

هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي
ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية

The migration of children and adolescents into the virtual world
and the contribution of the psychological flow to the addiction to e-gaming

د. باشن حمزة*

جامعة الجزائر 2- أبو القاسم سعد الله - (الجزائر)، hamza.bachen@univ-alger2.dz

تاريخ الاستلام: 2021/10/20 تاريخ القبول: 2021/11/03 تاريخ النشر: 2021/11/21

Abstract:

Some studies are concerned with the phenomenon of addiction to electronic games, although few of them study the nature of the composition. The purpose of this study is to explore how addiction to electronic games in a sample of 53 children and adolescents, as well as to identify the contribution of some factors that may lead to addiction to these games. This study was based on the scale of addiction to electronic games and the psychological flow meter, and the extent of repeat play behavior among members of the sample.

The results indicated that the repetition of play behavior had a major contribution to the addiction to electronic games and that there was no correlation between the experience of psychological flow and addiction to electronic games. Thus, the repetition of play behavior is one of the factors contributing to addiction to games, which drives children and adolescents to migrate to the virtual world.

Keywords: Technological addiction; Electronic games; Repetitive behavior; Psychological flow; Children; adolescents.

ملخص:

اهتمت بعض الدراسات بظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية، ورغم ذلك فإن القليل منها درس طبيعة تكوينها. لذلك، جاءت هذه الدراسة لاستكشاف كيفية تشكل الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى عينة من الأطفال والمراهقين والذين بلغ عددهم (53) فرد، من خلال دراسة مساهمة بعض العوامل التي قد تدفع الأفراد لإدمان هذه الألعاب. بحيث اعتمدت هذه الدراسة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ومقياس التدفق النفسي، ومدى تكرار سلوك اللعب لدى أفراد العينة.

وعليه، فقد أشارت النتائج إلى أن تكرار السلوك اللعبي كان له المساهمة الرئيسية في إدمان الألعاب الالكترونية، كما بينت نتائج هذه الدراسة كذلك أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين تجربة التدفق النفسي والإدمان على الألعاب الالكترونية. وعليه فإن تكرار سلوك اللعب هو من بين العوامل التي تساهم في الإدمان على الألعاب الالكترونية، وهو ما قد يدفع بالأطفال والمراهقين للهجرة إلى العالم الافتراضي.

كلمات مفتاحية: إدمان التكنولوجيا؛ ألعاب الكترونية؛ تكرار سلوك اللعب؛ تدفق نفسي؛ أطفال؛ مراهقين.

*المؤلف المرسل: باشن حمزة؛ hamza.bachen@univ-alger2.dz

1. مقدمة

في الآونة الأخيرة اكتسبت الألعاب عبر الأنترنت اهتمامًا متزايدًا، فهي تحظى بشعبية كبيرة بين جميع فئات المستخدمين عبر الأنترنت، إذ تعد شكل من أشكال الترفيه كون أنها تحقق جزءا كبيرا من المتعة، وهو ما يجعلها محل جذب واهتمام من قبل الأطفال والمراهقين.

فالألعاب ضمن العالم الافتراضي هي مرآة تفاعلية، وتجربة ممتعة يشعر فيها الأفراد بالتحكم في التصرفات، التحكم في المصير [...] مع الشعور بالبهجة والتمتع العميق، إذ يطلق الباحثون أمثال Czirkenmihalyi على هذه الحالة تجربة التدفق أو سيكولوجية التجربة المثلى، والتي تجمع بين العمل والوعي والانغماس التام في النشاط الذي يمثل تحديًا وثيقًا يرتبط بمهارات الفرد، إلى جانب البحث عن الاكتشاف والإبداع (as cited in Yüksel, 2012, pp. 1-2)، فهي توفر ردود فعل غنية وفورية والقدرة على حث مستويات أعلى من الانغماس في اللعبة (Chiang, Lin, Cheng, & Liu, 2011, p. 107) وهو ما يعطي الشعور بالسيطرة، ما قد يجعل اللاعبين يفقدون أنفسهم في عالم المحاكاة.

ففي الآونة الأخيرة استخدم الباحثون أمثال Chiang في (2004) نموذج التدفق Flow Model [الذي يعد أحد مواضيع علم النفس الإيجابي] لغرض استكشاف جوانب مختلفة من التفاعل البشري عبر الأنترنت (as cited in Yüksel, 2012, p. 4)، على اعتبار أن حالة التدفق تعزز حوافز مستخدم الأنترنت [وخاصة المراهق] على إعادة زيارة الموقع واللعب مرة أخرى، فتكرار هذا النشاط حسب Ting و Chou (2003) قد يؤدي إلى الميل نحو الإدمان (as cited in Voiskounsky, 2010, pp. 543-545).

إذ تعتبر ظاهرة الإدمان أو ما يسمى بالإدمان التكنولوجي نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والآلة (Widyanto, & Griffiths, 2007, p. 141)، إذ يتضمن هذا النوع من الإدمان إدمان الكمبيوتر، إدمان الأنترنت وإدمان الألعاب الالكترونية في إطار ما يسمى بالعالم الافتراضي.

لذلك تهدف هذه الورقة البحثية إلى استكشاف بعض العوامل التي تؤدي إلى إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية، مركزين بذلك على مساهمة تكرار سلوك اللعب وتجربة التدفق في تشكيل الإدمان على هذه الألعاب.

2. إشكالية

تشهد هذه الألفية ثورة تكنولوجية كبيرة مست مختلف المجالات، ما جعلها تؤثر على الحياة اليومية من خلال التواصل والتعليم وحتى الترفيه، إذ تطورت وسائل ومزايا هذه الأخيرة مستفيدة من التطور التكنولوجي والالكتروني، لتكون بذلك الألعاب الالكترونية على رأس وسائل الترفيه التي جذبت الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي، أين حظيت باهتمام متزايد على اعتبار أنها متنفس. إذ ستصل قيمة سوق ألعاب الالكترونية إلى أكثر من 90 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2020، مقارنة بنحو 78.61 مليار دولار في عام 2017، فهناك أكثر من 2.5 مليار لعبة في جميع أنحاء

العالم والعدد في تزايد يوما بعد يوم، فهي تتوفر على منصات متعددة، إذ أن 80٪ من إجمالي إيرادات صناعة ألعاب الالكترونية البالغة 36 مليار دولار أمريكي في عام 2017 تعود إلى مبيعات البرمجيات (أمناي وأفشكو، 2019).

وقد أفادت الإحصائيات أن هناك تزايد في عدد مستخدمي الأنترنت والألعاب الالكترونية عبر مختلف دول العالم فعلى سبيل المثال أحصت تايلاند حسب ما أوردته وكالة تطوير المعاملات الإلكترونية إلى أن عدد المستخدمين وصل إلى ما يقارب 22.2 مليون مستخدم كمبيوتر من بينهم 18.3 مليون من متصفح الأنترنت في عام 2013، إذ أن 2.5 مليون طفل تايلاندي يعانون من مشكل إدمان الألعاب، حيث أن هذه الحصيلة هي في تزايد، كما أورد مكتب لجنة الصحة الوطنية في تايلاند في سنة 2002 أن عدد الأطفال المدمنين على الألعاب الالكترونية قد بلغ ما يقارب 13.3% لترتفع إلى 14.4% في عام 2012؛ في حين بينت دراسة أمريكية في (2010) أن الأطفال والمراهقين الأميركيين يمضون 20 ساعة في الأسبوع على ألعاب الكمبيوتر؛ أما في أستراليا فإن دراسة Brand (2012) بينت أن ما نسبته 94% من الأفراد البالغ سنهم ما بين 6-25 سنة مولعون بلعب الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، في حين أن نسبة الأطفال والمراهقين المدمنين على الألعاب الالكترونية في الصين قد بلغت 10.3%، أما في كوريا الجنوبية فقد تم الإبلاغ عن وفاة ناجمة عن قصور القلب الحاد بسبب لعب الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت لمدة تجاوزت 80 ساعة متواصلة (as cited in Sanjamsai, & Phukao, 2018, p.176). بينما في النمسا فقد قدرت دراسة Zentner و Grossegger (2008) أن حوالي 86,5٪ من الذكور و63٪ من الإناث ما بين سن (11 إلى 18 عامًا) يلعبون الألعاب الالكترونية بانتظام، وأن هذا لا يقتصر على الشباب فقط أين أشارت دراسة Jahrman (2009) إلى أن 37,5٪ من الأشخاص الذين تراوحت أعمارهم بين 60 و80 عامًا في النمسا يلعبون الألعاب الالكترونية أيضًا (1-2) (as cited in Swertz, & al, 2010, pp. 1-2).

وكما هو الحال في الدول الغربية فإن الدول العربية بصف عامة، والجزائر بصفة خاصة تعيش نفس الظاهرة لكن مع غياب الإحصائيات التي تقدر حجمها الحقيقي، إذ بينت دراسة صادق في (2012) أن ما نسبته 80% من الأطفال في العالم العربي هم من المدمنين على الألعاب (نقلا عن حسن وحسون، 2018، ص.80)، كما قد بينت بعض الدراسات أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال والمراهقين كدراسة (الزقاوي، 2018) والتي وجدت أن متوسط إدمان التلاميذ على الألعاب الالكترونية الضارة في الجزائر يلامس خمس ساعات يوميا، وأن الاتجاه نحو الانعزال أصبح هو السلوك السائد عند هؤلاء الأطفال.

فعلى الرغم من أن هناك تزايد في عدد الدراسات المتعلقة بموضوع الألعاب الالكترونية إلا أن المطلع على نتائجها يجد أن هناك تباين في نتائج واتجاهات هذه الدراسات، بين من يبيّن إيجابياتها من جهة ومن يؤكد على مخاطر الإدمان عليها من جهة أخرى، ما يجعلنا نعتبر أن ممارسة الألعاب الالكترونية تعد نشاطاً ترفيهياً غير ضار لمعظم هؤلاء الأشخاص؛ ولكن بالنسبة للبعض الآخر، وهم الذين يعتبرون الألعاب الالكترونية هي من بين أهم النشاطات الأساسية اليومية التي ينفقون فيها الكثير من وقتهم نظرا لما تقدمه من تحدي واثارة ما يحقق الانغماس التام. وبالتالي، فإن مثل هذه الممارسات هي ما يشكل خطر على صحة هؤلاء الأفراد قد يصل الى حد الإدمان.

فعلى الرغم من صعوبة إدمان المواد المخدرة بالمقارنة مع إدمان الألعاب الالكترونية، إلا أن هذه الأخيرة تبقى تشكل خطراً على صحة الأفراد المدمنين عليها وبخاصة الأطفال والمراهقين على اعتبار أنهم الشريحة الأكثر استهلاكاً وهو ما أوضحته نتائج دراسات عديدة. فنقص الاهتمام بظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية من حيث الأبحاث والدراسات قد ساهم في منع قبول تصنيفها كاضطراب نفسي في (DSM). إذ أن المدمنين على الألعاب الالكترونية يبدون واعيين للغاية بإدمانهم، فهؤلاء الأفراد يدركون سلوكهم المفرط والضرر، لكنهم لا يرون أسباباً لتغيير سلوكهم، فهم يحبون اللعب ويحبون الاتصالات الاجتماعية عبر الأنترنت إلى حد كبير، بالإضافة إلى ذلك، يذكر البعض صراحة أنهم قد يصبحون مدمنين على شيء آخر إذا ما توقفوا عن لعب الألعاب الالكترونية (Swertz, & al, 2010, pp. 2-13)، وهو ما يستدعي الدراسة والبحث.

وعطفاً عليه يمكننا أن نعرف الإدمان على أنه الإكراه في تكرار السلوك بغض النظر عن عواقبه، فالتبعية النفسية والفيزيولوجية للمادة أو الممارسة هي خارج السيطرة الطوعية للمدمن (Qin, Rau, & Zhong, 2007, p.432). وانطلاقاً من ذلك فقد أطلق كل من Qin, Rau, & Zhong (2007) على إدمان الألعاب الإلكترونية مسمى الإدمان التكنولوجي والذي يعتبر نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والآلة (as cited in Widyanto, & Griffiths, 2007, p.141). وهو ما يتضمن إدمان الكمبيوتر وإدمان الأنترنت، بحيث أن إدمان الأنترنت قد ينشأ من أنشطة مختلفة أثناء استخدام الأنترنت مثل وسائل التواصل، تطبيقات الدردشة وألعاب الكمبيوتر. فعلى ما يبدو أن الإدمان يرتبط باستخدام الإلزامي للألعاب الالكترونية عبر الأنترنت، أين يواجه المدمنون الرغبة الشديدة في لعب اللعبة مراراً وتكراراً، كما يعانون من أعراض الانسحاب أثناء التوقف عن اللعب (as cited in Qin, Rau, & Zhong, 2007, p.432).

إذ يعد لعب الألعاب الالكترونية نشاطاً تفاعلياً يتمحور حول الذات ويتطلب تركيزاً كبيراً من الفرد للتفاعل مع الشخصيات في بيئة الافتراضية، وقد أفاد العديد من اللاعبين حسب ما ورد عن Chou و Ting (2003) أنهم غير قادرين على التوقف والمشاركة المستمرة في الحياة اليومية، ما دام أن هناك متعة لانهائية تؤدي إلى وقت لا ينتهي (as cited in Chou, & Ting, 2003, pp. 665-666). وهي نفس النتيجة التي أقرتها دراسة كل من Kuss & Griffiths, 2012 ; Hongsangaunsri & Kateman, 2013)، كما أضافت هذه الدراسات أنه يمكن أن يكون سبب إدمان اللعبة من قبل الأطفال والمراهقين هو الهروب من الحقائق غير السارة وللتعويض عن إعاقاتهم المتصورة وعدم قبولهم لحياتهم الحقيقية. كما توصلت هذه الدراسات إلى نتيجة مفادها أن الإدمان على الألعاب يشبه إلى حد ما إدمان المخدرات حتى وإن لم يكن هناك أي مدخول كيميائي (as cited in Sanjamsai, & Phukao, 2018, pp. 175-176).

وفي هذا السياق ناقش العديد من الباحثين مبدأ حدوث الإدمان كظاهرة، أين تعددت وجهات النظر وزاوية البحث حسب مجال التخصص بين الباحثين في مجال علم النفس الاجتماعي والصيدلة وحتى الباحثين في مجال الاقتصاد، وهذا نظراً لما يسببه الإدمان من دمار اجتماعي.

وتبعاً لذلك قام Freeman بتجميع الدراسات التي تناولت ظاهرة الإدمان في ثلاث مجالات واسعة تتمثل في نموذج المرض، النموذج التكيفي، ونموذج طريقة الحياة، فحسب نموذج المرض يعد الإدمان من بين الأمراض السريرية، وبالتالي يعد توفير الأدوية هو السبيل لعلاج الإدمان، في حين يركز النموذجان الآخران على الحلول الاجتماعية - التعليمية التصحيحية في البيئة الاجتماعية - . كما قد أضاف Hirschman لهذا التصور بعض النكهات المضافة من نظريات الشخصية، وبذلك أظهرت كلتا الدراستين ملاحظات معمقة عن سوابق الإدمان، وعواقبه على المجتمع. ومع ذلك، فهما لا تُفصلان عملية تشكيل الإدمان فعلياً. ومن جهة أخرى، فقد أورد الباحثون أمثال Becker و Murphy نظرية الإدمان العقلاني، والتي أضافت بعض الأفكار لفهمنا في تطور الإدمان، فحسب هذا التوجه فإن الإدمان سلوك عقلائي تماماً، ناتج عن تكرار السلوك لفترات طويلة، أين يواصل الأشخاص عن قصد تكرار السلوك الإدماني الذي يلبي رغباتهم، وهو ما يؤدي حسبهم رأيهم إلى الإدمان (as cited in Chou, & Ting, 2003, pp. 664-674).

وانطلاقاً من ذلك يتضح لنا أن هناك نقص في تفسير تشكل الإدمان بين التوجهات السابقة الذكر، ونظراً لكون هذه الدراسات راسخة من حيث الأسس النظرية والأدلة العلمية في مجال علم النفس وعلم النفس الاجتماعي، إلا أنه تظهر هناك هذه الفجوة المفاهيمية في تشكل الإدمان والذي يرجح أن يرجع إلى تطور عقلي معين يحدث بين التكرار العقلاني للسلوك والنتائج غير المنطقية التي تؤدي إلى هذا الاضطراب.

وتبعاً لذلك، قام العديد من الباحثين بدراسة ظاهرة الإدمان محاولين إعطاء تفسير نظري تكميلي لتشكيل هذه الظاهرة، ولعل من بينهم نجد Hoffman و Novak اللذان أدخلوا في (2009) مفهوم تجربة التدفق النفسي على اعتبار أنها حالة نفسية قد تسهم في تفسير وتشكيل حدوث الإدمان (as cited in Hoffman, & Novak, 2009, p. 23).

بحيث يعد مفهوم التدفق أحد مصطلحات علم النفس الإيجابي التي صاغها Csikszentmihalyi في (1975)، إذ تشير نظرية "التدفق" إلى الحالة النفسية المثلى التي يعيشها الشخص أثناء قيامه بنشاط فيه نوع من التحدي، وهو ما يؤدي غالباً إلى الانغماس والتركيز على المهمة التي يفرضها هذا التحدي، أين ينتج عن ذلك الشعور بالرضا وفقدان الشعور بالوقت، وهو ما يولد شعوراً بالمتعة أثناء القيام بهذا النشاط. وقد أضاف كل من (Engeser, 2012; Obada, 2013) أن حالة التدفق لا تقتصر على التمتع بل تشمل أيضاً الفعالية الذاتية، وتوجيه الأهداف والإبداع، فالتدفق هو حالة تتجاوز التمتع، لكنه يغطي القدرة المعرفية والفعالية الذاتية والعاطفة الإيجابية (as cited in Sanjamsai, & Phukao, 2018, pp. 176-177).

واستناداً عليه فقد بينت الدراسات حول تجربة التدفق أن الأشخاص الذين يستمتعون بنشاط ما قد يطورون ميلاً لتكرار النشاط وقد يتطور تكرار هذا نشاط في نهاية المطاف إلى ميل نحو الإدمان (Park, & Hwang, 2009, p.381). لذلك، قد تلعب تجربة التدفق دوراً رئيسياً في تنشيط الإدمان من خلال تكرار الأنشطة وهو ما قد يفسر عدم قدرة الأطفال والمراهقين التملص من اللعب، بحيث أنهم لا يمكنهم الإقلاع عنه حتى وإن أثر ذلك على حياتهم اليومية، وعلى التعليم، الصحة، والعلاقات الاجتماعية، بحيث نجد أنهم يميلون الأنشطة المفضلة لديهم وهذا حتى يتمكنوا من اللعب، أين يصبح أي شيء آخر ما عدا اللعب غير مهم. فالاستمتاع والانغماس التام في العالم الافتراضي أثناء اللعب والذي

يطلق عليه حالة التدفق النفسي يمكن أن تضر الأطفال والمراهقين، على اعتبار أن يكون ذلك النشاط الوحيد الذي يثير الشعور بالمتعة ما قد يجعلهم يتجاهلون الرعاية الذاتية والعلاقات الاجتماعية. لذلك، تعتبر تجربة التدفق على اعتبار أنها حالة نفسية يمكن أن تؤدي إلى عواقب إيجابية أثناء لعب الألعاب الإلكترونية (Sanjamsai, & Phukao, 2018, p.176).

لذلك ستحاول الدراسة الحالية التعرف على مساهمة بعض العوامل التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، مركزين بالبحث على مساهمة تجربة التدفق النفسي وتكرار سلوك اللعب في تشكيل الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الأطفال والمراهقين، وانطلاقاً من ذلك ستحاول الدراسة الحالية الإجابة عن التساؤل التالي:

- ما طبيعة العلاقة بين حالة التدفق النفسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية؟

3. الفرضيات

- 1- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات مقياس التدفق النفسي ودرجة مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- 2- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أبعاد مقياس التدفق النفسي (التدفق العاطفي/التدفق المعرفي) ودرجة مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- 3- يوجد اختلاف في تجربة التدفق النفسي تبعاً لمدة تكرار سلوك لعب الألعاب الإلكترونية.

4. تحديد المفاهيم

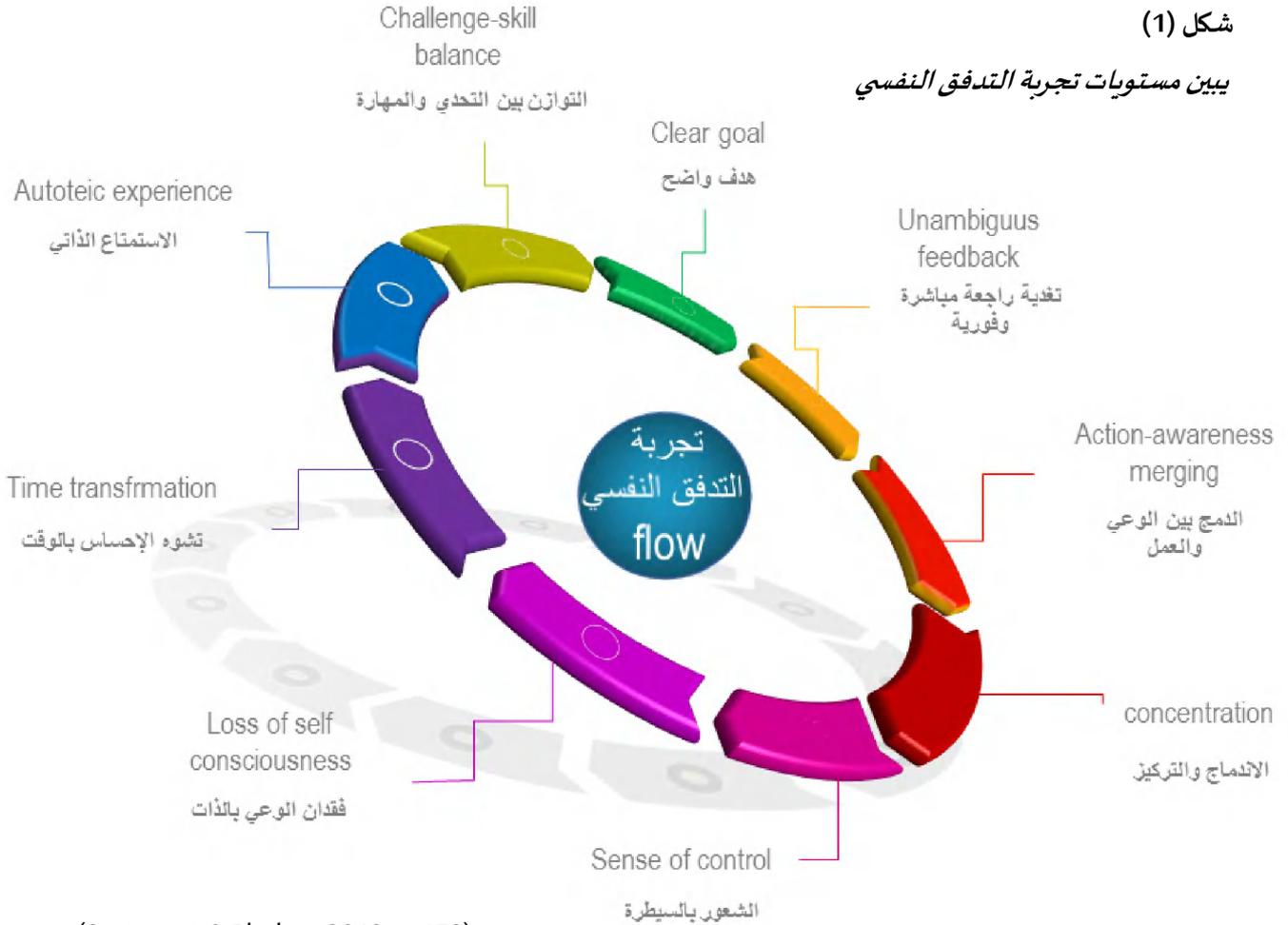
1.4. تجربة التدفق

التدفق Flow حالة نفسية داخلية تجعل الشخص يشعر بالتوحد والتركيز التام مع ما يقوم به، والاندفاع بحيوية نحو الأنشطة مع الاحساس العام بالنجاح في التعامل مع هذه الأنشطة. إذ أن مفهوم خبرة التدفق طرحه Csikszentmihalyi (1975)، والذي يرتبط بحالة التعلم المثلى Optimal Learning التي هي حالة من التركيز ترقى إلى مستوى الاستغراق المطلق في هذا الشعور الرائع بتملك مقاليد الأداء أين يكون الشخص في قمة قدراته، فيكون المتعلم أثناء حالة التعلم المثلى في حالة من الاستغراق الكامل فيما يتعلمه، حيث يكون الفهم في أقصى درجاته (أبو حلاوة، 2013، ص. 6).

وفي الآونة الأخيرة، تمت دراسة مفهوم التدفق وعلاقته بالإنترنت وبكل ما يرتبط بها بواسطة كل من Hoffman وNovak أين أبرزوا الخصائص الأساسية لهذا المفهوم وهذا بالتركيز والاهتمام على المهارات العالية والتحديات، أين تم تعزيز هذه الميزات عن طريق التفاعل والتواجد (Hoffman, & Novak, 2009, p. 23) في انجاز المهام التي تفرضها الألعاب الإلكترونية ضمن العالم الافتراضي، وبناء عليه فإن تجربة التدفق تتكون من تسعة أبعاد هي:

شكل (1)

يبين مستويات تجربة التدفق النفسي



(Sanjamsai, & Phukao, 2018, p. 178).

لقد درس Csikszentmihalyi (1991) حالة النفسية الداخلية للأشخاص أثناء قيامهم بالأنشطة (كالرقص، الرياضة، والموسيقى) والتي يبدو أنها تحتوي على مكافآت جوهرية، وبذلك سلب الضوء على تجربة "حالة التدفق" التي تجمع بين العمل والوعي من خلال الانغماس التام في النشاط الذي يمثل تحديًا وثيقًا بمهارات الفرد. وبناء على ذلك يمكن أن تكون الألعاب ضمن المنصات التفاعلية في الفضاء الافتراضي أكثر من منافسة منعزلة ضد الكمبيوتر، إذ إنها تجربة تفاعلية نفسية، تحفز على العمل الجماعي المشترك مع العديد من اللاعبين، ما قد يؤدي إلى تغذية راجعة فورية والتي تقودنا إلى مستويات عالية من المشاركة في اللعبة بالإضافة إلى شعور بالتحكم والتطوير، فمثل هذه الألعاب توفر أعلى درجة من التركيز والاستمتاع. وبالتالي، فإن هذا المكان الجديد قد يعزز تجربة التدفق المثلى وهو ما قد يعزل هؤلاء الأشخاص، أين يمكن أن يفقدوا إحساسهم بذاتهم في عالم المحاكاة (1). (Yüksel, 2012, p. 1).

2.4. الادمان

الإدمان هو الإكراه على تكرار السلوك بغض النظر عن عواقبه، فالتبعية النفسية والفيزيولوجية للمادة أو الممارسة هي خارج السيطرة الطوعية للمدمن (Qin, Rau, & Zhong, 2007, p. 432). كما يعتبر الادمان حسب كل من Murphy وBecker علاقة سببية بين الاستهلاك الحالي والماضي، أين يؤدي الاستهلاك المستمر لنفس المنتج خلال فترة معينة من العمر إلى زيادة احتمال إدمان المنتج (as cited in Chou, & Ting, 2003, p. 663). وقد أطلق كل من Qin,

Rau و Zhong في (2007) على إدمان الألعاب الإلكترونية مسمى الإدمان التكنولوجي والذي يعتبر نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان والآلة (as cited in Widyanto, & Griffiths, 2007, p. 141). أين يمكن اعتبار التبعية للألعاب الأنترنت والوسائط المرتبط بها كنوع من الإدمان. فعلى ما يبدو أن الإدمان يرتبط بالاستخدام الإلزامي للألعاب عبر الأنترنت، أين نجد أن المدمنون يواجهون الرغبة الشديدة في لعب اللعبة مرارًا وتكرارًا، والذين قد يعانون من أعراض الانسحاب أثناء التوقف عن اللعب (Qin, Rau, & Zhong, 2007, p. 432)، وبالتالي فهؤلاء المدمنين لا يعني بالضرورة أنهم يتمتعون بالسعادة. فبدلاً من ذلك، هم سجناء الرغبة وسوف تنخفض سعادتهم إلى أدنى مستوى إذا تم حجب البضائع والأنشطة التي تسبب الإدمان (Chou, & Ting, 2003, p. 664).

ولفهم إدمان الألعاب عبر الأنترنت، من المهم أن نفهم كيف يتشكل الإدمان على الألعاب في العالم الافتراضي، الذي قد ارتبط بثورة التطور التكنولوجي. فمع حلول أواخر التسعينيات شهدت صناعة الألعاب انفجاراً، أين أصبح المستخدمون قادرين على تصميم واختيار بيئات اللعب، وهذا من خلال التطوير الذي ساهمت فيه الشركات المصنعة أمثال Sony و Microsoft لتحمل الألعاب بذلك ميزات أكثر تطوراً وتفاعلاً، حيث أصبحت التكنولوجيا محمولة أكثر فأكثر، ما جعل الألعاب الإلكترونية متاحة في أي وقت وأي مكان، ما سمح للاعبين بالانغماس في مثل هذه العوالم الافتراضية، وخاصة بعد أن أصبحت الألعاب تجمعات ثلاثية الأبعاد قائمة بذاتها، والتي قد احتوت على مناظر خاصة بها من الغابات والبراري والشواطئ والجبال والمدن، كما يمكن أن يختار اللاعب شكل الشخصية ويتخذ القرار بشأن مهنة الشخصية، اعتماداً على نوع اللعبة، مع الزامية اختيار اسم للشخصية. وبذلك يقضون ساعات في العيش مع هذا "الشخص الآخر" ويبدوون في التعرف على شخصياتهم التي تبدو أكثر واقعية وأقل خيالاً. وتبعاً لذلك فقد بينت دراسة Yee (2006a) أن مثل هذه البيئات التفاعلية تسمح لهؤلاء الأفراد بتجربة أجزاء من شخصيتهم، أين يمكنهم تجربة أدوار قيادية وهويات جديدة؛ وتكمن المشكلة في ذلك عندما يعتمد هؤلاء اللاعبون على هذه الشخصيات الجديدة من العالم الافتراضي، بحيث لا يستطيعون التفريق بينها وبين شخصياتهم الحقيقية في الواقع بشكل واضح، إذ يرى Yee أن ذلك قد يرجع إلى الانغماس في هذه الألعاب، ما قد يساهم في أن يصبح مثل هؤلاء المستخدمين مدمنين (as cited in Young, 2009, p. 357).

4.4. تكرار سلوك اللعب

تكرار السلوك يرتبط ارتباطاً وثيقاً مع حالة التدفق النفسي، أين قد يميل الأشخاص الذين استمتعوا أثناء قيامهم بهذا النشاط إلى إعادة تكرار النشاط نظراً لوجود متعة. لذلك قد اعتبر كل من Chou و Ting أن تكرار النشاط قد يؤدي إلى الميل نحو الإدمان، لذلك فإن تخصيص الوقت كل يوم للعب الألعاب الإلكترونية يمثل تكرار للسلوك (as cited in Qin, Rau, & Zhong, 2007, p. 432).

ففعلاً الشيء مراراً وتكراراً حسب Wretschko و Fridjhon يمكن تسميته هاجساً وهو ما قد يسبب أخطاراً متعددة على الصحة، وتدهور في العلاقات الاجتماعية، كما قد تُفقد اللعبة المستخدم ضبط النفس ما يجعله يسعى إلى تحقيق الهدف دون إدراك تحول الوقت (as cited in Sanjamsai, & Phukao, 2018, p.177).

وعليه ومن خلال ما تم عرضه يمكننا من خلال الشكل (2) أن نوضح الإطار المفاهيمي النظري لتشكيل ظاهرة الادمان على الألعاب الالكترونية.

شكل (2)

يبين الإطار المفاهيمي لتشكيل سلوك الادمان على الألعاب الالكترونية



(Chou, & Ting,2003, p.666).

5. الإجراءات المنهجية

1.5. منهج البحث

تم الاعتماد على المنهج الوصفي كونه الأنسب في استيعاب مشكلة البحث وتشخيصها، بالتعرف على مساهمة تجربة التدفق النفسي وتكرار سلوك اللعب في ادمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية، وبالتالي مدى تأثيرها في هجرة هؤلاء إلى العالم الافتراضي.

2.5. عينة البحث

تكونت عينة البحث من الأطفال والمراهقين، يتراوح سنهم ما بين 08 و20 سنة، حيث بلغ عدد العينة الأولية (76=فرد)، وبعد اقصاء بعض الاستبيانات وابقاء على الحالات التي تعاني من ادمان على الألعاب الالكترونية أصبح عدد العينة النهائية (53=n)، أين تم اختيارهم بطريقة قصدية. والجداول الموالية توضح خصائص عينة البحث:

جدول (01)

يبين توزيع أفراد عينة البحث حسب السن

النسبة	العدد الاجمالي	العدد	الفئة العمرية
%13.20		07	أقل من 10 سنوات
%50.95	53	27	11-15 سنة
%35.85		19	16-20 سنة

يبين الجدول (01) أن النسبة الأعلى سناً لأفراد عينة البحث كانت للفئة العمرية ما بين 11 و15 سنة وذلك بنسبة قدرت بـ 50.95%، تليها الفئة العمرية ما بين 16 و20 سنة بتعداد بلغ 19 فرداً بنسبة تقدر بـ 35.85% تليها فئة العمرية أقل من عشر سنوات. وهو ما يبين أن أغلب أفراد عينة البحث هم من الذكور الذين يتزامن سنهم مع بداية مرحلة المراهقة.

جدول (02)

يبين توزيع أفراد عينة البحث حسب المستوى الدراسي

النسبة	العدد الاجمالي	العدد	المستوى الدراسي
%16.98		09	الابتدائي
%58.48	53	31	المتوسط
%24.54		13	الثانوي

يبين الجدول (02) أن أعلى توزيع لأفراد العينة حسب المستوى الدراسي كان للأفراد ذو مستوى التعليم المتوسط، وهو ما يعادل نسبة 58.48% بتعداد 31 فرداً، يليه الأفراد ذو مستوى التعليم الثانوي بتعداد 13 فرداً ما يعادل نسبة 24.54%، في حين كان تعداد الأفراد ذوو المستوى الابتدائي بـ 09 أفراد وهو ما يعادل نسبة 16.98%.

جدول (03)

يبين توزيع أفراد العينة حسب تكرار سلوك ومدة لعب الألعاب الالكترونية

ساعات اللعب/الأسبوع			المدة/سنوات اللعب		
النسبة	التكرار	عدد الساعات	النسبة	التكرار	المدة
%73.59	39	10-30 ساعة	%00	00	أقل من سنة
%24.52	13	31-60 ساعة	%64.15	34	01-05 سنوات
%1.89	01	61-90 ساعة	%35.85	19	06-10 سنوات

يتضح من الجدول (03) أن أعلى نسبة فيما يخص مدة تكرار لعب الألعاب الالكترونية كانت للمدة ما بين سنة واحدة و05 سنوات ما يعادل نسبة 64.15%، وأن أعلى ساعات اللعب خلال الأسبوع كان ما بين 31 و60 ساعة في الأسبوع، بالمقابل هناك فئة زاولت لعب الألعاب الالكترونية للمدة ما بين 06 إلى 10 سنوات ما يعادل نسبة 35.85% من مجموع عينة البحث، وأن النسبة الأعلى لمدة ساعات اللعب خلال الأسبوع كانت للأفراد الذين بلغ عددهم 39 فرداً، والتي قدرت

ما بين 10 و30 ساعة أسبوعياً، ما قد يعادل نسبة 73.59%. وهو ما يبين مدى انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية ومداومتهم على استخدامها.

3.5. أدوات البحث

1.3.5. مقياس التدفق النفسي

اعتمد الباحث في قياس التدفق النفسي على المقياس الذي أعده كل من Marsh و Jackson (1996) والذي قاما بتعديله سنة (2006)، والذي قامت بن شيخ ربعة بتعريبه في (2015)، ويتكون هذا المقياس من 36 فقرة موزعة على تسعة أبعاد أساسية هي:

1. التوازن بين التحدي والمهارة Challenge Skill Balance (04 فقرات).
2. الاندماج في الأداء Action-Awareness Merging (04 فقرات).
3. أهداف شديدة الوضوح Clear Goals (04 فقرات).
4. تغذية راجعة فورية Unambiguous Feedback (04 فقرات).
5. التركيز التام على المهمة Concentration Task at on hand (04 فقرات).
6. الاحساس بالسيطرة Sense of Control (04 فقرات).
7. فقدان الوعي بالذات Loss of Self Consciousness (04 فقرات).
8. تبدل ايقاع الزمن Transformation of Time (04 فقرات).
9. الاستمتاع الذاتي Autoletic Experience (04 فقرات).

بحيث أن 36 فقرة كانت كلها في الاتجاه الايجابي، يجيب عليها الأفراد بين أحد البدائل الخمسة (أوافق بشدة، أوافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة) (بن شيخ، 2015، ص ص. 70-71).

وقد تم التحقق من خصائص السيكمترية للمقياس في البحث الحالي، أين تم تقدير ثبات مقياس التدفق النفسي عن طريق معامل ألفا لكرومباخ والذي قدر بـ (0.760) وهي قيمة مقبولة ما يوحي بأن المقياس على قدر مقبول من الثبات ويمكن الوثوق في نتائجه.

أما تقدير صدق المقياس فقد كان عن طريق حساب الاتساق الداخلي وذلك بتقدير قيم الارتباط بين أبعاد المقياس فيما بينها وكذا مع الدرجة الكلية للمقياس ككل، أين وجدنا أن ارتباط أبعاد مقياس التدفق النفسي فيما بينها قدرت بـ (0.671) ومع الدرجة الكلية للمقياس قدرت ما بين (0.885 و 0.939) على التوالي، وهي قيم مرتفعة ودالة إحصائياً، وعليه يمكن اعتبار المقياس صادق.

2.3.5. مقياس ادمان الألعاب الالكترونية

اعتمد الباحث على مقياس ادمان على الألعاب الالكترونية لغرض تحقيق أهداف الدراسة والذي قامت بإعداده قدي سمية (2018) بحيث يتكون المقياس من 10 فقرات، أين صيغت فقراته لتناسب مفهوم ادمان على

الألعاب الإلكترونية، وقد أجاب عليها الأفراد بأحد البدائل التالية (دائماً، أحياناً ومطلقاً) (قدي، 2018، ص ص. 65-166).

وقد تم تقدير الخصائص السيكومترية للمقياس في البحث الحالي، أين تم حساب ثبات مقياس إدمان على الألعاب الإلكترونية عن طريق معامل ألفا لكرومباخ والذي قدرت قيمته ب (0.780) وهي قيمة مقبولة ما يوحي بأن المقياس على قدر مقبول من الثبات ويمكن الوثوق في نتائجه.

أما عن صدق المقياس فقد تم تقديره عن طريق الاتساق الداخلي وذلك بتقدير قيم الارتباط بين البند والدرجة الكلية للمقياس ككل، لنجد أن ارتباط بنود مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بينها وبين الدرجة الكلية للمقياس تراوحت بين (0.413 و0.688) وهي قيم دالة إحصائياً، ما عدا البند رقم (6) الذي لم تكن قيمة ارتباطه دالة إحصائياً، وعليه يمكن اعتبار المقياس صادق.

4.5. إجراءات البحث

أجري البحث على الأطفال والمراهقين من ولاية السطيف وولاية المدية، والمتواجدين على مستوى مقاهي الإنترنت بمدينة السطيف وهي الألعاب بمدينة المدية، وهي الأماكن التي تعرف اقبال واسع لهذه الفئة والتي تنتشر فيها مختلف والأماكن الخاصة بالألعاب الإلكترونية الفردية والجماعية، أين كان ذلك خلال السداسي الأول من سنة 2019.

5.5. المعالجة الإحصائية

من أجل تحليل بيانات البحث والاجابة على الاستبيانات المقترحة تم استخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية لمعالجة فرضيات البحث وذلك عن طريق برنامج الحزم الإحصائية SPSS، أين تم استخدام معامل الارتباط بيرسون واختبار (T).

6. عرض نتائج البحث

1.6. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

والتي مفادها أنه: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات مقياس التدفق النفسي ودرجات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

وقد تمت معالجة هذه الفرضية إحصائياً عن طريق معامل الارتباط بيرسون والنتائج موضحة في الجدول الموالي:

جدول (04)

معامل الارتباط بيرسون بين التدفق النفسي وإدمان الألعاب الإلكترونية

المتغيرات	المتوسط الحسابي	حجم العينة	قيمة معامل الارتباط	قيمة الدلالة الإحصائية	التفسير
التدفق النفسي	148,6038	53	,017	,902	لا توجد علاقة
إدمان الألعاب الإلكترونية	17,2075				ارتباطية

أظهر التحليل الإحصائي المدرج في الجدول (04) أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين كل من التدفق النفسي وإدمان الألعاب الإلكترونية، حيث قدرت قيم معامل الارتباط بيرسون بـ ($r=0.017$)، وهي قيمة ضعيفة جدا تقترب من الانعدام، كما أنها غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$)، وعليه نرفض الفرضية الأولى.

2.6. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

والتي مفادها أنه: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أبعاد مقياس التدفق النفسي (التدفق العاطفي/التدفق المعرفي) ودرجات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

وقد تمت معالجة هذه الفرضية إحصائياً عن طريق معامل الارتباط بيرسون والنتائج موضحة في الجدول الموالي:

جدول (05)

معامل الارتباط بيرسون بين أبعاد مقياس التدفق النفسي (التدفق العاطفي/التدفق المعرفي) والإدمان على الألعاب الإلكترونية

المتغيرات	المتوسط الحسابي	حجم العينة	قيمة معامل الارتباط	قيمة الدلالة الإحصائية	التفسير
إدمان الألعاب	69,7925	53	,012	,930	لا توجد علاقة
الإلكترونية	78,8113	53	,021	,884	ارتباطية

أظهر التحليل الإحصائي المدرج في الجدول أعلاه أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين كل من إدمان الألعاب الإلكترونية وأبعاد التدفق النفسي (التدفق المعرفي/التدفق العاطفي)، حيث قدرت قيم معامل الارتباط بيرسون ($r=0.012$) و ($r=0.021$) على التوالي، وهي قيم ضعيفة جدا تقترب من الانعدام، كما أنها غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$)، وعليه نرفض الفرضية الثانية.

3.6. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

والتي مفادها أنه: يوجد اختلاف في التدفق النفسي تبعاً لمدة تكرار سلوك لعب الألعاب الإلكترونية.

وقد تمت معالجة هذه الفرضية إحصائياً عن طريق اختبار (T. Test) والنتائج موضحة في الجدول الموالي:

جدول (06)

اختبار (T. Test) لدلالة الفرق في التدفق النفسي تبعاً لمدة تكرار سلوك لعب الألعاب الإلكترونية

المتغير	تكرار سلوك اللعب	حجم العينة	المتوسط الحسابي	متوسط الفرق	قيمة اختبار F للتجانس	قيمة اختبار t
التدفق	أقل من 5 سنوات	34	147,852	2.09	11,276	,890
النفسي	أكثر من 5 سنوات	19	149,947			

يتضح لنا من الجدول أعلاه أن الفرق في متوسط التدفق النفسي لمجموعة الأقل من 5 سنوات من الإدمان على الألعاب الإلكترونية (147.85)، ومتوسط التدفق النفسي لمجموعة الأكثر من 5 سنوات من الإدمان على الألعاب الإلكترونية (149.95) والمقدر بـ (2.09) هو فرق غير حقيقي، إذ قدرت قيمة اختبار (T test) بـ (0.890) وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) ودرجة حرية (df=50)، أي أنه لا توجد فروق في التدفق النفسي تبعاً لمدة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وبالتالي نرفض الفرضية الثالثة.

7. مناقشة النتائج

تشير النتائج المبينة أعلاه أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين تجربة التدفق النفسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأن تكرار سلوك اللعب هو من بين العوامل التي تساهم في الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

وعليه فإن ذلك يؤكد على ما جاء به Voiskounsky (2010) في أن الإدمان هو نوع من الهروب من المشاكل الشخصية وانخفاض في نوعية الحياة، والتي هي عكس المشاعر التي ترتبط بالظواهر النفسية الإيجابية بما في ذلك تجربة التدفق. وبذلك، فإن الاسقاطات النظرية والتطبيقية على حد سواء بين التدفق والإدمان ليست كافية، وأي فكرة تربط بين أعراض التجربة المثالية والإدمان على الألعاب عبر الأنترنت لا يبدو مبرراً. إذ يعد الإدمان على الألعاب سلوك متنوع يرتبط بتكنولوجيا المعلومات، ويرجع ذلك جزئياً حسب ما جاء عن Yee (2006) إلى حقيقة أن مطوري الألعاب ومسوقها يحاولون جاهدين ربط كرسي اللاعب بأحدث منتجاتهم، وذلك من خلال استخدام بعض المبادئ تتعلق بتكييف السلوك (Voiskounsky, 2010, p. 544).

فنتائج الفرضية الأولى للدراسة الحالية بينت أنه لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات مقياس التدفق النفسي ودرجة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وهي نتيجة تؤكد آراء Voiskounsky (2010) ودراسة Wan وChiou (2006) والتي أوجدت أن حالة التدفق أثناء لعب الألعاب الإلكترونية ارتبطت سلباً بالميل إلى الإدمان على

الألعاب الالكترونية. إذ بينت نتائج دراستهما أن درجة التدفق النفسي عند المدمنين هي أقل بكثير عند غير المدمنين. وبالتالي، قد لا تلعب حالة التدفق دورًا مهمًا في الإدمان على الألعاب رغم أنها مرتبطة بشكل إيجابي مع ولائهم لهذه الألعاب (Wan, & Chiou, 2006, p. 322). وعلى النقيض من ذلك فقد أشارت دراسة Ting و Chou (2003) في أن لتجربة التدفق أثر قوي على الإدمان، وقد أشارت هذه النتائج إلى أن المستخدمين الذين يعايشون تجربة التدفق أثناء اللعب يعتبرون مدمنين بشكل يثير الخوف (Chou, & Ting, 2003, p.663)، وبالتالي فإن لتجربة التدفق حسب ما جاءت به دراسة Hwang و Park (2009) دور مهم وأساسي في الإدمان على الألعاب، فالأشخاص الذين يستمتعون بتجربة التدفق أثناء نشاط ما قد يطورون ميلًا لتكرار النشاط وقد يتطور تكرار هذا النشاط في نهاية المطاف إلى ميل نحو الإدمان، فحسب هذه الدراسة فإن مدمي الألعاب الالكترونية يتمتعون بمستوى عالٍ من حالة التدفق ويمكن شرح إدمانهم على الألعاب الالكترونية من خلال تجربة التدفق. فهي بذلك تلعب دورًا مهمًا في إدمان الألعاب (Park, & Hwang, 2009, pp. 378-383).

وعليه ومن خلال نتائج الدراسة الحالية التي جاءت مناقضة للتوقعات، فإن حالة التدفق لدى الأطفال والمراهقين أفراد هذه الدراسة، لا يمكن أن تكون عاملاً مساهماً في الإدمان على الألعاب الالكترونية.

أما نتائج الفرضية الثانية فقد أكدت على أنه لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أبعاد مقياس التدفق النفسي (التدفق العاطفي/التدفق المعرفي) ودرجة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية. وهي بذلك عكس نتائج دراسة Sanjamsai و Phukao (2018) اللذان بينا أن هيكل تجربة التدفق في سياق الألعاب الالكترونية مختلف عن بنية النظرية الأصلية. وبناء عليه يمكن تقسيم تجربة بنية التدفق إلى شقين: التدفق المعرفي/وتدفق عاطفي. أين أظهرت نتائج دراستهما أن التدفق المعرفي يرتبط بشكل إيجابي بإدراك المنفعة من اللعبة، في حين يرتبط التدفق العاطفي بشكل إيجابي بالتأثيرات الجسدية والنفسية الناتجة عن اللعبة. بمعنى إذا حدث وأن واجه الطفل أو المراهق أثناء اللعب الإرهاق أو عقبة في مرحلة ما من اللعبة، فإن اللاعب سيكون لديه القدرة المعرفية على تحليلها وتقييمها، فإذا قام بتفسيرها واعتبر أنها تحدي، فإن الخبرة العاطفية ستكون إيجابية. ومع ذلك، فإذا رأى أنها تشكل صعوبة، فقد يشعر بالقلق أو التوتر، ولهذا تجدر الإشارة إلى أنه على الرغم من أن العملية المعرفية والعملية العاطفية جاءت من أبعاد مختلفة، فقد كانت مرتبطة ببعضها البعض وتؤثر في بعضها البعض، لذلك فإن تجربة التدفق أثناء لعب اللعبة يمكن أن ينجر عنها نتائج سلبية، وبناء عليه فقد أكدت نتائج هذه الدراسة أن لتجربة التدفق الناتجة عن الانغماس في الألعاب الالكترونية فوائد وعيوب. إذ من الضروري تطوير تجارب التدفق المعرفي لغرض التحسين الذاتي وهذا بدلاً من تجارب التدفق العاطفي (Sanjamsai, & Phukao, 2018, pp. 175-180).

في حين جاءت نتائج الفرضية الثالثة مؤكدة على أنه لا يوجد اختلاف في تجربة التدفق النفسي تبعاً لمدة تكرار سلوك لعب الألعاب الإلكترونية، وهي نفس النتيجة التي توصلت إليها دراسة Voiskounsky (2010) والذي أقر أن تكرار سلوك اللعب كنتيجة لمعيشة تجربة التدفق هو من الناحية النفسية غير كافي، وهو ما يختلف عن جوهر علم النفس الإيجابي، فمن المعروف أن المعنى من الميل نحو تكرار النشاط الممتع هو بشكل قطعي عكس أي نوع من السلوك الإدمان

(Voiskounsky, 2010, p. 545). وعليه وحسب Ting و Chou (2003) فإن التكرار السلوك، وليس بالضرورة تجربة التدفق هو من ينشط الإدمان (Chou, & Ting, 2003, p. 665). كما بينت دراسة Qin وآخرون (2007) أن تكرار السلوك كان له المساهمة الرئيسية في إدمان الألعاب الالكترونية، وأن تجربة التدفق التي عايشها اللاعبون كانت عاملاً مسهلاً، وأن كل منهما انجر عنه إدمان على هذه الألعاب (Qin, Rau, & Zhong, 2007, p. 432).

وعليه يمكننا أن نعتبر أن تكرار سلوك اللعب هو من يساهم في الإدمان على الألعاب الالكترونية وأن تجربة التدفق النفسي لم تظهر مساهمتها في ذلك، غير أن تشكل ظاهرة الإدمان لا يرتبط بعامل تكرار السلوك وحده، وهو ما يدفعنا للبحث عن مساهمة عوامل نفسية أخرى، وهو ما يستدعي البحث والتقصي.

8. خاتمة

تبعاً لنتائج الدراسة الحالية التي أكدت على أن تكرار سلوك اللعب سواء ما تعلق بمدة اللعب أو زمن المستغرق في اللعب هو عامل مساهم في تشكيل الإدمان على الألعاب الالكترونية، وهو بالتالي العامل الرئيسي الذي يبقي الأطفال والمراهقين في العالم الافتراضي. وعليه وللحد من هذه الظاهرة لدى الأطفال والمراهقين كان لابد من:

- الحد من أوقات ومدة اللعب.
- اشراك الأطفال والمراهقين في بعض الأنشطة الاجتماعية في العالم الحقيقي.
- الحرص على عدم تزويد اللاعبين بيئة لعب جيدة تجذبهم إلى عالم الألعاب الافتراضي، حتى وإن بدى ذلك مستحيلاً نظراً لسيطرة شركات الألعاب على هذا المجال كان لابد من استغلال ميزات الجذب هذه في مجالات أكثر نفعاً كمجال التعليم.

المراجع

- أبو حلاوة، محمد. سعيد. (جولية 2013). حالة التدفق النفسي: المفهوم، الأبعاد، والقياس. *إصدارات شبكة العلوم النفسية العربية*، 29، 50-1. التحميل من <http://arabpsynet.com/apneBooks/eB3MS2013-Content.pdf>
- أمناي، أفشكو. (05 أبريل 2019). 34 إحصائية مهمة وحقائق عن الألعاب الالكترونية. الاسترجاع من <http://www.amnaimag.com/34>
- بن شيخ، ربيعة. (2015). علاقة الاتزان الانفعالي بالتدفق النفسي (أطروحة دكتوراه، جامعة ورقلة). التحميل من <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/handle/123456789/9134>
- حسن، محمد. بشرى وحسون، ابراهيم. أمل. (2018). إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، *مجلة الأستاذ العوارق*، 665(3)، 104-77. التحميل من <http://alustath.uobaghdad.edu.iq/index.php/UJIRCO/article/view/207/170>

زرقاوي، منى. (11 فيفري 2018). 5 ساعات يوميا هو زمن ادمان أطفال الجزائر على الألعاب الالكترونية الضارة. ارجع إلى

<http://www.elbilad.net/article/detail?titre=5&id=79623>

قدي، سمية. (2018). ادمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي. *مجلة التنمية البشرية*، 6(2)، 162-172. التحميل من

<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/54173>

Chiang, Y. T., Lin, S. S., Cheng, C. Y., & Liu, E. Z. F. (2011). Exploring Online Game Players' Flow Experiences and Positive Affect. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(1), 106-114. Retrieved from

<http://tojet.net/articles/v10i1/10111.pdf>

Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6),

663-675. <http://dx.doi.org/10.1089/109493103322725469>

Hoffman, D. L., & Novak, T. P. (2009). Flow online: lessons learned and future prospects. *Journal of interactive marketing*,

23(1), 23-34. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2008.10.003>

Park, S., & Hwang, H. S. (2009, July). Understanding online game addiction: Connection between presence and flow. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 378-386). Springer, Berlin, Heidelberg.

https://doi.org/10.1007/978-3-642-02583-9_42

Qin, H., Rau, P. P., & Zhong, H. Q. (2007, December). Construction of online game addiction based on player experience. In *2007 IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management* (pp. 432-436). IEEE.

Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/PeiLuen_Rau/publication/4306048_Construction_of_online_game_addiction_based_on_player_experience/links/56c6c8dd08ae8cf828ffb6c7/Construction-of-online-game-addiction-based-on-player-experience.pdf

Sanjamsai, S., & Phukao, D. (2018). Flow experience in computer game playing among Thai university students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 175-182. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.03.003>

Swertz, C., Duhan, I., Ebner, E., Ilkic, A., & Reiterer, E. (2010). Videogame addiction in Austria: Perspectives on a complex phenomenon. University of Vienna. Retrieved from https://home.page.univie.ac.at/christian.swertz/texte/2010_10_video_game_addiction/frog_2010_volume_49.pdf

Voiskounsky, A. E. (2010). Internet addiction in the context of positive psychology. *Psychology in Russia: state of the art*, 3,

541-549. <https://doi.org/10.11621/pir.2010.0026>

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.

<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317>

- Widyanto, L., & Griffiths, M.D. (2007). Internet addiction: does it really exist? In J. Gackenbach, (Ed.2), *Psychology and the internet: intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*(pp.141- 162). United States of America: Elsevier Inc.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Yüksel, M. (2012). The Positive Psychology of Gaming: Immersion through Flow in Simulations. *Journal of Internet and e-Business Studies*, 2012 (2012), 1-10. <https://doi.org/10.5171/2012.800962>