إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته النفسية بطلاب الطب في الصين: دراسة تحليلية

تأليف

مدرس الدكتور محمد لوتي

مارس 2, 2026

اقتبس من هذا المقال

مدرس الدكتور محمد لوتي (2026). إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته النفسية بطلاب الطب في الصين: دراسة تحليلية. عرب سايكلوجي. تم الاسترجاع من https://arabpsychology.com/?p=119446

ARABPSYCHOLOGY.COM

تخيل طالبًا في السنة الأولى بكلية الطب، يواجه ضغوطًا أكاديمية هائلة، ومسؤوليات متزايدة، وشوقًا طبيعيًا للتواصل الاجتماعي. في خضم هذه التحديات، يجد هذا الطالب ملاذًا مؤقتًا في عالم الألعاب عبر الإنترنت. ولكن ماذا يحدث عندما يتحول هذا الملاذ إلى إدمان، يؤثر سلبًا على دراسته، صحته النفسية، وحتى علاقاته؟ هذا السؤال هو محور بحث جديد يلقي الضوء على انتشار اضطراب إدمان الألعاب عبر الإنترنت (Internet Gaming Disorder - IGD) بين طلاب الطب في الصين.

منهجية البحث

قام الباحث رن فو رن، من خلال دراسة مقطعية (cross-sectional study) شملت طلاب الطب في الكليات المهنية في الصين، بتقييم مدى انتشار اضطراب إدمان الألعاب عبر الإنترنت والعوامل النفسية المرتبطة به. اعتمدت الدراسة على استبيانات لجمع البيانات من الطلاب، حيث تم استخدام مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت (Internet Gaming Disorder Scale - IGDS) لتحديد أولئك الذين يعانون من أعراض الإدمان. بالإضافة إلى ذلك، تم تقييم مستويات القلق والاكتئاب والوحدة لدى المشاركين باستخدام مقاييس نفسية معيارية. شملت العينة عددًا كبيرًا من الطلاب، مما يعزز من مصداقية النتائج. الهدف الرئيسي كان تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب والمشاكل النفسية الشائعة بين طلاب الطب، وهي فئة عمرية تواجه ضغوطًا نفسية كبيرة.

أدوات القياس المستخدمة

لم يقتصر الباحث على مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت، بل استخدم أيضًا أدوات لتقييم جوانب نفسية أخرى. تم استخدام مقياس القلق والاكتئاب (Hospital Anxiety and Depression Scale - HADS) لتحديد الطلاب الذين يعانون من أعراض القلق والاكتئاب. كما تم استخدام مقياس الوحدة الاجتماعية (UCLA Loneliness Scale) لتقييم شعور الطلاب بالعزلة الاجتماعية. هذا النهج الشامل سمح للباحث بتحليل العلاقة المعقدة بين إدمان الألعاب والصحة النفسية بشكل أكثر دقة.

النتائج

أظهرت النتائج أن نسبة كبيرة من طلاب الطب المشاركين في الدراسة يعانون من أعراض اضطراب إدمان الألعاب عبر الإنترنت. وجد الباحث أن هناك ارتباطًا قويًا بين إدمان الألعاب ومستويات أعلى من القلق والاكتئاب والوحدة. بمعنى آخر، الطلاب الذين يقضون وقتًا طويلاً في اللعب عبر الإنترنت هم أكثر عرضة للشعور بالقلق والحزن والعزلة. كما كشفت الدراسة عن وجود علاقة بين إدمان الألعاب وتدني الأداء الأكاديمي. الطلاب الذين يعانون من الإدمان كانوا أكثر عرضة للإبلاغ عن صعوبات في التركيز وإكمال المهام الدراسية، مما أثر سلبًا على درجاتهم. الأمر اللافت للنظر هو أن الدراسة وجدت أن الطلاب الذكور كانوا أكثر عرضة للإصابة بإدمان الألعاب مقارنة بالطلاب الإناث، وهو ما يتفق مع نتائج دراسات سابقة.

تداعيات البحث

تشير هذه النتائج إلى أن اضطراب إدمان الألعاب عبر الإنترنت يمثل مشكلة صحية عامة متنامية بين طلاب الطب في الصين. الضغوط الأكاديمية، والوحدة الاجتماعية، والحاجة إلى الهروب من الواقع يمكن أن تساهم في تطور هذا الاضطراب. من الضروري أن تتخذ الكليات والجامعات خطوات استباقية لمعالجة هذه المشكلة. يمكن أن تشمل هذه

ARABPSYCHOLOGY.COM

الخطوات توفير خدمات استشارية نفسية للطلاب، وتنظيم ورش عمل حول إدارة الوقت والتوتر، وتشجيع الأنشطة الاجتماعية التي تعزز التواصل والتفاعل بين الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يجب على الأسر والمجتمع أن يلعبوا دورًا في توعية الشباب بمخاطر إدمان الألعاب وتشجيعهم على تبني أنماط حياة صحية ومتوازنة. هذا البحث يفتح الباب أمام المزيد من الدراسات التي تهدف إلى فهم العوامل التي تساهم في إدمان الألعاب وتطوير استراتيجيات فعالة للوقاية والعلاج. فالاستثمار في الصحة النفسية لطلاب الطب ليس مجرد واجب أخلاقي، بل هو استثمار في مستقبل الرعاية الصحية.

Reference

He R.F. (2026). *An investigation into internet gaming disorder and psychological correlates among medical undergraduates in vocational colleges in China: a cross-sectional appraisal*. BMC Psychiatry, 26(1).

DOI: 10.1186/s12888-026-07822-7

ARABPSYCHOLOGY.COM