبير بين أعراض الإدمان بالاستجابة الإكتئابية الأمر الذي يثير إشكالا حول طبيعة العلاقة بينها.

الإطار العام للدراسة

انطلاقاً مما سبق تتمحور إشكالية هذه الدراسة حول محاولة فهم طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا وعليه نطرح التساؤل التالي:

- هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا؟
- تساؤلات الدراسة:

1. هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية؟
2. ما مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ البكالوريا؟
3. ما مستوى درجة الاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا؟
4. هل توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان تعزى لمتغير الجنس؟
5. هل توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكثناوية تعزى لمتغير الجنس؟

2- الفرضيات الدراسية:

1. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا
2. مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية مرتفع
3. مستوى درجة الاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفعة
4. توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا لمتغير الجنس.
5. توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكثناوية لدى تلاميذ البكالوريا نتعزى لمتغير الجنس.

3- أهداف الدراسة:

- يتمثل الهدف الرئيسي في دراستنا هذه الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية لدى التلاميذ المقبلين على البكالوريا وهناك أهداف أخرى نذكر منها:
- محاولة التعرف على مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المقبلين على اجتياز البكالوريا.
 - البحث في مستوى الاستجابة الإكثناوية لدى التلاميذ المقبلين على البكالوريا.
 - طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية.

الإطار العام للدراسة

4- أهمية الدراسة:

■ الأهمية النظرية:

- دراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية.
- تسليط الضوء على فئة المقبلين على اجتياز البكالوريا باعتبارها تمر بضغوط نفسية وأكاديمية قد تزيد من حدة الاضطرابات النفسية.
- توضيح المفاهيم النظرية المرتبطة بكل من الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية لدى فئة من المراهقين (تلاميذ البكالوريا).

5-تحديد المفاهيم الدراسة :

- التعريف الإجرائي للإدمان:

يعرف الإدمان إجرائيا على أنه الدرجة الكلية التي يتحصل عليها المفحوص في مقياس الإدمان المستخدم في هذه الدراسة حيث تعتبر الدرجات المرتفعة على مستوى عال من الإدمان، بينما الدرجات المنخفضة على مستوى منخفض منه، وذلك وفق طريقة التصحيح والمعايير المعتمدة في المقياس.

- التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

هي مجموعة من الأنشطة الذهنية والحركية التي يمارسها الفرد عبر أجهزة إلكترونية (الهاتف، الحاسوب، منصات الألعاب كالبلايستيشن) تعتمد على التفاعل بين المستخدم واللعبة بهدف تحقيق الفوز ويتم قياسها من خلال عدد ساعات الاستخدام أو طبيعة المحتوى التي يتم التفاعل معه.

- التعريف الإجرائي للإدمان على الألعاب الإلكترونية:

هو سلوك قهري مستمر يظهره الفرد اتجاه الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت حيث يفقد السيطرة على وقته، ويوجه اهتمامه لصالح اللعبة فقط.

- التعريف الإجرائي للاستجابة الإكتئابية:

هي مجموعة من التفاعلات الانفعالية والمعرفية والسلوكية التي يظهرها الفرد نتيجة تعرضه لضغوط أو مواقف نفسية ضاغطة، تتجلى في مشاعر الحزن، فقدان الاهتمام، التشاؤم، انخفاض الدافعية، اضطرابات النوم والتركيز.

6- الدراسات السابقة:

6-1 دراسات تناولت متغير الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

الإطار العام للدراسة

- الدراسة (2023)، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، "مختار بوقرة"، "خديجة مختار"، العينة (161) فرداً، الأدوات المستخدمة، مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مقياس الاضطرابات النفسية، المنهج الوصفي، نتائج الدراسة.

توجد علاقة ارتباطية طردية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، توجد فروق دالة إحصائية في الاضطرابات النفسية تبعاً لمستوى الإدمان لدى تلاميذ التعليم المتوسط، لا توجد فروق في الاضطرابات النفسية لدى مدمني الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتغير الجنس.

- دراسة (2021)، علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالنزوح نحو الجنوح لدى عينة من المراهقين في مدينة بغداد، "عباس علي شلال"، "محمد فاتح قاسم"، الأدوات المستخدمة، مقياس النزوح نحو الجنوح المعد من طرف الباحثين، مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المعد من طرف الباحثين، المنهج الوصفي، نتائج الدراسة.

الألعاب الإلكترونية منتشرة على نطاق واسع بين المراهقين، وخاصة بعمر 12-13 سنة، توجد درجة مرتفعة للنزوح نحو الجنوح لدى المراهقين، توجد علاقة سببية ذات دلالة معنوية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والنزوح نحو الجنوح.

- دراسة (2018)، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي، "سوسية قدي"، العينة (48) فرداً، الأدوات المستخدمة، استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية المعد من طرف الباحثة، مقياس التنمر المدرسي "حنان خوج"، المنهج الوصفي، نتائج الدراسة.

توجد علاقة دالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، توجد فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعاً لمتغير الجنس ولصالح الذكور.

- دراسة (2014)، إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، "أختر" و"مادهوليك" (Akhtar.H & Madhulik.V)، العينة (353) فرداً، الأدوات المستخدمة، مقياس ألعاب الكمبيوتر، نتائج الدراسة.

مستوى إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى تلاميذ المرحلة الثانوية متوسط، لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعاً لمتغير الجنس،

الإطار العام للدراسة

لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تبعاً لمتغير المستوى الدراسي.

- دراسة (2011)، علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان، "أبو وزنة فلسطين علي حسين"، العينة (483) فرداً، الأدوات المستخدمة، مقياس تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية "يونغ" المترجم من طرف الباحثة، مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية المعد من طرف الباحث، مقياس التكيف المدرسي المعد من طرف الباحث، ومقياس التكيف الاجتماعي المعد من طرف الباحث، المنهج الوصفي، نتائج الدراسة.

نسبة المدمنين على الألعاب بلغت (39.8%) من مجموع أفراد عينة الدراسة، توجد فروق دالة إحصائية في التكيف المدرسي تبعاً لمستويات إدمان الألعاب الإلكترونية.

6-2 دراسات تناولت الاستجابة الإكتئابية:

- دراسة (2017)، ربادي، الجوني، مسنات، ياسين، حداد، نازر، الحمود (Radadi, Ajlouni, Msannat, Yessin, Haddad, Nazer, Al-Hamoud)

كانت دراسة حول آثار الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالاكتئاب والضغط والقلق والأعراض النفسية لدى طلاب جامعيين أردنيين في جامعة العلوم والتكنولوجيا باختصاصاتها المتنوعة. توزعت أعداد أفراد العينة بحسب اختصاصاتهم على الشكل التالي: كلية العلوم الطبية التطبيقية (189) طالباً وطالبة، وكلية التمريض (130) طالباً وطالبة، وكلية الطب (415) طالباً وطالبة، وكلية الهندسة (594) طالباً وطالبة، وكلية طب الأسنان (910) طالباً وطالبة، وكلية التكنولوجيا (1095) طالباً وطالبة. وتراوح أعمارهم ما بين 17 و22 سنة.

استخدمت في الدراسة المقاييس التالية: مقياس "يونغ" للإدمان على الإنترنت (IAT)، ومقياس الوحدة (UCLA)، ومقياس الاكتئاب من وكالة العناية الصحية (Health Promotion Agency Depression Test Form). وظهرت النتائج وجود ارتباط بين إدمان الإنترنت والاكتئاب والضغط والقلق، ولم تظهر فروق بين الإناث والذكور على صعيد متغيرات الدراسة.

- دراسة (2004)، كيم وآخرون (Kim et al.)

سعت هذه الدراسة إلى دراسة العلاقة بين إدمان الإنترنت والاكتئاب والأفكار الانتحارية لدى المراهقين الكوريين، حيث تكونت عينة الدراسة من (1573) طالباً من المدارس الثانوية الذين يسكنون في المدن، والذين أكملوا الاستبيان التشخيصي لإدمان الإنترنت. أشارت الدراسة إلى أن نسبة المدمنين بلغت 1.6%، كما أن 38% اقتربت درجاتهم

الإطار العام للدراسة

من درجة الإدمان. وأشارت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية بين الإدمان على الإنترنت والاكتئاب والأفكار الانتحارية، بينما أشارت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى للجنس.

- دراسة (2002)، النمرا:

سعت هذه الدراسة إلى استقصاء العلاقة بين استخدام الإنترنت والاكتئاب لدى عينة من طلبة جامعتي اليرموك والعلوم والتكنولوجيا الأردنية. تكونت العينة من (500) طالب وطالبة، منهم 276 طالباً و224 طالبة من الجامعتين. استخدمت الباحثة صورة معرّبة لقائمة بيك للاكتئاب، واستخدم تحليل التباين الثلاثي. أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة في درجة الاكتئاب تُعزى لمدة استخدام الإنترنت وجنس الطالب وتخصصه، حيث كانت الإناث أكثر اكتئاباً من الذكور، والطلبة الذين استخدموا الإنترنت بشكل كبير أو متوسط أكثر اكتئاباً من أولئك الذين كان استخدامهم للإنترنت قليلاً أو محدوداً.

- دراسة (2001)، لاروز، ماسترو، وإيستين (LaRose, Mastro & Eastin)

هدفت إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الإنترنت والاكتئاب لدى طلاب الجامعة في أمريكا، فضلاً عن علاقة استخدام الإنترنت بفعالية الذات والمساندة الاجتماعية. تكونت العينة من (171) طالباً أمريكياً من طلاب الجامعة، (60%) من الذكور و(40%) من الإناث، وبلغ متوسط أعمارهم 21 عاماً. طبقت عليهم قائمة بيك للاكتئاب، ومقياس فعالية الذات للإنترنت، ومقياس الضغط النفسي العام (كالمشاحنات)، ومقياس المساندة الاجتماعية. أشارت النتائج إلى أن مدة الخبرة السابقة بالإنترنت تزيد من فعالية الذات للإنترنت، كما أشارت النتائج إلى أن استخدام الإنترنت يخفف من الاكتئاب من خلال استخدام البريد الإلكتروني (E-mail) للحصول على المساندة الاجتماعية. كما أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية في فعالية الذات للإنترنت بين ذوي الخبرة الأقل من عامين والأكثر من عامين، لصالح ذوي الخبرة الأقل من عامين، وبذلك يشعرون أكثر بالضغط النفسي المرتبط بالإنترنت.

- دراسة (2000)، ساندرز، فيلد، ديبغو، كابلان، (Sanders, Field, Diego, Kaplan)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين استخدام شبكة الإنترنت وكل من الاكتئاب والعزلة الاجتماعية لدى عينة من المراهقين الأمريكيين. تكونت العينة من (89) طالباً بالمرحلة الثانوية، منهم (37) ذكراً و(52) إناثاً. طبق عليهم استبيان إدمان استخدام الإنترنت من إعداد "يونغ" (Young, 1998) وقائمة بيك للاكتئاب. أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان استخدام شبكة الإنترنت والشعور بالعزلة الاجتماعية

الإطار العام للدراسة

والاكتئاب لدى المراهقين، وهذا يعني أن منخفضي استخدام شبكة الإنترنت كانت لديهم علاقات اجتماعية أكثر إيجابية، على النقيض من مدمني استخدام شبكة الإنترنت الذين كانوا أكثر معاناة من الشعور بالوحدة النفسية، وأكثر شعورًا بالاكتئاب، وأقل شعورًا بالمساندة الاجتماعية.

3-6 لتعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال ما تم عرضه من الدراسات السابقة المتعلقة بمتغيرات البحث الحالي، والتي تناولت متغيري إدمان الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية، يتضح ما يلي:

- من حيث المنهج:

تبين وجود تطابق بين أغلب الدراسات السابقة من حيث المنهج المستخدم، إذ اعتمدت معظمها على المنهج الوصفي.

- من حيث العينة:

تنوعت عينات الدراسات السابقة من حيث الحجم والفئة العمرية؛ فقد شملت دراسة مختار بوقرة وخديجة مختار عينة قوامها 161 تلميذاً من مرحلة التعليم المتوسط، في حين شملت دراسة اختر ومادهوليكا (Akhtor, H & Madhulika) عينة مكونة من 353 تلميذاً من مرحلة التعليم الثانوي.

كما تضمنت دراسة عباس علي شلال ومحمد فاتح قاسم عينة بلغت 100 مراهق تتراوح أعمارهم بين 12 و13 سنة، بينما شملت دراسة كيم وآخرين (kim,et) عينة قدرها 1573 طالباً من المرحلة الثانوية.

أما دراسة ساندور وفليد وبيغو وكابلان فقد شملت 89 طالباً من المرحلة الثانوية، منهم 52 أنثى و37 ذكرًا، في حين شملت دراسة لازور وماسيرو وإيستين عينة مكونة من 171 طالباً يبلغ متوسط أعمارهم 21 سنة.

وعليه، يتضح أن الدراسات السابقة ركزت في مجملها على تلاميذ المرحلة الثانوية، والمراهقين المتمدرسين، إضافة إلى طلبة الجامعة، وهي الفئات نفسها التي تستهدفها الدراسة الحالية، مما يدعم اختيار العينة في هذا البحث.

- من حيث الأدوات المستخدمة:

تنوّعت الأدوات المعتمدة في الدراسات السابقة، حيث تم الاعتماد على مجموعة من المقاييس النفسية لقياس متغيرات البحث، ومن أبرزها:

- مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.
- مقياس الاضطرابات النفسية.
- مقياس تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية لـ يونغ، المترجم من طرف الباحثة.
- مقياس التكيف الاجتماعي.

الإطار العام للدراسة

- مقياس بيك للاكتئاب.
- مقياس الفعالية الذاتية لاستخدام الإنترنت.
- مقياس الضغط النفسي.

- من حيث النتائج:

اختلفت نتائج الدراسات السابقة باختلاف أهدافها ومتغيراتها، وقد أسفرت عن جملة من النتائج المهمة. فقد توصلت دراسة خديجة بوقرة ومختار بوقرة (2023) إلى وجود علاقة ارتباطية طردية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات النفسية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، كما كشفت عن وجود فروق دالة إحصائية في الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ هذه المرحلة، إضافة إلى وجود فروق دالة إحصائية في الاضطرابات النفسية تبعاً لمستوى الإدمان. وفي المقابل، لم تُسجل الدراسة فروقاً دالة إحصائية في الاضطرابات النفسية لدى مدمني الألعاب الإلكترونية تُعزى لمتغير الجنس.

كما توصلت دراسة عباس علي شلال ومحمد فاتح قاسم (2021) إلى أن الألعاب الإلكترونية منتشرة على نطاق واسع بين المراهقين، لا سيما في الفئة العمرية (12-13) سنة، مع تسجيل درجة مرتفعة من الإدمان، ودرجة عالية من النزوع نحو الجنوح، إضافة إلى وجود علاقة سببية ذات دلالة معنوية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والنزوع نحو الجنوح.

وأظهرت دراسة أبو ورزنة فلسطين علي حسين (2011) أن نسبة المدمنين على الألعاب الإلكترونية بلغت (39%) من إجمالي عينة الدراسة، كما بينت وجود فروق دالة إحصائية في التكيف المدرسي تبعاً لمستويات إدمان الألعاب الإلكترونية.

كما توصلت دراسة ربادي والجوني ومسنات وياسين وحداد (2017)، حول آثار إدمان الإنترنت وعلاقته بالاكتئاب والضغط والقلق، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الاكتئاب تُعزى لمدة استخدام الإنترنت، وجنس الطالب، وتخصصه؛ حيث كانت الإناث أكثر اكتئاباً من الذكور، كما كان الطلبة ذوو الاستخدام المرتفع والمتوسط للإنترنت أكثر اكتئاباً مقارنة بالطلبة ذوي الاستخدام المحدود أو القليل.

وأشارت دراسة ساندور وفليد وبيغو وكابلان (2000) إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان استخدام شبكة الإنترنت والشعور بالعزلة الاجتماعية والاكتئاب لدى المراهقين؛ إذ تبين أن منخفضي استخدام الإنترنت يتمتعون بعلاقات اجتماعية أكثر إيجابية، على عكس مدمني استخدام الإنترنت الذين يعانون بدرجة أكبر من الشعور بالوحدة النفسية والاكتئاب، ويظهر لديهم انخفاض في مستوى المساندة الاجتماعية.

8- الخلفية النظرية:

الإطار العام للدراسة

في ظل التطور الرقمي المتسارع الذي جعل التكنولوجيا جزءاً لا يتجزأ من الحياة اليومية، برزت الألعاب الإلكترونية كأحد أكثر وسائل الترفيه انتشاراً بين المراهقين. وعلى الرغم من بعض فوائدها المحدودة، فإن الإفراط في استخدامها قد يؤدي إلى سلوك قهري يهدد الصحة النفسية والجسدية ويضعف التحصيل الدراسي. وتزداد خطورة هذا الأمر عند النظر إلى انتشار "الاكتئاب" كاضطراب نفسي معقد لا يقتصر على كونه شعوراً عابراً بالحزن، بل حالة تؤثر بعمق على سلوك الفرد وعلاقاته وقدرته على مواجهة ضغوط الحياة. ومن هذا المنطلق، تتضح العلاقة الجوهرية بين تنامي السلوكيات الإدمانية والاكتئاب، مما يستدعي فهماً أعمق لأسبابها، وتأثيراتها المتبادلة، وطرق التعامل معها.

أولاً- الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أصبح العصر الحالي عصرًا رقميًا متقدمًا أثر على مختلف مجالات الحياة، حيث أصبحت التكنولوجيا جزءاً أساسياً من النشاط اليومي للأفراد. ويُعد مجال الترفيه من أكثر المجالات تأثراً بهذا التحول، إذ برزت الألعاب الإلكترونية كأحدى الوسائل الأكثر انتشاراً بين المراهقين والشباب، لما توفره من متعة وتفاعل وإشباع للحاجات النفسية والاجتماعية. ورغم الفوائد المحتملة لهذه الألعاب، مثل تنمية بعض المهارات الذهنية وتعزيز روح المنافسة، إلا أن الإفراط في استخدامها قد يتحول إلى سلوك قهري يصعب السيطرة عليه، مما يؤثر سلباً على الصحة النفسية والجسدية، ويضعف التحصيل الدراسي ويؤثر على العلاقات الاجتماعية. لذلك، يهدف هذا الفصل إلى دراسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، من خلال توضيح مفهومه وأسبابه وأعراضه وطرق علاجه، مع التركيز على تلاميذ البكالوريا كفئة معرضة لتراجع مستواهم الأكاديمي بسبب الإفراط في اللعب.

1- مفهوم الإدمان:

هو المداومة على تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاطات معينة لمدة طويلة بقصد الدخول إلى الحالة من النشوة والحزن والاكتئاب، والرغبة المتكررة وغير القابلة للضبط لفعل شيء أو استهلاكه على الرغم من دوافع وجهود الشخص للهروب منه. (موسى، 2020، ص301)

بمفهوم آخر يعرف الإدمان أنه اضطراب سلوكي يظهر تكرار لفعل من الفرد، يجعله ينهمك بنشاط معين بغض النظر عن العواقب الضارة لصحة الفرد أو حالته العقلية أو حياته الاجتماعية. (عبد الحسن، 2022، ص444)

2- تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب، التالي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي)، أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

الإطار العام للدراسة

في حين يعرف حسب "ساليين" و"زيمرمان" بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. (فؤاد، 2022، ص 106).

3- تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

عرف (Weinstein، 2010، 286) إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه: "هو الاستخدام المفرط أو القهري للكمبيوتر وألعاب الفيديو، التي قد تتداخل مع الحياة اليومية؛ إذ يمكن للمستخدمين اللعب بشكل إلزامي، وعزل أنفسهم عن أشكال أخرى من التواصل الاجتماعي، والتركيز بالكامل تقريباً على الإنجازات في اللعبة بدلاً من أحداث الحياة الأوسع".

كما عرّف عدنان المهداوي وأنسام إياد علي إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه: "هو التعلق الزائد متمثلاً بممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل غير طبيعي". (أبو العلا، 2025، ص 158)

4- أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

العديد من الأسباب التي تؤدي بالطفل أو المراهق، على حد سواء، إلى الانتقال من ممارسة الطبيعة الألعاب الإلكترونية، وصولاً إدمان عليها، وعد التحكم في استعمالها، وصعوبة التخلي عنها، لذا سنحاول إبراز هذه الأسباب، وأهمها فيما يلي:

1. انتشار الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية والحواسيب بين الأطفال والمراهقين.
2. جاذبية الألعاب الإلكترونية وسهولة ممارستها، يزيد بدوره من نسبة التفاعل معها.
3. غياب الرقابة الوالدية للأبناء بسبب انشغالهم للامتناعي بالأمور الحياتية المختلفة.
4. العلاقات غير الجيدة مع الأسرة، والتأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية والزملاء.
5. محاكاة الألعاب الإلكترونية للواقع، فيشعر اللاعب أنه في علم حقيقي وليس الافتراضي.
6. تصميم الألعاب الإلكترونية وقف مبدأ إعادة التكرار، ما يجعل للاعب يتجرد من الإحساس بالزمن.
7. الاعتماد في إنتاج الألعاب الإلكترونية وقف فكرة التدرج في مستوياتها من البسط إلى المعقد، والانتقال بين مراحلها، حيث لكل مرحلة منها مميزات وجوائزها.
8. اكتساب الثقة بالنفس والرضا أثناء ممارسة اللعبة في العالم الافتراضي، بشكل لا يمكن الحصول عليها في العالم الواقعي.
9. التعرض بسوء المعاملة والصدمات التي من شأنها أن تدفع به لممارسة الألعاب الإلكترونية.
10. عدم التوفر الوعي الاجتماعي والأسرية بالأضرار الناجمة عنها (لعايشي، 2024، ص

(61)

5- آثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية على تلاميذ البكالوريا:

أ- تعريف تلميذ البكالوريا:

الإطار العام للدراسة

يقصد به كل تلميذ يزاول دراسته ويتابع دروسه بصفة نظامية داخل المؤسسة التربوية في مستوى السنة الثالثة ثانوي، سواء في الأقسام العلمية أو الأقسام الأدبية، يعد محور العملية التربوية كونه المستهدف مباشرة منها، إذ يتزود بكفاءات ملائمة يستطيع توظيفها بتبصر لحل مختلف الوضعيات وحل مشاكله (فاطمة، 2022، ص 4).

ونظرًا لأن مرحلة البكالوريا تتطلب تركيزًا وجهدًا كبيرين، فإن الإفراط في الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى عدة آثار، منها:

- **المخاطر الاجتماعية:** ترتبط تأثيرات الاستخدام المفرط للألعاب بانخفاض التفاعل الاجتماعي مع العائلة والأصدقاء، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية، ونقص مهارات التواصل الإيجابي مع الذات والآخرين. بالإضافة إلى ذلك، تحتوي بعض هذه الألعاب على أفكار وأدوات لا تتوافق مع القيم والمعتقدات الدينية والاجتماعية.

- **ضعف التحصيل الدراسي:** تؤدي هذه الألعاب إلى ضعف الأداء الأكاديمي؛ فالتلاميذ الذين يلعبون ليلاً يذهبون متأخرين إلى المدرسة، ومتعبين لا يستطيعون الاستماع إلى المعلم جيدًا، وكذلك يهملون واجباتهم المدرسية.

- **الأضرار الصحية:** إن الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الهاتف الذكي أو اللوحات الرقمية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى أضرار صحية كثيرة وخطيرة، أهمها: الآلام أسفل الظهر، تصلب في الرقبة، تشنجات، وصرع نتيجة التعرض إلى الموجات الكهرومغناطيسية المنبعثة من هذه الأجهزة الإلكترونية، مما يؤثر على الدماغ بشكل كبير.

بالإضافة إلى التأثير على القدرة البصرية، والتسبب في السممة، وقلة الفيتامينات، وهشاشة العظام وغيرها (نادية، 2023، ص 99).

6- العلاج من الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أ- أسلوب الضبط الذاتي:

1. تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح لنفسه.
2. ممارسة الرياضة أو التواصل مع أهل والأصدقاء بدل تصفح الإنترنت.
3. تحديد وقت الدخول إلى الشبكة، ساعة واحدة، كضابط خارجي.
4. الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات استخدام الإنترنت ومجالاته .

ب- العلاج الأسري:

غرس في نفوس الأبناء أهمية الإنترنت في الاستكشاف والبحث العلمي الذي يفيد الذات والمجتمع، والتعرف على مشاكل الأبناء، وزيادة مساحة الحوار في إطار الاحترام المتبادل، حتى لا يسعى هذا المراهق نحو البحث عن أنس أو صداقات عبر الإنترنت، والتي يجهل محتواها وأهدافها (عصماني، 2023، ص 885).

الإطار العام للدراسة

ثانياً- الاكتئاب

يعد الاكتئاب أحد أكثر الاضطرابات النفسية انتشاراً وتأثيراً على صحة الفرد والمجتمع فهو ليس مجرد شعور عابر بالحزن والإحباط بل يمثل حالة نفسية معقدة تؤثر على كل جانب من جوانب حياة المصاب، من أفكاره ومشاعره إلى سلوكه وعلاقته الاجتماعية حيث تتزايد الضغوط وتختلف طريقة الاستجابة لها حيث أصبحت الحاجة إلى فهم أعمق وأكثر شمولية للاكتئاب.

1- مفهوم الاكتئاب:

الاكتئاب هو اضطراب نفسي قد يظهر في أي مرحلة عمرية (فترة الطفولة أو المراهقة أو الشباب أو الشيخوخة) حيث يظهر مرتبطاً بأحداث وتغيرات مؤلمة وضغوط عصبية شديدة (عادل أبو الحسن، 2011، ص 191).

يعرف عبد الخالق الاكتئاب على أنه حالة انفعالية وقتية أو دائمة يشعر فيها الفرد بالانقباض والحزن والضيق وتشيع فيها مشاعر الهم والغم، فضلاً على مشاعر القنوط والجزع واليأس والعجز، وتصاحب هذه الحالة أعراض محددة متصلة بالجوانب الانفعالية والمعرفية والسلوكية والجسمية ومنها نقص الاهتمامات وتناقص الاستمتاع بمباهج الحياة وتغير الوزن واضطرابات في النوم... وغيرها (عبد الخالق، 2016، ص 38).

2- أسباب الاكتئاب:

عندما نتكلم عن أسباب الاكتئاب يمكن أن نجعلها في كلمة Biopsychosocial وتعني أسباب بيولوجية ونفسية واجتماعية وهي كالتالي:

- **الوراثة:** تزيد احتمالية الإصابة بالاكتئاب عند أبناء المصابين بالمرض عن غيرهم وتزداد الاحتمالية أكثر عندما يكون هناك أكثر من شخص في الأسرة لديه مرض، وزيادة احتمالية الإصابة لا تستلزم الإصابة إنما تزيد فرصة حدوثها ومعنى هذا أنه من الممكن كذلك أن يكون عند الشخص تاريخ أسري للمرض ولا يصاب هو به، تفسير ذلك أن هذا المرض يكون موجوداً في الجينات التي تصل للشخص من الوالدين.

- **المشاكل والصدمات النفسية:** هي ناتجة عن المشاكل التي يتعرض لها الشخص على مدار حياته وكيف يتفاعل معها، فاستقبال الناس للمشاكل والصدمات يختلف من شخص لآخر حسب أمور كثيرة أهمها: شخصيته وطريقة تفكيره وصموده النفسي وبالتالي فإن نتيجة تلك الصدمة تختلف باختلاف الأشخاص، وبناء عليه فبعض الصدمات النفسية كالضغط الشديد أثناء الدراسة مثلاً قد تؤثر بشكل سلبي على الشخص حتى تسبب له الاكتئاب .

- **المشكلات الاجتماعية:** وتشمل الأحداث السيئة التي تحدث بين الناس مثل وفاة شخص قريب أو الطلاق. فمثل هذه الأحداث على الرغم من تكرارها بشكل كبير في الواقع أو

الإطار العام للدراسة

تصوريها في الأفلام فإنها تظل مؤثرة بشكل كبير على كل من يتعرض لها، كذلك مشاكل الفقر والبطالة... وغيرها.

- **التغيرات الهرمونية:** التي تحدث بشكل طبيعي مثل: مرحلة الحمل وما بعد الولادة والتغيرات الهرمونية الشهرية لدى المرأة.

- **الأمراض العضوية:** تسبب بعض الأمراض العضوية في حدوث الأحداث وذلك في حالات:

○ عندما يكون المرض على مراكز المزاج في الدماغ بشكل مباشر مثل: جلطات وأورام في المخ.

○ إذا تسبب في المرض في تغيير هرموني يغير في مزاج الشخص مثل خمول الغدة الدرقية.

○ بعض الأدوية مثل العلاج الكيميائي للأورام وأدوية التخسيس ومنع الحمل تسبب الاكتئاب (محمد، 2019، ص 63)

3- أعراض الاكتئاب:

○ التشاؤم والحزن والشكوى والاستعداد للبكاء.

○ الشعور بانعدام الجدوى الذاتي والموضوعي فلا هو جدير بالحياة ولا الحياة جديرة بأن تعاش فنسمع منه كلمات حول احتقاره لذاته وللآخرين وشعور بالذنب عن خطايا لم ترتكب.

○ أوهام حول مكانته في الحياة.

يتعرض المكتئب للاضطرابات النوم كما يتعرض لفقدان أو زيادة بالشهية، ويغلب عليه الكسل غالباً.

○ تكون علاقات المكتئب فقيرة تتجه إلى العزلة.

○ انخفاض الرغبة الجنسية، انقطاع الطمث لدى الإناث أحياناً.

الأعراض التي يمكن أن يلاحظها الشخص:

○ ملابس ذات الألوان الداكنة التي يرتديها بشكل دائم.

○ الخطوات الحذرة المتثاقلة.

○ السواد المحيط بالعين، التجاعيد.

○ سرعة ذرف الدموع (ثائر، 2024، ص 29).

4- أنواع الاكتئاب:

- **الاكتئاب الخفيف:** عند الإصابة بالاكتئاب الخفيف يعاني المرء من تعكر المزاج من وقت لآخر، وعادة ما يبدأ المرض بعد حدث مرهق فيسيطر القلق على المريض ويصبح محبطاً في الحقيقة.

الإطار العام للدراسة

- **الاكتئاب المتوسط:** عند الإصابة بالاكتئاب المتوسط يعكر مزاجه بشكل دائم وتظهر عنده بعض أعراض المرض الجسدي، علماً أن هذه الأعراض تختلف من شخص لآخر، ولا تسبب التغيرات التي تطرأ على أسلوب الحياة وحدها غالباً ما يحتاج المرء عند إصابته بالاكتئاب المتوسط إلى مساعدة طبية.

***الاكتئاب الشديد:** يشعر المكتئب اكتئاباً شديداً بأعراض جسدية وتراوده التوهمات والهوسات لذلك لا بد منه أن يراجع الطبيب بأسرع وقت ممكن.

❖ مصطلحات أخرى للدلالة على الاكتئاب:

- **الاكتئاب المزمن:** يستعمل الأطباء مصطلح الاكتئاب المزمن للحديث عن اكتئاب رافق الشخص لفترة طويلة من الزمن.

- **الاكتئاب الارتكاسي (التفاعلي):** يستعمل الأطباء مصطلح ارتكاسي للدلالة عن اكتئاب ينتج عن حدث ضاغط كفقدان وظيفة، لا يدوم لفترة طويلة من الزمن في هذه الحالة يكون الاكتئاب نوعاً من أنواع المبالغة قصيرة الأمد نتيجة استجابة طبيعية يقوم بها الإنسان عند الوقوع بمصيبة معينة.

- **الاكتئاب داخلي المنشأ:** هو حالة شديدة تترك على المريض أعراضاً جسدية منها فقدان الوزن، تعكر المزاج... ولا يتخلص المريض من هذا الاكتئاب إلا بعد الخضوع لعلاج ملائم.

- **الاكتئاب ثنائي القطب:** يستعمل هذا المصطلح للدلالة على مرض الاكتئاب الهوسي، يتأرجح مزاج الأشخاص الذين يعانون من هذا النوع من هذا الاكتئاب ما بين الجيد والسيء فتتراوح حالتهم ما بين الاكتئاب الخفيف والشديد.

- **الاكتئاب أحادي القطب:** يدل هذا المصطلح على الاكتئاب الذي يعاني منه معظم الناس، وهو المزاج المتعكر وليس المزاج البهيج.

- **الاكتئاب الهياج:** يستعمل هذا المصطلح للدلالة على أعراض هذا النوع من الاكتئاب الذي يرمي المرء في دوامة من القلق والخوف والتعب. (كوام ، 2013، ص 40).

5- النظريات المفسرة للاكتئاب:

- **الاكتئاب عند السلوكيين:** تعتبر النظرية السلوكية أن الاكتئاب ينجم عن تدني مستوى الدعم الإيجابي وارتفاع مستوى الخبرات السلبية وغير السارة ويحدث الاكتئاب جراء عوامل جديدة تنخفض بموجبها تفاعلات الفرد مع البيئة المؤدية إلى نتائج إيجابية وتزداد معدلات الخبرات السيئة التي تمثل عقاباً بالنسبة له وأن التعزيز والاكتئاب مفهومان متعلقان ببعضهما وأن السلوك والمشاعر للمكتئب تعكس دلائل على تدني مستوى الاستجابة المتوقعة على التعزيز الإيجابي الذي يكمن في وجود تفاعل للفرد مع بيئته.

- **النظرية المعرفية:** حسب Beck تشير النظرية المعرفية إلى أن التشويه المعرفي لدى المكتئبين يتمثل في التشوهات في خبرات الفشل والنجاح وتحريف الإدراك والذاكرة، إذ

الإطار العام للدراسة

ينخفض نسيان الأحداث السلبية المرتبطة بالتوقعات السلبية وبالشعور بعدم السرور واللذة، ويكثر نسيان الأحداث الإيجابية المتعلقة بالمتعة والسعادة.

- **الاكتئاب في منظور التحليل النفسي:** يعد فرويد وهو مؤسس هذه النظرية، وصف الاكتئاب في مقالته (الحداد والملاخوليا) يرى أن التناقض العاطفي هو الخاصية الأساسية للحياة النفسية لدى مريض الاكتئاب فيحدث أثر فقدان موضوع الحب سواء بالموت أو الهجر، إذ تنتاب الفرد نوبات من الاكتئاب جراء الشعور بالذنب الذي يصيبه، ويرى إبراهيم وهو من رواد هذه النظرية أن الإصابة بالاكتئاب تتعلق بموضوع الحب بالفرد الذي يتمكن من إشباع رغباته الجنسية وحاجاته إلى الحب تنتابه مشاعر الكراهية والغضب اتجاه موضوع الحب.

- **النظرية البيولوجية:** تركز النظرية البيولوجية على أن الخبرات الانفعالية تؤثر على النشاط الكيميائي للدماغ وبالتالي فالمشاعر والأفكار والسلوك قد تتغير تبعاً للتغيرات الكيميائية للدماغ، أن الخلايا العصبية ترسل الرسائل الكهربائية عن طريق الموصلات العصبية المتمثلة في المواد الكيميائية، وعليه فالخلل في الخلايا العصبية أو لمقدار المنقول من المادة الكيميائية أو أي خلل وظيفي في عمل خلايا الاستقبال كلها عوامل تساهم في الإصابة بالاكتئاب.

السلوك قد تتغير تبعاً للتغيرات الكيميائية للدماغ، أن الخلايا العصبية ترسل الرسائل الكهربائية عن طريق الموصلات العصبية المتمثلة في المواد الكيميائية، وعليه فالخلل في الخلايا العصبية أو لمقدار المنقول من المادة الكيميائية أو أي خلل وظيفي في عمل خلايا الاستقبال كلها عوامل تساهم في الإصابة بالاكتئاب (غسان ، 2013، ص 46).

6- علاج الاكتئاب:

6-1 العلاج السلوكي المعرفي:

هو أحد المسارات العلاجية المتبعة في حالات الاكتئاب المتوسط وكذلك الشديد، حيث يساعد في فهم أفكارك وسلوكك ومعرفة مدى تأثيرهم على واقعك، ومساعدتك على تغيير طريقة تفكيرك ومشاعرك ومديد العون للتغلب على الأفكار السلبية.

6-2 العلاج بالكلام (العلاج النفسي التقليدي):

العلاج بالكلام يعد أفضل علاج للاكتئاب حيث يوفر مساحة آمنة للتعبير عن المشاعر والتجارب مع معالج متخصص، وبناء مهارات للتأقلم وتطوير علاقات صحية داعمة.

6-3 العلاج بالفنون والأنشطة الإبداعية:

يمكن أن تساهم الفنون مثل الرسم والموسيقى والكتابة التعبيرية في تحسين الحالة المزاجية وتقليل الشعور بالضيق، وتعزيز القدرة على التعبير عن المشاعر بطريقة آمنة وغير مباشرة.

6-4 العلاج الدوائي:

الإطار العام للدراسة

تتضمن أهم العلاجات الدوائية للاكتئاب منها:

- مثبطات استرداد السيروتونين الانتقالية: تعتبر من أكثر أنواع مضادات الاكتئاب شهرة ضمن قائمة أفضل علاج للاكتئاب نظرا لمحدودية آثارها الجانبية.
- مثبطات استرداد السيروتونين والنورادرينالين: إحدى أنواع مضادات الاكتئاب المستخدمة في علاج حالات الاكتئاب الحاد الذي لا يستجيب للعلاجات الأخرى, dr.farrukh alam, (2025)

الإطار العام للدراسة

خلاصة الفصل:

يركز هذا الفصل على دراسة إشكالية "إدمان الألعاب الإلكترونية" وتداعياتها النفسية والاجتماعية، حيث يستعرض مفهوم الإدمان كاضطراب يتجاوز الرغبة في الترفيه ليصبح سلوكاً قهرياً يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي والصحة الجسدية، خاصة لدى تلاميذ البكالوريا. كما يتناول الفصل مفهوم "الاكتئاب" كاضطراب نفسي معقد يتأثر بضغوط الحياة، موضحاً أنه يتجاوز الحزن العابر ليؤثر على قدرة الفرد على التكيف. ويخلص الفصل إلى ضرورة اعتماد استراتيجيات وقائية وعلاجية، منها "العلاج الأسري" القائم على الحوار والرقابة الأسرية الواعية، والتدخلات الدوائية لحالات الاكتئاب، تأكيداً على أن معالجة هذه الظواهر تتطلب فهماً شاملاً ومتكاملاً لضمان الصحة النفسية والنجاح الأكاديمي.

الفصل الثاني

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

- 1- منهج الدراسة
- 2- الدراسة الاستطلاعية
- 3- أدوات الدراسة
- 4- حدود الدراسة
- 5- مجتمع وعينة الدراسة
- 6- الأساليب الإحصائية المستعملة

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد:

بعد التطرق للجانب النظري وإلى مختلف المفاهيم المرتبطة بمتغيرات الدراسة، المتمثلة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية، فمن الضروري الانتقال إلى الجانب التطبيقي للتحقق من صحة هاته المعارف في الواقع، ذلك أنه لا يمكن اكتمال أي دراسة علمية بالاعتماد على الجانب النظري فقط، بل وجب التطرق للجانب التطبيقي من خلال الدراسة الميدانية التي تتيح جمع معطيات ملموسة لتفسير الظاهرة المدروسة بشكل أدق، لذلك يهدف هذا الفصل إلى عرض الإطار المنهجي المعتمد في الدراسة، من خلال توضيح نوع المنهج المستخدم ومجتمع الدراسة وعينتها (تلاميذ البكالوريا)، إضافة إلى أدوات جمع البيانات وكيفية تطبيقها والأساليب الإحصائية المعتمدة في تحليل النتائج، ذلك للوصول إلى استنتاجات علمية دقيقة حول العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكثناوية.

الإجراءات المنهجية للدراسة

1- منهج الدراسة:

هو الطريقة العلمية المتبعة في بحث من البحوث، والتي توصل النتائج البحث بسرعة ونظام ودقة والكفاءة، ونظرا لكون المنهج هو الطريقة فهو، إذن، ممارسة نقدية وتطبيق للرؤية المنهجية التي يرجع إليها (مختار، 2021، ص 9).

بما أن هدف هذه الدراسة الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية بالاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا، فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي الارتباطي، الذي يدرس العلاقة بين متغيرين أو أكثر دون تحكم فيها، وتحدد قوة العلاقة واتجاهها (طردية/عكسية)، من خلال معاملات الارتباط، لكن لا يثبت السببية، إذ تكون العلاقة ناتجة عن متغير ثالث. (أحمد، 2026، ص 41).

2- الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية مرحلة مهمة في البحث العلمي، كونها تتيح للباحث فرصة للتعرف على ميدان الدراسة وفهم مختلف أبعاده، كما تساعد على ضبط موضوع البحث بشكل أدق والاختبار أدوات لجمع البيانات المناسبة.

وفي هذا سياق، تم إجراء دراسة استطلاعية حول الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالاستجابة الإكتئابية، من خلال التواصل المباشر داخل المؤسسة التعليمية. وقد تضمنت الدراسة الاستطلاعية التي قمنا بها:

- الكشف عن مدى انتشار الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا.
- التعرف على بعض المظاهر المرتبطة بالاستجابة الإكتئابية
- التعرف على وجود فروق فردية بين الذكور والإناث في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية بالاستجابة الإكتئابية.
- التأكيد من ملائمة أدوات البحث من حيث الوضوح وسهولة الفهم.
- تحديد الصعوبات التي قد تعترض سير الدراسة.

3- أدوات الدراسة:

اعتمدنا في دراستنا على أداتين لجمع المعلومات هما مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لشايب أمير 2020 ومقياس بيك للاكتئاب

3-1 استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

اعتمدت الدراسة على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة PUBG الذي أعدته الباحثة شايب أمير سنة 2020، الذي يهدف إلى قياس مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والكشف على مختلف الآثار التي يمكن أن تنعكس على حياة المراهق في الجوانب المدرسية والاجتماعية والصحية.

الإجراءات المنهجية للدراسة

وقد تم إخضاع هذا مقياس للتحكيم العلمي من طرف مجموعة من الأستاذة المختصين، حيث أدخلت عليه مجموعة من التعديلات المنهجية بهدف تحسين دقته وملاءمته لموضوع الدراسة، وتمثلت هذه التغييرات في حذف كلمة Pubg من جميع عبارات الاستبيان واستبدالها بعبارة (الألعاب الإلكترونية)، بالإضافة إلى ذلك حذف العبارات (35، 36، 37)، كما تم تعديل العبارة (34) التي كانت بصيغتها الأصلية) أثناء لعب لعبة Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي (أعيدت صياغتها لتصبح (أثناء لعب الألعاب الإلكترونية يزيد شعوري بالقلق)، كل تلك التغييرات التي طرأت قصد جعل العبارات أكثر وضوحاً وارتباطاً بمضمون الدراسة وحتى يصبح المقياس أكثر شمولية ولا يقتصر على لعبة معينة فقط.

بعد إجراء هذه التعديلات أصبح مقياس في صورته النهائية يتكون من 34 عبارة مع الاعتماد على ثلاث بدائل للإجابة (نعم، أحياناً، لا)

- طريقة تصحيح استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية:

بما أن للمقياس بدائل (نعم، أحياناً، لا) فإن المفحوص يعطى له درجتين في حالة الإجابة بنعم، ودرجة واحدة عند الإجابة بأحياناً ودرجة 0 في حالة الإجابة ب لا، نحسب الدرجات الكلية لكل مجال على حدة وكلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال دل ذلك على وجود تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المفحوص.

- كيفية تطبيق مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يتم توزيع مقياس على المفحوصين بشكل فردي وفي وقت محدد مسبقاً مع منح كل مفحوص حرية اختيار الإجابات التي تعبر عن واقعته الحقيقي اتجاه الفقرات المطروحة بهدف التعرف على مستوى الضغوط أو الاضطرابات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية لديه.

- الخصائص السيكومترية للمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يقصد بثبات الاختبار مدى دقته واتساق نتائجه، أي أن الاختبار يعطي نتائج متقاربة ومستقرة عند تطبيقه أكثر من مرة على نفس عينة الأفراد وفي ظروف متشابهة، مما يدل على أن نتائجه يمكن الوثوق بها ولا تتغير بشكل كبير من مناسبة إلى أخرى.

- صدق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

تم حساب صدق المقياس على طريقة حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية) قمنا بأخذ نسبة (27%) على أعلى درجات الاستبيان للعينة التي تتكون من (43) فرد وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعدياً أصبحت المجموعتان تتكون كل منها على (12) فرد لأن $(12 \approx 43 \times 0,27 = 11,61)$ ونستعمل أسلوباً إحصائياً ملائماً وهو اختبار (t-test) للدلالة

الإجراءات المنهجية للدراسة

على الفرق بينهما، وهذا باستخدام نظام (spss_22) وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول رقم..

- ثبات المقياس إيمان الألعاب الإلكترونية :

تم حساب ثبات المقياس من خلال معامل ثبات (ألفا كرونباخ) وباستخدام نظام (spss_22) تم التوصل إلى معامل ثبات قدره (0,851) لعدد (34) بند، وهذا المعامل دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,01) مما يشير إلى أن للمقياس يتمتع بقدر عال من الثبات. جدول رقم (01) يبين قيمة ت لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في مقياس الاختبارات

المجموعات	ن	المتوسط الحسابي	متوسط المعياري	ت	مستوى الدلالة
المجموعة الدنيا	12	34,12	3,85	5.24	0.01 دال
المجموعة العليا	12	56,45	4,92		

التعليق على الجدول:

يتضح من الجدول رقم (01) أن قيمة "ت" دالة إحصائياً على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا، ومنه الاستبيان يعتبر صادقاً فيما يقيسه.

3-2 مقياس بيك الاكتئاب

تم اعتماد على مقياس بيك للاكتئاب في هذه الدراسة لقياس مستوى الاستجابة الاكتئابية لدى أفراد العينة، التي تم استخدامه من طرف (بشير معمري)، حيث تضمنت تلك الدراسة الخصائص السيكومترية لهذا المقياس من حيث الصدق والثبات، وقد أظهرت النتائج أن المقياس يحتوي على صدق وثبات، مما يجعلنا نعتمده في دراستنا الحالية

- تعريف مقياس الاكتئاب

مقياس "بيك" للاكتئاب هو من أشهر المقاييس وأكثرها استخداماً في مجال قياس الاكتئاب فحتى عام (2005) أحصى ما قدر بـ (501000) دراسة استخدمت هذا المقياس. وتعد قائمة "بيك" الثانية لقياس الاكتئاب من أحدث صورة لقوائم "بيك" وتتكون من 21 مجموعة من قياس مستوى الاكتئاب ابتداء من عمر 16 وتم إجراء تعديلات على القائمة

الإجراءات المنهجية للدراسة

سواء في صورتها الأولى (1961) أو في صورتها الثانية (1979) حيث تم حذف أربع مجموعات واستبدالها بأخرى.

جدول رقم (02) يبين العبارات المستبدلة والبديلة بين النسختين (1961_1979)

الرقم	عناوين المجموعات المحذوفة أو المستبدلة	الرقم	عناوين المجموعات البديلة
14	التغير في صورة الجسم	11	التهيج أو الأثارة
15	صعوبة العمل	14	انعدام القيمة
19	فقدان الوزن	15	فقدان الطاقة
21	الاهتمامات الجسدية	19	صعوبة التركيز

وكان غرض استبدال المجموعات الأربعة هو متابعة الأعراض النمطية لشدة الاكتئاب أو الاكتئاب الذي يكون صاحبه بحاجة إلى حجز بالمستشفى، وحظيت قائمة "بيك" الثانية للاكتئاب باهتمام كبير عالمياً في مجال البحث النفسي والطب النفسي منذ ظهورها عام (1961) وترجمت لعدة لغات وكذلك مؤشرات صدقها وثباتها مرتفعة جداً، وتستعمل كذلك في مجال التشخيص العيادي للمراهقين ابتداء من عمر 16 سنة.

- الأعراض 21 التي تقيسها قائمة "بيك" الثانية للاكتئاب هي:

- 1- الحزن، 2- التشاؤم، 3- الفشل في السابق، 4- فقدان الاستمتاع، 5- مشاعر الإثم، 6- مشاعر العقاب، 7- إحساس بعدم حب الذات، 8- نقد الذات، 9- الأفكار الانتحارية، 10- البكاء، 11- التهيج والاستثارة، 12- فقد الاهتمام أو الانسحاب الاجتماعي، 13- التردد في اتخاذ القرار، 14- انعدام القيمة، 15- فقدان الطاقة، 16- تغيرات في نمط النوم، 17- القابلية للغضب والانزعاج، 18- تغيرات في الشهية، 19- صعوبة التركيز، 20- الإرهاق والإجهاد، 21- فقدان الاهتمام بالجنس

- طريقة التصحيح:

من أجل الحصول على الدرجة الكلية للاكتئاب لدى التلاميذ تم تحديد تعليمات المقياس للتلاميذ بأن يقرأ كل فقرة من فقرات المقياس حيث سيجد أمام كل منها 4 عبارات وعليه أن يختار واحدة منها فقط، حيث يضع دائرة أمام العبارة التي تنطبق عليه فيكون الاختيار في كل

الإجراءات المنهجية للدراسة

فقرة إما 0 أو، 1 أو 2 أو 3، ويتم تصحيح المقياس بحساب الدرجة الكلية للاكتئاب وذلك بجمع الأرقام التي وضع عليها المفحوص دائرة في كل فقرة من فقرات الأحدي والعشرين ما بين 0 إلى 63 درجة وتشير الدرجة المرتفعة إلى الاكتئاب الشديد ويتم التقييم كالتالي:

الجدول رقم (03) يبين مستوى تصنيف الأفراد على مقياس بيك الاكتئاب

المستوى	المدى الاكتئاب
منخفض	20_0
متوسط	42_22
مرتفع	63_43

وقد اختارت الطالبة هذا المقياس نظرا لتمتعته بخصائص المقياس الجيد لقياس الاكتئاب مقارنة بغيره من المقاييس الأخرى مثل مقياس "جلفورد"، "زمرمان" للمزاج، وقائمة صفات الاكتئاب لـ "مارقن زوكمان".

الخصائص السيكومترية لمقياس "بيك" للاكتئاب في دراسة "بشير معمريّة" (1998) المعنونة بـ "مدى انتشار الاكتئاب النفسي بين طلبة الجامعة من الجنسين:

- صدق مقياس الاكتئاب:

"قام الباحث بحساب معامل الصدق بطريقتين، الأولى عن طريق الصدق التلازمي فحسب المعامل بطريقة "بيرسون" من الدرجات الخام مقياس "بيك" للاكتئاب ومقياس التقدير الذاتي للاكتئاب لـ "روزنج" وهو من تعريب وإعداد "رشاد عبد العزيز موسى" (1988) على عينة مكونة من (43) طالب وطالبة من معهدي العلوم الاجتماعية والاقتصاد في جامعة باتنة، فوصل معامل الارتباط بين المقياسين إلى (0.825) وهو دال عند مستوى الدلالة (0.01) والثانية عن طريق الاتساق الداخلي وهي إحدى طرق حساب الصدق، حيث تم حساب معامل الارتباط بطريقة "بيرسون" من الدرجات الخام بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس على عينة مكونة من (82) وطالبة، (43) ذكور (48) إناث من معاهد العلوم الاجتماعية واللغات والاقتصاد والعلوم الدقيقة، فتبين من خلال معاملات الثبات والصدق التي تم استخراجها لهذا المقياس أنها كانت كلها مرتفعة ودالة إحصائيا وهذا ما يجعل جدا المقياس صالحا للاستخدام في البيئة الجزائرية بكل ثقة.

- ثبات مقياس الاكتئاب

قام "بشير معمريّة" (1998) بحساب الثبات على عينة مكونة من 63 طالب وطالبة، 28 من الذكور و35 من الإناث من السنوات الأربعة لمعهدي العلوم الاجتماعية والآداب

الإجراءات المنهجية للدراسة

واللغة العربية في جامعة باتنة بفاصل زمني بين التطبيقين تتراوح بين 18 يوم و 27 يوم، فوصل معامل الارتباط بين التطبيقين بطريقة "بيرسون براون" من الدرجات الخام إلى (0.832) وهو دال عند مستوى الدلالة (0.01) (نور اليقين، 2020، ص 56)

4- حدود الدراسة:

تم إنجاز الجانب النظري لهذه الدراسة عند بداية السداسي الثاني من السنة الدراسية، حيث تم جمع المعلومات وبناء الإطار النظري. بعد ذلك، انتقلنا إلى الجانب التطبيقي من خلال إعداد مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومقياس بيك للاكتئاب، وتوزيعه على تلاميذ البكالوريا في الفترة الممتدة من 12 أبريل 2026 إلى غاية 29 أبريل 2026

- الحدود المكانية: تم إجراء الدراسة في ثانوية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى بأولاد سيدي إبراهيم

5- مجتمع وعينة الدراسة:**5-1 مجتمع الدراسة:**

يُعرف مجتمع الدراسة على أنه جميع وحدات المعاينة التي تنتمي إلى مجتمع الدراسة، حيث يتم تحديد الخصائص التي نود قياسها واستخداماتها (فتحي ، 2013، ص 18).

5-2 عينة الدراسة:

مجموعة جزئية يختارها الباحث العلمي من مجتمع البحث، بحيث تعتبر نموذجاً عنه وتحمل نفس خصائصه، ويكون الهدف من اختيارها الحصول على بيانات ومعلومات ترتبط بمجتمع الدراسة (داوود، 2025، ص 139).

اعتمدت الدراسة على أسلوب العينة العشوائية البسيطة في اختيار أفراد العينة، حيث تم في البداية التوجه إلى الأكاديمية الجهوية التابعة لولاية المسيلة، والتي زودتنا بمجموعة من المؤسسات التعليمية الثانوية من أجل تحديد المؤسسة التي ستجرى بها الدراسة الميدانية. وبعد الاطلاع على الثانويات المقترحة، تم اختيار ثانوية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى بأولاد سيدي إبراهيم لإجراء الجانب الميداني للدراسة.

كان عدد تلاميذ السنة الثالثة ثانوي 269 مقسمة على مجموعة من الشعب وبالتنسيق مع إدارة المؤسسة، تم توجيهنا نحو شعبة آداب وفلسفة الذي كان عددهم 60 تلميذ تم اختيار أفراد العينة بطريقة عشوائية بسيطة، بما يسمح بمنح جميع التلاميذ فرصاً متساوية للمشاركة في الدراسة. وقد بلغ عدد أفراد العينة 50 تلميذاً وتلميذة من تلاميذ البكالوريا، توزعوا بالتساوي حسب الجنس، بواقع 30 ذكراً و 20 أنثى، وذلك بغرض تحقيق نوع من التوازن داخل العينة وتعزيز دقة النتائج المتواصل إليها.

جدول رقم (04) توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الإجراءات المنهجية للدراسة

خصائص العينة	الخاصية	العدد	المجموع	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	30	50	%60
	أنثى	20		%40

الأساليب الإحصائية:

- معامل ارتباط (بيرسون pearson)
- اختبار (T.test)
- الانحراف المعياري
- الحزمة الإحصائية الاجتماعية SPSS

الفصل الثالث

عرض ومناقشة نتائج فرضية الدراسة

تمهيد

- 1- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى
- 2- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية
- 3- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة
- 4- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة
- 5- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة

- تمهيد:

سنحاول في هذا الفصل التحقق من صحة فرضيات الدراسة من خلال عرض النتائج وتحليلها بالمعالجات الإحصائية المناسبة، ثم مناقشتها في ضوء الدراسات السابقة التي تناولت نفس متغيراتنا، وهذا قصد الإجابة على التساؤلات المطروحة سابقاً حول ما إذا كانت توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتنابية لدى تلاميذ البكالوريا، ومعرفة مستوى الإدمان ودرجة الاستجابة الإكتنابية لديهم، بالإضافة إلى الكشف عن وجود فروق فردية في هذه المتغيرات تعزى لمتغير الجنس. وعلى هذا الأساس قمنا بصياغة الفرضيات التالية:

الفرضية الأولى: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتنابية لدى تلاميذ البكالوريا.

الفرضية الثانية: مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفع.

الفرضية الثالثة: مستوى درجة الاستجابة الإكتنابية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفعة.

الفرضية الرابعة: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس.

الفرضية الخامسة: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكتنابية تعزى لمتغير الجنس.

1- عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

عرض نتائج الدراسة:

قبل الانطلاق في اختبار صحة الفرضيات وتطبيق المعالجات الإحصائية المختلفة، كان من الضروري أولاً التأكد من مدى اعتدالية توزيع درجات أفراد العينة بالنسبة لمتغيرات البحث الحالي.

1- التحقق من اعتدالية التوزيع لمقياسي الدراسة: تم التحقق من اعتدالية توزيع درجات أفراد العينة على مقياسي (الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاكتئاب) باستخدام اختبار كولموغوروف -سميرنوف (Kolmogorov Smirnov-) وتطبيق برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (Spss-22)، حيث جاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (05) نتائج اختبار اختبار (كولموغوروف-سميرنوف)

الدلالة الإحصائية sig	اختبار كولموغوروف سميرنوف	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الحجم العينة	لبيانات الوصفية
0.200	0.100	12.16	38.18	50	إدمان الألعاب الإلكترونية
0.062	0.133	9.14	21.16	50	الاكتئاب

يلاحظ من الجدول أعلاه رقم (...) أن قيم مستوى الدلالة (Sig) لاختبار (Kolmogorov-Smirnov) قد بلغت (0.200) لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية، وجاءت بقيمة (0.062) لمتغير الاكتئاب، وهما قيمتان أكبر من مستوى الدلالة الإحصائية المحكية (0.05)، فإنه يتأكد صلاحية استخدام الأساليب الإحصائية البارامترية (المعلمية) في اختبار فرضيات الدراسة الحالية لكلا المقياسين.

1- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

1-1 عرض النتائج على ضوء الفرضية الأولى:

نصت الفرضية الأولى لهذه الدراسة على: "توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتنابية لدى تلاميذ البكالوريا. "للتحقق من صحة الفرضية تم الاستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS22) وتم توظيف معامل بيرسون لاختبار هذه الفرضية بين متغيري الدراسة وسنوضح ذلك من خلال الجدول التالي:

الجدول رقم (06) نتائج معامل بيرسون بي متوسطين المقياسين

متغيرات الدراسة	متوسط الحسابي	قيمة معامل الارتباط (r)	الدلالة الإحصائية Sig
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	38.18	0.312	0.027
الاكتئاب	21.16		

أظهرت مخرجات برنامج (SPSS) أن قيمة معامل الارتباط لبيرسون بين متوسطي درجات المقياسين بلغت (0.312)، وهي قيمة ضعيف لكنها جاءت دالة عند مستوى الدلالة (0.27)، وهو أقل من مستوى الدلالة المرجعي (0.05)، وبناءً على ذلك، فيمكن القول إن الفرضية تحققت، ومنه نقبل الفرضية البديلة (فرضية الدراسة)، ونرفض الفرضية الصفرية، مما يعني وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتنابية لدى عينة تلاميذ البكالوريا.

1-2 مناقشة نتيجة الفرضية الأولى:

اتفقت هذه النتيجة في جوهرها في وجود توافق مع اغلب الدراسات السابقة، بينما اختلفت في قوة هذه العلاقة، فقد تقاطعت مع دراسة بوقرة (2023) التي توصلت إلى وجود علاقة ارتباطية طردية بين الإدمان والاضطرابات النفسية. كما تتقاطع مع دراسات كل من ساندرز (2000) و"كيم وآخرون" (2004) وريداي (2017)، والذين أجمعوا كلهم على أن الانغماس الزائد في العالم الرقمي (إنترنت/ألعاب) يرتبط بارتفاع مستويات الاكتئاب والوحدة النفسية.

الفصل الثالث: عرض نتائج الدراسة، تحليلها ومناقشتها

إن ظهور العلاقة بقيمة (0.312) هي علاقة ارتباطية دالة لكنها ليست قوية ويرجع ذلك على ما يبدو إلى خصوصية عينة تلاميذ البكالوريا والظروف المحيطة بهم، ورغم أن الإدمان على الألعاب يسهم في زيادة الاستجابة الإكتئابية، إلا أنه ليس المصدر الوحيد لها في هذه المرحلة، فالتلاميذ يواجهون ضغوطا دراسية وتوترا مستمرين من الامتحانات من ناحية وضغوطاً من الوالدين من ناحية أخرى، مما يجعل الألعاب الإلكترونية مجرد "متغير مساهم" ضمن وجود ضغوطات أوسع.

قد يلجأ التلميذ للألعاب كآلية تفريغ انفعالي في وقت مستقطع للهروب من زحمة المراجعة وكثير الواجبات والفروض، لكن الاستمرار في اللعب يؤدي لاحقا إلى تراكم الدروس والشعور بالذنب، مما يولد "استجابة إكتئابية". لذا نجد العلاقة موجودة لكنها محكومة بوعي التلميذ بمسؤولياته الدراسية.

ومن هنا فإن الدراسة الحالية تؤكد أن العلاقة بين الإدمان الإلكتروني والاكتئاب هي "علاقة حقيقية" لدى تلاميذ البكالوريا، حيث يغذي كل متغير الآخر، فكلما زاد إدمان التلميذ في الألعاب، زادت احتمالية شعوره بالاكتئاب نتيجة العزلة أو التقصير الدراسي، والعكس صحيح.

2- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

1-2 عرض النتائج على ضوء الفرضية الثانية:

نصت الفرضية الثانية لهذه الدراسة على: "مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفعة" وللتحقق من صحة الفرضية سنقوم بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

الجدول (07) يوضح البيانات الوصفية لمقياس

البيانات الإحصائية	الحجم العينة	أقل درجة	أعلى درجة	مجموع التكرارات	المتوسط الحسابي	الانحرافات المعيارية
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	50	9	57	1909	38.18	12.16

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه، أن المتوسط الحسابي لإجابات أفراد العينة على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية بلغ (38.18) ولتحديد المستوى الذي تنتمي إليه هذه النتيجة، نقارنها بجدول تصنيف الأفراد على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية رقم (..) الذي وقع في المجال الثاني (22.67-45.33) وهو في مستوى المتوسط وبناء عليه نستنتج أن قيمة هذا المتوسط الحسابي تقع ضمن المدى الثاني، وبالتالي فإن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا (عينة الدراسة) هو مستوى متوسط ما لا يتوافق مع فرضية الدراسة التي نصت على أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية مرتفع لدى هذه العينة.

2-2 مناقشة نتيجة الفرضية الثانية:

اتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة أختار ومادهوليك (2014) حيث أشارت نتائجها إلى أن مستوى إدمان ألعاب الكمبيوتر لدى تلاميذ المرحلة الثانوية كان متوسطا وتعزى هذه الاعتدالية في الإدمان مع الدراسة الحالية إلى تشابه الفئة العمرية والظروف الدراسية (مرحلة البكالوريا)، حيث يمتلك التلميذ في هذه المرحلة المصرية نوعا من المسؤولية والحرص وقدرة نسبية على تنظيم وقته والاهتمام بدروسه وبين تخصيص وقتا الترفيه.

في المقابل، تختلف هذه النتيجة مع دراسة شلال (2021) التي سجلت درجات مرتفعة للجنوح نحو الإدمان لدى المراهقين. ويمكن تفسير هذا الاختلاف بخصوصية عينة الدراسة الحالية (تلاميذ البكالوريا) حيث إن الضغوط لتحضير الامتحانات، والدروس الكثيفة، تدفعه للمراجعة والرغبة في النجاح وهي عوامل تكبح التلميذ من الانغماس في الألعاب، مما يجعل استخدامه لها يقتصر على كونه وسيلة لتفريغ التوتر وضغوط الامتحانات، وهو ما يضعه في المنطقة المتوسطة.

إن حصول تلاميذ البكالوريا على مستوى متوسط في الإدمان على الألعاب الإلكترونية يعكس اتجاهها سائدا بين المراهقين وهو أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءا لا يتجزأ من يوميات التلميذ المعاصر كأداة للترويح النفسي، إلا أن الوعي بالمصير الذي ينتظرهم يحول دون تحول هذا الاستخدام إلى إدمان مرضي حاد.

3- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

3-1 عرض النتائج على ضوء الفرضية الثالثة:

نصت الفرضية الثالثة لهذه الدراسة على: " مستوى درجة الاستجابة الإكثابية لدى تلاميذ البكالوريا مرتفعة " ولتحقق من صحة الفرضية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

جدول (08) البيانات الوصفية لمقياس الاكتئاب

البيانات الإحصائية	حجم العينة	أقل درجة	أعلى درجة	مجموع التكرارات	التوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الاكتئاب	50	5	43	1049	21.1	9.14

يوضح الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي لدرجات التلاميذ بلغت قيمته (20.98) وبالعودة إلى جدول تصنيف المستويات رقم(..) ، نجد أن هذه القيمة تقع ضمن المدى الأول عند الدرجة (21)، وهو المدى الذي يعبر عن مستوى منخفض من الاكتئاب لكنه في الحد الأعلى من المجال لكن لم ترقى أن تكون في المجال المتوسط، وبناءً على ذلك، نرفض الفرضية التي نصت على أن الدرجة متوسطة، ونؤكد من خلال قيمة المتوسط الحسابي أن درجة الاستجابة الإكثابية لدى عينة الدراسة جاءت بدرجة منخفضة.

3-2 مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

جاءت هذه النتيجة مخالفة لتوقعات الدراسة وبعض الدراسات السابقة، حيث اختلفت مع دراسة ساندرز(2000) التي ربطت بين استخدام التكنولوجيا والاكتئاب المرتفع وهو ما ذهبت إليه دراسة النمرات (2002) التي أشارت إلى وجود درجات دالة من الاكتئاب لدى الطلبة، كما اختلفت مع دراسة كيم(2004) التي توصلت إلى وجود علاقة قوية إيجابية ومستويات مقلقة من الاكتئاب لدى المراهقين. أن التبيان الذي ظهر بين نتيجة الدراسة الحالية وبقية الدراسات تعكس قدرة تلاميذ البكالوريا على إدارة ضغوطهم النفسية بشكل إيجابي، والظاهر أن الاكتئاب ليس اضطراباً حتمياً يصيب تلاميذ البكالوريا وبالرغم من تعرضهم لظروف غير عادية لكنها تظل طبيعة في مسار حياة التلاميذ الذين يكونون مستعدون نفسياً لهذه الظروف مع مرور الدراسة، وربما نتيجة للمساندة الاجتماعية من الأهل أو الوعي بأهمية التوازن النفسي لتحقيق النجاح، لذلك لم يصلوا لمرحلة العزلة الاجتماعية التي يسببها الإدمان الإلكتروني الحاد، والتي تعد الممهد الرئيسي للاكتئاب.

4- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

4-1 عرض النتائج على ضوء الفرضية الرابعة:

نصت الفرضية الرابعة لهذه الدراسة على: "توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس" للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام (T-test) لحساب الفروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ البكالوريا بين الذكور والإناث وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (09) حساب الفروق لمتغير الجنس على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

المؤشرات الإحصائية	الجنس	الحجم	متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية DdI	قيمة T.tese	مستوى الدلالة Sig	اختبار Levene F	مستوى الدلالة Sig
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	الذكور	30	43.80	9.72	48	4.825	0.000	0.161	0.690
	الإناث	20	29.75	10.61					

من خلال الجدول أعلاه، يتضح إلى أن اختبار "ليفين (F) (Levene) لتجانس التباين، بلغت قيمته (0.161) بمستوى دلالة (0.690)، وهي قيمة غير دالة إحصائية، مما يؤكد تجانس التباين بين مجموعتي الذكور والإناث، ويعزز دقة نتائج اختبار (T-test) كما بين أن اختبار الفروق (T) بين المتوسط الحسابي لدرجات الذكور (المجموعة 1) في المقياس بلغ (43.80)، والمتوسط الحسابي للإناث (المجموعة 2) (29.75) بلغت قيمته المحسوبة (4.825) وبمستوى دلالة قدره (0.000) وهي أقل من القيمة المعتمدة (0.05)، ويعني وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في مستوى الإدمان. وبناءً على ذلك، نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة التي تنص على وجود فروق بين الجنسين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة تلاميذ البكالوريا وبالنظر إلى المتوسطات الحسابية نجد أن هذه الفروق جاءت لصالح الذكور.

4-2 مناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

اتفقت هذه النتيجة مع دراسات سابقة والتي توصلت إلى تفوق الذكور في سلوكيات الإدمان الإلكتروني فلقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة قدي (2018) التي أثبتت وجود فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ لصالح الذكور، كما تدعم بشكل غير مباشر دراسة شلال (2021) التي ربطت بين الإدمان والنزوع نحو الجنوح، وهي سلوكيات غالباً ما تسجل معدلات أعلى لدى الذكور في المراحل العمرية في المستوى الثانوي.

وفي المقابل وُجدت دراسات اختلفت مع دراستنا الحالية مثل ما ذهبت إليه كلا من دراسة مختار بوقرة (2023) وريداي (2017) وأختر ومادهوليكا (2014)، وكلهم أثبتوا انعدام الفوارق بين الجنسين. لكن الدراسة الحالية تعيد التأكيد على خصوصية السلوك الإدماني المرتبط بالجنس في بيئة الدراسة. وبحسب ما توصلنا إليه من نتيجة فإننا نلاحظ أن أغلب الألعاب الإلكترونية المنتشرة والمسببة للإدمان من ألعاب القتال، والمنافسات الرياضية وغيرها كلها مصممة بخصائص تجذب الذكور أكثر من الإناث، مما يرفع من وتيرة الانغماس فيها والتعلق بها لديهم، وغالبا ما يجد الذكور في الألعاب الإلكترونية متنفسا لإثبات القوة والمنافسة الافتراضية كبديل عن الأنشطة الحركية، بينما قد تميل الإناث لاستخدام الوسائط التكنولوجية في التواصل الاجتماعي أو الأنشطة الأقل إدمانا.

ومن هنا تؤكد هذه النتيجة أن متغير " الجنس " يلعب دورا كبيرا في تحديد درجة الانغماس في الألعاب الإلكترونية، حيث يظهر الذكور قابلية أكبر للسلوك الإدماني مقارنة بالإناث.

5- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة:

1-5 عرض النتائج على ضوء الفرضية الخامسة:

نصت الفرضية الخامسة لهذه الدراسة: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الاستجابة الإكثابية لدى تلاميذ البكالوريا تعزى لمتغير الجنس" للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام (T-test) لحساب الفروق في درجة الاستجابة الإكثابية لدى تلاميذ البكالوريا بين الذكور والإناث وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (10) حساب الفروق لمتغير الجنس على مقياس الاكتئاب

المؤشرات الإحصائية	الجنس	الحجم	متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية DdI	قيمة T.tese	مستوى الدلالة Sig	اختبار Levene F	مستوى الدلالة Sig
الاكتئاب	الذكور	30	22.13	9.14	48	0.912	3620	0.043	0.837
	الإناث	20	19.70	9.16					

من خلال الجدول أعلاه، يتضح إلى أن اختبار "ليفين (F) (Levene)" لتجانس التباين، بلغت قيمته (0.043) بمستوى دلالة (0.837)، وهي قيمة غير دالة إحصائية، مما يؤكد تجانس التباين بين مجموعتي الذكور والإناث، ويعزز دقة نتائج اختبار (T-test) كما بين أن اختبار الفروق (T) بين متوسطي حساب درجات الذكور (المجموعة 1) في المقياس بلغ (22.13)، والمتوسط الحسابي للإناث (المجموعة 2) (19.70)، بلغت قيمته المحسوبة (0.921) وبمستوى دلالة قدره (0.362) وهي أكبر من القيمة المعتمدة (0.05)، ويعني عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في درجة الاكتئاب. وبناءً على ذلك، نرفض فرضية الدراسة ونقبل الفرضية الصفرية التي تنص على عدم وجود فروق بين الجنسين في الاستجابة الإكثابية لدى عينة تلاميذ البكالوريا.

2-5 مناقشة نتيجة الفرضية الخامسة:

وبالعودة إلى الدراسات السابقة ذات الصلة تعد هذه النتيجة متسقة مع جزء كبير منها، حيث اتفقت هذه النتيجة مع دراسة (Radadi et al., 2017) التي أجريت على طلاب الجامعات ولم تظهر فروقا بين الجنسين على صعيد متغير الاكتئاب والضغط. وتطابقت تماما مع دراسة بوقرة (2023) التي أكدت غياب الفروق في الاضطرابات النفسية تبعا لمتغير الجنس، وجاءت دراسة كيم وآخرون (Kim et al., 2004) لتؤكد بوضوح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاكتئاب تعزى للجنس لدى المراهقين. الاختلاف الوحيد الذي لمسناه كان في دراسة النمرا (2002) التي أشارت نتائجها إلى أن الإناث كن أكثر اكتئابا من الذكور.

فالنتيجة التي توصلت إليها هذه الدراسة توضح بشكل جلي أن مرحلة البكالوريا تمثل عاملاً ضاغطاً موحداً بين الجنسين فكلاهما له نفس التوقعات ويخضع لنفس الظروف ويعيشون في نفس البيئة وينتابهم نفس القلق المرتبط بالمستقبل المهني، مما يجعل الاستجابة الإكتئابية متقاربة جداً.

الختمة

في العصر الراهن أصبحت الألعاب الإلكترونية تمثل جزء من النسيج اليومي للمراهق، حيث لم تعد مجرد وسيلة للتسلية فحسب بل أصبحت تشكل فضاء افتراضي يسعى التلميذ من خلاله إلى التنفيس عن ضغوطاته النفسية والأكاديمية ففي ظل التسارع الرقمي باتت هذه الألعاب تمثل مكافأة نفسية ينتظرها التلميذ للتخفيف من عناء الدراسة، فتشغله عن نشاطاته الاجتماعية لتجعله منعزلاً قد يكتأب أحياناً، مما يجعلها سلاحاً ذو حدين يتطلب مهارات عالية في الضبط النفسي والسلوكي.

هذا النوع من التعلق بالوسائط الرقمية يظهر في مرحلة المراهقة مما يستوجب الإشارة إلى الأهمية القصوى للرقابة الأسرية لأن لها دور كبير في مراقبة سلوك التلميذ وتوجيهه نحو الاستخدام الآمن والمنظم لهته الوسائط دون الإفراط المؤدي إلى العزلة والاكتئاب، لذلك تقع على عاتق الوالدين مسؤولية تحسيس الأبناء بمخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية مع توفير بدائل ترفيهية صحية تخفف من القلق المرتبط بالامتحانات المصيرية.

بالعودة إلى الدراسة الميدانية التي سعت إلى تقصي طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والاستجابة الإكتئابية لدى عينة من تلاميذ البكالوريا توصلنا إلى نتائج ميدانية تعكس واقعاً ملموساً بعيداً عن التوقعات النمطية فعلى الرغم من الانتشار الواسع لهذه الألعاب أظهرت النتائج أن عينة البحث لم تنزلق نحو مستويات مرضية تعيق التكيف النفسي، بل احتفظت بآليات ضبط ذاتي جنبتها الوصول إلى مرحلة الاكتئاب الحاد أو أي اضطرابات نفسية شديدة.

أما من الناحية الإحصائية ومن خلال الأدوات العلمية المطبقة في هذا البحث (مقياس القلق، بيك للاكتئاب) أثبتت المعطيات أن التلاميذ يمتلكون مرونة نفسية تسمح لها بتفادي التبعية المرضية، وبناءً على التحليل الإحصائي للنتائج، اتضح أن الاستجابة الإكتئابية لم تكن مرتبطة بشكل مباشر وخطير بمستوى الإدمان لدى أفراد العينة، وهو ما يفتح آفاقاً جديدة لفهم كيفية توظيف المراهقين لهذه الألعاب كآلية دفاعية لمواجهة ضغوط الامتحانات بدلاً من كونها مصدر للاضطرابات النفسية

الاقتراحات:

- 1- ضرورة تنظيم ورشات عمل داخل الثانويات تهدف إلى تنمية "الوعي السلوكي الرقمي" لدى التلاميذ، وتزويدهم باستراتيجيات فعالة لإدارة ضغوط الامتحانات بعيداً عن الإفراط الإلكتروني.
- 2-حث الأولياء على تبني أسلوب "المرافقة الرقمية" بدلاً من المنع المطلق، من خلال مشاركة الأبناء اهتماماتهم وتوجيههم نحو محتويات تتوافق مع القيم الحضارية والاجتماعية.
- 3- دعوة القائمين على القطاع التربوي لتكثيف الأنشطة الثقافية والرياضية، لتكون بمثابة متنفس واقعي يعوض الحاجة الملحة للعالم الافتراضي.

قائمة المراجع

- ا. عادل أبو الحسن محمد، (2011)، الاكتئاب وسنينه، الجزء الأول
- ب. أحمد محمد عبد الخالق، (2016)، اكتئاب الطفولة والمراهقة التشخيص والعلاج، مصر.
- ج. محمد الشامي، (2019)، الكلب الأسود رحلة التعافي من الاكتئاب، مصر.
- د. نائل عاشور، (2024)، كيف تتخلص من الاكتئاب
- ه. غسان بشير حمدي الأعظمي، (2013)، دراسة مقارنة بين كبار السن من العراقيين داخل الوطن والمهجر
- و. كوام مكنزي، (2013)، الاكتئاب
- ز. مختار الفخاري، 2026، مناهج البحث اللغوي وأدبي في العصر الحديث، مدينة المنورة.
- ح. احمد منصوري، 2026، الأسس والمفاهيم التأسيسية في علم النفس العسكري، الجزائر.
- ط. فتحي احمد عاروري، 2013، المعاينة الإحصائية وطرقها واستخداماتها، الأردن.
- ي. اميطوش موسى، سكارى سامية، 2020، حول مفهوم الإدمان، مجلة أنسنة البحوث والدراسات، المجلد (11)، العدد (1).
- ك. محمد عبد الحسن ناصر، 2020، إدمان الألعاب لدى طلبة المتوسطة دراسة ميدانية المديرية العامة للتربية في بغداد، مركز البحوث والدراسات التربوية.
- ل. بداني فؤاد، 2020، إدمان عند الأطفال وقيم التربية بالأسرة الجزائرية حتمية الديجيتال وإشكالية الاستخدام "دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، المجلد (11) العدد (1).
- م. أبو العلا، أمل مصطفى عبد العظيم، 2025، العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والرهاب الاجتماعي لدى الأطفال، مجلة كلية التربية، جامعة المنوفية، عدد خاص (الجزء الثالث).

- ن. درويش فاطمة، احمد مليون حسن، 2022، تمثلات تلاميذ البكالوريا للمدارس العليا للأساتذة في الجزائر "دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية لومي الجيلالي بأولاد فارس، شلف، مجلة الآداب، المجلد (22)، العدد (30).
- س. تواتي نادية، زيتوني عائشة، (2023)، التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط، مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف، المجلد (08)، العدد (1).
- ع. عصماني رشيدة، 2023، إدمان الألعاب الإلكترونية والأسباب والآثار، مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، المجلد (07)، العدد (2).
- ف. العياشي زهرة، 2024، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق لنيل شهادة دكتوراة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة البشير الإبراهيمي، بوعريريج.
- ص. بن طاهر نور اليقين، (2020)، تقدير الذات وعلاقته بمستوى الاكتئاب لدى تلاميذ المعيدين للسنة الثالثة ثانوي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، برج بوعريريج.

المواقع:

1. _Dr.farrukh alam, harbon london, <https://rbor london.com>

الملحق

الملحق رقم (01): استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف مسيلة –
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم النفس
تخصص علم النفس العيادي

استبيان إدمان على الألعاب الإلكترونية:

في إطار تحضيرنا لمذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي بعنوان "الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاستجابة الإكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا دراسة ميدانية بثنائية " المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى بأولاد سيدي إبراهيم " يشرفنا أن نضع بين أيديكم فقرات هذا الاستبيان وعليه نرجو منكم التفضل بملء هذا الاستبيان وذلك بوضع علامة (x) مكان الإجابة المناسبة كما نحيطكم علما أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لغرض علمي بحث

البيانات الشخصية:

الجنس: ذكر () أنثى ()

الرقم	العبارة	نعم	لا	حيانا
01	اقضي أكثر من نصف يومي أنا لعب الألعاب الإلكترونية			
02	اشعر بالاكنتاب عندما لا لعب الألعاب الإلكترونية			
03	أشعر بالاكنتاب عندما لا أَلعب الألعاب الإلكترونية			
04	أخصص وقت معين للعب الألعاب الإلكترونية			
05	أَلعب لعبة الألعاب الإلكترونية يوميا			
06	أَلعب الألعاب الإلكترونية أكثر من مرة واحدة في اليوم			
07	لا أنام حتى أكمل لعب الألعاب الإلكترونية			
08	أفضل قضاء وقتي في لعب الألعاب الإلكترونية وحدي على الخروج مع الأصدقاء			
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي وتبادل الأحاديث			
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب الألعاب الإلكترونية			
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في الألعاب الإلكترونية			
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل			
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب الألعاب الإلكترونية			
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي للألعاب الإلكترونية			
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب الألعاب الإلكترونية			
16	أشعر بالحماس والاندفاع أثناء لعب الألعاب الإلكترونية			
17	أثناء لعبي للألعاب الإلكترونية لا أحس بوجود الآخرين من حولي			
18	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب الألعاب الإلكترونية			
19	أتأخر عن النوم لأكمل لعب الألعاب الإلكترونية			
20	أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء لعب الألعاب الإلكترونية			
21	أشعر بألم في أصابع يدي من جهاز الذي أَلعب به هاتف، حاسوب			
22	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو بعده			
23	أشعر بالصداع أثناء اللعب أو بعده			
24	أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو بعده			
25	أفضل لعب الألعاب الإلكترونية لوحدي			
26	أختار الألعاب الإلكترونية لوحدي			
27	أفضل لعب الألعاب الإلكترونية على ممارسة هواياتي المفضلة			
28	تخليت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ بدأت لعب الألعاب الإلكترونية			
29	أفضل لعب الألعاب الإلكترونية مع أصدقائي على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج			

30	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا أثناء لعبي للألعاب الإلكترونية		
31	أنكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والذي مني أثناء لعبي الألعاب الإلكترونية		
32	أثناء لعب الألعاب الإلكترونية وفي حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء		
33	أشعر بالنشوة واللذة أثناء قتلي للاعبين في الألعاب الإلكترونية		
34	أثناء لعب الألعاب الإلكترونية يزيد شعوري بالقلق		

ملحق رقم (02) مقياس "بيك" للاكتئاب

التعليمية:

يشتمل المقياس على 21 مجموعة من العبارات بعد التأكيد من قراءة كل العبارات في مجموعة منها بامعان ضع دائرة حول أحد الأرقام: (0.1.2.3) التي تسبق العبارة والتي تصف تماما الحالة التي كنت تشعر بها خلال الأسبوعين الماضيين بما في ذلك اليوم الحالي وإذا رأيت أن عدد عبارات في مجموعة واحدة تنطبق عليك بالدرجة نفسها فضع دائرة حول أكبر رقم وتذكر أنك تختار دائما عبارة وحدة فقط من كل مجموعة

مثال: الحب

0 – لا أشعر به إطلاقا

. اشعر بالحب اقل بكثير مما تعودت عليه

2- ابادل الآخرين الحب معظم الأوقات

3- احب والديا حبا أبديا

الرقم	اسم المجموعة	العبارة
01	الحزن	0- لا اشعر بالحزن. 1- اشعر بالحزن في كثير من الأحيان 2- أنا حزين طول الوقت 3- اشعر بالحزن أو التعاسة إلى درجة لا تطاق
02	التشاؤم	0- لم تضعف همتي فيما يخص مستقبلي 1- اشعر بصعف همتي فيما يخص مستقبلي على غير عادتي 2- أتوقع أن لا تسير أموري بشكل جيد 3- اشعر أن مستقبلي لا امل فيه وان الأمور تزداد سونا
03	الفشل أو الإخفاق فيما سبق من العمر	0- لا اشعر اني فاشل 1- فشلت اكثر مما ينبغي 2- كلما افكر في حياتي السابقة اكتشف الكثير من الفشل 3- اشعر اني فاشل في حياتي تماما
04	فقدان المتعة أو الاستمتاع	0- استمتع دائما بالحياة كما كنت من قبل ت 1- لا ستمتع بالحياة كما كنت من قبل 2- احصل على قدر قليل جدا من الاستمتاع بالحياة مما تعودت عليه من قبل 3- لم احصل على استمتاع بالحياة كعادة استماعي مسبقا
05	الشعور بالذنب أو الإثم	0- لا شعر شعورا خاصا بالذنب 1- اشعر بالذنب من عديد الأشياء التي فعلها أو من الأشياء واجبة الأداء ولم أقم بها 2- اشعر بالذنب معظم الوقت 3- اشعر بالذنب جل الأوقات
06	الشعور بالعقاب أو الأذى	0- لا شعر اشعر بان هناك عقابا يقع عليا بالفعل 1- اشعر بان عقابا أو أذى سيحدث أو سيحل بي 2- أتوقع عقابا يقع عليا بالفعل 3- اشعر إنني سأعرض للعقاب أو الأذى
07	الإحساس السلبي نحو الذات	0- شعوري نحو ذاتي لم يتغير 1- فقدت الثقة في نفسي 2 -املي في نفسي 3- لا أحب في نفسي

08	موقف نقد الذات	0- لا اللوم أو لا انتقد نفسي من المعتاد 1- انتقد نفسي اكثر من المعتاد 2- اللوم نفسي لما ارتكب الأخطاء 3- اللوم نفسي على كل ما يحدث من سوء بسببي
09	الأفكار أو الرغبة في الانتحار	0- لا تتناوبي أي أفكار للتخلص من نفسي 1- تراودني أفكار للتخلص من حياتي ولكن لا انقذها 2- أريد الانتحار 3- سأنتحر في أي فرصة متاحة
10	البكاء	0- لا ابكي اكثر من المعتاد 1- ابكي اكثر من معتاد 2- ابكي لأتفه الأسباب أو لأقل أصغر الأشياء 3- كنت قادرة على البكاء ولكنني اعجز الآن عن البكاء حتى لو أردت ذلك
11	الهیجان والاستثارة	0- لست منزعجا أو متوتر هذه الأيام عن أي وقت مضى 1- اشعر بالانزعاج أو التوتر هذه الأيام عن أي وقت مضى
		2- أتهيج وأتوتر إلى درجة يصعب على البقاء هادئا 3- أتهيج وأتوتر إلى درجة تدفعني إلى الحركة حتى لو أردت ذلك
12	فقدان الاهتمام	0- لم افقد اهتمامي بالآخرين وبالنشطة 1- أنا قليل الاهتمام بالآخرين أو بالنشطة عن السابق 2- فقدت معظم اهتمامي بالآخرين أو الأنشطة عن السابق بالأمور الأخرى 3- لدى صعوبة في أن اهتم بأي شيء مهما كان
13	التردد في اتخاذ القرار	0- اتخذ قرارات صائبة وحكيمة دائما كمثل ما كنت عليه سابقا 1- اجد صعوبة في اتخاذ القرارات 2- لدى صعوبة كبيرة اكثر من قبل في اتخاذ القرارات 3- اعجز تماما عن اتخاذ أي قرار مهما كان بالمرة
14	نعدام القيمة	0- أظن أنني شخص مهم ولدي قيمة. 1- أعتقد أنني لست شخصا مهما وذا قيمة كما تعودت. 2- أشعر أنني أقل قيمة مقارنة بالآخرين. 3- أشعر أنني عديم القيمة تماما.
15	فقدان الطاقة	0- لدي دائما نفس القدر من الطاقة كما كنت من قبل. 1- لدي قدر من الطاقة أقل مما كنت عليه من قبل. 2- ليس لدي طاقة كافية للتمكن من فعل أشياء كثيرة. 3- ليس لدي طاقة لفعل شيء مهما كان.
16	التغير في عادات النوم	0- عادات نومي لم تتغير. 1/1- أنام أكثر بقليل على ما تعودت عليه. 1/ب- أنام أقل بقليل على ما تعودت عليه. 1/2- أنام أكثر مما تعودت عليه بشكل كبير.

		2/ب- أنام أقل مما تعودت عليه بشكل كبير. 3/أ- أنام تقريبا كل اليوم. 3/ب- أستيقظ من النوم مبكرا من 2-3 ساعات أعجز عن استئناف يومي.
17	قابلية الغضب	0-لا أغضب أكثر من المعتاد. 1-أغضب أكثر من المعتاد. 2-أغضب أكثر بكثير من المعتاد. 3-أنا دائم الغضب.
18	تغير الشهية	0-شهيتي لم تتغير. 1/ 1 - شهيتي أقل بقليل من السابق. 1/ب- شهيتي أكبر بقليل من السابق. 2/ 1 - شهيتي أكثر بقليل من السابق. 2/ب- شهيتي أكبر بكثير من السابق. 3/ 1- ليس لدي شهية على الإطلاق . 3/ب- لدي رغبة دائمة في الأكل.
19	صعوبة التركيز	0-أستطيع التركيز دائما كما تعودت . 1-لا أستطيع التركيز كما تعودت. 2-لدي صعوبة في أن أركز لمدة طويلة في أي شيء كان. 3-أجد نفسي عاجزا على التركيز في أي شيء مهما كان.
20		0-لست أقل إرهاقا من السابق. 1-أرهق واتعب بسهولة أكثر مما تعودت عليه. 2-كثرة الإرهاق تعيقني عن القيام بأشياء كثيرة اعتدت عليها. 3-أصبحت مشغولا تماما بأموري الصحية.
21	فقدان الاهتمام بالجنس	0-لم ألاحظ أي تغيرات حديثة في رغبتني الجنسية. 1-أصبحت أقل اهتماما بالجنس من ذي قبل. 2-قلت رغبتني الجنسية بشكل ملحوظ. 3-فقدت تماما رغبتني الجنسية.

مع فائق الشكر والتقدير لحسن تعاونكم ومساعدتكم

ملحق (03): الصدق وثبات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية

ab

		N	%
Observations	Valide	43	100.0
	Exclueè	0	0.0
	Total	43	100.0

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
.851	34

ملحق نتائج الدراسة:

ملحق (01): اعتدالية التوزيع

Test Kolmogorov-Smirnov pour un échantillon

	مج_الاكتئاب	مج_الإدمان
N	50	50
Moyenne Paramètres normaux a,b	21,16	38,18
Ecart type	9,141	12,167
Absolue Différences les plus extrêmes	133,	,100
Positif	133,	,082
Négatif	133,	-,100
Positif	060,-	,100
Négatif	,133	,200 ^{c,d}
Statistiques de test	62,0 ^e	
Sig. asymptotique (bilatérale)		

- a. La distribution du test est Normale.
- b. Calculée à partir des données.
- c. Correction de signification de Lilliefors.
- d. Il s'agit de la borne inférieure de la vraie signification.

ملحق 2: التحقق من العلاقة بين متغيري الدراسة (معامل بيرسون)

Corrélations

	مج_الإدمان	مج_الاكتئاب
مج_الادمان Corrélation de Pearson Sig. (bilatérale) N		,312* ,027 50
مج_الاكتئاب Corrélation de Pearson Sig. (bilatérale) N	,312* ,027 50	1 50

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

ملحق (03) التحقق من الفرضية الثانية (المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية)

Statistiques descriptives

	N	Minimum	Maximum	Somme	Moyenne	Ecart type
مج_الإدمان	50	9	57	1909	38,18	12,167
N valide (liste)	50					

ملحق 4: التحقق من الفرضية الثالثة (المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية)

Statistiques descriptives

	N	Minimum	Maximum	Somme	Moyenne	Ecart type
مج_الاكتئاب	50	5	43	1058	21,16	9,141
N valide (liste)	50					

ملحق 5: التحقق من الفرضية الرابعة (حساب الفروق بين الجنسين)

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
مج_الإدمان	1	30	43,80	9,725	1,776
	2	20	29,75	10,617	2,374

Test des échantillons indépendants

	Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
	F	Sig	t	ddl	Sig (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
Hypothèse de variances égales Hypothèse de variances inégales									
الإدمان -مج	,161	,000	4.825	48	,000	14,050	2,912	Inférieur	Supérieur
								8,195	19,905
			4.739	38.341	,000	14,050	2,965	8,050	20,050

ملحق 6: التحقق من الفرضية الخامسة (حساب الفروق بين الجنسين في الاستجابة الإكثتابة)
Statistiques de groupe

		N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur Standard
الاكثتابة	الجنس	30	22.13	9,149	1,670
مج		20	19.70	9,166	2,050

Test des échantillons indépendants

	Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes						
الاكثتابة — مج	F	Sig	t	ddI	Sig (bilatérale)	Différence moyenne	Différence erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
Hypothèse de variances égales	,043	,837	,921	48	,362	2,433	2,643	Inférieur	Supérieur

Hypothèse de variances inégales			,92 0	40,8 24	,363	2,433	2,644	-2,881 -2,907	7,747 7,774
---------------------------------------	--	--	----------	------------	------	-------	-------	----------------------	--------------------

ملحق رقم (04) وثيقة النزاهة العلمية



كلية العلوم
الإنسانية والاجتماعية
FACULTY OF HUMANITIES
AND SOCIAL SCIENCES

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and
Student Issues

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila



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

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: 2026/

تصريح شرعي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): هو خروية كعاجر
الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالبة
الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 211725674
الصادرة بتاريخ: 2025/09/03 عن دائرة: أولاد بويحيى ابراهيم
المسجل بكلية: العلوم الإنسانية قسم: علم النفس
تخصص: علم النفس ايجابي تحت رقم التسجيل: 2121350902
والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، اطروحة دكتوراه).
عنوانها: الإدماج على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاعتمادية
الأكاديمية عند تلاميذ الكليات

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة
الأكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: 2026/05/19

امضاء المعني (ة):



Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and
Student Affairs

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: 2026/

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

أنا الممضي (ة) أدناه:

السيد(ة): هيمنوري رتدة

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالبة

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 21106326

الصادرة بتاريخ: 2024 / 11 / 04 عن دائرة: أولاد سيدي ابراهيم

المسجل(ة) بكلية: العلوم الاجتماعية قسم: علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي تحت رقم التسجيل: 212135090088

والمكلف بإنجاز أعمال بحث (مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه).

عنوانها: الادعاء على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاجابة

الاكتئابية عنه تلاعبة الميكالوريا

أصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة

الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: 2026 / 05 / 19

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

ملحق رقم (05) وثيقة تسهيل مهمة لإجراء دراسة ميدانية



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية



قسم علم النفس

مسيلة في 2026/...../.....:

إلى السيد: ثانوية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى

الموضوع : تسهيل مهمة لإجراء دراسة ميدانية

تحية طيبة وبعد:

في إطار انجاز دراسة ميدانية لطلبة الماستر

الشعبة: علم النفس

التخصص: علم النفس العيادي

عنوان الدراسة: الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاستجابة الاكتئابية لدى تلاميذ البكالوريا

المشرف: تومي الطيب

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

اسم ولقب الطالب(ة): ميهوبي رندة رقم التسجيل: 35090088

اسم ولقب الطالب(ة): بوخروبة هاجر رقم التسجيل: 35090212

في الأخير تقبلوا منا أسمى عبارات التقدير والاحترام

رئيس القسم

جامعة المسيلة
رئيس قسم
علم النفس
د. عبد الكريم ملياني

ثانوية المجاهد المتوفى بن عبد الرحمان عيسى
المدير
أ. براهيم خوك