جامعة محمد خيضر بسكرة

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الاجتماعية فرع علم النفس

مذكرة ماستر

علوم الإنسانية والإجتماعية

علم النفس

علم النفس عيادي

الرقم : أدخل رقم تسلسل المذكرة

إعداد الطالبة:

خالدي مريم وفاء

يوم: 202/.../....

السير العلائقي لدى المراهق مدمن الألعاب الإلكترونية من خلال تطبيق إختبار تفهم الموضوع TAT

دراسة عيادية لحالتين من مدينة بسكرة

د مليوح خليدة	أ. محا أ بسكرة	رئيسا
العضو 2	أ. محا أ بسكرة	مقررا
العضو 3	أ. محا أ بسكرة	مناقشا

السنة الجامعية: 2024/2023

شكر وتقدير

أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى أستاذة الدكتورة مليوح خليدة التي كان لي شرف أن تتولى عملية إشرافي على هذه الدراسة. والتي منحتني الثقة التامة ولم تبخل علينا بنصائحها القيمة ، خصوصا على مجهودات المبذولة من طرفها في إطار المتابعة الدائمة ووقوفها المستمر لإتمام هذا العمل ، وتزويدي بتوجيهات و الإرشادات التي أنارت لي الطريق أمامي في سبيل البحث والتعلم.

كما أتقدم بجزيل الشكر إلى أساتذتي الذين تولوا تدريسي طوال مشواري الدراسي في الجامعة والذين لم يبخلوا علينا بنصائح وتوجيهات وجعلونا نفتخر بهم إلى ماوصلت إليه الأن

إهداء

اهدي ثمرة عملي المتواضع إلى من قال فيهم الرحمان " ربي ارحمهما كما ربياني صغيرا" إلى من جاهد وكابد في هذه الحياة من أجل أن أصل إلى هذه المحطة إلى والدي العزيز، وياامن الجنة تحت قدميها التي سهرت من أجلي وحملتني بين كفيها لكي تراني ارفع تاج التخرج إلى والدتي قرة عيني، وأهدي هذا العمل خاصة إلى من كان بجانبي طوال هذا أيام ووقف معي وبث في ثقة وجعلني اكمل هذا العمل، إلى من هم رفقاء دربي، إلى من أحتمي وراءهم وقت شدة أخواتي، ورفقاء مسيرتي أصدقائي، وأهدي عملي إلى من علموني حروفا خلال مساري الدراسي وكانوا سببا في الوصول إلى هذه مرتبة إلى أساتذتي

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن نوع السير العلائقي لدى المراهق فهي من منظور المنهج العيادي حيث طبقت على حالتين تتراوح أعمارهم ما بين (13_14) سنة، إذ تم إستخدام مقياس الإدمان الألعاب الإلكترونية ومجموعة من الأدوات الدراسة المتمثلة في المقابلة نصف الموجهة والملاحظة العيادية و إختبار الإسقاطي تفهم الموضوع (TAT) الذي توصلت إلى النتيجة التالية:

_ علاقة الهشة مع الأب أي تقصير في إحدى العلاقات الوالدية الذي أنشأ لديه عملية الكبت عن المشاعر وعدم تصريح بها وكذلك علاقاته الجيدة مع أصدقائه لتغطية النقص وملء الفراغ الذي يعيشه المراهق العلاقة الإيجابية الوالدية تدعو إلى التفاؤل بصورة أكبر.

_ علاقة المراهق بمحيطه الاجتماعي بما فيه أقرب الناس والأفراد إليه تسلط الضوء على العملية التقليد في مرحلة المراهقة وهي الأكثر خطورة.

Study abstract :

The current study aimed to reveal the type of relational behavior in adolescent from the perspective of the clinical approach, as it was applied to two cases between the ages of (13_14) years. The electronic games addition scale and a set of study tools were used, represented by the semi-directed interview, clinical observation and the projective test of subject understanding (TAT), which reached the following result:

_ the fragile relationship with the father, any shortcoming in one of the parental relationships that created in him the process of repressing feelings and not expressing them, as well as his good

relationships with his friends to cover the deficiency and fill the viod that the adolescent lives in. the positive parental relationship with his social environment including the people and individuals closest to him, sheds light on the initiation process in the adolescent stages, with is the most dangerous.

فهرس المحتويات	
المحتوى	الصفحة
شكر وتقدير	/
الإهداء	/
فهرس المحتويات	/
قائمة الجداول	/
قائمة الملاحق	/
مقدمة	/
الجانب النظري	
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
تمهيد	18
1/ الإشكالية	18
2/ أسباب إختيار موضوع	19
3/ أهمية الدراسة	20
4/ أهداف الدراسة	21
5/ تحديد متغيرات الدراسة	21
6/ الدراسات السابقة	22
خلاصة الفصل	26

الفصل الثاني: السير النفسي	
تمهيد	28
1/ تعريف السير النفسي	28
2/ وجهة نظر الاقتصادية	28
3/ وجهة النظر الموقعية	29
4/ وجهة النظر الدينمايكية	35
5/ مبادئ السير النفسي	36
خلاصة الفصل	41
الفصل الثالث: المراهقة	
تمهيد	43
1/ تعريف المراهقة	43
2/ خصائص المراهقة	44
3/ مظاهر النمو في مرحلة المراهقة	46
4/ مراحل المراهقة	45
5/ إحتياجات المراهقة	46
6/ مشكلات المراهقة	51
خلاصة الفصل	53
الفصل الرابع: الإدمان	
تمهيد	55
1/ تعريف الإدمان	565

2/ خصائص الإدمان	55
3/ أسباب الإدمان	56
4/ معايير تشخيص الإدمان	57
5/ عوامل المؤدية للإدمان	58
6/ النظريات المفسرة لظاهرة الإدمان	58
خلاصة الفصل	62
الفصل الخامس: الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	64
1/ تعريف الألعاب الإلكترونية	64
2/ تاريخ الألعاب الإلكترونية	64
3/ أنواع الألعاب الإلكترونية	66
4/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية	68
5/ مجالات الألعاب الإلكترونية	68
6/ مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية	71
خلاصة الفصل	76
الجانب الميداني	
الإجراءات المنجية للدراسة	
تمهيد	79
2/ حدود الدراسة	79

3/ المنهج المستخدم في الدراسة	**80**
4/ أدوات الدراسة	**80**
خلاصة الفصل	**84**
عرض ومناقشة نتائج الدراسة	
1/ الحالة الأولى	**87**
1_1/ تقديم الحالة	**87**
1_2/ ملخص المقابلة	**87**
1_3/ تحليل المقابلة	**87**
1_4/ عرض وتحليل نتائج إختبار تفهم الموضوع	**88**
1_4_2/ تحليل السياقات العامة لإختبار تفهم الموضوع	**92**
2/ الحالة الثانية	**92**
2_1/ تقديم الحالة	**92**
2_2/ ملخص المقابلة	**92**
2_3/ تحليل المقابلة	**93**
2_4/ عرض وتحليل نتائج إختبار تفهم الموضوع	**93**
3/ مقياس الإدمان	**97**
3_1/ وصف القياس	**97**
3_2/ تصحيح المقياس	**98**
3_3/ نتائج المقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للحالة الأولى	**98**

3_4/ نتائج المقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للحالة الثانية	**98**
4/ مناقشة النتائج على ضوء التساؤل العام	**99**
خاتمة	/
قائمة المراجع	/
الملاحق	/

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	جدول يوضح مظاهر النمو في مرحلة المراهقة	45
2	جدول يوضح توزيع إستعمال السياقات الدفاعية للحالة الأولى	92
3	جدول يوضح توزيع إستعمال السياقات الدفاعية للحالة الثانية	96
4	جدول يوضح توزيع عدد العبارات مقياس الإدمان الألعاب الإلكترونية.	97
5	جدول يوضح نتائج مقياس الألعاب الإلكترونية لكلا الحالتين	98

مقدمة

من الملاحظ أن اللعب ينمي القدرات الطفل الفكرية الإدراكية والحسية الحركية ولكنه يشكل في نفس الوقت خطرا على حياته وخاصة الألعاب الإلكترونية الميالة للعنف والتي تؤثر في السلوك المراهقين، ثم يتجه الطفل إلى المشاركة الاخرين فيكون أصدقاء وتظهر أهمية الاجتماعية في ربط علاقات تنافسية مع أقرانه بينما في المراهقة يظهر اللعب الجماعي وترسخ المنافسة الفعلية والترفيه ويتضح روح الجماعة، فيه كما يظهر التمسك بقواعد اللعب و قوافيه الذي يعتبر إنعكاسا للبيئة والثقافة التي ينتمي إليها الفرد وخبراته.

إلا أن التطور التكنولوجي افرد العديد من الألعاب الجديدة التي أصبحت تشكل خطرا على سلوكات الأطفال و المراهقين وتهيمن بالسلب على العلاقات الأسرية وخاصة الوالدية.

جانب النظري

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

تمهيد

1/ الإشكالية

2/ أسباب إختيار الموضوع

3/ أهمية المواضع

4/ أهداف الدراسة

5/ تحديد متغيرات الدراسة إجرائيا

6/ الدراسات السابقة

خلاصة الفصل

تمهيد: في هذا الفصل سنحاول التطرق إلى جانب المنهجي للدراسة في إطارها العام إنطلاقا من تحديد إشكالية الدراسة، والتعريف بموضوع الدراسة وأسباب إختيار الموضوع وأهمية الدراسة، وكذا أهدافها، وصولا إلى صياغة أسئلة الدراسة وفرضاتها، ومن ثم تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة والإلمام بتعاريف لمصطلحات الدراسة، كل هذا يشكل البداية الأولى للجانب النظري لدراستنا الحالية.

1/الإشكالية:

مع ظهور الأنترنت أصبح العالم يبدو وكأنه قرية صغيرة ذات حدود معلومة، وذلك بفضل ما أنتجته شبكة الأنترنت عبر مرور الزمن وما شهدته من تطورات عبر المراحل الحياتية مختلفة، من ظهور مواقع للتواصل وكذا مختلف الصفحات التي سهلت الكثير من الأعباء على مستخدمي هذه الشبكة، مما أدى إلى ظهور الألعاب الإلكترونية هذه الأخيرة التي كان ظهورها تحولات كبيرا في عالم الترفيه والتكنولوجيا، الذي ساهم في تشكيل ثقافة شعبية على أوسع نطاق، إذ نشأت هذه الألعاب الإلكترونية من بدايات بسيطة وصولا إلى تطورات ضخمة وهائلة عبر الزمن، إذ شهدت إهتماما متزايدا و إقبالا شرسا في الأونة الأخيرة، غذ أصبحت تحظى بشعبية كبيرة من طرف مستخدمي الشبكة الانترنت وذلك بهدف التسلية، إذ تعتبر شكل من أشكال الترفيه والترويح عن النفس من خلال تحقيق جزءا كبيرا من المتعة، وهو ماجعل شبكة الأنترنت موضع إهتمام من قبل الناس عامة والمراهقين بصفة خاصة، إذ أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءا هاما في حياة العديد من المراهقين الذي أصبحوا لا يتغنون عنها طيلة أوقاتهم، والتي تتنوع بتنوع مصادرها بين العاب فيديو على الحواسيب و أجهزة محمولة. إذ تعد مرحلة المراهقة من اهم المراحل الحياتية في المجتمعات وتعتبر الجسر الفاصل بين مرحلتي الطفولة والرشد، إذ تعتبر فترة المراهقة فترة حيوية ومهمة لتطوير الشخصية والنضج، وكذا تعتبر عنصر الفعال في تطور المجتمعات، إذ تختلف في بدايتها ونهايتها من شخص لأخر ومن مجتمع لأخر وكذا على حسب الجنس فالأنثى تبلغ وتنضج قبل الذكر في هذه المرحلة. إذ أصبحت العاب الإلكترونية شيء الحساس الذي بإمكانه السيطرة على المراهقة

خاصة هذه المرحلة التي تشهد العديد من التغيرات من تغيرات النفسية والجسدية والإجتماعية، هذا مايؤدي بالمراهق إلى العزلة والبعد عن مهامه اليومية وتشويش أفكارهم بينما ماهو الإفتراضي وبين ماهو حقيقي، إذ يؤدي كثرة ممارسة لهذا النوع من ألعاب إلى ظهور العديد من المشاكل (جسدية ونفسية). إذ يصنف إدمان ألعاب الكترونية نوعا من أنواع الإدمان على الأنترنت عب مختلف الوسائط الإلكترونية كالحواسيب، ويعرف بأنه إستخدام القهري لهذه الألعاب، الذي ينجم عنه الرغبة شديدة وملحة دون إستغناء عنها.

إذ أصبح موضوع إدمان ألعاب الإلكترونية حديث العصر هذا مع إنتشار المخيف لهذه العاب بين مختلف دول العالم ومختلف الفئات العمرية، بالرغم من تزايد الدراسات حول هذا الموضوع " ألعاب إلكترونية" إلى أن الألعاب الإلكترونية محل نشاط ترفيهي غير ضار لمعظم هؤلاء الأشخاص. في حين يرى بعض الأخر أن الألعاب الإلكترونية من بين النشاطات الرئيسية في يومياتهم التي ينفقون ويهدرون عليها الكثير من أوقاتهم نظرا لما تقدمه من إثارة وتشويق إلى حد الوصول بهم إلى إدمانها، هذه الظاهرة التي أصبحت تشكل خطرا كبيرا على صحة الأفراد وخاصة فئة المراهقين باعتبارها الفئة الأكثر إستهلاكا هذا ما أوضحته مختلف نتائج الدراسات. كما هو الحال في الدول الغربية تعيش الظاهرة تحت ظل إحصائيات حول هذا الموضوع من طرف باحثين، على العكس تماما في دولنا العربية التي تعيش ظاهرة وبشكل مرعب في ظل غياب إحصائيات التي تقدر حجمها الحقيقي. بحيث لا يمكن إنكار إدمان العاب الإلكترونية الذي بات من المشاكل التي تؤثر على الأهل بشكل كبير نتيجة تاثيرها على اهم فئة في المجتمع ألا وهي المراهقة.

ونظرا لما يتضمنه الموضوع حول السير العلائقي للمراهق مدمن الألعاب الإلكترونية فقد قامت الباحثة باستقصاء إشكالية الدراسة أولا. ومن الأدب النظري والدراسات السابقة التي تناولت الموضوع الدراسة وثانيا الإحساس بواقع إدمان المراهق للألعاب الإلكترونية في مرحلة المراهقة لهذا فإن الأمر يتطلب محاولة تسليط الضوء على أحد أسباب في ذلك وتفحص

حالات الإدمان مراهقين للألعاب الإلكترونية ثم القيام بتحليل الأسباب ودوافع وذلك لمحاولة الخروج بحلول وإقتراحات تساهم ولو بالقليل في توعية وعلاج مثل هذه المشكلات.

وعلى ضوء هذا الأساس جاءت إشكالية الدراسة لتناول السير العلائقي للمراهق مدمن الألعاب الإلكترونية من خلال طرح التساؤول الرئيسي الذي مؤاده : ما السير العلائقي لمراهق مدمن الألعاب الإلكترونية؟

2/ أسباب إختيار الموضوع:

للباحثة مجموعة من الأسباب التي جعلتها تخوض في دراسة موضوع سير علائقي للمراهق مدمن الألعاب الإلكترونية، منها أسباب الذاتية وأسباب موضوعية، تم عرضها كالتالي:

أ/ أسباب ذاتية:

_ الملاحظة الذاتية للباحثة حول المراهق المدمن للألعاب الإلكترونية في ظل غياب الرقابة والوعي.

_ إنتشار ألعاب الإلكترونية بين المراهقين الذي قد ينجم عنه عدة مخاطر.

_ الاهتمام الباحثة بالمساهمة بالوصول إلى حلول.

ب/ الأسباب الموضوعية:

_ نقص الدراسات التي تطرقت لموضوع إدمان ألعاب الإلكترونية، على مستوى الوطني والعربي ككل، مقارنة بدول الغربية.

_ محاولة تقديم إضافة في مجال بحوث العلمية.

3/ أهمية الدراسة: تكمن أهمية الدراسة بناءا على مدى خطورة إدمان ألعاب الإلكترونية وسهولة الولوج إليها نظرا لإنتشار مختلف الوسائط الإلكترونية كالهواتف النقالة والحواسيب المحمولة.... إلى غيرها من الوسائط.

_ نتائج الوخيمة مترتبة على إدمان ألعاب الإلكترونية.

_ خطورة مرحلة المراهقة وأهمية هذا العنصر في المجتمع بحيث يمكن إعتبارلا هذا العنصر الركيزة الأساسية في إحداث العديد من التغيرات في المجتمع.

4/ أهداف الدراسة:

حيث تمثل الهدف الرئيسي للدراسة في الكشف عن السير النفسي لراهق مدمن الألعاب الإلكترونية.

_ كشف عن حالات المراهق المدمن للألعاب الإلكترونية.

_ التعرف على أسباب إدمان المراهق للألعاب إلكترونية.

_ الوصول إلى السير النفسي للمراهق مدمن للألعاب الإلكترونية.

5/ تحديد متغيرات الدراسة إجرائيا:

تعريف الإجرائي للسير النفسي:

هو طريقة تستخدم في البحث النفسي وكذا التقييم النفسي بهدف دراسة حياة الفرد بشكل شامل ومفصل من خلال مراعاة حياته وتجاربه وأحداثه الشخصية.

أ/ تعريف المراهقة إصطلاحا:

هي عملية تحول وإنتقال الطفل من النمط في العلاقات يتميز بتبعية شبه كاملة للأسرة، وإنحصار علاقاته إلى حد كبير ضمن نطاقها أو تحت مراقبتها ومسؤوليتها المباشرة إلى نمط مختلف يتميز بتوسع نطاق العلاقات والمرجعيات وبتخفيف متدرج في علاقة تبعية بإتجاه الإستقلالية. (رمضان، 2022، صفحة 109)

تعريف المراهقة إجرائيا:

مرحلة المراهقة هي مرحلة الزمنية التي تلي الطفولة وتسبق البلوغ، حيث يخضع فيها الشخص للتغيرات جسدية ونفسية وإجتماعية ونفسية، إذ تتضمن النضج الجنسي والتعرف على الهوية الشخصية للشخص.

الإدمان:

الإدمان هو الإكراه على التكرار السلوك بغض النظر عن عواقبه، فالتبعية النفسية والفيزيولوجية للمادة او الممارسة هي خارج السيطرة الطوعية للمدمن، كما يعتبر الإدمان حسب كل من Becker و Murphy علاقة سببية بين إستهلاك الحالي والماضي، أين يؤدي الإستهلاك المستمر لنفس المنتج خلال الفترة معينة من العمر إلى زيادة الإحتمال إدمان المنتج. (حمزة، 2021، صفحة 14)

تعريف الإجرائي لمصطلح الإدمان:

الإدمان هو حالة تتميز بإضطراب إستخدام مادة أو سلوك معين بطريقة قهرية، إذ يؤدي به إلى تأثيرات سلبية على حياة اليومية للشخص.

تعريف العاب الإلكترونية.

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب، والعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، والعاب اللوحات الرقمية. (نعيم محمد ناجي السيد، 2021، صفحة 1163)

تعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعتمد على إستخدام تكنولوجيات رقمية وأجهزة الكترونية لتوفير مختلف التجارب التفاعلية للمستخدمين.

6/ الدراسات السابقة:

بالإطلاع على الدراسات والأبحاث العلمية التي تناولت موضوع إدمان المراهق للألعاب الإلكترونية، وتقوم الدراسة الحالية بعرض أبرز الدراسات العربية والأجنبية التي ترتبط بموضوع الدراسة الحالية وذلك عبر تقسيمها الى قسمين، هما كما يلي:

دراسة نيفن حسن سعد الشاكر:"(2023) بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من الطلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة".

هدفت الدراسة الحالية إلى التحقق من الخصائص السيكوسوماتية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من المراهقين، وتكونت عينة الدراسة من 114 طالب وطالبة من مدارس تابعة للإدارة السلام التعليمية بمحافظة القاهرة، بمتوسط عمري قدره(13.49) وإنحراف المعياري قدره (0.48)، وإعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية على بعض من الأساليب الإحصائية الملائمة لمتغيرات الدراسة وهي (المعامل إرتباط بيرسون، التحليل العاملي التوكيد، معامل التجزئة النصفية لحساب الثبات، معامل الفاكرونباخ)، وطبقت الباحثة مقياس الإدمان الألعاب الإلكترونية إعداد الباحثة والمكون من (38) عبارة، موزعين على (ستة) أبعاد وهي: الإدراك المشوه ويندرج تحتها (7) عبارات، إإعتياد والإستمرار القهري ويندرج تحته (7) عبارات، وبعد التدفق والإنغماس ويندرج تحته(6) عبارات الأولية والتخلي ويندرج تحته (6) عبارات وبعد الخداع والهروب ويندرج تحته(6) عبارات، وفقدان السيطرة والإنتكاس ويندرج تحته (6) عبارات، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى تمتع مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدة المراهقين بصدق وثبات مرتفع بالتالي فهو صالح للتطبيق.

دراسة دلال عبد العزيز الحشاش والتي جاءت تحت عنوان أثر ممارسة بعض ألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى الطلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت". قدمت هذه الرسالة إستكمالا لمتطلبات منح درجة ماجستر في التربية. إذ إنطلقت الباحثة من إشكالية الغرض منها إستقصاء أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت

حيث إن بعض هذه الألعاب أصبح يؤثر على السلوك الطلبة، وعلى هذا الأساس جاءت هذه الدراسة لمعالجة هذا الأثر حيث قامت الباحثة بطرح التساؤول التالي.

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات الطلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وقد توصلت الدراسة على نتائج التالية:

لقد تم إيجاد المتوسطات الحسابية و الإنحراف المعياري لإجابة الطلبة على مقياس السلوك العدواني لمعرفة إن كانت هناك فروق ظاهرية بين المتوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ودرجات طلبة المجموعة الضابطة بعد تطبيق بعض الألعاب الإلكترونية على الطلبة مجموعة التجريبية، وبين الجدول" 03" ذلك إذ إن بين إن الطلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المظاهر السلوك العدواني تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح المجموعة التجريبية وبالتالي رفضت الفرضية.

دراسة عبير محمد الصبان سنة 2021:" تأثير الألعاب الإلكترونية على أبناء من وجهة نظر الوالدين". هدفت الدراسة للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، ولتحقيق هدف الدراسة إستخدمت الباحثات المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (678) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة الذين كانت أعمارهم (1_ 16) سنة، في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية، ثم تطبيق إستبانة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء إعداد الباحثات، والتوصل لعدد من النتائج منها: كان تأثير التعامل مع التقنية وتنمية المهارات التفكير لدة الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية، ومضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتت الإنتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية، أما بالنسبة لإعتقاد الوالدين بوجود حالات إنتحار أو قتل بسبب الألعاب الإلكترونية فقد كانت النسبة الأعلى إنه قد يكون هناك حالات قتل وإنتحار، وفي ضوء النتائج أوصت الباحثات بعدة توصيات أهمها: وضع ضوابط

إستخدام الألعاب الإلكترونية وإختيار المناسب منها لعمر وجنس الإبن، وتشجيع الحوار وتثقيف الأبناء حول الخطورة بعض الألعاب الإلكترونية.

خلاصة الفصل:

حاولنا في هذا الفصل الإلمام بكل ماهو منهجي بموضوع دراستنا، بحيث تطرقت إلى إشكالية موضوع وطرح التساؤول وأسباب دراسة وكذا الأهداف الدراسة الحالية، ثم تطرقنا الى منهج المستخدم في الدراسة، وتطرقت إلى مفاهيم المرتبطة بدراستنا مرورا بما جاء في هذا الموضوع من دراسات سابقة من أجل الإستفادة منها وإثراء موضوعنا بما هو علمي وعملي في وقت نفسه.

الفصل الثاني: السير النفسي

تمهيد

1/ تعريف السير النفسي

2/ وجهة النظر الاقتصادية

3/ وجهة النظر الموقعية

4/ وجهة النظر الديناميكية

5/ مبادئ السير النفسي

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعتبر السير النفسي عنصر مهم وفعال في حياة الشخص وبنيته النفسية، فمتى كان سيرا يخضع لبناء متوازن يكون سيرا سليما عاديا والعكس صحيح، وفي هذا الفصل سوف نتطرق إلى التعريف السير النفسي، وتاريخ السير النفسي، والجهات النظر الاقتصادية، وموقعية، وديناميكية.

1/ تعريف السير النفسي:

يعرف بأنه الدراسة المكثفة لمدى حياة الفرد " الأهمية التاريخية في السياق الاجتماعي والثقافي بإستخدام أساليب البحث النفسي والتاريخي وتفسيرها من نظريات علم النفس الراسخة. (Krasovoka, 2021, p. 09)

2/ وجهة نظر الاقتصادية:

يرى " **بارجوري وأخرون** " **(1982)**، أن هذه الوجهة تهتم بكيفية توزيع وإستثمار الطاقة النفسية من خلال الإتجاه، الشدة والقوة كما تعبر عن كمية الطاقة التي تسيرها التصورات والعواطف يتم توظيف حسب كمية الطاقة النفسية التي ترتبط بالتصور العقلي أو بموضوع خاريجي. تعتبر هذه الوجهة إمتداد للوجهة الدينامية فيما يخص مدى ترابط القوى النفسية وصراعها تتكون الحياة النفسية من تصورات وعواطف متعلقة بها، وتعبر العاطفة عن شحنة إنفعالية وتوظيف كمي للتصور من خلال كمية الطاقة النفسية التي ترتبط بتصور عقلي أو موضوع خاريجي.

تسير العمليات النفسية وفق أسلوبين أساسيين، يخص الأول العمليات الأولية والمرتبطة بالنشاط العقلي اللأشعوري يحكمها مبدأ اللذة، تنشط على مستوى الهو هدفها التحقيق الأني للرغبة، تسيل فيها الطاقة بحرية وبلا عوائق وتعتمد على أليات دفاعية كالترميز الإزاحة والتكيف الأسلوب الثاني يخص العمليات الثانوية، والتي تميز النشاط العقلي الشعوري تتشكل تدريجيا خلال مراحل النمو، تخضع لمبدأ الواقع والتفكير الواقعي، تنشط على مستوى ما قبل الشعور تسيل الطاقة فيها ببطء وبشكل مضبوط. وتخضع للمنطق والتفكير المنطقي.

يسير التوظيف النفسي وفق مبادئ أساسية تعمل بشكل متكامل بهدف الحفاظ على توازن النفسي وتخفيض التوتر وتحقيق التكيف مع الواقع، منها:

_ مبدأ الثبات والذي يعبر عن الميل الجهاز النفسي إلى الحفاظ على كمية الإثارة وثباتها في ادنى مستوى والحفاظ على ثباتها من خلال صرف الطاقة الزائدة.

_ مبدأ اللذة ينتج عن مبدأ الثبات. وهو مبدأ إقتصادي يعمل على تجنب الإثارة والتي تزيد الإنزعاج والحصول على اللذة والذي يرتبط بتقليص الإثارة والحصول على اللذة بغرض تجنب الألم.

_ ثم يأتي مبدأ الواقع. الذي يشكل بفعل البيئة قصة تعديل مبدأ اللذة من خلال تأجيل حصول الإشباع وتعديله وفق متطلبات العالم الخارجي يخص هذا المبدأ نظام ماقبل الشعور ويعمل على تنظيم النشاط النفسي.

_ يرمي مبدأ إضطرار التكرار إلى تكرار تجارب سابقة بشكل لا شعوري كأنها معاشة في الحاضر دون تذكر نموذجا الأصلي، قصد تفريغ الإستثمارات التي تشكل ضغطا داخليا لا يمكن للأنا الإستمرار في تحمله، فيلجأ إلى تكرارها حتى تحرر من الطاقة المرتبطة بها.

_ كما يمكن أن يظهر التكرار حسب " كروك" ، في شكل هلاوس بصرية ذكريات مشوشة إجترارات عقلية. أو أزمات إنفعالية متكررة أو لازمات وإرتجافات، أو الحاجة ملحة لإعادة رواية القصة المتعلقة بالصدمة. (محمد ص.، 2015، صفحة 26_27)

3/ وجهة نظر الموقعية:

يسعى فرويد بالنظرة الموقعية (to pique) إلى إثبات التمايز في جهاز النفسي حسب تكوينية الطبي، إذ أراد إثبات أن جهاز النفسي يشكل من أعضاء مثل باقي أجهزة الجسم وعنوانها في نظرية التحليلية بالهيئات، بحيث أن هذه الأنظمة تتصف بخصائص ولها وظائف مختلفة وتتوزع تبعا لنظام محكم بالحتمية النفسية.

كما مكنه البحث (Métapsychologie) من أعضاء لهذه الهيئات تصور مكاني تشبيهي. فمصطلح الموقعية يؤكد على الترتيب المكاني أي وجود أمكنة نفسية متمايزة لكل جزء ذات طبيعة خاصة ونموذجا مختلفا من النشاط.

لقد ورد في أدب التحليل النفسي هذا الإطار موقعين: الموقعية الأولى وتشمل أنظمة الشعور ما قبل الشعور واللاشعور، وأما الموقعية الثانية فهي تحتوي على هيئات الهو، والأنا والأنا الأعلى.

3_1/ الموقعية الأولى:

1_3_1/ الشعور:

من الناحية الوصفية هو صفة أنية تميز الإدراكات الخاريجية من بين مجمل الظواهر النفسية. فالشعور هو من وظائف نظام الإدراك، والوعي حسب نظرية فرويد ماوراء النفسية، يقع على محيط الجهاز النفسي بين العالم الخارجي والأثار الذكراوية (Mnésique) ومن المكونات الأساسية التي يحتويها الجهاز الإدراكي الشعوري نجد طبقتين إحداهما خاريجية صادة الإثارة (Membrane para excitatire) تهدف إلى حد من وطأة الإثارات الأتية من الخارج والأخرى هي نظام الإدراك الوعي، الذي يقع خلف الأولى ويشكل السطح الذي يتلقى الإشارات ويكفل بتسجيل المعلومات القادمة من عالم الخارج وإدراك الإحساسات الداخلية المنبعثة من النظام اللاشعور، والتي تطلب الإشباع بإستمرار. يتعارض نظام الإدراك الوعي من حيث الوظيفة مع الأنظمة الأثار الذكراوية اللاشعورية وما قبل الشعور حيث لا تدون فيه أي أثار دائما الإثارات، كما يتميز من وجهة النظر الاقتصادية بإمتلاكه لطاقة تتمتع بحرية الحركة وقابلة لزيادة توظيف هذا العنصر أو ذاك، ويعتبر نظام الشعور مقر عمليات الفكر، وتمثل التفكير المنطقي الواقعي الذي يراقب بإستمرار النزوات المندفعة من النظام اللاشعور بإعتباره خاضع لمبدأ اللذة، أما نظام ما قبل الشعور فإن محتوياته ليست شعورية. غير أنه

يمكن لها أن تطفو إلى حيز الشعور بجهد بسيط، فهو نظام خاضع للعمليات الثانوية تكون الطاقة النفسية على مستواه مترابطة بإعتبار أنها مسيرة وفقا لمبدأ الواقع.

2_3_1/ ماقبل الشعور:

يدل ماقبل الشعور عن النظام نفسي يتميز تماما عن النظام اللاشعور يصف عملية ومحتويات هذا النظام من قبل الشعور ولا تكون هذه السياقات والمحتويات هذا النظام من قبل الشعوري الأني وهي بالتالي لا شعورية بالمعنى الوصفي للمصطلح إلا أنها تختلف عن محتويات النظام الشعوري من حيث حقها في العبور إلى مستوى الشعور، ويلتمس التميز بين ما قبل الشعور واللاشعور.

على صعيد الموقعي (الأنظمة) أو الدينامي أساسا. حيث يقع نظام ماقبل الشعور مابين الشعور واللاشعور وتفصل بينهما الرقابة على كل مستوى.

يرى فرويد أن العبور من اللاشعور إلى ماقبل الشعور يخضع إلى السلطة رقابية ثانية ولكن هذه الأخيرة تختلف عن الرقابة الفعلية (مابين اللاشعور وما قبل الشعور) كونها تتجه نحو الإنتقاء أكثر من المعالجة.

ويتميز نظام ماقبل الشعور بالسياقات الثانوية بسبب شكل طاقته المرتبطة (Engerié liée) بالمقارنة مع النظام اللاوعي التي قد تكون طاقته حرة (Energie libre) وبالتالي فتلك السياقات التي تتفاعل ضمنه وهي سيروارات الثانوية (Processus primair) ويميز ماقبل الشعور بالقدرة على تعويض التصورات إلى الكلمات.

(عياش, محمد، 2021، صفحة 17_19)

3_3_1/ ماقبل الشعور والشعور:

فصل freud بين النضامين الشعور وما قبل الشعور في سنة (1915) وهذا ما يعبر عن طبيعة العمليات المتواجدة في كلا النظامين، فالفصل بين النظامين وأخر يستلزم نوعا من

الرقابة:" في مرور من النظام أعلى، أي أثناء كل تقدم نحو المستوى أكثر تطورا من حيث التنظيم النفسي تقابله رقابة الجديدة" وقد أولى إهتماما أكبر للرقابة التي تفصل بين اللاشعور وما قبل الشعور، وكذلك تلك التي بين ماقبل الشعور والشعور، وأن لهذه الرقابة عمل متكامل كما وضحه:" اللاشعور عند حدود ما قبل الشعور. تصرفه الرقابة فتأتي مخلفات اللاشعور لتحول دون هذه الرقابة وتصل إلى مستوى عالى من التنظيم لتزيد من الإستثمارات ماقبل الشعور إلى حد من الكثافة ولكن بعد مرورها ومحاولة منها للسيطرة على الشعور يتعرف عليها بأنها مخلفات اللاشعور لتحول دون هذه الرقابة وتصل إلى مستوى عال من التنظيم لتزيد من إستثمارات ماقبل الشعور والشعور، وهكذا تكون الوظيفة الأولى للرقابة ضد اللاشعور في حد ذاته. ووظيفتها الثانية ضد مخلفات ما قبل الشعور واللاشعور.

وتقديرا للوظائف المهمة التي ألحقت بها قبل الشعور، مما يسمح ل freud القول بأن مجموع السياقات النفسية يمثل مملكة ماقبل الشعور بالمحدودة بقعل أن ماقبل الشعور يصرف إلى اللاشعور ويكن كل ما يظهر له غير لائق، معرقل لكن هذا غير كائن بحيث أن تصورات النزوية نجد تصوراتها على مستوى اللاشعور. " التصورات اللاشعورية للنزوة مرتبة وفق هوامات. حوارات خيالية تثبت عليها النزوة والتي يمكن إعتبارها كمشاهد الرغبة. وبالفعل مبدأ مسار الأحداث على مستوى اللاشعور المتميز، أولا بالميل مباشرة إلى تفريغ فإن الضغط المنتظم يحاول إيجاد سبل للتعبير وطرق للتفريغ ما يمثل الإستثارة النزوية المتواجدة على على مستوى الجهاز النفسي.

جزء من هذه السياقات تستثار عند جذور النشاط النزوي فتمر باللاشعور وكأنه مستوى تحضيري لتجد النزوة عند الحدود الجسد تصورها النفسي، وتترتب وفق هوامات ولا سيما وفق الوظيفة من خلال التجارب السابقة وتصل النزوة إلى أعلى مستوى نفسي في الشعور، وجزء أخر منها يبقى لاشعوري" ولابد أن نضيف بأن جزءا منها يبقى على مستوى ما قبل الشعور، لكن هذا اللاشعور يكون قد مر بتجارب معاكسة أتية من الإدراك الخاريجي، بحيث كل الطرق العبور من ما قبل الشعور إلى اللاشعور تبقى من المفروض حرة فقط تلك التي تأتي من

اللاشعور والتي تذهب إلى أبعد الحدود تجد أمامها مانعا وهو الكبت" فهذا واضح بأن اللاشعور حي ويقيم علاقات معقدة مع الأنظمة الأخرى، ويتنوع بفعل التجارب المعاشة... بعبارة أخرى هو الذي يمنح المادة الأولية التي يعتمد عليها نشاط الأنظمة الأخرى، وكذلك بالنسبة للنزوة فهي لا تعتبر وظيفة نفسية إلا إذا أضيف إليها إرصان لا شعوري أولي لكي تصبح تصورا على مستوى النفسي وإلى ستبقى مجرد إستثارة جسدية وعليه فاللاشعور هو المانح وليس فقط مكان عبوركما يعبر عنها freud " في العبارة مكثفة لابد أن تقول بأن اللاشعور يمتد إلى ما قبل الشعور، وهو بدوره يتأثر بما يأتيه من قبل الشعور.... إضافة إلى أن دراسة مخلفات اللاشعور لا تسمح بالوصول إلى تمييز تخطيطي واضح بين هذين نظامين النفسيين. (بوشيشة، 2016، صفحة 49_50)

4_3_1/ الموقعية الثانية: حسب فرويد فإنها تتكون من الهو والأنا الأعلى:

أ/ **الهو: (ID)** فهو هذا المجهول الذي تعلم عنه فقط من خلال تأثيراته، والهو يعني الماضي، ويمثل الميراث الأجداد، وما نولد به من مكونات نفسية وراثية، وفرويد من القائلين بالحتمية، إلا أن الحتمية منها ما هو فسيولوجي أو بيولوجي ومنها ماهو نفسي، وحتمية فرويد حتمية النفسية، والهو نظام يقوم على الموروث، وهو أصل الشخصية وإتصاله بالجسم وثيق، لأن الطاقة النفسية التي تتركه تتحول خارجة إلى الطاقة فيسيولوجية، وخبرات الهو خبرات ذاتية داخلية، ولذلك فهو الواقع النفسي الحقيقي للشخصية، ولا علم له بالواقع الموضوعي، ولا يعرف شيأ، وهو المخزن الغرائز، فإذا إستفزت وتهيجت وحدث التوتر فإن الهو يعمل على خفض هذا التوتر ليعود إليه توازنه، وفرويد يسمى ذلك المبدأ اللذة، ومقتضاه فإن خفض التوتر يعني تجنب الألم وتحقيق اللذة وينخفض التوتر بعمليتين فطرتين في الهو الأولى هي الأفعال المنعكسة فتلك أفعال نأتيها تلقائيا وتصرف فيها توتراتنا، والثانية هي العمليات الأولية لأنها بدائية أو بسيطة وتحدث طبيعيا، وبمقتضاها فإن رغبات الهو يستحضرها لذهن صورا فتمثل كذلك لتكون ملاحقتها من قبل الانا وتحققها، أو أنها تمثل كذلك فلا تحقق، وكأنها مثولها صورا يعني عن تحققها، وكأنه بالعمليات الأولية تتحقق الرغبات وعمليات الاحلام من ذلك

ففي الأحلام تتحقق الرغبات، وليس الحلم عند فرويد إلا تحقيق رغبة. (عباس، 1996، صفحة 33)

ب/ الأنا:

هو مجال الشعور يتكون بالتدرج من إتصال الطفل بالعالم الخارجي الواقعي عن الطريق الخبرة، والنمو الحواس الطفل وأجهزته العصبية بإزدياد خبرة بالحياة والعالم الخارجي يتبلور شعوره بذاته ويدركها متميزة على العلم الخارجي وهذا الشعور بالذات هو بداية تكوين الجهاز الثاني من شخصية الفرد وهو " الأنا" وهو الجزء الشعوري الواعي أو الجانب المعقول من شخصية الفرد، وهو الذي يتعامل مع المجتمع والواقع الخارجي مباشرة والأنا ينشأ أصلا من الدوافع الفطرية، وينفصل عنها كنتيجة للخبرة والتدريب والتعلم أثناء مراحل النمو، يلعب في تكوين عوامل أساسية منها الذكاء والتكوين البدني هو الدرجة الإتزان الإنفعالي ودرجة ضغط الدوافع الداخلي وكذلك معرفة الغير وتمثيل الانا بالاخرين.

كل هذه العوامل تحدد صورة الأنا، وهي الإطار الذي يرى الإنسان من خلال نفسه، ويحدد على أساسه أنماط سلوكه ويعتبر الأنا هو الذي يشعر بضغط الدوافع الداخلية ويدرك وجودها وحاجاتها للإشباع كما يدرك ظروف البيئة الخارجية ومعايير المجتمع وماتفرضه من أوامر ونواهي السلوك ذات صلة مباشرة بالدوافع الفطرية ويجد من الحرية إشباعها أو يتصدى لإحباط نشاطها.

وبتعبير أخر إن الأنا هو ذلك القسم من الهو الذي تغير نتيجة تأثير العالم الخارجي فيه تأثير مباشرا، بواسطة جهاز الإدراك والشعور، والأنا يقوم بنقل تأثير العالم الخارجي إلى الهو ومافيه النزاعات، ويحاول أن يضع مبدأ الواقع محل مبدأ الذي يسيطر على الهو، ويمثل الأنا الحكم وسلامة العقل خلاف الهو الذي يحوي الإنفعالات.

فالأنا يتولى الدفاع عن شخصية وتوافقها مع البيئة وحل الصراع بين الإنسان والواقع أو بين النزاعات المتعارضة للإنسان بطرق عديدة ولذلك فهو أداة التكيف بين الدوافع الداخلية

ومتطلبات الواقع الخارجي ويمكن القول أن الأنا عبارة عن نظام معقد من عمليات النفسية التي تكون بمثابة الوسيط بين الهو والعالم الخارجي. (وهبي, كمال، 1997، صفحة 39_40)

ج/ الأنا الأعلى: (super ego)

أحد أنظمة الشخصية الرئيسية ويمثل هذا النظام مركز الأخلاقيات و المعايير الاجتماعية والقيم الدينية والمثاليات لدرجة أن البعض يطلق عليه الظمير الإنساني ويعتبر الانا الأعلى بمثابة سلطة داخلية والرقيب نفسي على الهو (ID) والأنا (Ego).

ويشكل الأنا الأعلى من خلال تأثيرات الوالدية في الطفولة المبكرة كذلك من التأثيرات المجتمع وأنظمتها يرتبط الأنا الأعلى بالعقاب النفسي وذلك عندما يشعر الفرد بالذنب كما أنه يرتبط بالثواب والمكافأة عندما يكون تقدير الفرد بذاته مرتفعا وأخيرا تكمن مكونات هذا النظام في جزء اللاشعوري من الشخصية وهو في صراع دائم مع الهو (ID) تحديد الذي يعكس الجانب الغرائزي والشهواني من شخصية الإنسان. (زعيزع، 2013، صفحة 67)

4/وجهة النظر الديناميكية:

من خلال التفصيل الذي لاحضناه بالتقسيم الثلاثي إتضح أن الشخصية تنطوي على ثلاث جوانب.

1/ جانب بيولوجي (يمثله النمو).

2/ جانب السيكولوجي (يمثله الأنا وهو مركز العمليات العقلية العليا والشعور.

3/ جانب الاجتماعي أخلاقي (يمثله الأنا الأعلى)

وهذه الجوانب الثلاثية ليست مستقلة، بل هي في صراع دائم متبادل، فوظيفة الأنا هي التوفيق بين مطالب الهو ومطالب الواقع الخارجي ومطالب الضمير الأخلاقي، فالأنا هو مركز الذي تتخذ به القوى الثلاث، وعليه أن يوفق بينهما جميعا، فإن تنجح في مهمته التوفيقية أدى ذلك إلى سير الحياة النفسية بشكل سوي وإتجهت الشخصية للتكامل والإتزان، وإذا فشل

الأنا في مهمته لتفوق إحدى القوى الثلاث أذى ذلك إلى إختلال التوازن النفسي، وكانت النتيجة سوء التوافق والإنحراف.

فالشخصية هي عبارة عن ميدان لصراع كثير من القوى والدوافع، وهذا الميدان يتفاعل بدوره مع ميدان البيئة الخارجية (الاجتماعية، الثقافية، الحضارية)، ولفهم ديناميكية الشخصية في مختلف جوانبها لابد مع توضيح الدوافع الداخلية التي تحرك جميع العمليات النفسية وتحدد بيئة الشخصية وكيف تعمل الأجهزة النفسية الثلاث وكيف يتفاعل بعضها البعض أو مع البيئة. (وهبي، صفحة 42)

5/ مبادئ السير النفسي:

أ/ **مبدأ الثبات (Principe de Constance):** يشكل مبدا الثبات أساس النظرية الاقتصادية الفرويدية، فلقد حاظرا منذ أعماله الأولى، بحيث يشكل جزءا من الجهاز النظري الذي بناه" بروير" و "فرويد" بشكل مشترك، وقد طرح فرويد في البداية " مبدأ القصور العصبي" الذي تنزع العصبونات بموجبه إلى تفريغ ذاتها الكمية الإثارة.

وبالتالي فإن مبدأ الثبات لدى فرويد هو مجرد تعديل لمبدأ القصور العصبي وإمتداد له، بحيث أن مبدأ القصور يضبط النشاط الوظيفي الاولي للجهاز النفسي أي سريان الطاقة الحرة، أي أن مبدأ القصور يضبط نمط العمليات الأولية، بينما يتطابق مع العمليات الثانوية اين تكون الطاقة مقيدة ليتم الحفاظ عليها عند مستوى معين، بحيث يرى فرويد أن الجهاز النفسي يهدف إلى الإحتفاظ بأدنى مستوى ممكن من كمية الإثارة التي يجتويها، أو على الأقل يحافظ على ثباتها ما أمكن.

ويتم هذا الثبات من خلال تفريغ الطاقة الموجودة على مستواه من جهة، ومن خلال تجنب ما يمكن أن يزيد كمية الإثارة والدفاع ضد هذه الزيادة من جهة أخرى.

ويعد " مبدأ الثبات" هو الأساس الاقتصادي لمبدأ اللذة، فالنشاط النفسي يهدف إلى الحصول على اللذة على إعتبار أن ألم عدم تحقيق اللذة يرتبط بزيادة كميات الإثارة، وإن اللذة ترتبط بتخفيض هذه الكميات.

فالجهاز النفسي يهدف دوما إلى الإحتفاظ بثبات مجموع الإثارات داخله، وذلك من خلال تحريك البات التجنب في مواجهة الإثارات الخارجية، وأليات الدفاع والتفريغ في مواجهة زيادة التوترات ذات المصدر الداخلي، إلا ان تأكيد فرويد في مبدأ الثبات على النزعة إلى خفض المطلق أو المحافظة على ثباتها أثار بعض اللبس، بحيث أن خفصض الإثارة إلى الصفر هي ما يعرف باسم مبدأ نرفانا. (خديجة، 2017، صفحة 27_28)

ب/ مبدأ التكرار:

إلى جانب مبدأ الثبات هناك مبدأ أخر ثابت في السير النفسي البشري وهو أوتوماتيكية التكرار أو إضطراب التكرار، حيث يميل الفرد لتكرار هذه التجارب بطريقة اللاشعورية بحيث لا يشعر الفرد أنها من أحداث الماضي بل هي من حيز الحاضر.

وترى، ن، شرادي " الهو بحاجة إلى إضطرار التكرار، ولا يتعلق الأمر هنا بمجرد الميل إلى التكرار العادات المكتسبة عن طريق التعلم، ولكن بالضغط الداخلي الذي يدفع الكائنات البشرية إلى تكرار نفس الوضعيات الصدمة التي تؤلمهم إلى مالا نهاية، والتي لا يستطعون الإمتناع عن إحداثها وإثارتها من جديد.

أما ع، سي موسى فيرى أن مبدأ التكرار " يتخذ طابع عملية نفسية ذات أصول يصعب مقاومتها مما يؤدي بالفرد لايقع نفسه في المواقف مؤلمة يكرر عن طريقها تجارب قديمة دون أن يتذكر النموذج الأصلي، بل إنه يجد تبرير لذلك في الواقع المعيش.

حتى يتجاوز الفرد هذا التكرار الإضطراري يجب أن يتذكر الوضعية الصدمة الأصلية، ويوظف إمكانياته الدفاعية حتى يتجاوزها ويكف عن معايشتها في كل مناسبة أو حتى بشكل عفوي فالعجز عن تذكر الحادثة أو الوضعية للصادمة والتي يكررها الفرد بإستمرار يجعلها

تتكرر أخذة أشكالا مختلفة، فقد تظهر في شكل هلاوس، إنفعالات، أو أعراض ترتبط بالصدمة، إذن فالتكرار عبارة عن إعادة لخبرات ماضية عاشها الفرد سواء كانت إيجابية أو سلبيةإذ هو يميل لتكرارها بطريقة لا شعورية وكأنها تحدث معه في وقت الحاضر هذا تخفف من حدة التوتر في جهازه النفسي. (عياش, محمد، 2014، صفحة 16_17)

ج/ مبدأ اللذة:

يعمل مبدأ اللذة على" تجنب الألم والحصول على اللذة، على إعتبار أن الألم يرتبط بزيادة الإثارة، واللذة ترتبط بتخفيض هذه الكميات.

فمبدا اللذة يسعى لتفادي كل أشكال الإنزعاج والتوتر، وكذلك كل ما قد يثيره إلى جانب تحقيق الإشباع وهو " يعمل في خدمة مبدأ الثبات ويهدف إلى خفض التوتر، وبذلك فغن كل سلوك يكون مصدرا لحالة من التوتر يسعى هذا المبدأ إلى تخفيضه متجنبا الألم، وهادفا للحصول على اللذة.

إذن مبدا اللذة يهدف لتجنب الألم والإنزعاج لأبعد حد ممكن، كما يعمل على خفض التوتر وتفادي المواقف المثيرة له، تحقيقا للذة والإشباع دائما، فمبدأ اللذة يسعى جاهدا لتحقيق الرغبات وإشباع النزوات، والحصول على متطلباته دون أي إكتراث للمبادئ والقيم.

(عياش, محمد، 2014، صفحة 17_18)

د/ مبدأ الواقع:

أول مثل للعقبات التي يصطدم بها مبدأ اللذة عقبة وقفنا عليها منذ زمن طويل، وبلغت معرفتنا بها حدا يستطيع معها أن تقول سواء ورودها وإنتظام حدوثها، فمن المعروف جيدا أن الجهاز النفسي للإنسان يهدف بطبيعته ووفقا لصميم تكوينه، إلى إلتزام مبدأ اللذة، وهذه الطريقة " أولية" للعمل.

غير أن هناك من الصعاب التي يفرضها العالم الخارجي ما يجعل السير وفق المبدأ سرا مطلقا دقيقا من الأمور الصعبة العسيرة بل من الأمور التي لا يتأتى عنها سوى تفريض الكائن الحي لأشد المخاطر، بل إلى إلحاق الأذى به، ومن ثم يؤدي غرائز " الأنا" التي تعمل للمحافظة على البقاء إلى أن تستبدل النفس النفس مبدأ اللذة بمدأ الواقع الذي يهدف هو أيضا إلى الحصول على اللذة أخر أمر، غير أنه يدفع بالمرء إلى تأجيل الإشباع، وإلى التخلي عن كثير من الأمور التي تتيح ذلك أو تؤدي إليه، بل يدفع به تقبل عدم اللذة قبولا مؤقتا خلال السير في ذلك الطريق الملتوي الطويل الذي ينتهي به إلى طفرة باللذة، ورغم هذا فإن الدوافع الجنسية، تلك الدوافع التي يتيسر أن تناولها، بالتربية والتذهيب، تبقى أمدا طويلا وهي لا نلتزم في نشاطها سوى مبدأ اللذة، وكثيرا مايقع أن يسيطر هذا المبدأ سيطرة مطلقة على دوافع الجنسية أو يغلب على نشاط " الأنا" تقسه غلبة تطيح بمبدأ الواقع وتنتهي إلى إيقاع أكبر الأذى الكائن الحي جميعا.

عليه أنه مما لا شك فيه أن التخلي عن المبدأ الواقع لا يفسر إلا جانبا ضئيلا من الأحاسيس المؤلمة ولا يلقي ضوءا على سر الشعور بالألم المرير الذي يعرض للإنسان فهناك شكل أخر من الأحاسيس المريرة المؤلمة، لا يقل حدوثه عن ذاك، يتأتى منه ألوان الصراع والتشاحن التي تقع في الجهاز النفسي حيث تكون " الأنا " بسبيل النمو نحو شكل من النظام الأكثر إرتفاعا وأدق تركيبا وتعقيدا، وإنه ليمكن القول بأن كافة الطاقة التي ينطوي عليها الإنسان، غير أنه لا يقضي لكافة تلك الميول الموروثة ان تصل إلى درجة واحدة من التحول والنمو، إذ أنه كثيرا ما يقع، خلال هذا النمو، أن يستحيل التوفيق_ فيما يتصل بأهداف والمطالب _ بين البعض هذه الغرائز وبعضها الأخر أو بين بعض نواحي الغرائز ونواحي بعضها الأخر، الذي يكون قد تكمن من الإندماج في وحدة الأنا الشاملة ومن ثم تستبعد في مستويات الدنيا للنمو النفسي ويحال بينها _ وقتا ما _ وبين إشباع حيلولة مطلقة، على أن تلك الغرائز تنجح أحيانا، وكثيرا ما تنجح الميول الجنسية المكبوتة في شق طريقها نحو الإشباع المباشر، أو غير المباشر خلال سبل خافية ملتوية لكن هذا النجاح الذي كان يرجى منه أن

إلى الظفر باللذة في الظروف الأخرى يكون مصدرا " الألم" الأنا، هكذا يقع أن يخلق مرة أخرى مبدأ اللذة الذي كان قد إنتهى الصراع القديم بالعمل على كبته، في نفس الوقت الذي كانت بعض الدوافع فيه تعمل جاهدة على الفوز بأكبر جانب ممكن من اللذة تحقيقا لذلك المبدأ أو إنتصارات له، ورغم أننا لم نقف بعد على كافة تفاصيل العملية النفسية التي تؤدي بالكبت إلى تحويل ماكان يرجى منه الحصول على اللذة إلى مصدر لعدم اللذة، ولا نستطيع بعد أن نصف تلك العملية وصفا شافيا واضحا، إلا أنه من المؤكد أن كل " ألم" يتصل بالعصاب والأمراض النفسية إنما هو من ذلك النوعن أي انه في صميمه لذة لم يمكن الظفر بها على أنها كذلك.

ومع أن مصدري عدم اللذة اللذين اسفلنا الحديث عنهما لا يستغرقان جميع الخبرات النفسية المؤلمة التي تعرض للإنسان إلا انه يمكن القول، في شيء غير قليل من الثقة، بأنه إن وجد غير هذين المصدرين لم يكن ذلك مما ينتقص من سيطرة مبدأ اللذة وغلبته، إن أغلب " الألم" الذي نستشعره إنما هو من النوع الإدراكي، هو إدراك للضغط الذي يتأتى من الغرائز الجائعة التي تتطلب الإشباع، أو الإدراك لأمر من عالم الخارجي يمكن أن يكون مصدرا الألم، حقا أو يمكن أن يثير في جهاز النفسي ترقبا مؤلما ويبعث في النفس توقعا " الخطر" إن رد الفعل على مطالب تلك الغرائز وعلى توقع تلك الأخطار الداهمة ذلك الرد الذي يتطلب من الجهاز النفسي أن يستخدم كل ما ينطوي عليه من طاقة ونشاط يمكن أن ينظم إما وفقا مبدأ اللذة خالصا، أو وفقا لمبدأ الواقع يعد تعديله وعلى هذا يبدوا أننا لسنا بحاجة إلى العثور على قيد يجد من النشاط مبدا اللذة اكثر من ذلك القيد، ومهما يكن من الأمر فليس هناك خير من البحث في إرجاع النفس على الاخطار الخاريجية يمكن أن يزودنا بالمعلومات الجديدة وأن

يهدينا إلة كيفية دراسة مسائل التي تتصل بالمشكلة التي نحن بصددها.

(إسحاق رمزي، 1994، صفحة 27_30)

خلاصة الفصل:

في نهاية الفصل، ندرك عن أهمية السير النفسي للفرد وتأثيراتها على حياته بشكل شامل، وقد تبين أن السير النفسي للفرد ليس ثابتا ، يمر بالعديد من التغيرات والتطورات على مدار الحياة، مما يتطلب الحاجة الى إستراتيجيات التأهيل وتطوير الشخصية للتعامل مع التحديات والمختلف الضعوط.

الفصل الثالث: المراهقة

تمهيد

1/ تعريف المراهقة

2/ خصائص المراهقة

3/ مظاهر النمو في مرحلة المراهقة

4/ مراحل المراهقة

5/ إحتياجات المراهقة

6/ مشكلات المراهقة

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعتبر فترة المراهقة من مراحل المعقدة الخطرة في حياة الإنسان، إذ تعتبر هذه الفترة مرحلة إنتقالية من الطفولة إلى الشيخوخة وتعتبر العمر الفاصل بين مرحلتي الطفولة والرشد إذ تختلف من بداياتها ونهايتها من شخص إلى أخر وعلى حسب الجنس ما إذا كان ذكرا أو أنثى إذ نجد هذه الأخيرة تبلغ قبل الذكر وبحسب الظروف المتغيرة المحيطة بكلا الجنسين، وما تحتويه هذه التغيرات من أثر على تكوين شخصية الفرد وتكيفه مع بيئته ومحيطه ومن هذا المنطلق تطرقنا في هذا الفصل على تعريف بمرحلة المراهقة، ومراحلها، وخصائص النمو في مرحلة المراهقة، وصولا إلى مشكلات التي تحدث في مرحلة المراهقة .

1/ تعريف المراهقة:

1_1/ المراهقة لغة:

إشتق مصطلح المراهقة في اللغة الإنجليزية ***Adolcence*** من فعل ***Adolecers*** في اللغة الإنجليزية وتعني الإقتراب التدريجي من النضج الجسمي والجنسي والعقلي والإنفعالي. ولهذا يختلف معنى المراهقة عن البلوغ ***Puberty*** الذي يعني نضج الغدد الجنسية التي تمكن الفرد من التكاثر و المحافظة على النوع. أما (هاريمان) فيرى البلوغ بأنه مرحلة من مراحل النمو الفسيولوجي العضوي التي تسبق المراهقة. وتحدد نشأتها، بحيث يتحول الفرد خلالها من كائن لا جنسي إلى كائن الجنسي.

(زغبي، 2010، صفحة 15)

2_1/ معنى الإصطلاحي للمراهقة:

مراهقة في علم النفس فتعني الإقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي" ولكنه ليس النضج نفسه: لأن الفرد في هذه المرحلة يبدأ بالنضج العقلي والجسمي و النفسي والإجتماعي، ولكنه لا يصل إلى الإكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى 10 سنوات. (خاطر، 2010، صفحة 07)

وفي تعريف أخر للمراهقة حيث يعرفها " ستانفورد": المراهقة تأخذ فترة طويلة من الزمن، وليس مجرد حالة عارضة زائلة في حياة الإنسان فالمراهقة مرحلة إنتقال من الطفولة إلى

الرجولة. وعلى كل حال يجب فهم هذه المرحلة على أنها مجموعة من تغيرات التي تحدث في نمو الفرد الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي، ومجموعة مختلفة من مظاهر النمو التي لا تصل كلها إلى حالة النضج في وقت واحد. (محمد, رضوى، 2018، صفحة 10)

ويمكن تعريف المراهقة بأنها: هي بناء نظري يتطور ديناميكيا مستنيرا من خلال الفسيولوجية العدسات النفسية والزمنية والثقافية، هذه الفترة التنموية الحرجة تفهم تقليديا على أنها السنوات بين بداية سن البلوغ وتأسيس الإستقلال الإجتماعي.

(Curtis, 2015, p. 01)

2/ خصائص المراهقة:

تتميز مرحلة المراهقة عن المراحل التي سبقتها بعدة ميزات تذكر منها مايلي:

- ✓ في مرحلة المراهقة يحدث خلل في توازن الشخصية الذي كان يميز الطفولة المتأخرة فمثلا بعد الغستقرار الإنفعالي الذي كان يميز الطفولة المتأخرة يصبح المراهقة غير مستقر إنفعاليا، وهكذا تحدث هذه التغيرات نتيجة للتغيرات الجسمية التي يتبعها تغيرات نفسية.
- ✓ يبدأ المراهق في البحث عن القبول الأخرين له والتأكد من ذلك.

ينتقل المراهق من التقليد المباشر لجماعة الرفاق إلى التحرر من التقليد المباشر وتكوين شخصية متفردة. (أحمد، 2015، صفحة 195)

ومن خصائص التي تتميز بها مرحلة المراهقة إذ تعد المراهقة من اخطر المراحل التي يمر بها الإنسان ضمن أطواره المختلفة التي تتسم بالتجدد المستمر، والترقي في معارج الصعود نحو الكمال الإنساني الرشيد، ومكمن الخطر في هذه المرحلة التي تنتقل بالإنسان من الطفولة إلى الرشد، هي التغيرات في مظاهر النمو المختلفة" الجسمية والفسيولوجية والعقلية والإجتماعية والإنفعالية والدينية والخلقية"، ولما يتعرض الإنسان فيها إلى الصراعات متعددة، داخلية وخارجية. (خضر، 2008، صفحة 313)

3/ مظاهر النمو في مرحلة المراهقة:

فيما يلي جدول يبين مظاهر النمو في مرحلة المراهقة

النمو الفسيولوجي	النمو الحركي	النمو العقلي	النمو الإنفعالي	النمو الاجتماعي	النمو الجنسي
مظاهره: قلة ساعات النوم (8 ساعات) إزدياد الشهية للأكل- إرتفاع ضغط الدم وإنخفاض معدل النبض ونسبة إستهلاك الأكسجين.	مظاهره: إزدياد النشاط والتوافق الحركي، إزدياد إتقان المهارات الحركية وإزدياد سرعة زمن المرجع بين المثير والإستجابة له.	مظاهره: تهدأ سرعة نمو الذكاء ويزداد نمو القدرات العقلية وخاصة اللفظية والميكانيكية والسرعة الغدارية ويظهر الغبتكار وتتضح معالمه وينمو التفكير الإبتكاري ويأخذ التعلم طريقة نحو التخصص + التذكر المعنوي+ إتساع المدارك + القدرة على التحصيل+ نمو الميول والإهتمامات الإتمام بالمستقبل التربوي والمهني.	مظاهره: قوة الإنفعال الحماسي + مشاعر الحب+ مشاعر الفرح والسرور إذا حقق التوافق والنجاح+ الحساسية العنفعالية+ ثباية المشاعر أو تناقض الوجداني التعرض للإكتئاب+ واليأس والقنوط والتعطواء من الإحباط+ إزدياد شعوره بذاته+ ملاحظة مشاعر الغضب والثورة والتمرد نحو مصادر السلطة + يلاحظ مشاعر الخوف عن التعرض للخطر.	مظاهره: الرغبة في تأكيد الذات مع الميل إلى مسايرة الجماعة (البحث عن نموذج وإختيار المبادئ وإقيم وتكوين فلسفة الحياة+ الشعور بالمسؤولية الإجتماعية والميل لمساعدة الأخرين+ إختيار الأصدقاء+ إكثار الكلام عن المدرسة والنشاط والمواعيد والمطامح الرياضية والموسيقى والرحلات وغيرها+ الميل للزعامة .	مظاهره: تزداد الإنفعالات الجنسية والتعرض للمثيرات الجنسية والإنتقال من الجنسية المثلية إلى الجنسية الغيرية ويزداد الإهتمام بالجنسية الغيرية. ملاحظات: الحب المتعدد والإهتمام بالجمال وفي النهاية يصل إلى النضج الجنسي.

النمو الجسمي	مظاهره: سرعة النمو الجسمي وإزدياد الطول والوزن والحواس والحالة الصحية. الفروق الفردية: الغختلاف في الطول والوزن بصفة خاصة. الفروق بين الجنسين: يزداد الطول والوزن بدرجة أوضح عند البنين ويتفوق البنين في القوة الجسمية. ملاحظات:إزدياد أهمية مفهوم الجسم كمركز للذات وينعكس ذلك في الوظيفة الإجتماعية والتفاعل الإجتماعي+ الإهتمام بالجنس الاخر.

(الرفاعي, عادل محمود، 2014، صفحة 16)

4/ مراحل المراهقة:

المدة الزمنية التي تسمى " المراهقة " تختلف من المجتمع إلى أخر، ففي بعض المجتمعات تكون قصيرة وفي بعضها الاخر تكون طويلة، ولذلك فقد قسمها العلماء إلى ثلاث مرحل هي:

1/ مرحلة المراهقة الاولى(11_ 14 سنة) وتتميز بتغيرات بيولوجية سريعة.

2/ مرحلة المراهقة الوسطى (14_ 18 سنة) وهي مرحلة الإكتمال التغيرات البيولوجية.

3/ مرحلة المراهقة المتأخرة (18 _ 21 سنة)، حيث يصبح الشاب أو الفتاة إنسانا راشدا بالمظهر والتصرفات.

ويتضح من هذا التقسيم أن المرحلة المراهقة تمتد لتشمل أكثر من عشرة أعوام من عمر الفرد. (العطوي، 2018، صفحة 22)

5/ إحتياجات المراهقة:

كما ذكرنا فيما مر، فإن المراهق يمر بعديد من التغيرات الجسمية والنفسية والعقلية، وهذا أمر طبيعي تقتضيه طبيعة النمو الجسمي والنفسي. و المهم هنا هو أن تنتبه إلى حدود هذه التغيرات بأبعادها الثلاثة التي ذكرناها، يؤدي إلى ظهور مجموعة من الحاجات النفسية إلى جانب الحاجات الجسمية المعروفة من مأكل ومسكن ومشرب... وما إلى ذلك وهذه الإحتياجات بطبيعة الحال ليست الإحتياجات جديدة أو أنها وليدة من هذه المرحلة، إلا أنها تمتاز بالحساسية وتحتل موقعا متقدما من الاهمية مقارنة بمرحلة ماقبل المراهقة لما يصاحب هذه المرحلة من نضج فكري وعقلي ونفسي. (محمد ر.، صفحة 14)

5_1/الحاجات الفسيولوجية:

وهي الإحتياجات الجسمية الضرورية، التي تكفل بقاء الفرد، وإستمرار نوعه. كالطعام والشراب ولهذا الحاجات الأولوية في الإشباع، ولا يستطيع من لم يشبع هذه الحاجات ان يفكر في إشباع أية حاجات أخرى. والفرد أو الجماعة التي تنشغل بلقمة العيش وإشباع البطون لا تستطيع أن تفكر فيها هو أعد من ذلك. ويلاحظ أن الشعوب الفقيرة تنشغل بطعامها. فالجوعان يفكر في الإشباع بطنه _ أولا_ وغشباع هذه الحاجات ضروري أثناء تعامل مع الفتيان في هذه السن_ وليس معنى هذا انك لابد أن تطعم كل ماتريد أن تتعامل مع. ولو فعلت ذلك لكان جميلا_ ولكن معناه ان تتأكد _ أولا_ أن هذه الحاجات من طعام وشراب وملبس ومسكن مشبعة، كما أنه لابد من معرفة حال الصبي المادي. وحال أسرته كذلك لا بأس أيضا ببعض الحلوى أو الأطعمة الخفيفة التي تعطي للفتيان كنوع من الترفيه والتشجيع. (ال عبد الله، 2012، صفحة 19)

5_2/ الحاجة إلى الحرية والشعور بالإستقلالية:

من أكثر الحاجات التي يناضل المراهق من اجل الحصول عليها هي الحرية، وذلك لشعوره بذاته وإستقلالية، فالمراهق يجب أن يكون حرا في إختيار ملابسه وأصدقائه، والتحرر من وصاية الآخرين، كما يجب أن يكون حرا في التعبير عن أفكاره ومقترحاته وأرائه، وكبت هذه الحرية يجعل الفتى نمطيا وسلبا في تعاملاته مع الآخرين... لكن حينما يعطي المراهق حريته في التصرفات وإتخاذ القرارات علوية، وعليه التنفيذ، إلا بعد يقتنع.

(النجار، 2021، صفحة 67)

5_3/ الحاجة إلى الأمن:

فالطفل _ منذ نشأته_ يشعر بالأمن في وجود الكبار، ويفرغ من الوحدة والظلام ويأمن حين يجد من يضمه ويحنو عليه، والكبير يخشى المجهول والمستقبل إذا لم يكن ملتزما بدينه.

ومن وسائل تحقيق الأمن هي:

يتحقق الأمن بتقوى الله (سبحانه وتعالى) وقد ترجم ذلك سيدنا إبراهيم وهو يتحاور مع قومه حينما أخافوه بألهتهم قائلا: " **وكيف أخاف ماأشركتم ولا تخافون أنكم أشركتم بالله مالم ينزل به عليكم سلطان فأي الفريقين أحق بالأمن إن كنتم تعلمون**" **(81/6)(الأنعام:81)**

ويقول الله عزوجل في الأية التي تليها: " **الذين أمنوا ولم يلبسوا إيمانهم بظلم أولئك لهم الامن وهم مهتدون**". **(82/6) (الأنعام 82)**.

فتقوى الله، وعدم ظلم النفس أهم سبيل من سبل الأمن.

فالإيمان مقرون بالعمل الصالح طريق الأمن التام: " **وعد الله الذين أمنوا منكم وعملو الصالحات ليستخلفهم في الأرض كما استخلف الذين من قبلهم وليمكنن لهم دينهم الذي إرتضى لهم وليبدلنهم من بعد خوفهم أمنا يعبدونني لا يشركون بي شيئا ومن كفر بعد ذلك فأولئك هم الفاسقون**" **(سورة النور: الأية54_ 55)**.

ويتحقق الأمن بالثقة بالسلامة الطريق_ أي طريق_ والثقة بالرفقاء الطريق والثقة بدليلك في الطريق، فمن يسير في طريق غير أمن أو يكون رفقاؤه غير مأمونين، أو يكون هاديه على طريق لا يعرف أين يذهب. كان أكثر وقوعا في الخوف و القلق، أما أهل الرأي فسوف يبصرون رفاقهم بمنعطفات الطريق. فالمطلوب إذن أن يشعر الفتى أن بيئة من حوله صديقة ودودة، فالكل يسيح بحمد الله، ويسعى إلى رضاه.

ومن لم نشبع عنده الحاجة إلى الأمن، قد يكون سلبيا مطبعا، حتى في الخطأ، ويسعى إلى التغير إلى الأفضل أبدا، وقد يكون عدوانيا، ينتقم من المجتمع الذي حرمه الأمن. ذلك بحرمان ذلك المجتمع من الأمن. (محمود، 2018، صفحة 19_20)

4_5/ الحاجة إلى الإشباع الجنسي:

يعاني المراهقون صراعا بين الحاجة إلى الإشباع الجنسي، وبين التقاليد يفرضها المجتمع من تعاليم دينية وعادات وتقاليد تحول دون تحقق ذلك إلا من خلال أسس حددها المجتمع والتعاليم الدينية.

وأهم مايميز مرحلة المراهقة قوة الدافع الجنسي في الوقت الذي يعجز فيه المراهق عن إقامة علاقة مع الجنس الأخر، ويصاحب هذا الميل إحساس قوي بالذنب.

ويأخذ الدافع الجنسي لديهم أكثر من وجه، ومن أبرزه الحب الذي يتمثل في الإعجاب بأحد المشاهير أو شخصية قريبة من المراهق يعتز بها، وربما يمثل في الإعجاب بأجسادهم والتعامل مع أعضائهم الجنسية سواء كانوا ذكورا أو إناثا، وهو ما يسبب لهم التعاسة بصفة عامة، فيلجأ المراهقون إلى التحرر أو الرفض.

والعادة السرية تحقق للمراهق الشعور باللذة التي تنجم عن ملامسته الأعضاء التناسلية بشكل متكرر. ويقبل عليها المراهقون، ويشعرون بأنها ظاهرة فيزيولوجية طبيعية لنشاط الغدد، وشظل المراهق بنفس رغباته من خلالها مادامت لا تصيبه بأية ضرر كما يعتقد.

إلا أن كثيرين يجذرون من أضرارها الناجمة فيما بعد، على الأفراد الذين يعتادون عليها، حتى بعد الزواج.

إلا أنها مصدر إثارة ينهك طاقة المراهق ويتسبب في تسريب طاقاته والقضاء على هذه العادة يكون بإدراك الأسرة لها، لدى المراهقين المنعزلين بالذات.

وخروج الأولاد والبنات من هذه المرحلة بأمان يجني للمجتمع ثمارة سواء كانت إيجابية أو سلبية.

فالإهتمام بالمراهق ومتابعتهّ، ومنعه من العزلة والإنطواء من خلال مساعدته، وإدراكه بشكل علمي صحيح من خلال أنه شخص يمتلك وعيا بها يحدث بجسده من تغيرات، والمحاذير التي لا يجب له الإقدام عليها والمنافذ الصحيحة والصحية للتنفيس لمكبوتاته.

وفي مرحلة المراهقة بعد الإحتلام نعمة المراهقين، وتجنبه لمشاهدة الأفلام الإباحية والمشاهد المخلة والعادة السرية، هي كلها سبل للوقاية المراهق من المخاطر التي قد يقع فيها خصوصا إذا لم يجد من يوجهه بشكل سليم للطرق الصحيحة. (الراشدي، 2018، صفحة 94_95)

5_5/ الحاجة إلى النمو العقلي والإبتكار:

وتتضمن الحاجة إلى التفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك. الحاجة إلى التحصيل الحقائق، الحاجة إلى التفسير الحقائق، الحاجة إلى التنظيم، والحاجة إلى خبرات الجديدة والتنوع الحجة إلى الإشباع الذات عن طريق العمل، الحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي. الحاجة إلى التعبير عنا النفس، الحاجة إلى المطابقة، الحاجة إلى السعي وراء الإثارة. الحاجة إلى معلومات ونمو القدرات، الحاجة إلى التوجيه والإرشاد العلاجي والتربوي والمهني والأسري والزواجي. (زهران، 2005، صفحة 402)

6_5/ الحاجة إلى التقبل الإجتماعي:

لكي ينجح المراهق في مرحلة التي يمر بها وفي تحقيق مطالبها ومسؤوليتها المتعددة، فإنه يحتاج إلى الشعور بالتقبل ممن حوله في المنزل أو في المدرسة أو المجتمع الذي يعيش فيه بصفة عامة، ويعتبر شعور المراهق بتقبل الأبوين والأسرة له، من أهم العوامل النجاح. كما يعتبر شعوره بالنبذ والكراهية لهما من أهم أسباب الفشل.

ويلعب التقبل الإجتماعي دورا كبيرا في تحقيق ونمو التوازن الإنفعالي في جميع مراحل النمو، كما تعتبر الحاجات إلى هذا التقبل من العوامل الهامة لتحقيق المسألة أو الإذعان الإجتماعي الذي يعتبر بالضرورة للتكيف. فالطفل الصغير يقوم بسلسلة من المحاولات والأنشطة التي تهدف إلى الفوز برضا الأبوين وإستحسان المحيطين به وخاصة الأم، ويمكن إتخاذ هذه الحاجة وسيلة لتذهيب الأطفال وتعديل سلوكهم وفي مرحلة المراهقة وما بعدها يلعب الإستحسان والإستهجان الإجتماعي يعزز الإستجابة ويثبتها. والإستهجان يحبطها ويقضي عليها. والمراهق بصفة خاصة يتأثر بالإستحسان كذلك الإستهجان ممن حوله لأنه شديد الحساسية، يعاني من القلق الذي تحدثته في نفسه الصراعات المتعددة، ولذا فإن الحاجة إلى التقبل الإجتماعي تعتبر من أقوى الحاجات المراهق، ولعل هذا يفسر الرغبة القوية في إنضمام إلى جماعات الأقارن، وتوثيق علاقاته بهم لأن هذه الجماعات فضلا عن كونها تشبع الحاجة

إلى التقبل الإجتماعي، فإنها تساعده على النضج الإنفعالي وعلى الإستقلال العاطفي عن الأبوين وعن الأسرة. (بن علية، 2015، صفحة 97)

6/ مشكلات المراهقة:

يقول الدكتور عبد الرحمان العيسوي:" إن المراهقة تختلف من الفرد إلى أخر، ومن بيئة جغرافية إلى أخرى، ومن سلالة إلى أخرى، كذلك تختلف بإختلاف الأنماط الحضارية التي يتربى في وسطها المراهق، فهي في المجتمع البدائي تختلف عنها في المجتمع المتحضر، وكذلك تختلف في المجتمع الملتزم الذي يفرض كثيرا من القيود و الأغلال على نشاط المراهق، عنها في المجتمع الحر الذي يتيح المراهق فرص العمل والنشاط، وفرص إشباع حاجات والدوافع المختلفة. (علي خاطر، 2010، صفحة 48_49)

المراهقة فترة مليئة بالمشكلات والصراعات النفسية وفيما، يلي سوف تستعرض أهم الأسباب التي تجعل المراهق يواجه من المشكلات وتجعل هذه المرحلة مرحلة الحرجة بالنسبة إلى الكثير المراهقين، وذلك للإستفادة منها في إلقاء الضوء على أسباب والظروف التي يؤدي بالمراهق لعدم التوافق مع الأسرة والمجتمع المحيط به والتي أهمها:

_ **عدم الاستقرار الاقتصادي:** ويصقد به الإعتماد المالي على الأبوين أو الأخرين، حيث إن المراهق يعتمد ماليا على والديه وغيرهم من الكبار وبالتالي فهم لم يحصل بعد على الاستقرار والإستقلال الإقصادي الذي يساعده على حل كثير من مشكلاته.

_ الضغوط الاجتماعية وهي التي تطرأ من إنتقال المراهق من مرحلة الطفولة إلى مرحلة المراهقة، وبالرغم من أن المراهق يسعى الإستقلال فإنه يحتاج إلى مساعدة وبالرغم من أنه يسعى لتحمل المسؤولية فإنه يحتاج إلى أن يضل طفلا ينعم بالأمن والطمأنينة.

_ **صعوبة إختيارات والقرارات:** على المراهق إتخاذ القرارت الحيوية التي تحدد مستقبل حياته مثل ما يتعلق بالتعليم أو الإختيار مهنة أو ممارسة بعض الهوايات أو تكون بعض الصداقات.

_ **عدم الوضوح:** الغموض في أذهان الكبار(الأباء والمربين) بخصوص بعض المفاهيم مثل السلطة _ الحرية _ النظام والطاعة والديمقراطية وغيرها وإختلاف وجهة النظر بين الكبار والمراهقين بخصوص هذه المفاهيم.

وقد تظهر الأنحرافات الجنسية المثلية أي الميل الجنسي لأفراد من نفس الجنس والجنوح وعدم التوافق مع البيئة وإنحرافات الأحداث مع الإعتداء والسرقة وهروب، وذلك نتاج حرمان المراهق في المنزل والمدرسة من العطف والحنان والرعاية والإشراف وعدم إشباع رغباته وضعف التوجيه الديني.... وذلك من المشكلات المهمة التي تظهر لدى المراهق إدمان الأنترنت والمواقع الإباحية و العادة السرية وبعض الإنحرافات الجنسية والحلقية في حال إعقال الرعاية من قبل الأهل.

ومن المشكلات التي تؤدي بالمراهقين إلى الحالات اليأس والحزن والألم والتي لا يعرف لها سبب وخاصة عند الفتيات التي يتعرض للرهبة عند حدوث أو دورة من الدورات الطمث، فهي لا تستطيع أن تناقش ماتحس به من مشكلات مع المحيطين من أفراد الأسرة، كما أنها لا تفهم طبيعة هذه العملية ولذلك تصاب بالدهشة والقلق.

وفي سياق ذاته قد يعاني المراهق من الإصابة بأمراض النمو مثل فقر الدم، تقوس الظهر، قصر النظر عاهة جسمية، وذلك لأن النمو السريع المتزايد في الجسم المراهق يتطلب تغذية كاملة وصحبة حتى يساعد الجسم أما الحالات تقوس الظهر فإنها تنتج عن عادات السيئة من ثني الظهر والإنحناء في أثناء الكتابة والقراءة وحمل الحقائب المدرسية الثقيلة للفترة طويلة. وهناك أيضا مشكلات وجدانية حيث الغرق في الخيلات وفي أحلام اليقظة التي يقضي فيها المراهق وقته وجهده ويتعدى عن العالم الواقع.

(الرفاعي, عادل محمود، صفحة 21_22)

خلاصة الفصل:

وفي الأخير ماتم التطرق إليه في هذا الفصل الى معرفة مدى خطورة مرحلة المراهقة وذلك بسبب مختلف التغيرات التي تطرء على هذه الفترة من كل الجوانب خاصة جانب النمو، إذ تعتبر مرحلة المراهقة فترة إنتقالية تحد للإنسان وذلك من الطفولة على الشيخوخة، ولكي يحظى الإنسان بفترة مراهقة جيدة وسليمة يجب عليه إشباع مختلف الحاجات التي يسعى الوصول إليها منها مايتحقق من طرف الأسرة التي يعيش فيها، ومنها مايتحقق من المجتمع الذي يعيش فيه، إذ لايمكن إستغناء عنها لأنه تؤدي إلى التوازن وشعوره بالأمن والطمأنينة في النفس وشعوره بتقدير الذات. والقوة والصلابة.

الفصل الرابع: الإدمان

تمهيد

1/ تعريف الإدمان

2/ خصائص الإدمان

3/ أسباب الإدمان

4/ معايير تشخيص الإدمان

5/ عوامل مؤدية للإدمان

6/ النظريات المفسرة لظاهرة الإدمان

خلاصة الفصل

تمهيد:

تعتبر ظاهرة الإدمان من الظواهر الخطيرة التي شغلت العديد من عقول المفكرين والباحثين، إذ تعتبر هذه الظاهرة فيروس يدخل على بشر دون سابق إنذار، إذ تمثل هذه الظاهرة تحديا كبيرة يواجه المجتمع في الوقت الراهن، إذ تعد هذه الظاهرة الإدمان من أكثر المشاكل الصحية والإجتماعية التي تواجه المجتمعات اليوم، فيعتبر الإدمان مجرد مشكلة فردية، بل هو تحدي شامل يؤثر على الفرد وعلى وعلى المحيط الذي يعيش فيه، إذ تتراوح تأثيرات ظاهرة الإدمان على كثير من الجوانب المعيشية للإنسان.

1/ تعريف الإدمان:

الإدمان هو حالة من السلوك الفعلي الذي يقوم به الفرد ويكرره، وينتج عن تكراره رغبة شديدة في الإستمرار هذا التكرار وعدم إنقطاعه ويشمل ذلك السلوك تعاطي المواد المسكرة أو المخدرة التي توهم الفرد بتحقيق نوع من الراحة المؤقتة، التي تسيطر على من يتعاطاها تدريجيا. (العباجي، 2010، صفحة 18)

وتعرف هيئة الصحة العالمية (سنة 1973): بأن الإدمان أو الإعتماد هو عبارة عن حالة النفسية أحيانا عضوية تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار ومن خصائصها إستجابات وأنماط سلوك مختلفة تشمل دائما الرغبة الملحة في تعاطي العقار بصورة متصلة أو دورية للشعورية بأثاره النفسية أو لتجنب الأثار المزعجة التي تنتج من عدم توفره. وقد يدمن الفرد أكثر من مداة واحدة. (محمد ف.، 2014، صفحة 79)

ويعرف **الإدمان** بأنه التعود على إستعمال شيء ما أو الحاجة القهرية لإستعماله.

(الفلكاوي، 2017، صفحة 154)

وعرفت الباحثة الإدمان إجرائيا: هو ذلك السلوك الإعتيادي الذي يكونه الفرد عن نفسه عن الطريق التكرار ذلك السلوك بشكل غير سوي.

2/ خصائص الإدمان:

على الرغم من إختلاف أسباب الإدمان وإختلاف المواد المسببة له، وإختلاف أعراضه، وعلاماته وسهولة أو صعوبة علاجه إلا أن هناك مجموعة خصائص تتميز بها ظاهرة الإدمان. ومن هذه الخصائص هي :

1/ الرغبة القهرية أو الرغبة الملحة لتعاطي عقار والحصول عليه بأية وسيلة.

2/ الشعور بالرغبة في زيادة الجرعة.

3/ إعتماد الجسمي ونفسي على العقار.

4/ أعراض جانبية شديدة عند التوقف عن الأخذ العقار.

5/ الإستمرار في تعاطي لتفادي ظهور ما يسمى بأعراض الإمتناع.

(رستم، 2012، صفحة 67_68)

3/ أسباب الإدمان:

1/ معاناة الشخص من الأمراض عقلية مثل الإعتئاب والنفسية.

2/ التعرض لسوء المعاملة أثناء فترة الطفولة خاصة من الأهل أو الأصدقاء والمتنمرين في المدرسة وأثناء فترة المراهقة.

3/ النشوء في وسط مستوى مرتفع من التوتر بين العائلة.

4/ وجود مشكلة إدمان لدى أحد أفراد العائلة فيصبح وراثي.

5/ البطالة ووجود مخاوف مالية لدى الشخص أو عند العائلة

6/ الجهل والأمية حيث يكون الشخص لا يعرف شيء وجاهل.

7/ تفكك الأسرة وطلاق الوالدين.

8/ إنشغال الأهل عن الأبناء وعدم مراقبتهم خاصة فترة المراهقة.

9/ عدم وجود حوار بين العائلة.

(عثماني، دون سنة النشر، صفحة 7_8)

4/ معايير تشخيص الإدمان:

الإدمان في DSM5: تغير المنهجي و مفاهيمي وتجاوز للمعنى الصرف الإعتماد وإقرار مفهوم الرغبة.

من الملاحظ أنه تم الإنتقال من المنهج القطعي المعتمد في النسخة الرابعة من الدليل التشخيصي والإحصائي للإضطرابات النفسية (DSM4) إلى المنهج متعدد الابعاد، وتساهم هذا الإنتقال في إحداث تحول في التشخيص. حيث لم يعتمد على فـءات بالقدرة الذي بات يرتكز على الأبعاد. بالإضافة إلى ذلك تم جمع بين إضطرابات وإستعمال المواد والإدمانات بدون مواد مثل اللعب المرضي (الإدمان السلوكي)، كما تم إدخال تشخيص إنسحاب الحشيش والكافيين والغير الحاضرة في النسخة الرابعة، بينما هناك سلوكات إدمانية أخرى كإدمان اللعب عى الأنترنت تم تقديمها في القسم الثالث لتشخيصات قيد الدراسة والحاجة إلى التراكم المعطيات الإكلينيكية كما تم مسح المصطلح الأفعال غي المشروعة تماما بالنسبة لكل فئة وإزالة مصطلح الإعتماد Dépendance، هذا المصطلح الذي إستعمل منذ 1990 لتعريف وتحديد السلوك القهري غير المراقب للبحث عن مادة بمعزل عن الوجود أو عدم وجود دليل على الانسحاب والتحمل والتي نجدها في كل المواد التي تؤثر على النظام العصبي المركزي سواء الكحول، التبغ، الأدوية... إلخ ولتجنب سوء الفهم الذي يضر بالأشخاص الذين لديهم هذا الإضطراب قدم إقتراح تعويض مصطلح " الإعتماد" بمصطلح " الإدمان" وخير دليل على ذلك إدخال مصطلح" إضطراب القمار إلى دائرة إضطرابات الإدمان السلوكية، وكانت الحجج الداعية إلى هذا التغير هي الشابة الاعراض والإختلال الوظيفي العصبي البيولوجي الكامن وراء هذا الإضطراب. وجود المرضية المشتركة، ونفس الهشاشة الجينية ومقاربات علاجية المتماثلة.وأما هذا التغير تم تخفيض عتبة معايير التشخيص إلى عرضين من بين 11 عرض، زد على ذلك إدخال مستويات الحدة: تخفيف من عرضين إلى 3 أعراض) متوسط (4 أعراض إلى 5 أعراض) شديد (6 أعراض فما فوق وقد أظهرت الدراسات بالفعل أنه عندما كانت العتبة محددة

في 05 معايير لم يتم تشخيص بعض الأفراد الذين تبين بأن لديهم إدمان شديد بعد تطبيق أدوات القياس الأخرى التي تعتبر معيارية، بالإضافة إلى هذه التغيرات في المجال الإدمان، نجد التصنيف الحالي يضيف معيار جديد وهو " الرغبة Craving" ويعرف برغبة قويتة وحاجة ملحة لإستخدام المادة أو السلوك.

(شينبو، 2022، صفحة 71)

5/ عوامل المؤدية للإدمان.

1/ العوامل الوراثية.

2/ الإستعداد الفيسيولوجي.

3/ العامل الصحي والأمراض والألام الجسمية.

4/ العامل النفسي مثل الصدمات النفسية المؤلمة والقلق والخوف.

5/ الضعف العقلي والأمراض النفسية والعقلية.

6/ العوامل الأسرية مثل التفكك والطلاق وغيرها.

7/ عوامل الاقتصادية مثل الفقر والبطالة.

8/ عوامل الاجتماعية مثل التقليد والفراغ، وأصدقاء السوء.

9/ عوامل التربوية مثل سوء تربية الاسرة والإخفاق في الدراسة والجهل.

10/ العوامل إعلامية مثل عدم الوجود نوعية إعلامية موجهة لمخاطر إدمان المخدرات.

11/ عوامل الدينية مثل الضعف التربية الدينية وضعف الوازع الديني.

(ناصر، 2021، صفحة 537_538)

6/ النظريات المفسرة لظاهرة الإدمان:

1_6/النظريات الكلاسيكية:

1_6_1/ مدرسة التحليل النفسي:

ترى مدرسة التحليل النفسي أن سيكولوجية الإدمان تقوم على أساسين.

أ/ صراعات نفسية ترجع إلى:

أ/ الحاجة إلى الإشباع الجنسي الذي يرجع أساس إلى إضطرابات علاقات الحب والإشباع العضوي وخاصة في مرحلة الفمية.

_ الحاجة إلى الأمن.

_ الحاجة إلى إثبات الذات وتأكيدها.

_ وتكرار التعاطي يعني الفشل وحل تلك الصراعات وإشباع هذاه الحاجات.

ب/ الأثار الكيميائية للمخدر.

وهذا الأساس هو الذي يميز مدمني المخدرات عن غيرهم من المدمني غير المخدرات مثل مدمني السرقة أو الطعام فإن الأصل في الإدمان يرجع إلى تركيب النفسي للمريض الذي يحدث حالة الإستعداد ومن ثم دور أثار الكيميائية للمخدر.

ولقد رأى فرويد أن الإدمانات بدائل لضروب نكوصية من الشبقية الذاتية الطفلية، وكانت قد تمت خبراتها بداية لذة، ثم بعد ذلك كدرة، وهذه الدورة الشريرة لمعظم الإدمانات وفي هذه الدورة يتم إشباع الرغبة في اللذة ولكن بمصاحبة إحساس بالذة وفقدان تقدير الذات أو تولد هذه المشاعر ضربا من الحصر لا يطاق، ويؤدي بدورة إلى تكرار الفعل في محاولة لإيجاد تخفيف أو الخلاص من الحصر وهكذا تبدأ الدورة مرة ثانية وإنطلاقا من هذا المنظور لا تعد الإدمانات كونها بدائل الإدمانات أولية، ولكنها ضرب من إجبار التكرار وهي محاولات تتم للسيطرة على المشاعر المؤلمة، وإعادة تقدير الذات.

وقد ربطت هنا مدرسة التحليل النفسي بين الإدمان والصراع النفسي.

(الرزاق، 2004، صفحة 78_79)

6_2/ النظريات المعاصرة المفسرة للإدمان:

هناك نظريات معصرة كثيرة تفسر سلوك الإدمان ومن هذه النظريات: النظريات البيولوجية:

النظريات البيولوجية: (Biologival Theories)

ركزت الأبحاث والدراسات المهتمة بوجهة النظر البيولوجية للإدمان على ثلاث نظريات وهي:

النظرية البيولوجية العصبية البيولوجية (Neurobiological Theoru)

النظرية العصبية السلوكية (Neurobehavioral Theory)

النظرية الجينية (Genetic Theory)

تركز النظرية العصبية البيولوجية على العمليات الأولية، والدور الذي تلعبه هذه العمليات في التسبب في غستخدام المخدرات، ويلعب الإستعداد الوراثي دورا كبيرا في هذه النظرية، أم النظرية العصبية السلوكية فتساهم في تفسير مشكلة المخدرات من خلال الربط بين الإضطرابات السلوكية الرئيسة والنظام العصبي الوظيفي، ويلعب الإستعداد الوراثي دورا مهما في هذه النظرية، ولانظرية الجينية تؤكد على الوراثة وعلى الصفات الوراثية وعلى قابلية الافراد للوقوع في الإدمان في تفسيرها لتطور إضطرابات الإدمان.

وتظهر الخصائص الوراثية من خلال تاريخ سلوك الإدمان لدى الأفراد من نفس الاسرة ومن خلال الإستعداد الوراثي للأسر، وتفسر هذه العوامل الوراثية قابلية الأفراد في الإعتماد على المخدرات والأفراد الذين يحملون خصائص وراثية أخرى يظهرون عوامل وراثية وقائية بحيث تجعلهم الافراد قابلين للوقوع في الإدمان، وهناك الإحتمالية أن هناك إنزيمات تساعد في الإستعداد للإدمان.

وعلى أية حال فالعوامل الجينية ليست قادرة لوحدها على إيقاع الأفراد في الإدمان، وهناك عوامل أخرى تشترك معها في الإدمان منها العوامل البيئية وفكرة الافراد حول المخدرات وتأثيراتها والعائلة في تأثيرات الرفاق والضغوط اليومية والقيم الثقافية، وتشترك هذه العوامل مع العوامل الوراثية في المشكلة الإدمان. وتنتج الكحول والمخدرات تغيرات في الدماغ، فمنظر المخدر أو شم رائحته تثير (تنبه) الدماغ وهذه المثيرات يمكن أن يتأثر بها الأفراد المضطربون الذين ليدهم وساوس وأفعال قهرية وإضطرابات في الأكل وإدمان على الحشيش، وإضطرابات أخرى.

خلاصة الفصل:

وفي الأخير ماتم التطرق إليه في هذا الفصل أن ظاهرة الإدمان من التحديات تتطلب تحديات على حياة الفرد، إذ تعتبر ظاهرة الإدمان من أخطر الظواهر التي تمر بالإنسان في حياته إذ يجب مراعات ودراسة هذه الظاهرة من خلال تقديم برامج تثقيفية وكذا إقامة ندوات من أجل الحد من هذه الضاهرة ، وضرورة تخصيص الموارد والإهتمام لهذه القضية الحيوية، إن تبني نهج شاملا ومتعدد الطرق.

الفصل الخامس: الألعاب الإلكترونية

تمهيد

1/تعريف الألعاب إلكترونية

2/ تاريخ الألعاب الإلكترونية

3/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية

4/ مجالات الألعاب الإلكترونية

5/ مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية

خلاصة الفصل

تمهيد:

تشكل الألعاب الإلكترونية جزءا لا يتجزأ من ثقافة وحياة المجتمعات، حيث أصبحت تحظى بشعبية هائلة وإنتشار واسع على مستوى العالم منذ ظهور الألعاب الإلكترونية، وصولا إلى عصر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت والواقع الإفتراضي، إذ تطورت العاب الإلكترونية عبر الزمن وأثرت بشكل جذري على طريقة تفاعل الأفراد. إذا كما هو مألوف بين المجتمع أن الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن أداة لترفيه والترويح عن النفس إذ تعتبر الألعاب الإلكترونية دورا هاما في تطوير المهارات العقلية والإجتماعية للإنسان.

1/ تعريف العاب الكترونية:

لعبة الفيديو هي لعبة تلعبها بفضل جهاز سمعي بصري ويمكننا ذلك أن تكون مبنية على قصته. (Ejosita, 2005, p. 02)

_ وتعرف أيضا ألعاب إلكترونية بأنها:

نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي على نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية وتشغل عادة على حساب التلفاز والفيديو والبلايستيشن والهواتف النقالة، والأجهزة اللوحية. (Nasser, 2022, p. 444_445)

وعرفت كذلك العاب الإلكترونية هي ألعاب الأكثر حداثة وشعبية في العالم وهي نوع من ألعاب الفيديو تعرض على شاشات الحاسوب والتلفاز أم الهاتف النقال وتلعب بشكل فردي وجماعي والبعض منها تلعب متصلة بالأنترت، فهي أنشطة ذهنية يعتمد والتركيز هدفها الترفيه والترويح والمتعة. (ajil, 2020, p. 380)

2/ تاريخ الألعاب الإلكترونية:

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة 1947م، حينما إخترع البروفسور الأمريكي توماس ت جولد سميث الإبن لعبة أطلق عليها أداة الأنبوب الأشعة المهبطية المسلية.

بينما شهد العقد التالي إختراع عدة ألعاب بسيطة مثل: نمرود (سنة 1951) في بريطانيا. XOX (سنة 1956) بوساطة بروفسور البريطاني ألكساندرس. دوغلاس. وتنسق فورنتو (سنة 1957) ولعبة سبيسورا (سنة 1961) م بواسطة معهد ماساتشوسش للتقنية.

أول لعبة أخترعت لغرض التجاري هي لعبة الأركيد " كومبيوتر سبيس " سنة 1971م وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الأركيد الحالية، وإحتوت على الشاشة تلفزيون بدون ألوان وفي نهاية الستينات إبتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف 0 باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة 1976م، وكان او جهاز العاب الفيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور.

في عام 1976م أيضا ظهرت شركة أتاري في سوق ألعاب الإلكترونية من خلال جهازها (بونج)، وهو أول جهاز ألعاب إلكترونية يحقق نجاحا على مستوى التجاري.

من العجيب أن مؤسس شركة أتاري " مولان بوش نيل" هو نفسه المخترع الذي صمم جهاز ألعاب الإلكترونية الأول(كومبيوتر سباس) بعد أن ترك شركة نوتيج.

أجهزة ألعاب الإلكترونية الأولى لم يكن بها معالج "Processon" كما هو الحال في الأجهزة التي تستعملها اليوم، ولكن كان بها كارت إلكتروني يحتوي على بضعة عشرات من التراترستورات فقط، هذه الأجهزة كانت إمكانياتها محدودة للغاية. ولم يكن بقدرتها أن تعرض أكثر من بعض الاضكال الهندسية البسيطة التي تعرض على الشاشات التلفزيون في عام 1985م أنتجت شركة أتاري جهاز تلفيزيون يتم إستخدامه مع الجهاز (بونج) للألعاب الإلكترونية الذي تنتجه نفس الشركة كما طرحت شركة أتاري في عام 1977م تكنولوجيا جديدة تسمى Cartridgo والتي تستخدم شرائط ممغنطة video computer system CVS tape مخزن عليها الألعاب الإلكترونية. بحيث يستطيع المستخدم أن يقوم بتغير الشريط إذا أراد إستخدام لعبة إلكترونية أخرى، هذا الجهاز أطلق عليه 2600 وكان جهازا متقدما وفقا لمعايير هذه الفترة الزمنية، وكان يتكون من الوحدات متقدما وفقا لمعايير هذه الفترة الزمنية، وكان يتكون من الوحدات التالية، معالج بسيط MOS6502 شريحة شاشة تسمى (ستيلا)

تنظم التعامل مع الأشكال التي تعرض على الشاشة التلفزيون ، ذاكرة إلكترونية سيعتها 128 بايت فقط شريحة ذاكرة ROM سيعتها 4 كيلوبايت، وهذه المكونات يتم تثبيتها على كارت إلكتروني بسيط به منفذ part يتصل بعضا الألعاب joystick. كما يوجد بالكارت أيضا منفذ يتم تثبيت الشرائط الممغنطة به، وكذلك وحدة لتوصيل التيار الكهرابئي ومنفذ للكابل الذي يتصل بجهاز التلفزيون.

أما البرامج التي تقوم بتشغيل الألعاب الإلكترونية المخزنة بالشرائط فتوجد شريحة الذاكرة الإلكترونية ROM التي تبدأ في العمل بمجرد تركيب الشريط الممغنط في الجهاز الألعاب.

تطور أخر كبير حدث في عام 1985 م من خلال شركة (نتاندو)، بحيث تغير كل شيء فقدمت الشركة ثلاثة إختراعات مذهلة، وهي: وحدة لتحكم في الصور التي تظهر على الشاشة Pad conroller لتكون بديلة عن عصا الألعاب joystisk. وتطوير المكونات الإلكترونية للجهاز. ومع ذلك إستطاعت بيعها بأسعار تناسب المستخدم المنزلي كذلك تطوير في المستوى الألعاب الإلكترونية، بحيث لم تصبح مجرد أشكال هندسية بسيطة المتحركة.

(صلاح، 2015، صفحة 8_10)

3/ أنواع ألعاب الإلكترونية:

هنالك العديد من الأنواع التي يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية على أساسها وذلك تبعا لإختلاف الوسائل المستعملة وملحقاتها، ويذكر منها:

_ **ألعاب المتعة والمهارة:** وتهدف هذه الألعاب إلى تشغيل وقت الفراغ والتسلية وهي تعتمد وبشكل مباشر على تفاعل الطفل مع اللعبة في الأوضاع وحالات معينة، تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح فيما يلي بعد معقدة وسريعة، وتمتاز هكذا ألعاب بأنها مثيرة وتجذب الإنتباه ويتم فيها إستخدام الصور والأصوات وتستهوي هكذا الألعاب الأطفال، وتندرج تحتها طيف واسع من الألعاب، منها: سباق السيارات والدرجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب والغزو والفضاء. (عبد الرزاق, أسماء مصطفى أحمد، 2022، صفحة 11)

_**ألعاب الإستراتيجية:** بحيث تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو العاب التفكير إلى ألعاب فرعية.

_ **ألعاب المغامرات والتفكير** ***jeux d'aventures refexion:*** وهي المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل إفتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الإستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، ويعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسين ويتنوع المحيط بشكل كبير من اللعبة إلى الأخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم وبهذا تحاول هذه ألعاب جعل يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل أفلام، حيث تبقى على التسويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو التنفيذ المهمة، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا ينجح المضمون في تشويق أكثر اللاعبين تفوز من ألعاب الحركة.

_ **ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية** ***jeux de stratège militaire*** **:** وهي ألعاب ترتكز على النفس المبدأ لكن موجهة نحو الموضوع مختلف، فمن أجل النجاح يجب عليه إستغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق الغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب أن يعترف قدرات الجيش الذي إختاره ووضع إستراتيجية حقيقة للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أن الرد على التحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على الغرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر إتخاذ قرارات فورية.

_ **ألعاب التقليدية** ***jeux traditionnels :*** والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر بشهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز، وهي تمس بذلك الجمهور عريضا من النادر أن يضيف نفسه باللاعب. (قويدر، 2012، صفحة 137_136)

4/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

هناك طرق متعددة الألعاب الإلكترونية (Electronique Game) من النواحي مختلفة، حيث تصنف وفقا لنوعها، أو وفقا للوظيفة والهدف من إعدادها، أو تصنف وفقا لموضوعاتها، أو تصنف وفقا لطريقة تناولها للموضوع، أو تصنف وفقا لمراحل العمرية، (ومن هذه التصنيفات تصنيف مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية، ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب الإلكترونية حسب الأعمار، كما يوضح محتوى كل اللعبة بأوصاف مختصرة للمساعدة في إختيار ألعاب مناسبة للأولاد والبنات وأيضا التصنيف الوطني الأسترالي (National classification school (NCS). والتصنيف البريطاني للأفلام الفيديو (BBFC)، والذي يتضمن تصنيف ألعاب الفيديو the vidéo games British board film (.classification)

وفي المجال المكتبي تناولت دراسة سالم (2013) تصنيف الألعاب الإلكترونية في خطط التصنيف المكتبية الحديثة، حيث تتبعت الدراسة البينة التصنيفية للموضوع في خطتي تصنيف ديوي العشر وتصنيف مكتبة الكونغرس، وهدفت الدراسة إلى المقارنة بين كل من الخطتين لعرض بنية يتفرع منها، تم تفريعات الموضوع نفسه، ومدى نجاح الخطتين في ادراج رموز تعطي كلا من الإنتاج الفكري عن الموضوع وعرض الألعاب الإلكترونية نفسها في شكل مجسمات أو في شكل CDوقدمت الباحثة من خلال الدراسة دليلا عمليا لإختصاص المعلومات يساعدهم في تنظيمها وترتيبها لتحقيق جودة الخدمة للمستفيدين.

(سالم، دون سنة النشر، صفحة 187_188)

5/ مجالات اللعب الإلكترونية:

يوجد مجالات خمس الرئيسية يمكن من خلالها ممارسة ألعاب الفيديو. وذلك بعدما شهد مجال الألعاب الإلكترونية تطورا هائلا: حيث يقوم كل نوع بتقديم أعداد كبيرة من تلك الألعاب لأن هذه الألعاب هي التي يتم ممارستها في تلك الأماكن تختلف عن الألعاب الفيديو.

وذلك لأن تلك الألعاب يتم ممارستها على الهاتف فقط على لوحة مفاتيح الهاتف، والتي تعد من النظم القديمة في katari و Nitando. ويمكن تقسيم ألعاب الفيديو إلى مجالات الأتية.

5_1/ ألعاب الهاتف المحمول:

يتضح لنا انه في المستقبل أن ألعاب الهاتف المحمول هي سائدة فيه، كما يتضح أيضا من مختلف الاستثمارات العالمية من خلال كبار الناشرين. وهذا أظهرت الدراسة التي أجرتها شركة GFK أن تنوع ألاف الألعاب، والنمو واختلاف ألعاب الفيديو الموجودة. أدت إلى تغير كبار ألعاب الفيديو إلى هذا النوع من الألعاب، ويوضح التحليل بواسطة GFK أن أنواعا معينة أكثر شيوعا من الأنواع الأخرى.

أولا لعبة رياضية بالإضافة إلى الألعاب كلاسيكية ثم لعبة التقليد وأخيرا ألعاب المجتمع يتطلب تكييف هذه الألعاب مع أنواع مختلفة للهواتف المحولة حتى تتمكن من تشغيلها ولأن الكثير الهواتف المحولة الحالية لا تقدم نفس الميزات التقنية (العرض، الازرار التحكم، وما إلى ذلك) وبالتالي هناك المئات من أنواع الألعاب المختلفة، ولكن أسعار البيع للمستهلكين لا تزال في متناول الجميع.

5_2/ الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر:

وهي عبارة عن برنامج للمعلومات وهو تلقائي "logiciel " يتم تثبيته على جهاز الكومبيوتر الشخصي ويمكن تبادل المعلومات من خلال بين الأنظمة الأتوماتيكية للألعاب، ومن بين تلك الإمكانية يمكننا ذكر (لوحة الكتابة_ الفأرة) للكومبيوتر والماوس يمكن من خلاله الوصول المذهل السريع إلى كثير من الضوابط التي تساعدها لوحة المفاتيح او الكتابة، والراحة أيضا ويمكن توصيل جهاز اللاعب بالأجهزة الأخرى التي تكون افضل له. مثل عصا توجيه المروحية أو السيارات أو الطائرة الألعاب الحروب والسياقات وتتم تلك الصورة بواسطة شاشة الكومبيوتر ويمكن إخراج الصورة بشكل أكبر من خلال شاشة خارجية. أو نظام ثلاثي

الأبعاد ويجب توصيل الصوت بمكبر خارجي أو إخراج الصوت للوصول إلى جهاز تحسين الصوت.

5_3/ الألعاب الإلكترونية على الشبكة الأنترنت:

إن محاولات التي يقوم بها الناشرون من اجل إقتحام الخصوصية على الأنترنت ليست كبيرة للغاية ويرجع السبب في قلة أهمية الأنترنت، ولكن ضجة الانترنت دفعت العديد من الجهات المختلفة إلى الإنتصار وقد تخلى الناشرين عن الأنشطة العميقة ولكن خلال العامين رجع الاهتمام بتلك التكنولوجيا، ويمكن تدوين الملاحظات الذاتية على نشاط هذا المجال:

_ تطوير البوابات لتكون بمثابة واجهات للناشرين ليمكن عرض مجموعة التشكيلية وتسويقها.

_ تطوير هذه العناوين التي تقبل للممارسة على خط على الأجهزة الكومبيوتر أولا ثم على العارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.

_ تحميل النظام التحكم بعناوين قابلة للممارسة على خط على الأجهزة الكومبيوتر أولا ثم على العارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.

_ تحميل النظام التحكم بعناوين قابلة للممارسة على خط لجهاز الكومبيوتر.

_ طرح عناوين قديمة قابلة للممارسة بالمجان على خط.

_ تسيير نظام الألعاب على خط بإقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (multjosicurs jeux massivement) أو الخدمات التجارية أو ألعاب السريعة عبر الخط.

_ نشر وتطوير وتسيير وتوزيع الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

5_4/ الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: لوحة التحكم هي عبارة عن جهاز كومبيوتر إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له وهو جهاز بمواصفات عالية وكفاءة عالية الجودة جدا، يتكون من المعالج كالمعالجات الموجودة في كافة أجهزة الكمبيوتر الشخصية

المتاحة، وحتى يتم بيع الأجهزة الألعاب الإلكترونية بسعر متوسط يتم إستخدام المعالجات المنتشرة في السوق على نطاق واسع ولا يتم إستخدام المعالجات الحديثة، والتي ما يكون في الغالب سعرها مرتفع، ولايتم إستخدام تلك التقنيات الحديثة إلا في أجهزة بموصفات خاصة، كما أنها مادة فريدة بنوعها بتزويدها جهاز لإنتاج الصوت والصورة. وأدوات الدخول لنظام الشخصي ويتم تبادل المعلومات بين كافة الأنظمة الألية لتسهيل اللغة وتبسيطها ومراقبتها.

5_5/ الأجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

وذلك النوع من الأجهزة منتشر بشكل كبير، ويتم جذب الأجهزة للأذونات التحكم المختلفة، وبشاشة لإخراج الصوت والجهاز الرئيسي المثبت لجمع القطع النقدية، وجهاز تحكم يتكون من لوحة القيادة والتي تتكون أيضا محددة الأزرار مختلفة في عملها ووظائفها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: مدفع رشاش أو المسدس أو المقعد دراجة نارية او سيارة أو المقبض، يمكن التمييز بين النوعين أساسيين من الأجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات.

أ/ أجهزة أحادية اللعب: وهذه الأجهزة يمكن من خلالها برمجة لعبة واحدة فقط وعلى أساسها تعمل كافة القيادة والتحكم ويمكن المشاركة في العينة بواسطة شخص واحد أو مجموعة أشخاص.

ب/ أجهزة متعددة اللعب: وقد ظهرت هذه الأجهزة في البداية الثمانينيات 1980 بسبب التبسيط الذي من خلاله تم اختراع نظام jamma الذي يسمح بتغير نظام اللعبة من الداخل من حيث الزمان والمكان وطريقة اللعب. (عامر، د.س.ن، صفحة 2387_2391)

6/ مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية:

6_1/مزايا الألعاب الإلكترونية:

يوجد العديد من المزايا الألعاب الإلكترونية التفاعلية على التلاميذ، وأوضحت بعض دراسات مثل: دراسة جسليك، هرليش، وكورنوايدي (Gyselink, Ehilsh cornoldi) ودراسة

إيغاس إسكيمدات وإليزس Marie Evans الحيلة كيفاليس، وكونتو ستافلوى أن هناك الكثير من المميزات الألعاب الإلكترونية التفاعلية.

أ/ لها تأثير إيجابي على عدد من المهارات البصرية المكانية: أثبتت عدد من الدراسات أن اللعب ألعاب الإلكترونية السريعة قد يكون له تأثيرات إيجابية على عدد من المهارات البصرية، والمكانية مثل السرعة رد فعل البصري، وتوطين الهدف المحسن، والدوران العقلي.

ب/ تخفف الإكتئاب: لعبة مثل الألعاب يقابل نضال، وضغوط العمل والأسرة وغيرها من العوامل المسببة للتوتر لهذا السبب تحظى ألعاب الفيديو بشعبية كبيرة بالنسبة الأشخاص الذين يرغبون في أخذ إستراحة من العالم الواقعي والفقر إلى عالم الخيال بدلا من الإكتئاب.

ج/ تعزز مهارات حل المشكلات: تحتوي جميع الألعاب إلكترونية التفاعلية تقريبا على قواعد معينة ويجب إتباعها، مما يعني أنك بحاجة إلى تفكير بعناية قبل إتخاذ أي خطوة ويعزز الإبداع والإتساق في حالة المعرفية للتلاميذ لأن معظم الألعاب تتميز بالتحديات الصعبة والمراحل الصعبة التي يمكن إكمالها مثل هذه الجوانب تساعد في تلميع مهارات حل المشكلات التلاميذ.

د/ تحسن المفردات اللغوية: معظم الألعاب متعددة اللاعبين متصلة بالأنترنت وتحتاج بالتأكيد إلى التواصل للفوز باللعبة، والتلاميذ من جميع أنحاء العالم ويستخدمون لغة التواصل مشتركة مفهومة للجميع، وبالطبع فإن اللغة الإنجليزية هي اللعبة الأكثر شعبية ذلك إذا لم تكن متحدثا باللغة الإنجليزية فأنت تدفع لتعلم اللغة وبالتالي، تحسين المفردات اللغوية التي تصمم بها اللعبة.

هـ/ مصدر للتعلم: هذه التطورات التكنولوجية هي مصدر كبير للمعرفة للأطفال والمراهقين وحت البالغين والألعاب مخصصة لجميع الأعمار ويمكن إعتبارها مواد التعليمية. وهي أكثر متعة مقارنة ببعض موارد دراسة أسلوب النص العادي، وهذا النوع من المنهجية التدريس جذاب للغاية للأطفال بسبب المرح والواجهة التفاعلية.

و/ تستخدم كأدوات للتدريس: فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية يتضمن مواد تعليمية في ألعاب الإلكترونية، إذ تنمي الماهرات الحياتية المختلفة وتحسنها بالإضافة إلى أن العلمية التعليمية تصبح أكثر المتعة.

ومما سبق يتضح أن لعب الألعاب الإلكترونية التفاعلية بالتأكيد أحدث تأثيرا كبيرا على الحياة التلاميذ فهو يعطيهم إحساسا بالإنجاز والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة كما أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية هي وسيلة جيدة للتسلية والترفيه إنها تساعد التلاميذ على تحسين المفردات اللغوية لأن معظم الألعاب يتعاملون معها باللغة الإنجليزية، وتساعد التلاميذ على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة وتعمل على تحسين المهارات البصرية والمكانية وتساعد في العملية التعليمية، وتنمية مهارات حل المشكلات من خلال المواقف التي يتعامل معها داخل اللعبة. (السيد، 2021، صفحة 1165_1166)

2_6/ عيوب الألعاب إلكترونية:

لقد أشارت العديد من الدراسات الخاصة باللعاب الإلكترونية مجموعة من الأثار السلبية التي لها إنعكاستها على الجوانب الصحية والنفسية والإجتماعية والثقافية للطفل، وهي كالتالي:

أ/ الأضرار الصحية والبدنية:

وفيها الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت مسنى 2012 أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وألام باليدين وأضرار بالعين، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل.

ووفقا للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية في عام 2004، وجد 16 بالمئة من الأطفال أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية الذين تتراوح أعمارهم بين 19_ 6 عاما، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة، وقد بلغ

هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 غالبا بسبب إستخدام الإلكترونيات وتسبب الوزن الزائد في المشاكل صحية كبيرة. وقد يكون الكثير من هؤلاء للأطفال أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من المرض السكري، والربو، وضيق التنفس أثناء النوم، وإرتفاع كلا من الكولسترول وضغط الدم، بالإضافة إلى معاملة خاصة.

ب/ الأضرار الأسرية:

ذكرت قويدر (2011) عددا من السلبيات التي تترافق مع الممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين الأفراد الأسرة الواحدة، يقلل من المعرفة الأباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم، مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها. وتضر أيضا التكنولوجيا الحديثة بالأسرة، فقد سئل مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4_6 سنوات أن يختاروا بين المشاهدة التلفاز أو الجلوس مع أبنائهم، وكانت النتيجة أن حوالي 54 بالمئة فضلوا مشاهدة التلفاز، ووفقا لإحصائية شركة نيلسن وجد أن الأباء يقضون حوالي ثلاث دقائق ونصف أسبوعيا في المحادثات مجزية مع أطفالهم وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى خلق فجوة كبيرة جعلت الأباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أطفالهم.

ج/ الأضرار النفسية والإجتماعية:

كما تؤكد السعد (2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن الممارسات الألعاب الإلكترونية كانت السبب في البعض المأسي، فقد إرتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بإزدياد السلوك العنيف، وإرتفاع معدل جرائم القتل، والإغتصاب والإعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفة نوعا من أنواع التسلية والمتعة... فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى بثلاثمائة لعبة إلكترونية. تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة إرتكاب الجريمة والقتل.

ولعلى هذا ما تم ملاحظته في الأونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات الأخيرة ظاهرة إلكترونية تحمل في ظاهرة لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ووسائل سلبية تنتهي بإرتكاب جريمة الإنتحار لدى لاعبها وفي الأخير الضحية هو الطفل الذي لا يدرك مدة خطورة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة " الحوت أزرق".

كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى عنصر المهم في تأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى يبين وإخوة والأخوات فيما بينهم.

د/ الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبتت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين. مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاب أقل عنفا، أولا يمارسون الألعاب الذين يمارسون ألعابا أقل عنفا، أولا يمارسون الألعاب وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة حسني (سنة2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، وتؤدي إلى بعض الإضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

(بالقاسمي، 2019، صفحة 272_273)

خلاصة الفصل:

وفي الأخير ماتم تقديمه في هذا الفصل تعتبر الألعاب الإلكترونية جزءا لا يتجزأ من ثقافة العصر وحياة الملايين حول العالم، إذ تقدم هذه الألعاب تجارب ترفيهية مختلفة ومثير ومشوقة وتفاعلية تجميع بين المتعة والتحدي وتساهم في تنمية العقل والمهارات الحركية والإجتماعية في ظل تزايد شعبيتها. يأتي التحدي في التوازن بين الإستمتاع بهذه الألعاب وبين الحفاظ علة حياة متوازنة تشمل النشاطات الأخرى مثل العمل والعلاقات الاجتماعية والأنشطة الرياضية. هذا لا يمنعنا من النظر إلى جوانب الخطرة لهذه الألعاب لذا يجب ان نكون حذرين منها ومن إدمانها خاصة بفئة المراهقة التي تعتبر الركيزة الأساسية لرقي المجتمعات.

جانب الميداني

الفصل السادس: الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1/ حدود الدراسة

2/ منهج الدراسة

3/ أدوات الدراسة

خلاصة الفصل

تمهيد:

وبعد ماتم تناوله في الجانب النظري لكل من المتغيرات الدراسة من جميع الجوانب ولكي تكون هذه الأخيرة أكثر أهمية وتمكننا من الإجابة على تساؤل المطروح، مسبقا ينبغي أن تتم ترجمتها على أرض الواقع من أجل مقارنة بين ما هو كائن وما ينبغي أن يكون عليه الوضع في هذه الدراسة ولذلك تم تحديد الإطار المنهجي كبداية لهذا البحث الميداني، وجمع المعلومات اللازمة له ليتم تعرف على ميزات العينة المدروسة وعرض هذه البيانات ومناقشة نتائج المتوصل اليها.

1/حدود الدراسة:

1_1/ حدود الزمانية: 10 ماي 2024 إلى غاية 11 ماي 2024

1_2/ حدود المكانية: تمت المقابلة مع الحالتين في المنزل.

1_3/ الحدود البشرية: 2 حالات.

الإسم	العمر	الجنس	الألعاب المدمن عليها
ل.م	14	ذكر	فري فاير
ط. خ	13	ذكر	بوبجي

2/ منهج الدراسة:

يعرف دكتور عامر مصباح المنهج العلمي بأنه،" مجموعة الخطوات العلمية الواضحة والدقيقة التي يسلكها الباحث في مناقشته ومعالجة ظاهرة إجتماعية أو سياسية أو إعلامية المعينة. (بوحوش عمار، 2019، صفحة 14)

ونظرا لهدف الدراسة وبعد الإطلاع على الدراسات السابقة ومراجعة للمناهج البحثية، إعتمدت الباحثة على المنهج العيادي والذي عرف بأنه هو طريقة الإكلينيكية التي تركز على

الدراسة الحالات الفردية التي تمثل الظاهرة المراد دراستها، حيث يقوم الباحث بإستخدام أدوات البحث النفسي المختلفة. (طه، 2000، صفحة 91)

3/ أدوات الدراسة:

تختلف أدوات البحث العلمي حسب طبيعة الموضوع والبحث، ولقد قمت في دراستي بإختيار الأدوات التالية:

3_1/ الملاحظة العيادية:

إعتمدت الباحثة على الملاحظة العيادية كأداة مكملة للمقابلة العيادية النصف الموجهة، وذلك لرصد وملاحظة سولكيات وإيماءات، وردود الفعل الإنفعالية، وكذلك الإستجابات الغير اللفظية للمراهق مدمن لألعاب الإلكترونية والتي قد تعبر عن معنى معين.

وعرفت الملاحظة العيادية: بأنها" المشاهدة والمراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة، وتسجيل الملاحظات أولا بأول، كذلك الإستعانة بأساليب الدراسة المناسبة لطبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة بغية تحقيق أفضل النتائج، والحصول على أدق المعلومات. (المحمودي، 2019، صفحة 149)

3_2/ تعريف المقابلة العيادية نصف الموجهة:

قامت الباحثة بالإعتماد في دراستها على المقابلة العيادية النصف الموجهة من أجل مساعدتها على معرفة السير النفسي لدى المفحوص، وذلك لجمع الكثير من المعلومات عن الحالة ومسارها الحياتي.

وعرف المقابلة العيادية بأنها" هي تفاعل اللفظي بين شخصين في موقف في مواجهة حيث يحاول أحدهما وهو قائم على بالمقابلة أن يستشير بعض المعلومات أو التغيرات لدى المبحوث أو التي تدور حول أرائه ومعتقاداته. (ا محمد شريف عبد الله، 1996، صفحة 129)

3_3/ إختبار تفهم الموضوع TAT :

تعريفه: هو أحد الإختبارات الإسقاطية وقد وضعه العالم النفسي " موراي" Murry عام 1935 وتحدث عنه في كتابه الشهير " أبحاث في الشخصية exploration in personality ويتألف الإختبار من ثلاث مجموعات من الصور كل مجموعة منها تشمل على عشر صور هي تمثل مشاهد ترى فيها شخصا أو عدة أشخاص في أوضاع ملتبسة تسمح بتأويلات مختلفة، ويطلب من المفحوص في هذا الإختبار أن يقص ما حدث قبل الموقف الذي تمثله الصورة، وماالذي يحدث الأن في الصورة، وما عسى أن يكون خاتمة القصة، وقد إختبرت الصور إختبار يجعلها تمثل " أفكار حول العداء والخوف والخطر والحياة الجنسية والإنتحار وعلاقة للإبن ووالديه .... إلخ (خليدة, مليوح، 2014، صفحة 171)

1_3_3/ سياقات الإختبار:

يحتوي الإختبار تفهم الموضوع (TAT) على 4 سلال مختلفة، تمثل منها السياقات الدفاعية التي يستعملها الفرد للتعامل مع الصراعات التي تثيرها الصور.

وتتمثل السلاسل الأربع في سلسلة A، سلسلةB، سلسلة C، سلسلة E

أ/ سلسلة السياقات (A): سياقات الرقابة:

وتتعلق بالصراع النفسي الداخلي، وخاصة الصراع بين أنظمة الجهاز النفسي(ماقبل الشعور، والشعور، اللاشعور) حسب نظرية الأولى لفرويد، أو حسب النظرية الثانية يكون النزاع بين: الهو والأنا والأنا الأعلى من خلال الأنا، مما يدل على وجود فضاء داخلي واضح يختلف عون العالم الخارجي، وتتمثل هذه السياقات في السياقات الرجوع للواقع الخارجي (A1)، وسياقات إستثمار للواقع.

ب/ سلسلة السياقات (B): سياقات المرونة:

وتتعلق بالصراع العلائقي، فيها يتم إستعمال الخيال والوجدان لأهداف دفاعية. بحيث يكون الصراع بين هيئات الجهاز النفس من خلال العلاقات بين الاضخاص، والتي تكون بمثابة مقاومة ما بين الهيئات.

وتتمثل هذه السياقات في: سياقات إستثمار العلاقات (B1) والتي تدل علة نوع من التنظيم العلقي المتمركز حول العلاقة بالموضوع، أين يكون الفرد مختلف عن الأخر، سياقات التهويل والتمسرح (B2) أين يستثمر الفرد عالمه الداخلي ويعبر عن صراع من خلال سرد أحداث وضعيات علائقية.

ج/ سلسلة السياقات (C): سياقات التجنب

والتي تثل التجنب أو كف الصراعات، وتحتوي على 05 أنواع تعبر كل منها عن أنماط دفاعية خاصة تعود إلى صعوبات نفسية مختلفة.

_ السلسلة الأولى (CP): تتضمن بنود الكف، مثل: الصمت داخل القصص والتوقفات، عد التعريف بالأشخاص وعدم توضيح دوافع الصراعات.

_ السلسلة الثانية (CN): وتتضمن السياقات النرجسية، مثل: التشديد على الإنطباعات الذاتية، العودة إلى المصادر الشخصية والتاريخية الذاتية، التشديد على خصائص الحسية والحدود والحواف والعلاقات المرأتية .... إلخ، وتسمح هذه السياقات بمعرفة تصور الذات ونعيته من خلال عمق الإصابات النرجسية.

_ السلسلة الثالثة (CM): تتعلق بالسياقات الهوسية إلى ضد إكتئابية، من خلال السياقات مثل: إستثمار فائق لوظيفة الإستناد على الموضوع، مثلا الموضوع، بالإضافة إلى الإستخفاف، ألف والدوران.

ويقترب مفهوم السياقات من المفهوم الكلايني حول الصراع ضد الإكتئابي، حيث يميل البعض إلى تفريغ التصورات الإكتئابية، بينما يميل البعض الأخر إلى الإفراط بإستثمارها لإستدعاء الأخر.

_ السلسلة الرابعة (CC): وتتمثل في السياقات السلوكية خلال تمرير الإختبار، وتنقسم إلى نوعين: سلوكات ترتبط بالعلاقة مع الأخصائي (مثل: الطلبات الموجهة للفاحص، غمز

الفاحص)، وسلوكات تعمل كوسيلة للسياقات يكون إيجابي عندما يكون إستعمالها معتدل، إلا أن الإفراط فيها يمنع العمليات الهوامية.

د/ سلسلة (E): سلسلة العمليات الأولية

وجود هذا النوع من السياقات بكمية قليلة يظهر لنا النفوذية (perméabilité) بين هيئات الجهاز النفسي، ومرونة في وظيفة ما قبل الشعور تسمح بمرور الهوامات والإنفعالات الشديدة، لذا يكون للموضوع غير منظم تماما. في حين أن وجودها بكمية كبيرة قد يعود إلى توظيف نفسي ذهاني، إلا أن وجودها لا يحمل دائما معنى تشخيصي واحد، بل يجب أخذها بعين الإعتبار من خلال توزيعها وإقترانها مع سياقات من سلاسل أخرى.

سياقات من سلاسل أخرى

كما يجدر التنبيه إلى أن الغياب الكلي للسياقات الأولية يمكن أن يدل أيضا على أنماط توظيف مرضية أخرى.

ونميز في هذه السلسلة السياقات التي تترجم:

_ فشل كبير للإدراكات (E1_E6).

_ إختلالات عيقة تتعلق بالهوامات (E7_E10).

_ إضطرابات عميقة تتعلق بالعلاقة مع الموضوع والهوية (E11_ E16).

_ إضطرابات ترتبط بعدم تنظيم الفكر والخطاب (E17_E20). (ملال، 2014، صفحة 71_73)

خلاصة الفصل:

بعد ماتم التطرق إلى مجموعة الأدوات التي سأستخدمها في دراستي، والتي تمثلت في الملاحظة العيادية والمقابلة النصف الموجهة بالإضافة إلى إختبار تفهم الموضوع، سنحاول في ماهو قادم عرض لمختلف النتائج المتوصل إليها فيما يخص تساؤل الموضوع الدراسة.

الفصل السابع: تحليل ومناقشة النتائج.

1/ الحالة الأولى

1_1/ تقديم الحالة

1_2/ ملخص المقابلة

1_3/ تحليل المقابلة

1_4/ عرض وتحليل نتائج إختبار تفهم الموضوع

1_5/ تحليل السياقات

2/ الحالة الثانية

2_1/ تقديم الحالة

2_2/ ملخص المقابلة

2_3/ تحليل المقابلة

2_4/ عرض وتحليل نتائج اختبار تفهم الموضوع

2_5/ تحليل السياقات

3/ مناقشة نتائج على ضوء التساؤل

الحالة الأولى:

1_1/ تقديم الحالة:

الحالة ليحي محمد ياسر يبلغ من العمر 14 سنة مستواه الدراسي الثالثة متوسط، مستوى المعيشي متوسط الأم ماكثة بالبيت و الأب مهنته تاجر، ظروف العائلية ملائمة عدد الإخوة 2(1 ذكور 1 إناث) ترتيب بين الإخوة الأكبر كانت بداية إدمانه على الألعاب الإلكترونية منذ 3 سنوات مع أحد أصدقائه تم التعرف على تطبيق جديد للألعاب الإلكترونية.

1_2/ ملخص المقابلة: من خلال اسئلة المقابلة التي اجريت على المفحوص كان اجابته كالتالي هل تحب باباك " تكرهوا خطراش خلانا وحدنا" وتحملت المسؤولية امي ، " خواتاتي صراحة نحبهم ويقلقو في بقضيات....". وايضا قوله 'انا نحب ديما وحدي" ولاجابته على احد الاسئلة كان جوابه كالتالي 'انارجلة فيهم كامل ' و'انا واحد مايخلعني ' عند غياب الاب عن المسولية تركها لامه بسبب طبيعة عمله علاقاته مع امه جيدة العلاقاتة مع اصدقائه جيدة بسبب ادمانهم على نفس الشئ الالعاب الالكترونية فهوا ليس لديه علاقات مع الجنس الاخر حب او صداقات 'منحب حتى وحدة ي لطيف بالاضافة الى قوله 'انا نضربهم بصفعة' اما علاقاته بالاخرين كانت كالتالي 'انا نكره عمامي هوما وولادهم' اما بنسبة الي خاله و خالاته' انا خالاتي نشتيهم و خالي شوي شوي' ارتباطه مع جده 'جدي نموت عليه'

1_3/ تحليل المقابلة:

من خلال الملاحظة العيادية والمقابلة نصف الموجهة أدركت على الحالة (ل _ ي) التهاون والتشتت في الأفكار و الحزن والاكتئاب و القلق و الاحباط بالرغم من بداية حياته

فهو يعاني من تهميش الاسري و خاصة من قبل اهمال الاب و انعدام العاطفة و الميول في العلاقة الثلاثية المتكونة من اب و ام و ابن لدى حالتي لم تساهم ولاتقارب هده الصيغة فتكون عنده فراغ عاطفي تم استبداله بعاطفة جافة غير حقيقة لاصدقائه الدين يمارسون معه الالعاب الالكترونية و ايضا و تقمص دور الرجال الاكبر منه سنا عن طريق العدوانية و تجسيدها في

الواقع و حالتي تعاني من اكتئاب كبير و حاد لدرجة ليس حلم لدرجة انه لا يريد شئ الا الموت ' و يعني من نقص تفاعل الاجتماعي معضم الاوقات لوحده وليس متفائل للحياة علاقاتهخارج النسق الاسري البسيط المتمثلة في اصدقاءه و عماته و خلاته ليس سئة .

التقصير الكامل في العلاقة الوالدية لهده الحالة لدرجة حادة جدا انتابت عنها التفكير في الانتحار و التمسك بالواقع الافتراضي .

4_1/ عرض وتحليل نتائج الإختبار تفهم الموضوع TAT :

إجابات مفحوص على إختبار تفهم الموضوع TAT:

اللوحة 1:

" طفل باين بلي مقلق وفاطة روحه صمت ثم إبتسامة"

دينامية السياقات:

B1_3 تعبير عن مشاعر.

C1_1 ميل عام لتقصير.

E1_1 عدم إدراك الموضوع الظاهري.

_ بدأ بالإستثمار العلائقي للمشاعر B1_3 لينتقل إل التثبيط (c1_1) فهو عدم مدرك للموضوع الظاهري (E1_1) .

إشكالية:

_(لم يرى اللوحة لأن إدراكه كان جزئيا بعد يدرج الكتمان ضمن القصة يدل على صعوبة في المتوقع والحالة الإكتسابية).

اللوحة 2:

(مرأة متكية على شجرة مسكينة، وطفلة مقلقة من حاجة تروح تقري وحابة تروح معاها)

(A1_1) وصف مع أو بدون تبرير.

(A 2_4) التسديد على الصراعات النفسية الداخلية.

(B1_3) تعبير عن مشاعر.

(A1_4) مرجعية أدبية ثقافية.

(E1_1) عدم إدراك الموضوع الظاهري.

إشكالية:

لم يرضى اللوحة لأنه لم يدرك العلاقة الثلاثية (أم_ أب_ إبن) عجزها عن الإدراك الكلي للأشخاص وعدم تجاوز الصراع الأودوبي وغير شخص من الصورة وقدان العلاقة مع الأب.

اللوحة 7BM:

زوج رجال أب وولدو صمت يبان كبير أب تاعو.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(C1_1) توقفات معتبرة داخل القصة.

(B1_1) التركيز على العلاقات الشخصية.

إشكالية:

_ أرض اللوحة مهم العلاقة (أب_ إبن) إدراك الفرق بين الأجيال.

اللوحة 8BM :

طفل يشوف في أب تاعو يقتلو فيه ولا يدرولو في عملية.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري بدون تبرير.

(B1_1) التركيز على العلاقات الشخصية.

(A3_1) التعبير عن التصورات قوية مرتبطة بموضوع عدواني.

إشكالية:

_لم يرضى اللوحة لأنه يدرك جميع الأشخاص في الوجه إلا أنه أدرك الحالة الوجدانية لطفل حزنه على الأب و إظهار الجانب العدواني.

اللوحة10:

راجل متحضن مراة ههه.

(A1_1) وصف بدون تبرير.

(B3_2) تغليم العلاقات.

(CM3) سخرية.

الإشكالية:

أرضى اللوحة بإدراكه للإشكالية التي تشير الى التغيير نزوي بين زوجين والرابط الجنيني.

اللوحة 11:

1 ثانية جبال وغابة وحجر هكا ومعرف.

(C1_1) وقت الكمون.

(A1_1) وصف بدون تبرير.

(C1_1) ميل عام وتقصير.

الإشكالية:

أرضى اللوحات التردد والرفض وإحاءات النفسية.

اللوحة 13MF :

قتلها وإغتصبها باه متبانش في الفوطو.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(E2_3) التعبير عن التصورات عفوية بالموضوع عدواني.

(A2_3) التسديد عن الصراعات نفسية الداخلية.

الإشكالية.

_ أرضى الإشكالية لأنه أدرك الربط بين الحركات الحسية والعدوانية إجابة كانت تحمل إماءات عن غريزة العدوان والتميز تمثل في القتل.

اللوحة 19:

2 ثانية خالوطة معرف واش صمت

(C1_1) وقت كمون

(A3_1) شك تحفظ كلامي تردد في تفسيرات مختلفة.

الإشكالية:

لم يرضى الإشكالية لأنه لم يدرك الموضوع ظاهر.

اللوحة 16:

نشوف روحي راكب طيارة ومسافر.

(A2_1) التأكد على الخيال.

(A1_1) تدقيق الزماني ومكاني.

الإشكالية أرضى الإشكالية لأنه إستطاع التعبير عن المواضيع الداخلية والخارجية كما أظهر قدرته على التعبير فيما يرغب.

السياقات A	السياقات B	السياقات C	السياقات E
A1_1:7 A1_2 A2_4 A3_3	B1_1:4 B3_2:1	C1_1:4 CM3:1	E2_3:1
مجموع 11	مجموع: 5	مجموع 5	مجموع: 1

جدول رقم 1 يوضح توزيع إستعمال السياقات الدفاعية للحالة الأولى

1_5/ تحليل السياقات لإختبار تفهم الموضوع:

من خلال التحليل الكمي لإختبار تفهم الموضوع TAT نفهم بأن الحالة الأولى تنوعت فيها السياقات الدينامية حيث أن المفحوص إستخدم 22 سياقا حيث إحتلت سلسلة الرقابة (A) المرتبة الأولى.

فقد أظهر إختبار تفهم الموضوع TAT سيطرت السياقات (A) تدل على أن الحالة عصابية وتمسكها بالواقع و الصراعات النفسية التي أثبتتها السلسلة (C) التي إحتلت مرتبة الثانية وتقابله مع سلسلة (B) سلسلة المرونة والقلق والرقص.

(E) دلالة حالة المرضية ذات طابع اضطهادي للإنكار.

الحالة الثانية:

1_2/ تقديم الحالة:

الحالة و_خ يبلغ من العمر 13 سنة القاطن بولاية بسكرة " بطولقة" السنة الثالثة من التعليم المتوسط، المستوى المعيشي جيد الام مهندسة معمارية،، عدد الإخوة 4 ذكور و 3

2_2/ ملخص المقابلة:أثناء اجرائي للمقابلة العياديةاتضح ان الحالة هيستيرية فهي تعاني سرعة في الاجابة والانفعالات الكثيرة في قوله 'انا متقلقينيش ياسر بالاسئلة هادو'و بالاضافة الى سوال عن علاقتك بالاب فقيل 'ههه انا هداك الراجل منحبوش ' ايض السوال الرابع تم

الاجابة عنه 'ماما ل تحكم مش هداك ' و عن علاقاته بالنسقه الاسري كانت كالتالي'انا من لخر من نحب حتى واحد' الا عن ابن عمه الدي يمارس معه لعبة من الالعاب الالكترونية

إناث ترتيب بين الإخوة الأصغر.

كثير الحركة و لاعلات حب لا علاقات الصداقة في قوله ' ان انسان منتعاشرش ملخر'

وسوال اخيرقيل 'انا منخاف من حتى بشر فهمتي سقسي عليا'

3_2/ تحليل المقابلة للحالة الثانية:

من خلال دراستي للحالة عبر ادوات دراسة الحالة متمثلة في المقابلة نصف الموجهة والملاحضة العيادية تبين للحالة تعاني من غياب الاب في العلاقة الوالدية وكدللك السلطة في يد الام و السلوك العدواني الضاهري و عدم تعبيره عن المشاعر ودللك عن طريق الكبت وكذلك لاستعمال الحيل الدفاعية والهروب و التهرب من الواقع كذللك تعاني من النرجسية

4_2/ عرض وتحليل نتائج الإختبار تفهم الموضوع TAT :

تقديم الإختبار للحالة الثانية:

طفل هاز إيديه باين غضبان...

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(B1_3) تعبير عن مشاعر.

(C1_1) وقت الكمون.

_ وصف المحتوى وبدأ بالإستثمار العلائقي للمشاعر (B1_3) فهو عدم إدراك للموضوع الظاهري (E1_1) .

الإشكالية:

لم يرضى اللوحة لأن إدراكه كان جزئيا لم يدرج الكمان يدل على صعوبة في الموقع والحالة الإكتائبية.

_ مرأة وبنتها رايحين يخدمو في فلاحة و بنتها مقلقة.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(B1_3) تعبير عن المشاعر.

(E1_1) عدم إدراك الموضوع الظاهري.

الإشكالية:

لم يرصن اللوحة لأنه لم يدرك العلاقة الثلاثية (الأب_ الام _ الإبن) عجزها عن الإدراك الكلي للأشخاص وعدم تجاوز الصراع الأوديبي والغير شخص من الصورة وفقدان العلاقة مع الأب.

اللوحة رقم 7BM :

زوج رجال واحد أب وواحد ولد ولا جدو.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(B1_1) التركيز على العلاقات الشخصية.

(A3_1) شك تحفظ كلامي تردد في تفسيرات مختلفة.

الإشكالية:

_ أرصن اللوحة فهم العلاقة (الأب_ الإبن) إدراك الفرق بين الأجيال.

اللوحة 8BM:

يديرولو في عملية وهو خايف على بيو صمت مسكين.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري بدون تبرير.

(B1_1) التركيز على العلاقات الشخصية.

(B1_3) تعبير عن المشاعر.

الإشكالية:

لم يرصن اللوحة لأنه لم يدرك جميع الأشخاص في اللوحة إلا أنه أدرك الحالة للطفل حزنه على إظهار جانب عدواني.

اللوحة10:

راجل ومرا متحضنين بعضاهم هههههه

(A1_1) وصف بدون تبرير.

(B3_2) تعلم العلاقات.

(CM3) سخرية.

الإشكالية:

أرصن اللووحة بإدراكه للإشكالية التي تشير إلى التعبير نزوي بين زوجين والرابط الجيني.

اللوحة 11:

2 ثواني غابة وحجر هداك وجبال... تبسم.

(C1_1) وقت الكمون.

(A1_1) وصف بدون تبرير.

(C1_1) الميل والتحفيز.

الإشكالية:

أرصن اللوحات التردد والرفض إيحاءات نفسية.

اللوحة 13MF:

مراة عريانة ولا مش عريانة طول وراجل مخبي ويبكي باين ضربها.

(A1_1) وصف المحتوى الظاهري.

(A3_1) الشك تحفظ كلامي تردد في تفسيرات مختلفة.

(E2_3) التعبير عن التصورات قوية بموضوع عدواني .

الإشكالية:

أرصن الإشكالية لأنه أدرك الربط بين الحركات الحسية والعدوانية إجابته كانت تحمل إيحاءات عن غريزة العدوان والتميز تمثل في القتل.

اللوحة 19:

3 ثواني مافهمت فيها والو واشي هه الحية صمت

(C1-1) وقت الكمون

(C1_1) ميل عام وتقصر.

الإشكالية:

أرصن اللوحات التردد والرفض في إيحاءات تقنية.

السياقات E	السياقات C	السياقات B	السياقات A
E1_1=1 E2_3=1	CM3=1 C1_1=4	B1_1=5 B1_3=3 B3_2=1	A1_1=5 A3_1=4
2	5	9	9

جدول رقم 2 يوضح توزيع إستعمال السياقات الدفاعية للحالة الثانية

5_2/ تحليل السياقات الإختبار تفهم الموضوع للحالة الثانية:

من خلال التحليل الكمي للإختبار تفهم الموضوع TAT نفهم أن المفحوص إستخدم 25 سياق حيث إحتلت سلسلة الرقابة (A) المرتبة الأولى في كفها السياق (B) فقد أظهر الإختبار TATأن حالة عصابية.

3/ مقياس الإدمان:

أ / وصف المقياس الإدمان:

إستنادا إلى هذه المصادر وفي ضوء معايير منظمة الصحة العالمية لإضطراب إدمان ألعاب في مراجعة الحادية عشر في التصنيف الدولي للأمراض وبتبني المحكات التشخيصية المقترحة لإضطراب الألعاب في القسم الثالث في الدليل التشخيصي والإحصائي الخامس للإضطرابات العقلية (**DSM 5**) المدرج من قبل الجمعية الأمريكية للطب النفسي (**APA 2013**) تم تصميم أداة البحث (مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وتحديد بنيته، والذي تكون من (38) عبارة موزعة على ستة أبعاد (الأدراك المشوه، الإعتياد والإستمرار القهري، التدفق والإنغماس، الأولوية والتخلي، الخداع والهروب، وفقدان السيطرة والإنتكاس).

وفيما يلي جدول توزيع عدد العبارات مقياس الإدمان الألعاب الإلكترونية.

	البعد	أرقام العبارات	عدد العبارات في كل بعد	العبارات السالبة
1	الإدراك المشوه	1_7_13_19_25_31_37	7	العبارة الرقم 37
2	الإعتياد والإستمرار القهري	2_8_14_20_26_32_38	7	العبارة رقم 32
3	التدفق والإنغماس	3_9_15_21_27_33	6	العبارة رقم 27
4	الأولوية والتخلي	4_10_16_22_28_34	6	العبارة رقم 16
5	الخداع والهروب	5_12_18_24_30_36	6	العبارة رقم 35

6	فقدان السيطرة والإنتكاس	5_12_18_24_30_36	6	العبارة رقم 30
إجمال عدد العبارات		38		

ب/ تصحيح المقياس:

قامت الباحثة بوضع طريقة لتصحيح المقياس بعد تطبيقه على أفراد العينة الدراسة، وذلك بحيث تسمح لنا بتغيير لغة المقياس من لغة حروف وعبارات إلى لغة الرقمية، والتي تسمح لنا بتعامل مع هذه الأرقام.

بصورة عملية تهدف إلى الوصول إلى نتائج دقيقة ومنظمة لأبعاد المقياس، وهذه الطريقة يتم فيها إختيار الإستجابة من بين ثلاثة بدائل، حيث يقوم الطلاب بالإختيار من هذه البدائل وهي تنطبق على تماما، تطبيق إلى حد ما، لا تنطبق تماما، وتحصل العبارات الإيجابية (تنطبق تماما) ثلاث درجات، (تنطبق إلى حد ما) درجتان، (لا تنطبق تماما)، درجة واحدة، علما بأن العبارات السلبية ينعكس تقديرها، حيث تنطبق على تماما درجة واحدة، تنطبق إلى حد درجتان، لا تنطبق تماما ثلاث درجات.

نتائج:

الحالة الأولى:

_ نتائج مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للحالة الأولى:

وجدنا أن الحالة تحصلت على مجموع يقدر ب (102) وهي الدرجة مرتفعة حسب ماهو موضح في الجدول التالي:

(من 38 إلى 63)	ضعيف
(من 64 إلى 88)	متوسط
(من 89 إلى 114)	مرتفع

_نتائج مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للحالة الثانية:

وجدنا أن الحالة الثانية تحصلت على مجموع يقدر ب (105) وهي أيضا درجة مرتفعة حسب ماهو موضح في الجدول.

3/ مناقشة نتائج في ضوء التساؤل العام:

من خلال الملاحضة العيادية و المقابلة نصف موجهة و اختبار تفهم الموضوع المتحصل عليها من الدراسة المنهجية حيث اعتمدت المنهج العيادي بتقنية دراسة حالة الذي سمح لي بالوقوف على واقع العلاقة للحالتين و استعملنا في هذه الدراسة المقابلة العيادية نصف موجهة التي سمحت لنا في فهم اسباب ودوافع المراهقين وعلاقاتهم في نسقهم الاسري المضطرب اما اختبار تفهم الموضوع tat و خاصة في بعض اللواحات ' اللوحة الثانية' لم يدرك العلاقة الثلاثية 'ضعف العلاقة الوالدية وخاصة الابوية للاجابة على التساؤل الذي تحت عنوان'

ما السير العلائقي لدى المراهق مدمن الألعاب الإلكترونية؟

من خلال ما تصوصلت اليه من نتائج من خلال مقابلتي نص موجهة و ملاحضتي العيادية واختبار تفهم الموضوع المطبق على كلتا الحالتين من ناحية الظروف ونتائج كالاتي الصراع و التفكك كان له الاثر الاول في جمع الحالتين الى الادمان و اللجوء الى الادمان لتعويض النقص و سد الفجوات وذالك لفقدان العلاقة الطبيعيةو عدم ارصانه للاشكاليات المعبرة عن الصورة الوالدية اما ختلاف جزء بسيط في الحالة الثانية تسليط الضوء على انه شكل عدواني و نرجسي "

لم تختلف مقابلتي ودراستي في العلاقة مدمن الالعاب الالكترونية بل كانت مماثلة كثيراو خاصة في الصورة الوالدية و تاثير العلاقات على المراهقين و السوك العدواني الذي يخلفه ا ادمان الالعاب الالكترونية.

_ لم تختلف مقابلتي ودراستي في أثر الألعاب الإلكترونية بل كانت مماثلة كثيرا وخاصة في معاملة الوالدية وتأثيرها في السلوك وكذلك العدوانية نتائج الدراسات السابقة .

دراسة نيفن حسن سعد شاكر (2023" بتطبيقها مقياس الادمان على المراهقين .

دراسة دلال عبد العزيز الحشاش التي جاءت تحت عنوان اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني.

عبير محمدالصبان سنة 2023 تاثير الالعاب الالكترونية على الابناء من وجهة نضر الوالدين.

الخاتمة

في ختام هذه الدراسة نستطيع القول ان السير العلائقي لدى المراهق مدمن الالعاب الالكترونية يتاثر بشكل كبيربعدة عوامل نفسية و اجتماعية و بيئية.

الادمان ليس مجرد مشكلة صحية بل تحديد شامل يؤثر على كافة جوانب حياة المراهق

و خاصة النفسة و العلائقية الذي كشفه لنا اختبار تفهم الموضوع فهو اكثر الاختبارات الاسقاطية شهرة فهو يكشف عن الانفعالات و الرغبات والازمات التي تسيطر على الشخصية و كذلك لفهم كيف يوثر على حياة الفرد و علاقاته بدءا من العلاقات الاسرية مرورا بالاصدقاء وصولا الى التفاعل مع المجتمع الاكبر .

ان نتائج الدراسة تؤكدان السير العلائقي للمراهق المدمن يتسم بتوترات وتعقيدات و صراعات داخلية و خارجية .العلاقات الاسرية غالبا ما تتضرر نتيجة انعدام الثقة ,مما يفاقم من شعور العزلة والانفصال لدى المراهق و من جهة العلاقة مع الاقران تصبح متوترة.

ان الحلول لمشكلة الادمان تتطلب روية شاملة و متكاملة تتجاوز العلاج الطبي الى الدعم النفسي و الاجتماعي لضمان تحقيق تحسن حقيقي في حياة المراهقين الدين يعانون من هاته المشكلة. وتبقى نتائج الدراسة خاصة بحالات للدراسة ولا نستطيع تعميمها

التوصيات

_ بناء برنامج إرشادي لمساعدة المراهقين على التوافق النفسي.

_ بناء برنامج إرشادي للأولياء لكيفية التعامل مع إدمان على الألعاب الإلكترونية .

_ محاولة إخراج المراهقن من العالم الإفتراضي وذلك عن طريق توجهيهم إلى القيام بنشاطات ترفيهية أخرى كارياضة.

_ إقامة حملات توعية من خلال وسائل الإعلام فيها مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

Références

(s.d.).

ajil, w. A. (2020). Geographical analusis of the effect of electronic games on the low level of primary eduction for boys in the city of kut. university of wasit, geography Department .

Curtis, A. C. (2015). jounal of adolescent and family health. *07*(02).

Ejosita, N. (2005). *Ashort and simple Defintion of what a video game.* france, university of technology: compiengne.

Krasovoka, N. (2021). Psychobiography: Atheroetical Overview. *springer briefs in psychology*.

Nasser, M. A. (2022). *Addiction to electronic games among midlle school students a field study in the genaral Directorate of education in baghdad thired Rusafa* (Vol. 01). Iraq: center for Resrach and Eductional studies.

ا محمد شريف عبد الله. (1996). *مناهج البحث العلمي*. الاسكندرية: مكتبة الإشعاع للطباعة والنشر والتوزيع.

ابراهيم علي خاطر. (2010). *تربية المراهقين ومشاكلهم*. الأردن: جنادرية للنشر والتوزيع.

أحمد فتحي عبد الرزاق. (2004). *خصائص البيئية والسمات النفسية والصحة للأطفال مدمني المواد الطيارة*. مصر ، كلية علوم التربية .

إسحاق رمزي. (1994). سيغموند فرويد مافوق مبدأ اللذة. دون بلد النشر : دار المعارف طبعة 5.

ال عبد الله محمد بن محمود. (2018). المراهقة والعناية بالمراهقين. دون بلد النشر: دار الغيداء للنشر والتوزيع.

الدين رأفت صلاح. (2015). *الألعاب الإلكترونية وأثارها على الأطفال*. السعودية: الرياض.

الرفاعي, عادل محمود. (2014). *مشكلات المراهقة وأساليب العلاج المشكلات التحصيلية الأسرية_ السلوكية النفسية*. القاهرة: دار الكنوز للنشر والتوزيع.

الزهراني ريان ناصر. (2021). إدمان المخذرات وسوء إستخدام عقاقير الأدوية الطبية. *مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية*(عدد 25)، 537_538.

العباجي ,ع .م .(2010) .*الإدمان والأنترنت* .عمان :دار المجدلاوي للنشر والتوزيع.

برد بن يحيى الراشدي. (2018). شخصية المراهق وكيفية التعامل معها. دون بلد النشر : دار الأسرة للإعلام دار العالم للثقافة والنشر.

بوحوش عمار. (2019). منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الإجتماعية. برلين المانيا : المركز الديمقراطي العربي للدراسات والسياسية والإقتصادية .

حامد عبد السلام زهران. (2005). علم النفس الطفولة والمراهقة . مصر : علم الكتاب القاهرة.

حليمة إبراهيم أحمد الفلكاوي. (2017). *أثر إدمان الموبايل كوسيلة من وسائل الإتصال على بعض المتغيرات النفسية لدى طلبات الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب بدولة الكويت* (المجلد 03). الكويت: الكويت.

حمزة شينبو. (2022). التطبيق الإكلينيكي لنموذج البيو سيكوإجتماعي في الإضطرابات الإدمان. *المجلة الأكاديمية العالمية في العلوزم التربوية والنفسية، المجلد 03*(العدد 2)، 71.

خديجة ملال. (2014). السياقات النفسية عند الطلبة الجماعين من خلال إختبار tat. *مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية*(العدد 17).

خليدة, مليوح. (2014). *مدى فاعلية تقنيات الفحص العيادي الإسقاطية والموضوعية في تشخيص الفصام في المجتمع الجزائري*. بسكرة، كلية العلوم الانسانية والإجتماعية : بسكرة.

رسمي عبد المالك رستم. (2012). *مداخل التربوية لوقاية الطلاب من خطر الإدمان*. مصر: الأسكندرية.

رمضان ,س .ح .(2022) .فعالية برنامج الارشادي علاجي في خفض مستوى القلق الإجتماعي عند المراهقين الأيتام .*مجلة مؤشر الدراسات الإستطلاعية*.(04)*01* ,

زغبي ,م .أ .(2010) .سيكولوجية المراهقة)نظريات الجوانب النمو، المشكلات وسبل علاجها .(عمان :دار الزهران للنشر والتوزيع .

سهام خضر. (2008). تربية أبناء . مصر : محموعة النيل العربية للنشر والتوزيع .

صليحة حاج محمد. (2015). التوظيف النفسي ونوعية الحياة لدى البطالين جامعين دراسة عيادية ل10 حالات. الجزائر، كلية علوم الإنسانية والإجتماعية : الجزائر.

عبد الرزاق, أسماء مصطفى أحمد. (2022). الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الاطفال في ظل إنتشار جائحة كوفيد 19. *مجلة الدراسات في الخدمة الإجتماعية، 58*(01).

عبد الله يوسف علي أبو زعيزع. (2013). مفاهيم المعاصرة في الصحة النفسية . دون بلد النشر : الأكادميون للنشر والتوزيع .

عياش, محمد. (2014). الجهاز النفسي: النظرة التحليلية للسير النفسي. دون بلد النشر: دون دار النشر.

عياش, محمد. (2021). نوعية السير النفسي وطبيعة صورة الجسدية لدى مرضى المتقبليتن والغير المتقبلين للزرع الأعضاء (زرع الكلى). الجزائر، علم النفس العيادي، ابو قاسم سعد الله: الجزائر.

غراب أحمد. (2015). علم النفس من الطفولة إلى المراهقة . دون بلد النشر : دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع.

فرج عبد القادر طه. (2000). *أصول علم النفس الحديث* . القاهرة : دار الفباء للطباعة والنشر والتوزيع .

فهمي علي محمد. (2014). *الضغوط النفسية وعلاقتها بالإكتئاب وقلق المستقبل والإتجاه نحو الإدمان لدى الطلبة الثانوية العامة* (المجلد 33). جامعة المنصورة.

فيصل عباس. (1996). التحليل النفسي والإتجاهات الفرويدية المقاربة العيادية . بيروت : دار الفكر العربي.

كتيبة بوشيشة. (2016). مساهمة التقنيات الإسقاطية في دراسة التوظيف النفسي للإضطرابات ثنائية القطب. الجزائر، كلية العلوم الإجتماعية قسم علم النفس : الجزائر.

ليليا عثماني. (دون سنة النشر). *الإدمان*. دون بلد النشر: دون دار النشر.

محمد الأزهر بالقاسمي. (2019). سلبيات وإجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها. *مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية*(09)، 272_273.

محمد المشاقبة. (2007). *الإدمان على المخدرات الإرشاد والعلاج النفسي*. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

محمد بن محمود ال عبد الله. (2012). المراهقة وكيف تتعامل مع المراهقين. عمان: دار الدجلة للنشر والتوزيع.

محمد بن مسعد العطوي. (2018). تعلمت من المراهقات . مملكة العربية السعودية : مكتبة ملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع .

محمد سرحان علي المحمودي. (2019). *مناهج البحث العلمي* . الجمهورية اليمنية : دار الصنعاء للنشر والتوزيع .

محمد عياش. (2014). تأليف *الجهاز النفسي: النظرة التحليلية للسير النفسي*. دون بد النشر: دون دار النشر.

محمد, رضوى. (2018). المراهقة طغيان العاطفة عن العقل. دون بلد النشر : وكالة الصحافة العربية.

محمود سيد أحمد عامر. (د.س.ن). المسؤولية الجنائية لسوء إستخدام الألعاب إلكترونية. *مجلة الدراسات القانونية والإقتصادية، دورية العلمية المحكمة* .

مريم قويدر. (2012). *أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستر في العلوم الإعلام والإتصال* . جامعة الجزائر 03، كلية علوم السياسية والإعلام ، قسم علوم الإعلام والإتصال.

مسعودة بن علية. (2015). *أساليب المعاملة الوالدية وعلاقته بالإغتراب النفسي لدى المراهق الجزائر، مذكرة لنيل شهادة الدكتورة LMD في علم النفس*. بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، علم النفس العيادي.

مصطفى النجار. (2021). المراهقة وسنينها. مصر : دار الثقافة والعلوم للنشر والتوزيع.

ملال خديجة. (2017). *السياقات النفسية وعلاقتها بمستوى التكيف لدى الطلبة الجامعيين، أطروحة للحصول على شهادة الدكتورة في علم النفس*. جامعة وهران 2، كلية العلوم الإجتماعية .

ناهد محمد بسيوني سالم. (دون سنة النشر). *الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى الطلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعةالمنوفية في مصر ومد توافرها*

بمكتبتي الجامعتين. سلطنة عمان، كلية الأداب والعلوم الإجتماعية : دون دار النشر .

نعيم محمد ناجي السيد. (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لذى التلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. العراق، كلية التربية ، جامعة المنصورة.

وهبي, كمال. (1997). مقدمة في تحليل النفسي. بيروت: دار الفكر العربي.

ياشن حمزة. (2021). هجرة الأطفال والمراهقين إلى عالم الإفتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية. *مجلة الدرسات النفسية وتربوية، 37*(1).

الملاحق

ملحق رقم 1: أسئلة المقابلة خاصة بالحالة الأولى:

بعد تشاور مع الحالة في دراستها قبلت فتم على كلينا:

بعد طرح السلام

رد: السلام عليكم.

س: وشيه الحالجة التي جعلتك تحب الألعاب؟

ج: كلش فيها تهبل.

س قدش عندك ونتا تلعب فيها؟

ج: 3 سنوات

س: وشيه الأسباب لي خلاتك تلعبها وشكون شفتو يلعبها ؟

ج: هكا برك، ولد عمتي.

س: وشيه علاقتك مع والديك؟

ج: نحب ماما بابا لا.

س: علاش كرهت القرايا؟

ج: منحبهاش عودت خطرة خلاص.

س:علاقتك مع إخوتك؟

ج: كل واحد لاتي مع روحو.

س:علاقتك مع أصدقائك؟

ج:نحبهم يلعبو معايا خطراكش.

الملحق رقم (2): أسئلة المقابلة خاصة بالحالة الثانية:

بعد التعرف على الحالة وتعرفها علي وطرح السلام:

س: الحاجة لخلاتك تحب الألعاب؟

ج: والله كلش نكذب عليك.

س: قداش عندك ونتا تلعب فيها؟

ج: عام عام ونص هكاك.

س: شيه الأسباب لي خلاتك تلعبها؟ وشكون شفتو يلعبها؟

ج: السبب الأول خطراكش فيها سلاح. صحبي

س: علاقتك معا والديك؟

ج: ماما نشتيها شوي وبابا منعرفوش أصلا نكرهو.

س:علاش كرهت القراية؟

ج:هكا تعيف.

س: علاقتك مع إخوتك؟

ج: عندي أختي برك نشتيها عادي.

س:علاقتك مع أصدقاء؟

ج: باينة بالي نشتيهم أنا رجلة.

الملحق رقم (3): لوحات اختبار تفهم الموضوع

اللوحة رقم (1)

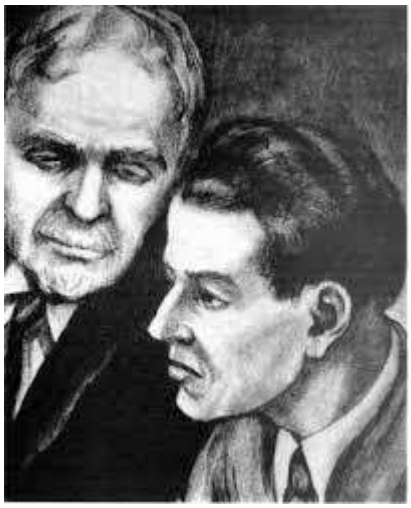
اللوحة رقم (2)

اللوحة رقم (3)

اللوحة رقم (4)

اللوحة رقم (5)

اللوحة رقم (6)

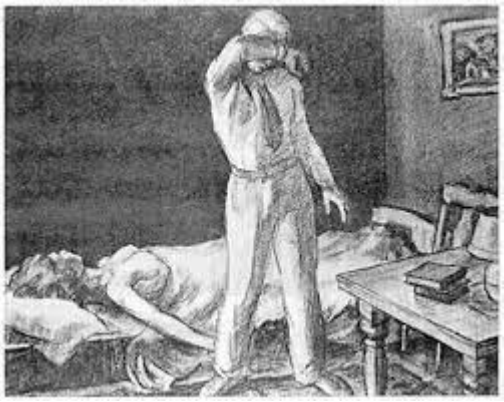


اللوحة رقم (7)

اللوحة رقم (8)

اللوحة رقم (10)

اللوحة رقم (11)



اللوحة رقم (13)

WHITE

اللوحة رقم (16)

الملحق رقم 4 نموذج لورقة المخطط النفسي المستعمل في تنقيط تفهم الموضوع لكاترين شابير

نموذج لورقة المخطط النفسي المستعمل في تنقيط تفهم الموضوع لكاترين شابير

سلسلة A الصلابة	سلسلة B المرونة	سلسلة C تجنب الصراع	سلسلة E تنظيم العمليات الأولية
A1:مرجعية الواقع الخارجي A1-1:وصف مع التمسك بالتفاصيل مع أو بدون تبرير التفسير A1-2:تدقيق زماني مكاني مرقم A1-3:مرجعية الى المعنى الاجتماعي الأخلاقي A1-4:مرجعية أدبية ثقافية **A2:استثمارات الواقع الداخلي** A2-1:تأكيد على الخيال والحلم A2-2:عقلنة A2-3:إنكار A2-4:تشديد على الصراعات النفسية الداخلية ذهاب وإياب بين التعبير النزوي والدفاع **A3:عمليات الوسواسية** A3-1:شك ،تحفظ كلامي، التردد في التفسيرات المختلفة، اجترار A3-2:إلغاء A3-3:تكوين رد الفعل A3-4:عزل بين الشخصيات أو بين الشخصية والمشاعر	**B1:الاستثمار العلائقي** B1-1:التركيز على العلاقات الشخصية في الحوار B1_2:إدخال أشخاص غير مشكلين في الصورة B1_3:تعبير المشاعر **B2:التمسرح** B2_1:تعجبات ،تعليقات شخصية ،قصص الكذب B2_2:الانفعالات القوية أو التهويل B2-3:تصورات وأو المشاعر المتناقضة ذهاب وإياب بين رغبات متناقضة B2_4:تقديم موضوعات مشتركة أو غير للحالات المشاعر الخوف ،الكارثة والدوار B3 :عمليات هستيرية B3-1:التشديد على المشاعر في خدمة الكبت للتصورات B3-2:تغليم العلاقات ،رمزية شفافة ،تعلق	**CF:إفراط في الاستثمار للواقع الخارجي** CF-1:تشديد على الحياة اليومية والعملية _مرجعية الواقع الخارجي CF_2:عواطف ظرفية ،مرجعية الى المعايير الخارجية . **CI:تثبيط** CI-1:ميل عام الى التقصير (وقت كمون أولي طويل ،توقفات معتبرة داخل القصة ،اضطرار الى طرح أسئلة ،ميل الى الرفض ،رفض) CI-2 :دوافع الصراعات غير موضحة ،قصص مبتذلة للغاية ،مبنية للمجهول CI-3:استحضار عناصر مقلقة متبوعة أو مسبوقة بتوقفات الحوار **CN:الاستثمار النرجسي** CN1:تشديد على الانطباع الذاتي CN2:أجزاء نرجسية	**E1:تحويل الإدراك** E1-1:عدم إدراك الموضوع الظاهري E1-2:إدراك أجزاء نادرة أو غريبة E1-3 :مدركات خسية ،مدركات خاطئة E1-4:إدراك مواضيع مفككة أو أشخاص مرضى ،مشوهون **E2:قوى الإسقاط** E2-1:عدم تلاؤم بين موضوع والمنبه تجريد ،رمزية غامضة E2-2:إدراك موضوع شرير ،مواضيع الاضطهاد ،البحث التعسفي عن مغزى الصورة و/أو تعابير الوجه أو الهيأت الجسمية

	بأجزاء نرجسية ذات الميل علائقي **B3-3**:عدم الاستقرار في التقمصات	**CN3**:إظهار جدول ،عاطفة معنونة ،هيأة دالة على العواطف **CN4**:التشديد على الحدود ورصد وعلى الخصائص الحسية **CN5**:علاقات مرأتية **CL**:**عدم استقرار الحدود** **CL-1**:الحدود المسامية (بين الراوي /موضوع القصة ،بين الداخل والخارج) **CL-2M**:التأكيد على الإدراك و/أو اللمسي **CL-3M**:عدم تجانس الطرق الوظيفية (الداخل /الخارج ،الإدراك /الرمزية، المحسوس /المجرد) **CL-4**:انشطار **CM**:**عمليات مضادة للاكتئاب** **CM1**:استثمار فائق لوظيفة الإسناد على الموضوع (تكافئ +/-) استدعاء الأخصائي **CM2**:زيادة عدم الاستقرار في التقمصات **CM3**:لف ودوران ،غمز الفاحص ، سخرية ،استعانة بالفاحص	**E2-3**:تعبير عن عواطف و /أو تصورات قوية مرتبطة بموضوع جنسي أو عدواني **E3**:**عدم استقرار معالم الهوية والموضوعية** **E3-1**:اختلاط الهويات – تداخل الأدوار **E3-2**:عدم استقرار المواضيع **E3-3**:اختلاط التنظيم في التتابع الزماني المكاني أو أسباب منطقية **E4**:**ضعف الخطاب** **E4-1**:أخطاء كلامية – اضطراب في التركيب اللغوي **E4-2**:عدم تحديد، إبهام ،غموض الخطاب **E4-3**:ترابط جواري ،بالجناس، ارتباطات قصيرة، ديك ، حمار .

وتحقق ماكان بالأمس حلماً

الحمد لله

الذي بنعمته تتم النعم ماتم درب ولاختم جهد

ولاتم سعي إلا بفضله

الحمدلله الذي يسّر البدايات وأكمل النهايات وبلغني الغايات

بفضل من الله وتوفيقه تم تخرجي