

جامعة ابن خلدون-تيارت
University Ibn Khaldoun of Tiaret



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social Sciences
قسم علم النفس والفلسفة والأورطفونيا
and Speech Therapy ,Philosophy ,Department of Psychology

مذكرة مكملّة لنيل شهادة ماستر الطور الثاني ل.م.د.
تخصص علم النفس العيادي

العنوان

تصورات الموت لدى المراهقين المدمنين على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي
دراسة عيادية لحالة واحدة بثانوية شبايكي عبد القادر - قصر الشلالة-

إشراف الدكتور:
حامق مُجّد

إعداد:

■ رغيوي خالدية
■ واري زينب

لجنة المناقشة

الصفة	الرتبة	الأستاذ (ة)
رئيسا	أستاذ محاضر -أ-	د. بوكصاصة نوال
مشرفا ومقررا	أستاذ محاضر -أ-	د. حامق مُجّد
مناقشا	أستاذ محاضر -أ-	عيناد ثابت إسماعيل

الموسم الجامعي: 2025/2024

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين

انطلاقاً من قوله سبحانه وتعالى: ﴿لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ﴾ [سورة إبراهيم في الآية 07-]

فأحمد الله على إتمام هذه المذكرة المتواضعة.

أتقدم بخالص الشكر والامتنان للأستاذ المشرف الفاضل "حامق محمد" على دعمه

ونصحه وتصويبه. أسأل الله أن يديم في عمره بخير لخدمة العلم

وأهله وأن يجزيه خيراً.

كما أتقدم بخالص الشكر إلى كل الأساتذة الأفاضل في مسيرتنا الدراسية وكل من

الأستاذ "بغداد" والاستاذ "منهوم" والأستاذة المحترمة "هدور".

الشكر لأعضاء اللجنة المناقشة.

ولكل من قدم يد المساعدة من قريب أو بعيد.

اهداء

إلى من قال فيهما تبارك اسمه وجلّ ثنائه: ﴿وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا

كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا﴾ [الإسراء: 24]

{وقلّ لهما قولاً كريماً واخفض لهما

جناح الذل من الرحمة وقل رب ارحمهما كما ربياني صغيراً.

أهدي هذا التخرج لمن أحمل اسمه بفخر "والدي العزيز"

والى ملاكي في الحياة. والتي كان دعاؤها سر نجاحي "والدي الحبيبة".

لمن تعلمت منهم معنى الحياة.

أعز ما أملك في الوجود "أختي" و "إخوتي".

إلى أعز الناس على قلبي "صديقاتي".

وإلى صديقتي ورفيقتي التي سعدت بمرافقتها في إنجاز هذه المذكرة.

إليكم جميعاً أهدي جهدي المتواضع وأسأل الله التوفيق.

زينب

إهداء

بسم الله الرحمان الرحيم

"وقل اعملوا فسيرى الله عملكم"

ها أنا اليوم أرفع قبعتي مودعة للسنين التي مضت أودع تلك الأيام بهذه اللحظات ان أقول إنها مرت
كلمح البصر بل كانت اعوام مليئة بالتعب فأهدي نجاحي هذا الى نفسي

الى أبي:

الى من احمل اسمه بكل فخر، الى جسري المتين الى منبع الحنان الى رمز القوة والكفاح
أبي دمت لي سند في هذه الحياة.

الى أمي:

الى المرأة التي تنير حياتي الى منبع الحنان، كل الكلمات لا تستطيع وصفك يا أمي أدام الله صحتك
الى إخوتي:

يا مسند ظهري في شدتي قبل فرحي، يا من تعلمت منكم معنى الحياة يا أحبتي أحبكم فوق الحب
اثنين أخي اسلام ولؤي

الى خالتي:

الى خالتي وأمي الثانية قد كنت مسندي ورفيقتي
الى التي لم تلدها أمي:

الى محطة راحتي وملجأى بعد الله

الى زينب

صديقتي المتواضعة التي كانت سندا لي طيلة هذه الفترة أنار الله حياتك
الى كل عائلتي وكل من ساندني في هذا العمل المتواضع شكرا لكم

الى الأستاذ المشرف:

ألف شكر لك "حامق محمد" على اشرافك على هذا العمل ومساعدتك لنا طيلة هذه الفترة

خالدية

ملخص الدراسة :

تناولت هذه الدراسة موضوع تصوّرات الموت لدى المراهق المدمن على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي، حيث تمثلت عينة الدراسة في حالة واحدة "وليد"، اعتمدنا على المنهج العيادي (دراسة حالة) الذي يتناسب مع طبيعة الموضوع، معتمدين على أدوات البحث المتمثلة في المقابلة النصف موجهة ومقياس الإدمان واختبار

رائز (AT.9)

ومن خلال تحليل المقابلات التي أجريت مع الحالة وبناءً على النتائج المتحصل عليها من خلال المقياس والاختبار توصلنا إلى النتائج التالية:

- يؤثر سلبي إدمان ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي لدى المراهق على تصورات الموت.

الكلمات المفتاحية: تصورات الموت - الإدمان - ألعاب الفيديو - المحتوى القتالي.

Study summary:

This study dealt with the topic of death perceptions of the adolescent Addicted to video games with combat, where the study sample was in one case “walid” that relied on the clinical approach (case study) that is appropriate to the nature of the topic relying on the research tools represented in the semi directed interview, addiction measurements and a popular test (AT.9) .

And by analyzing the interviews that were conducted with the case and based on the result obtained through the scale and the test we reached the following results:

The addiction of video games with a combat content of the teenager affects his perceptions of death.

Keywords: Death perceptions – addiction to videos with combat content.

Voici le résumé de l'étude :

Dans Cette étude a porté sur les perceptions de la mort chez un adolescent dépendant aux jeux vidéo à contenu combatif. L'échantillon de l'étude était un cas unique, "Walid". Nous avons adopté une approche clinique (étude de cas), adaptée à la nature du sujet. Les outils de recherche utilisés étaient l'entretien semi-directif, l'échelle d'addiction et le test projectif (AT.9).

L'analyse des entretiens menés avec le cas et les résultats obtenus à partir de l'échelle et du test nous ont permis de conclure que l'addiction aux jeux vidéo à contenu combatif chez l'adolescent affecte ses perceptions de la mort.

Les Mots-clés : perceptions de la mort - addiction aux jeux vidéo à contenu combatif.

فهرس المحتويات:

شكر وتقدير

إهداء

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

مقدمة: 11.....

الجانب النظري للدراسة

الفصل الأول: تصورات الموت

تمهيد: 5.....

1- تصورات الموت: 6.....

2- التصورات من منظور التحليل النفسي: 6.....

3- الوظيفة الرمزية للتصورات: 7.....

1- تصورات الموت من منظور التحليل النفسي: 9.....

2- تأثير الصورة الرقمية على التصورات: 9.....

الفصل الثاني: الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي

تمهيد: 13.....

1- الفضاء السيبراني: 14.....

2- لعبة الفيديو: 18.....

3- المراهق والألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي: 23.....

4- النظريات المفسرة لتأثير الصورة الرقمية على الجانب السيكلوجي للفرد: 25.....

خلاصة الفصل: 27.....

إشكالية البحث وفرضياته

الاشكالية: 29.....

فرضية الدراسة: 31.....

المفاهيم الإجرائية: 31.....

الفصل الثالث: الإطار المنهجي للدراسة

تمهيد.....	30
1- الدراسة الاستطلاعية:.....	31
2- المنهج المتبع في البحث:.....	31
3- حالة الدراسة ومعايير اختيارها:.....	31
4- تقنيات البحث المستخدمة:.....	31

الفصل الرابع: عرض وتحليل نتائج الدراسة

تمهيد:.....	34
تمهيد:.....	53
1- عرض وتحليل نتائج المقابلات مع الحالة:.....	54
2- عرض وتحليل نتائج رائز AT.9 حالة (وليد):.....	59
5- مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة.....	65
خاتمة:.....	68
توصيات:.....	69
قائمة المراجع:.....	71
المراجع باللغة الأجنبية :.....	72
قائمة الملاحق:.....	74

قائمة الجداول:

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يبين خصائص الحالة	31
02	يوضح ترتيب قيم معاملات الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لمقياس إدمان الأنترنت	32
03	يبين معامل الثبات لمقياس الإدمان على الأنترنت بتطبيق معادلة ألفا كرومباخ	33
04	يبين قيم معاملات الثبات لمقياس إدمان الأنترنت بتطبيق معادلة سبيرمان - براون	34
05	خصائص تحليل الرسم	41
06	خصائص تحليل النص	42
07	خصائص تحليل الاشتراك في القصة	47
08	شبكة التحليل	49
09	يبين إجابات حالة (وليد)	54
10	جدول المقابلات العيادية الحالة:	55
11	يبين تصريحات الحالة حول المقابلتين (03) و (04):	56
12	ملخص معطيات شبكة التحليل:	61

مقدمة

مقدمة:

يعتبر العالم الافتراضي من بين أبرز التحولات التقنية التي أثرت بشكل مباشر على صناعة ألعاب الفيديو، والتي شهدت تطوراً هائلاً في العقود الأخيرة، فقد أصبحت هذه الوسائط الترفيهية الرقمية الجديدة بنماذجها المختلفة تكسح الأسواق والبيوت في العالم وتوصلت بفضل هذا التطور التقني إلى المزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي التفاعل مع الحركة البشرية ومن بين هذه الألعاب التي لاقت رواجاً واسعاً بين مختلف الوسائط والفئات خاصة فئة المراهقين هي ألعاب الفيديو التي تعتمد على المحتوى القتالي ومضامين الموت والعنف، فلم تعد مجرد وسيلة للهروب من الواقع أو قضاء وقت الفراغ بل جزء من الروتين اليومي الحياتي والنفسي للكثير من المراهقين حول العالم، لأنها تسمح للاعب بالانخراط داخل اللعبة، وتمكنت من محاكاة مشاهد الموت والعنف بشكل مثير ودقيق. وكل مراهق لديه إمكانية الحصول عليها وقد يصل لدرجة الإدمان عليها، بالتالي إدمان هذه الألعاب التي تتضمن المحتوى القتالي قد يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية تتسم بتشكيل الهوية واكتساب القيم وبناء التصورات حول مفاهيم الحياة والموت، والخيال والواقع، الخير والشر، بالتالي قد تؤثر في تغيير استجاباته وسلوكياته أيضاً، والتعرض المتكرر لمشاهد العنف والقتل والموت قد يساهم في تغيير التصور الحقيقي لمعنى الموت ويراه جزءاً عادي في اللعبة لا يحمل دلالات الوجودية والقيم الرمزية التي يحملها هذا المعنى في الواقع، ارتأينا في بحثنا أن نسلط الضوء على هذا الموضوع وربط الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي بتصوير الموت نظراً للانتشار الرهيب لهذه الظاهرة أما الأهداف التي نريد تحقيقها من خلال هذه الدراسة هي تصورات الموت لدى المراهق على ألعاب الفيديو القتالية. وقد اشتملت الدراسة على أربعة فصول حيث جاء **الفصل الأول**: بعنوان تصورات الموت. تطرقنا فيه إلى كل من مفهوم الموت والتصور وتصورات الموت من وجهة نظر التحليل النفسي. ثم عرجنا على الوظيفة الرمزية للتصورات وبناء التصورات من خلال الواقع الافتراضي.

أما فيما يخص **الفصل الثاني** فتطرقنا فيه إلى: الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي ثم تطرقنا إلى إشكالية البحث وفرضياته، تناولنا إشكالية الدراسة وفرضيات البحث والتحديد الإجرائي إلى المفاهيم .

أما بالنسبة إلى الجانب التطبيقي فقد احتوى على فصلين: **الفصل الثالث** قد ضم معطيات الدراسة الاستطلاعية. والمنهج المتبع في البحث وحالة الدراسة ومعايير اختيارها وتقنية البحث وكيفية دراستها. أما **الفصل الرابع والأخير**: فخصصناه لعرض وتحليل ومناقشة النتائج من خلال عرض وتحليل المقابلات وعرض وتحليل نتائج كل من مقياس الإدمان واختبار (AT.9) لنصل إلى مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج المتحصل عليها. ثم للنهي بخاتمة البحث. واختتمنا الدراسة بمجموعة من التوصيات والاقتراحات.

الجانف النظرى للدراسة

الفصل الأول: تصورات الموت

- تمهيد

1- مفهوم الموت من وجهة نظر التحليل النفسي

2- التصورات من منظور التحليل النفسي.

3- الوظيفة الرمزية للتصورات.

4- تصورات الموت من منظور التحليل النفسي.

5- تأثير الصورة الرقمية على التصورات.

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعتبر مفهوم التصور أساسي بالنسبة لعلم النفس، والذي بإمكانه أن يتحكم في توجيه مسار الفرد، وهو أن يجعل الفرد من موضوع أو مفهوم غائب شيئاً محسوساً عن طريق تحريضه للظهور. ويختلف من فرد لآخر باختلاف الخبرات التي يعيشها الفرد، والتي تعتمد أساساً على مدركات الفرد الأولية أو تصويره الغير مباشر لفكرة أو ما يسمى بالرمزية، لذا وجب الوقوف على دراسته على وجه الخصوص تصورات الموت، لأنها قد تكون سبباً أو عاملاً غير مباشر للتأثير في الكثير من المواقف.

1- تصورات الموت:

1-1 مفهوم الموت:

تعددت وجهات النظر في الموت (DEATH) سواء من حيث طبيعته أو الأسباب المؤدية إليه، ووجهة علم تم البحث فيها لدى بعض الباحثين وفق المسألة الخلافية وهي مشكلة العلاقة بين الجسم والعقل، فالموت على المستوى السلوكي كف تام ودائم للوعي، وتوقف المخ عن أداء دور القائد بالنسبة للعمليات الحسية والحركية والوظائف العقلية العليا، إن مفهوم الموت عند عبد الخالق (1987) لدى الكثير بانفعالات عنيفة ومشاعر جياشة واتجاهات سلبية، وبين من كل كاستنباوم وايزنبارج "1972 (R.kastenbaum.- R.Aiseuberg) في مؤلفهما حول سيكولوجية الموت، إن هناك عدة مسلمات ينبغي أخذها بعين الاعتبار عند تناول مفهوم الموت بالبحث وهذه المسلمات هي:

- إن مفهوم الموت نسبي دائم.
- إن مفهوم الموت يتغير بنمو الشخص، حيث أن تزايد العمر الزمني يؤثر في طريقة التفكير.
- فكل مرحلة عمرية نوعية من النمو العقلي مختلفة
- إن مفهوم الموت معقد.
- يتأثر مفهوم الموت بالسياق الموقفى أو بعوامل موقفية عديدة.
- لا يمكن فصل مفهوم الموت عن السلوك، فسلوك الشخص مرتبط بمفهومه عن الموت، ومفهومه عن الموت يؤثر في سلوكه كذلك. (معمرية، 2017، ص 126)

1-2 مفهوم الموت من وجهة نظر التحليل النفسي :

أوضح فرويد أن موقف الإنسان من الموت أبعد ما يكون عن الاستقامة، فالفرد مستعد لأنه يعتقد أن الموت هو النتيجة الضرورية للحياة، لا يمكن إنكارها ولا تفاديه، ومع ذلك فإنه في الواقع معتاد على أن يسلك كما لو كان الأمر خلافاً لذلك، فهو يبدي ميلاً لا يمكن أن يخطأ في إدراكه لأن يركن الموت أو يزيله من الحياة، والمقصود هو موته الشخصي فإن موته بالفعل أمر لا يمكن تخيله وكلما حاول أن يتخيله يدرك أنه في الواقع يعيش كمشاهد، ومن هنا استطاعت مدرسة التحليل النفسي تأكيد أنه لا يمكن لأحد اعتقاد من أعماقه بموته الشخصي، وأن كل واحد منا في اللاشعور مقتنع بخلوده الشخصي. (فرويد، 1988، ص 27)

2- التصورات من منظور التحليل النفسي:

فعل تصور هو وضع الشيء أو الموضوع الغير جديد أمام الأعين، أي استحضاره رقم غيابه الفعلي، إذا فالنقص والغياب هما عامل ضروري لحدوث التصور، أما فرويد فيعرفه بأنه: العملية التي بواسطتها تتحول الحالة العضوية الأساسية التي تميز الغريزة إلى تعبير نفسي". (بوصوفة، ص71) ويعتبر التصور بمثابة حالة ذاتية للوعي، بحيث يتجسد على شكل صورة واضحة ومحددة للأشياء والأحداث التي شهدتها الشخص سابقا والتي لم تستقبلها حواسه بشكل موضوعي.

ويستعمل مصطلح التصور بدلالة على كل ما نتصوره وما يكون المحتوى المحسوس لفعل التفكير وخصوصا لاسترجاع إدراك سابق. (لابلانز وبونتاليس، 2002، ص180)

وهو أيضا استحضار موضوع غائب إلى الذهن، موضوع غير واقعي يتعذر إدراكه بكيفية مباشرة لكن وعيه أو تصوره ذهنيًا. (دراوش، غياما، 2020، ص15)

إذا فالتصور أساسي بالنسبة للتحليل النفسي. وقد كان سائدا في الفلسفة الألمانية قبل "فرويد". لكن هذا الأخير تناوله لمفهوم التصور كان بطريقة مختلفة. إن تحدثت فرويد عن التصور في النظرية الفرويدية لم يكن بالمعنى الفلسفي التقليدي كاسترجاع لإدراك سابق حول موضوع ما، أو تصور ذاتي حول موضوع ما، ولكن باعتباره كجانب من الموضوع الذي يدور في "الأنظمة الذاكرة". وقد احتل مفهومه السابق للتصور مكانة مركزية في نظريته بسبب دوره في تقديم نماذج النظرية الأولى لتفسير حالات العصاب، إذ عمل فرويد على مقابلة هذا المفهوم أي تصور مع مفهوم العاطفة وتحديد مصير كل منهما في العمليات النفسية لتفسير أمراض العصابية معتمدا على الفرضية القائلة بأن: "إنفصال العاطفة عن التصور هو أساس عملية الكبت".

فيعرف كل منهما مصيرا مختلفا عبر عمليتين مستقلتين هما: "كبت التصور" "قمع العاطفة"، ففي تفسيره للهستيريا مثلا يفرق "فرويد" بين العاطفة التي تنقلب إلى طاقة جسدية، ويرمز إلى التصور المكبوت المرتبط إلى منطقة أو نشاط جسديين. ولقد ميز فرويد بين مستويين من التصورات تصور الشيء وتصور الكلمة، ولهذا التمييز عند "فرويد" يهدف ما وراء نفسي، حيث يميز ارتباط تصور الشيء بتصور الكلمة المقابلة له، ضمن النظام ما قبل الوعي-وعوي، خلاف النظام اللاواعي الذي يدرك سوى تصور الشيء. (لابلانز، بونتاليس، 2002، ص181)

3- الوظيفة الرمزية للتصورات:

3-1 الرمزية:

تتخذ الرمزية (Syuiboliswe) معنيان، فبالمعنى الواسع هي أسلوب من التصوير الغير مباشر والمجازي لفكرة أو صراع أو رغبة لا واعية، وهذا فإن التحليل النفسي مثلا يعتبر تكوين بديلا رمزيا، أما بالمعنى الاصطلاحي فهي تعني أسلوب التصوير الذي يتميز أساسا بثبات العلاقة ما بين الرمز والمرموز إليه والذي يكون لا واعيا. أما عند "فرويد" فيرى في الرمز تمثيلا لمكبوتة لا شعورية، فالحلم ليس سوى تعبير أو نزعة لم يتم الإفصاح عنها، وعد بعض أنماط السلوك (زلة اللسان والتماهي والتسامي) رموزا لأمر يريد المريض التستر عليها. (قدوس، نصناص، 2022، ص47، 50)

3-2 مجال الرمزية:

إن مجال الرمزية اللامحسوس بشتى أشكاله، الشكل اللاواعي وما وراء الطبيعي، والفوق طبيعي واللاواعي وكل ما هو مغيب ويستحيل إدراكه، وينشط توظيف الترميز في الفن، السحر، الدين والأساطير، حيث نجد تنوع في أشكال الترميز مبتدئة في الأرواح، الآلهة كما يعتبر "جيلبير" أن

الرمز هو تصور يظهر معنى سرياً، أين يتجلى السر، ومن أجل تحقيق هذا الإظهار يكون النصف المرئي من الرمز أي (الدال) محملاً دائماً بالحد الأقصى من التجسيم، وهذا المعنى لا نجده إلا داخل المفهوم الخيالي، حيث يتمتع الخيال بدينامية منظمة تجانس بين الصور بالحركة والتشويه، لنعيد فعلاً تشكل الأحاسيس انطلاقاً من الذكريات والأحاسيس وفق الدوافع الشخصية، والمحددات الاجتماعية. (بسباس، بلبسط، 2020، ص24)

3-3 الوظيفة الرمزية:

تتكون خصائص الرمز من خلال علاقة التشابه بين الدال والمدلول، مما يسمح للوظيفة الرمزية باستحضار موضوعات وأدوات غير مدركة في الحال، أو حتى موضوعات غير قابلة للإدراك فالوظيفة الرمزية تسمح باستحضار مدلولات مختلفة مهما كانت موضوعاتها أو أشكالها، وترافقها أنواع من الصور والتخيلات التي تتعلق بالتحويلات الخيالية والتذكرية ويقول "بياجيه" و"انهلدر" بأن المعرفة التمثيلية تفترض تدخل الوظيفة الرمزية، والتي من الأفضل تسميتها بالسيمائية لكونها تحتوي في آن واحد على الاعتباطية والاجتماعية، وبدون هذه الوظيفة لا يمكن للفكر أن يتكون أو يصاغ، وخلال أدائه لوظيفة على المستويات النفسية والاجتماعية، كالطقوس والأساطير والأحلام والتخيلات وبجدية الدال والمدلول والمفتوحين بشكل لانهائي يجمع الرمز الخواص الأكثر تعارضاً ن ليصبح تعويض عن إطناب من الإشارات والعلاقات الإنسانية، وليس من الضروري من خلال الرمز المرور من المجرى إلى المحسوس، حينما يكون المرموز إليه محسوساً بنفس قدر الزمن. (قدوس، نصنص، 2022، ص24) مما سبق يتضح أن نشاط التصورات مرتبط بالوظيفة الرمزية، بمعنى يشكل النشاط الإنساني الذي يركز على إنتاج رموز تهدف إلى فهم البيئة والتحكم فيها.

وانطلاقاً من أن الفرد منتج لرموز فهو ينشأ بالتالي تصورات ذهنية ذات طبيعة نفسية تعد نتائج ما يتراكم لديه خلال تفاعله مع العالم، وهذا ما يتعلق حسب "luiaret prox1984" بالوظيفة العامة للاستحضار الذهني من خلال العلاقات الخارجية والداخلية للأفراد بالواقع، وهذا ما يؤكد أن التصورات الذهنية هي نشاط ذهني يهدف إلى شرح وفهم الواقع من جهة وتوجيه وتعديل سلوكيات الأفراد وأفعالهم من جهة أخرى.

في حين تختلف الاتجاهات في أشكال وتنظيم التصورات الذهنية فهناك اتجاه يرد بأن عقل الإنسان يستخدم ويخزن المعارف على شكل واحد، ومن ثمة نجد شكلاً مشتركاً للتصورات في المعارف المعالجة من قبل فرد ما، واتجاه آخر يعتبر أن المعارف موجودة على شكل مختلف، كما أن أولوية وكيفية تنظيمها مختلفة كذلك، والفرضية التي تقوم عليها هذه النظرية هو أن أهمية كل شكل من أشكال التصورات مرتبط بالوضعية التي يستخدم الفرد فيها هذا الصور، هذه الفرضية متعددة النماذج، حيث تأخذ بعين الاعتبار أولوية داخلية المنشأ لكل شكل من أشكال التصورات الذي يتكيف مع النموذج الخاص، لتكون المعارف في هذه التصورات. (بوزريبة، 2012، ص81)

1- تصورات الموت من منظور التحليل النفسي:

كما سبق وتطرقنا إلى التصورات كمفهوم فهي عبارة عن معارف ومدرجاته حول موضوع ما، فتصورات الموت إذن هي المعلومات التي تلقاها الفرد من خلال الملاحظة المباشرة أو كانت نتيجة لعمليات استدلال حول الموت كظاهرة تحدث في البيئة للإنسان والحيوان.

وهناك طرق متعددة للنظر ولتصور موضوع الموت، فحسب مدرسة التحليل النفسي التي تطرقت إلى أن الموت شيء طبيعي لا يمكن إنكاره ولا سبيل للإفلات منه، لأننا في أعماقنا لا نشعر بالموت وأننا بمعنى آخر لا نعتقد في لا شعورنا بالموت، وما إن تعرضنا وحولنا التفكير في الموت نصرف تفكيرنا عنه في أشياء غيره وكلما تخيلناه تدافعت صورة في مخيلتنا، فهي المدرسة ذات المنهج الوحيد منهج التحليل النفسي يصلح لسبر أغوار اللاشعور، وبين موقف اللاشعور من مشكلة الموت، واعتقد الأخير بأن لا شعورنا هو بالتقريب نفس موقف الإنسان البدائي، ورأى أن الإنسان ما قبل التاريخ مازال يعيش في لا شعورنا دون تغيير، بالتالي لا شعورنا لهذا السبب لا يصدق أن الموت سيجري عليه، وهو يتصرف لذلك كما لو كان من الخالدين.

وهنا اللاشعور هو الطبقات الأعماق في العقل التي تتألف من الدوافع الغريزية بالتالي كل غرائزنا لا تعرف الموت ولا تخشاه تبعا لذلك، بالمقابل فإننا نرفض موت شخص قريب أو عزيز بالتالي هنا يمكن أن يتقبل الموت كحقيقة ويقر أيضا بحقيقة الموت لكننا نرفض أن الموت نهاية الحياة، ونعلن الحالة التي تلتي فيها وتضاد النظرتان المتعارضتان للموت النظرة التي تعترف بالموت كنهاية للحياة. والنظرة التي تنكر ان الموت نهاية الحياة. (فرويد، 1988، ص38)

2- تأثير الصورة الرقمية على التصورات:

أعاد العالم الرقمي تصوراتنا للعالم عبر الصور المختلفة التي يقدمها ولا نقصد بالصور هنا الصور الفوتوغرافية، ولكن الصور الرقمية بكل ما تحمله من عناصر ومكونات والتي تكون رؤى الناس عن العالم المحيط، فقد ذهب شاكر عبد الحميد إلى أننا نعيش عصر الصورة، وأن تصورات الإنسان عن العالم تشكل عبر الصور المختلفة التي لعبت فيها العولمة ووسائل الاتصال الحديثة دورها. (رشاد، 2001، ص43)

5-1 مفهوم الصورة الرقمية (The Rigtal iwage):

هي الصورة التي تلتقط بواسطة آلات التصوير المعروفة وقد تكون الصورة الفوتوغرافية صور لأشخاص أو مناظر طبيعية أو أشياء عادية يستخدمها الإنسان في حياته أو غير ذلك. (شاكر، 2005، ص15)

5-2 صور الواقع الافتراضي:

إن أنظمة العالم الافتراضي تمزج بين طرائق التصوير والصوت والأنظمة الحسية الخاصة بالكمبيوتر من أجل أن تضع المستخدم في دائرة التغذية الحيوية المباشرة مع هذه التكنولوجيا، فتكون

هناك خبرات ذاتية معينة تتم معاشتها مع هذه التكنولوجيا، فبدلاً من تقديم عالم إلى الملتقى كي يشاهده كما تفعل السينما، فإن أنظمة الواقع الافتراضي تضع بداخلها بأن تحاول أن تخلق لدى المتلقي تلك الخبرات الخاصة التي يشعر خلالها كما لو أنه يعيش أو يندمج جسدياً داخل ذلك العالم الذي يتم تمثيله عند كل المستويات.

إذن فالحقيقة أن الصور الافتراضية هي صور تناظرية وصور رقمية لذلك، ولا تتفق الصور الافتراضية مع ذلك الاعتقاد أنها تمثل ما يرى فقط ذلك لأنها أشبه بعمليات المماثلة التي ينبغي إنشاؤها خيالياً أكثر من كونها تمثل الشروط أو الظروف الفعلية أو الواقعية الخاصة بالصور.

(شاك، 2005، ص20)

3-5 الصور وانتقال الرموز:

إن إنتاج دلالة ما عبر الصورة لا يعود إلى ما يثيره الدال من تشابه مع يحيل عليه، بل يعود إلى امتلاك سنن يتم فيها وعبرها توليد كل الدلالات الممكنة وإن إدراك الصورة لا يتم دفعة واحدة دون وسائط، الصورة لا تحضر في الذهن باعتبار وجودها المخصوص، بل تأتي إلى العين من خلال خطاطة مجردة يطلق عليها البنية الإدراكية أو النموذج الإدراكي، حيث الفعل الإدراكي يبحث في المعطيات الموصوفة كما يتطابق مع الخطاطات المجردة التي تمد بها الثقافة لملتقي الصورة، وحينما يتم هذا التطابق تبدأ عملية التعرف والتصنيف. (سلطاني، 2018، ص95)

4-5 بناء التصورات من خلال الصور الرقمية والعالم الرقمي:

أصبح العالم الرقمي أسلوب الحياة للعديد من المتفاعلين على ساحتها، وأضحى بوابة ينظر من خلالها الفرد إلى ذاته المحدودة ومكونه الداخلي إضافة إلى تصوراتها لنمو ذاته نحو العالم المحيط به، سواء العالم الطبيعي أو الاجتماعي أو التكنولوجي. بالتالي الفهم العميق لرؤى العالم الرقمي لا ينفصل عن فهمه للعالم الواقعي. خاصة أن العديد من المفاهيم قد تم إعادة إنتاجها إلى نحو. رقمي من هنا سوف نقوم بطرح المفهوم في صورته الواقعية ثم نتجه إلى الرؤية الرقمية للمفهوم. بالتالي يمكن رؤية أن تصوراتنا عن العالم تتكون عبر عدة صور يمكن طرحها من خلال السياق التالي:

- الصورة الشخصية: تقدم هذه الصورة رؤية الفرد لذاته.
- الصورة العلائقية: وتتضمن التصورات التي يمتلكها الفرد من أفعاله في العالم الرقمي. فالفرد لديه تصورات عن أفعال يقوم بها ونتائجها وهذا يعبر عن عمق رؤيته للعالم.
- الصورة القيمية والوجدانية: تتعلق هذه الصورة بالأحكام المرتبطة بالخير والشر بالنسبة لكل عنصر من عناصر العالم الرقمي. فرؤية الفرد حول معايير القيم الخيرة والشريرة تمثل ركناً من أركان تصوراتها التي تتشكل عبر العالم الرقمي. وترتبط القيم أيضاً بفكرة الحلال والحرام حيث يحضر البعد الديني في فهمنا للعالم الرقمي.

- الصورة الواقعية وغير الواقعية: توجد صور تعبر عن الواقع بكل ما يعنيه. وفي المقابل نجد صور غير واقعية تنطلق عبر مساحات شاسعة من الخيال، تقدم هذه الصور رؤى المتفاعلين للعالم الرقمي.
- الصور الخاصة والعامة: رؤى المتفاعلين للعالم الرقمي عن طريق نشر صور عامة أو خاصة.

نستخلص أن الصورة الرقمية المبنوثة عبر وسائل الإعلام الجديدة تعمل على زرع القيم النفسية والفكرية والثقافية التي تسيطر على الوعي وتعيد صياغة عادات جديدة، لأنها استطاعت أن تهيمن على المتلقي الذي تقتصر لذته على المتعة البصرية وساهم أيضاً في تشكيل شخصيته. فضلاً عن تشكيل تصوراتهم عن الواقع لدرجة تفوق خبرته الفعلية، ويمكن أن تقبح بدلاً عن واقعه.

(رشاد، 2021، ص43)

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم التطرق إليه في هذا الفصل يمكننا أن نستخلص أن التصور له مكانة كبيرة في إدراك الفرد لكثير من المعاني والمفاهيم، وتصبح لديه القدرة على الاستحضار الآني لموضوع أو صورة أو شيء حدث في الماضي، وبالتالي من إدراك الموضوع إلى إعادة تذكره وفهم رمزيته.

الفصل الثاني: الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي

تمهيد

1- الفضاء السيبراني

2- لعبة الفيديو.

3- المراهق والألعاب الالكترونية ذات المحتوى القتالي.

4 - النظريات المفسرة لتأثير الصورة الرقمية على الجانب السيكولوجي للفرد.

خلاصة الفصل

تمهيد:

تناولنا في هذا الفصل الفضاء السيبراني وما يحتويه من ألعاب الكترونية، حيث أن العالم الافتراضي عبارة عن بيئة افتراضية تضم الشبكات الالكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي والأنظمة الرقمية المختلفة التي تتيح تفاعل الأفراد مع بعضهم البعض، فبفضل التطور التكنولوجي أصبح الفضاء السيبراني جزءا لا يتجزأ من الحياة اليومية حيث يمكن للأفراد التواصل التعلم والعمل والترفيه من خلاله، إلا أن هذا الفضاء ليس خاليا من المخاطر فمع الانتشار الواسع للإنترنت ظهرت العديد من التهديدات التي تؤثر على حياة الأفراد خاصة المراهقين، حيث أصبح العديد من المراهقين حول العالم مدمنين على هذه الألعاب الالكترونية خاصة ذات المحتوى القتالي، مما يؤثر سلبا على الحياة الاجتماعية، التعليمية والصحية ويمكن أن يؤدي هذا الإدمان إلى مشكلات نفسية مثل القلق، الاكتئاب وتدهور في الأداء الأكاديمي أو المهن.

1- الفضاء السيبراني:

1-1 انتشار الفضاء السيبراني:

بالرجوع إلى عام 1982 هو تاريخ ظهور هذا المصطلح، صاغ كاتب الخيال العلمي " ويليام جيسون" تصورا غريبا هلوسة جماعية يشترك فيها مليارات المشتغلين يوميا في كل دولة كتمثيل للبيانات المستخلصة سيبرنطيقا (CYPERSPACE) الذي أصبح حقيقة مع انتشار الانترنت على نطاق العالم فالفضاء السيبراني إذن مصطلح حديث ظهر نتيجة لثورة تكنولوجيا المعلومات ويشمل جميع الحواسيب والمعلومات التي من بنوك المعلومات في جميع أجهزة الكمبيوتر في العالم. ولتسمية هذه الفكرة جمع "جيسون" كلمة بداخلها والأنظمة والبرامج والشبكات المفتوحة لاستعمال الجمهور العام وتلك الشبكات التي صممت لاستعمال فئة محددة مئة المستعملين والمنفصلة عن شبكة الانترنت العامة، فالفضاء السيبراني هو العالم المادي والمفاهيمي التي توجد في جميع هذه الأنظمة. (فرحات، 2019، ص90)

1-2 محتويات الفضاء السيبراني:

إن الفضاء السيبراني كان وليد فكرة إنشاء شبكة غير محدودة تتجني من الحرب النووية، فكان التفكير في حالة قيام حرب نووية بوجود نظام الهاتف التقليدي في الخمسينات والستينات القائم بشكله الهرمي فعند تدمير المراكز الرئيسية ستتهار المنظومة وينهار التواصل بين مدن ومناطق الدولة المستهدفة لهذا صممت داربا (وكالة مشاريع البحوث المتطورة الدفاعية) شبكة خاصة بنقل البيانات والمعلومات بين الجامعات و المؤسسات وقت الأزمات، فقام PAULBARN عالم الشبكات الأمريكي في منتصف الستينات بالعمل على حل مشكلة الاتصالات في ما بعد الضربة النووية، فوجد الحل في شبكة موزعة بشكل غير هرمي تعمل بشكل تلقائي، فإذا ضربت عدد من المدن وظلت أخرى لا تنقطع الاتصالات عن كل ما تبقى حي ويضل متصل بالشبكة فأصبحت هذه التقنية الأساس للانترنت . وظهرت شبكة أربانت (ARPANET) وعملت بداية من 1969 حتى أغلقت 1990 وبعد ذلك تم الإعلان عن شبكة الانترنت العالمية (WWW) عام 1991 لتزويد بخدمات الانترنت، بحيث يمكن استخدامها من أجهزة الكمبيوترات الشخصية المنزلية، وتطورت الشبكة حتى ظهورها بشكلها المعقد للوصول لأي محتوى على الانترنت عام 1994 ولتوضيح بين الانترنت والويب. فالويب (WORLD WID WEB-www)

يمكن لمستخدمين الكمبيوتر النقر بالماوس على الكلمات أو الصور لاستدعاء النص أو الصور أو الصوت من العديد من مئات قواعد البيانات الموجودة على الانترنت وهذا يظهر على أنه نظام يعمل لربط المستندات ببعضها البعض تعمل فوق الانترنت لتصبح البيانات قابلة للتنقل بينها من خلال برمجة النصوص الفائقة، والانترنت عبارة عن شبكة هائلة من الشبكات المرتبطة بأجهزة الكمبيوتر باستخدام الكابلات، فالإنترنت كان ينمو قبل الويب لكن مع ظهوره أصبح النمو هائل،

فالعلاقة بين الاثنين مثل الاختلاف بين الدماغ والعقل، فعند استكشاف الانترنت تجد الكابلات والأجهزة وعند استكشاف الويب تجد، المعلومات فسيب هذا تقدم هائل وانخفاض تكلفة الانترنت وتضاعف أعداد مستخدمين الانترنت عشرات المرات في الفترة بين 1990-1997 مقارنة بالثمانينات وسط شبكة العالمية الانترنت برزت فكرة الشبكات المغلقة بظهور اتجاه جديد للدول لبناء شبكة للإنترنت والاتصالات داخلية وطنية من خلال وجود شبكة من المواقع و التطبيقات ووسائل التواصل الاجتماعي ومحركات البحث و بريد الكتروني وطني، وقد تكون مغلقة أو متصلة بالإنترنت العالمي مع وجود نظم فلاتر لحجب وإغلاق الوصول لآلاف المواقع لتجنب التجسس ولأغراض أمنية والسيطرة على المواطنين، هذا الاتجاه دعمته دول لإنشاء شبكات وطنية خشية التجسس على الانترنت والاتصالات والمعلومات، بعد كشف Edward Snowden العميل السابق في وكالة الأمن القومي الأمريكية بإظهاره تجسس الولايات المتحدة على الهواتف والمراسلات الالكترونية على مستوى العالم من ضمنهم قادة وسياسيين للعديد من الدول بحجة مكافحة الإرهاب من خلال برنامج (prisme) من خلال إعطاء وكالة الأمن القومي الأمريكية صلاحيات واسعة من خلال التشريعات باستخدام شركات التكنولوجيا الأمريكية، سبب هذا أزمة دبلوماسية للولايات المتحدة حتى مع حلفائها المقربين كفرنسا وألمانيا والبرازيل. (حامد، د.س، ص 723-724)

1-3 مخاطر الفضاء السيبراني:

1-3-1 مجال تأثير الفضاء السيبراني في البيئة الثقافية (فكريا)

أ- تزييف الوعي الديني: وذلك عبر وسيلة الإعلام الجديد "مواقع التواصل والبريد الالكتروني... إلخ". وقد عرف (محمد جمال فؤاد، 2018) في دراسته: "تصور مفتوح لتنمية وعي الشباب بمخاطر التطرف الفكري عبر مواقع التواصل الاجتماعي: دراسة من منظور الممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية الوعي بأنه مجموعة من الأفكار والتصورات والمفاهيم والآراء الخاصة بالشباب التي تؤثر في وجدانه مع إدراكهم للواقع والمجتمع الذي يعيشون فيه، مما ينعكس على إدراكهم وفهمهم وأفكارهم بمخاطر التطرف الفكري المنقول عبر مواقع التواصل الاجتماعي.

والتطرف الفكري لا يعني بالضرورة اقتصاره بالضرورة على الأفكار الدينية، فضلا عن اقتصاره على دين معين (كالإسلام مثلا...) بل التطرف الفكري يشمل الحالة الدوغمائية التي يصاب بها الشباب صغارا وكبارا نتيجة عدم امتلاكهم لمهارات التفكير الناقد والمهارات الاجتماعية اللازمة.

وحول مجال التربية الدينية للأسرة، هناك عدد من مخاطر الفضاء السيبراني المتعلقة بهذا المجال

منها على سبيل المثال:

- المخاطر الفكرية والعقدية لأفراد الأسرة.
- إضعاف الانتماء الديني لأفراد الأسرة.
- تكوين المفاهيم الخاطئة لدى الأطفال.

- تكوين قيم متعارضة بين أفراد الأسرة.

- إضعاف الهوية الإسلامية لأفراد الأسرة.

ب- **التزييف الأدبي:** هناك تزييف عميق على منصات وسائل التواصل كحسابات تويتر وفيس بوك تقوم به روبوتات آلية متقصة شخصيات إنسانية حقيقية، يعتمد مبدأ عمل هذه الروبوتات في التزييف العميق على التعلم العميق حيث يتم قراءة نمط مقالات ومنشورات الإنسان البشري وعمل محاكاة آلية تشبه طريقته في النشر والأداء حتى في أخطائه الإملائية ففي دراسة إيطالية 2021 تم جمع تغريدات من 23 روبوتا مقلدين 17 بشريا حقيقيا على منصة تويتر من أصل 25 572 تغريدة تم إنشاؤها مناصفة بين الآلة والإنسان وتم استخدام تطبيق أو خوارزمية لكشف التزييف العميق تم التوصل في أن البرنامج يعمل بكفاءة مع النصوص الطويلة بينما يعجز مع النصوص القصيرة و المتقنة كما يعمل جيدا مع اللغات الشائعة كاللغة الإنجليزية بينما يكون ضعيفا مع اللغات غير الشائعة مما يعني أن خاصية التزييف العميق لا تزال تشكل تهديدا اجتماعيا في مجالات عدة منها مجال نسبة الأقوال لغير أصحابها.

1-3-2 مجال تأثير الفضاء السيبراني في التنشئة الاجتماعية (تربويا)

أ- اضطرابات الرفاهية والضيق:

مثل السعادة والرضى والقلق والاكتئاب أظهرت دراسة في تاوان (2021) بعنوان: "ارتباطات حجم الشبكة الاجتماعية عبر الانترنت بالرفاهية و الضيق : تحليل تلوي "أن هناك ارتباطا ضعيفا بالحصول على الرفاهية كلما زاد عدد الأصدقاء في الشبكات الاجتماعية (خاصة شبكة الفيس بوك) ومستوى متوسط للشعور باحترام الذات في الشبكات الكبيرة، بينما لوحظ ارتفاع مستوى احترام الذات في الشبكات الأصغر أو كلما قل عدد الأصدقاء على الشبكة. ولاشك أن مثل هذه التداعيات تضع مسؤولية إضافية على عاتق التربويين والمعنيين بمثل هذه القضايا لتنظيم عملية التصفح للمراهقين.

ب- تدني احترام الذات:

وهو ما أثبتته دراسة تركية (2021) بعنوان "لماذا طلاب الجامعات التركية مدمنون على الانترنت" تم غزو ارتفاع معدلات إدمان الانترنت لدى طلاب الجامعات التركية إلى تدني احترام الذات، من خلال هذه الدراسة أدركنا أنه مع تقدم العمر، يؤدي احترام الذات إلى انخفاض إدمان الانترنت، بهذا المعنى يجب تطوير السياسات لزيادة احترام الذات بين الشباب لضمان الاستخدام الواعي للإنترنت.

ج- العالم الافتراضي وتغيير المفاهيم الاجتماعية:

في بحث (ijartet) بعنوان: (ميتافيرس: المرحلة التالية لثقافة الإنسان والانترنت) تناول البحث تغيير المجتمعات حرفيا، فبدلا من اعتماد الناس سابقا على التفاعل مع التطبيقات والألعاب سيصبحون هم جزءا من مسرح اللعب والتفاعل داخل الحدث نفسه! وهذا سيؤدي إلى تغييرات اجتماعية على التصورات المعرفية وتحديد التشابه ظهر تأثير ايجابي للتأثير السياقي باستخدام pov point-vien حيث

تم اختيار شخصية المراهق وهو يشاهد (الأفاتار) الذي يلعب أو اللاعب الذي يمثل في اللعبة، ومرة أخرى بدون أن يشاهد جسم اللاعب كاملاً. وإنما يشاهد جزءاً من جسمه كاليدين فقط، فأتضح أن هناك تأثير إيجابياً عندما يشاهد جسم اللاعب الذي يمثل في اللعبة أكثر من المشاهدة الجزئية وهذا يبين مدى أهمية التماهي مع شخصيات اللعبة، والتمثل بسلوكياتها وهنا ندرك خطورة ألعاب الفيديو في تشكيل هوية الطفل أو الشاب في النواحي المختلفة، فقد تصنع منه شخصية عنيفة أحياناً كما تصنع منه شخصية مستهترة بالملكات العامة وغير مسؤولة عن تصرفاتها أحياناً أخرى سواء داخل الأسرة أم خارجها تماهياً مع سياقات ألعاب الفيديو، وبالتالي التأثير على طبيعة التنشئة الاجتماعية .

1-3-3 مجال تأثير الفضاء السيبراني في العلاقات الأسرية (تواصل)

يلعب الفضاء السيبراني دوراً أساسياً في تغيير نمط ومفاهيم العلاقات الأسرية، وذلك بسبب نشوء بعض اضطرابات التواصل الصحي حيث يلجأ الكثير من الأطفال والمراهقين، وحتى الكبار إلى الانغماس المبالغ في الفضاء السيبراني، مما يؤثر على جودة العلاقات الأسرية سواء بنشوء اضطرابات سلوكية في الأسرة أو بظهور أنماط جديدة من الاضطرابات النفسية والسلوكية وسوف نستعرض بعضاً منها:

أ-الإدمان الرقمي للأطفال: هناك معاناة دقيقة من إدمان الأطفال على الأجهزة الإلكترونية والتواصل بالفضاء السيبراني لأغراض التصفح أو اللعب مما يساهم في تصدع العلاقات الأسرية من جانب ويتسبب هائلة في مفاهيم متعددة مثل:

- الزواج الافتراضي.
- الطقوس الدينية الافتراضية.
- طبيعة التفاعل مع الألعاب.
- الانغماس أكثر مع الجنس.
- المجال الثقافي والاقتصادي ومجالات الأخرى.

ولا شك أن هذا الأمر يطرح تحديات ضخمة تتعلق بالهوية وقيم المجتمع تتطلب مزيداً من البحوث التربوية والسلوكية للتعامل الرشيد مع هذا المستقبل الافتراضي

ب-تأثير قنوات وسائل التواصل الاجتماعي: لا شك أن مشاهير وسائل التواصل الاجتماعي ومشاهير الميديا عموماً كالممثلين والممثلات هم إحدى أدوات التأثير النفسي والاجتماعي على الشباب والفتيات حيث أظهرت دراسة لمعهد البحوث الاجتماعية والمسحية بجامعة قطر (2018) بعنوان (اختيار تأثير رموز وسائل الإعلام الغربية على المثل الأعلى لحجم وشكل المرأة العربية؛ منهج تجريبي) خلص البحث إلى وجود تأثير لمشاهير النساء النحيفات على الفتيات القطريات وأنهن يرغبن بأحد أشكال النحافة بسبب إعجابهن بتلك الممثلة والمشهورة.

ألعاب الفيديو والسمات السياقية الاجتماعية: هناك تأثيرات مختلفة لألعاب الفيديو على الأطفال والشباب من هذه التأثيرات ما يسمى بالسمات السياقية لألعاب الفيديو والتي تعني أن طريقة لعب الفيديو وسمات الشخصية في الفيديو كالرموز الشخصية (avatar) الخاص باللاعب يؤثر على طبيعة لعبه وعلى هويته وشخصيته وفي إحدى الدراسات الأمريكية بعنوان (تأثير وجهات نظر شخصية ألعاب الفيديو ومهمتها في اضطرابات سلوكية من جانب آخر ففي دراسة روسية (2021) بعنوان: (إدمان الهواتف الذكية والشخصية; مراجعة لبحوث دولية) ورد فيها أنه : يرتبط إدمان الهواتف الذكية ارتباطا ايجابيا بعوامل سلبية مثل الاكتئاب والقلق والتوتر ونقص الثقة بالنفس وضبط النفس والنوم والمشاكل الصحية وتدني نوعية الحياة وعدم الرضا عنها والمشكلات الأسرية وسوء الأداء المدرسي وخطر الإصابة. كل هذه القائمة من المشكلات وغيرها سبب الإدمان الرقمي للأطفال.

ج- التمر السبيرياني: في دراسة بعنوان: (العلاقات الأسرية والتسلط عبر الانترنت) 2015 أشارت إلى العلاقات الأسرية ودورها في التمر السبيرياني، وركزت الدراسة على وظيفة الأسرة في التعامل مع التمر الإلكتروني وقسمت أساليب الأسرة في عملية التدخل إلى ثلاثة أساليب:

- الأسلوب الاستبدادي
- الأسلوب المتساهل
- الأسلوب الموثوق (العشاري، 2021، ص 24)

2- لعبة الفيديو:

لعبة الفيديو بكونها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا صورا في حالة حركة أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يركز على اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب ... الخ المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات ... الخ .
- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشترت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذا كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة. وبين التسلية والرياضة والثقافة، تسمى لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين:

• اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتمييزا كالصحفيين والمعلنين وملاك الانترنت وأصحاب قاعات الشبكات والمنضمون للدوريات ... الخ وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكيل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية" فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب (ludiciel) هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها و تصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى اللاعب بحيث يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق الفأرة الوحدة المركزية "أجهزة القيادة" وسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعين لهم أيضا إمكانية عرض أحيانا تهرب من الواقع . بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو (MEDIEVAL) ولكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية. (خليفة، 2019، ص21)

2-1 تعريف الألعاب الالكترونية:

اللعبة نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ومحكوم بقواعد معينة ويؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على هذه ب (اللعبة الالكترونية) في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على أجهزة الحاسوب أو التلفاز أو الفيديو أو أجهزة الهاتف الذكية وغيرها من الأجهزة الالكترونية. وتعرف هذه الألعاب أيضا بألعاب الديجتال والألعاب الرقمية وتستخدم أجهزة الإدخال في هذه الألعاب مثل عصا التحكم أو الأزرار أو لوحة المفاتيح أو الفأرة وغيرها.

أما الألعاب الالكترونية العنيفة وهي مجموعة من النشاطات ذات أنشطة تحمل إعلام آلي وتتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة. وتتجسد فيها رموز العنف الافتراضي، من قتل ودمار ورعب وصراع، وجميعها متضمنة في ألعاب (الأكشن)، ألعاب الرمي ألعاب القتال وألعاب الرياضة التي تحمل سلوك القيادة المتهور والاصطدام وغيرها. وقد مرت الألعاب الالكترونية بمراحل عديدة، ابتدأت المرحلة الأولى في بداية الستينات ومن ثمارها ألعاب (بونج) وحرب الفضاء. ثم تليها مرحلة عارضة تحكم متعددة الألعاب (ألعاب الأتاري) ثم مرحلة تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور وأمستردام وأتاري إس تي الذي يعتبر الذروة في ثمانينات القرن العشرين. لنصل لمرحلة استخدام ألعاب تقنيات الإعلام والمتعدد الوسائط، ودخول السوني لتتوج الألعاب الالكترونية بدخول الامكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ويمكن أن تلعب بشكل فردي أو جماعي من مختلف البلدان وعلى شبكة الانترنت (سنة مايكروسوفت الصراع بين عارضات التحكم بين أس2 وإيم كوب

واكس بوكس. وبعد عام 2004 ظهرت عارضات التحكم اليدوية المتنقلة وشهدت هذه الألعاب تطورا كبيرا في السنوات الأخيرة إذا أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد وسرعة معالجة عالية ونظام معقد. (العيكدي، ازهار، 2022، ص 88_89)

وهي أيضا تلك الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين وهي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات وهي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هينات الإلكترونية رقمية وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحاسوب أو الكمبيوتر المحمول أو الثابت وألعاب الانترنت والألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية النقاله.

(يحيوي، 2022، ص 145)

2-2-أنواع الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي (لعبة PUBG لعبة الفورت نايت):

لعبة البيجي: هي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 يمكن اللعب فيها في خرائط مختلفة مع إمكانية اللعب منفردا او ضمن لاعبين متعددين وتعتمد اللعبة كلياً على مدى نجاح اللاعب في التنفيذ الاستراتيجي واللعب وفقا لخطة للنجاة في المعركة.

محتوى لعبة بيبيجي: اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا عدد اللاعبين في لعبة بيبيجي 100 لاعب يجدون أنفسهم على الخريطة ثم يبحث كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا و يبقى حيا حتى النهاية وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات فيها تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما و هي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها البعض بجسور.

2-لعبة الفورت نايت: عرف موقع ويكيبيديا لعبة الفورت نايت بأنها لعبة الفيديو الإلكترونية تنتمي إلى نوع البقاء صدرت يوم 27 يوليو 2017 وحصدت شعبية عالية وهي تعمل على نظام تشغيل (بلاي ستيشن واكس بوكس ون ومايكروسوفت ويندوز وماك والاندرويد) وقد وصل عدد مستخدميها الى 250 مليون شخص حول العالم.

محتوى لعبة الفورت نايت:

تحتوي اللعبة على خصائص تجعلها تختلف كثير عن غيرها من الألعاب الأخرى ومن ضمن هذه الخصائص أنها تتيح نظام دردشة حيث يمكنك أن تتواصل مع الأصدقاء من خلال هذه اللعبة كما تضم لعبة الفورت نايت أربعة من الأشخاص بقدرات قتالية مختلفة ومتنوعة وترسانة ضخمة من

الأسلحة والمعدات العسكرية التي تقترب كثيرا من الواقع ويمكن أيضا تبادل الكاميرا داخل اللعبة على أكثر من زاوية كما توجد إحصاءات متعلقة بأداء اللاعبين داخل اللعبة. كما تضم لعبة الفورت نايت نظام فردي وجماعي من اللعبة قد يصل عدد اللاعبين إلى 100 يوجد داخل اللعبة أحداث تقترب كثير من الواقع مثل تقطيع الملابس والتي تغير من مظهر الشخصية. وتضم هذه اللعبة مجموعة من الرسومات المتحركة عالية الدقة وذات شكل متناسق مع بعضها وتحتوي الفورت- نايت على العديد من الأسلحة سواء الآلية الثقيلة أو الخفيفة ومنها المسدس والبنادق الآلية والرشاشات والسيوف والمطرقة والفأس والسكين. (بن مرعي، القرني، 2021، ص332-333)

2-3- مميزات الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي:

يقضي معظم الأطفال والمراهقين جل أوقاتهم مع الألعاب التي تتسم في الغالب بسمات عامة وهناك بعض الألعاب تنتجها شركات لا علاقة لها بقيمتها ولا بمجتمعنا ولا يهمها سوى الربح السريع مهما كان عملها مؤذيا للطفل وكذلك ثمة شركات لا يهمها التأثير على القيم ومفاهيم بعض الشعوب من خلال غزو عقول الأطفال وتلويثها ومن السمات العامة لمعظم هذه الألعاب نجد ما يلي:

1. **العنف الشديد:** تستند معظم الألعاب على اقتحام البطل لمدينة أو وكر عصابة طبعاً قيم البطل لها علاقة قوية بالثقافة الغربية فالبطل رشيق وذكي لكنه يفتك بأعدائه بعنف ولا بد من العداء حتى يشفي غليله

2. **التهور والسرعة والانفعال والتوتر الشديد:** تعتمد هذه الألعاب على مبدأ السرعة والتهور سواء كانت سباقات ضد الزمن أم سباق للبقاء على قيد الحياة في اللعبة.

3. ومعظم الفئات الناشئة باتوا سريع الانفعال لا طاقة لهم على الصبر ومعظم سلوكياتهم تنصف بالسرعة فهم يحبون الأكل بسرعة والدراسة بالسرعة والتحدث مع أهلهم بالسرعة.

4. **العداء للإسلام والعروبة:** هذه الألعاب من صنع الغرب فالأمريكي ينظر للمسلم أو العربي على أنه إرهابي مخادع مولع بسفك الدماء وقذر يحب الحياة في الأوكار ويمارس حياة دنيئة أنها الصور النمطية التي لا تختلف كثيرا عن الصورة التي كرسها الإعلام الغربي أو السينما الغربية و لكن يشارك الناشئ من خلال الطابع التفاعلي في القضاء على هذا المسلم العربي وكأنه عالة على الكرة الأرضية ويجب التخلص منه واحد أشهر الألعاب التي تظهر الصفات السيئة للغاية تدفع الناشئ للفتك ومعظم الأعداء هم العرب المسلمين بالدرجة الأولى. (العنواني، 2021، ص169-170)

2-4- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ذات المحتوى القتالي:

2-4-1- التأثير الصحي:

قد ذكرت بعض الدراسات أن الأولياء يشكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل استنزاف طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود

الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمعة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون و لديهم الكثير من الارتباطات. وبهذا فان معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم.

ولقد أثبتت إحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة و سلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الالكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقا من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، والقصص والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى إطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.

2-4-2- التأثير النفسي والسلوكي:

يتأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، قادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة الى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شئ سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة، كما أن بعض مضامين الألعاب الالكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقترّبون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة .

2-4-3- التأثير العلمي والتعليمي:

إن استخدام الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون

الاستراتيجيات الأساسية و المهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم افتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الالكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الالكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الالكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقبل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

2-4-4 التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية والمسيسة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاحشة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية. والصور العارية والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله.

2-4-5 التأثير الاجتماعي:

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس طفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الالكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمان على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الالكتروني كما يشكي الكثير من مدمنين الألعاب الالكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين إخوة والأخوات فيما بينهم. ذ

(الذيب بن عمار، 2022، ص ص 285...287)

3- المراهق والألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي:

3-1 انتشار الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي:

لقد انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب، التي اكتسبت شهرة واسعة

وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. وما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب، فأصبح قضاء الوقت في لعبة الألعاب الالكترونية طلبا المراهق في "سبنسر تشيلز" الفيلسوف الألماني، يرى أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان لذا فهو يحاول بذلها وإخراجها في اللعب، والألعاب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة المتراكمة" كما يفرض "غوتس ماتس" في نظريته بأن الجسم الإنساني يحتاج للعب لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم واستعادة الطاقة المستنزفة في العمل أو مختلف النشاطات التي يمارسها الفرد. ويعتبر اللعب سلوك فطري، وجزء من وسائل التكوين العام للإنسان وظاهرة طبيعية تبدو خلال مراحل نموه و منه فالمرهق لابد أن يلعب ويمرح حتى ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي، من خلال تفرغه لتلك الطاقة الفائضة في جسمه خاصة في هذه المرحلة القهرية الحساسة من حياته، فيجده يتجه لاختيار الألعاب الالكترونية كوسيلة تشبع فطرة اللعب عنده وتذهب عنه روتين الملل باعتبارها ألعاب هذا العصر، فاللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، غير أنها إن لم تخضع للمراقبة والاستغلال العقلاني لها وعدم الإفراط في لعبها فإنها تؤثر سلبا على عدة مجالات من حياته. فمن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة أن مستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية تتسبب في حدوث نوبات من الصداع لدى الأفراد، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة كما قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي . مما يؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي دون أن ننسى ذكر مختلف الدراسات والبحوث التي ذكرناها سابقا والتي أثبتت كثرت الألعاب الالكترونية العنيفة، يولد السلوك العدواني لدى المراهق ويجعله أكثر عدوانا حيث تشير دراسته أن نسبة 81 % من الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد العنف. وبالتالي فإنه دون شك أن للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك المراهق في مختلف مجالات حياته، وقد انعكس ذلك حتى على ممارسته للأنشطة الرياضية والبدنية، وأدى إلى عزوفه عن ممارستها نتيجة لمعظم الوقت الذي يمضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا ما تبين من الدراسة التي قام بها.

كل ما قمنا بعرضه يجعلنا ندق ناقوس الخطر، فهذا النوع الجديد من الإدمان يعتبر فتاك أيضا فهو يفتك بجميع مجالات حياة المراهق سواء على مستوى صحته أو غيرها من المجالات، فلا يمكن تجاهل إدمان المراهق على هذه الألعاب، لأنه يجعله يعيش عالم افتراضي وينفصل على العالم الحقيقي ويؤثر فيه تأثيرا كبيرا ويعزله تماما عن عيش حياة طبيعية، فمرحلة المراهقة هي مرحلة

الشباب والصحة والعطاء والنشاط والإنتاج غير أن هذه الألعاب الإلكترونية جعلته في حالة من الخمول والعزلة وكأنه منوما مغناطسي بسبب الإفراط في لعبها بمختلف أنواعها.

(شايب وآخرون، 2020، ص 206-207)

3-2 أسباب ودواعي ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي:

ليس غريباً أن تتعلق فئة الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية بطريقة سلبية ويرجع ذلك الأمر لاشتمالها على عدة عوامل للجذب وتتطلب التأمل والتركيز وانتشارها الهائل في المجتمع على المستوى المحلي والعالمي أيضاً الأمر الذي جعلها تحتل مكاناً مهماً في حياتنا اليومية، فأصبحت موجودة أماناً في كل مكان ومتوافرة لدى الجميع على نحو لا يمكن تجاهله و على الرغم من أن هذه الألعاب قد قدمت طرقاً حديثة في كيفية إضافتها ولعبها على أي جهاز وقد اعتاد أغلب المراهقين على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة مع الوقت، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها وأطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه، وقد تنوعت ممارسة تلك الألعاب الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه، والتواصل مع الآخرين والتنافس عبر الآون لاين . وقد اتضح أن الإدمان والاستمرار في ممارسة لعبة معينة ليس حياً فيها أو مجرد الاستمتاع بها وإنما هو استسلام لإحدى الاستراتيجيات المطبقة في علم النفس وهي نظرية "صندوق سكر" حيث أن هذه الألعاب مصممة حول فكرة "صندوق سكر" والتي ترتكز على خداع العقل البشري وسحبه إلى اللعبة دون الشعور بمرور الوقت الطويل وذلك عن طريق تدرج اللعبة في عدة مراحل ومستويات تبدأ بسهولة ثم تزداد صعوبتها من خلال الانتقال بين مراحلها وكل مرحلة لها ميزاتها وجوائزها التي يحصل عليها اللاعب لذلك يسعى للحصول على أكبر عدد من النقاط والجوائز حتى وإن كان متعباً وهذا ما يجعله يواصل ويستمر في ممارسة اللعبة وليس لأنه مستمتع بها فطبيعة العقل البشري يعشق روح التحدي والمغامرة وكسب الرهان ضمنها الإطراء والإعجاب. (بن المرعي، القرني، 2021، ص334)

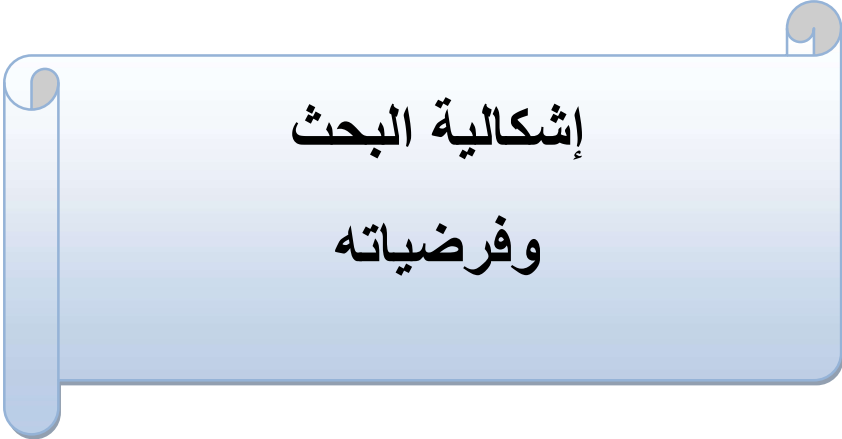
4- النظريات المفسرة لتأثير الصورة الرقمية على الجانب السيكولوجي للفرد:

علينا أولاً أن نحدد مضمون "الأنا" لقد كانت هذه الأنا إلى زمن فرويد الذي أعاد النظر في تعريفها في المقام الأول تجربة نحس بها باعتبارها شكلاً من أشكال الداخل وهي أيضاً شرط لهذه التجربة يمكن أن ترد إلى الوعي باعتباره "ذات تفكر" فهي شرط. لممكّنات التفكير ضمن الزمن "فنحن لا نعي من خلال الأنا أننا موجودون فقط، بل أكثر من ذلك إننا نعرف ذلك، إننا نعرف ذلك والأنا مرتبطة أيضاً بالبرهنة العقلية، إنها تتمتع بملكات مثيرة خاصة بها. وتحيل الأنا على الهوية أيضاً: فعلى الرغم من كل التحولات والتغييرات والإسقاطات (أن يكون الوعي الإنساني قادراً على التذكر من خلال الذاكرة، أو يسقط نفسه من خلال الاستباق) فإن الأنا ينظر إليها دائماً باعتبارها هي ذاتها (وهو مالا يمنع من التساؤل عن المضمون الذي يعطي لهذه الهوية) وهي أصل السببية في الأخير: فالأنا

هي أصل الأفعال إنها تقرر لنفسها، والفعل هو نتاج إرادتها. إن إحساس الأنا هذا هو ما يجعل شخصا ما هو ذاته محددا باعتباره "ذات حرة" أي واعيا لنفسه غير قابل للتجزئة ومناهايا مع كينونته وهو سبب أفعاله. ولقد شككت التطورات التي جاءت بها الفردية والتحليل النفسي في هذا التصور الخاص بالوعي والذات لقد جعل فرويد من الأنا محفلا نفسيا يتميز عن الانشغال اللاوعي الذي بدأ يستدعي القول بأن "الأنا ليست سيدة في ميدانها" لقد شكك اللاوعي في الكثير من خاصيات الأنا ذلك أن جزءا من ذاتها يوجد خارج مراقبتها، و سيصبح من الصعب عليها تحديد هويتها التي تناقضها الكثير من الأفعال، وانهارت فبعض أفعالها يمكن أن تكون حاصل دوافع غريزية وليست حاصل اختيار واعي ومقصود وجاءت الثورة الرقمية التي ستشوش هي الأخرى على مضمون الأنا وذلك بسبب الإبدالات الجديدة التي جاءت بها من جهة وبسبب الدور الذي يلعب الموضوع شاشة من جهة ثانية أولا: لم تعد علاقتنا الجديدة مع الفضاء والزمان تمكننا من التعرف على الأنا في شكل استبطان: فمن الواضح أن المرحلة ليست مرحلة الداخل، بل هي مرحلة الخارج: يشترط الاستبطان (تلك القدرة على الغوص من داخل الأنا) زمنا ليس موجهها إلى الفعالية والإنتاجية، إنه زمن داخلي ينشر بإيقاع يدخل في تناقض مع زمن الما فوق حدثه، ويقتضي الداخلي أيضا انتشار عمق ليس من أولويات الراهن الافتراضي (ما وصفته بأنه انتقال من فضاء عمودي إلى فضاء أفقي) وهناك سطوة الصورة الهشة التي لا تسهل إعادة امتلاك الأنا في شكل محكي داخلي، وفي شكل فكر مبني وتساؤل فلسفي أو في شكل مناجاة. لقد كانت مرحلة ديكرت أكثر ملائمة لهذا النوع من الحركة الداخلية من مرحلتنا. وقد أصبح الموضوع الشاشة الذي هو اللعب امتدادا لأنفسنا. فالإنسان المزيد ليس كذلك فقط من خلال إضافة مادة إلى جهازه أو من خلال تطوير الذكاء الاصطناعي، إنه كذلك أيضا من خلال الحضور الدائم الافتراضي الملتصق بأعصابه بفضل الألعاب، وقد كان كل من جيل "ليبوفيتسكي" و"جان سوروي" قد أكد سنة 2007 وجود الظاهرة العالمية إنسان اليوم وغدا مرتبط دائما من خلال محموله و حاسوبه بمجموع الشاشات، في قلب شبكة تؤثر امتداداتها في كل ما يصدر عنه في حياته اليومية تكرر سيطرة القوة الشاشاتية و تؤكد استلاب الإنسان تجاه هذا الموضوع فمن حقنا الاعتقاد أننا دخلنا الآن مع الحاسوب الواسع الانتشار في لحظة ثالثة (بعد لحظة السينما لحظة التلفزيون) إنها المباشرة والتفاعلية والاستعداد للقيام بكل شيء عبر النقر: الاشتغال واللعب في الشاشة والتواصل عبر الشاشة وتقصي الأخبار عبرها أيضا، إن الإنسان العرضي ذلك المتصل باستمرار موجود بفضل الشاشات، والحال أن مواجهة هذا الوجه المزدوج للأنا، أو هذا التفاعل الوجهي، يثير مسألة تعددية الأنا وتحولاتها: من هي الذات التي يتم تمثيلها في الشاشة؟ هل هناك انشقاق بين ما أحسه عن نفسي وبين ما أمثله عن نفسي؟ وخاصة ألا تميل الأنا الداخلية إلى التلاشي أو تتغير في احتكاكها مع هذا الافتراض المزدوج وهذا مكن القضية أن نكون في الشاشة أو لا نكون.(الزاغودار، 2019، ص 75-76)

خلاصة الفصل:

حاولنا في هذا الفصل الإلمام بجميع جوانب الإدمان على الألعاب الفيديو ذات محتوى القتالي باعتباره جانب يعاني منه العديد من الأشخاص خاصة المراهقين وذلك لتأثيره السلبي على الصعيد النفسي والجسدي، حيث أصبحت فكرة الموت لدى المراهق مجرد حاجة عادية ليس كما كانت قبل دخوله عالم الألعاب القتالية.



إشكالية البحث وفرضياته

الإشكالية:

ان التطور الراهن والسريع الذي يشهده العالم في مجال التكنولوجيا والتقنية، جعلت ألعاب الفيديو تظهر بمستوى عالي من الدقة والواقعية بفضل استخدام تقنيات متطورة تصور الواقع كما هو، ومع التقدم في عصر الرقمنة لا يخفى أنها من أبرز مظاهر التغيير في ظل التغيرات السريعة في عالم التكنولوجيا والتي أصبحت تتيح للفرد فرص متعددة غير محدودة تسمح له بإبراز وعرض هويته كيفما يشاء، من خلال التطور الجذري للاتصالات العالمية والذكاء الاصطناعي وكنعكاس للتسلسل الهائل والتقدمي لها في العالم وبين الأفراد كان هناك تأثير تدريجي وواسع النطاق لها في كل جانب من جوانب الحياة فأولاً لها تأثير كبير على الفرد في وظائف المخ والعقل والسلوك، مما يثبت أن عقلنا ودماعنا وذاتنا ستتأثر، ونتيجة للتأثير الشامل والتقدمي والتغلغل لعملية الرقمنة على العالم والبشر فإذا الظواهر المتطورة والأدلة المتزايدة تشير إلى ظهور محتمل لشكل جديد من الذات في عصر الرقمنة والذي يمكن تسميته الذات الرقمية، ففي عصور ما قبل الرقمنة كان يؤدي الفرد دوراً ما في الحياة ثم يعود لحيزه **(الأنا الواقعية)** أما الآن أصبحت علنية. (نورة، 2023، ص10)، ونحدد أيضاً أنه كانت ولا تزال لها تأثيرات في طبيعة العلاقات الاجتماعية بين الأفراد وخصوصياتهم الثقافية والقيمية فتامت أنماط وأساليب جديدة من العيش والتواجد الاجتماعي لم يعهدها في زمن سابق للعيش اليوم ضمن سياق جمعي منفرد. (غابري، 2021)

وأمام كل هذه الأساليب من الإثارة والتشويق التي تقدمها الرقمنة، وجد المراهقون وحتى الشباب أنفسهم أمام جاذبية كبيرة نحو الانترنت بشكل عام وألعاب الفيديو بشكل خاص، مما جعلهم الفئة الأكثر استهلاكاً لهذه التقنيات خاصة الألعاب الالكترونية - ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي التي تركز على القتال باستخدام الأسلحة النارية فيظل المراهق معرض بشكل كبير لهذه الألعاب ويميل إلى الانغماس فيها، وتكون مع الأصدقاء أو بمفردهم، ويعود جزء كبير من هذا الانجذاب إلى الفراغ الذي يشعر به المراهق في حياته اليومية حيث الروتين الممل والمحدودية في التجارب والقدرات. إضافة إلى ما تحمله من خصائص ومميزات تتمثل في الصراع والمنافسة والتفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية التي تحتويه ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي، مما يسمح أيضاً للمراهق بالخروج عن المألوف واستكشاف عوالم جديدة، إضافة إلى وجود هدف للعبة وقوانين تحكمها بواقعية، كل هذه العناصر تجعل منها أكثر إثارة ومتعة وإدماناً، فباتت هواية تستحوذ على معظم أوقات المراهق أكثر من غيره. خاصة لأنها مرحلة تتأثر بالعديد من المؤثرات وتعد أخطر منعطف عمر يمر به الفرد. فيستخدم هذه الألعاب كملاذ للهروب من المشكلات النفسية والاجتماعية ووسيلة لتحقيق إشباعاته ومتنفس له من الضغوطات والتحديات التي يواجهها أو للشعور بالنشوة والسعادة بعد ممارستها ونتيجة للاعتياد عليها. يقول الدكتور "محمد الكعبي": "أنه يمكن تفسير تفاعل الكثير من الأفراد مع الألعاب ذات الطابع الدموي الشديد الغريبة عن ثقافتهم بسبب الإثارة والتشويق والفانتازيا التي تقدمها ونظام

المكافئات والحوار في الألعاب بينهم بطريقة تشجيعية" (العبى، 2014، ص 97)، بالتالي فإن ألعاب الفيديو ذات ذلك المحتوى القتالي تجعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالماً حقيقياً، والاستمرار على الإقبال على هذه الألعاب من طرف المراهق التي تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق ينمي قدرات عقلية وأخرى سلوكية مكتسبة، وقد تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات النفسية بحيث تعرقل النمو النفسي الاجتماعي الذي يركز على الأشخاص المحيطين به، فيصبح المراهق منغمساً في الخيال والعالم الافتراضي. وبالمقابل فإنها تؤثر على أفكاره التي قد تجسد لأفعاله، فالمراهقين الممارسين والمدمنين لهذه الألعاب تجعل في أذهانهم القابلية للتشبع بثقافة الموت والقتل والإجرام، وذلك بعد اكتسابهم نماذج القتل نتيجة تعودهم وكثرة ممارستهم لهذه الألعاب وتفاعلهم مع الموت الافتراضي المتضمن فيها، إذن إنها تؤثر وبشكل غير مباشر على الكثير من وجهات النظر لدى المراهق، لأنها تحتوي على مضامين رمزية أو صورية ومعلومات مرئية كثيرة على شكل إيضاحي تصويري بمؤشرات مختلفة (سلطاني، 2018، ص 249)، وبالتالي قد تغير من الكثير من المفاهيم والمدرجات كمفهوم الموت الراسخ بعمق سواء من المعتقدات الدينية أو الممارسات الثقافية أو الحياة اليومية أو حتى من التأملات الوجودية فتصبح كل أفكاره ومعتقداته وهمية وتبعده شيئاً فشيئاً عن العالم المادي الواقعي.

يبين الباحث شاعر عبد الحميد استغراق الممارسين المراهقين والشباب في ألعاب الفيديو حيث أصبح هذا الفضاء يأخذ منهم الوقت والجهد والطاقة والنشاط العقلي عالم الصور عالم يفضل المرء عن الواقع ويجعله يعيش في عوالم الخيال والخداعات الإدراكية يحصل فيها الفرد على متع إدراكية وعقلية ووجدانية لا يجدها في العالم الواقعي، إنه عالم الإشاعات البديلة والمنح المتخيلة.

(سلطاني، 2018، ص 248)

نحن من خلال هذه الدراسة نسعى إلى معرفة تصورات الموت لدى المراهق المدمن على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي، لما للموضوع من أهمية دراسة لفئة حساسة من المجتمع ألا وهي المراهقين. وهم الفئة الأكثر استهلاكاً للألعاب الالكترونية الرائجة بكل أنواعها، ومن هنا يكون التساؤل:

-ما هي تصورات الموت لدى المراهق المدمن على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي؟

فرضية الدراسة:

- يؤثر سلبا الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي لدى المراهق على تصورات الموت.

تحديد المفاهيم الإجرائية:

- تصورات الموت: هو طريقة إدراك الأفراد للموت والتي تعكس كيفية فهم وتفسير هذه الظاهرة معرفياً، عاطفياً وسلوكياً.

- الإدمان على الأنترنت: هو الدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس إدمان الأنترنت.

- الإدمان على الألعاب الإلكترونية القتالية: الانشغال الزائد والمتكرر لهذه الألعاب وفقدان السيطرة على مدة أو توقيت استخدامها.

الفصل الثالث

الإطار المنهجي للدراسة

تمهيد

- 1 - الدراسة الاستطلاعية.
- 2 - المنهج المتبع في البحث.
- 3- حالة الدراسة ومعايير اختيارها.
- 4 - تقنيات البحث المستخدمة.

تمهيد

بعد تطرقنا إلى الجانب النظري، سنعرض للجانب التطبيقي الذي يمكننا من التأكد من معلوماتنا النظرية ويسمح لنا بالإجابة على الإشكالية المطروحة في بحثنا. وهنا سنقوم بعرض الدراسة الأساسية من المنهج المتبع إلى حالة الدراسة ومعايير اختيارها والتعريف بمختلف الأدوات المستخدمة والمعتمد عليها في أثناء البحث وخطوات إجرائه.

1- الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية مرحلة هامة في البحث العلمي نظراً لارتباطها بالميدان ومن خلالها نتأكد من وجود عينة الدراسة.

ونظراً لطبيعة الموضوع توجهنا إلى ثانوية شبايكي عبد القادر-بقصر الشلالة - وذلك بتاريخ 2024/04/27، للحصول على معلومات أولية لتوضيح طبيعة الدراسة حول موضوع تصورات الموت لدى المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية ذات المحتوى القتالي.

2- المنهج المتبع في البحث:

يتطلب موضوع الدراسة في هذا البحث المنهج العيادي الذي يعتمد على دراسة حالة. والتي يمكننا من دراسة حالة الفرد بطريقة شاملة ودقيقة من مختلف جوانبها، والذي سنتجه فيه إلى دراسة معمقة لحالة الفرد، كما نقصد بالدراسة المعمقة للحالات الفردية بصرف النظر عن انتسابها إلى السواء أو اللاسواء. (شقيير، 2002، ص 44)

3- حالة الدراسة ومعايير اختيارها:

تم الاختصار في بحثنا على تناول حالة واحدة، وفق المنهج العيادي الذي أشرنا إليه سابقاً، وتم اختيارها بطريقة قصدية من ثانوية شبايكي عبد القادر- بقصر الشلالة- وفق المعايير التالية:

- أن يكون الحالة مراهق.
- أن يكون مدمناً على ألعاب الفيديو الالكترونية ذات المحتوى القتالي.

3-1 خصائص حالة الدراسة: جدول رقم (1) يبين خصائص الحالة

الحالة	السن	الجنس	المستوى الدراسي
وليد	17 سنة	ذكر	السنة الثالثة ثانوي

4- تقنيات البحث المستخدمة:

4-1 المقابلة العيادية نصف الموجهة : لقد اخترنا المقابلة العيادية نصف الموجهة لأنها المناسبة لدراسة الحالة، والتي تعتمد فيها على دليل محدد من الأسئلة توجه إلى الحالة قصد الإجابة عليها وتكون الإجابة مفتوحة لكن مقيدة بمضمون السؤال.

لقد قمنا ببناء دليل المقابلة العيادية نصف الموجهة في هذا البحث والذي يتكون من (12) سؤالاً مقسمة على محورين:

• **المحور الأول:** يتضمن (05) أسئلة تهدف إلى التعرف على مدى استخدام وإدمان الحالة للألعاب الالكترونية ذات المحتوى القتالي.

• **المحور الثاني:** يتضمن (07) أسئلة تهدف إلى معرفة على تصورات الحالة لمفهوم الموت بعد ممارسة الألعاب الالكترونية ذات المحتوى القتالي والإدمان عليها.

4-2 مقياس الإدمان على الأنترنت: (أنظر الملحق رقم 01)

4-2-1 التعريف بالمقياس:

أعد الباحث "يعقوب يونس خليل الأسطل" (2014) مقياس إدمان الأنترنت والذي يتمتع بصدق وثبات عاليين. ويشمل المقياس على واحد وعشرون (21) بنداً وتدرجت بدائله بين (دائماً، كثيراً، أحياناً، نادراً، أبداً) ونظراً لتشابه البيئة العربية اعتمدنا في الدراسة الحالية على صدق وثبات المقياس السابق الذكر.

4-2-2 الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الأنترنت:

- أ- **صدق الأداة:** الصدق أن تقيس الأداة ما يطلب منه قياسه. (الأنصاري، 2000، ص 92)
- ب- **صدق الاتساق الداخلي الخاص:** أوجد "يونس" (2011) بين مجموعات الفقرات التي ترتبط بدرجة كبيرة ببعضها البعض والتي تتدرج تحت المقياس، والجدول الموالي يوضح نتائج فحص صدق الاتساق الداخلي للفقرات بالدرجة الكلية لاستجابات أفراد عينة التقنين.
- **جدول رقم (02) يوضح ترتيب قيم معاملات الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لمقياس إدمان الأنترنت:**

رقم	العبارة	قيمة
20	أستمر في الجلوس أمام الأنترنت حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس	0.68
17	أشعر بأن حياتي مرتبطة بالأنترنت	0.64
19	الحياة بدون الأنترنت لا تطاق	0.64
05	أصبحت أسيرا لشبكة الأنترنت	0.63
06	أسهر فترة طويلة أمام الأنترنت	0.63
04	أشعر بتوتر إذا انقطعت عن الأنترنت	0.62
18	أحاول إخفاء الوقت الذي أستغرقه في استخدام الأنترنت	0.60
21	أنزعج عندما يكلفني والذي بأمر ما حتلا لا أترك الأنترنت	0.60
13	يشكو مني الآخرون بسبب الوقت الذي أقضيه أمام الأنترنت	0.59
01	أفضل أن أقضي وقت فراغي في تصفح الأنترنت	0.58
15	أجد نفسي متحمساً للمرة القادمة التي سوف أستخدم بها الأنترنت	0.55
16	أنزعج عندما يقاطعني الآخرون أثناء الأنترنت	0.54
03	أهمل التزاماتي اليومية لقضاء وقت أطول أمام الأنترنت	0.52
08	صاب بالإجهاد والتعب في يدي أو ظهري من كثرة الجلوس أمام الأنترنت	0.51
12	أفضل إثارة الأنترنت على أية متعة أخرى	0.51

14	أتكتم عندما يسألني الآخرون عما أتصفحه بالإنترنت	0.51
10	تصفحني على الإنترنت يؤخرني عن مواعيدي	0.49
07	فشل عند محاولة تحديد مدة جلوسي أمام الإنترنت	0.48
02	يمنعني الجلوس أمام الانترنت من قضاء وقت أطول مع رفقائي	0.39
11	أشعر بالندم لطول الفترات جلوسي أمام الإنترنت	0.29

يوضح الجدول رقم (02) أن قيم المعاملات قد تراوحت بين (0.29 و 0.68) وهي دالة عند مستوى الدلالة (0.01) وهذا يدل على وجود علاقة قوية بين الفقرات والدرجة الكلية للمقياس، وهي بالتالي تعبر عن مدى صدق اتساقها الداخلي وبذلك نضمن لصدق الفقرات في قياسها للخاصية المراد قياسها، بالإضافة إلى أنها متطابقة مع قيم معاملات الارتباط للمقياس قبل تطبيقه في الدراسة الاستطلاعية والتي تراوحت بين (0.37 و 0.78) وهي أيضاً قيم دالة.

ج- ثبات مقياس إدمان الإنترنت:

يعني ثبات الاستقرار، أي أنه لو كررت عملية قياس الفرد الواحد لأظهرت درجته شيئاً من الاستقرار (الأنصاري، 2000، ص 94). وهناك عدة طرق لحساب صلاحية الثبات وقد اعتمدت الدراسة على طريقتين.

د- قيم الثبات باستخدام ألفا كرومباخ:

يعد معامل ألفا كرومباخ أحد أهم مقاييس الاتساق الداخلي الذي تعتمد فكرته على مدى ارتباط الوحدات أو البنود مع بعضها البعض داخل الاختبار وكذلك ارتباط كل وحدة أو بند مع الاختبار ككل.

وكما كانت البنود متجانسة فيما تقيس كان الاتساق عالياً فيما بينها والعكس صحيح.

(سعد عبد الرحمن، 2003، ص 174)

وفيما يلي قيم معاملات ألفا كرومباخ المبينة في الجدول الآتي:

- الجدول رقم (03) يبين معامل الثبات لمقياس الإدمان على الإنترنت بتطبيق معادلة ألفا كرومباخ:

معامل الثبات ألفا كرومباخ للمقياس	مقياس الإدمان على الإنترنت
0.88	

يظهر من خلال الجدول (03) أن قيمة معامل ألفا كرومباخ المحسوبة الخاصة بحساب ثبات المقياس هي (0.88)، وهي قيمة مقارنة لقيمة المقياس الأصلية التي بلغت (0.92)، وبالتالي نضمن على ثبات نتائج الأداة إذا ما أعيد استخدامها في الدراسة الأساسية الحالية.

هـ- ثبات المقياس باستخدام التجزئة النصفية:

تعتمد طريقة التجزئة النصفية في حساب ثبات الأداة على تجزئتها الى جزأين متكافئين ثم حساب معامل الارتباط بينهما وتعديله باستخدام معادلة سبيرمان - براون والنتائج المحسوبة موضحة في الجدول الآتي:

معامل الثبات سبيرمان - براون للمقياس	مقياس الإدمان على الأنترنت
0.77	

يبين من خلال الجدول (04) أن نتائج حساب معامل الثبات بتطبيق التجزئة النصفية للأداة قد وصلت إلى (0.77) بعد تصحيحها باستخدام معادلة سبيرمان - براون وهي قيمة دالة. بالرغم من أنها متباعدة قليلاً عن قيمة المقياس التي توصل إليها صعد المقياس والتي وصلت إلى (0.85) وبالتالي توجد علاقة ما بين الجزأين المتكافئين بعد التصحيح ويمكن ذلك الاطمئنان مرة ثانية على ثبات نتائج الأداة إذا ما استخدمت في دراستنا الأساسية.

يظهر من خلال النتائج المحصل عليها في حساب معامل الثبات بتطبيق معامل ألفا كرومباخ والتجزئة النصفية أنها كلها تطمئن على استقرار درجات مقياس إدمان الانترنت ومنه نتبنى على صدقه نظرياً.

4-2-3 الأوزان الخاصة لمقياس إدمان الأنترنت:

أعطى الباحث مصمم المقياس لكل فقرة مكونة للمقياس الدرجة الموزونة الآتية: (دائماً = 04، كثيراً = 03، أحياناً = 02، نادراً = 01، أبداً = 0) ثم تستخرج الدرجة الكلية بجمع الدرجات الموزونة للواحد والعشرون (21) فقرة المكونة للمقياس، وتتراوح الدرجات على المقياس من درجة صفر (0) كأدنى درجة وأربعة وثمانون (84) كحد أقصى يمكن أن يحصل عليها المستجيب التلميذ.

4-3 اختبار النماذج البدئية ذو التسع عناصر [AT.9]:

تمهيد:

تدخل اختبارات الرسم في إطار الاختبارات الإسقاطية التي تسمح للفرد أن يفصح عن طريقته الخاصة في تنظيم تجاربه وهيكلتها والمعنى الذي يعطيه لها، ذلك أنه يستقبل المثيرات ذات البناء الضعيف لهذه الاختبارات ويستجيب لها وفقاً للتنظيم الدينامي لشخصيته، بهذا يسقط نظرته للحياة من خلال استجاباته لتعليمية الاختبار وترجمته لمادته، فالمحرك الغامض في هذه الاختبارات يكون إما من النوع الأيقوني (مثل اختبارات الرسم) أو من النوع الشفهي (كاختبار TAT والوروشاخ). أما اختبار AT.9 هو اختبار إسقاطي يجمع بين هذين النوعين (الشفهي والأيقوني)، حيث تمنح التعليمية

للمفحوص النوع الايقوني بطلب الرسم والنوع الشفهي برواية قصة وملء استبيان وذلك انطلاقاً من الرسم الذي شكله.

1. أصول اختبار الـAT9 ومبادئه الإسقاطية:

نتج هذا الرائد عن الأبحاث التي قام بها Y. Durand سنة (1961 و 1963) الموجهة لدراسة مصداقية نظرية " البنى الأناسية للخيال" لصاحبه G Durand (Y. Durand, 1998). وتم عرض هذا الاختبار لأول مرة في مقال له عن العلاقة بين " الخيال و السلوك" (1963) ليفسر إشكاليات و فرضيات أستاذه G. Durand عن "البنى الأناسية للخيال" (1960) و ذلك لمعرفة إلى أي مدى يمكن ضبط الخيال تجريبياً و سلوكياً.

يعتبر الأستاذ "G. Durand" الخيال طاقة حيوية تسقط على الواقع الخارجي البيئي لتنظم حول ثلاث بنى أصلية تميز التفكير الإنساني و هي البنية التجزئية، البنية الصوفية، والبنية التركيبية. وحينما تسقط تلك الطاقة الخيالية إلى الخارج تكثف في صور مختلفة من الفضاء الخارجي سماها الباحث- نقلاً عن " يونغ" النماذج البدئية Archétypes وقد صنفت تلك النماذج لتوافق البنى الثلاث حسب الوظيفة الرمزية لكل صورة بدئية.

فرائز (AT.9) تقنية بنيت أساساً لتقنين الخيال وإنجاز تصنيف للإجابات التي أنتجها ذلك الخيال، بحيث حاول مؤسسه "Y. Durand" معاينة مجموعات متجانسة للرموز وضبط تداخلها، مهتما بدراسة الارتباطات الظاهرية بين المواضيع (Thèmes) والتكيف النفسي سواء على المستوى السطحي الاجتماعي أو الخفي العيادي.

و لتحقيق هذا الغرض انتقى Y. Durand من النماذج البدئية العديدة التي عرضها أستاذه في بحثه، تسعة منها تعتبر أكثر استمراراً ودواماً وأكثر مغزى لملاحظة الأشكال الأساسية التي بواسطتها ينتظم خيال الشخص السوي على المستوى الرمزي ليواجه القلق الحياتي.

2. وصف الاختبار:

يتكون هذا الاختبار من تسعة منبهات رمزية أو بدئية مقترحة كنقطة بداية لإنشاء رسم، حكاية، و ملء استبيان. (Y. Durand et all, 1972, p 80)

يهيأ للمفحوص قلم رصاص وورقة رسم مزدوجة (حجم 27x21 سم)، تحتوي الصفحة الأولى على البيانات التالية: الاسم، المهنة، المستوى الدراسي، ويبدو في أسفل الصفحة النص التالي: " في الاختبار التالي، ستركب رسماً، عليك خاصة أن تظهر سعة (غنى) في التخيل، يعتبر تنظيم الرسم أهم من التنفيذ (الإجراء)، عند انتهائك للرسم لخصه في بضعة أسطر على شكل قصة". الوقت الكامل 30 دقيقة.

في أعلى الصفحة الثانية تعليمة أخرى: "ركب رسما بما يلي: سقوك، سيف، ملجأ، وحش مفترس، شيء دوري (يدور يتكاثر أو يتطور ويرتقي)، شخص، ماء، حيوان (طائر، سمك، زاحفة، كائن حلوب)، نار".

أما الصفحة الثالثة فتحتوي على التعليمة التالية: "اشرح رسمك"، وهي فرصة للفرد كي يوضح كتابيا ماذا يجري في رسمه وما هي أساليب التوفيق بين العناصر المكونة له على شكل نص أو قصة.

بعد إنهاء الرسم والنص، يطلب من المفحوص إعطاء بيانات إضافية في الاستبيان الملحق، العناصر الهامة فيه، تلك التي يرغب في حذفها، كيفية انتهاء القصة المتصورة، وإذا ما شارك في القصة أين سيكون موقعه وعمله في الرسم بالإضافة إلى ذلك يقوم بملء جدول يبين فيه نقاط تتعلق بكل نموذج بدئي وهي: الشيء الذي مثله به، دور هذا النموذج البدئي في الرسم، ورمزه. (أنظر الملحق 03).

3. مبادئ الاختبار:

يرى "Y. Durand" و زميله "J.P.Schnetzler" أن الكلمات المنبهة التسعة المقترحة للمفحوص يمكن اعتبارها كمفاهيم تحمل أخبارا رمزية تتغير وفق الأفراد، ومتناقضة عند الفرد الواحد، فبعض هذه العناصر أو المنبهات يطرح مشكلا، وبعضها الآخر يوفر قدرات على الاستجابة، وبعضها الآخر يتدخل ليكمل ويثري المنبهات الرئيسية في خبر رمزي يكتسب دلالة عامة للحل المتبني.

أ. عناصر المأساة:

تتمثل في الشخص، الذي هو مكون إنساني لم يتم تحديد الجنس فيه وهو عنصر أساسي في تكوين سيناريو، كما يمكن أن يكون موضوع يسمح بإسقاط أو تماهي الفرد (إسقاط الفرد لأناه).

ب. عناصر الأشكال:

ب.1 السقوط:

يعتبر السقوط بالنسبة لشعور المكون الدينامي للحركة والزمن، حيث يعبر عن أول تجربة خوف معاشة من طرف الرضيع (صدمة الولادة)، ويمثل أول نموذج من النماذج البدئية لمعاش مقلق تم تجربته من طرف الفرد كما يمكن اعتبار السقوط وضعية نكوصية من حالة توازن إلى حالة عدم توازن: أي فقدان نقطة ارتكاز، أو وضعية أو مستوى تم الوصول إليه. (Y. Durand, 1988) بتصرف).

ب.2 وحش مفترس:

يمثل رمز حيواني مفترس، مقلق، يوجي إلى صور ليلية مقلقة، فكلمة وحش واسعة المعنى، يمكن أن تكون حيوان، نصف آدمي... الخ، أما كلمة مفترس فهي تبعث إلى قلق الافتراس، الابتلاع، والوقت الذي يفترس أيضا.

أي أن السقوط والوحش المفترس نموذجين بدئيين يعطيان شكلا للحصر والقلق، ويحددان بدقة المشكل الأساسي المتعلق بالقلق، الموت والهروب أمام الزمن.

ج. عناصر الإجابة:

وهي النماذج البدئية التي تثبت إجابات الفرد، وتوافق الأصناف الرئيسية لإبداعات الوظيفة التخيلية التي وضعها (G. Durand)، هذه النماذج تتمثل في:

ج. 1 السيف:

يثير فكرة المبارزة، القطع، الانفصال، الموت، كذلك هو رمز القوة الأبوية. وقد فضل Y. Durand السيف على فكرة السلاح التي لا تثير فكرة القطع، والسيف وسيلة أو عنصر هام في البنية التجزئية.

ج. 2 الملجأ:

يستعمل بصفة خاصة في البنيات الصوفية، ويساعد على بروز الاتجاهات المطمئنة التي تعبر عن الراحة والحماية، ويرمز للمودة والألفة، والعلاقة (محتوى/محتوي)، الأنوثة والأمومة. وهناك عدة سلوكيات يمكن أن نعتبرها كملجأ للفرد وذلك لمواجهة قلق الموت والزمن، هذه السلوكيات تتمثل في/ الوحدة، الصلاة، الهروب، الكحول، المخدرات، والموت بحد ذاته.

ج. 3 الشيء الدوري:

يثير فكرة التكاثر، التطور أو التقهقر، وهو منبه يخبر عن الحيوية ويثير الإجابات التي تسمى "التأليفية".

د. عناصر التكملة: وتتمثل في:

الماء، النار، الحيوان: وهي عناصر جد متناقضة وغنية بالقيم الرمزية تساعد على تعزيز الصور المبدعة للموضوع المتبنى.

أمام هذه العناصر المتنافرة يجد الفرد نفسه إذن مدفوعا إلى المجانسة بينها، ورغم هذه الصعوبات فقد دلت التجربة لـ "Y. Durand" أن النشاط التخيلي يصبح محررا، وبذلك "يقع الاختبار قريبا من مردود خيالي إجرائي، كما يقترب من مهمة للتحقيق أكثر من الوهم الاعتبائي المجاني".

4. تجريب الاختبار و أصناف الاستجابة:

ابتدأ تطبيق هذا الاختبار منذ سنة (1961)، وقد كان الهدف هو الحصول على أكبر عدد من الأفراد يساعد على التناول القياسي الكمي الذي يثبت صدق الاختبار، وقد تحصل مؤسسه وزملاؤه على 3000 بروتوكول تشمل المراهقين والراشدين من كل المستويات ابتداء من الأفراد الأسوياء إلى الشخصيات المرضية.

وانطلاقا من اعتباره للعناصر الثلاث، السيف، الملجأ و الشيء الدوري كنماذج بدئية رئيسية لدى 838 شخص سوي، تتراوح أعمارهم بين (15 و 50 سنة) آخذا بعين الاعتبار متغيرات مثل: المستوى العقلي، المستوى الثقافي، الاجتماعي، والمستوى الاقتصادي، وقد صنف الإجابات انطلاقا

من معايير موضوعية (أي دراسة الموضوع الذي يدور حول تصرف الشخص في النص) وشكلية (تتعلق بالتجانس الرمزي للصور البدئية). وتتمحور أصناف الإجابات حول المواضيع التالية:

أ. المواضيع البطولية:

يتميز السيناريو الدرامي لهذه المواضيع بمواجهة شخص مسلح لوحش مفترس (يطلق النار مثلاً)، يمثل الخطر، أو منافس، أو عائق لهذا الشخص. (Y. Durand 2005, p 23)

تترتب بنية الموضوع حول ثلاثة عناصر أساسية هي: الشخص، السيف، واللوحش المفترس يستقطب هذا الأخير انتباه الأفراد لذا فهو يبدو مبالغاً فيه، فقامته ضخمة، ووظيفته أن يكون عائقاً حياتياً كبير بالنسبة للشخص، لهذا يختار هذا الأخير المعركة ليناضل ضد الخطر الحياتي الذي يمثله هذا اللوحش مستعملاً السيف من أجل تحقيق هذا الهدف.

حول هذه النماذج البدئية الثلاثة القاعدية تندمج المنبهات الستة الأخرى، وذلك بطرق مختلفة، تساهم إما في تعزيز الموضوع البطولي، أو العكس في الإنقاص من حدته. (Y. Durand 1972, p 82)

يكون الجانب الشكلي لرسم والنص هنا معتدلاً ومنسجماً مع توجهه نحو تصور المعركة، إلا أن هذا التشكل الرمزي الهائل لا يوجد في كل الحلول المميزة لهذا الموضوع لذا فقد ميز (Y. Durand) أربعة أصناف فرعية هي: المواضيع البطولية الاندماجية، البطولية الفائقة، البطولية المغلوطة، والبطولية المرتخية.

أما الجانب الموضوعي (أي الدينامي الرمزي) فيتميز عموماً بوجود قوة التماسك البطولي أي أن المأساة الزمنية الحياتية منظمة عن طريق القصد التطهيري للشر.

و من منظور آخر - اعتماداً على آراء J.J. Walter (1977) - يمثل هذا الميل البطولي التجزيئي صراعاً ضد غريزة الموت وإسقاطاً لها رغبة في الإصلاح و محاولة لإبراز الغريزة التطورية الهادفة إلى البناء و الارتباط بالواقع. (J.J. Walter نقلًا عن بن خليفة 1989، ص 112)

فالنماذج البدئية المطهرة (السيف) مستعملة لإسقاط "الجزء العدوانية من الطاقة اللبديّة".

(بن خليفة، 1989، ص 112)

ب. المواضيع الصوفية:

تتمركز الحلول المختارة هنا حول جو الراحة، التوازن، الانسجام، فالشخص ليس بطلاً كما هو في المواضيع السابقة، لكنه يشارك في أماكن تزول فيها الصعوبات الحياتية: فهو يندمج في مشاهدة طبيعة رعوية، يتحول إلى صياد سمك مسالم، أو إلى متجول هادئ (Y. Durand, 1972, p 84)، لذلك فهو "ينتقل من القصد العنيد الفاصل والتطهيري إلى التكيف مع العالم الزهدي الرومانسي (بن خليفة، 1989، ص 112). ويشكل الملجأ العنصر القاعدي في هذه المواضيع الصوفية، ويكون أحياناً منزوياً لصالح الطبيعة، وكلاهما يعتبران كفضاء مسترد رمزياً، في حين تتوارى وظيفة السيف واللوحش لتترك المكان للانسجام النفسي - الفضائي. ولكي يدمج الفرد هذين العنصرين في موضوع الراحة والسلام

يضطر إلى حذف رمزيتهما البطولية، وذلك بتحويلهما إلى شعارات مزينة لا تعرقل السكون والهدوء المفضل. (Y. Durand, 1972, p 84)

لا يتحقق الانسجام الرمزي الصوفي أيضا في الحلول، و لذلك ميز (Durand) هنا أيضا بين أربعة أصناف فرعية هي : المواضيع الصوفية الفائقة، المواضيع الصوفية الاندماجية، الصوفية المغلوطة، الصوفية اللعبية (Ludiques). (بن خليفة، 1989، ص 113)

ج. المواضيع التأليفية:

يلاحظ في الإجابات تكاملا وحتى تعارضا بين النشاط البطولي والحيز الصوفي، إذ ينشط نموذجا الاستجابة معا وذلك بأن يعوض أحد القطبين القاعديين (البطولي أو الصوفي) القطب الآخر بمحاولة المجانسة بينهما، إلى درجة يصعب فيها تصنيف الرسم في نظام ثابت، وعليه فإن الرمزية تكون في هذه البنية التأليفية غير مستقرة وفي نفس الوقت غنية.

يعتبر العنصر الدوري المنظم الأساسي للمواضيع التأليفية، وهو غالبا ما يكون غامض مشتم، منشط بطريقة هامشية مثيرا فكرة الدورة، أو الماضي المتطور، وهذا ما يجعل دوره ينصب على تحريض الدينامية بغض النظر عن ترقية النموذج البدئي بحد ذاته. يميز على المستوى الشكلي بين صنفين

فرعيين وهما: المواضيع متعددة الأشكال (polymorphes)، والمواضيع ثنائية القطب (bipolaires). (بن خليفة، 1989، ص 114)

عموما يسجل في هذه المواضيع تماسكا أقصى، قابلية للعكس الداخلي، وحضورا متناقضا للقطبين البطولي والصوفي، ويخضع بناء هذه المواضيع لغريزة "المماثلة" و"التجانس" التي هي القوة النفسية الثالثة المقترحة من طرف "Walter" (1977)، والهادفة إلى تقريب وتجميع البيانات النفسية والاتصالات الانفعالية بين الأشخاص.

بحيث أن الأنا يميل إلى تحقيق التأليف والجمع الممثل لمبدأ الواقع، وكذا تجاوز " الغموض الليدي" وتنظيم مستقبل الطاقة الحيوية. مع تطور أعمال (Y Durand) 2005 أضاف نوع آخر من الاستجابات تتمثل في:

د. فضاء وجودي مضاعف: ينقسم إلى

د. 1 / فضاء وجودي مضاعف تطوري (مرتبط بالتطور في الزمن) diachronique :

يمر الشخص هنا بمراحل وجودية متسلسلة، يعيش الشخص مثلا حياة راحة ثم تليها مرحلة يكون في معركة مع وحش، ويخرج منها منتصرا، بعد ذلك يعود إلى حياة الراحة.

د. 2 / فضاء وجودي مضاعف تزامني:

يتميز هذا الصنف بتنشيط متزامن للقطبين البطولي والتألفي، وما يضمن التناسق الدرامي للرسم هو مضاعفة الشخص، ولتحقيق ذلك يلجأ إلى:

- المضاعفة: تشكيل زوج من الأشخاص أو مجموعة من الأعضاء النشطين يسمحون بتنشيط كل من الفعل البطولي والصوفي في سيناريو موحد.
- الشهب: إعادة مضاعفة تصورات الشخص عن طريق شهب الحلم المشكل بنافخة، وبهذا ينتمي الحالم في الحياة الواقعية إلى نظام صوفي وبحلمه ينضم إلى الخيال البطولي.
- هـ. فضاء متعدد البنى:

يمكن أن تكون الرسومات المشكلة لا تنتمي إلى أي بنية (بطولية، صوفية، تركيبية)، كما يمكن أن تكون استجابات غير مبنية تتميز بعدم الربط بين العناصر التسعة، فهي مبعثرة، ولا يوجد تناسق بينها ومن خلال هذه المواضيع يمكن أن نفترض أن الشخص الذي يرسم هذا النوع من المواضيع شخص يعاني من باتو لوجيا حادة، حيث أن الشخص لا يمكنه أن يبني رسم متناسق ولا حكاية متناسقة.

5. تحليل اختبار AT9:

1.5/ جمع البيانات:

يعتمد تحليل اختبار AT9 أولاً على تحليل الرسم، بعدها تحليل النص، و في الأخير تحليل الاستبيان، ولقد قام "Y. Durand" بوضع شبكة تحليل لدراسة الشخصية في كتابه تحت عنوان « une technique d'étude de l'imaginaire :AT.9 » تشمل العناصر التي ذكرناها أعلاه.

1.1.5/ تحليل الرسم:

نأخذ بعين الاعتبار خمسة مظاهر تتمثل في:

. بنية الفضاء structuration de l'espace: هل تم احترام وإشراك الأبعاد (عمودي، أفقي، أمام/خلف)، أو على العكس لا توجد أي بنية (العناصر التسعة مثلاً تتموضع دون احترام هذه الأبعاد).

. الفضائية spatialité: هل العناصر التسعة مشاركة في الديكور الخيالي (الخرافي أو الأسطوري)، هل هناك إضافة عناصر أو أنها محددة فقط بالعناصر التسعة؟

- أبعاد و وضعية العناصر التسعة: هل هي متناسقة، هل تعطي انطباع النظام (بعض العناصر تكون مصغرة و البعض الآخر كبير الحجم)، أو أن أبعاد و وضعية العناصر التسعة غير مكيفة في مجملها.

- التصوير Figuration: هل هي مرنة، هل هي ببساطة تصورات محققة أم أنها تتجه إلى التجريد الرمزي.

- الخط Graphisme: هل هو خفيف أو فيه إطناب، مكيف، غامض أو صلب، شكلي، خطي.
(Y. Durand, 2005, p 159, 160)

جدول رقم (05): خصائص تحليل الرسم:

أبعاد و وضعية العناصر التسعة		
1	2	3
أبعاد و وضعية العناصر متكيفة مع التناسق المعطى في المشهد المصور	أبعاد غير متكيفة أو/و وضعية غير متناسقة لعنصر أو عنصرين منبع للانضمام الخفي	انفصال العناصر الذي يعطي لنا اختلافات أصلية واضحة
التصوير		
1	2	3
مظاهر إدراكية effets intentionnels de perspective	ارصان تصويري واقعي	تصوير تجريدي
الخ		
1	2	3
خط خفيف، متكرر ومتكيف	خط لين IMPULSIF CONFUS	خط صلب شكلي -خطي

2.1.5 / تحليل النص:

هناك خصائص يجب أن تأخذ بعين الاعتبار هي:

- **الفعل action:** في بعض الحالات يكون الفعل موحد، صاحب النص يبحث عن استخراج تناسق درامي، يتمحور حول الشخص، وعلى العكس في بعض الحالات الأخرى النص يجلبنا إلى جرد بسيط للمعنى الوظيفي أو الرمزي. وبين هذين النوعين يمكن أن نجد نصوصا تتميز بفعل أو فعلين تم ذكرهما لكن غير منسق دراميا. (Y. Durand, 2005, p 162)

- **طبيعة النص:** هل روى حكاية خيالية (مقطع وصفي لحياة خيالية) أو مقطع حقيقي يعود لحياة الفرد الحقيقية؟ وفي منظور آخر هل يعتبر النص دراما محكمة لعالم فردي. (خارج عن كل تفسير مرجعي) (Ibid. p162)

. الوظيفة المقطعية أو التتابعية لمختلف العناصر La fonction séquentielle attribuée aux divers éléments

في الإنتاج العادي كل عنصر له دور مشارك أو مدمج في الوظيفة fiction المسقط. وعلى العكس في حالات أخرى العناصر لا تحمل أي قيمة تتابعية مدمجة في مجموع درامي. نوعية الزمن **qualité de la temporalité:** يمكن استنباط ثلاث أنواع من النصوص: نص يصف فعل مبدع بالمعنى الوجودي المرصن، ونص يصف فعل صدفى (حدث بالصدفة)، ونص يصف أحداث غير عادية.

- الأسلوب المستعمل في النص:

أسلوب ملائم للخيال، محدد، يستدعي حكاية حية أو على العكس أسلوب يتميز بأحداث غير معتاد عليها، و نستنبط أيضا الأسلوب الدفاعي الذي له ميل تبريري.

جدول رقم (06): خصائص تحليل النص

الفعل		
1	2	3
فعل درامي موحد ومحدد	فعل أو فعلين غير منسق مع الموضوع المركزي المستشار	لا وجود لموضوع موحد ترقيم بسيط من مظهر وظيفي أو ترميزي مرتبط بالعناصر المعطاة
طبيعة النص		
1	2	3
نص : سردي حكاية	نص :تتابع وجودي	نص : تعبير درامي صعب التفسير لفضاء متفرد
وظيفة تتابعية		
1	2	3
تتابع الوظائف لمختلف العناصر	وظيفة واحد أو اثنين من العناصر ليس لها ضرورة تتابعية في نص موحد	لا تناسق تتابعي لوظائف مختلف العناصر
الزمن		
1	2	3
يسجل الفعل في زمن مؤسس لأول مرة (مبدع للمعنى الوجودي)	يعود الفعل إلى زمن مثبت على حقيقة مرجعية	الفعل المعطى لا يحمل أي معنى وجودي محدد (زمن خارق كالعادة)
الأسلوب		
1	2	3
أسلوب محدد، متكيف مع الحكاية المعطاة حكاية حية	أسلوب دفاعي، تبرير، ابتذال، اختصار النص	اضطرابات لغوية

3.1.5. التناسق بين الرسم و النص:

في البروتوكولات العادية يتناسق النص دائما معنويا مع الرسم، حيث أن قارئ النص لن يتفاجئ بالرسم الذي قام به المفحوص لأن هناك تناسق بينهما، يضيف النص أحيانا تدقيق، تحديد تسمح بفهم أحسن للرسم (الفعل، أصله، سياقه...الخ).

ففي بعض الرسومات المحققة في AT.9 لا نلاحظ أي التواء معنوي بين المعنى المدرك للرسم والتعليق المعد، حيث نلاحظ تكاملا متبادلا بين النص والرسم.

نفس الملاحظات نجدها عند الأشخاص الذين يتميزون بالأعراضية العصابية والحالات الحدية، حيث لا نجد أي التواء بين الرسم والنص على عكس الأشخاص الذين يتميزون بأعراضية ذهانية نلاحظ أن هناك صعوبات في ديكور الرسوم، أما النص فنجد أنه يتميز بالهوام، وبعد رمزي مبالغ فيه أو مرجعية إلى أحداث غير مكيفة. أستخدمه في تبرير التحليل الذي إعتدته.

العلامة التي تدل على وجود تناسق معبر وقادر على إيصال رسالة رمزية في (AT.9) تكمن في تصوير بطل رئيسي (عادة ما يكون الشخص وفي بعض الحالات يكون الوحش المفترس) يقوم بحركة تتماشى مع ما تم الإشارة إليه في النص. هنا نتحدث عن تناسق جيد.

ونتحدث عن تناسق ممتاز عندما لا يكون النص يؤكد فقط على التصور الذي تم في الرسم بل يدخل بعدا زمنيا و/أو يحمل معلومة (إيديولوجية).

أما التناسق البسيط في (AT.9) فيتمثل في النص الذي يحمل استعمالات فردية لمختلف الصور.

ونتحدث عن عدم التناسق أو تناسق هوامي عندما لا يوجد أي علاقة بين الرسم والنص.

(Y. Durand, 2005, p 165, 166, 167)

4.1.5. المحتوى الوجودي:

يقصد بذلك خصائص النغمة الوجدانية المرتبطة بالأفكار والمشاعر المعبر عنها. هل تلك النغمة مسجلة حسب ميل إيجابي (الحياة) أو سلبي (الموت). ويتم تحليلها انطلاقا من الرسم والنص. يمكن أن نميز ثلاث أنواع من الثنائيات: انتصار/فشل، أمن/ لا أمن، هدوء/قلق، وهي تتماشى بهذا الترتيب مع المواضيع الثلاث الرئيسية (البطولية، الصوفية و التي تشمل الفضاء الوجودي المضاعف، والتركيبية). هذه الأبعاد الوجودية تحتوي على درجات مرتبة حسب خمسة أصناف:

- انتصار 5 4 3 2 1 فشل

- أمن 5 4 3 2 1 لا أمن

- هدوء 5 4 3 2 1 قلق

الانتصار/ الفشل (معنى كل رقم):

- إذا كان انتصار الشخص كامل: المعركة حدثت وتم قتل الوحش بسهولة.
 - إذا كان انتصار الشخص صعبا: المعركة حدثت والبطل قد تغلب على الوحش بصعوبة.
 - إذا كان هناك عدم يقين في نتيجة المعركة: لا يمكن القول من انتصر في المعركة.
 - عندما يكون فشل الشخص غير تام: انتصار مستتر للوحش ولكن الشخص لم يقتل (حالة الفرار).
 - عندما يكون فشل الشخص كاملا: انتصار الوحش وموت الشخص.
- . أمن/لا أمن:

- شخص هادئ، يعيش في محيط لا يحوي على أي عنصر اللأمن (حتى لو كان كامن).
- شخص هادئ، يعيش في محيط يحوي على عناصر مخفية للأمن لكن لا تؤثر على السلام الداخلي للشخص.
- شخص هادئ، يعيش في محيط يحوي على عناصر مباشرة للأمن تستدعي وضعها بعيدا حتى يتمكن من مواصلة الحياة الهادئة.
- شخص يجب أن يحمي نفسه من مخاطر تهدد أمنه. بالتالي الحياة الهادئة تبقى نوعا ما ممكنة.
- شخص يعيش في عالم مليء بالأعداء لا يسمح له بالعيش حياة هادئة.

الهدوء/القلق:

- القلق (وجودي أو ميتافيزيقي) متحكم فيه من خلال صورة مخططة (دورة، تطور، ثنائية...الخ) يعطي معنى للحياة و الموت، منتهيا إلى هدوء حقيقي.
- مثل الأول لكن الهدوء غير كامل.
- يعي القلق المرتبط بالطبيعة، بالعالم الحالي، بالشرط الإنساني،...الخ. الحلول الممكنة مستعملة لكن ما تم اختياره يبقى غير مناسب حيث لا يمكننا معرفة إن كان الرجل قلق أو لا.
- تعبير عن قلق مرتبط بالطبيعة، بالعالم الحالي، بالشرط الإنساني، الحلول الممكنة مستعملة لكن لا تشارك في حل المشكل المطروح و تترك الرجل أمام لأمنه الكائن و الوجودي أو إلى قدره المحتوم.
- قلق (وجودي، ميتافيزيقي) معبر عنه دون وضع حلول، الفرد الإنساني استسلم من البداية للقدر المحتوم.

5.1.5. الإشراف Implication:

إن تحليل خصائص التماهي المشار إليها في استبيان AT.9 (سؤال و) يبين الميل نحو التماهي للشخص وهذا بصفة مؤكدة عند الذكور أكثر من الإناث وأكثر وضوحا في البنية البطولية من البنية الصوفية. في بعض الأحيان هذا التماهي ينقل إلى ممثلين آخرين (وحش، حيوان، شخصيات مضافة.. الخ) في الأخير هناك بعض النصوص تسمح بظهور الإسقاط المباشر (استعمال ضمير "أنا").

يكون إشراك المفحوص في فضاء صوفي من إنشائه أقل ملاحظة. يمنح "الشخص" إمكانية إسقاطية بالمعنى الذي يسمح بتماهي مضاعف يتحرك بتوكيل وبيتعد كممثل في فضاء أسطوري خارجي للمفحوص نفسه. في الحالات العادية لا يعي المفحوص أنه مشترك في التصور والفعل التي نسبها سابقا للشخص ... شيئا فشيئا يكتشف هذه الخاصية، خاصة عندما يجيب عن بعض الأسئلة في استبيان (AT.9). من هنا يدفع إلى أن يتعرف على نفسه كمبدع و فاعل لرسمه، هناك عدة مواقف ممكنة، فيمكن مثلا أن يرفض لحظات الوعي فيتخلف في قبول التماهي الإسقاطي للشخص، والحل الذي يتبناه هو اختيار لعب دور عنصر آخر (حيوان، وحش، ... الخ) من المشهد التخيل، وفي بعض الأحيان ينضم إلى الديكور (الماء، وردة، ... الخ). وعلى العكس هناك مفحوصون يتقبلون تلقائيا تقمص الشخص في تشكيلهم لـ AT.9 والتمسك بنفس الدور. وعموما يمكن عرض تلك المواقف (الحلول) فيما يلي:

1.5.1.5. الإسقاط في النص:

في الحالات العادية الشخص الذي ينشئ AT.9 لا يسقط نفسه في النص لأن تعليمية الاختبار (تقترح تحقيق "عمل خيالي" حسب شروط مادية محددة). لكن في بعض الحالات (حالات عيادية لأشخاص قلقين من صعوباتهم الوجودية أو حالات يكون فيها التفكير مجتاح بتصورات هذيانية) نلاحظ إسقاط أعراض. يمكن أن نستنبط من هذا المنظور نمطين إسقاطيين:

- إسقاط مباشر أولي:

في هذه الحالة يتحدث المفحوص عن نفسه في النص دون أخذ الرسم كمرجع، أي دون علاقة درامية مع التصور المنجز و خارج عن نطاق أي كل سيناريو مرتبط بالشخص.

- إسقاط مباشر ثانوي:

في هذه الحالة يتحدث المفحوص عن نفسه في النص لكن انطلاقا من بعض التصورات المحققة في رسمه، بمعنى آخر يستعمل AT.9 ليعبر عن انشغالاته الخاصة لكن في إطار التصورات المنجزة في الرسم.

2.5.1.5. المشاركة في الأسطورة المخترعة:

يمكن ملاحظة مشاركة الكاتب في قصته من خلال أجوبته في إطار استبيان AT.9:

أ. أصول استوحاء (السؤال ب) :

الإجابات المعتادة عن هذا السؤال تعود إلى قراءات أو إلى أفلام أو أن التصور يكون ناتجا عن تخيل شخصي محض. فالأشخاص الذين ينتمون إلى فئة العصائيين يستوحون غالبا من وجودهم الخاص، وحياتهم الماضية، وطفولتهم، أما في البروتوكولات التي تنتجها فئة الذهانين غالبا نجد لديهم بكثرة مصادر مجردة عن نفس، الروح، و عن الحياة بصفة عامة.

ب. المخرج أو الحل (السؤال د):

وهو يسجل في سياق عقلاني يتطلبه السؤال، ولكي تكون الإجابة معقولة، على المفحوص أن يضطلع بالعالم الخيالي الذي اخترعه والنتائج المأساوية المترتبة عنه. ونلاحظ بصفة خاصة:

- عند الشخصيات الذهانية: المخرج لا يأخذ هنا بعين الاعتبار بطريقة واقعية المستوى الوجودي للسيناريو ليرهق في قيمة سلبية من خلال جمل مثل: مشهد ثابت، أو لا ينتهي، المستقبل غير معروف... الخ

- عند الشخصيات العصابية: يتماشى المخرج مع الخصائص الدرامية للفعل المصور، في معظم الحالات يبقى المشكل المطروح بدون حل: الحل المقترح يتفادى المشكل المطروح أو يتركه في حالة انتظار.

ج. التماهي الإسقاطي (السؤال هـ):

كما تم ذكره سابقا فهناك من يتقبل أن يتقمص الشخص خاصة في البنيات البطولية، وعند الذكور أكثر من الإناث، كما نجد من يرفض تقمص الشخص ويفضل تقمص العناصر الأخرى، وهناك حالات أخرى ترفض تماما التماهي الإسقاطي من خلال :

- رفض التعرف على أي إشراك في الإنتاج الذي قام به و/أو الإجابة على السؤال (هـ) مثل: لن أشارك.

- عدم القدرة على التعرف على لعبة السؤال (هـ) (يفترض التمييز بين الحقيقة والخيال) وتكون الإجابات على شكل: سأكون في الصحراء لأنه لا يوجد فيها وحش كهذا. سأكون في جانب الضوء.

- نسيان العالم الخيالي المخترع والإجابة على السؤال (هـ) تكون حسب الحقيقة المعاشة مثل: سأكون في الجناح (x)، سأكون في منزلي.

جدول رقم (07): خصائص تحليل الاشتراك في القصة

الإسقاط في النص		
1	2	3
لا وجود لإسقاط مباشر	إسقاط مباشر ثانوي	إسقاط مباشر أولي
أصول الاستوحاء		
1	2	3
الكتابة، أفلام... الخ	مراجع شخصية للماضي والطفولة	مراجع مجردة للنفس للحياة
المخرج		
1	2	3
الإجابة تتماشى مع المشكل المطروح	المشكل المطروح في إطار الدراسة أو في حالة انتظار	إجابة سلسليه أو لا علاقة لها مع المشكل المطروح
التماهي الإسقاطي		
1	2	3
تماهي مباشر كشخص أو غير مباشرة كمضاعف	تماهي غير محدد أو تحويل على : الوحش حيوان، عنصر طبيعي	رفض واضح للتماهي أو عدم القدرة على الدخول في لعبة السؤال

6.1.5. خصائص الإجابات لاستبيان (AT.9) :

في هذا العنصر سنتعرض لتحليل الإجابات المتعلقة بالجزء الثاني من الاستبيان (الجدول)

أ. الخصائص المورفولوجية (العمود أ):

تتطلب الصور المبتدلة التعمق في رمزيته، وأخرى تتطلب التعمق في المجال العيادي (نقصد به التعمق في الأعراض التي يمكن أن ننتبأ بها عن طريق (AT9)).

ب. الخصائص الوظيفية (العمود ب):

في الحالات العادية كل عنصر له وظيفة مختلفة عن عنصر آخر، وفي حالات أخرى هناك خفض للوظائف وهذا عائد إلى ثلاث حالات:

- صعوبات لغوية في تعيين الوظائف.

- السلبية، رفض نسب دور للتصورات.

- العنصر معالج على المستوى الرمزي فلا يحمل إذا دور محسوس.

ج. الخصائص الرمزية: (العمود ج) :

نعالج في هذه الفئة السياق الرمزي من جهة و من جهة أخرى نعالج محتوى الرمزية.

فالإجابات المتكيفة تستلزم التمييز بين الصورة المتصورة (المتخيلة)، وظيفتها ورمزيتها هذا من جهة، ومن جهة أخرى وجود قدرة على التعبير لفظيا عن هذا التمييز. وعندما تكون الرمزية فقط هي المذكورة أو عموما حينما تختلط الوظيفة مع الرمزية في تشكيل أو في تعبير يميل إلى التجريد فإننا نتحدث عن جانب من السياق الذهاني من وجهة علم النفس المرضي، لكن قد نجد هذه الحالة في حالة ملء استبيان AT.9 بسرعة (في الفضاء الصوفي).

وعلى العكس نجد حالات لا تستطيع الوصول إلى الإرصان الرمزي، يمكن فهم ذلك في ظل المنظور النفسي- الوجداني على أنه عائد إلى الإرصان الرمزي للتجارب المعاشة وأيضا تبعا لكفاءة الوظيفة اللغوية، ومن منظور علم النفس المرضي فإن صعوبة الإرصان اللغوي لبعض العناصر الرمزية للاختبار لها علاقة "بالعقدة" (المفهوم الفرويدي واليونغي) أي تبعا لوجود اضطراب وجداني كسبب في تشويش الإرصان اللفظي.

أما المحتويات الرمزية فلها علاقة بالمظاهر الشكلية المميزة والقيمة الوجودية للإجابات المعطاة في العمود (ج). يمكن أن تعبر الكلمات المعطاة عن معنى لكل عنصر وهذا ما يسمى "رمزية متنوعة"، ونطلق مصطلح "رمزية مهيمنة" عندما نجد أن المعاني المنسوبة للعناصر تتمحور في موضوع واحد. كما يمكن أن نجد الإجابات مرتبة على شكل زوج مستتر من النوع الوجودي مثل (حياة/موت)، و من النوع النظامي الآلي مثل (الخير/الشر).

2.5 / مخطط الاستعمال:

يمكن أن نميز ثلاثة خطوات:

1. استغلال معطيات شبكة تحليل (AT.9) من خلال دراسة عدة خصائص من أهمها:

- مظاهر النشاط الإبداعي المطور في الرسم، النص والاستبيان.

- المشاركة الشخصية للمفحوص في التنظيم الدرامي.

- التناسق، المقروئية (lisibilité).

- السجل المرضي المتعلق به.

2. التعمق في المظاهر الإبداعية التي تتماشى مع تناولنا النظري، يتعلق الأمر هنا بالتعريف أولا بتصورات القلق و تحليل السياق الدفاعي المستعمل، ثم نحلل خصائص مختلف المكونات و نوعية المشاركة الإسقاطية.

3. الجمع و التركيب وهذا بهدف إعطاء صورة خصائص تصور الذات الظاهرة في عمل AT.9 في إطار ميتو-درامي (mytho-dramatique) للخيال الملاحظ.

الجدول رقم (08): شبكة التحليل:

7. الخصائص المورفولوجية أ. ازدواج أعراضي <i>(s) couplage(s) symptomatique</i> ب. المورفولوجي الأعراض ج. سياق إكونولوجي . محتوى خاص	1. الرسم البنية 3 2 1 الفضائية 3 2 1 النظام 3 2 1 التصوير 3 2 1 الخط <i>graphisme</i> 3 2 1 تعليق:
8. خصائص وظيفية 1. تعبير وظيفي مختلف (الدور، وظيفة عنصر تم استخراج قيمته الرمزية جيدا و معرف جيدا) 2. تعبير وظيفي مضخم <i>hypertrophie</i> (وظيفة واحدة تؤثر على المجموع: عدة عناصر تملك نفس الوظيفة) 3. تعبير وظيفي محدد (ضيق): أ. عدم التجانس <i>hétérogénéité</i> ب. السلبية ج. ترميز مفرط <i>hyper-symbolisation</i>	2. النص الفعل 3 2 1 طبيعة النص 3 2 1 الوظيفة سينما توبوغرافية 3 2 1 الزمنية 3 2 1 الأسلوب 3 2 1 تعليق: 3. التناسق رسم/نص تناسق ممتاز تناسق جيد تناسق بسيط عدم التناسق
9. الخصائص الرمزية أ. مستوى الترميز 1. تشكيل مرصن <i>formulation élaborée</i> 2. تشكيل غير كامل 3. تشكيل مفهومي مفرط <i>hyper-conceptuelle formulation</i> ب. المحتوى الرمزي 1. ترميز متنوع 2. رمزية مهيمنة <i>dominante symbolique</i> 3. ازدواج نظامي <i>couplage systémique</i> ج. علاقة: حياة / موت :	4. السجل الخيالي الفضاء البطولي، الصوفي، فضاء مضاعف، التركيبي أو التأليفي 5. المحتوى الوجودي انتصار 5 4 3 2 1 فشل أمن 5 4 3 2 1 لا أمن هدوء 5 4 3 2 1 قلق محتوى خاص محتمل:

10. ملاحظات متعددة السلوك أثناء تمرير الاختبار	6. الإشراف implication أ. إسقاط في النص 3 2 1 ب. المشاركة في الأسطورة 3 2 1 ب. 1 من أين استوحى الرسم 3 2 1 ب. 2 المخرج 3 2 1 ج. التماهي الإسقاطي 3 2 1
--	--

6. المجالات العيادية لتطبيق اختبار (AT.9):

كان العمل التجريبي الذي قام به (Y. Durand) (1961 – 1963) حول اختبار AT9 حافز لبعض الباحثين النفسانيين كي يجربوا مدى الفعالية القياسية لهذه الأداة الإسقاطية ليس فقط في مجال السواء بل أيضا في المجال العيادي المرضي، وقد كان Hillairet أول من أبرز اهتمامه لذلك، فقد خصص أطروحته المذكورة (1964) لتناول هذا الاختبار بالدراسة، حيث أجراه على عينة من الأفراد الشواذ نفسيا الذين بلغ عددهم 200 مفحوص وقد مكنته هذه الدراسة المعمقة من إثراء هذه التقنية و تعزيز مكانتها بين الأساليب الإسقاطية الأخرى. واصل نفس الباحث بالاشتراك مع (CH. Poirel) (196) بحوثه حول الاختبار قدر الإمكان، كما عمق أيضا مع (P. Zarade) (1981) تناول هذا الاختبار عياديا عن طريق دراسة حالات مرضية فصامية.

أجرى (J. Bouchartat) هذا الاختبار على الأطفال الشواذ خاصة، فعرض سنة (1969) الميزات الخاصة برسوم كل صنف من أصناف الأمراض النفسية العقلية التي قدمها ابتداء من الحالات العصبية إلى حالات اضطراب الطبع والسلوك، وانتهاء إلى الحالات الذهانية وحالات الصرع.

كما اشترك بعد ذلك كل من (Y. Durand) والطبيب (J. Morenon) (1972) في دراسة هذا الأسلوب الإسقاطي لدى 25 حالة إدمان على الكحول، فتوصلا بواسطته إلى استخراج تشخيص جيد لصراعات المدمن اللاشعورية بالإضافة إلى إبراز السمات الأناسية الجمعية (أي إلى لها علاقة باللاشعور الجمعي العرقي) لدى الشخصيات المدمنة.

وعرض الباحثان (Chabert) و (Goldsteinas) (1977) نتائج تطبيقهما المتكرر لاختبار AT9 على أربع حالات فصامية، وقد وضحا فعاليتها في الكشف عن النقص الذي يعانيه الفصامي في بناء العناصر، ومدى تفكك شخصيته ولاشعوره الشخصي المسقط على عناصر الاختبار، الشيء الذي يجعلها مشوشة وغير مبنية رمزيا.

هذا بالنسبة لبعض الدراسات الأجنبية، أما الدراسات الخاصة بالمجتمع الجزائري القائمة على هذا الاختبار، فهي خالية تقريبا باستثناء بحثين أحدهما قامت به الباحثة **بن دياب**. م (1974) حيث طبقت الاختبار كتقنية للكشف عن طريقة اشتغال خيال المصابين بالقرحة المعدية، و قد أجرته على 46 حالة قرحة معدية وتوصلت إلى مدى فعاليته في إيضاح المشاكل التي يعانيها المقرحون، إذ يساعد على الكشف عن فقر الدفاعات النفسية والخيال عندهم، وعجزهم عن إسقاط القلق على شكل توهم بفعل كبته.

أما الدراسة الأخرى فقد قام بها الباحث "**بن خليفة**. م" (1989) حيث طبق الاختبار كتقنية للكشف عن اتجاهات الشباب نحو صيام رمضان، و توصل إلى مدى فعاليته في الكشف عن الصراع النفسي الداخلي الذي يشغل على مستوى قديم من النمو، إذ ساعدت الأداة على استخراج النمط الدفاعي اتجاه الغرائز اللبديدية العدوانية التي تعتبر محرك للسلوك الإنساني، خاصة فيما يتعلق بالسلوكات الشعائرية وفي الكشف عن الخفايا التي تضم صراعات هامة قد تتأصل في القدم و تحيبيها الظروف والأوضاع الخارجية المتغيرة.

الفصل الرابع

عرض وتحليل نتائج الدراسة

تمهيد

- 1- عرض وتحليل نتائج المقابلات مع الحالة.
- 2- عرض وتحليل نتائج اختبار رائز (AT.9).
- 3- مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة.

تمهيد:

بعد التطرق إلى الإجراءات المنهجية التي اعتمدنا عليها في الدراسة الميدانية. سنتطرق في هذا الفصل إلى عرض وتحليل ومناقشة نتائج الحالة المدروسة والمتمثلة في نتائج مقياس الإدمان المطبق على الحالة بالإضافة إلى تحليل محتوى نتائج المقابلات ثم عرض وتحليل نتائج اختبار رانز [AT.9] ثم التحليل العام للحالة. وفي الأخير نقوم بمناقشة نتائج البحث ككل على ضوء الفرضية، في الأخير خاتمة وتوصيات.

1- عرض وتحليل نتائج المقابلات مع الحالة:

1-1 تقديم الحالة:

1-1-1 البيانات الأولية:

الاسم: وليد

الجنس: ذكر

السن: 17 سنة

المستوى الدراسي: السنة الثانية من التعليم الثانوي

رتبة بين الإخوة: الأخيرة

1-2 تحليل مقياس الإدمان على الأنترنت الخاصة بالحالة (وليد) :

1-2-1 عرض النتائج:

الجدول رقم (09) يبين إجابات حالة (وليد)

الدرجات المتحصل عليها	بدائلها
08	دائما
39	كثيرا
12	أحيانا
00	نادرا
00	أبدا

1-2-2 التعليق على النتائج:

يتضح لنا من خلال هذه النتائج ان أعلى درجة تحصلنا عليها من خلال مقياس الإدمان على الأنترنت المطبق على حالة (وليد) كانت للبديل كثيرا ب (39) درجة. بالإضافة إلى البديل أحيانا ب (12) درجات ثم (08) درجات للبديل دائما وهذا يؤكد أن حالة (وليد) مدمن على الأنترنت. **تقديم الحالة:**

الحالة وليد يبلغ من العمر (17) سنة. من ولاية تيارت يدرس في السنة الثانية من التعليم الثانوي يحتل المرتبة الأخيرة بين إخوته، يعيش مع أبويه وإخوته، يقطن في حي شعبي يتميز بحالة اجتماعية طبيعية متأقلم مع الوسط الاجتماعية أسرته ذات دخل متوسط، ذكر أن علاقته مع الأسرة عادية. فوالده عصبي ويغضب بسرعة. أما أمه فهي حنونة وتهتم به كثيرا، خاصة وأنه الابن (الذكر) الوحيد لها، أما علاقته مع إخوته فقد وصفها بأنها جامدة فيها بعض الإهمال وعدم المشاركة. وفقدان للمشاعر معهن أما الجانب الدراسي فهو مهمل له وذو مستوى منخفض وصرح بأنه يقضي جميع أوقاته أمام الهاتف أو

الحاسوب لممارسة الألعاب الإلكترونية. وهذه الألعاب ذات المحتوى القتالي والتي قال إنها تخفف شعور الفراغ سواء في المنزل أو خارج المنزل.

جدول رقم (10): جدول المقابلات العيادية الحالة:

عدد المقابلات	تاريخ إجرائها	المدة	الهدف من المقابلة
المقابلة الأولى	2025-04-27	30 دقيقة	-التعرف على الحالة وأخذ المعلومات الأولية والتعريف بأنفسنا وخلق جو مع الحالة
المقابلة الثانية	2025-04-28	45 دقيقة	-التعرف على المسار الشخصي وتطبيق مقياس الإدمان
المقابلة الثالثة	2025-04-29	45 دقيقة	-التعرف على مدى استخدام الحالة للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى الفضائي والأسباب التي جعلته مدمنا عليها
المقابلة الرابعة	2025-04-30	30 دقيقة	-معرفة تصورات الحالة لمفهوم الموت الذي تتضمنه هذه الألعاب الإلكترونية.
المقابلة الخامسة	2025-05-04	40 دقيقة	-تطبيق اختبار AT.9

الجدول (11) يبين تصريحات الحالة حول المقابلتين (03) و (04):

أسئلة دليل المقابلة	تصريحات الحالة
السؤال 01	تصرح الحالة بأنها تعتبر ممارسة ألعاب الفيديو القتالية تسبب السعادة والاستمتاع والانتقال إلى عالم مختلف «كي نولي نلعب نولي شخص آخر» كي شغل صح مين ذاك.
السؤال 02	"تحل الألعاب الالكترونية لي يكون فيها القتل والجماعة باينة صحابي والمنافسة هكا تكون اللعبة صعبة وفيها المتعة"
السؤال 03	صرحت الحالة بمدة استعمالها من 6 ساعات إلى 10 ساعات دون انقطاع ليجا انا مبدئش كل خطرة نزيد بشوي. مرة زوج لقيت روجي منبغش تلفون ب 06 ساعات "
السؤال 04	تقول الحالة أنها عندما تمرس اللعبة تشعر بالانفعال القوة والانجاز وتخفف عنه مشاعر الحزن أو الشعور بالملل.
السؤال 05	تصرح الحالة: بزاف حوايج تأثرت بيهم وكاين لي وليت نجبههم. كيما البنات نقدر نلعب معاهم صوت وصورة. كاين وحد الحوايج نحشم نقولهم مي فاللعبة تولي حاجة نورمال "
السؤال 06	تصرح الحالة أن محتوى القتل الموجود داخل اللعبة ضمن الترفيه واللعب "باينة مش رايح نولي نقتل ولا نقدر نشوف عباد فالصبح قدامي يتقتلو. بصبح تبقى حاجة بزاف عادية"
السؤال 07	يصرح الحالة "كي تقتل الاشخاص داخل اللعبة باينة نفرح. بسك ني رايح وزيد نحس بالقوة لدرجة نأمن ونحب ننتقل الى واقعهم".
السؤال 08	تصرح الحالة أن الألعاب الفيديو إستطاعت أن تغير بعض المفاهيم والمعاني لديه. "كاين حوايج كانوا يبانو صعبا وحوايج كانوا يبانو ممنوع رجعوا عادي جدا".
السؤال 09	تصور مفهوم الموت أصبح سهلا ويمكن التفكير فيه. ليس كقبل داخل نقتل خارج نقتل. وليت نشوفو نورمال. زيد كي نخسر فاللعبة نموت ونعاود نرجع "
السؤال 10	يصرح: "كي يموت الشخص في الواقع إذا كان قريب نتأثر شوي اذا كان بعيد احساسه بيه كيف لي مات فاللعبة"
السؤال 11	تصرح الحالة بأن الموت الافتراضي داخل اللعبة والقتل ومشاهد اللعبة غيرت أيضا مشاعره.
السؤال 12	الحالة تصرح بأنها لا تستطيع التخلي عن ممارسة هذه الألعاب على الاطلاق "كي والفتها وليت حاب حوايج جديدة. زيد راهم خير من الواقع لي نعيش فيه " .

نتائج المقابلات مع الحالة (وليد):

تبين لنا من خلال تطبيقنا للمقابلات مع الحالة (وليد)، البالغ من العمر (17) سنة، ذو المستوى التعليمي السنة الثانية ثانوي، الذي يحتل المرتبة الأخيرة بين إخوته، أن الحالة يميل إلى الواقع الافتراضي والولوج فيه لممارسة ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي لأنه يسعى إلى تعويض النقص الذي يعاني منه في العلاقات الاجتماعية والواقعية، خاصة داخل أسرته، فقد صرح في المقابلة الأولى أنه يوجد فقدان للمشاعر بين وبين إخوته، بالرغم أنه يعامل بطريقة جيدة من طرف أمه، وهذا لكونه صاحب مكانة فريدة الابن الأصغر والوحيد، فمن الناحية السيكلولوجية في النسق الأسري هذا دليل أنه يتعامل معه بتساهل وإعفاء من المتطلبات والمسؤوليات وهو مشجع على ذلك منذ مرحلة الطفولة، وهذا ما يتضح في جانب إدمانه المفرط للإنترنت وعدم اهتمامه بالوقت .

بالمقابل كانت الحالة قد صرحت عن سؤالنا عن السبب وراء الاستعمال المفرط لألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي أنها بدليل للواقع الذي يعيشه، وهذا ما يشير أنه في الواقع الافتراضي لا نشاهد الأعمال الفنية فقط بل تدخل داخلها تتفاعل معها، تغيرها وتعيد إنتاجها، وبالنسبة لعالم المعارك الحربية والقتالية هنا واقع بديل لم يتم تحقيقه من خلال تفاعل الإنسان مع الآلة، وهو واقع يعزل الإنسان عن الواقع في هذه الحالة حالة الادمان. (سلطاني، 2018، ص308)

اما مضمون السؤال الثاني فكان حول أنواع محتوى ألعاب الفيديو التي تفضلها الحالة، قد صرحت أنها تفضل الألعاب التي تحوي القتال والانفعالية وتكون جماعية، تبقى في إطار أن اللعبة تسبب الادمان الحسي لعالم تعويضي اخر يكون الهدف من ورائه هو التلاعب بنظام الإحساسات الكلية للكائن من خلال التحكم في المثيرات الخارجية التي يتعرض لها. (سلطاني، 2005، ص 405)

كما يتضح لنا من خلال تصريح الحالة عن المدة التي يقضيها أمام ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي قوة التأثير الهائلة لهذه الألعاب، فقد صرح بما يلي: *"أنا مبدئش نلعب كل مرة بشوي، وكل مرة نزيد في الوقت مرة ثنين لقيت روجي نلعب (6) ساعات بلا مانعيا"* بالتالي نظام اللعبة، محدود من طرف المصمم، فبعض الباحثين اعتبروا هذه الألعاب المخدر الأقوى الذي تفوق تأثيراته الأفيون أضعافا، لأنها تشجع الصغار والكبار على الانسحاب من الواقع والعيش في عوالم خيالية منعزلة عن عالم الواقع رغم أنها موجودة داخل الواقع فعلا. (سلطاني، 2018، ص 217)

وفيما يتعلق بسؤال الحالة عن شعورها عند ممارسة هذه الألعاب فكتن الجواب هو الاحساس بالقوة، الاستمتاع والانجاز، وكانت قد توصلت دراسة (جومان وجريفيتش) Ghuman et (2012) "Griffith أن الدافع الأكثر احتمالا للعب يتمثل في توليد الشعور بالإنجاز بالمقابل الدافع الآخر هو أن يكون اللاعبون منغمسين في بيئة افتراضية. (سلطاني 2018، ص 309)

بخصوص التأثير المباشر والمتوقع لألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي صرح الحالة بأن الممنوع في الواقع عادي داخل اللعبة ومن خلال إجاباته تستنتج أنها تحدث عن المباح الذي تحتويه

هذه الألعاب، في شخصية اللعبة يمكن تأدية مختلف الإخراجات المصممة مسبقاً مثل (التحية - التقبيل - الرقص - البصق - التلويح بالوداع). (Eladhari and Lindley, 2003).
 نفهم من هذا أن الألعاب الإلكترونية ومحتواها القتالي يؤثر بشكل رهيب على مدركات وتوجهات الشخص من خلال ما صرح به الحالة ويقول أن القتال الذي تتضمنه هذه الألعاب حتى وإن كان مجرد ترفيه لكنه جعل الموت شيئاً عادياً. بالتالي خطورة هذه المد المعلوماتي الجديد حسب "الفين" تتبع قدراته على استحوذته على الأدوات التي تصنع ثقافة الفرد، وبالتالي تستحوذ على بنيته المعرفية وتتحكم في سلوكياته وتوجهاته. الحالة صرح مرة أخرى أنه عندما يتعرض إلى القتل ضمن اللعبة فهو يشعر بالغضب لكن سرعان ما يعود للعبة وأيضاً بالنسبة لمن يمارس معهم اللعبة فبالتالي مفهوم الموت في اللعبة أصبح غير جدي. يمكن القول أن هذه الألعاب تغرس مفاهيم جديدة وغير واقعية تؤثر في طريقة التفكير والسلوك. (سلطاني، 2018، ص 319).

ما تضمنه السؤال العاشر هو شعور الحالة عند وفاة شخص ما في الواقع. صرحت: "احساسي بيه والله كيف لي مات في اللعبة ونفوتو عادي منبقاش نخم فيه الا اذا كان قريب بزاف"، وهذا يعكس لنا أنها ليست مجرد ألعاب ولكنها وسائط ثقافية تهيمن من خلالها الثقافة الغربية على ممارستها. لتعيد صياغة شخصياتهم شعوراً وتفكيراً وقيماً وسلوكاً وفهماً للذات و لغير فمضامين اللعبة من صور القتل والعري والدم هي الرسائل الأساسية التي سترسخ و تتوالى في الاذهان مصاحبة مشاعر الفوز والانتصار وبلوغ الهدف، ويمارس القتل الافتراضي عن طريق المخيلة في الفضاء الالكتروني وبطريقة التعود المستمر يمكن حتى أن يتحول الى العالم الحقيقي ويصبح القتل مشروعاً.

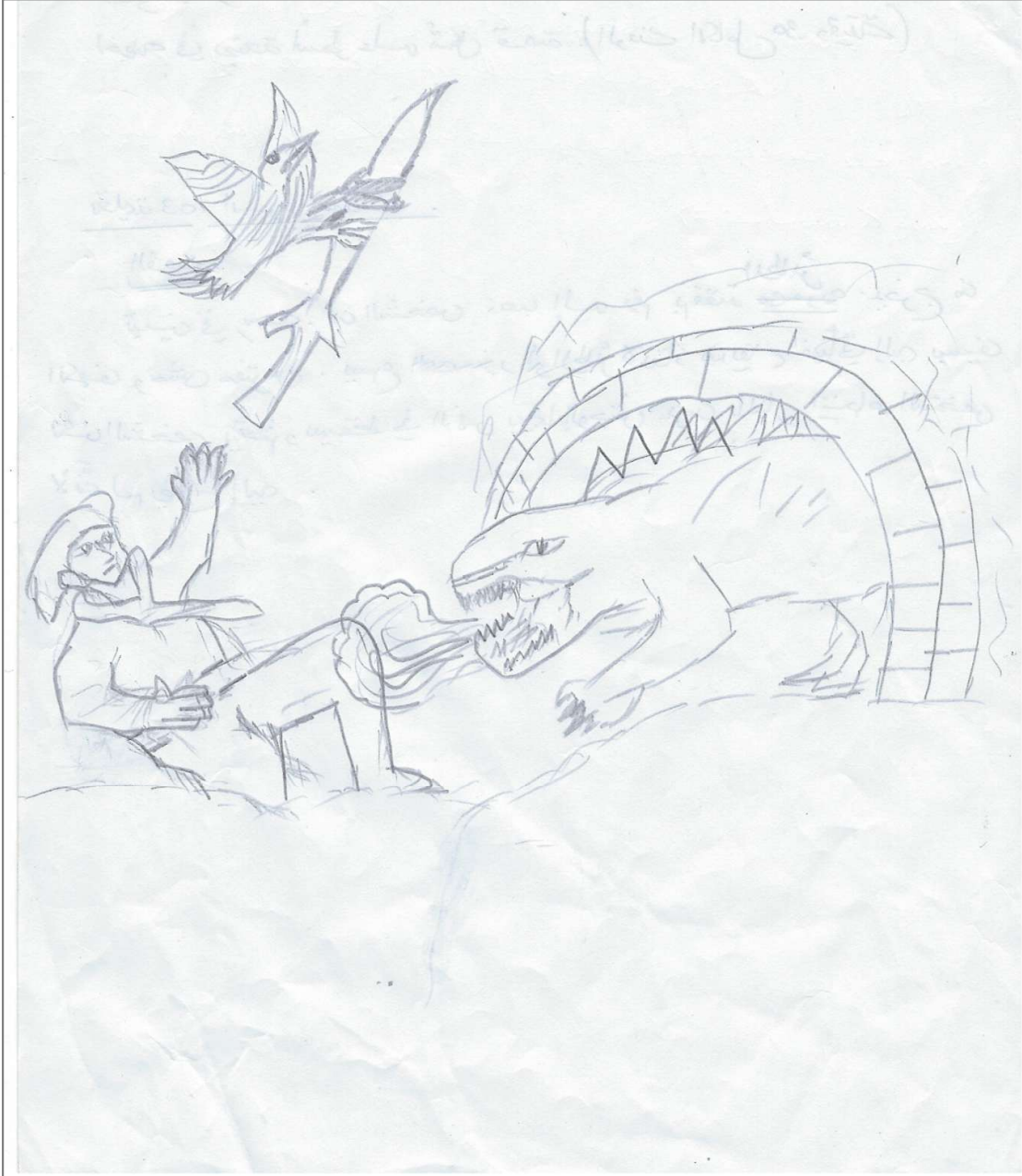
(سلطاني، 2018، ص 478)

كما أننا نستنتج من خلال تصريحات الحالة (وليد) في عمومها والتي تعتبر كمؤشرات ذات دلالات واضحة عن تغير طريقة تفكيره وانغماسه داخل الواقع الافتراضي وتعلقه وادمانه لألعاب الفيديو القتالية، وأنه برغبة منه لا يريد الابتعاد عن ممارستها لأنها سبب متعته وأفضل من الواقع المعاش، الحالة يسعى دائماً لتأكيد ذاته مادام يشعر بالقوة بعد ممارستها وهذا ما توصل اليه الفن الافتراضي الذي يطلق الصورة وعالمها وتتفاعل معها. (سلطاني، 2018، ص 294)

خاصة إذا كان الحالة يريد كما ذكرنا سابقاً تعويض بعض العلاقات بالتواصل اللفظي داخل اللعبة. بالتالي الإدمان المفرط لهذه الألعاب الالكترونية ذات المحتوى القتالي يسبب الخلل أو العجز في التفكير ككل. التفكير الذي هو من وجهة علم النفس يعني "المعالجة للتصورات بقصد هادف يستخدم في ذلك الكلمات والصور الذهنية. (حجازي، 2013، ص 167)

2- عرض وتحليل نتائج رائز (AT.9) حالة (وليد):

يعد الاعتماد في المقابلات العيادية مع الحالة قمنا في آخر الجلسة بتطبيق الاختبار الأنثروبولوجي ذو تسع عناصر (AT.9) . حيث شرحنا للحالة كيفية إجراء الاختبار و الذي جاء حسب تسلسل التعليمات كما يلي:



1-2 شرح الرسم :

لقد كان محتوى القصة الحالة (وليد) كما يلي:

"شخص راح هو والطائر تاعو للنهر باش يصيد مبعد شويا خرجلهم التنين الطائر راح يجيب السيف باش يعاون صاحبو والتنين يخرج في النار من فمو خطش كان بعيد على الشخص، مبعد الشخص تعثر في النهر."

2-2- معطيات استبيان وجدول AT.9 :

- أجب بدقة عن الأسئلة التالية:

1- ما هي الفكرة الرئيسية التي بنيت حولها رسمك؟ هل كنت متردد بين حلين أو حلول كثيرة؟ الترتيب الرسم؟ ويمكن ذكر الحلول إن وجدت؟

الإجابة: الفكرة هي قصة الشخص الذي ذهب مع طائره للنهر للاصطياد فجأة ظهر وحش ووجد الشخص نفسه في خطر. أما بالنسبة للرسم "كنت متردد في تركيب هذه القصة وطولت باش جمعت أفكار."

2- بماذا استوحيت رسمك؟ [مطالعة- أفلام أو غير ذلك]

الإجابة: الرسم كان مزيج بين أفكاري وأفكار أخرى مستوحاة من مسلسلات وأفلام كرتونية.

- عين من بين العناصر المتاحة لرسمك أ. العناصر الرئيسية التي بينت بها رسمك؟

الإجابة: الوحش - الرجل - الوحش - الطائر

- العناصر التي ترغب في حذفها ولماذا؟

الإجابة: الوحش - النار، "لانو أفسدت جو الاستمتاع بين الرجل والطائر".

3- كيف تنتهي القصة التي تخيلتها:

الإجابة: لا يستطيع الوحش قتل الرجل، لكن الشخص يتعثر ويسقط في النهر. يتأخر الطائر في مساعدة صديقه.

4- لو وجب عليك أن تشارك في القصة التي بنيتها؟ ما هو مكانك في الرسم وماذا كنت ستفعل؟

الإجابة: "نكون أنا الطائر، ونكون أسرع في مساعدة صديقي. ونديلو السيف" ..

جدول رقم (12): ملخص معطيات شبكة التحليل:

أ	ب	ج
العنصر	ممثل-ب-	دوره
سقوط	سقوط من النهر	امكانية الهلاك
سيف	سيف	الدفاع عن النفس
ملجأ	غار	الغموض والخوف
وحش مفترس	تتين	الاعتداء والاقتراس
شيء دوري	/	/
شخص	رجل	العيش في الحياة
ماء	نهر	الاصطياد
حيوان	طائر	الحراسة والحماية والمرافقة
نار	نار الوحش	خطورة وصعوبة المنظر
		الهلاك والموت

2-3 ملخص معطيات شبكة التحليل:

الرسم وتوزيع العناصر في الفضاء:

فيما يخص هيكله الفضاء فان المبحوث استعمل المساحة الوسطى لورقة الاختبار وقد ترك الجزأين العلوي والسفلي فارغين وحاول أيضا تقادي الفراغات قام بتجميع عناصر الرسم في الوسط وقد بدأ رسمه من اليسار الى اليمين ومن الأعلى الى الأسفل، جاءت العناصر متقاربة الحجم ومتكيفة مع الشكل والواقع، نجح في استعمال الأبعاد الثلاثة فوق نتحت، عمق كانت عناصر أبعاد الرسم منفصلة مما يعطي لها اختلافات أصيلة واضحة، أما الخط فقد كان خفيف، إضافة الى أنه لم ينجح في تصوير العناصر التسعة كلها، ولقد كان الرسم في مجمله مرصن ترصين، يعبر عن نوعية التنظيم الجيد للفضاء وتمثيل موقف العناصر الخرافية.

النص:

تتميز طبيعة النص بالخيال السردى الضعيف والفعل فيه موحد. حيث لم ينجح المبحوث في استخراج التماسك الدرامي والمتمحورة حول الشخص والذي جاء كانعكاس لحالته النفسية الراهنة، بحيث لم يراعي فيه المبحوث تتابع الوظائف لمختلف العناصر، وبالتالي النص لم يكن فعلا مبدعا بالمعنى الوجودي المرصن. ولم يكن الأسلوب في النص واضحا، دقيقا وملائما للخيال.

التناسق:

لقد سجل المبحوث تناسقا جيدا بين الرسم والنص حيث تم تصوير العناصر المبدئية بشكل جيد يتناسب مع النص، هذا الإنجاز الدرامي والتناسقي بين النص والرسم يجعلنا نستنتج أن بروتوكول المبحوث ينتمي الى السجل العصابي.

السجل الخيالي:

يمكننا أن نصنف بروتوكول (AT.9) للمبحوث "وليد" ضمن السجل العصابي أو الحدي، ويظهر ذلك من خلال ثنائية انتصار/ فشل بحيث ما نلاحظه على الحالة "وليد" أنه فشل في صناعة السيناريو البطولي في بعده الوجودي.

المحتوى الوجودي:

نلاحظ من خلال النص أن سردية القصة هي تعبير عن قلق مرتبط بالطبيعة وبالشرط الإنساني، بحيث أن الحلول غير مطروحة لحل المشكل، وهذا يتجلى من خلال تعبير المبحوث "وليد"، الذي وصف إمداده بالسيف من طرف الطائر إلا أنه لم يستخدم في الانتصار على الوحش وهذا مؤشر ميتافيزيقي معبر عنه دون وضع حلول للمشكل محل الخطر والذي جعل الشخص في الرسم يستسلم للقدر المحتوم .

الإشراك:

-الإسقاط: غير مباشر، (Code1)

-أصول الإستوحاء: لا تعود إلى مراجع شخصية بل إلى الأفلام الكرتونية ومراجع مشاهدة العاب الفيديو.

-المخرج: المشكل المطروح متجنب (code2)

-التماهي الإسقاطي: تماهي غير مباشر للشخص (code1)

الخصائص المورفولوجية:

تنتمي معظم صور العناصر ضمن الإنتاج الخيالي العادي، (شخص طيب، وحيوان مفترس).

الخصائص الوظيفية:

عادية: حيث ان كل عنصر له دور ووظيفة مختلفة عن عنصر آخر، ذو معنى رمزي واضح.

الخصائص الرمزية:

-مستوى الترميز : كان ضمن تشكيل (code1).

-محتوى الترميز: متنوع (code1).

-نوع العلاقة: حياة/موت، انتصار/فشل.

تعليق:

يتبين لنا من خلال الانطباعات الآلية لمعطيات شبكة لتحليل في بروتوكول (AT.9) للحالة "وليد" فيما يخص بناء الرسم والنص والاستبيان، في أن الخيال (AT.9) الرمزي والإبداعي لديه لم يكن ثريا من حيث المضمون الشكلي أو الفني أو اللغوي، فالقلق المعبر عنه مرتبط بشكل ضمني مع حياة المبحوث من خلال إيمانه على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي، كما يمكن ان نضيف البروتوكول ضمن سلسلة الأشكال السلبية للعوامل الخرافية، فالبطل لم ينتصر على الوحش ولم يقتله بل العكس ظهر مستسلما للقدر المحتوم وهذا يدل على أن هناك فشل في ترميز الموت في التمثيل الشكلي، وفي التعبير السردى والدرامى للرسم فهو معبر عنهما من خلال مكانزمات التجنب، بحيث انه لم يعبر عن الموت لا من خلال الانتصار على الوحش ولا من خلال موت قتل الوحش للشخص، وهنا نستنتج أن ثمة صعوبة في تصورات المبحوث "وليد" للموت في بعده الوجودي وهذا ناجم عن إيمانه على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي، التي ساهمت في تشكيل هذا العجز التصوري الوجودي للموت.

خصائص السياقات الإبداعية

العناصر المتعلقة بالوحش والرجل والطائر والسيف والماء تمثل أهم العناصر في الأحداث بالوضوح والسبك، الرمزي البارز للعناصر المعبرة عن القلق والأمن هو ما يعكس حالة الإسقاط الداخلي للتجربة النفسية التي يعيشها المبحوث "وليد" في تصورات الموت، خاصة مع رمزيو السقوط في الماء وصورة الوحش المفترس (التنين) وهو من الحيوانات الظلامية العدائية، ومن الناحية الوظيفية والمورفولوجية فقد تم توظيف أهم المنبهات الخيالية في بروتوكول المبحوث "وليد" بشكل فعال وحيوي وهي تمثل الوحش (تنين)، السقوط (في النهر)، الحيوان (الطائر)، الماء (النهر)، وفيما تبقى من المنبهات الخيالية الأخرى كالشخص والسيف والنار فقد تم توظيفها توظيفا ضعيفا في النص وناقصة في أدوارها البطولية المعتادة، والتي توحى بخضوع الحالة وشعورها بالخوف والقلق.

إذن لقد تضمن كل من الرسم والنص والاستبيان على دلالات رمزية قوية في التعبير عن مشاهد الموت وهو الأمر الذي اعتاد عليه المبحوث في إيمانه على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي والتي تتمثل رمزيا في تشوه صورة الموت لديه وهكذا فقد كانت مجمل إنتاجات البروتوكول (AT.9) يغلب عليها الكف والعجز عن توظيف الموت في الرسم والنص، وذلك في عدم توظيف الحالة "وليد" إمكانية انتصاره على الوحش بقتله أو في تصويره عن تعرضه هو للموت من خلال سقوطه في النهر، كما أن الملامح الإنسانية غير مشار إليها في التعبير عن الذات في بعدها الأنطولوجي، بمعنى ثمة تشوه في صورة، والذي عكسه الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي التي حطت من شأن التصورات الإنسانية، وهنا تكمن خطورة التأثيرات السلبية لمحتويات هذه الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي.

الخلاصة:

بالعودة إلى مضمون نص القصة الذي رافق الرسم وفقرات الاستبيان، تبين لنا أن المبحوث "وليد" قد تمكن بشكل مقبول في بنائه لقصة متناسقة بين النص ومحتوى الرسم وبشكل يتماشى مع المؤلف، إلا أنه لم يصرح من خلال النص أنه يرغب في تجسيد دور ذلك الشخص في الرسم وهذا يعكس التماهي الغير مباشر الذي قام به المبحوث في سرد قصته، كما أنه لم يجد مخرجاً في نهاية القصة يتماشى مع الشكل المطروح، بحيث كان تصور الذات في سياق درامي ودفاعي هش يندرج ضمن عالم وجودي ذو تركيب مزدوج تتسم فيه الرموز بالإرخاء.

من خلال قراءة المعطيات المتحصل عليها في بروتوكول (AT.9) يمكننا القول أن المبحوث وليد الذي تميز كونه لم يظهر رغبته الفعلية في مواجهة الخطر المهدد للتخلص من قلق الموت الذي أحيطه وضعية الاختبار، بل فضل الاستسلام للقدر المحتوم حيث شكل السير الخرافي دفاعاً هشاً في إرضان الصراعات والبحث عن حلول وهذا ما يعكس لنا عجز الحالة في الاستثمار الجيد المتكيف مع الإدراك الخيالي والواقعي لموضوع الموت، وهنا نستنتج أن الحالة وليد تعرض لتشوّهات إدراكية وخيالية للموت.

4- مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة

تناولت هذه الدراسة تصورات الموت لدى المراهق المدمن على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي وكانت الفرضية كالتالي :

-يؤثر سلبا الإدمان على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي لدى المراهق على تصورات الموت. ومن هذا المنطلق وفي ضوء النتائج المتحصل عليها من خلال إجرائنا للمقابلات مع مجموعة البحث المكونة من حالة واحدة، وكذا تطبيقنا لمقياس الإدمان على الانترنت واختبار رانز (AT.9) تبين لنا الحالة مدمن على الأنترنت.

ونستنتج من هذا الإدمان أن الإدمان على ألعاب الفيديو يؤثر على التصورات لدى المراهق وله تأثيرات عميقة على العمليات المعرفية والإدراكية لدى المراهقين، ففي حالة الانغماس المفرط في العوالم الافتراضية يؤدي الى تشوه في تصور الواقع، حيث يبدأ المراهق في الخلط بين ما هو حقيقي وما هو رقمي (KUSS.Griffi HS.2012). كما أن هذا النوع من الإدمان يؤثر على الإدراك الزمني، حيث يعاني المراهقون من ضعف الإحساس بالوقت أثناء اللعب، مما يؤدي الى اختلال في تنظيمهم لحياتهم اليومية (woodetal.2007)، الى جانب ذلك فان الانعزال والانخراط في شخصيات افتراضية قد يؤدي الى مشكلات في الهوية والثقة بالنفس (Iemmensetal.2011)، علاوة على ذلك فان الإشباع الفوري الذي توفره هذه الألعاب الرقمية سببهم في ضعف تصور المستقبل حتى يتراجع الحافز للتخطيط واتخاذ قرارات مستقبلية واعية.

وفيما يتعلق بتصور الموت وارتباطه بألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي فان تكرار التعرض للموت الرقمي داخل الألعاب يمكن أن يؤدي نوعا من التطبيع مع فكرة الموت مما يقلل من أثرها الوجداني أو الوجودي على المراهق. وتشير بعض الدراسات أن فهم المراهقين للموت يتأثر بحياتهم ومحيطهم وأن الإدمان على المحتوى الرقمي يؤدي إلى تصور سطحي أو غير واقعي لهذه الظاهرة. (Griffiths.2007)

وهذا أيضا ما أكدته ووافقته بعض الدراسات:

دراسة عبد الله الصبيح:

والتي توصل فيها أن إدمان ألعاب الفيديو نعيد صياغة شخصيات اللاعبين شعورا وتفكيراً وقيماً وفهماً للذات والغير. فلعبة تحتوي القتال مهمتها تهيئة أذهان الممارسين للقتل، حينما يشعرون في اللعب، فصور العري والقتل والدم المتفجر من الأجساد تتوالى على أذهانهم تباعاً، وتترسخ فيها مصحوبة بمشاعر الفوز والانتصار وبلوغ الهدف. فممارسة القتل الافتراضي عن طريق المخيلة في الفضاء الالكتروني بطريقة التعود المستمر يمكن أن تتحول إلى ممارسة في الواقع بدل الافتراضي. (سلطاني، 2018، ص 478).

وفي ذات المنحى ترى الباحثة (باربارا ويتمر) أن نتيجة صدمة المشاهد تتعكس في صناعة ألعاب الفيديو، فصناع اللعبة يعتمدون على فرط الإثارة، وهذا الفرط عرض من أعراض الصدمة لتقدير وتقييم نوعية الألعاب التي يصنعونها والعنفية في الغالب، أين تتم إعادة تشفير هذه الأعراض في الأفق البدني بين الواقعي والافتراضي من خلال فورية الاستجابة المبرمجة في افتراضية لعبة الفيديو حيث يولد الدافع العصبي للممارسين إلى الدفاع بشكل مستمر عن أنفسهم ضد عالم شامل من القوى التدميرية لتصبح اللعبة تكرارا قسريا لتمثيل الحياة والموت أو ما اصطلحت عليه الباحثة تحويل الصدمة على مستوى الواقع الحقيقي. سيصبح إدراك الموت الرقمي نفسه الموت الواقعي. وتصبح ثنائية الحياة والموت تتكرر بشكل قسري، أثناء اللعب لتترسخ هذه الأفكار في واقع حياة هؤلاء الممارسين. (سلطاني، 2018، ص234)

ما يمكن إضافته أن هذه الألعاب الإلكترونية ألعاب الفيديو توفر سياقاً خياليا لإعادة اللاعب، وتقدم له - الأنا الذي يعبر عن رغبته في إطار تفاعلي أو ترفيهي. وفي ضوء هذه المعطيات التي قدمناها نصل الى تحقيق فرضية بحثنا التي طرحناها.

خاتمة

خاتمة:

تطرقنا في هذه الدراسة إلى موضوع تصوّرات الموت لدى المراهق المدمن على ألعاب الفيديو ذات المحتوى القتالي. وقد توصلنا إلى استخلاصات مهمة حول تأثير إدمان هذه الألعاب على تصوّرات المراهق بشكل خاص على تصوّراته لمفهوم الموت.

بحكم أن محتوى هذه الألعاب يتمثل في القتل والموت والافتراضي والاعتداء على الآخرين والتعرض المتكرر أو الدائم لهذه المشاهد، يمكن أن يؤثر ويغير في بناء المراهق لتصوراته حول مفهوم ومعنى الموت من خلال هذا الواقع الافتراضي. فيتغيّر المعنى الحقيقي والواقعي لمفهوم الموت قد يؤثر حتى على استجابات وسلوكيات المراهقين مستقبلاً.

في كل الأهمية والرواج الذي يكتسبه هذا الموضوع من حيث شفاعته وانتشاره فإنه يبقى قابلاً للدراسة خاصة مع تطور تقنيات العالم الافتراضي التي أصبحت تغزو وتحاكي الواقع فبالتالي تبقى إمكانية دراسته قصد الإحالة به من كل الجوانب ومن الضروري تسليط الضوء على هذا الموضوع.

توصيات:

- في ظل نتائج الدراسة الحالية، نتطرق إلى بعض التوصيات وهي:
 - ضرورة اختيار الآباء الأسلوب المناسب لغرض السيطرة والرقابة والتفسير العقلاني فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية.
 - عدم ترك الأبناء لمدة طويلة وهم يلعبون الألعاب الإلكترونية، ومحاولة إخراجهم من العالم الافتراضي من طريق توجيههم وتشجيعهم للقيام بنشاطات أخرى كالرياضة مثلاً.
 - الابتعاد عن وضع الصور والرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع والدين ووضع ضوابط لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت.
 - تصميم الألعاب الإلكترونية التي تحفز الذكاء والقدرة على التفكير وتنمية السلوك الإيجابي لدى المراهقين. ووضع ضوابط لألعاب تمنع الاعتداء على الآخرين وتصميمها بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً. بل يجب المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد انتهاء اللعبة.
 - التوعية الإعلامية والتوعية في المؤسسات التربوية إلى كيفية الاستخدام الإيجابي لألعاب الفيديو واختيار الإيجابي منها.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1. معمريه بشير (2019)، معتقدات الموت لدى أربع فئات عمرية من الجنسين، بحث نفسي ميداني في مجتمع مسلم، مجلة مجتمع تربية عمل، العدد 04.
10. عادل سلطاني (2018)، سيميائية الصورة وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، رسالة دكتوراه في علم الاجتماع، تخصص علم الاجتماع والاتصال والعلاقات العامة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر.
11. علفي محمد، مزيان محمد (2019)، الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، دراسة عيادية لحالة واحدة، مجلة التنمية البشرية.
12. إلزا غودار (2019)، أنا وسيلفي إذن أنا موجود "تحولات الأنا في العصر الافتراضي، ط 1.
13. نور الدين حامد علي إبراهيم، الفضاء السيبراني: المفاهيم والأبعاد، المجلة العلمية للبحوث والأبعاد والدراسات التجريبية، المجلد 38، العدد 02.
14. شايب أميرة وآخرون (2020)، أثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق لعبة pupg نموذجا، مجلة سوسيولوجيا.
15. إزهار هادي، فاضل الكعدي (2022)، الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار العنف لدى الأطفال، المجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا.
16. عبد الله بن مرعي محمد القرني (2021)، الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين، ورقة علمية مقدمة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير، تخصص علم النفس الجنائي.
17. علاء الدين فرحات (2019)، الفضاء السيبراني: تشكيل ساحة المعركة في القرن الحادي والعشرين، مجلة العلوم القانونية والسياسية.
18. محمد ذيب، أشواق بن عمار (2022)، الجوانب النفسية للألعاب الالكترونية: رؤية في المفهوم والنظريات، رؤية سوسيولوجية تحليلية.
19. فيصل قاسم العشاري (2021)، تأثير الفضاء السيبراني على البيئة الثقافية والتنشئة الاجتماعية والعلاقات الأسرية، المجلة للأبحاث والنشر العلمي، الإصدار الرابع والأربعون.
2. فرويد سيجموند (1988)، أفكار لأزمة الحرب والموت: ترجمة سمير كرم، دار الطليعة، بيروت.
20. د حيدر كريم الجزائري، علم النفس الالكتروني، ط 1.
21. نورة خير (2023)، رقمنة الذات وإشكالية اغتراب الهويات الفضاء السيبراني، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، جامعة زيان عاشور، العدد 01، المجلد 09.

22. شاقور زينب محمود(2002)، علم النفس المرضي والعيادي للأطفال والراشدين، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، عمان.
- 3.بوصوفة عبد الوهاب التصورات النفسية: تشكلها، استحضارها من منظور تحليلي، جامعة البليدة، الجزائر.
- 4.لابلاش جون، بونتاليس جون، ترجمة مصطفى حجازي، (2002)، معجم مصطلحات التحليل النفسي، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع،بيروت،ط4.
- 5.دراوش،غياط(2022)،تصورات المستقبل الزواجي لدى ام فتاة صم بكم، مذكرة ماستر،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس.
- 6.بسباس، بلبسط(2020)، الشعور بالسعادة ووظيفته الرمزية لدى الراشدين حفظة القران،دراسة عيادية لحالة بجمعية البيان للقراءة والكتابة بولاية تيارت، مذكرة ماستر، جامعة ابن خلدون،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،قسم علم النفس.
- 7.قدوس،نصناص(2022)، الوظيفة الرمزية للسلوكات النمطية للطفل المصاب باضطراب التوحد،دراسة عيادية لحالة واحدة بالمركز النفسي البيداغوجي للأطفال المعاقين بمهدية تيارت،مذكرة ماستر، جامعة ابن خلدون،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،تيارت.
- 8.بوربية، الطاهر(2012)، مدى مساهمة التصورات والانتظارات المهنية في اختيار التخصص الدراسي المهني، رسالة ماجستير، شعبة الإرشاد والتوجيه التربوي، تخصص علم النفس،الطارف.
- 9.شاكر عبد الحميد(2005)، عصر الصورة، السلبيات والايجابيات، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

المراجع باللغة الأجنبية:

- 1.Lemmens,J,S,Valkenbarg ,P,M,&Peter(2011),The Effects of pathological Gaming on Aggressive Behavior ,Journal of youthand Adolescence,P 38..47
- 2.Griffths,M,D(2007),Addiction to Internet use ,Arnett(ED),Encyclopedia of children ,Adolescents And the Media,P431-432.
- 3.kuss,D,J,& Griffiths,M,D(2012),Internet And Gamming Addiction :A Systamic literature review of neuroimaging studies ,Brain science,P347..374.
4. Durand, Y&morenon, J (1972), Liminaire de l'alcoolisme, Paris: edition universitaire.

الملاحق

قائمة الملاحق:

الملحق رقم 01: مقياس إدمان الأنترنت

البيانات الشخصية:

الاسم:

الجنس:

السن:

في إطار البحث العلمي لإنجاز مذكرة تخرج لقبل شهادة ماستر في علم النفس العيادي، نضع بين أيديكم هذا المقياس الذي يصف سلوكياتك وتعاملك مع الأنترنت الرجاء التكرم بقراءة كل العبارات ثم تضع علامة (X) أمام الخانة التي تنطبق عليها (نادرا، أحيانا، كثيرا، جدا، دائما)

الرقم	العبارة	دائما	كثيرا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	أفضل أن أقضي وقت فراغي في تصفح الانترنت					
02	ينبغي الجلوس أمام الانترنت من قضاء وقت أطول مع رفقائي					
03	أفضل التزاماتي اليومية لقضاء وقت أطول أمام الانترنت					
04	أشعر بتوتر إذا انقطعت عن الانترنت					
05	أصبحت أسيرا لشبكة الانترنت					
06	أسهر فترة طويلة أمام الانترنت					
07	أفشل عند محاولة تحديد مدة جلوسي أمام الانترنت					
08	أصاب بالإجهاد والتعب في يدي وظهري من كثرة الجلوس أمام الانترنت					
09	أفضل وتتملكني الرغبة حين أغلق الانترنت بالعودة إليه بعد قليل					
10	تصفحني على الانترنت يؤخرني على مواعيدي					
11	أشعر بالندم لطول فترات جلوسي أمام الانترنت					

					12 أفضل إثارة الانترنت على أية متعة أخرى
					13 يشكو مني الآخرون بسبب الوقت الذي أقضيه أمام الانترنت
					14 أتكتّم عندما يسألني الآخرون عما أتصفحه بالإنترنت
					15 أجد نفسي متحمسا للمرة القادمة التي سوف أستخدم بها الانترنت
					16 أنزعج عندما يقاطعني الآخرون أثناء الأنترنت
					17 أشعر بأن حياتي مرتبطة بالأنترنت
					18 أحاول إخفاء الوقت الذي أستغرقه في استخدام الأنترنت
					19 الحياة بدون أنترنت لا تطاق
					20 أستمّر في الجلوس أمام الأنترنت حتى لو شعرت بالتعب والنعاس
					21 أنزعج عندما يكلفني والدي بأمر ما حتى لا أترك الأنترنت

الملحق رقم 02: دليل المقابلة

1-المحور الأول: الألعاب الإلكترونية.

لماذا تحب استعمال الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى القتالي؟

ماهي انواع محتوى ألعاب الفيديو المفضلة لديك؟

كم تستغرق من وقتك لمشاهدة هذه الألعاب؟

ماهو شعورك حين تشاهد هذه الألعاب؟

ما هي الجوانب التي اثرت عليها ممارستك لهذه الألعاب؟

2-المحور الثاني: تصورات الموت.

ماهو انطباعك عن القتال الذي تتضمنه العاب الفيديو؟

ما هو شعورك عند ممارسة القتل والاعتقال الذي تتضمنه اللعبة؟

ما هو تصورك للموت قبل وبعد استعمالك للألعاب القتالية؟

بما تشعر عند وفاة شخص ما في العالم الحقيقي؟

ما هو الموت الافتراضي بالنسبة لك؟

• هل يمكنك التخلص والابتعاد عن ممارسة الألعاب القتالية؟



الملحق رقم 4: تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
جامعة ابن خلدون تيارت

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

(ملحق القرار الوزاري رقم 1082 المؤرخ في 2020/12/27 المتعلق بالوقاية ومحاربة السرقة العلمية)

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة)
.....

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 10898969. والصادرة بتاريخ: 24/09/2024

المسجل(ة) بكلية:
قسم:
.....

و المكلف بإنجاز أعمال بحث مذكرة التخرج ماستر

عنوانها:

.....

.....

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

التاريخ: 2024/05/12

إمضاء المعني

.....

شهادة قبول

2024/05/12

عن رئيس المجلس الشعبي البلدي
الأمين العام
د. جمال مصباح
.....

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
جامعة ابن خلدون تيارت

تصريح شرفي

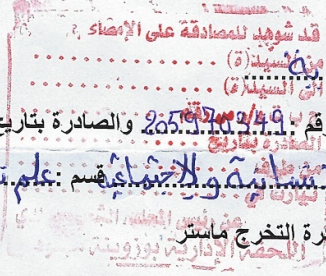
خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

(ملحق القرار الوزاري رقم 1082 المؤرخ في 2020/12/27 المتعلق بالوقاية ومحاربة السرقة العلمية)

28 أفريل 2025

أنا الممضي أدناه،

28 أفريل 2025



السيد(ة) ..
الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم
المسجل(ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم النفس والفلسفة والأدب
و المكلف بإنجاز أعمال بحث مذكرة التخرج باستر
عنوانها:
.....
.....

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

التاريخ: 28.1.0.4/2025

إمضاء المعني



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ابن خلدون - تيارت -



كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علم النفس والفلسفة والارطوفونيا
رقم القيد: 498/ق ع ن.أ.ف/2025

إلى السيد المحترم: مدير ثانوية شبايكي
عبد القادر - قصر الشلالة -

الموضوع: طلب ترخيص لإجراء دراسة ميدانية

تحية طيبة وبعد:

في إطار تمشين وترقية البحث العلمي لطلبة قسم علم النفس والفلسفة والأرطوفونيا، يشرفني أن ألتبس من سيادتكم الترخيص لطلبة السنة الثانية ماستر علم النفس العيادي الآتية أسماؤهم:

- رغيوي خالدية
- واري زينب

لإجراء دراسة ميدانية تحت عنوان:

تصورات الموت لدى المراهقين المميزين على
الغالب... لتهديد... في... المجتمع... القتالي...

وفي الأخير تقبلو منا أسمى عبارات الاحترام والتقدير.

