جامعة الصديق بن يحي- جيجل-
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام والاتصال

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل –
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم الإعلام والاتصال
الرقم: / 2022

عنوان المذكرة

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بالجزائر
دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية ناصري رمضان -الطاهير-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والاتصال

تخصص:

إعداد الطالبات:
- بوعشيبة جميلة
- متناني حنان
- ليمان حسينة

إشراف الأستاذ:
د- بطاهر هشام

لجنة المناقشة

عبد الحكيم الحامدي	أستاذ مساعد ا	رئيسا
بطاهر هشام	أستاذ مساعد ب	مشرفا ومقررا
نجيب كمال	أستاذ مساعد ب	مناقشا

السنة الجامعية: 2021 / 2022

بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر والثناء لله عز وجل أولا الذي أنار لنا الطريق إلى ما فيه الخير

ونتقدم بالشكر والتقدير للأستاذ المشرف الدكتور/ هشام بطاهر

الذي تفضل بإشرافه على هذا البحث، ولكل ما قدمه لنا من دعم

وتوجيه لإتمام هذا العمل فله أسمى عبارات الثناء والتقدير

وأيضا نتقدم بالشكر للأساتذة المحكمين لأداة الدراسة

وكل من ساهم في إنجاز هذا البحث سواء من قريب أو بعيد

حسينة** جميلة** حنان

إهداء

شكرا لمن ساندني طوال مسيرتي الدراسية

أهدي تخرجي لأهلي ولأحبتي جميعا

جميلة

إهداء

بعد الحمد والشكر لله عز وجل أهدي ثمرة جهدي :

إلي من كانت تاج رأسي وشمعة دربي وحبيبة قلبي ومنبع الحنان .....أمي الغالية أطال الله في عمرها.

إلي من كان مصدر قوتي ودعمي في الحياة .....أبي حفظه الله ورعاه.

إلي من كان سندي بعد والدي والذي به اكتملت حياتي..... خطيبي الغالي.

إلي كل أفراد عائلتي وصديقاتي وكل من وقف بجانبي.

حنان

إهداء

الحمد لله الذي وفقني لتثمين هذه الخطوة في مسيرتي الدراسية بمذكرتي هذه ثمرة الجهد والنجاح بفضله تعالي مهداة:

-إلي روح والدي الطاهرتان رحمة الله عليهما.

-إلي إخوتي وأخواتي وكل العائلة الكريمة حفظهم الله عزوجل.

- إلي كل الأشخاص الذين أحمل لهم المحبة والتقدير .

-إلى كل من نسيهم القلم وحفظهم القلب.

حسينة

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة

تسعى الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها، والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين في الجزائر عام، وتلاميذ ثانوية ناصري رمضان بجيجل بشكل دقيق.

ومن أجل ذلك تم الاعتماد على المنهج الوصفي، واختيار العينة القصدية، حيث تمثلت عينة الدراسة في المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية والمتمدرسين بالمؤسسة محل الدراسة، والذي بلغ عددهم 90 مفردة من أصل 876 تلميذ، كما تم الاستعانة بأداة الاستبيان لجمع البيانات قصد جمع البيانات وتبويبها وتحليلها وتفسيرها.

توصلت الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها:

– مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة الأداء المعرفي للمبحوثين وذلك من خلال اكتسابهم للغات الأجنبية.

– أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية وخاصة الحربية.

– أغلب أفراد العينة يفقدون الرغبة في الدراسة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

– تأكيد الدراسة أن أفراد العينة خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية يقلل من الحجم الساعي المخصص للمذاكرة والمراجعة.

–تأكيد الدراسة أن أفراد العينة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية تسبب لهم تغيير عادات النوم.

أثبتت هذه الدراسة أن معظم أفراد العينة عند ممارستهم للألعاب الإلكترونية تسبب لهم آلام الظهر والرقبة والعمود الفقري.

الكلمات المفتاحية: الأثر، الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، المراهق.

ملخص الدراسة

Abstract:

The study aims to shed light on the issue of electronic games in order to know the extent to which adolescents turn to them, and to reveal the exact effects of using these games on the academic achievement of adolescents in Algeria in general, and especially students of Naceri Ramadan High School in Jijel.

For this purpose, the descriptive approach method was relied on, and the intentional sample was chosen, where the sample of the study consisted of adolescents who play electronic games and teachers in the institution under study, whose number reached 90 individuals out of 876 pupils.

The study reached a number of results, the most important of which are:

-The contribution of electronic games to increasing the cognitive performance of the respondents through their acquisition of foreign languages.

-The majority of respondents postpone school assignments in order to use electronic games, especially war games.

-Most of the sample members lose the desire to study while playing electronic games.

-The study confirms that the sample members, during their practice of electronic games, reduce the hourly volume allocated for studying and reviewing.

-The study confirmed that the sample members, while playing electronic games, caused them to change their sleeping habits.

-This study proved that most of the sample members when they play electronic games cause them back, neck and spine pain.

key words :Impact, Electronic Games, Academic Achievement, Adolescents.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

المحتوى	الصفحة
شكر وتقدير	
إهداء	
ملخص الدراسة	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
مقدمة	أ
الفصل الأول:الإطار المنهجي	
أولا:إشكالية الدراسة وتساؤلاتها	4
ثانيا:فرضيات الدراسة	5
ثالثا:أسباب اختيار الموضوع	6
رابعا:أهمية الدراسة وأهدافها	7
خامسا:مفاهيم الدراسة	7
سادسا:الدراسات السابقة	13
سابعا:حدود الدراسة	23
ثامنا:نوع الدراسة ومنهجها	24
تاسعا:مجتمع الدراسة والعينة	27
عاشرا:أدوات جمع البيانات	28
الفصل الثاني: الإطار التوثيقي	
تمهيد	33
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية	
أولا:مفهوم الألعاب الإلكترونية	34
ثانيا:نشأة الألعاب الإلكترونية	35
ثالثا:أنواع الألعاب الإلكترونية	37
رابعا:مجالات الألعاب الإلكترونية	40
خامسا:أسس الألعاب الإلكترونية	43
سادسا:أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية	44
سابعا:أهمية الألعاب الإلكترونية	45
ثامنا:إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	47

فهرس المحتويات

تاسعا:واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	50
عاشرا:الألعاب الإلكترونية والمراهق	53
المبحث الثاني: ماهية التحصيل الدراسي	
تمهيد	56
أولا:مفهوم التحصيل الدراسي	57
ثانيا:أنواع التحصيل الدراسي	58
ثالثا:أهمية التحصيل الدراسي	59
رابعا:أهداف التحصيل الدراسي	60
خامسا:مبادئ التحصيل الدراسي	61
سادسا:شروط التحصيل الدراسي	63
سابعا:العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	64
ثامنا:أدوات قياس التحصيل الدراسي	67
تاسعا:مشكلات التحصيل الدراسي	70
المبحث الثالث: المقاربة النظرية المفسرة لموضوع الدراسة	
أولا:مفهوم النظرية	74
ثانيا:أصول ونشأة النظرية	75
ثالثا:رواد وأفكار النظرية	79
رابعا:إسقاط النظرية على الدراسة	82
الفصل الثالث: الإطار التطبيقي	
أولا:نتائج الدراسة حسب المحاور	87
1-النتائج الخاصة بمحور البيانات الشخصية	87
2-النتائج الخاصة بمحور عادات وأنماط ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية	90
3-النتائج الخاصة بمحور أنواع الألعاب الإلكترونية	97
4-النتائج الخاصة بمحور أثر الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي للمراهقين	102
5-النتائج الخاصة بمحور تأثير الألعاب الإلكترونية علي شخصية المراهق	107
ثانيا:النتائج العامة للدراسة	118
خاتمة	123
قائمة المصادر والمراجع	
الملاحق	

فهرس الجداول

فهرس الجداول

رقم الجدول	اسم الجدول	الصفحة
1	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	87
2	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.	87
3	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوي الدراسي.	88
4	توزيع أفراد العينة حسب متغير الشعبة.	88
5	توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي.	89
6	توزيع أفراد العينة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية.	90
7	توزيع أفراد العينة حسب بداية استخدام الألعاب الإلكترونية.	90
8	توزيع أفراد العينة حسب الوقت المستغرق في استخدام الألعاب الإلكترونية.	91
9	توزيع أفراد العينة حسب نوع الأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية.	92
10	توزيع أفراد العينة حسب المكان المفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية.	93
11	توزيع أفراد العينة حسب الوقت المفضل لممارسة الألعاب الإلكترونية.	93
12	توزيع أفراد العينة حسب كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية.	94
13	توزيع أفراد العينة حسب كيفية تفضيل استخدام الألعاب الإلكترونية.	95
14	توزيع أفراد العينة حسب تقييم الأداء المعرفي عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.	96
15	توزيع أفراد العينة حسب أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم.	97
16	توزيع أفراد العينة حسب ترتيب الألعاب الإلكترونية حسب الأفضلية.	98
17	توزيع أفراد العينة حسب سبب الانجذاب للألعاب الإلكترونية.	99
18	توزيع أفراد العينة حسب أكثر الأيام التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية.	100
19	توزيع أفراد العينة حسب كيفية التعرف على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية.	101
20	توزيع أفراد العينة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.	102
21	توزيع أفراد العينة حسب التحكم في الوقت المخصص للعب.	102
22	توزيع أفراد العينة حسب تأجيل الواجبات المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.	103
23	توزيع أفراد العينة حسب تقييم تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.	104
24	توزيع أفراد العينة حسب تقليد أبطال لعبة إلكترونية.	107
25	توزيع أفراد العينة حسب كيفية تقليد أبطال لعبة الكترونية.	108
26	توزيع أفراد العينة حسب الشعور لممارسة الألعاب الإلكترونية.	108
27	توزيع أفراد العينة حسب الشعور عند التوقف عن اللعب.	109
28	توزيع أفراد العينة حسب الخسارة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	110

29	توزيع أفراد العينة حسب انعكاس الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم.	111
30	توزيع أفراد العينة حسب ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلهم لا يبالون بمشاهدة القتل والدمار.	112
31	توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند ممارسة الألعاب الإلكترونية في تقليل التفاعل مع أفراد الأسرة.	113
32	توزيع أفراد العينة حسب إمكانية الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية.	113
33	توزيع أفراد العينة حسب تقليل الألعاب الإلكترونية من الحجم المخصص للمراجعة والمذاكرة.	114
34	توزيع أفراد العينة حسب فقدان الرغبة في الدراسة من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.	115
35	توزيع أفراد العينة حسب تغيير عادات النوم من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.	115
36	توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الإلكترونية على آلام الظهر والرقبة والعمود الفقري.	116
37	توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الإلكترونية على قوة النظر(البصر).	117

مقدمـــــــة

يعيش العالم ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية، وبقدر إسهامها في تقدم المجتمعات فإنها تشكل في الوقت نفسه خطرا متزايدا على المجتمعات النامية بداية من العادات والممارسات والسلوك إلى سلم القيم ونمط الحياة، ومن أهم مميزات عصرنا الذي نعيش فيه التطور الهائل للتكنولوجيا التي شغلت من حياتنا اليومية، حيث أصبح من الصعب الاستغناء عنها في مختلف ميادين الحياة العلمية والعملية، ولقد جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة في مجال الكومبيوتر والانترنيت معها أشكالا وأفكارا ومشكلات جديدة، ظهرت في السنوات أشكال ثقافية وتربوية جديدة تمثل هذا التطور في الألعاب الالكترونية.

اكتسحت الألعاب الإلكترونية عالمنا وبيوتنا وأضحت الوسيلة الأهم للتسلية والترفيه بنسبة كبيرة لدى الأطفال والمراهقين والشباب على حد سواء، وبهذا أصبح للألعاب الإلكترونية دورا مؤثرا في حياة ويوميات المراهقين بمختلف دول العالم من بينها الجزائر.

إن الإقبال الكبير للمراهقين على استخدام هذه الألعاب سوف يترك فيهم آثار متعددة سواء كانت إيجابية أو سلبية لأن المراهق في فترة عمرية جد حساسة تستلزم المرافقة والمبتاعة، ففي الوقت الذي يمكن للألعاب الإلكترونية أن تلبي حاجاته فيما يخص اللعب والتسلية، يمكن لهذه الألعاب أن تترك تأثيرات خطيرة على المراهق لاسيما فيما يتعلق بنفسه ونتائج تحصليه الدراسي خصوصا إذا كان من المدمنين على هذه الألعاب بصورة كبيرة.

ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع دراستنا حيث حاولنا من خلال دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين وبالخصوص التلاميذ والمراهقين المتدمرسين بثانوية ناصري رمضان بولاية جيجل.

وقد اعتمدنا في هذه الدراسة على خطة ممنهجة مقسمة إلى ثلاث جوانب رئيسية هي الجانب المنهجي، الجانب التوثيقي، والتطبيقي.

يتضمن الجانب المنهجي فصلا واحدا والذي جاء بعنوان"الإطار المنهجي للدراسة" حيث تطرقنا فيه إلل إشكالية الدراسة التي تمحورت حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، إضافة إلى تساؤلات الدراسة، وأسباب اختيار الموضوع بالإضافة إلى أهمية وأهداف الدراسة، بالإضافة إلى تحديد بعض المفاهيم الخاصة بدراستنا مع التعرض إلى بعض الدراسات السابقة من

مشابهة التي سبقت وأن تناولت هذا الموضوع لنتطرق بعد ذلك للإجراءات المنهجية المتبعة بدءا من حدود الدراسة، فمجتمع البحث والعينة وأخيرا المنهج والأدوات المستخدمة.

الفصل الثاني: تطرقنا فيه إلى الإطار التوثيقي حيث قسمناه إلى ثلاث مباحث:

المبحث الأول: من الدراسة الذي جاء بعنوان"ماهية الألعاب الإلكترونية" من خلال عرض ماهيتها ونشأتها وتطورها وأنواعها ومجالاتها وأسسها ومعرفة أسباب انتشارها وأهميتها وايجابياتها وسلبياتها وأخيرا تطرقنا إلى واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

ويعالج المبحث الثاني الذي جاء بعنوان"ماهية التحصيل الدراسي" حيث عرضنا من خلاله مفهومه، أنواعه، أهميته، وأهدافه، مبادئه، وشروطه والعوامل المؤثرة فيه وأدوات قياسه ومشكلاته.

لتنتقل بعد ذلك إلى المبحث الثالث الذي يحمل اسم المقاربة النظرية للدراسة بدءا بتحديد مفهومها وعرض تطورها، فروض النظرية وعناصرها وأخيرا إسقاط النظرية على دراسة بحثنا.

ولاستكمال الرؤية حول موضوع الدراسة جاء الفصل الثالث والأخير الذي تناول فيه الإطار التطبيقي حيث قمنا فيه بتفريغ البيانات وتحليلها، ومن تم تقديم النتائج المتوصل إليها في ضوء التساؤلات وفي ضوء الدراسات السابقة والمتشابهة، ثم الخاتمة فقائمة المراجع وأخيرا الملاحق التي تتمثل في عرض نموذج استمارة الاستبيان المعتمدة.

الفصل الأول:الجانب المنهجي

أولا:إشكالية الدراسة وتساؤلاتها

ثانيا:فرضيات الدراسة

ثالثا:دوافع اختيار الموضوع

رابعا:أهمية الدراسة وأهدافها

خامسا:مفاهيم الدراسة

سادسا: الدراسات السابقة

سابعا:حدود الدراسة

ثامنا:نوع الدراسة ومنهجها

تاسعا:مجتمع الدراسة والعينة

عاشرا:أدوات جمع البيانات

أولا: الإشكالية

يعيش العالم اليوم تطورا تكنولوجيا سريعا، احتل فيه قطاع المعلومات مستويات عالية في مختلف المجالات، ونتيجة لهذا التطور التكنولوجي الحاصل فقد ظهرت أجهزة كثيرة ومتنوعة في كل الميادين، حيث سهل هذا التطور ظهور الشبكة العنكبوتية التي أتيحت فرصة لربط أجزاء العالم من خلال استخدام الانترنيت، وأصبح من مقدور الجميع التعامل مع تلك الشبكة التي أحدثت تغيرا جذريا في حياتنا، إذ زادت سبل الترفيه والراحة ومن بين هذه البرامج الترفيهية الحديثة نجد الألعاب الإلكترونية التي تندرج ضمن ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية .

تعتبر الألعاب الإلكترونية وليدة عصر التكنولوجيا، وتمثل جزء من العالم الناشئ عن الثقافة الرقمية الحديثة، حيث ظهرت بأساليب وتقنيات مختلفة، عكس نظيرتها التقليدية التي كانت بسيطة ويدوية من خلال تقديمها واقعا افتراضيا مشوقا، بالإضافة إلى تعدد أنواعها وأشكالها، وقد سمح هذا التنوع بجذب واستقطاب فئة كبيرة من الفئات العمرية سيما المراهقين، حيث تشير بعض الدراسات في الصين لعام 2013 إلى زيادة في عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية إلى 490 مليون مستخدم.

كما أشارت migonagah إلى أن عدد الأمريكيين **الدين** يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي.

وتعتبر أيضا هذه الأخيرة سلاحا ذو حدين فهي تحتوي على جوانب إيجابية وسلبية، وقد تكون وسيلة مفيدة تساهم في تنمية الذكاء وبناء الشخصية و القدرات الذهنية، و أنها تسهل من عمليات التفكير السريع والدقة والمهارة في حل المشكلات، والجانب الثاني هو جانب سلبي يتعلق بمضمون ونوعية هذه الألعاب، فنجد منها ما يعرض على استخدام المخدرات وتمجيد العنف الذي يورث السلوك الإجرامي بشكل مباشر وغير مباشر وأيضا التشجيع على الانتحار و إيذاء النفس كما هو الحال في لعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم وجنية النار، التي راح ضحيتها العديد من الأطفال و المراهقين.

لأن فترة الطفولة والمراهقة هي مرحلة عمرية حساسة في حياة الفرد، حيث يكتمل فيها النمو العقلي و الاجتماعي الممزوج بالتقلب الشديد في المزاج و الانفعالات، ويؤدي إلى حدوث اضطرابات داخلية وخارجية تجعله دوما يبحث على ما يشير في نفسه الراحة ويلبي حاجاته ويعبر عن مكنوناته دون

خوف أو حياء، وهنا تظهر الألعاب الالكترونية كأفضل البدائل بالنسبة للمراهق، لدرجة أصبح لها تأثيرات في حياته سواء تعلق الأمر بالجانب المعرفي و التحصيل الدراسي.

ويعد التحصيل الدراسي مؤشر موضوعي وعلمي على مدى تقدم التلميذ المراهق واكتسابه للمعارف والمعلومات، ومما لاشك فيه أنه يختلف على ما كان عليه سابقا قبل التطور التكنولوجي، وقبل ظهور الألعاب الإلكترونية و في هذا يظهر مدى انجذاب ولجوء تلاميذ الثانويات نحو هذه الألعاب الإلكترونية لتلبية رغباتهم وملء وقت فراغهم وبهذا فإن هذه الأخيرة أصبحت أداة تعليمية يستخدمها التلميذ في تحصيله الدراسي.

في ظل هذه التغيرات والارتباطات المتلاحقة بين استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي عند المراهقين، فقد سعت الدراسة إلى معرفة هذه العلاقة من خلال طرح السؤال الرئيسي: " ما هو أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراقين في الجزائر؟ ".

التساؤلات الفرعية:

- ما هي أنواع الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من طرف المراهقين في الجزائر؟

- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوك وشخصية المراهقين وتحصيلهم الدراسي؟

- هل توجد علاقة إرتباطية بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وتحصيلهم الدراسي؟

ثانيا: فرضيات الدراسة:

- الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من طرف المراهقين في الجزائري.

- تؤثر الألعاب الالكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين.

- توجد علاقة إرتباطية عكسية بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وتدني درجة تحصيلهم العلمي.

ثالثا: أسباب اختيار الموضوع

لكل دراسة علمية دوافع تجعل الباحث يختارها دون غيرها، وقد تنوعت دوافع اختيارنا لهذا الموضوع بين دوافع ذاتية وأخرى موضوعية نوجزها فيما يلي:

أ . الدوافع الذاتية:

– الاهتمام الشخصي بالأثر الذي تتركه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ وسلوكياتهم.

– تطبيق البحوث العلمية والميدانية على هذا الموضوع.

– الفضول الشخصي لمعرفة أهم الألعاب التي يفضلها المراهقين.

ب . الدوافع الموضوعية:

– قابلية الموضوع للدراسة العلمية من حيث الإمكانيات المادية والبشرية.

– انتشار استخدام الألعاب الالكترونية بشكل كبير بين مختلف المراهقين والتلاميذ في الجزائر وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي.

– معرفة مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في إثراء الرصيد المعرفي والفكري للتلاميذ وتنميته .

– الوقوف على نقاط القوة والضعف التي تجعل التلاميذ يلجئون لاستخدام بكثرة هذه الألعاب.

– تحليل العلاقة القائمة بين ممارسة الألعاب الالكترونية من جهة والمستوى الدراسي من جهة ثانية.

رابعا: أهمية الدراسة وأهدافها

إن أهمية أي بحث علمي أو دراسة علمية يقوم بها الباحث تتم من خلالها معرفة الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من القائم بالبحث و المجتمع التي تطبق فيه الدراسة، وقد قمنا بتسليط الضوء على موضوع الألعاب الالكترونية محاولين بذلك معرفة مدى إقبال التلاميذ المراهقين على هذا النوع من الألعاب، من خلال تلاميذ ثانوية ناصري رمضان، وطرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا إلى استشعار خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها على سلوك المراهقين

باعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية وهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى، كما تلعب دورا كبيرا في تنميط وتغيير سلوك المراهقين تبعا لإيديولوجية القائمين على هذه الألعاب.

وتعتبر هذه الدراسة ذات أهمية علمية من خلال كشف الظاهرة ووضعها من مختلف جوانبها وصولا إلى تحديد ما تخلفه الألعاب الالكترونية وسلوك المراهقين، مما يساعد على تحديد أهم الإجراءات التي يمكن اتخاذها لمعالجة الظاهرة.

خامسا: أهداف الدراسة

- كشف تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

- التعرف على كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

- تسليط الضوء على ظاهرة الألعاب الالكترونية التي انتشرت في مجتمعنا ومست أهم شريحة فيه.

- التعرف على أهم الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين.

- البحث عن الآثار التي يخلقها استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين.

- معرفة واقع اهتمام التلاميذ بالألعاب الالكترونية.

- الرغبة في اكتشاف واقع استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين في الولاية التي أنتمي إليها.

خامسا: مفاهيم الدراسة

1- الأثر:

- اصطلاحا:

العملية التي تسعى إلى إحداث تغيير في سلوك الناس،عن طريق دفعهم لتبني أفكار و آراء وسلوكيات معينة، أو التخلي عن بعض الأفكار واكتساب مهارات، أو أفكار جديدة من شأنها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدرا التأثير.[1]

[1] مي عبد الله ، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، دار النهضة للنشر، بيروت، ط1، 2014، ص132.

أبرزت الباحثة مي عبد الله ابرز المؤشرات المحددة لمفهوم الأثر، غير أنها أغفلت التعمق في مسألة تأثير وسائل الإعلام بشكل عام و الألعاب الالكترونية بشكل خاص، حيث تزداد حدة الأثر كلما قل التحصيل العلمي، وهو الشيء الملموس في هذه الدراسة.

التأثير نوع من الإيحاء أو الجذب الذي يمكن أن يحدث الدهشة والإعجاب في نفوس المستمعين، أو كأن يحاول أحدهم، عن طريق التأثير النفسي، أن يحث الآخرين على القيام بأعمال تشجعها العادات والتقاليد الاجتماعية أو القيام بما يخالف القوانين.[1]

أبرز الباحث جرجس ميشال أن له فاعلية في تحريك وتغيير أفكار وتوجهات الأشخاص وإثارة الإعجاب بما يلاحظون.

التعريف الإجرائي:

يقصد بالتأثير في دراستنا قياس ما يحدث من تغيرات وانعكاسات على سلوكيات فئة المراهقين سواء بالسلب أو الإعجاب.

2- اللعب:

- اصطلاحا:

استدعاء فطري طبيعي لدى جميع أفراد الجنس البشري من حيث هو نشاط عقلي وجسمي واجتماعي يهدف إلى التسلية والمتعة الذاتية، يتحقق من خلاله اكتساب المهارات والقدرات، حيث تنمو عادة الطفل الذهنية والحركية وأنشطته الاجتماعية ويرفع مستوى طموحه و يؤكد سيطرته على بيئته.[2]

من وجهة نظر الباحث على عبد الرحيم صالح أن اللعب فعل يتم ممارسته قصد اكتساب مهارات ينميها عبر قنوات متتالية.

[1] جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، دار النهضة العربية، بيروت ط 1، 2005 ، ص132.

[2] على عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2014، ص276.

تشير الدراسات في مجال سيكولوجية اللعب حسب سوزنا ميلر إلى أن اللعب يعد نزعة عامة يشترك فيها الصغار عامة أكانوا من جنس البشر أو من جنس الحيوان فكلاهما يمارس اللعب بمحض إدارته باستمتاع.[1]

يبرز د نبيل عبد الهادي أن الجنس الإنساني و الحيواني لديهما قابلية اكتساب مهارات جديدة ، يختارها بمحض إرادته ويطورها من خلال اللعب.

هو نشاط حر موجه أو غير موجه يكون به شكل حركة أو سلسلة من الحركات تمارس فرديا أو جماعيا، ويتم فيه استغلال الطاقة الجسمية أيضا ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء، ولا يتعب صاحبه و به يمثل الفرد والمعلومات التي تصبح جزء من البيئة المعرفية للفرد.[2]

هو نشاط لترويج عن النفس من طاقات وانفعالات بطريقة عفوية و يمارس من خلاله الفرد أنشطة مختلفة التي تحدد حيويته.[3]

وكذا الباحث أحمد أللفائي و آخرون أن اللعب نشاط يسعى الفرد من خلاله إلى استبدال الطاقة السلبية بالطاقة الايجابية من خلال ممارسته لأنشطة مختلفة.

- التعريف الإجرائي:

اللعب هو نشاط يسعى الفرد من خلاله إلى اكتساب مهارات و قدرات جديدة و تنميتها بهدف تحقيق راحة نفسية و متعة.

3- الألعاب الالكترونية:

نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام إلبد مع العين وتعد لإمكانات العقلية وهدا يكون من خلال البرامج الالكترونية.[4]

---

[1] نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب وأثرها في علم الأطفال، دار وائل للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط1، 2004، ص25.

[2] محمد أحمد صوالحة، علم النفس اللعب، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط2، 2014، ص15.

[3] أحمد اللفائي وآخرون، معجم مصطلحات التربوية والمعرفية في المناهج وطرق الدارسين، دار علم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، ط3، 2003 ص.223

[4] زينب سالم أحمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الالكترونية، دار العلم والإيمان، مصر، ط 1، 2015، ص27.

أي أنها مختلف البرامج الالكترونية التي تحقق للفرد المتعة باستخدام بعض حواسه.

الألعاب الالكترونية "electronic game"عرفها كل من مثالين و زيمرمان عبارة على الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب و ألعاب الإنترنيت الفيديو و ألعاب الهواتف النقالة و الأجهزة الكيفية المحمولة.[1]

وكذا الباحثة رنا فاضل عباس توضح أن الألعاب الالكترونية هي مختلف الألعاب التي توفرها جميع المستحدثات التكنولوجية للفرد ويتم تلقيها عبر هيئات إلكترونية يستطيع الفرد من خلالها تحقيق رغباته وإشباعها في حاجات تفيده في حياته.

- التعريف الإجرائي:

الألعاب الالكترونية هي مختلف أنواع منتجات الثورة التكنولوجية تشمل ألعاب الحاسوب و ألعاب الانترنيت و ألعاب الهواتف النقالة و الأجهزة المحمولة ينخرط فيها المراهقين إما للتسلية والترفيه أو اكتساب المعارف.

4- التحصيل الدراسي:

أ- التحصيل:

- اصطلاحا:

هو مقدار ما يحصله التلميذ من معرفة في الدرس الواحد أو في الوحدة الدراسية التي يتعلمها ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها في الاختبار ألتحصيلي المعد لذلك الغرض.[2]

أي أنه درجة قياس المكتسبات المعرفية في الوحدة الدراسية بعد إجراء اختبارات.

[1] رنا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2012/2011، ص34.

[2] إبراهيم مجري عزيز، معجم مصطلحات ومفاهيم التعليم والتعلم، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة، 2009، ص235.

ب- التحصيل الدراسي:

يعرفه الرفاعي تقييم : بأنه بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحددها المدرسة وتعمل من أجل الوصول إليه بهدف مقارنة مستوى الفرد بنفسه أي مدى ما تحققه من نجاح و تقدم واستيعاب المعارف المتعلقة بهذه المادة خلال فترة زمنية محددة أو مقارنة التلاميذ مع بعضهم.[1]

يرى الباحث إبراهيم مجري عزيز أن التحصيل الدراسي يرمز إلى مقدار ما يحصل عليه التلميذ من معارف جديدة يتم تقييمها في نهاية كل فصل.

يعرفه مولاي بودحليلي: أنه المعرفة التي يتحصل عليها الطفل من خلال برنامج مدرسي، قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي والعلمي[2].

وكذا الباحث سعد الله الطاهر يوضح أن الطفل يتلقى معارف مختلفة تساعده في تنمية قدراته الفكرية تمكنه من التكيف مع الوسط الذي يعيش فيه و أيضا النجاح في مشواره الدراسي.

- التعريف الإجرائي:

التحصيل الدراسي هو مجموع المعارف والمعلومات التي يحصل عليها التلميذ من خلال برنامجه الدراسي يهدف إلى جعله أكثر تكيفا مع الوسط الذي ينتمي إليه.

4- المراهقة:

- اصطلاحا:

المراهقة حسب دوبيس : يرى دوبيس أن المراهقة "تعتبر عادة مجموعة من التحولات الجسمية والنفسية التي تحدث بين الطفولة وسن الرشد.[3]

---

[1] سعد الله الطاهر، علاقة القدرة على التفكير بالابتكار والتحصيل الدراسي، معهد علم النفس ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، دط، 1995، ص176 .

[2] مولاي بودحيلي محمد، نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، دط، 2004، ص328.

[3] نادية شرادي، التكيف المدرسي للطفل والمراهق على ضوء التنظيم العقلي، ديوان المطبوعات الجامعية، الساحة المركزية، بن عكنون الجزائر، 2006، ص235.

ترى د نادية شرادي أن فترة المراهقة ينتقل فيها الشباب من مرحلة إلى أخرى وهي تعتبر مرحلة حساسة تحدث فيها تغيرات جسمية ونفسية كل حسب قابليته.

المراهقة هي مرحلة الانتقال من الصبا المتأخر إلى سن الرشد و تمام الرجولة و الأنوثة وتمتد من سن الثانية عشر إلى العشرين وهي أهم مراحل النمو التي يمر بها الفرد و أخطرها و تبدأ مع النضج الجنسي الذي يعرف بالبلوغ.[1]

يبرز الباحث عدنان أبو مصلح أن الوسط الاجتماعي و الثقافي له دور في توجيه سلوك المراهقين ويساهم في تكوين شخصيتهم.

فترة التحول الفيزيقي نحو النضج وتقع بين بداية سن النضج وبداية مرحلة البلوغ ويحددها بعض علماء النفس عادة في سن الثانية عشر أو الثالثة عشر، و تختلف الاتجاهات نحو المراهقة باختلاف الثقافات كما أن الأثر الاجتماعي والسيكولوجي للمراهقة يختلف أيضا طبقا لاختلاف الأنماط الثقافية والاجتماعية.[2]

كما يرى محمد عاصف غيث أن بين مرحلة بداية سن النضج و مرحلة البلوغ يبدأ المراهق بالاحتكاك بالآخرين وتكوين علاقات معهم تحدث له إثرها تغيرات في سلوكياته، حيث أن كل فرد يصنع شخصيته حسب طبيعة ونمط الثقافة الموجودة في مجتمعه.

يعرف علماء نفس التصور المراهقة بأنها المرحلة التي تبدأ بالبلوغ وتنتهي بدخول المراهقين مرحلة الرشد وفق المحكات التي يحدثها المجتمع.[3]

و أيضا صالح محمد على أبو حاذر يوضح أن الوسط الاجتماعي بما فيها الأسرة المدرسة الشارع هم المسئولون عن إنشاء أو تكوين شخصية سوية أو غير سوية.

[1] عدنان أبو مصلح، معجم مصطلحات علم الاجتماع، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2015، ص60.

[2] محمد عاصف غيث، قاموس علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2006، ص7.

[3] صالح محمد على أبو جادو، علم النفس التصوري الطفولة ولمراهقة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2004، ص7.

- التعريف الإجرائي:

هي الفترة الزمنية التي يمر بها الفرد التي تمثل أحد المراحل العمرية التي تأتي بعد مرحلة الطفولة يتميز خلالها الفرد بتغيرات جسدية وعقلية وعاطفية و اجتماعية.

سابعا: الدراسات السابقة

- الدراسة الأولى:

دراسة "مريم قويدر"، لسنة (2012 ،2011)، تحت عنوان : "**أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**"، دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة وقد أنجزت هذه الدراسة بجامعة الجزائر3 ، كلية العلوم السياسية و الإعلام والاتصال ، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير .

وقد انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها: أثر الألعاب ممارسة الالكترونية على سلوكيات الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة.

واعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج الوصفي، أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقد اعتمدت على الاستبيان والملاحظة والمقابلة ، وقامت باختيار العينة القصدية والتي قدرت ب 200 مفردة.

ولقد قامت بمعالجة إشكالية الدراسة في ستة فصول وتوصلت إلى النتائج التالية:

- أن ممارسة الألعاب الالكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة حيث بلغ متوسط حسابها 300.

- أن 88% من أفراد العينة يمتلكون جهاز البلاي ستا يشن 2 في البيت و 12% منهم لا يمتلكون هذه الأجهزة في البيت.

- أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستا يشن 2 وهذه النسبة 53,5%.

– أن جهاز الكومبيوتر يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها وذلك بنسبة 56,5%.

– أن أغلبة أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 92%.

– أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات جاءت في المرتبة الأولى بنسبة.

– أن بطل القصة هو أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي يقدر ب 2,50.

– أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بما في المغامرة و المتعة وذلك بنسبة 58,5%.

– أغلبة أفراد العينة يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية.

– التعقيب على الدراسة:

تشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير المستقل و هو الألعاب الالكترونية وفي أداة جمع البيانات وهي الاستبيان و الملاحظة، واعتمادها أيضا على العينة القصدية وأيضا المنهج المستخدم،واختلفت مع دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير التابع ومجتمع البحث والعينة، وكذلك في كون هذه الأخيرة تركز على أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال أما دراستنا فتحاول معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين .

– الدراسة الثانية :

– دراسة "عيدي سميرة" بعنوان: "**الضغط المدرسي وعلاقته بسلوكيات العنف والتحصيل المدرسي لدى المراهق المتمدرس 17 سنة**"، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم الإنسانية ،مصر جامعة مولود معمري تيزي وزو، أنجزت هده الدراسة خلال الفترة الزمنية 2011– 2012

هدفت هده الدراسة إلى الكشف عن العلاقة الموجودة بين الضغط المدرسي الذي يتعرض له التلميذ المتمدرس في مستوى الأولى من التعليم الثانوي وسلوكيات العنف والتحصيل الدراسي في محاولة الإجابة على التساؤلات التالية:

– هل توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين الضغط المدرسي وسلوكيات العنف هو التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس في مستوى السنة الأولى من التعليم الثانوي ؟

– هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فيما يخص متغير الضغط المدرسي وسلوكيات العنف لدى المراهق المتمدرس في مستوى الأولى من التعليم الثانوي ؟

– هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين العلميين و الأدبيين فيما يخص التحصيل الدراسي وسلوكيات العنف لدى المراهق المتمدرس في مستوى السنة الأولى من التعليم الثانوي ؟

أما فيما يخص المنهج المستخدم في هذه الدراسة فقد ركزت الباحثة على المنهج الوصفي والعينة العشوائية.

من أهم النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة هي:

– هل توجد علاقةّ إرتباطية بين الضغط المدرسي و سلوكيات العنف لدى المراهق المتمدرس في مستوى السنة الأولى من التعليم الثانوي.

– كما أنها توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فيما يخص درجات الضغط المدرسي لدى المراهق المتمدرس في السنة الأولى ثانوي.

– هناك فرق بين العلميين والأدبيين فيما يخص مقياس الضغط المدرسي وعدم وجود فروق دالة إحصائيا في درجات مقياس العنف المدرسي تبعا للتخصص.

– التعقيب على الدراسة:

تتفق هذه الدراسة مع دراستنا في متغير التحصيل الدراسي كما أن هذه الدراسة استهدفت نفس الفئة المبحوثة في دراستنا والمتمثلة في تلاميذ الثانوية، أما فيما يخص الاختلاف فتتمثل في تلاميذ الثانوية في عينة الدراسة، وقد استفدنا من هذه الدراسة فيما يخص الجانب النظري وأسئلة الاستمارة.

- الدراسة الثالثة:

- دراسة: "عقون حكيم" و "بكة عبد القادر" سنة (2013 /2014) ، تحت عنوان : "**ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15. 18) سنة**"، أنجزت هذه الدراسة بجامعة: قاصدي مرباح ورقلة بكلية: علوم و تقنيات النشاط البدني والرياضي التربوي رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماجستير، ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، شعبة التربية الحركية.

وقد انطلقت الدراسة من إشكالية مفادها: هل ألعاب الفيديو لها انعكاسات سلبية على التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15 . 18) ؟.

وقد اعتمد الباحثان في دراستهما على المنهج الوصفي ، و أجريت هذه الدراسة على عينة من التلاميذ و الأولياء التي قدر عددها 103 مفردة اختيرت بطريقة قصديه، ثم تم استخدام أداة الاستمارة في جمع المعلومات.

وتوصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- أن أهم الصعوبات التي تعرقل ممارسة النشاط البدني والرياضي والتحصيل الدراسي من قبل المراهقين هي زيادة وانتشار الألعاب الالكترونية وقلة القاعات الرياضية.

- أغلبية يرون أن ألعاب الفيديو له أثر سلبي على نتائج التلاميذ ويحبون ممارسة النشاط البدني الرياضي لأبنائهم.

- أن مستوى أداء التحصيل الدراسي ويتراجع بممارسة ألعاب الفيديو.

- توجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين للألعاب الفيديو على حسب اختلاف المراحل العمرية.

- توصلت الدراسة إلى أن نسبة 35,9% يفضلون استخدام ألعاب الفيديو على أجهزة الفيديو و 5,8% على الهاتف النقال و 31,1% من التلاميذ يفضلون ممارستها على الكومبيوتر و 21,9% يفضلون الانترنيت.

– توصلت الدراسة إلى أن أغلب التلاميذ والتي تمثل نسبتهم 30,1% يمارسون ألعاب الفيديو لغرض المتعة.

– أن 56,3% من التلاميذ يملكون أجهزة الحاسوب.

التعقيب على الدراسة:

تتمثل نقاط التشابه بين الدراستين في اعتماد كل منهما، على المنهج الوصفي وأداة الاستمارة في جمع المعلومات واختيار أفراد العينة بطريقة قصديه.

وتختلف دراستنا مع دراسة"حكيم عقون و عبد القادر بكة" في كون دراستنا تركز على الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بينما ركزت دراستهما على معرفة انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي.وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين من 15. 18 سنة.

– الدراسة الرابعة:

– دراسة الطالبة "زهية بودبية"، "رشيدة منغور"(2017/ 2018) ، تحت عنوان: "**أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين**". دراسة في الاستخدامات و الاشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم العلوم الإنسانية، تخصص علاقات عامة.

وقد انطلقت هذه الدراسة من الإشكالية القائلة:" ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي؟ .

وقد اعتمدت هذه الدراسة على ثلاثة فصول.

وقد اعتمد الباحثان من خلال هذه الدراسة على المنهج الوصفي، أما عن الأداة فقد اعتمد على الاستمارة في عملية جمع البيانات، و قام باختيار العينة القصدية والمتمثلة في التلاميذ المتمدرسين ما بين (17/11).

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة فقد كانت كالآتي:

– إن النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الالكترونية الحربية بنسبة قدرت ب 44,94%.

– أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة 59,55%.

– أن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الالكترونية بنسبة 56,15.

– إن كثرة استخدام الألعاب الالكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بنسبة 60%.

– إن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الالكترونية بنسبة 50,56%.

– إن استخدام الألعاب الالكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة 56,17%.

التعقيب على الدراسة:

تشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغيرين المستقل و التابع وفي أداة جمع البيانات وهي الاستبيان و أيضا في المنهج المستخدم وهو المنهج الوصفي، واختلفت دراستنا مع هذه الدراسة في مجتمع البحث.

ولقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الجانب النظري.

– الدراسة الخامسة:

– دراسة "فنيش السعيد" تحت عنوان: "**الاتصال التربوي وعلاقاته بمستويات التحصيل الدراسي**"، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، بكلية العلوم الاجتماعية جامعة وهران، أجريت هذه الدراسة خلال الفترة الزمنية 2013/2012.

حيث تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول عملية الاتصال التربوي وبنوعيه اللفظي وغير اللفظي بين المدرس والتلاميذ داخل الفصل ومدى تأثير مستويات التحصيل الدراسي وقامت على مجموعة من الأسئلة هي:

– هل توجد علاقة إرتباطية إحصائيا بين الاتصال التربوي ببعديه اللفظي والغير اللفظي ومستويات التحصيل الدراسي "مرتفع، منخفض "عند تلاميذ السنة الثانية ثانوي في الفصل؟

– كيف تكون عملية الاتصال التربوي بين المدرّسين والتلاميذ داخل الصف؟

– كيف تؤثر طريقة رد التلاميذ للمدرسين على الجو السائد داخل الصف؟

– ماذا يؤثر في هؤلاء التلاميذ من الخصائص الإنسانية؟

– هل الشارع اقتحم الفصل الدّراسي؟

سعى الباحث من خلال هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف تمثلت في:

– التحقق من وجود علاقة ذات دلالة إحصائية إرتباطية بين الاتصال التربوي المتكون من البعدين اللفظي والغير اللفظي ومستويات التحصيل عند تلاميذ السنة الثانية ثانوي من جهة ومعرفة الفروق الموجودة بين التلاميذ حسب الشعب من حيث دلالتها الإحصائية من جهة أخرى.

– السعي نحو معرفة الوظائف المختلفة التي يؤديها الاتصال داخل حجرة الدراسة وكيف يجب التركيز في هذه الدراسة بوجه خاص على الاتصال اللفظي وذالك باستعمال حركات الجسم و إيماءات الوجه.

– تقديم مقاربة نظرية و ميدانية لكيفية وشكل الاتصال الإنساني في الفصل الدّراسي والأدوات والتقنيات اللازمة.

– أما فيما يخص المنهج المستخدم في هذه الدراسة فقد ركّز الباحث على المنهج الوصفي كما اعتمد على الاستمارة كأداة لجمع البيانات والمعلومات أما فيما يتعلق بالعينة فقد اعتمد على العينة العشوائية.

توصل الباحث من خلال دراسته إلى مجموعة من النتائج هي:

– عدم وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين الاتصال التربوي اللفظي والغير اللفظي ومستويات التحصيل الدّراسي.

– عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ حسب الشعبة في الاتصال التربوي.

– بعد العرض الموجز لهذه الدراسة يمكن القول بأنها تتفق مع دراستنا في متغير التحصيل الدراسي إضافة إلى نفس الفئة المبحوثة والمتمثلة في فئة تلاميذ الثانوية واستفدنا من هذه الدراسة.

– التعقيب على الدراسة:

بعد العرض الموجز لهذه الدراسة يمكن القول بأنها تتفق مع دراستنا في متغير التحصيل الدراسي إضافة إلى نفس الفئة المبحوثة والمتمثلة في فئة تلاميذ الثانوية، واستفدنا من هذه الدراسة في بناء الجانب النظري وصياغة أسئلة الاستمارة.

ثانيا: الدراسات العربية:

– الدراسة الأولى:

– دراسة بعنوان "**الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة**" لرنا فاضل عباس".

وقد حددت إشكالية الدراسة في السؤال الرئيسي:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، ومن أجل الإجابة على هذه التساؤلات قامت الباحثة بصياغة الفرضيات التالية:

– يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لعدد ساعات وأوقات ممارسة الألعاب الالكترونية ونوع الوسيلة المفضلة لدى أفراد عينة البحث.

– يوجد تأثير دو دلالة إحصائية على مستوى دلالة (0,05) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس (ذكور . إناث) وتهدف هذه الدراسة إلى:

– التعرف على عادات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

– التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

استخدمت الباحثة منهج الوصف في هذه الدراسة، وتكونت من عينة البحث من 250 طالب وطالبة المرحلة المتوسطة ثم اختيارها بطريقة عشوائية وبعد تفريغ البيانات وتحليلها تم التوصل إلى النتائج التالية:

– يمارس أفراد العينة الألعاب الالكترونية باستخدام الهاتف النقال الذي يسمح بافتتاح تطبيقات وألعاب كثيرة مما لا يشجعهم على كثرة اللعب.

– لا توجد تأثيرات على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث أن أفراد العينة يمارسون اللعب خلال العطل وليس أيام الدراسة والامتحانات ولمدة أقل من ساعة فلا يؤثر على تحصيلها الدراسي.

– وجود فرق دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

التعقيب على الدراسة:

يمكن القول أن هذه الدراسة تتوافق مع دراستنا في المتغير المستقل والتابع، حيث اتبعت نفس المنهج وتختلف عن دراستنا في اختيار العينة حيث اعتمدت الباحثة على العينة العشوائية، ولقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الجانب النظري.

– الدراسة الثانية:

دراسة بعنوان: "**الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين**"، للباحثة نسرين محمد إسماعيل مراد، وقد حددت إشكالية هذه الدراسة في التعرف على الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين ؟

وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الوسائط الإعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الالكترونية.

– الكشف عن وسائل التعزيز المستخدمة داخل الألعاب الالكترونية.

– التعرف على معدل ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية.

– التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على المراهقين في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية.

وقد وظفت الباحثة العديد من المصطلحات والمفاهيم التي تخدم موضوعها منها الدلالات، الألعاب الالكترونية، المراهقة.

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج المتبع الإعلامي بالعينة بشقيه الميداني والتحليلي، أما عينة الدراسة قسمتها إلى عنصرين عينة الدراسة التحليلية، تمثل في 8 ألعاب تم اختيارها وفقا لنتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة.

أما العنصر الثاني فكان عينة الدراسة الميدانية، تتمثل في عينة قصديه بلغت 483 مفردة من الطلاب المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

و قد توصلت الباحثة إلى نتائج جديدة منها:

– وجود فروق بين المراهق حسب المرحلة التعليمية في درجة ممارسة ألعاب العنف عبر استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

– كما بينت النتائج وجود علاقة إرتباطية ذات دالة إحصائية بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و درجة العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.

– أوضحت كذلك النتائج أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ثم القتل، الدمار، وسفك الدماء.

التعقيب على الدراسة:

يمكن القول أن هذه الدراسة تتوافق مع دراستنا في المتغير المستقل،وتختلف عن دراستنا في اختيار المنهج والعينة وقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الجانب النظري.

سابعا: حدود الدراسة

إن أي دراسة لابد أن تعتمد على حدود دراسية، وذلك لما تقدمه من توضيحات أثناء الدراسة الميدانية، لهذا يعتبر تحديد حدود الدراسة من الخطوات المنهجية التي لا يمكن على الباحث إغفالها.

وباعتبار أن أي دراسة علمية تشتمل على ثلاث حدود أساسية هي:الحدود البشرية، الحدود الزمنية، الحدود المكانية، فقد جاءت حدود هذه الدراسة كما يلي:

1- الحدود الزمنية:

انطلقت دراستنا في أواخر شهر ديسمبر حيث قمنا باختيار عنوان الدراسة بعد الموافقة عليه من طرف الإدارة شرعنا في الجانب المنهجي والنظري والميداني إلى غاية شهر جوان.

- الحدود النظرية:

تم الشروع في إعداده في شهر فيفري واستمر فيه البحث إلى غاية شهر مارس لسنة 2022.

حيث قمنا باستغلال هذه الفترة في تحديد الموضوع وجمع أكبر قدر ممكن من المفاهيم وكذلك صياغة مشكلة الدراسة مع ذكر الأسباب التي دفعتنا للقيام بالدراسة العلمية، وكذلك تحديد الأهداف المراد الوصول إليها والتي تتوافق مع فرضيات الدراسة وأيضا الأهمية من دراسة الموضوع مجال البحث، وإضافة إلى ذلك قمنا بتحديد نوع الدراسة وأدواتها، وخلال هذه الفترة شرعنا في جمع المراجع والمصادر والدراسات التي تساعدنا في إكمال الجانب النظري وحتى المنهجي.

- الحدود الميدانية:

شرعنا في بداية شهر ماي حيث قمنا بإنجاز الاستمارة من أجل توزيعها على أفراد عينة الدراسة، ولهذا وجب علينا الذهاب إلى المؤسسة قيد الدراسة، وهي ثانوية ناصري رمضان بالطاهير ولاية جيجل،

وللدخول إليها طلب منا إحضار ترخيص من مديرية التربية بولاية جيجل، وذلك لنتمكن من إجراء التربص الميداني، حيث من 16إلى 18 قمنا بتوزيع الاستمارة على التلاميذ وبعد ذالك وكتكملة للعمل النهائي للاستمارة قمنا بتفريغ البيانات وتبويبها في الجداول للوصول إلى النتائج وتحليلها.

2- الحدود المكانية:

يقصد بها المكان الذي أجريت فيه الدراسة لميدانية، وفيما يخص دراستنا فقد تم انجازها على مستوى ثانوية "ناصري رمضان" بمدينة "الطاهير" وقد اختيرت هذه المؤسسة بالذات كمجال للدراسة نظرا لقربها من حيّ سكننا والجامعة، مما سهل علينا الوصول إليها وإجراء البحث.

3- الحدود البشرية:

تمثل مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة، وهي تشمل على تلاميذ ثانوية ناصري رمضان بمدينة الطاهير على اختلاف جنسهم من ذكر وأنثى، واختلاف أعمارهم و مستوياتهم الدراسية.

ثامنا: نوع لدراسة ومنهجها

تندرج دراستنا ضمن الدراسات الوصفية الشائعة الاستخدام في بحوث الإعلام والاتصال، حيث تهدف إلى رصد وشرح وتحليل خصائص ظاهرة أو مجموعة من الظواهر وتعرف بأنها تلك الدراسات التي تقوم على دراسة الظواهر كما هي في الواقع والتعبير عنها بشكل كمي حيث يعمل على توضيح حجم الظاهرة ودرجة ارتباطها مع الظواهر الأخرى أو بشكل كيفي من خلال وصف الظاهرة وتوضيح خصائصها.[1]

تم اختيار دراسة وصفية في دراستنا هذه لأنها تهتم بتوضيح خصائص استعمال الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، كما تعمل على وصف أثر استعمال هذه الألعاب على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

[1] منال هلال زهرة، بحوث الإعلام الأسس و المبادئ، دار كنوز للمعرفة، الأردن، ط1، 2001، ص105.

- منهج الدراسة:

لكل بحث علمي قواعد ومبادئ ترسم الطريق الصحيح لإنجازه لهذا لا يمكن لأي باحث الاستغناء عن المنهج.

ويعرف المنهج بأنه مجموعة من القواعد التي يتم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العلم. " الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة لاكتشاف الحقيقة.[1]

يبرز الباحث عمار بوحوش من خلال تعريفه بأن البحوث العلمية لابد أن تسير على قواعد علمية مضبوطة وفق منهج محدد حتى يتمكن من تحقيق النجاح والتوصل إلى نتائج صحيحة.

ويعرفه جابر عصفوري في كتابه مناهج البحث العلمي بأنه منهج يهدف إلى الكشف عن الحقيقة من حيث أنه يساعد على التحديد الدقيق والصحيح لمختلف التساؤلات التي يمكن معالجتها بطريقة علمية أو يمكننا من الحصول على البيانات والمعلومات و التأكد من نتائجها.[2]

كما يبرز الباحث عبد الناصر جندي أيضا من خلال تعريفه أن مناهج البحث العلمي متعددة ولكل بحث علمي منهج يناسبه وحتى يتسنى للباحث معالجة التساؤلات بطريقة علمية منظمة، والوصول إلى نتائج مضبوطة لا بد من الاختيار الصحيح لنوع المنهج المستخدم.

وفي تعريف آخر يعرفه موريس أنجرس: كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما إذ يتدخل بطريقة أكثر أو أقل وإلحاح بأكثر وأقل دقة،في كل مراحل البحث أو في المرحلة أو تلك.[3]

وأيضا الباحث موريس أنجرس: يرى بأنه على الباحث أن يضع خطة أو إستراتجية عمل يسير ويعمل وفقها في كل مرحلة قبل بدئ العمل.

---

[1] د.عمار بوحوش، د.محمد محمود الذنبات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط 3، 2016، ص99.

[2] عبد الناصر جندي، تقنيات ومناهج البحث العلمي للعلوم السياسية والاجتماعية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط3، 2011، ص14.

[3] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي وكمال بوشرف، سعد سبعون، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008، ص99.

يعرفه عبد الرحمان بدوي أنه الطريق المؤدي إلى كشف الحقيقة في العلوم بواسطة مجموعة من قواعد على سير العقل وتحديد عمليته حتى يصل إلى نتيجة معلومة.[1]

أما الباحث ميلود سفاري وظاهر مسعود فيبرزان أن انجاز أي عمل ورسم الطريق الصحيح للسير وفقه لا بدّ من تحكيم العقل لرؤية الأمور بصورة صحيحة.

وبما أن دراستنا هذه تنتمي إلى البحوث الوصفية إذ أنها تحاول وصف التلاميذ من خلال استخدامه للألعاب الالكترونية ووصف كيفية تأثير هذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي.

اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي باعتباره المنهج الأنسب لهذا النوع من البحوث.

– يعرف المنهج الوصفي: هو طريقة يعتمد عليها الباحثون في الحصول على معلومات وافية ودقيقة، تصور الواقع الاجتماعي والذي يؤثر في كافة الأنشطة الثقافية والسياسية والعلمية.[2]

يبرز الباحث د.أحمد عارف العساف أن المنهج الوصفي هو عملية الوصف وأسلوب من أساليب التحليل الذي يعتمد على معلومات دقيقة وكافية عن ظاهرة معينة خلال فترة أو فترات زمنية معلومة للحصول على نتائج علمية دقيقة و بعدها يتم تفسيرها وقد تؤثر في كافة الأنشطة الثقافية والسياسية والعلمية.

وفي تعريف آخر يعرف المنهج الوصفي بأنه المنهج الذي يعتمد على وصف الظاهرة موضع البحث و وصف تفصيلا دقيقا يدرس كل جوانبه الكيفية والنوعية والكمية ليغبر عن ملامحها و خصائصها و حجمها و تأثيرها وأثرها ومدى ارتباطها بالظواهر الأخرى المحيطة بها.[3]

كما يرى الباحث محمد جلال الغندور، أنه المنهج الذي يقوم على وصف الظاهرة من جميع جوانبها سواء كمية أو كيفية و معرفة علاقتها بالظواهر الأخرى.

---

[1] ميلود سفاري و ظاهر مسعود، المدخل إلى المنهجية، في علم الاجتماع، مخبر علم الاجتماع و الاتصال، قسنطينة، 2007، ص52.

[2] د.أحمد عارف العساف، د.محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية والإدارية(مفاهيم و الأداوت)، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2011، ص134.

[3] د. محمد جلال الغندور، البحث العلمي بين النظرية والتطبيق، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2015، ص179.

ويعرف أيضا المنهج الوصفي" بأنه منهج علمي يقوم أساسا على وصف الظاهرة أو الموضوع محل البحث والدراسة،على أن تكون عملية الوصف تعني بالضرورة هذا الموضوع، و محاولة الوقوف على أدق جزئياته وتفاصيله، والتعبير عنها تعبيرا إما كميا أو كيفيا."[1]

وأيضا الباحث أحمد عباد يرى أن المنهج الوصفي يهدف إلى معرفة كيفية حدوث الظاهرة وذلك عن طريق وصف ملامحها والعلاقة متغيراتها ثم تشخيصها عن طريق وصف ملامحها والعلاقة بين متغيراتها ثم تشخيصها عن طريق الإجابة عن التساؤلات المصاغة سلفا والوقوف على أدق جزئياتها والتعبير عنها إما كميا أو كيفيا.

تاسعا: مجتمع الدراسة وعينته

أ- مجتمع الدراسة:

إن تحديد مجتمع البحث أمر لا بد منه في أي دراسة، ويعرف مجتمع البحث على أنه المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة.[2]

يبرز الباحث حسن محمد جواد الجبوري: أن مجتمع الدراسة ممثل في عدد الأفراد الذين ستطبق عليهم هذه الدّراسة فإذا كان مجتمع البحث كبيرا فإن الباحث بذالك يكون بصدد إجراء دراسته على عدد محدود من مفردات المجتمع الأصلي وبعد ذالك يقوم بتعميم النتائج على باقي أفراد مجتمع البحث.

ويعرف أيضا بأنه "مجموعة الوحدات التي يتم اختيار العينة منها بالفعل.[3]

كما يبرز الباحث زكرياء الشريني و آخرون بأن مجتمع الدراسة يمثل العدد الكلي لعدد المفردات المختارة للبحث والتي يتم اختيار العينة منها.

[1] أحمد عياد، مدخل مدخل لمنهجية البحث الاجتماعي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط2، 2009، ص61.

[2] حسن محمد جمال الجبوري، منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية، دار الصاد الثقافية، الأردن، ط1، 2013، ص127.

[3] زكرياء الشريني وآخرون، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1، 2012، ص155.

ب- عينة الدراسة:

تستعمل العينة عندما يكون مجتمع البحث كبير تتعدى قدرات الباحث المادية والمعنوية بتناول كل وحداته وتعرف العينة بأنها:"هي مجموعة من الوحدات المختارة من مجتمع البحث والتي تحاول تمثيله تمثيلا جيدا".[1]

يبرز الباحث يوسف تمار، بأنها تمثل جزء من الكل بمعنى يتم اختيار أفراد من المجموعة الكلية التي تطبق عليها الدّراسة، بعدها يمكن تعميم النتائج على باقي أفراد المجتمع الأصلي.

وتعرف أيضا بأنها الجزء الذي يمثل مجتمع الأصل أو النموذج الذي يجري الباحث محل ومحور عمله عليه، ولا يمكن أن ينجح البحث إلا إذا كان الباحث يستخدم أساليب خاصة باختيار العينات.[2]

كما يبرز الباحث د.خالد أحمد المشهداني بأنه عند اختيار عينة البحث لا بد على الباحث مراعاة تحديد طريقة اختيار العينة وبذالك الجزء الذي يختاره الباحث للدراسة من المجتمع الأصلي يسمى العينة.

عاشرا: أدوات جمع البيانات

إن مصداقية أي بحث علمي ودقته يتوقف على اختيار أدوات مناسبة تتماشى مع طبيعة الموضوع وإمكانيات الباحث من أجل الحصول على مختلف البيانات والمعطيات التي تخدم أهداف البحث ومن هنا قمنا باختيار أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في أداة الاستبيان الذي يعتبر من أكثر الوسائل وأدوات جمع المعلومات شيوعا واستخداما في منهج المسح،وأيضا اعتمدنا على الملاحظة كأداة مساعدة.

وتعرف أدوات جمع البيانات: بأنها تلك الوسائل المختلفة التي يستخدمها الباحث في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة في البحث ضمن استخدامه لمنهج معين.[3]

[1] يوسف تمار، مناهج وتقنيات البحث للدراسات الإعلامية الاتصالية، ديوان المطبوعات الجامعية، 2017، ص131.

[2] د.خالد أحمد فرحان المشهداني، ورائد عبد الخالق عبد الله العبيدي، مناهج البحث العلمي، دار الأيام للنشر والتوزيع، عمان، 2015، ص229.

[3] أحمد بن مرسلي، مناهج البحث في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط2، 2005، ص22.

نستخلص من تعريف الباحث أحمد بن مرسلي أن أدوات جمع البيانات في البحث العلمي تمثل أداة تساعد الباحث في جمع المعلومات عن موضوع الدراسة ومن تم الحصول على نتائج الدراسة،ويتم اختيار الأداة المناسبة حسب طبيعة الموضوع ومن أمثلة ذالك الاستبيان الملاحظة والمقابلة.

ويعرف الاستبيان بأنها: أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد عن طريق استمارة يجري تعبئتها من قبل المستجيب ويكون المستجيب سيد الموقف فهو يعبئ الاستمارة بكلماته و بخط يده وبحسب فهمه للأسئلة ومدى رغبته للاستجابة.[1]

كما يبرز خليل زايد أن الاستبيان نموذج يضم مجموعة من الأسئلة التي توزع على المبحوثين بغية الحصول على المعلومات أو قد ترسل إلى المبحوثين عبر البريد أو تسلم باليد شخصيا إلى المبحوثين، ولا توجد قاعدة تحدد فيها عدد أسئلة الاستبيان لكن يجب على الباحث أن يكون ذكيا في صياغتها و تحديد عددها دون إفراط أو تفريط.

ويعرف أيضا:" أداة تتضمن مجموعة من الأسئلة"، التي يطلب من المفحوص الإجابة عنها بطريقة يحددها الباحث حسب أغراض البحث.[2]

وأيضا الباحث ربحي مصطفى عليان أن الاستبيان يمثل مجمل الأسئلة التي يتم صياغتها من محاور البحث وقد يقوم الباحث بإعدادها مسبقا.

وقد اخترنا الاستبيان كأداة أساسية في دراستنا نضرا لما تقدمه من تسهيلات في جمع الوصول إلى المعلومات والبيانات الميدانية المتعلقة بالظاهرة محل الدراسة، إضافة إلى أهميتها وأكثرها شيوعا من الأدوات الأخرى.

1- الملاحظة:

- تعرف على أنها:"إحدى أدوات جمع البيانات، وتعني الانتباه والنظر لشيء ما وهي أداة من أدوات البحث العلمي تجمع بواسطتها المعلومات التي تمكن الباحث من الإجابة عن أسئلة البحث واختيار فروضه.[3]

[1] د.فهد خليل زايد، أساسيات منهجية البحث في العلوم الإنسانية دار النفائس للنشر والتوزيع، الأردن، ط1، 2007، ص126.

[2] ربحي مصطفى علىان، طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2009، ص91.

[3] د.لحسن عبد الله باشيوة، نزار عبد المجيد البراوي وآخرون، البحث العلمي مفاهيم، أساليب تطبيقات، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2010، ص378.

يبرز الباحث د.لحسن عبد الله باشيوة أن الملاحظة تمكن الباحث من جمع المعلومات وذلك عن طريق فهم الظاهرة والإمعان الجيد فيها حتى يستطيع حل المشكلة وإزالة الغموض حولها.

أما الباحث د. جودت عزت بأن الملاحظة تستدعي الدقة واليقظة باستخدام الحواس وإعطاء تفسير واضح لما يجري حولنا أو ما نسمعه ونشاهده من ظواهر مختلفة.

كما يمكن تعريفها بأنها:"التبحر، والغوص والتمعن في الظواهر والأفكار والنظريات والحقائق العلمية،للتوصل إلى معانيها البعيدة والعميقة.[1]

كما يرى د.غازي عناية أن الملاحظة هي الفحص الدقيق للظواهر والكشف عن جميع الحقائق الغامضة للتوصل إلى معانيها وتحليلها وتفسيرها بصورة واضحة.

ويمثل نوع الملاحظة التي ركزنا عليها في بحثنا هذا: الملاحظة البسيطة بغير المشاركة وهي الملاحظة التي يقوم فيها الباحث بإجراء ملاحظاته من خلال القيام بدور المتفرج أو المراقب،وذالك دون مشاركة أعضائه حياتهم الخاصة أي إجراء الملاحظة من الخارج بصورة منفصلة عن المجال المدروس.[2]

وأيضا الباحث د. محمد فتحي يبرز بأن الملاحظة لها أنواع متعددة ومنها الملاحظة البسيطة التي يكون دور الباحث فيها مراقبا دون مشاركة أعضائه في حياتهم الخاصة أي أن هذه الأخيرة بواسطتها يتم ملاحظة الظواهر و السلوكيات كما تحدث تلقائيا دون ضبط علمي مسبق.

وقد اعتمدنا على هذا النوع من الملاحظة لكونها تساعدنا في الوصول إلى معلومات بسرعة وتمكننا من ملاحظة الظاهرة المدروسة كما هي على طبيعتها، لاسيما فيما يتعلق بنوع الألعاب الالكترونية التي يستخدمها المراهقون.

[1] د.غازي عناية، منهجية إعداد البحث العلمي، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2008، ص202.

[2] دمحمد فتحي الكرداني، البحث العلمي نضريات تطبيقات، دار الوفاء للطباعة، الإسكندرية، ط1، 2015، ص237.

الفصل الثاني:الإطار التوثيقي

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية.

تمهيد:

أولا: مفهوم الألعاب الالكترونية.

ثانيا: نشأة الألعاب الالكترونية.

ثالثا: أنواع الألعاب الالكترونية.

رابعا: مجالات الألعاب الالكترونية.

خامسا: أسس الألعاب الالكترونية.

سادسا: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية.

سابعا: أهمية الألعاب الالكترونية

ثامنا: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

تاسعا: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

عاشرا: الألعاب الالكترونية والمراهق.

تمهيد:

في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم تغير اللعب وذلك بتغير الألعاب حيث برز شكل جديد منها ويعرف بالألعاب الالكترونية التي شهدت انتشارا واسعا ونمت نموا ملحوظا وتنوعت منتجاتها في جميع الأسواق، ولقد شاع استخدامها في كل الفضاءات الاجتماعية العامة والخاصة مما جعلها متاحة للجميع وخاصة بالنسبة للأطفال والمراهقين الذين يتأثرون بكل ما هو جديد.

أولا: مفهوم الألعاب الالكترونية:

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، وبشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنيت والتلفاز والفيديو،والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة pigitalpalmde.[1]

يبرز الباحث salen kandzimmerman. بأن الألعاب الإلكترونية هي مختلف الأنشطة المفتعلة يندمج من خلالها اللعب مع بعضهم البعض وفق قواعد مضبوطة ومحكمة،وتختلف الألعاب الحديثة عن التقليدية في أنها تتوفر على هيئات رقمية يتم تشغيلها كأجهزة الحاسوب والهاتف....الخ.

وتعرف أيضا بأنها: استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر، موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة.[2]

يرى الباحث رحالى ميلود يرى بأن الألعاب الإلكترونية تستخدم فيها التقنية وتخلق جو من المنافسة بين اللاعبين يندفع كل واحد منهم إلى بدل أقصى جهد ممكن من أجل تحقيق الفوز والشعور به ويمكن تحقيق ذلك عبر مراحل متعددة.

وهي أيضا "لعبة يتم اللعب فيها عن طريق جهاز الكتروني وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محددة"[3].

[1] Salen, kand Zimmerman,Rules of play: game design fundamentals Cambridge, M A :Mit press ,2004, p86.

[2] رحالى ميلود، بلعباس عبد المجيد، الألعاب الإلكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مدينة المسيلة، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد1، العدد2، الجزائر، 2019، ص192.

[3] عبير فاروق محمود، أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهة لدى طالبات الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمناهج، جامعة الشرق الأوسط، 2015، ص17.

أما الباحثة عبير فاروق فترى أن الألعاب الالكترونية تمثل جميع اللعب التي تستخدم فيها أجهزة الكترونية والتي تحتوي على مؤثرات صوتية وصور، والتي تهدف من خلالها الحصول على أهداف تعليمية محددة.

وتعرف أيضا على أنها: "الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وجهاز البلاي ستايشن وغير ذالك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة".[1]

أما الباحث ياسر إبراهيم الخضري فيعرف الألعاب الالكترونية بأنها جميع الأنشطة التي يمارسها اللعب عبر الأجهزة الالكترونية المختلفة والتي يجد من خلالها ما يحقق رغبته ويشبع حاجاته، يمكن من خلق نشاط متفاعل بين اللاعب واللعبة.

ثانيا: نشأة الألعاب الالكترونية

ترجع بداية الألعاب الالكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين في إظهار القملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحركيها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته ملايين الدولارات تلتها بعد ذالك محاكاة مبسطة من الألعاب مثل الشطرنج.

وفي عام1960 لاقت لعبة حرب الفضاء (space-war)التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني massa chuesettsmstiuteh of technology نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير.rolf Earr أول جهاز بيتي للألعاب أسماه"مانيا فوكس أوديسي" magma vox odyssey وكان يحتوي على ثلاثة عشر لعبة محملة مع ستة أشرطة وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الالكترونية الحافل الذي ما يزال في تطور و تقدم حتى اليوم فقد أسس كل من نولان بنشيل "nonal bushnell" وتايد دانبي ted dbney شركة ألعاب الكترونية في و.م.أ وطرحا لعبة "بونغ" التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير، وكانت لعبة البونغ pong محاكاة مبسطة رياضة كرة الطاولة وأقبل العامة على هذه اللعبة لدى اختبارها لأول مرة في مقهى واستطاعت الشركة في

[1] ياسر بن إبراهيم الخضيري، "المعارضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية، "ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، بتاريخ 1440/6/23هـ، جامعة الإمام محمد بن مسعود الإسلامية، الرياض، المملكة العربية السعودية، ص6.

مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من مئة ألف نسخة.[1]وفي عام 1976 قامت مؤسسة "وارتر"warner atary بشراء مؤسسة الألعاب الالكترونية بشراء مؤسسة الألعاب الالكترونية أتاري atary مقابل 28 مليون دولار، في حين كانت مؤسسة "أبل" apple تستعد لطوع أجهزة الحاسوب أبل2 (2 appl للأسواق وهذا ما سمح بظهور2600 vcs والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة وسلم ألعاب،تعدّ "باك مان" pac-man.

اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان "تورو ليوتابي" torulvatain ولقد اشترت أتاري أجهزة Ataricالتي تباع لاحقا 22 مليون دولار،مما أدى إلى جذب أنظار رجال الأعمال وبالتالي تضخم في إنتاج الألعاب والذي وصف معظمهما بالرديء انهارت المبيعات ابتداء من 1983 وذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكومبيوتر وقلة الإبداع في عارضات التحكم،فقامت مؤسسة"وران"worn بيع "أتاري"لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب"كومدور" وفرع الألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية نانكو nanco،وفي ذلك الوقت بدأت الحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو ولكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتاد" المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس"وهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية.[2]

وفي عام 1955صرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب Playstations المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة،وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن طريق الحاسوب مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الالكترونية شهرة وتنوعا واسعا في التقنيات وسمح باشتغال حواس عدة والبصر والسمع وأسس بإتقان أكثر.[3]

في مطلع القرن الحادي والعشرين أصبحت حرب وحدات التحكم وأجهزة ألعاب الفيديو أكثر تنافسا في أي وقت معني بين عمالقة صناعة ألعاب الفيديو وحداتها بين شركات الولايات المتحدة الأمريكية

[1] شرين أنور أبو عودة، "أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساس بمدارس رام الله في مادة العلوم"، رسالة ماجستير، جامعة بيروت فلسطين، كلية الدراسات العليا، 2011/2010، ص27.

[2] سارة محمود عبد الرحمان حمدان، "إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الابتدائي من وجهة نظر المعلمين و المعلمات في ظل بعض التغيرات"رسالة مكملة لمتطلبات شهادة الماجستير، تخصص مناهج وطرق التدريس جامعة الشرق الأوسط الأردن كلية العلوم والترجمة، 2016، 2015 ، ص ص 30.29.

[3] فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012.2011، ص، 40.

مايكروسفت microsoft واكس بوكس x box والشركات اليابانية صوني sony وبلايستايشن Playstation وجيم يوب Gome aube و "دريم كاس"، وخاصة صناعة الفيديو لأنها أصبحت تولد المزيد من الأرباح أكثر من الصناعة السينمائية أما أواخر 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم 360 x bax لشركة ميكرو سوفت واللعب على الانترنيت مع لاعبين آخرين و مشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى حتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الالكترونية المحمولة.[1]

وفي هذه الفترة الممتدة من 1993-2006 بدأ ظهور الجيل الخامس المتمثل بظهور ألعاب الهاتف المحمول ومن بعده الجيل السادس والذي أصبحت خلاله الألعاب عبر الانترنيت والألعاب المحمولة جزء رئيسي من ثقافة الألعاب المنتشرة.

وفي الجيل السابع ظهرت الحوسبة الحسابية، كما أصبح بإمكان اللاعب أن يتحكم بإجراءات اللعبة بحركة واقعية.

وظهر الجيل الثامن في عام 2013 ولا زالت الألعاب الالكترونية لها الأولوية في الأرباح آسيا و أوروبا.[2]

ثالثا: أنواع الألعاب الالكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها إلى عدة أنواع رئيسية، تتمثل أهمها فيما يلي:

1- الألعاب الالكترونية:

وقد ذكرنا منها على سبيل المثال ألعاب لعلاج العسر القرائي،ولكن هذه الألعاب كثيرة و متنوعة وتتضمن ألعاب لتنمية مهارات القراءة والحساب و ألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكومبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال قد يساعد كثيرا في علاج مشكلات تعليمية.

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستيرمنشورة، تخصص مجتمع المعلومات، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2011-2012، ص64.

[2] ريم خميس مهدي، التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية، المجلة العربية للتربية النوعية، د.م.ن، المجلد4، ع13، 2020، ص231.

ويلاحظ أن استخدام الكومبيوتر في هذا المجال يكن أن يخفف من الأعمال الروتينية والأعباء الإدارية التي يقوم بها المعلم مما يتيح له الفرصة لمتابعة الأطفال والتلاميذ المتعلمين الموهوبين وكذلك متابعة المتعلمين الذين يجدون صعوبات في تعلمهم و المتعلمين منخفضي التحصيل وهذا ما لا يتاح له أساليب التعلم التقليدية.

2- الألعاب الرياضية:

وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية و ألعاب البطولة مثل سباق الدراجات و ألعاب الكرة والصيد، إذ يمكن أن تكون جماعية يلعبها لا عيان أو أكثر.[1]

3- ألعاب المتعة والإثارة:

تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ،وتعتمد أساسا على تفاعل مستمر مع اللعبة في أوضاع و حالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، و تتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتنشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار، ويستخدم فيها اللاعب أدوات الكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع و البصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية و ألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

4- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، وتعد الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب الالكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية قوام معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار

[1] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، الطفل العربي و الثقافة الالكترونية، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، دب، دط، 2015، ص29 30

الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة و خبرة المحترفين سواء اللاعبين أو المبرمجين وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.[1]

5- الألعاب التي تعتمد على استراتجيات حربية (تحتاج إلى وضع خطط):

هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعا من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي، و يبدأ بها من سن الحادي عشر والمراهقة حتى الشباب و أكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.[2]

6- ألعاب الحركة:

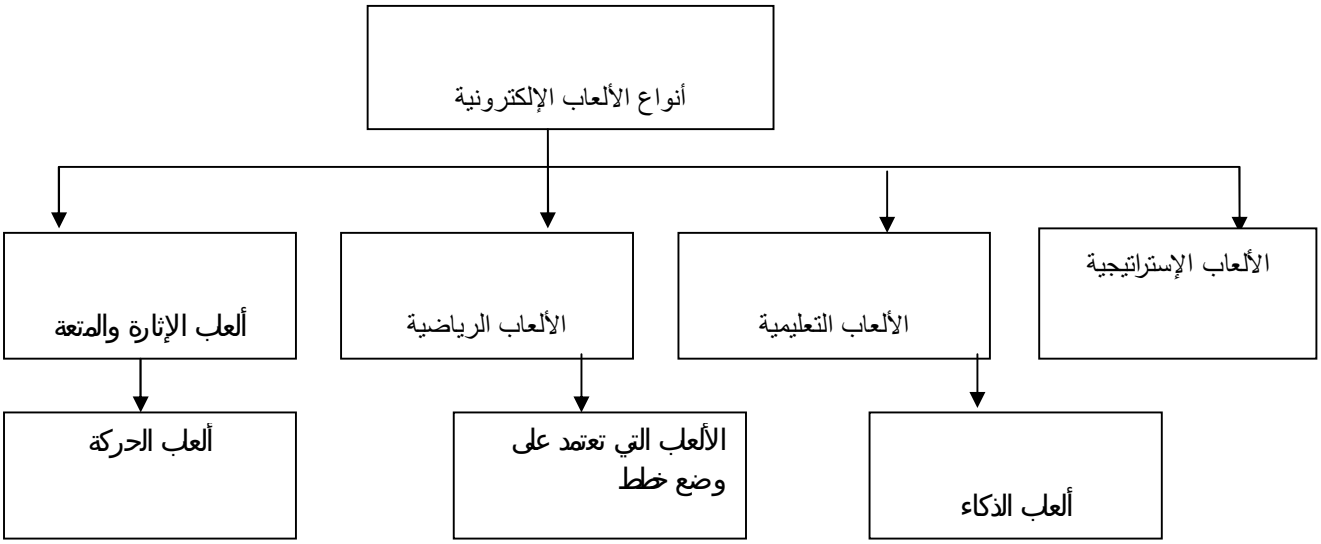
يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات plate formeأجداد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة "بونغ"pong التي اخترعت عام 1972تمثل أولى هذه الألعاب لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل "أركانويد" التي صممت على شكل لعبة تتميز، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويت عبر مضرب،وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية أتاري« atari، وجاءت بعدها لعبة تيتريس tetris وحديثا سلسلة "باكمان"pacman وسلسلة ماريو mario وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط،كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض....الخ قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات بطلة وكل الأجيال التي نحبها أو لا تحبها تعرفها.[3]

---

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص42.

[2] دلال عبد العزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت رسالة ماجستير:قسم علم النفس والإرشاد والتربية الخاصة، جامعة عمان، 2008، ص27، 28.

[3] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008 2009، ص105.



المصدر:من إعداد الطلبات.

يبرز الشكل رقم(01): أهم أنواع الألعاب الإلكترونية

رابعا:مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد عدة مجالات والتي تتمثل في الأجهزة التي يمكن خلالها إمكانية اللعب بالألعاب الإلكترونية خاصة.

بعد التطور التقني الكبير الذي شهده هذا المجال من الألعاب ومنها:

1- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر على برنامج معلوماتي التي تم تركيبه على جهاز كومبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب.

ومن بين هذه الإمكانية الثنائية (لوحة الكتابة ،الفأرة) الخاصتان بجهاز الكومبيوتر، و تكمن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخري التي تجلب له أفضل راحة مثل :عصي قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقوم السيارة لألعاب السياق.

الصور تتم عبر شاشة الكومبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكب، أو قناع الإبعاد الثلاثة (3d)، إما الصوت يجب إيصاله بمبكر صوت خارجي يصل إلى جهاز تحسين الصوت [1].

2- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود.

شاشة لإخراج الصورة جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخري مثل المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة .

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدي إلى اختراع نظام Jamna الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

3- الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب من خلال الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما قدر عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبارا لناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها جي أف "gpk" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر مما أدي إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قام بهاجي أف ك بأن هناك أنواع معنية

[1] نمرود بشير ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15سنة) القطاع العام ، دراسة ماجستير:معهد التربية البدنية والرياضة تخصص الإرشاد النفسي الرياضي ، جامعة الجزائر ، 2008، ص ص 85/84 .

هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.[1]

4- الألعاب الإلكترونية باستخدام شبكة الانترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدي بمختلف الفاعلين إلى التربية، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، ولكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة وجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع الشكلية.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكومبيوتر ثم عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.

- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكومبيوتر.

- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين gueux massivement multi goueies أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

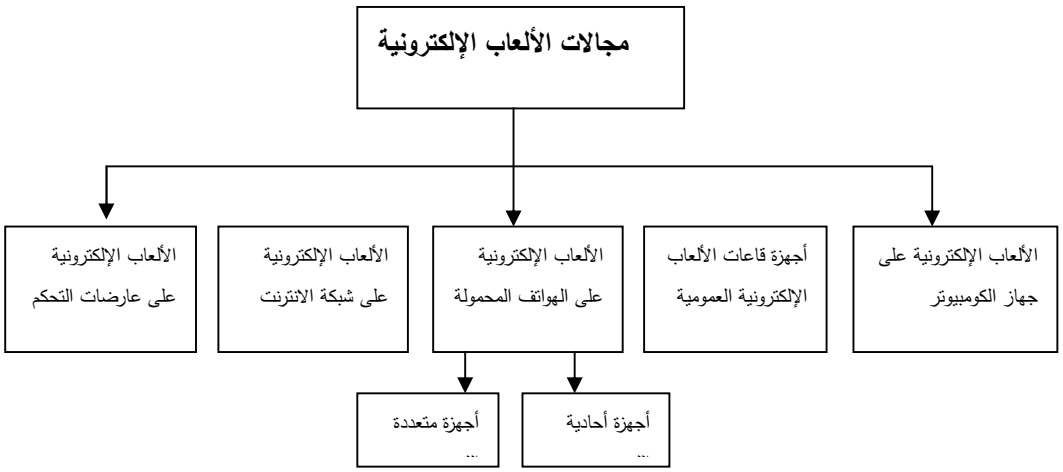
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

5- الألعاب الإلكترونية باستخدام عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها ولكن يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية في الأسواق بتكلفة معقولة فإنها تستخدم بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى الحديثة الغالية.[2]

[1] هبة أحمد بشورة أبو القاسم ، أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولي بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان، دراسة ماجستير ، قسم علم النفس كلية الدراسات العلنا ، جامعة السودان ، 2019، ص26.

[2] هبة أحمد بشورة أبو القاسم ، مرجع سبق ذكره، ص ص 28/27/26



المصر :من إعداد الطالبات.

الشكل رقم:(02):مجالات الألعاب الإلكترونية

يبرز الشكل أحدث التقنيات في مجال الألعاب وأفضل الأجهزة التي يمكن استخدامها من طرف اللاعبين لتي سهلت لهم الحصول على أنواع مختلفة من الألعاب والتي تحقق لهم المتعة والراحة وفائدة علمية يتم من خلالها تنمية قدراتهم الذهنية.

خامسا:أسس الألعاب الإلكترونية:

هناك مجموعة من الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية سواء كانت تقليدية أو تعليمية وهي:

1- الهدف :وهو أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه،يتم من خلالها إشباع حاجاته وتحقيق رغبته في الفوز واكتساب مهارات جديدة من هذه التكنولوجيا الحديثة .

2- القواعد: لكل لعبة قاعدة يتم توظيفها في عملية اللعب وتحتم على اللاعب عدم الخروج عن الإطار المحدد لعملية سير اللعب.

3- المنافسة:إن عملية اللعب تخلق جو من المنافسة بين لاعب وآخر وبين اللاعب والجهاز وذلك لإتقان مهارة اللعب أو تحقيق أهداف معينة تجعل اللاعبين يحسون بجو تغمره روح المنافسة والإثارة وتشجعهم على الاستمرار في اللعب.

4- التحدي:تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الذي يعطي للفرد طاقة متجددة، تحتم على اللاعب مواصلة اللعب حتى يحقق الفوز والانتصار حتى النهاية.

5- الترفيه:يسعى اللاعب إلى تحقيق عنصر التسلية والمتعة وذلك لمراعاة التوازن بين المتعة والمحتوي التعليمي حتى لا يفقد شيئا منها.

6- الخيال:اللعبة تثير خيال الفرد ،وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدي الفرد والتعلم لأن اللعبة تجعله ينفصل عن العالم الواقعي ويدخل في عالم افتراضي يتم اعتماده في ذلك على مختلف التقنيات الحديثة المجهزة عبر أجهزة إلكترونية. [1]

سادسا:أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية:

1- يقف في مقدمته رواج السوق المحلية بتلك الأجهزة والألعاب،انخفاض أسعار الكومبيوتر،كثرة محلات البيع ومنتديات الألعاب والانترنت في مختلف الأماكن بحيث أصبح بإمكان الكثير ارتيادها وشراؤها بغض النظر عن المستوي الاقتصادي، ولعل ما يجعل ألعاب الكومبيوتر تنتشر بهذا الكم الهائل بعد محاولة القائمين على صناعتها محاكاة الحياة الواقعية وصياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية تلك المحاولات التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم لا يمكنه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي.

2- إن المسؤولية تعود لعدة جهات وحسب التسلسل فإن المسؤول أساسا على استيرادها ثم دخولها الأسواق بهذا الكم الضخم وطريقة تصميمها،وأين الرقابة على أصحاب المحلات وعلى الآباء والمربين عبر رقابتهم الصارمة على الأبناء ووسائل ترفيههم ، ولا يخفي دور الإعلام في الحديث عن أثر الألعاب السلبي فهو الطريق الأمثل لإقناع المربين بخطوة الوضع وأهمية التصدي له.

[1] فتحي بخاري، شعوره على، ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد2، الجزائر، 2019، ص57 .

سابعا:أهمية الألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية أهمية بالغة نوجزها في النقاط التالية:

- إن غزو هذه الألعاب الإلكترونية أدى بالشركات العالمية الكبرى لدخول هذا السوق العالمي الجديد.
- من خلالها يكتشف الطفل الكثير ويصبح أكثر حيوية ونشاطا في التعامل مع هذه التكنولوجيا.
- تمكن الفرد من الانخراط في المجتمع والتعامل معه.[1]
- تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للعب على زيادة مهارات التواصل الاجتماعي.
- تعزز بعض الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال عرض الرسومات والتصاميم المختلفة التي تحتويها.
- تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف القراءة على تحسين قراءتهم.
- تساهم كذلك في التقليل من تركيز الأطفال المرضى عن الألم، وانشغالهم بالعب مما يخفف عنهم ألمهم.
- تساعد العديد من هذه الألعاب على تحسين القدرات البصرية لدي الأطفال والبالغين، وذلك من خلال تحسين القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة.
- تتيح الفرصة للتلاميذ للمشاركة واكتساب الخبرة العلمية.
- تتيح الفرصة للتلاميذ لخوض المخاطر وتساعد المتعلمين على المحاولة والتجريب من أجل المتعة دون خوف من الأخطاء والتقييم.
- تخلق جوا يتيح للأطفال الاستمتاع بالتعلم.
- تساهم تنمية الجوانب المعرفية، تنمية الجوانب الاجتماعية، تنمية التفكير الإبداعي، إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية.

ثامنا:ايجابيات وسلبيا ت الألعاب الإلكترونية:

1- ايجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحي إيجابية وهي كالآتي:

- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.

[1] محمد محمود الحيلة، ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير ، تخصص المناهج وطرق التدريس ، جامعة الشرق الأوسط ، 2016، ص 56.

- تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل تساعد أيضا على المشاركة.
- هذه الألعاب مصدرا مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وانخراطا في المجتمع كما هذه الألعاب الإلكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة.[1]
- كما تمثل الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة في تربية الطفل، هناك نوعيات مختلفة من الألعاب الإلكترونية والتي تشمل ألعاب المسابقات ككرة القدم والسلة والتنس وما شابه، وألعاب المغامرات التي يمارس فيها اللاعب مغامراته الإلكترونية من خلال نجاحه في عبور العقبات عن طريق الإجابة على أسئلة تزداد صعوبة أو الخروج من مأزق تزايد ضيقا كلما أوغل اللاعب في مغامراته، ولكن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية أهمية بالنسبة إلى تربية الطفل هي القائمة على تكنولوجيا المحاكاة الرقمية التي تحاكي قيادة السيارات والطائرات والمعارك الحربية والأحداث التاريخية والتطورات الجيولوجية والبيولوجية وما شابه ومن المتوقع أن تحدث تكنولوجيا الواقع الحالي ثورة حقيقية في إنتاج الألعاب الإلكترونية. [2]
- النمو الانفعالي والاجتماعي إن طبيعة الألعاب الإلكترونية تعطي فرص للعب الدور والتعبير عن الانفعالات بحرية دون إيذاء الآخرين بمعني أن الانفعالات والمشاعر والتفاعل عن الأحداث فهي تساهم في تنمية التعاطف، وهو من مهارات الذكاء الانفعالي التي تحدث عنها جو لمان في نظرته حول الذكاء الانفعالي فالتعاطف يحدث من خلال تقمص الشخصيات وفهم الخبرات الاجتماعية التي يمر بها الآخرون وخاصة في ألعاب المحاكاة.
- تنمية الخيال أوضح جروس (GOROS 2003) إلى أنه من خلال الرجوع إلى معظم ألعاب الحاسوب والفيديوهات الناجحة والأفلام والروايات التي تقرأ من قبل المراهقين اليوم فإنه تقرر أن الخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير المراهق وهي أساس للتفكير العلمي المنتج.

[1] عبد الله عبد العزيز الهد لق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم التربية جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية، 1432هـ، ص ص17/16.

[2] نبيل على، تحديات عصر العولمة، دار العين للنشر، القاهرة، دط، دت، ص98.

- تكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا إن الجيل الجديد نما مع استخدام التكنولوجيا في حياته، فالوسائل التكنولوجية مألوفة لديهم ونظرته نحول الإيجابية وذلك بخلاف الكبار الذين تختلف اتجاهاتهم نحوها. [1]

2- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن لها سلبيات كثيرة يتمثل أهمها فيما يلي:

- معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع يقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.
- إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
- كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد يؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.
- أنها تعلم المراهق والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والتي تكزن نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتماد على ممارسة تلك الألعاب.[2]
- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان المراهقين عن متابعة تحصيلهم.
- تؤثر سلبا على علاقات المراهق الاجتماعية بالانطواء والعزلة،ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقارب واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.
- تعلق المراهق بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة المراهق إلى طبيعته بسهولة.

---

[1] أندي محمد حجازي، "دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل"، مجلة الطفولة العربية ، العدد43 (أكتوبر2010)، ص ص77/75.

[2]إبراهيم أبو غزالة، "تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية من الموقع الإلكتروني2022/3/12

- يضعف إدراك المراهق لحقائق الأشياء وطبيعتها.
- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض بعض الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.
- تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع،مما ينعكس سلبا على المراهقين.[1]

الجدول رقم(03): يوضح إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

الإيجابيات	السلبيات
تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.	معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم،بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع يقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.
تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل تساعد أيضا على المشاركة.	إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المآسي،فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
هذه الألعاب مصدرا مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وانخراطا في المجتمع كما هذه الألعاب الإلكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة.	كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد يؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.
كما تمثل الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة في تربية الطفل،هناك نوعيات مختلفة من الألعاب الإلكترونية والتي تشمل ألعاب المسابقات ككرة القدم والسلة والتنس وما	أنها تعلم المراهق والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان والتي تكزن نتيجتها في

[1] حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة إذاعات الدول العربية، عدد2، تونس، 2007، ص131

شابه،وألعاب المغامرات التي يمارس فيها اللاعب مغامراته الإلكترونية من خلال نجاحه في عبور العقبات عن طريق الإجابة على أسئلة تزداد صعوبة أو الخروج من مأزق تزايد ضيقا كلما أوغل اللاعب في مغامراته، ولكن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية أهمية بالنسبة إلى تربية الطفل هي القائمة على تكنولوجيا المحاكاة الرقمية التي تحاكي قيادة السيارات والطائرات والمعارك الحربية والأحداث التاريخية والتطورات الجيولوجية والبيولوجية وما شابه ومن المتوقع أن تحدث تكنولوجيا الواقع الحالي ثورة حقيقية في إنتاج الألعاب الإلكترونية.	الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتماد على ممارسة تلك الألعاب.
النمو الانفعالي والاجتماعي إن طبيعة الألعاب الإلكترونية تعطي فرصا للعب الدور والتعبير عن الانفعالات بحرية دون إيذاء الآخرين بمعني أن الانفعالات والمشاعر والتفاعل عن الأحداث فهي تساهم في تنمية التعاطف، وهو من مهارات الذكاء الانفعالي التي تحدث عنها جو لمان في نظرته حول الذكاء الانفعالي فالتعاطف يحدث من خلال تقمص الشخصيات وفهم الخبرات الاجتماعية التي يمر بها الآخرون وخاصة في ألعاب المحاكاة.	الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان المراهقين عن متابعة تحصيلهم.
تنمية الخيال أوضح جروس (GOROS 2003) إلى أنه من خلال الرجوع إلى معظم ألعاب الحاسوب والفيديوهات الناجحة والأفلام والروايات التي تقرأ من قبل المراهقين اليوم فإنه تقرر أن الخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير المراهق وهي أساس للتفكير العلمي المنتج.	تؤثر سلبا على علاقات المراهق الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقارب واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.
تكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا إن الجيل الجديد نما مع استخدام التكنولوجيا في حياته، فالوسائل التكنولوجية مألوفة لديهم ونظرته نحول الإيجابية وذلك بخلاف الكبار الذين تختلف اتجاهاتهم نحوها.	تعلق المراهق بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة المراهق إلى طبيعته بسهولة.

تاسعا:واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

مما لاشك فيه أن التطور التكنولوجي الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب جلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدان عال جدا.[1]

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر،لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستا يشن، وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخري وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخري، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلاند وهونغ كونغ وماليزيا بالنسبة للدول الأسيوية وفرنسا وإسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية .

الجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية، وليست ألعاب سوني " بلاي ستا يشن " الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك " نينتدو "و أيكس بوكس " وسيغا " وغيرها من الألعاب ، لكن تبقي أجهزة البلاي ستا يشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات

[1] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرية وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 5، ص25/22.

الأبعاد الثلاثة كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستا يشن وبأسعار زهيدة،كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستا يشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.[1]

1- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات Grand Theft Auto

تصنف ضمن ألعاب الحركة وعموما ألعاب المغامرات وتحديات وتختصر بتسمية جى تى" أ3 "، وتمارس بشكل فردي وقد كانت هذه اللعبة محل نقشات وانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات غالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2009 وهي مستوحاة من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بالقصص والعصابات مثل العرابي (l'impasse)، وتجري أحداثها حول تجسيد اللاعب شخصية مجرم دون اسم يخرج من ولاياته " سان اونرياس رفقة صديقه " كاتلينا "، التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة " ليرتي سيتي "، ويملك اللاعب بذلك عددا محدودا من الحياة لا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف.[2]

وقد أثارت هذه اللعبة بسبب عنفها الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث علب العنف وأيضا على العنصرية، وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية بيع اللعبة له حيث يشترط أن يكون من مقتنيها فوق 18سنة.[3]

2- لعبة باربي مغامرة الفروسية

تصنف هذه اللعبة ضمن ألعاب الحركة وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت عام 2002، أما قصة اللعبة فهي تحكي عن الذمية الشهيرة " بأربي " التي تتجه على ظهر جواد نحو الغاية وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة، كما تجري زميلتها سباقات خيول وتباين

[1] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص153.

[2] سميحة برتيمة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2016، 2017، ص ص74 75 .

[3] سميحة برتيمة، المرجع نفسه، ص76.

مهام " بأربي" بين انقاد حيوانات وتخطي العقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنتج فيها تخطي عقبة وانجاز مهمة تحصل على شهادة وترجع مستواها في اللعبة، ويلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي، فهي تستمد على إظهار أناقة " باربي " التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والذكية والتي لا تفوقها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية " الجمال، الأناقة،الزينة "، وقد رأت هذه المرأة بقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على نخطي التحديات والقدرة الكبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[1]

3- لعبة بي أوس 2011 (PESZDI)

تعد لعبة " برايفو لوشين سكو " والمختصرة ب " بي أوس " أي كثرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما و ألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا جدرت طبقتها الرابعة 2004 والسادسة 2006 وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي،كما أنها تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو إيفلوشيون سوكلر" المستوحاة من الطبيعة اليابانية و"التينغا يليفين " وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب اللاعب القيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين والتعاقد مع الممولين وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعة، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم في كل لقطة إضافة إلى التعليق باللغة الفرنسية والمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما،وتقليد مراوغاتهم وتمريرا تهم وحركاتهم، وتتيح اللعبة تسيير البطولة من عدة جولات ويتحد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين أو التضحية من أجل الفريق والمثابرة لتحقيق الفوز ومساعدة الغير وبمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض والأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم شديد الواقعية المجسدة،إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفة التي يرتكبها اللاعبون.[2]

[1] سناء سعاد ، نوال بن مرزوق ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالإشهار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، 2015، 2016، ص43 .

[2] سناء سعاد نوال بن مرزوق ، مرجع سبق ذكره ، ص44.

– يبرز الباحث منير ركاب الواقع الحقيقي للعالم الافتراضي وأكثر الفئة عرضة لهذه التكنولوجيا وخاصة في مجال الألعاب الإلكترونية في الجزائر رغم الخطر المفروض عليهم ومدي انجذابهم نحو ممارسة هذه الألعاب.

– كما تبرز الباحثة مريم قويدر أنواع متعددة الألعاب الإلكترونية التي يتم إستيرادها وتصديرها من بلد لآخر اعتمادا على نوعية وجودة المنتوج، الذي من خلاله يتم انتقاؤه، كما أو ضحت الباحثة الاختلاف بين البلدان الغربية والأوروبية والبلدان الآسيوية في أسعار بيع الأجهزة الإلكترونية وأيضا بين منتوج مصنع وآخر مقلد بشبهه شكلا وحجما.

عاشرا: الألعاب الإلكترونية والمراهق

أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يوميا يؤدي إلى زيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ والأصبع وأظهرت النتائج أنه بالرغم من البعض يستخدمون الألعاب لمدة نصف ساعة فقط إلا أنهم ما سلموا من بعض العلل الصحية، وهذا يعود إلى وضعية الجلوس الخاطئة وهنا يجب على الآباء ملاحظة ذلك وتدريب أبنائهم على وضعيات جلوس صحية.

كما أظهرت إحدى الدراسات التي أجريت من خلال تصوير أدمغة المراهقين بواسطة أشعة الرنين المغناطيسي وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وأنماط من أنشطة محددة في دماغ الإنسان، حيث تفيد بأن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهد عنف لمدة ثلاثين دقيقة سواء كانت من خلال الألعاب الإلكترونية أو مشاهدة تلفزيونية يحدث لديهم أنماط مختلفة من الأنشطة عن تلك التي تظهر لدي أقرانهم الذين لا يتعرضون لتلك المشاهدة ويظهر هذا التفاوت في منطقة الدماغ، حيث ينخفض مستوي النشاط في هذه المنطقة فقد وجد العلماء أن السلوك العدواني والأفكار العدائية وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدي المراهقين عند لعبهم ألعاب عنيفة، وإن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال والمراهقين.[1]

[1] فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر عقلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، 2020، ص ص 80-81.

بحيث يصير المراهق أسيرا لتلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو ممكن القول أنها البيئة الوحيدة التي يري مدمن الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقاته. [1]

[1] فهدعبد العزيز الغفيلي، المرجع السابق، ص 82.

المبحث الثاني:التحصيل الدراسي لذي المراهقين

تمهيد

أولا: مفهوم التحصيل الدراسي

ثانيا: أنواع التحصيل الدراسي

ثالثا: أهمية التحصيل الدراسي

رابعا: أهداف التحصيل الدراسي

خامسا: مبادئ التحصيل الدراسي

سادسا: شروط التحصيل الدراسي

سابعا: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

ثامنا: أدوات قياس التحصيل الدراسي

تاسعا: مشكلات التحصيل الدراسي

تمهيد:

يعد التحصيل الدراسي مؤشرا قويا على نجاح العملية التعليمية فهو يكشف عن جوانب القوة والضعف فيها، ويحدد مستوي التلاميذ بحيث يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو تراجع المستوى التعليمي لذي البعض من التلاميذ الذين ليستطيعوا أن يكونوا مثل أقرانهم في القدرة على التعلم واكتساب المعلومات المختلفة، من هنا جاء اهتمام الباحثين التربويين لدراسته دراسة شاملة من جميع الجوانب قصد الوقوف على حقيقته وإدراك الأسباب الحقيقة التي تؤدي التلاميذ إلى تراجع التحصيل الدراسي .

أولا: مفهوم التحصيل الدراسي

يمتد التحصيل الراسي إلى مختلف التخصصات المعرفية، سيما السلوكية والتربوية منها، وقد تم التطرق في هذا الجانب إلى بعض المفاهيم الخاصة بذلك.

– تعريف "بريس ":إن التحصيل الدراسي يشمل جميع ما يمكن أن يتعلمه التلميذ في مدرسته سواء ما يتصل منها بالجوانب المعرفية أو الجوانب الدافعية أو الجوانب الاجتماعية والانفعالية [1].

نستخلص من هذا المفهوم أن التحصيل الدراسي هو ما يكتسبه الطفل من الوسط المعيشي بما فيه الأسرة ،المدرسة، الشارع.

– إن التحصيل الدراسي هو المعرفة المكتسبة والأداء الذي يقاس باختبارات مقننة حسب متقدم للتلاميذ من معلومات ورسائل تربوية ويكون هذا حوالي في نهاية كل ثلاثة أشهر أي في نهاية كل فصل أو مرحلة دراسية ونلتمسه من خلال كشف النقاط.[2]

هو عملية تقييم للمعرفة المكتسبة خلال فترات محددة من خلال الاختبارات التي تم إجرائها في كل فصل توضح مدي تقدم التلميذ وتراجع مستواه الدراسي.

– كما يعرف التحصيل الدراسي على أنه: المجموع العام لدرجات التلميذ في جميع المواد الدراسية التي حصل عليها في اختبارات معينة معدة من قبل الأستاذ سواء كانت هذه الاختبارات شفوية أو تحريرية أو كليهما معا.

تعتبر فترة إجراء الاختبارات أنسب وسيلة لمعرفة مدي استيعاب التلاميذ ومحاولة الوصول بهم إلى نتائج مرضية تعيد الثقة بنفسهم.

[1] لمعان مصطفي لجيلالي ، التحصيل الدراسي ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، ط1 ، 2011، ص23.

[2] قنيش سعيد ، الاتصال التربوي وعلاقاته بمستويات التحصيل الدراسي ، دراسة لدي عينة من تلاميذ السنة الثانية ثانوي ، رسالة ماجستير، جامعة وهران ، كلية العلوم الاجتماعية ، قسم علم النفس وعلوم التربية ، 2011 2012، ص52 .

ثانيا: أنواع التحصيل الدراسي:

يختلف التحصيل الدراسي من تلميذ لآخر حسب اختلاف قدراتهم العقلية والإدراكية وميولهم النفسية والاجتماعية وتتمثل أنواع التحصيل الدراسي في:

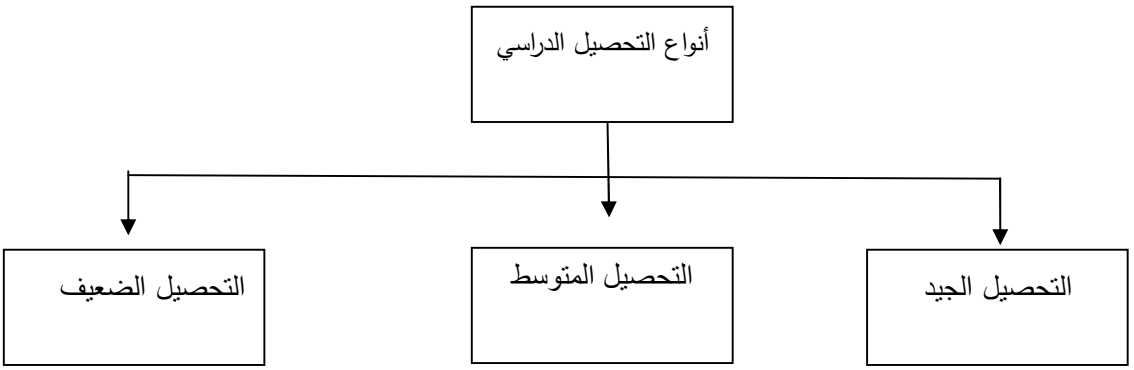
- التحصيل الجيد: هو سلوك يعبر عن تجاوز الأداء التحصيلي للفرد المستوي المتوقع في ضوء قدراته واستعداداته الخاصة أي أن الفرد المفرط في التحصيل يستطيع أن يحقق مستويات تحصيلية جيدة .[1]
- التحصيل المتوسط: في هذا النوع من التحصيل تكون الدرجة التي تحصل عليها التلميذ متوسطة ويكون الأداء متوسط ودرجة احتفاظه واستفادته من المعلومات متوسطة.[2]
- التحصيل المنخفض:الضعيف أو الرسوب الدراسي أو التأخر الدراسي يقصد به الحالة التي يكون فيها التلميذ ذو مستوي ذكاء عادي ، وقد تكون لديه بعض القدرات التي توجهه للتميز في مجال معين من الحياة ،برغم ذلك يخفق في الوصول إلى مستوي تحصيلي وقد يرسب في مادة دراسية أو أكثر ،وبهذا يكون أداء التلميذ في التحصيل الدراسي أقل من المستوي العادي مقارنة مع زملائه.[3]

انطلاقا من البحث الذي أشار إليه الباحثين (أمال بن يوسف ،لمعان مصطفي الجيلالي،بوريو مراد) يمكن إنجاز ذلك في الشكل التالي:

1 أمال بن يوسف ، العلاقة بين استراتيجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، 2008/2007، ص112

[2] لمعان مصطفي الجيلإلى ، مرجع سبق ذكره ، ص66

[3] بوريو مراد، أثر التعلم التعاوني على التحصيل المدرسي والميول الدراسية لمادة الرياضيات لذي التلاميذ المتأخرين دراسيا ، رسالة ماجستير ، جامعة باجي مختار ، عنابة ، كلية الآب والعلوم الإنسانية والاجتماعية ، 2011، ص74



المصدر: من إعداد الطالبات

الشكل رقم (04): يوضح أهم أنواع التحصيل الدراسي

ثالثا:أهمية التحصيل الدراسي :للتحصيل الدراسي أهمية قصوى في التربية والتعلم نوجزها في ما يلي:

- التحصيل الدراسي هو المعيار الوحيد الذي بموجبه يتم قياس تقدم الطلبة في الدراسة.
- يعتبر التحصيل الدراسي من المحركات الرئيسية للتنمية في فجر القرن الحادي عشر.
- يعتبر التحصيل الدراسي أحد المعايير في تقويم وتعليم المتعلمين في المستويات التعليمية المختلفة.
- التحصيل الدراسي يبث الثقة في نفس الطالب، ويدعم فكرته عن ذاته ويبعد عنه القلق والتوتر ويقوي صحته النفسية .
- التحصيل الدراسي هو معرفة قدرة التلميذ والكشف عن مواهبه وميوله من أجل تشجيعه على العمل وتنمية مواهبه.
- يعمل التحصيل الدراسي على تحفيز المتعلمين على الاستذكار وبذل الجهد .
- يقوم التحصيل الدراسي على مساعدة المعلم على معرفة مدي استجابة المتعلمين لعملية التعلم، وبالتالي مدى استفادتهم من طريقة التدريس والوقوف في نفس الوقت عند نواحي الضعف التي يعانيها المتعلمون.

- يساعد التحصيل الدراسي على معرفة ما إذا كان المتعلمون قد وصلوا إلى المستوى المطلوب في التحصيل الدراسي.[1]

تهدف العملية التحصيلية إلى إعطاء تقديرات وقرارات هامة ترتبط بالفرد وتؤثر فيه حيث أن مصيره الدراسي يعطي له فرصة للحصول على وظيفة معينة، أو بعثة دراسية ويتقرر من خلال الدرجات المتحصل عليها فهي تعطي له صورة حسنة عن ذاته، كما يجعل التلميذ يتعرف على حقيقة قدراته وإمكانياته ،كما أن وصول التلميذ إلى مستوي التحصيل المناسب في دراسته يبعث الثقة في نفسه ويبعده عن القلق والتوتر.

رابعا: أهداف التحصيل الدراسي

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والاتجاهات والميول والمهارات التي تبين مدي استيعاب التلاميذ لما تم تعلمه في المواد الدراسية المقررة، وكذلك مدى حصول كل واحد منهم من محتويات تلك المواد، وذلك من أجل الحصول على ترتيب مستوياتهم بغية رسم صورة لاستعداداتهم العقلية وقدراتهم المعرفية وخصائصهم الوجدانية وسماتهم الشخصية من أجل ضبط العملية التربوية، وعلى العموم فإن أهدافه عديدة يمكن تحديدها فيما يلي:

- الوقوف على المكاسب القبلية من أجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدي التلميذ بغية تحيد الحالة الراهنة لكل واحد منهم تكون منطلق للعمل على زيادة فاعليته في المواقف التعليمية المقبلة.

- الكشف عن المستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم تلك بغية مساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي، ومحاولة الارتقاء بمستواه التعليمي.

- التحصيل الدراسي يعطي المدرسين إمكانية معرفة النواحي التي وجب تأكيدها في تدريس البرامج خلافا عن المعلومات والمهارات والاتجاهات النفسية.

- الكشف عن حالات الرسوب والتأخير الدراسي و دراستها وتحديد أسبابها ووضع طرق العلاج اللازمة لها ومتابعتها.

[1] أكرم مصباح عثمان، مستوي الأسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل الدراسي للأبناء، دار الأكرم بن حزم، بيروت، ط1، 2002، ص51 .

- يهدف التحصيل الدراسي من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين تكوينا مناسبا وذلك من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين التي تساعده على تنمية القدرات لذي التلميذ.
- يهدف تقييم التحصيل الدراسي إلى الكشف عن قدرة التلاميذ على تنظيم المعلومات وعرض الأفكار بطريقة منظمة.[1]

من خلال ما تم عرضه من أهداف التحصيل الدراسي فإنه يسعى إلى تحديد الأداء الفعلي و الحقيقي الذي يعبر عما اكتسبه التلاميذ من معارف و سلوكات يمكن أن يحدد من خلالها مستقبلهم الدراسي والمهني.

خامسا: مبادئ التحصيل الدراسي: يقوم التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ التي تعتبر بمثابة أسس وقواعد عامة يسير عليها المربون على مختلف تخصصاتهم أثناء أدائهم لأعمالهم التربوية، وذلك من أجل الزيادة في التحصيل الأكاديمي للتلاميذ ومساعدتهم على الانضباط وتحقيق التفوق ومن بين هذه المبادئ ما يلي:

1- الجزاء: أكدت النظريات الإرتباطية والسلوكية أهمية مبدأ الجزاء في التعلم وعلى قدرته على استثارة دافعية المتعلم وتوجيه نشاطاته، وهو يتخذ شكلين إما الثواب وإما العقاب، والكل يتفق في الميدان التربوي والنفسي على أهمية الجزاء وخاصة الثواب، منه ما دفع التلاميذ نحو الدراسة ،لذلك فالتلميذ يقبل على التعلم إذا ما ارتبط ذلك بالخبرات السارة والمحببة إلى النفس كالنجاح في الأداء واكتساب تقدير الأستاذ وتشجيعه، وفي هذا يكون تحصيله الدراسي جيدا والعكس صحيح.[2]

يبرز الباحث محمد برو حسب بعض الدراسات التي توضح الأثر الفعال المبدئي لكل من العقاب والجزاء في دفع التلميذ نحو الدراسة أو الامتناع عنها إلا أن الملاحظ الذي تبين من طرف مختصين أن العقاب ليس هو الحل بالنسبة للتلاميذ الأشقياء بل قد يزيد من تمردهم أكثر على دراستهم، وبالتالي العقاب يزيد من النفور من الدراسة لألنها تركت أثر سيء في نفسيتهم.

[1] محمد برو، أثر التوجه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية ، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين المنشغلين بالتربية والتعليم ، دارا لأمل للطباعة والنشر والتوزيع ، دط ، 2010، ص ص 215، 216.

[2] محمد برو ، أثر التوجه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية ، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين والمنشغلين بالتربية والتعليم ، الجزائر، دار الأمل للطباعة للنشر والتوزيع ، 2010، ص211 .

2- الدافعية: لحدوث عملية التعلم لابد أن يكون هناك دوافع تدفع الفرد نحو بذل الجهد والطاقة لتعلم المواقف الجديدة، وحل ما يواجهه من مشكلات فعامل الدافعية له تأثير مباشر على التحصيل الدراسي للمتعلم فاستعداده وميوله المادة التعليمية أو الدراسية يعد من أهم العوامل التي تدفعه نحو تحقيق الهدف ولهذا وجب على الأطراف الفاعلة مساعدة المتعلم على تقوية الدافعية نحو التحصيل الدراسي الأفضل، وذلك يخلق الجو الدراسي المناسب.[1]

يبرز الباحث عبد الرحمان محمد عيسوي أن الدافعية هي حالة داخلية أو خارجية لدى المتعلم تحرك سلوكه و أدائه وتعمل على استمراره من أجل تحقيق هدف أو غاية معينة وهذا اعتمادا على الأطراف الفاعلة التي تعمل على خلق الجو الفعال والمناسب للدراسة.

3- التطبيق: إن إمكانية التطبيق تحسن مستوي التحصيل الدراسي للمتعلم الذي يستوعب المعلومات التطبيقية بشكل أفضل ويكون التطبيق عادة على شكل امتحانات، قابلية التطبيق تساعد على ترسيخ المعارف بشكل جيد، مما يعني تحصيل جيد للمتعلم.[2]

يبرز الباحث صالح محمد أبو جادو أن عملية الممارسة ترفع من مستوى التحصيل الدراسي و تمكنه من استيعاب أكثر للمعلومات وفهمها بشكل أفضل من خلال إجراء اختبارات وتطبيقات منزلية لتحقيق واثبات مستوى جيد للمتعلم.

4- الواقعية: يجب أن يكون محتوي البرنامج الدراسي مرتبط بالحياة الاجتماعية والواقعية للتلميذ، حتى يتسنى له تطبيق تلك المعلومات واقعيا.[3]

تبرز الباحثة ونجن سميرة أن العملية التعليمية تعتبر من العمليات الاجتماعية التي تتم في بيئة طبيعية واجتماعية لذلك يفترض أن توفر الجهد المناسب للمتعلم وان تكون جميع المواد والأنشطة التي يتم ممارستها داخل القسم مرتبطة بحياتهم وبما يجري حولهم وحتى يتم تسهيل هذه العملية يجب مراعاة مختلف الظروف البيئية والمادية التربوية.

---

[1] عبد الرحمان محمد عيسوي ، القياس والتو جيب في علم النفس والتربية ، دار المعرفة الجامعية ، 1999، ص 348.

[2] صالح محمد على أبو جادو، علم النفس التربوي ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، 1998، ص 259 .

[3] ونجن سميرة ، التحصيل الدراسي بين التأثيرات الصفية ومتغيرات الوسط الإجتماعي ، جامعة الوادي ، العدد الرابع جانفي ، 2014، ص 54 .

5- المشاركة: تعمل المشاركة على تنمية الذكاء والتفكير لدي التلميذ وتخلق روح المنافسة بين التلاميذ حيث تمكنهم من اكتشاف أخطائهم وتصحيحها وتحسين تحصيلهم الدراسي وبالتالي يكتسب التلميذ الخبرات والمهارات الدراسية الجديدة التي تساعد على رفع مستواه التعليمي والمعرفي.[1]

تبرز الباحثة يامنة عبد القادر إسماعيل بأن مبدأ المشاركة هو عملية فعالة تعطي المتعلم فرصة تقوية قدراته الذهنية وتنميتها ومعرفة نقاط قوته وضعفه وتصحيح أخطائه وهذا يقوي حوافزه ويجعله أشد إصرارا على بلوغ أعلى درجة من التحصيل الدراسي.

6- الحداثة: إن التكرار في النشاط التعليمي يعد العامل الأساسي للقضاء على روح الاكتشاف والإبداع لدي فئات المجتمع وخاصة التلاميذ فالحداثة تنمي روح التحدي والتفكير العلمي والمنطقي وتساعده على التحصيل الجيد، بحيث يجد نفسه مضطرا إلى بذل جهد فكري ومحاولات مختلفة لكل المشكلات والمسائل.[2]

يبرز الباحثان أن مبدأ الحداثة يعطي للمتعلم فرصة لتحديد طاقاته وتنمو فيه روح التحدي من خلال بذل مجهود فكري، يتمثل في وضح حلول لكل المشكلات والمسائل التي تكون عقبة في تمكينه من الحصول على مستوى أقل.

وهكذا نجد المبادئ السابقة الذكر سواء كانت مجتمعة أو متفرقة تؤدي دورا هاما في عملية التحصيل الدراسي الجيد سواء من حيث اكتساب الحقائق والمعلومات أوحل المشكلات مما يؤدي إلى زيادة الثقة بالنفس وتجنب الخوف من الفشل .

سادسا: شروط التحصيل الدراسي

إن عملية التعلم والتعليم تستلزم ترتيبا وتنظيما وتخطيطا وتتطلب تهيئة جميع الشروط المواتية لحدوث عملية التعلم، هذه الشروط توصل إليها علماء النفس والتربية تجعل من التعلم إفادة لصاحبه ومن العوامل التي تسهم في عملية التحصيل إتباع ما يعرف بشروط التحصيل الدراسي وتتمثل فيما يلي:

[1] يامنة عبد القادر إسماعيل ، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي ، دار إلىازوري العلمية للنشر والتوزيع ، 2011، ص ص63 64 .

[2] أحمد صالح ومحمود عبد الحليم، التقويم التربوي ومبادئ الإحصاء، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر، د ط ، د ت، ص 51.

- التكرار: لحدوث التعلم لابد من التكرار والممارسة حتى يتم التعلم.
- الطريقة الكلية: أي أخد الفكرة العامة عن الموضوع بعد تحليله إلى أجزاء.
- معرفة النتائج: فمن الأفضل للطالب أن يكون على علم بنتائج تحصيلية لمعرفة نقاط القوة والضعف .
- الإرشاد والتوجيه: فهي طريقة يتعلم بها التلميذ الحقائق الصحيحة للموقف التعليمي مما يساعد على اكتشاف الأساليب الخاطئة حيث يكون هذا الإرشاد إيجابي .
- النشاط الذاتي: أي فعالية الطالب في العملية التعليمية عن طريق البحث الذاتي، وجمع الحقائق.
- التعلم الجيد: والذي يعتمد على التعميم والتفكير والتمييز والمقارنة وغيرها.
- توزيع التمارين: أي أن عملية التعلم يجب أن تتم على فترات زمنية تتخللها الراحة من وقت لآخر.[1]

إن نجاح عملية التعلم تتطلب توفر شروط معينة يتمكن من خلالها المتعلم من توظيف مكتسباته من خلال تطويرها وتنميتها وإفادة غيره بها.

سابعا:العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

1- عوامل مدرسية:

- المنهاج المدرسي: من حيث مناسبته لسيكولوجيا المتعلم ومستوي الطلاب المتعلمين وقدرته على إشباع حاجاتهم وميولهم.

- توفر المعلم الكفء والإدارة المدرسية الواعية:فبمقدار ما يكون المعلم مؤهلا ومنتميا للمهنة، يكون عطاؤه ونتاجه التربوي، أما الإدارة المدرسية على عاتقها تنفيذ السياسة التربوية السليمة، والعمل بالتعاون مع أفراد الهيئة التعليمية على تحقيق الأهداف التربوية.
- إيجاد الأنشطة التربوية: يؤدي خلو الجدول المدرسي من الأنشطة الرياضية أو الفنية أو العلمية والأدبية، إلى انخفاض الحافز إلى التعلم أو الاتجاه السلبي نحو المدرسة ،فقد يقتصر الجدول المدرسي على النشاط مثلا الأدبي أو العلمي دون النشاط الرياضي، أو الفني مما يؤدي إلى عدم التوفيق بين الميول واهتمامات بعض الطلاب دون البعض، مما يزيد في وحدة الفروق في التحصيل .[2]

[1] ونجن سميرة، التحصيل بين التأثيرات الصفية ومتغيرات الوسط الاجتماعي، مجلة الدراسات والبحوث التعليمية والبحوث الاجتماعية، جامعة الوادي، العدد الرابع ، جانفي 2014 ، ص ص 51 52 .

[2] يامنة عبد القادر إسماعيل ، مرجع سابق ، ص ص 67 68 .

- استقرار النظام التربوي منذ بدأ العام الدراسي: من حيث توزيع الأساتذة على الأقسام وعدم التنقل من قسم لآخر بالإضافة إلى ضبط البرنامج التعليمي، وتوفير الكتب المدرسية وحسن طباعتها.
- أسلوب الأستاذ نحو التلميذ: أي أسلوبه في المعاملة، ذلك أن التجارب والبحوث الميدانية أثبتت أن التدريس القائم على الشرح والفهم والمناقشة والحوار بين التلميذ والمعلم يمكن التلميذ من الفهم والاستيعاب لتلك المادة وتحسين تحصيله الدراسي.

2- عوامل أسرية:يمكن أن تحدد في النقاط التالية:

- المستوى العلمي، والثقافي للوالدين.
- نوع وطبيعة عمل الوالدين.
- المستوي الاقتصادي للأسرة.
- طبيعة العلاقة القائمة بين الوالدين.
- مستوي طموح الوالدين، بالنسبة للتعليم.
- العلاقة بين الأسرة والمدرسة.

أثبتت الدراسات التي أجريت بهدف التعرف على علاقة المستوي الاجتماعي والثقافي والاقتصادي للأسرة، وبين التحصيل الدراسي والتفوق فيه أي أن المتفوقين ينتمون إلى مستويات مرتفعة اجتماعيا، ثقافيا، واقتصاديا.

3- العوامل العقلية:

- الذكاء: يعتبر الذكاء من أهم العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي وذلك لوجود ارتباط بينهما ذلك أن التحصيل الدراسي كأي نشاط عقلي يتأثر بالقدرة العقلية العامة، وإن كان هذا التأثير يختلف مداه بحسب المرحلة الدراسية ونوع الدراسة .
- القدرات الخاصة: لقد كشفت بعض الدراسات عن وجود علاقة بين القدرات الخاصة والتحصيل الدراسي والتي تتمثل في القدرة اللغوية وهي قدرة فهم معاني الكلمات وكذلك القدرة على الاستدلال العام بالإضافة إلى القدرة المكانية.

- الذاكرة: لاشك أن قدرة الطالب على أن يتذكر عدد كبير من الألفاظ والأفكار والمعلومات والصور الذهنية يؤثر مباشرة وبسهولة في التحصيل الدراسي لذا يجب الاهتمام بما يقدم له من الحقائق والمعارف العلمية حتى يتمكن من فهمها وحفظها واستدعائها عند الحاجة .
- التفكي: إن قدرة الطالب على تفسير وجهة نظره إلى المشكلة التي يعالجها بالنظر إليها من زوايا مختلفة يعتبر من العوامل التي تؤثر دون شك في تحصيله الدراسي .[1]

4- العوامل الجسمية:

- البنية الجسمية:حيث أن لها أثر على التحصيل الدراسي، فالطالب الذي يتمتع ببنية جسمية قوية، يكون عقله سليما، ويستطيع مزاولة الدراسة، فإنه يضطر إلى التغيب والانقطاع عن الدراسة، وربما لفترات طويلة وهذا يؤذي إلى عرقلة دراسته وعدم متابعتها بشكل مستمر ومستقل وبالتالي عدم الفهم والاستيعاب.[2]

- الحواس:إن سلامة الحواس ،وخاصة حاستي السمع والبصر تساعد الطالب على إدراك ومتابعة الدروس بشكل واضح، في حين أن ضعفها يؤدي إلى عرقلته عن متابعة دروسه، هذا إضافة إلى الأثر النفسي الذي يحدث للطالب، وخاصة إذ قارن نفسه مع أقارنه فشعوره بالإحباط بعد ذلك من أكثر العوامل تأثيرا في التحصيل الدراسي.

- العاهات: إن بعض العاهات مثل صعوبة النطق والكلام تحول دون قدرة الطالب على التعبير الصريح والصحيح كما أن العاهات قد تشعره بالنقص، فيعتقد أن الآخرين يراقبونه ويتفحصونه، وهو ما يسبب له مضايقات متعددة تنعكس سلبا على تحصيله الدراسي وتفقده القدرة على التركيز في دراسته.[3]

5- العوامل الشخصية:

- قوة الدافعية للتعلم: والمقصود بها الرغبة القوية في المثابرة بالدراسة والتحصيل فهذا الدافع الذاتي يعمل كقوة محركة تدفع بطاقات الطالب إلى العمل لتحقيق التفوق.

---

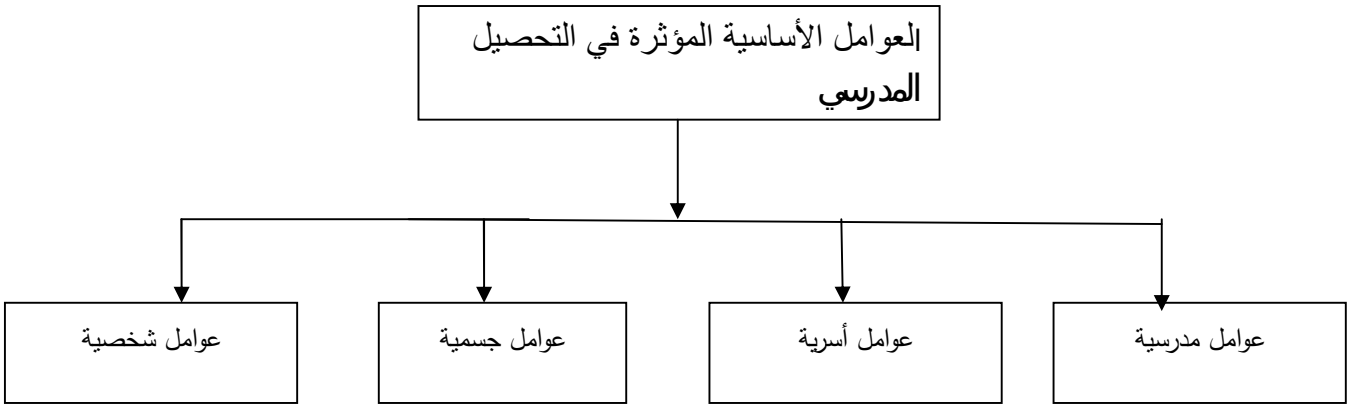
[1] محمد برو، أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ، معهد علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا ، بوزريعة ، الجزائر ، 1993/1992 ص126.

[2] محمد خليفة بركات ، علم النفس التعليمي ، دار التعلم الكويتية ، ط2، 1995، ص355.

[3] يامنة عبد القادر إسماعيل ، مرجع سبق ذكره ، ص ص 71، 72.

- الميل نحو المادة الدراسية: لقد بينت بعض الدراسات منها دراسة "كوان 1957"ودراسة "كا 1961 "أن هناك ارتباطا قويا ووثيقا بين التحصيل الدراسي والميل نحو المادة الدراسية.
- تكوين مفهوم إيجابي نحو الذات:إن الفكرة الجيدة عن الذات أنها كثيرا ما تعزز الشعور بالأمن النفسي وبالقدرة على مواصلة البحث وتحقيق الأهداف الموجودة فتدفعه إلى المزيد من تحقيق الذات وتعزيز المفهوم الإيجابي عنه، وكل هذا سيؤخر على التحصيل الدراسي للطالب.
- الثقة بالنفس: تعتبر الثقة بالنفس احدي العوامل التي تجعل التلميذ يشعر بالقدرة والكفاءة على مواجهة العقبات فمثل هذا الشعور من قبل التلميذ يعتبر مدعاة للعمل والانطلاق من أجل الوصول إلى الهدف. [1]

انطلاقا من البحث الذي أشارت إليه الباحثة يامنة عبد القادر إسماعيل يمكن إنجاز ذلك في الشكل التالي:



المصدر: من إعداد الطالبات

الشكل رقم (05): يوضح العوامل الأساسية المؤثرة في تحصيل التلاميذ

ثامنا: أدوات قياس التحصيل الدراسي:

لمعرفة مستوي تحصيل التلاميذ يلجأ المعلمين إلى قياس مدي حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية المتعددة والمتنوعة في فترات زمنية محددة من السنة الدراسية وتتمثل أنواع الاختبارات التحصيلية في :

[1] يامنة عبد القادر إسماعيل، المرجع السابق، ص72.

1- الاختبارات المقالية: تمثل الاختبارات المقالية أداة من أدوات القياس حيث تتيح للمستجيب أو التلميذ درجة من الحرية لتشكيل إجابته وتمكنه من تذكر الأفكار وتحليلها وتركيبها وتقويمها.

تتباين أسئلة الاختبارات المقالية من درجة الحرية التي توفرها للطالب لدي صياغة إجابته فقد تكون هذه الأسئلة محددة حيث يتبين للطالب مجال الإجابة وطرق تشكيلها.

أسئلة الاختبارات المقالية:

- يجب أن تكون صيغة الأسئلة محددة وواضحة بحيث يتمكن الطالب من معرفة ما المقصود منه ،ويتجنب التفسيرات أو التأويلات المتباينة التي تثير ها العبارات الغامضة.
- ينفي صياغة السؤال المقالي على نحو تسيير الاستجابة المرغوب فيها بدلالات موضوعية بحيث تزود التلميذ ببعض القواعد التي تمكنه من تشكيل إجابات إلى محاكاة معينة، وليس لأداء خاصة فيما يتعلق بالمسائل المثيرة للجدل لذا يستحسن أن يبدأ السؤال بكلمات مثل اشرح وقارن وصنف وحلل.
- صياغة الأسئلة على نحو قصصي أو تمثيلي كلما كان ذلك ممكنا لتمكين الطالب من فهمها على نحو أسرع وأسهل.[1]

تعد الاختبارات المقالية من بين أدوات التحصيل الدراسي التي تمكن التلميذ من تكوين مجموعة من الأسئلة تتطلب إجابة يقينية ،يقوم فيها التلميذ بالبحث والوصف والتحليل من خلال المعارف التي اكتسبها في العام الدراسي.

2- الاختبارات الموضوعية: تعد الاختبارات الموضوعية من أدوات القياس التي تمكن الطالب من تكوين إجابات موضوعية يتحكم فيها السؤال ذاته، كما تمكن المعلم من تكوين أحكام موضوعية تتحكم فيها إجابات الطالب ذاتها، وبذلك تستعد الاختبارات الموضوعية أثر العوامل الذاتية التي قد تؤثر في تكوين الإجابات أن طرق تصحيحها ويتألف الاختبار التحصيلي الموضوعي من عدد كبير من الأسئلة المبنية على نحو منظم .[2]

[1] عبد المجيد نشواتي ، علم النفس التربوي، دار الفرقان ، عمان ، ط4، 2003، ص ص616 /617.

[2] المرجع نفسه، 619.

يتم قياس الاختبارات الموضوعية من خلال الإجابات التي يقدمها الطالب ويضفي علىها المعلم أحكام تقييمية.

أنواع الاختبارات الموضوعية:

1- اختبارات الصواب والخطأ: وتتكون من مجموعة من الأسئلة البعض منها صحيح والبعض الآخر خطأ، وإنما على التلميذ وضع علامة معينة أمام الإجابة الصحيحة.[1]

برز محمد رضا البغدادي أن اختيار الصواب والخطأ يبرهن عن مدي فهم واستيعاب التلميذ لمختلف المواضيع التي تلقاها.

2-اختبار الاختيار المتعدد: يتألف اختيار الاختبار المتعدد من جزئين الجزء الأول يشير إلى العبارة التي تحدد المشكلة أو السؤال والثاني هو مجموعة الاختيارات ويتراوح عددها مابين ثلاثة وخمسة اختبارات ،تشير إحداها الجواب الصحيح.

3- اختبار المطابقة: يتألف اختبار المطابقة من قائمتين من العبارات تشمل الأولى على العبارات الدالة على الأسئلة وتشمل الثانية على العبارات الدالة على الإجابات، ويترتب على التلميذ مطابقة بين كل عبارة من قائمة الأسئلة وما يقابلها من عبارة من قائمة الأجوبة.

4- اختبار ملئ الفراغ:يتألف اختبار ملئ الفراغ من مجموعة عبارات يتخلل كلا منهما نقص ظاهر، ويترتب على التلميذ ملئ هذا الفراغ بكلمة أو جملة أو فقرة مناسبة، تجعل العبارة الأصلية كاملة وذات معني محدد.[2]

إن الباحث عبد المجيد نشواتي يوضح أن مجموع الاختبارات المطابقة أو ملئ الفراغ أو الاختبار المتعدد، تعد احدي الوسائل التي تبرز أين تكمن نقاط القوة ونقاط ضعف التلميذ لكي يتمكن من تداركها.

[1] محمد رضا البغدادي، الأهداف والاختبارات في مناهج وطرق التدريس بين النظرية والتطبيق، دار الفكر العربي، مصر، 1998، ص3.

[2] عبد المجيد نشواتي ، مرجع سبق ذكره، ص ص 620 624.

تاسعا: مشكلات التحصيل الدراسي

يواجه التلميذ في عملية تعلمه العديد من الصعوبات والمشاكل من بينها:

1- ضعف الدافعية المدرسية :الدافع هو حالة داخلية تحرك السلوك وتوجهه وتدفع الإنسان إلى القيام بعمل ما وإذا غاب هذا الدافع لدي التلميذ سيؤدي إلى تدني الحافز نحو الاستمرار في التعلم وبالتالي يؤثر على تحصيله الدراسي وهذا يعوذ إلى عدة أسباب من بينها:

- عدم توفر الاستعداد للتعلم.
- عدم الاهتمام بالتلميذ وتقدمه العلمي من الوالدين أومن طرف المعلمين.
- التوقعات العالية أو المتدنية التي يتوقعها من التلميذ وقد تسبب انخفاض في تحصيله الدراسي.[1]

2- العادات الدراسية الخاطئة: تنتج لدي التلميذ عادات دراسية خاطئة عندما لا يستعمل الطريقة الدراسية الصحيحة لذلك يجب تعليم الأطفال هذه العادات الدراسية الجيدة والتي تعني استخدام الوظائف الفعلية في تحصيل المعرفة خلال السنوات المدرسة الابتدائية وتؤدي عادات الدراسة الخاطئة إلى ضعف التحصيل ومن بين هذه العادات الخاطئة اختيار أوقات دراسية خاطئة.

عدم وضع برنامج دراسي والتكاسل عن أداء الواجبات المدرسية، وقد تعود الأسباب إلى:

- الجو الدراسي غير المناسب.
- عدم اهتمام الوالدين .
- المقارنة بين الإخوة والزملاء.
- إضافة إلى الأسباب النفسية كعدم الشعور بالأمن والقلق والخوف.[2]

2- ضعف التحصيل: يحصل التلاميذ في موادهم الدراسية عادة على نتائج مرتفعة أو متوسطة أو متدنية أو ضعيفة فهناك بعض التلاميذ تحصيلهم يكون أدني وتحصيلهم ضعيف وذلك يعود إلى الأسباب التالية:

[1] بوعيزة أحمد ، تأثير العوامل الأسرية على مستوي ألتحصيلي للطالب في المرحلة الثانوية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير ، جامعة جيجل ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2012، 2013 ، ص ص53 54.

[2] عبد الجابر تيم ، كاملة الفرخ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، 1999، ص 222.

- عدم الرغبة في التعلم وعدم توفر دافعية له.
- مشاكل شخصية أسرية تخص التلاميذ.
- انتقال كامل التلميذ بأعمال أسرية تعيق من حصوله على درجات مرتفعة.
- قد يكون المعلم غير مؤهلا وخبراته قليلة.[1]

3- ضعف الانتباه:هو خروج فكر أو تفكير التلميذ عن قاعدة الدرس أثناء تقديم الأستاذ للدرس وتنعكس على نتائج تحصيل التلميذ وتنمية غير مستحيلة اجتماعيا كالانطواء على النفس. [2]

و لمواجهة هذه المشكلة والوقاية منها من طرف الأستاذ يجب أن:

- يجب على الأستاذ أن يجعل طرق متنوعة لتقديم المعلومات.
- تبسيط المهمة التي يكفل بها التلاميذ.
- محاولة معرفة أسباب ضعف أشباه التلاميذ.
- ابتكار طرق لجدب انتباههم.
- استخدام إشارات صامتة متفق عليها لإبقاء التلاميذ منتبهين.
- التقليل من فترات عمل التلاميذ.
- مراقبة سلوك التلميذ الذي يتلقى علاجا طبيا. [3]

4- التخلف المدرسي: يشير إلى مستوي منحط من التحصيل، والطفل المتخلف هو الذي لا يساير التقدم العادي للمكتسبات المدرسية ويعود هذا الشكل إلى عدة عوامل منها الذاتية كالتأخر العقلي وضعف الذاكرة وضعف الانتباه وكذلك نقص دافعية الإنجاز والأمراض وسوء التكيف مع الوسط المدرسي وموضوعيته كالأسرة والمحيط المدرسي، وسوء التوجيه المدرسي للتلميذ بسبب تأخر دراسي للتلميذ وهذا ما يؤثر على تحصيله الدراسي.[4]

---

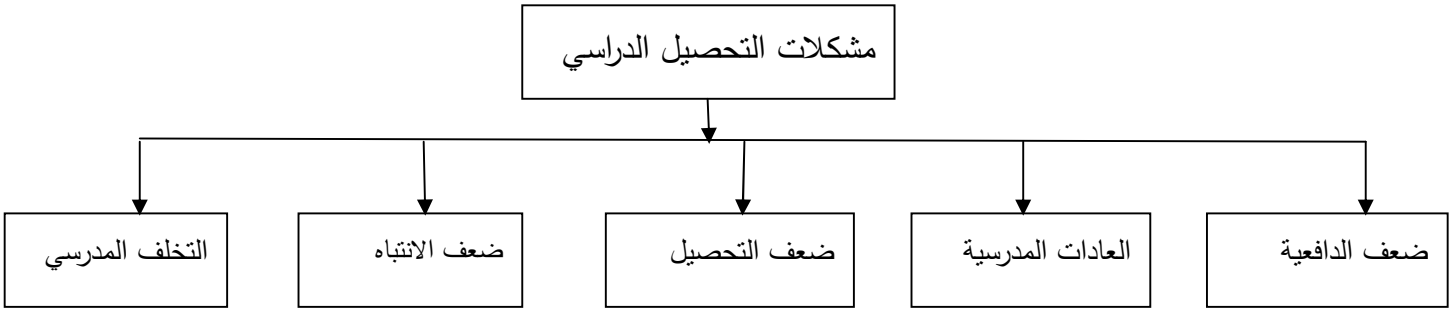
[1] محمد حسن العمايرة، المشكلات الصفية السلوكية التعليمية الأكاديمية ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، 2013، ص183

[2] عبد العزيز عطالة، مشكلات نرجوية المعاصرة، دار الثقافة ، عمان ، 2009، ص 113.

[3] محمد صفوت عبد العزيز، حل المشكلات السلوكية لطلاب المرحلة الابتدائية المملكة العربية السعودية، 2013، ص7.

[4] محمد بن حمودة ، علم الإدارة المدرسية نظرياته وتطبيقاته في النظام التربوي الجزائري ، دار العلوم للنشر والتوزيع ، 2006، ص ص 259 272.

انطلاقا من البحث الذي أشار إليه الباحثين حول مشكلات التحصيل الدراسي يمكن إدراجه في إنجاز الشكل الآتي:



المصدر: من إعداد الطالبات.

الشكل رقم (06): رسم يوضح مشكلات التحصيل الدراسي

المبحث الثالث: المقاربة النظرية المفسرة لموضوع الدراسة

أولا:مفهوم النظرية

ثانيا:أصول ونشأة النظرية

ثالثا:رواد وأفكار النظرية

رابعا:إسقاط النظرية على الدراسة

فكرة الحدية كأساس لنظرية وسائل الإعلام الانتقالية:

تعتبر فكرة الحدية أو العتبة الفكرة المؤسسة لنظرية وسائل الإعلام الانتقالية والعديد من النظريات التي تحاول الفهم والتغير الاجتماعي والثقافي فيما يلي سنحاول أن نفهم جيدا مفهوم ومحتوى فكرة الحدية عند علماء الإيثنولوجيا (الأنثربولوجيا) باعتبار أنها فكرة انثربولوجية جديدة قبل كل شيء،لننتقل إلى شرح أهمية هذه الفكرة وافتراضاتها الأساسية في فهم ظواهر الانتقال في ميدان الدراسات الإعلامية عموما وعلى وجه التحديد ميدان التواصل الاجتماعي والذي من أشكاله حقل الألعاب الإلكترونية.

1 – فكرة الحدية عند الأنثربولوجيين :

تعتبر فكرة الحدية عند الأنثربولوجيين فكرة أنثربولوجية المصدر وهي مصطلح تم استخدامه لأول مرة من طرف عالم الإيثنولوجيا الفرنسي أرنو لد فان ORNOLD VAN GNNEP في كتابه "شعائر أو طقوس الانتقال سنة 1990." LES RITE DE PASSAGE.

لكن يعتبر فكتور تورنر وهو انتروبولوجي ثقافي بريطاني، تمحورت أعماله البحثية على تحليل شعائر وطقوس الانتقال في المجتمعات البدائية في إفريقيا أهم الكتاب الذي قدموا نموذجا تحليليا لفكرة الانتقال، نظرا لأنها تسمح بإحداث تغيرات مهمة على ماهية الفرد المعروف في المرحلة السابقة، فهي مرحلة عبور إذن ولذلك تم استخدام عبارة "الحدية"لوصف خصائص هذا الانتقال أو العبور.

الشعائر ما بعد الحدية POST LIMINOLUITES: وهي مرحلة زمنية أو مرحلة الوصول التي من خلالها يتم إعادة دمج الفرد في المجتمع ولكن بهوية جديدة،فيتشكل لدينا "كائن" جديد.[1]

فمثلا في هذه المكونات الثلاثة للانتقال الشعائري قدم كان جنيب أربع فئات من الشعائر و البني تبدو عادة ومشتركة بين مختلف الثقافات والمجتمعات، لقد قدم هذا العالم أنواع من الانتقال الشعائر الاجتماعية وتتضمن:

[1] Dartijuenave,j ,(2012),ritul et liminaoitè,sociètès,115,81 ,93 ,p81,on ligne :http:// doiarg /103917 ,soc ,1150081 ,consultè le 26/04/2022.

1 الانتقال من وضع أولي إلى وضع آخر من خلال جذب الفرد داخل الجماعة عبر تعلمه لشعائر تمهيدية فمثلا الزواج ينتقل فيه الفرد من وضع خارجي (غير متزوج) إلى وضع داخلي (متزوج) عبر ممارسته لطقوس الزواج .

2 الانتقال من مكان إلى مكان آخر مثل حالات تغيير السكن والعنوان.

3 الانتقال من حالة إلى حالة أخرى:من الطالب الثانوي إلى الجامعي إلى مرحلة العمل.

4 الانتقال من زمن إلى زمن آخر:الانتقال من سنة إلى أخرى .

2 فكرة شعائر الانتقال عند VICTOR TURNER:

يعتبر فيكتور تورنر أهم الكتّاب الّذين أعادوا اكتشاف فكرة "فان جنيف" عن الحدية،وذلك في كتابه المنشور سنة1963 المعنون THE LI;INEL PEOD IN UITES OF PQSSQGE المرحلة الحدية في شعائر الانتقال.

لقد استخدم تورنر هذا المفهوم بنفس المعنى الذي طرحه من قبله فان جنيف ولكنه أشار إلى خصائص إضافية لفكرة الحدية، فقد أكد أن الخصائص العامة للمرحلة الحدية تتميز بالضرورة بالغموض.

تشير فكرة الحدية إلى تلك المرحلة الوسطى التي تميز كل مسار انتقالي من وضع أولي إلى وضع نهائي فكل مسار تحول أو تغير اجتماعي ينطلق من مرحلة أولى ليصل إلى مرحلة نهائية لكنه عبر مرحلة وسطى تسمى بالمرحلة الانتقالية أو المرحلة الحدية باستخدام مصطلح الأنثربولوجيا، فمثلا ينتقل من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد عبر مروره بمرحلة وسطى(المرحلة الحدية) يتعلم من خلالها ويكتسب أعراف و سلوكات الاستقرار في مرحلة الوصول.[1]

إلى فكرة الحدية في نظرية شعائر الانتقال عند الأنثربولوجي avnoldvan gennep الفرنسي تشير فكرة الحدية إلى إحدى المراحل الموجودة في شعائر الانتقال les rites de passage وسميت عند فان جنيب بالحدية لأنها فعلا تلك المرحلة الوسطى المتاخمة لحدود مرحلة أعلى من شعائر الانتقال، وهي متواجدة بين مرحلة ما قبل حدية (تسمى أيضا مرحلة الانفصال (reparation ومرحلة ما بعد حدية) تسمى مرحلة إعادة الاندماج rentegration/iggregtion.

[1]. Dartijuenave,j, op cit.

تقوم فكرة الانتقال في نظرية شعائر الانتقال الأنثربولوجية على وجود حركة من مرحلة ابتدائية إلى مرحلة وصول مرورا بمرحلة وسطى وبالتالي تقوم بنية شعائر الانتقال على ثلاثة مكونات وهي:

1- الشعائر التمهيدية preliminal rites أو شعائر الانفصال

وهي مرحلة تتضمن بالضرورة موت الفرد في وضعه الابتدائي أو الأوسط بحكم أنه مجبر على مغادرة فضاء معين أو ممارسة معينة وذلك من خلال كسر جميع الممارسات والسلوكيات الروتينية التي ألفها فعلى سبيل المثال لعبة pupg التي تتضمن 5مستويات تزيد صعوبة من الانتقال من مستوى إلى مستوى أكبر حيث يتوجب علىه تحصيل مجموعة من النجوم فكلما زادت النجوم زادت صعوبة التحدي والانتقال إلى المرحلة الأخرى وظهور تحدي جديد.

2- الشعائر الحدية: liminal rites أو الشعائر الانتقالية:

وتتميز بخاصيتين اثنين هما:

- أن الشعيرة تخضع بشكل صارم لإتباع تسلسل محدد بدقة حيث يعرف الفرد ما يجب عليه فعله وكيفية فعله.

- أن ما يجب فعله يجب أن يتم تحت سلطة شعائر رئيسية،إن الشعائر في هذه المرحلة تتميز بطبيعتها التدميرية.[1]

- صلاحية مفهوم الحدية للدراسات الإعلامية:

مصطلح الحدية liminality يشير كما رأينا سابقا إلى خاصية موضوع معين ابتدأ في إعداد مسار أو مرحلة ما، ويشير أيضا إلى خاصية أو صفة للمسار نفسه كلمة أو مصطلح الحدية إلى "بداية" مسار معين.

إن تطبيق هذا المصطلح في حقل الدراسات الإعلامية صالح في هذا الحقل المعرفي وذلك لوجود أسباب متعددة تبرز هذا الاستخدام، بحكم أن الوسائط الإعلامية تأخذ أشكالا متعددة، وقد لا تكون محدودة في حيز أو فضاء معين، فإن اعتبارها وإخضاعها لمفهوم الحدية يعتبر مبررا إن التعريف البسيط

[1] Dartijuenave,j, op cit.

لمصطلح الوسائط الإعلامية (medias) يشير إلى"شيء ما متواجد بين درجتين،بين طرفين وبين وحدتين" فهو مفهوم يرمز إلى"الحيز البيني"، أي بين وبين.

هذا التعريف يتطابق مع المفهوم الأنثربولوجي الأصلي الوارد حول تطبيقاته في قضية"طقوس العبور"، حيث رأينا أن المرحلة الحدية عند أنثربولوجيا طقوس العبور هي مرحلة الانتقال البيني من نقطة بداية إلى نقطة وصول، لذلك فالمصطلح السوسيولوجي "الوسيط" la medation يمكن استخدامه كمرادف يشير إلى تلك المرحلة الحدية كما يتم تطبيقها في الدراسات الأنثربولوجيا.

عندما نفكر حول ماهية الوسائط الإعلامية"medias" وأهدافها كمسار معقد ومستمر ترى أنها تستعمل أدوات لتتفاعل مع جمهور بغرض أو بهدف تحقيق هدف معين،هذه المرحلة من التفاعل تمثل المرحلة الحدية لأنها مرحلة الانتقال إلى خطوة أعلى.[1]

- تطبيقات مفهوم الحدية في الدراسات الإعلامية:

إن استخدام مصطلح الحدية في الدراسات الإعلامية يفهم منه بصدد تطبيق مقاربة أنثربولوجية على ظاهرة إعلامية.

يمكن القول إذن أن كل الدراسات التي تتناول بالتحليل ظاهرة اجتماعية تتدخل الوسائط الإعلامية في إنتاجها قابلة للتحليل وفقا لقراءة انثربولوجية تستعين بمفهوم الحدية لفهمها يترتب عن هذا القول وأن هذه الظاهرة يجب أن تفهم وتقسم باعتبارها مسارا يتضمن مجموع عمليات ومراحل، وأن وسائل الإعلام تتدخل في صناعتها،مثل هذا التحليل كمنهج أو كمقاربة يسمى أنثروبولوجيا الإعلام.

يستند هذا التحليل الأنثربولوجي للإعلام medias على افتراض رئيسي مفاده أن الأفراد والأشخاص حينما يستعملون وسائل الإعلام (مثلا مشاهدة التلفاز) فإنهم بهذا السلوك يدخلون تلك المرحلة الحدية ويتحولون خلالها إلى أعضاء يتصرفون وفقا لأنماط من طقوس الانتقال "العبور".

فمثلا وفي اللحظة التي يصبح اهتمام الأشخاص بما يشاهدونه عبر التلفزيون فإنهم يدخلون مرحلة وحالة من الغموض، لأنهم انفصلوا عن الواقع وهنا نقول أن وسائل الإعلام تخلق لنا أنماطا من

[1] http://lwian.uchicagi.edu/blogs theory/keywirds/liminal.

الطقوس، لكي تستطيع أن تخلق خضوعا للجمهو، نظرا لقوة حضور وسائل الإعلام في مجتمعنا المعاصر فإن جميع الأنشطة الأساسية هي في الواقع طقوس بموجب هذه النظرية.

تعتبر دراسة البروفيسور ميهاي كومان mihei coman سنة 2005 المعنونة من أهم الدراسات التي طبقت هذا التحليل الأنثربولوجي على وسائل الإعلام الجماهرية لقد خص كومان بالدراسة حالة التلفزيون، حيث يعتبر هذا الأخير مرتبطا برابطة قوية مع الجمهور من خلال وسائل الإعلام ولكن كيف يعمل ميكانيزم الحدية مع التلفزيون؟ يحلل كومان مثال التلفزيون وآثاره على الجمهور من خلال قراءته البسيطة لنشاط الصحفيين وجمهورهم من خلال قراءته البسيطة لنشاط الصحفيين وجمهورهم من المتلقين،يقوم بإدخال جمهوره إلى فضاء أو حيز "حدي" liminal وذلك بهدف تحويل المتلقي المشاهد إلى دور الملاحظ والمشارك.

يتميز السلوك الذي نصفه بأنه طقس من الطقوس بتلك الملابس التي يرتديها الصحفيون في المناسبات المختلفة المميزة لذلك اليوم، يعطي كومان مثالا عن هذه الملاحظة من خلال تحليله لواقعة التغطية الإعلامية التلفزية للحدث على طقوس الحداد وقد صورت حضور العديد من الناس والساسة ورجال الإعلام لهذا الحدث وهم يمارسون طقوس الحداد من خلال ارتدائهم لملابس سوداء، خلال أسبوع الجنازة امتلأت وسائل الإعلام بالمعلومات بخصوص ذكرى وفاة هذه الشخصية السياسية، كما صورت الصحافة المكتوبة هذا الشخص على أنه رجل عظيم وشاعر موهوب.[1]

إن هذه الصورة المبتكرة من طرف وسائل الإعلام وضعت الجمهور في حالة من الخضوع.

ومن الأمثلة الأخرى الشائعة عن تطبيق مفهوم الحدية في الدراسات الإعلامية حالة لمشاهدة اليومية للأخبار يعتبر هذا الشكل من أشكال الاستهلاك الذي يظهر باستمرار كل يوم، فالأخبار تبدأ كل يوم في ساعة محددة عادة ما تتوافق هذه الأخبار مع رموز معينة حتى يكون بمقدور الجمهور أن يفهمها، عندما يكون الجمهور في وضع مشاهدة الأخبار على التلفزيون فإنهم ملزمون بالدخول فيما نسميه بالفضاء الحدي (liminal) فمنذ اللحظة التي يبدأ فيها الناس بمشاهدة الأخبار على التلفزيون فهم يصبحون أكثر وعيا بما يحث في مجتمعهم ولكن وفقا لما يرويه التلفزيون، وهم بهذا الشكل يهربون ويغادرون طقوسا يومية لكن من جهة ثانية فإن الطقوس الإعلامية تتدخل لتغير وتخلق قصورات جديدة

[1] Dartijuenave,j, op cit.

للشخص، هذه الرسائل الإخبارية التي يتلقاها الجمهور تدخله في الفضاء الحدي، أي أن طقوس وسائل الإعلام هي التي تخلق سلوك المجتمع وتصوراته في النهاية فحياتنا في الحقيقة ينظمها التلفزيون لأن له القوة والقدرة على تنظيم وقتنا وفقا لاحتياجاتنا الاستهلاكية الإعلامية.

مثل هذه الدراسات وكالأمثلة المختلفة بينت لنا أن الحياة الاجتماعية تنتظم اليوم وفقا لطقوس تعرفها وسائل الإعلام،مثل هذه القراءة مفيدة حول أثر الألعاب الإلكترونية على فئة المراهقين فالاستعمال المتكرر للألعاب الإلكترونية وفقا للفترات المختارة وكيفية ممارستها إنما هي في الحقيقة وقبل كل شيء مشكلة، مشكّلة من طقوس معينة وتفرز طقوسا اجتماعية عند ممارستها و أدائها [1]

في السنوات الأخيرة أصبح مثال الانترنيت جزءا مهما من حياتنا لأنه يتغذى من حاجاتنا للمعلومات والترفيه... الخ، لقد أصبح الناس يستخدمون هذه الواسطة الإعلامية أكثر من الوسائل الجماهيرية التقليدية، وذلك لأن الانترنيت يسمح بالوصول إلى المعلومات بشكل أسرع ووفقا لما يفضلونه من محتوى أو برامج منذ اللحظة التي يقدم فيها الانترنيت طقوسا معينة فهو قد أدخل أولئك المستعملين في مرحلة حدية من خلال الجاذبية التي يفرضها الانترنيت على المستعملين فإنهم قبل كل شيء ينجذبون في طقوس وسطى(حدية) تخلف سلوكات ومشاعر اجتماعية مختلفة قد تكون لها آثارا سلبية أو ايجابية على المجتمع.

من خلال هذه الأمثلة التي تم اقتباسها من بعض محاولات علماء الانتربولوجيا في الحقل الإعلامي نرى أن تطبيقات المقاربة الأنثربولوجية المستندة على مفهوم"الحدية"تقوم على طرفين أساسين هما:

1 أن استخدام الوسائط الإعلامية يدخل المستعمل (المتلقي) في مرحلة حدية تتميز بوجود طقوس خاصة بها.

2 أن هذه الطقوس تساهم وسائل الإعلام في تشكيلها وفرضها وهو ما يترتب عنه خضوع في النهاية للتصورات التي ينتجها الإعلام.[2]

[1] Mihai coman ,pour une ant hropologè de medias :presse universitti de gned coll.communicatoin mèdias et societs,2003 ,pp16-46 .
[2] Caman,ebid p46.

هذان الطرحان ينطلقان من تصور قاعدي ينظر إلى وسائل الإعلام باعتبارها"عالما طقوسيا "في حد ذاته فمثلا وإذا عدنا إلى حالة كومان عند تحليله لمثال التغطية الإعلامية لطقوس الحداد والجنائز في حالة وفاة شخصية عمومية رمزية مثلا في حياتنا نلاحظ أن هذه المقاربة التحليلية تنطلق من الاعتبارات التالية:

– أننا بصدد تحليل احتفالية معينة بمعنى أنه تم تحويل "الحدث"(الوفاة) إلى احتفالية معينة أو مناسبة معينة وهذه الاحتفالية بدورها هي في الحقيقة منظومة طقوس مفيدة برموز وحركات وقيم.

– أن تحويل الحدث إلى احتفالية بالضرورة عبر تناول الجوانب الطقوسية فيه، وهنا تبرز مركزية مفهوم الطقوس فيه .

– أن وسائل الإعلام جذورها تنتج وتشكل طقوسا لها في العمل عند معالجتها وتغطيتها لهذه الجوانب، هناك إذن طقوس خاصة بالحياة داخل وسيلة الإعلام (طرق الكتابة لغة التحرير، طريق التقديم، مناخ رمزي للباس).

– أن هذه الأطر الطقوسية يتم تعميمها من خلال إيصالها على الجمهور الذي يتحول إلى مجرد متلقي خاضع للتصورات والطقوس التي ينتجها الحقل الإعلامي[1]

– أن الاتصال الإعلامي في المجتمع الأسطوري قائم على أسطورة Y thologie; وذلك في علاقته بصناعة محتويات معينة على أساطير، فلنأخذ مثالا على هذا المحتوى من السينما الأمريكية، الكثير من الدراسات التي أجريت على الفيلم الأمريكي أوضحت أن محتوياتها تصاحبها صناعة لأسطورة معينة، فنلاحظ مثلا كيف انتقلت الشخصية البطولية في فيلم "rambo" بين فترتي الحرب الباردة وما بعد الحرب الباردة، خلال فترة الصراع ضد الاتحاد السوفييتي كانت صناعة شخصية"العدو"الذي يحاربه rambo(الأمريكي طبعا) روسي وطبيعة التهديد الحديث باستخدام السلاح النووي، بعد نهاية الحرب العالمية تواصل إنتاج فيلم Rambo، ولكن هذه المرة تم بناء شخصية العدو ليصورنا أن العدو هنا هو"الإرهاب" وأن التهديد هنا هو تعجيزات جماعية مثلا هذا المثال يوضح لنا كيفية أن وسائل الإعلام

[1] Caman ,Ebid p47 .

تخلق لنا "أساطير اجتماعية" من خلال الروايات والمقولات التي يضيفها بخصوص الأحداث والسياقات المختلفة. [1]

من ناحية أخرى، يتم إدراج مفهوم الأسطورة في الدراسات الإعلامية من ناحية ربطه بمفهوم الوظيفة الثقافية لأنه ومن خلال الرواية التي تقال من طرق الخطاب الصحفي عموما فإنه وبجديته عن الوقائع والأحداث يقوم بعملية ربط بين ما تفوضه حتمية الزمان والمكان في إنتاج "معنى" si ginifi colum عن الواقع الذي تتناوله بالوصف هذا ما يفهم منه أن الحديث الإعلامي والرواية الإعلامية تخضع لنفس الاحتياجات المعرفية والسيكولوجية أيضا، التي بموجبها تنشأ أسطورة في مجتمع ماهذا المسار في الغالب ما يتم توظيفه باللجوء إلى استخدام الرموز الاجتماعية الموجودة حيث يصبح الرمز هنا عنصرا مشكلا ومكونا للخطاب والرواية الإعلامية.

وعلى غرار ذلك أيضا فإن الألعاب الإلكترونية مكنت الفرد من الانخراط في المجتمع أكثر وكيفية التعامل مع هذه التقنيات الحديثة، وانجذابه الكبير نحوها لما تحتويه على مؤثرات صوتية وبصرية.

تعد هذه الألعاب المتاحة على مختلف الأجهزة الإلكترونية فرصة لإعطاء القائم بها القدرة والحيوية والنشاط، وأيضا تساعده في حل المشكلات ومنها ألعاب الذكاء والتي تتطلب إعمال الفك، ولعل لعبة الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال وأيضا ألعاب المتعة والإثارة والتي تهدف إلى التسلية وشغل الفراغ تستخدم فيها الصور والأصوات القريبة من الواقع.

لقد استطاعت الألعاب الإلكترونية أن تحاكي ما بداخل مستخدميها من خلال تفاعله معها و إشباع ما بداخله.

ومنه فإن دور وسائل الإعلام في التأثير على الجمهور لا يقل عن دور الألعاب الإلكترونية في التأثير على مستخدميها سواء كان هذا التأثير سلبا أو إيجابا وهذا يتوقف على الاستخدام العقلاني على هذه الأجهزة الإلكترونية وعلى توجيهات المرتقبة من طرف المحيط الأسري.

[1] Caman,Ipid,p10.

3- تطبيقات المقاربة الأنثروبولوجية الإعلامية في حقل الألعاب الإلكترونية:

وفقا للمفاهيم الأنثربولوجية التي تطرحها هكذا مقاربة ، يمكن طرح السؤال التإلى: هل يمكننا أن نلجأ إلى مفهوم الطقس لتحليل اللعبة الإلكترونية كواسطة إعلامية؟

إذ نظرنا إلى حقيقة واقعية تتعلق باللاعبين أنفسهم وهم يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات وفي علاقات لعب بعدية مع الآخرين فإن الإجابة تكون سهلة جدا، تصبح من هذا المنظور ألعاب الفيديو"سلوك طقوسي" نشأته شأن الواجبات الدينية (وقت لتأديتها، طريقة لتأديتها...الخ)، وذلك لأن الفرد يصبح فيها خاضعا تماما لمذهب سلوكي جاهز للاستعمال، هذه الرؤية رؤية مقبولة جدا ولكنها تظل رؤية سطحية وسهلة الاكتشاف. [1]

فيما يلي سنحاول إعطاء تحليل يخضع للقواعد العلمية أكثر من خضوعه للتطورات والاستنتاجات المباشرة.

أ- بين الألعاب الإلكترونية والطقوس: قراءة في المفاهيم

مفهوم" اللعب" (الألعاب بالجمع) مفهوم معقد كما يقره المختصون وعليه تبرز صعوبة إصدار تعريف موجز ومتجانس عنه لكن من التعريفات الكبرى التي تتداول في هذا الحقل بكثرة بين مختلف المختصين نجد أن مساهمة عالم التاريخ والسوسيولوجي الهولندي بوهان هويزينغا godan Huizinga وعالم الاجتماع الفرنسي فرانسوا روجي كايلوا François Roger Caillois مسامتين مهمتين جدا نظرا لقيمتهما التداولية في هذا الحقل.

يقدم مختلف التعاريف في هذا الإطار نموذجا تحليليا يعرف اللعب بصفته يتكون من العناصر التعريفية التالية:

- يجب أن تكون هناك قواعد للعب مثلا ضرورة قتل كل الأعداء قبل الانتقال إلى مرحلة أخري والحفاظ على , بالنسبة للصديق.[2]

- يجب أن تكون هناك نتائج للعب قابلة للإحصاء والعد.

[1] caman ,Ibid,p54.
[2] caman,Ibid,p 54.

– يجب أن تكون هناك قيمة تعطي للنتائج المتحصل عليها.

– يحب أن يكون هناك جهد يقوم به اللاعب.

– يجب أن يكون هناك ارتباط عاطفي اللاعب بالنتائج المتحصل عليها.

– أما بخصوص تعريف الطقوس (الطقس بالمفرد):

– فهو يظهر على أنه نشاط يخضع لقوالب شكلا نية كثيرة (يخضع لرموز مشفرة كثيرة) طريقة الصلاة مثلا تتضمن شكليات وحركات تحمل رموزا مشفرة كثيرة.

– أن الطقس يتكون من مراحل وتسلسلات كثيرة تتفاعل فيما بينها لتشكل مشهدا عالي الجودة والتنسيق والجمالية.

– يظهر أيضا جانبا تكراريا بالضرورة وفقا لمعايير وقيود ورموز وهو ما يجعل حركاته مدروسة ولكن متوقعة نظرا لروتينيتها.

– أن وظيفته الاجتماعية هي ضمان الاستقرار داخل الجماعة لأنه أداة لحماية الرابطة الاجتماعية أي وضع الفرد داخل الجماعة.

– إذن يلاحظ على صعيد التعريف أن هناك مجموعة من التطابقات التي يمكن أن نجريها على المفهومين، لكن إذا حاولنا أن نطرح السؤال بطريقة أخري،أي هل أن الطقوس يمكن اعتبارها ألعاب ؟ فإننا في هذه الحالة قد تتلقى صعوبات في الإجابة عليه[1].

لكن يحب أن نلاحظ ما يلي:

– أن المصطلحين من الناحية الدلالية يقتربان في بعضهما البعض أكثر مما يفترقان أو ينفصلان فهما ينتميان إلى سياق استعمالاتي واحد.

– أنه من الناحية الوظيفية فإن مصطلح الطقوس يشير إلى وظيفة الإتحاد في الجماعة، بينما مصطلح الألعاب يشير إلى الوظيفة العكسية أي الانفصال عن الجماعة، أي وكأنها طقس من طقوس الانفصال

1 caman,Ipid p54.

عن الجماعة الاجتماعية هذه الملاحظة الأخيرة بدعمها عالم الأنثروبولوجيا الفرنسي الشهير Claude levis Strauss حيث يقول "أن اللعب ينطلق من بنية موجودة لكي ينتج حادثة اجتماعية، بينما ينطلق الطقس من حادثة اجتماعية ليشكل بنية اجتماعية".

ب- الألعاب كتجربة إعلامية:

باعتبار أن الألعاب الإلكترونية تتم باستخدام وسائط إعلامية متعددة فإنه قد يحصل لدينا تصور بالخلط أو الدمج بينهما من ناحية كونهما ممارسة اجتماعية على أي مستوي يمكننا أن نفرق بين الألعاب ووسائل الإعلام التي تعتبر مصدر هذه الألعاب؟

إذا أخدنا مثال السينما فهل يمكن اعتبار مشاهدة فيلم سينمائي كممارسة للطقوس؟

- عنصر اللعب في حد ذاته.

- اللاعب كفاعل يقوم بالتصرفات والحركات والسلوكيات.

هذا التصرف هو شكل من أشكال الانفصال عن الواقع إلا أن هذا الطرح ليس واقعيا نظرا لأن الألعاب الإلكترونية تضم لاعبين متواصلين بعضهم ببعض عبر الشبكات التي تجمعهم ولكن هذه الممارسة تحدث وفقا لمسارات تنشئة بموجبها يحدث تكيف مع ممارسة اللعبة ومع خصائص اللعبة.[1]

في هذا المعنى إذن يمكن أن نتصور أن الألعاب الإلكترونية هي "طقوس جديدة"، هذه الأخيرة يمكن فهمها على أنها إجابات لتساؤلات مصدرها البحث الفرداني عن المعني، وعندما نقول فرداني فذلك للإشارة إلى المعني الحداثي للكلمة حيث أن المقاربة الحداثية عن الفر دانية أكثر في سياق المجتمع المعاص، هذه المقاربة تلجأ إلى مفاهيم فردا نية عندما يتعلق الأمر بالألعاب الإلكترونية ومن بينها القوة، الشجاعة، الرغبة، التناغم، التوازن، التضامن.

إذا كان مفهوم الطقوس يتضمن بالضرورة اللجوء إلى هويات معينة مثل قوة الطبيعة، عبقريتها، تناغمها فإن الممارسة الطقوسية تولد نوعا من القوة للأفراد مستمدة من هذه الهويات الكبرى، عندما يكون الفرد طرفا في الطقوس فإنه يخرج منها محولا بنوع من مشاعر "القوة" وبنوع من التحول الاجتماعي، لأن بعض الخصائص وبعض الأشياء قد تمت وسمنتها officialisés وتحديدها وتعنيها، في بعض الحالات

[1] Caman,Ibid,p56.

الأخرى لا يتم اللجوء إلى عودة الطبيعة كهوية فوقية بل إلى صور أخري مثل الصور النّدية (avalar).[1]

وهذا يظهر من خلال الألعاب التي يستمد اللاعب منها القوة والشجاعة مثل ألعاب المغامر.

- هل المراحل الثلاثة التي اقترحها أرتو لد فإن جنيب أي المرحلة التمهيدية ،الحدية وما بعد الحدية قابلة للتطبيق هنا؟

إذا قدمنا اللعب الإلكترونية من زاوية "التكرار" فإن اللاعب يقوم بوظيفة طقوسية هنا، بمعني أنه ينتج سلوكيات روتينية تتكرر باستمرار كما رأينا في المفهوم أعلاه يخضع اللاعب أيضا لقواعد تم وصفها من طرف صناع ومبرمجي "اللعبة" فهي تتشكل من مجموعة ألفورتي مات تعمل كأداة ضغط على اللاعب الذي يجب أن يتقيد بها، إن حرية اللاعب جد محدودة في اختيار ووضع القواعد فهو يخضع لها بشكل مطلق ولا يساهم في إنتاجها.

هذا التشابه يمكن أيضا تعميمه على عنصر آخر من عناصر تعريف الطقس، وهو أن اللاعب بخضوعه لهذه القواعد وتكراره لممارسة معينة فإنها مشكل لمشهد مضبوط حسن الإخراج.

إن ظاهرة الطقوس متغير مهم لفهم وتفسير ظاهرة الألعاب الإلكترونية: لقد اقترح ماكسيم كولومبو Mak ixe couloube في كتابه "العالم غير منتهي لألعاب الفيديو" بعض الحجج في هذا الإطار في سياق الحداثة، يقوم الناس بفرض قيود ذاتية على أنفسهم نظرا لعدم الكفاية والرضا في مجال إشباع الحاجات (الناتجة عن ثقافة الاستهلاك) ونظرا لبحثهم المستمر عن المعني "Le sens" للحياة في المجتمع الحداثي المعاصر، فإن الكثير منهم يلجؤون إلى الألعاب الإلكترونية كشكل من أشكال الهروب، هذا الميكانيزم صحيح مثلا في حالة التدين لأن الدين هنا طريق لإعطاء معني للحياة وإشكالاتها وهذه الفرضية تصلح أيضا للتطبيق على الألعاب عموما لأنها وسيلة من خلالها يمكن إيجاد "معني" لبعض مشكلات الحياة المعاصرة يوفر فضاء الألعاب مجالا لتحقيق بعض التصرفات التي لا يجدها في الواقع المعاش وتمكنه من إيجاد بعض الرضا.

وهذا ما هو ملاحظ على فئة المراهقين من خلال توجهاتهم للبحث في الألعاب الإلكترونية عن ما يحقق ويشبع رغباتهم وحاجاتهم فالبعض منهم يفضل الألعاب التي تشعره بالراحة النفسية والطمأنينة والبعض الآخر يبحث عن الألعاب التي يكتسب منها القوة والشجاعة.

[1] caman,Ibid,p57.

الفصل الثالث: الإطار التطبيقي

أولا:نتائج الدراسة حسب المحاور

1-النتائج الخاصة بمحور البيانات الشخصية

2-النتائج الخاصة بمحور عادات وأنماط ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية

3-النتائج الخاصة بمحور أنواع الألعاب الإلكترونية

4-النتائج الخاصة بمحور أثر الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي للمراهقين

5-النتائج الخاصة بمحور تأثير الألعاب الإلكترونية علي شخصية المراهق

ثانيا:النتائج العامة للدراسة

المحور الأول: بيانات شخصية

1)الجنس:

الجدول رقم(01): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية%
ذكر	52	%57,8
أنثي	38	%42 ,2
المجموع	90	%100

يتوضح من خلال الجدول أعلاه أن نسبة الذكور تفوق نسبة الإناث، وهذا يرجع إلى أن فئة الذكور لها اهتمام أكبر لممارسة الألعاب أكثر من فئة الإناث، وأيضا الذكور يتوفر لديهم الوقت الكافي عكس الإناث الذي عادة ما يكون وقتهم محدود،حيث أن نسبة الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية 57,8% أي ما يعادل 52 مفردة ،أما نسبة الإناث فهي 42,2% أي ما يعادل 38 مفردة.

ومنه نستنتج أن نسبة الذكور في دراستنا هم الفئة الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية.

2) السن:

الجدول رقم (02): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من 16 سنة	13	%14,4
من 16إلى 17 سنة	37	%41,1
أزيد من 17 سنة	40	%44,4
المجموع	90	%100

يوضح لنا الجدول أعلاه توزيع نسب متغير السن بالنسبة للمبحوثين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية حيث أن أعلى نسبة سجلت للذين تتراوح أعمارهم أزيد من 17 سنة وهي 44,4% أي ما يعادل 40 مفردة وذلك لأن أغلب المبحوثين أعمارهم تتراوح في هذا السن، كما أن السن القانوني للالتحاق بالثانويات في الجزائر، ثم تليها الفئة من 16إلى 17 سنة وهي 41,1 % أي ما يعادل 37 مفردة وفي الأخير تأتي الفئة الأدنى أقل من 16 سنة بنسبة 14,4% أي ما يعادل 13 مفردة.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية تفوق أعمارهم 17 سنة.

3) المستوي الدراسي:

الجدول رقم(03): يمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوي الدراسي.

المستوي الدراسي	التكرار	النسبة المئوية%
سنة أولي ثانوي	30	%33,3
سنة ثانية ثانوي	29	%32,2
سنة ثالثة ثانوي	31	%34,5
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه أن نسبة المبحوثين الممارسين للألعاب الإلكترونية الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي هي الأعلى بنسبة 34,4% أي ما يعادل 31 مفردة، تليها نسبة الدارسين في السنة الأولي ثانوي بنسبة 33,3% أي ما يعادل 30 مفردة، وأخيرا نسبة المبحوثين الدارسين في السنة الثانية ثانوي بنسبة 32,2% أي ما يعادل 29 مفردة، يعود تقارب النسب المئوية للمستويات الثلاث إلى العدد الذي تستقبله المؤسسة سنويا.

ومنه نستنتج أن المبحوثين في المستويات الثلاث يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل متقارب.

4) الشعبة:

الجدول رقم (04): يمثل توزيع أفراد العينة حسب الشعب العلمية.

الشعبة	التكرار	النسبة المئوية%
آداب وفلسفة	21	%23,3
علوم تجريبية	30	%33,3
تسيير واقتصاد	11	%12,2
لغات أجنبية	19	%21,1
تقني رياضي	9	%10,0
المجموع	90	%100

يكشف الجدول أعلاه والمتمثل في توزيع أفراد العينة حسب الشعب العلمية تفاوت نسب التلاميذ المراهقين، الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية،حيث كانت الصدارة للتلاميذ الذين يدرسون علوم

تجريبية بنسبة33,3% أي ما يعادل30 مفردة، تليها نسبة التلاميذ الدارسين آداب وفلسفة بنسبة 23,3% أي ما يعادل 21 مفردة، ثم نسبة تلاميذ لغات أجنبية قدرت ب 21,1% أي ما يعادل 19 مفردة، في حين قدرة نسبة تلاميذ تسيير واقتصاد ب 12.2 % أي ما يعادل 11 مفردة، وأخيرا نسبة التلاميذ الذين يدرسون تقني رياضي قدرت ب 10%أي ما يعادل 9مفردة.

مما سبق نستنتج أن الشعبة الأكثر بروزا في استخدام الألعاب الإلكترونية بالنظر إلى أفراد العينة هي شعبة العلوم التجريبية.

5) درجة التحصيل الدراسي:

الجدول رقم (05): يبين توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي.

درجة التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية%
ممتازة	13	%14,4
جيدة	26	%29
مقبولة	47	%52,2
غير مقبولة	4	%4,4
المجموع	90	%100

من خلال الجدول أعلاه الذي يمثل توزيع المبحوثين حسب درجة التحصيل الدراسي نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من أفراد العينة المراهقين لديهم مستوي دراسي مقبول نسبته 52,2% أي ما يعادل 47 مفردة، يليها مستوي دراسي جيد نسبته28,9% أي ما يعادل 26 مفردة، في حين المستوي الدراسي ممتاز نسبته 14,4 %أي ما يعادل 13 مفردة، وأخيرا نسبة المبحوثين الذين لديهم مستوي دراسي غير مقبول نسبته4,4% أي ما يعادل 4 مفردة.

إذن نستنتج أن معظم المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية المستوي الدراسي الخاص بهم مقبول.

المحور الثاني: عادات وأنماط ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم(06): يوضح مدي ممارسة أفراد العينة لألعاب الإلكترونية.

هل تمارس الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
غالبا	41	45,6
أحيانا	38	42,2
نادرا	11	12,2
المجموع	90	100

يظهر الجدول أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية إذ نلاحظ أن أغلبية المبحوثين قد كانت إجابتهم غالبا وذلك بنسبة 46,6% أي ما يعادل 41 مفردة،تليها الإجابة أحيانا بنسبة 42,2%أي ما يعادل 38 مفردة والإجابة بنادرنا جاءت في المرتبة الأخيرة بنسبة 12,2% أي ما يعادل 11 مفردة، إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اختاروا الإجابة غالبا وأحيانا لاستخدام الألعاب الإلكترونية راجع إلى الفراغ الذي يعيشه المبحوثين جراء عزوفهم عن أداء الواجبات المدرسية في المنزل وتفرغهم للألعاب الإلكترونية التي قد تسبب في تدني المستوي الدراسي لديهم على خلاف الفئات الأخرى التي تستثمر أوقات الفراغ في استذكار الدروس وحل الواجبات.

تبرز الباحثتان زهية بودبية ورشيدة منغور أن النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب انشغالهم بالألعاب الإلكترونية بنسبة 56,17% وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إلها في هذا البحث. [1]

نستنتج أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في أوقات مختلفة فيما بينهم.

الجدول رقم (07): يوضح منذ متى والمبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية.

منذ متى وأنت تمارس الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من 1 سنة	11	%12,2
من إلى 1 سنة إلى 5 سنوات	37	%41,1
أكثر من 5 سنوات	42	%46,7
المجموع	90	%100

[1] زهية بودبية، رشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الراسي للمراهقين، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص علاقات عامة، جامعةمحمد الصديق بن يحي، جيجل، 2018/2017، ص146.

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من 5 سنوات تقدر نسبتهم 46,7 % أي ما يعادل 42 مفردة، ومن1 سنة إلى 5 سنوات تقدر بنسبة 41,1% أي ما يعادل 37 مفردة أما أقل من 1سنة فتقدر ب 12,2 % أي ما يعادل 11 مفردة.

ومنه نلاحظ أن المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية أكثر من 5 سنوات، وهي مدة طويلة مقارنة بسنة وسنتين وثلاث سنوات، وهذا يرجع إلى الإدمان والإقبال الكبير على الألعاب الإلكترونية.

تبرز الباحثة مريم قويدر وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدي تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية من 11 إلى 12 سنة وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في هذا البحث.[1]

إذن نستنتج أن إقبال المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية يفوق الخمس سنوات.

الجدول رقم (08): يوضح المدة التي يقضيها أفراد العينة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية

المدة التي تقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية يوميا	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من ساعة	25	%27,8
من ساعة إلى 3ساعات	44	%48,9
أزيد من 3 ساعات	21	%23,3
المجموع	90	%100

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين الممارسين للألعاب الإلكترونية من ساعة إلى 3 ساعات تقدر نسبتهم ب 48,9 % أي ما يعادل 44 مفردة وتليها المدة التي أقل من ساعة التي تقدر ب 27,8% والتي تعادل 25 مفردة،وتليها أزيد من 3 ساعات تقدر نسبتهم 23,3 % أي ما تعادل 21 مفردة.

تبرز الباحثتان زهية بودبية ورشيدة منغور أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في ليوم في استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 56,18% حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث.[2]

ومنه نستنتج أن استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية مكثفا وهذا يرجع إلى الإقبال الكبير على هذه الألعاب.

[1] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص218

[2] زهية بودبية، رشيدة منغور، مرجع سبق ذكره، ص148.

الجدول رقم (09): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول الوسائل التكنولوجية التي يستخدمونها لممارسة الألعاب الإلكترونية.

الوسيلة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
الهاتف الذكي	80	%88,9	10	%11,1	90	%100
اللوح الإلكتروني	9	%10	81	%90	90	%100
الحاسوب	18	%21,1	71	%78,9	90	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين أجابوا على أكثر من خيار حول الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها لممارسة الألعاب الإلكترونية والمتمثلة في الهاتف الذكي نسبة 88,9 % أي ما يعادل 80 مفردة، وهذا يرجع إلى سهولة استخدامه بالنسبة للمراهقين، والحاسوب بنسبة 21,1 % أي ما يعادل 19 مفردة، وهذا يعود إلى أن طبيعة بعض الألعاب الإلكتروني تتطلب استخدامه، أما في المرتبة الثالثة فيأتي اللوح الإلكتروني بنسبة 10% ما يعادل 9 مفردة، وفي المرتبة الأخيرة تأتي نسبة من اختيار جهاز آخر المتمثل في جهاز بلا يستيشن ولكنه مكلف.

تبرز الباحثة فاطمة همال أن الطفل الجزائري يمتلك مهارة عالية مقارنة بسنه في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والانترنت وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في هذا البحث.[1]

ومنه نستنتج أن أغلب المبحوثين يفضلون استخدام الهاتف الذكي في ممارستهم للألعاب الإلكترونية كونه سهل الاستخدام بالإضافة إلى صغر حجمه مقارنة بالأجهزة الأخرى، مما يجعله المفضل وأيضا أغلبهم لديهم هذا الجهاز.

[1] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011، 2012، ص293.

الجدول رقم (10): يوضح إجابات المبحوثين حول المكان المفضل لديهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية

المكان المفضل للعب	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
البيت	75	%83,3	15	%16,7	90	%100
الشارع	15	%16,7	75	%83,3	90	%100
الثانوية	9	%10	81	%90	90	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن أغلب المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 83,3 % أي ما يعادل75 مفردة،ذلك لكونهم في وقت فراغ، فيما تقدر نسبة المبحوثين الذين يفضلون الشارع 16% أي ما يعادل15 مفردة، وذلك راجع إلى أن البعض يفضلون مشاركة الأصدقاء،أما نسبة الذين يفضلون الممارسة في الثانوية تقدر نسبتهم ب10% أي ما يعادل 9 مفردة،وهذا يعود لكونهم لديهم فترة راحة ومجتمعين مع بعضهم البعض.

تبرز الباحثة مريم قويدر أن أغلب الأطفال يميلون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت، حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث.[1]

الجدول رقم (11): يوضح الوقت الذي يفضله أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية

الوقت المفضل للعب	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
صباحا	11	%12,2	79	%87,8	90	%100
ظهرا	20	%22,2	70	%77,8	90	%100
مساء	26	%28,9	64	%71,1	90	%100
ليلا	65	%72,2	25	%27,8	90	%100

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدي الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات ، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2015 ، 2016، ص218.

ومنه نستنتج أن أغلبية المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية في البيت.

توضح النتائج المبينة في الجدول أعلاه أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية مرتبة حسب أفضليتها بالنسبة لأفراد العينة، حيث نجد أن أكثرهم يفضلون ممارستها في الفترة الليلية بنسبة 72,2% أي ما يعادل 65 مفردة، أما الذين يفضلون ممارستها في الفترة المسائية فتقدر نسبتهم ب 28,9 %ما يعادل 26 مفردة، أما الذين يفضلون ممارستها في الفترة الصباحية فتقدر نسبتهم ب12,2% أي ما يعادل 11 مفردة وهي النسبة الأدنى في الترتيب.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفضلون اللعب بالألعاب الألعاب الإلكترونية في الليل والمساء يعود إلى كونهم منشغلين بالدراسة في النهار عكس الفترة الليلية يكونون في فترة راحة وفي البيت حيث يساعدهم المكان والزمان على ممارسة الألعاب.

الجدول رقم (12): يوضح طرق حصول المبحوثين على الألعاب الإلكترونية.

طريقة الحصول على اللعب	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
الشراء	16	%17,8	74	%82,2	90	%100
الاستعارة	3	%3,3	87	%96,7	90	%100
التحميل من الانترنت	78	%86,7	12	%13,3	90	%100

ومنه نستنتج أن أكثرية المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية ليلا،أما أفراد العينة الذين كانت إجابتهم ب"لا" فتقدر نسبتهم ب 87,7% ليلا و27,8 %صباحا،وهذا راجع إلى إدمانهم الكلي على الألعاب الإلكترونية وإهمالهم لدراستهم يقضون معظم أوقاتهم في اللعب،مما يؤثر على نتائجهم الدراسية وتحصيلهم المعرفي.

تعد الفترة المسائية الفترة المفضلة من قبل أفراد العينة لممارسة ألعاب الفيديو وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في البحث.[1]

[1] إبراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، دراسة ميدانية على طلاب مرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية الأمنية، المجلد36، العدد3، المملكة العربية السعودية، 2022، ص 180.

من خلال المعطيات المبينة في الجدول أعلاه والمتعلق بطرق المبحوثين على الألعاب الإلكترونية يبين لنا بأن معظم أفراد العينة يختارون التحميل من الانترنت للحصول على هذه الألعاب بنسبة تقدر ب 86,8% والتي تمثل 78مفردة،تم تليها اختيار الشراء بنسبة 17,8% الممثلة ب16 مفردة،وبعدها تأتي الاستمارة التي قدرت بنسبة 3,3 %التي تمثل مفردة وفي الأخير نجد آراء أخري حول طريقة الحصول على الألعاب الإلكترونية إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يحصلون على هذه الألعاب الإلكترونية عن طريق التحميل من الانترنت، يعود سببه إلى سهولة الاستخدام لاسيما مع توفر خدمة الجيل الثالث والرابع في هواتف المستخدمين الجزائريين.

إضافة إلى كونها الوسيلة الأكثر إتاحة التي تسمح لهم وتمكنهم من الحصول على أحدث الألعاب باختلاف أنواعها وأجودها وذلك بأسرع طريقة ممكنة،وبأقل جهد ووقت ممكنين،عكس الطرق الأخرى التي توفر لهم الألعاب التقليدية والمعروفة التي لا تحتوي على أجود الألعاب،كما يمكن إرجاع هذه النتيجة كذلك إلى مجانية التحميل بحكم أن غالبية المبحوثين ذو المستوي الاقتصادي المتوسط.

تبرز الباحثة مريم قويدر أن الألعاب الإلكترونية احتلت في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في بحثنا.[1]

ومنه نستنتج أن غالبية أفراد العينة يحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال التحميل من الانترنت وذلك بنسبة قدرت ب 86,7% .

الجدول رقم (13): يوضح كيف يفضل المبحوثين استخدام الألعاب الإلكترونية.

استخدام الألعاب الإلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
فرديا	33	%36,7	57	%63,3	90	%100
جماعيا	40	%44,4	50	%55,6	90	%100
حسب الظروف	22	%24,4	68	%75,6	90	%100

أسفرت نتائج الجدول أعلاه عن وجود اختلاف بين المبحوثين حول كيفية تفضيلهم استخدام الألعاب الإلكترونية

[1] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 218.

حيث أن أكثرهم يستخدمونها جماعيا بنسبة 44,4% في حين يفضل آخرون استخدامها بشكل فردي بنسبة 36,7% أما البقية منهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الظروف بنسبة 24,4%.

إن ارتفاع نسبة من يستخدمون الألعاب الإلكترونية جماعيا فيرجع إلى أن المبحوثين تنمو لديهم روح التحدي والمتعة عند ممارسة الألعاب جماعيا.

تبرز الباحثة فاطمة همال في بحثها أن جماعة الأصدقاء تساهم في زيادة التأثر باللعبة والبطل من خلال تشارك ألعاب مفضلة وأبطال مفضلين حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث .[1]

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية عن طريق الجماعة.

الجدول رقم (14): يوضح تقييم أداء المبحوثين المعرفي عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

تقييم الأداء المعرفي عند المبحوثين	التكرار	النسبة المئوية
مرتفع	37	%41,1
متوسط	48	%53,3
منخفض	5	%5,6
المجموع	90	%100

من خلال قراءة الأرقام المسجلة أعلاه يتبين أن أكثرية المبحوثين عند ممارستهم للألعاب الإلكترونية كان تقييمهم لأدائهم متوسط وذلك بنسبة 53,3% أي ما يعادل 48 مفردة، أما الذين كان تقييم أدائهم مرتفع بلغت نسبتهم 41,1 % أي ما يعامل 37 مفردة، وأخيرا التقييم المنخفض تقد نسبتهم ب 5,6 % أي ما يعادل 5 مفردات.

تبرز الباحثة فاطمة همال أن الطفل الجزائري يمتلك مهارة عإلية مقارنة بسنه في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والانترنت وهذا ما تؤكده النتائج التي توصلنا إليها في البحث.[2]

يرجع هدا التباين في التقييم إلى أن كل مبحوث يقيم نفسه حسب مهاراته في اللعب وأغلبية المبحوثين يرون أن أدائهم متوسط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص293.

[2] المرجع نفسه، ص293.

المحور الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل المراهقين.

الجدول رقم (15): يمثل أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي المبحوثين

أنواع الألعاب الإلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة
الألعاب التعلمية	21	%23,3	69	%76,7	90	%100
الألعاب الرياضية	29	%32,2	61	%67,8	90	%100
ألعاب المغامرة	29	%32,2	61	%67,8	90	%100
ألعاب القتال	30	%33,3	60	%66,7	90	%100
الألعاب الحربية	33	%36,7	57	%63,3	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه يتبين لنا بأن أغلبية أفراد العينة يميلون إلى الألعاب الحربية فهي تمثل بنسبة 44 %، وتليها ألعاب القتال بنسبة 33,3 %،ثم الألعاب الرياضية والمغامرات بنسبة 32,2% ثم تليها الألعاب التعليمية بنسبة 23,3 %ونفسر تفضيل معظم أفراد العينة للألعاب الحربية والقتال والألعاب الرياضية والمغامرة لكونها ألعاب انتشرت مؤخرا في العالم عامة والجزائر خاصة، وأيضا لأنها تتمتع بمزايا عديدة كالإثارة والتحدي والتشويق، وهذا ما يجعل المراهق يميل إلها ويفرغ طاقته فيها.

حيث أبرزت الباحثة زهية بوذيبة ورشيدة منغور من خلال دراستهما إلى أن نسبة أكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الحربية بنسبة قدرت 44,94%، إذ تشترك هذه الدراسة مع دراستنا في استخدام العينة للألعاب الحربية أكثر من الثلث حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث.[1]

ومنه نستنتج أن هناك تقارب في نسب تفضيل أفراد العينة لأنواع الألعاب الإلكترونية الأخرى المتمثلة في ألعاب القتال والرياضة والمغامرات ولكن معظم المبحوثين يفضلون أكثر ألعاب القتال والحرب.

[1] زهية بوذيبة، رشيدة منغور، مرجع سبق ذكره، ص147.

الجدول رقم (16):ترتيب الألعاب الإلكترونية حسب الأفضلية لدي المبحوثين

أسماء الألعاب التي يفضلها المبحوثين	التكرار	النسبة المئوية%	الترتيب
بوبجي PUPG	46	%51,1	1
فري فاير	23	%25,6	2
فيفاFIFA	12	%13,3	3
PES	5	%5,6	4
نيد فور سيد	4	%4,4	5
المجموع	90	%100	5

تشير معطيات الجدول أعلاه إلى أن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة استخدامها فنجد لعبة بوبجي هي المفضلة لديهم بنسبة 51,1 % أي ما يعادل 46 مفردة تليها لعبة فري فاير بنسبة 25,6% أي ما يعادل 23 مفردة، تليها لعبة فيفا بنسبة 13,3 % أي ما يعادل 12 مفردة، تليها PES وذلك بنسبة 5,6 % أي ما يعادل 5 مفردة وأخيرا نبد فور سيد 4,4 % أي ما يعادل 4 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اختاروا الألعاب بوبجي وفري فاير يعود إلى أنهم يفضلون الألعاب الحربية لأنها تحتوي على الكثير من الإثارة والحماسة بالإضافة إلى لعبة فري فاير لا تحتاج إلى مساحة تخزين كبيرة في الهاتف لهذا يفضلها المراهق، أما نسبة المبحوثين الذين اختاروا الألعاب الرياضية فهي منخفضة لأنها لا تحتاج إلى الإثارة فهي مجرد سباق للسيارات ولم يعطيها المبحوثين أهمية كبيرة.

حيث أبرزت الباحثة مريم قويدر في دراستها أن الألعاب الرياضية والحربية والقتالية يفضلونها وهذا يعود إلى كون أغلبية مفردات العينة من الذكور[1].

ومنه نستنتج أن معظم أفراد العينة يفضلون الألعاب الحربية القتالية التي يكون فيها الحرب حاضرا، وهذا ما تفسره بحيوية هذه الألعاب ولما تحتويه من إثارة وتشويق مما يجعل المراهق يفضلها على غيرها.

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص218.

الجدول رقم(17): يبين سبب انجذاب أفراد العينة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

سبب انجذاب المبحوثين للألعاب الإلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
بطل اللعبة	14	%15,6	75	%83,3	90	%100
متعة الفوز	75	%83,3	14	%15,6	90	%100
التصميم	13	%14,4	77	%85,6	90	%100
أخري تذكر	1	%1,1	1	%1,1	90	%100

من خلال المعطيات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه والمتعلق بسبب انجذاب المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية يتضح أن أغلبية أفراد العينة ينجذبون إلى متعة الفوز ودلك بنسبة 83,3 %وفي المرتبة الثانية تأتي بطل اللعبة كعامل جذب المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية ودلك بنسبة 15,6 %ليأتي بعدها التصميم بنسبة 14,4% في حين اختار آخرون نسبة 1 % وهي الرغبة في التحدي ، تحريك اللعبة.

تبرز الباحثة مريم قويدر في بحثها أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة وذلك بنسبة 58,5% .[1]

ومنه نستخلص أن أكثر المبحوثين المراهقين تجذبهم متعة الفوز وبطل اللعبة وهذا يعود لاستمتاعهم بلذة الانتصار.

كما يلعب تصميم اللعبة دورا مهما في انجذاب المبحوثين لهما وذلك من خلال الألوان والإشكال المتميزة الموجودة فيها كما لا ننسي بطل اللعبة الذي يجعل نفسية المراهق في الرغبة في الفوز و كأنه يعيش الدورة داخل اللعبة.

[1] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص218.

الجدول رقم (18): يمثل أكثر الأيام التي يستخدم فيها المبحوثين الألعاب الإلكترونية

أيام استخدام الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية%
أيام الأسبوع	47	%52,2
عطلة نهاية الأسبوع	43	%47,8
المجموع	90	%100

من خلال المعطيات الموضحة في الجدول أعلاه و الذي يوضح أكثر الأيام التي يستخدم فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية طيلة أيام الأسبوع وذلك بنسبة 52,2% ممثلة ب47 مفردة، تليها عطلة نهاية الأسبوع بنسبة 47,8% ممثلة ب43 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين فضلوا استخدام الألعاب الإلكترونية خلال طيلة أيام الأسبوع سببه هو القوة الفعالة لهذه الألعاب في جذب مستخدميها لدرجة أنهم لا يستطيعون الاستغناء عن ممارستها طيلة هذه الأيام.

أما انخفاض نسبة المبحوثين الذين يستخدمون هذه الألعاب في عطلة نهاية الأسبوع وذلك راجع إلى عدم وجود الوقت الكافي لاستخدام هذه الألعاب كون المبحوثين يدرسون طيلة أيام الأسبوع واهتمامهم المتزايد بالدراسة.

تبرز الباحثة مريم قويدر في بحثها أن أغلبية الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم وهذا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في البحث.[1]

من خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية أفراد العينة اختاروا أيام الأسبوع من بين أكثر الأيام التي يزداد فيها استخدامهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 52,2% .

[1] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص219.

الجدول رقم (19): يبين كيفية تعرف المبحوثين على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية

كيفية التعرف على إصدارات الألعاب	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة
عن طريق الانترنت	73	%81,1	17	%18,9	90	%100
عن طريق الأصدقاء	27	%30	63	%70	90	%100
عن طريق الإخوة والأخوات	10	%11,1	80	%88,9	90	%100
عن طريق الوالدين	1	%1,1	89	%98,9	90	%100

من خلال المعطيات المبينة في الجدول أعلاه والمتعلق بكيفية تعرف المبحوثين على لآخر إصدارات الألعاب الإلكترونية بين لنا أن معظم أفراد العينة يختارون الحصول على الألعاب عن طريق الانترنت وذلك بنسبة 81,1% والبعض يتعرفون عليها عن طرق الأصدقاء بنسبة 30% في حين البعض الآخر يتعرفون عليها عن طريق الإخوة والأخوات وذلك بنسبة 11,1%، أما بقية أفراد فيتعرفون علها عن طريق الوالدين بنسبة 1,1% في حين عبر بعض المبحوثين عن آراء أخري بنسبة 0% أي منعدمة .

إن ارتفاع نسبة من يتعرفون عن آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الانترنت وذلك يعود إلى التطور التكنولوجي الذي شهده العالم في كل الميادين.

تبرز الباحثة فاطمة همال في بحثها أن جماعة الأصدقاء تساهم على زيادة التأثر باللعبة والبطل من خلال تشارك ألعاب مفضلة وأبطال مفضلين حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث.[1]

ومنه نستنتج أن معظم المبحوثين يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الانترنت.

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص 293.

المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدي المراهقين.

الجدول رقم (20): يبين ما إذا كان المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة.

هل تمارس الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية%
دائما	9	%10
أحيانا	41	%45
نادرا	40	%44,4
المجموع	90	%100

من خلال المعطيات المبينة في الجدول أعلاه والمتعلق بممارسة المبحوثين لألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة فنلاحظ أن فئة المبحوثين الذين كانت إجابتهم أحيانا نسبتهم45% والمقدرة ب41 مفردة، وفي المرتبة الثانية تأتي فئة المبحوثين التي كانت إجابتهم نادرا بنسبة 44,4 % والمقدرة ب40 مفردة،وفي الأخير نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم دائما بنسبة 10 % والمقدرة ب9 مفردة.

إن تقارب نسبة ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية أحيانا مع نسبة الذين يمارسونها نادرا ذلك راجع إلى اهتمامهم وانجذابهم للألعاب الإلكترونية و نقص رغبتهم في الدراسة.

أبرزت الباحثتين سعاد هناء،بن مرزوق نوال في بحثهما أن أغلبية الأطفال يجسدون أحداث اللعبة في الواقع مع الزملاء في المدرسة وهذا ما توصلنا إليه في البحث.[1]

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.

الجدول رقم(21): يبين ما إذا كان المبحوثين يتحكمون في الوقت المخصص للعب.

هل تتحكم في الوقت المخصص للعب	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	50	%55,6
لا	40	%44,4
المجموع	90	%100

[1] سعاد هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة الجيلالي بونعامة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2015، 2016، ص 115.

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه الذي يوضح ما إذا كان المبحوثين يتحكمون في الوقت المخصص للعب حيث أن أغلبية أفراد العينة يتحكمون في الوقت المخصص للعب بنسبة 55,6% من المبحوثين اختاروا الإجابة "نعم" ويرجع ذلك إلى مراقبة الأولياء لأبنائهم عند استخدام الألعاب الإلكترونية ومنحهم وقت محدود للعب تجنبا لإهمال دراستهم، إضافة إلى الأضرار الصحية التي تخلفها هذه التقنية على صحة التلاميذ، في حين نجد أن 44,4% من المبحوثين كانت إجابتهم "لا" وهذا راجع إلى عدم مراقبة الآباء لأبنائهم فقد أكد عدد من التربويين ضرورة مراقبة التلاميذ ومتابعتهم وتحديد أوقات معينة للعب وذلك لما تمثله من خطورة على عقول الأطفال والشباب حتى استحوذت على تفكيرهم وأصبحت شغلهم الشاغل.

أبرز الباحث أحمد فلاق في بحثه أن أفراد العينة الذين يقضون ساعة واحدة فقط في اليوم الواحد يتشكل لديهم عند ممارسة ألعاب الفيديو أكثرية يليهم من يمارس لمدة ساعتين ثم من يمارسون لمدة ثلاث ساعات تليهم من يمارسون أكثر من أربع ساعات وهدا ما يؤكد النتيجة المتوصل إليها في البحث.[1]

ومنه نستنتج أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم "بنعم" يقومون بتحديد الوقت المخصص للعب.

الجدول رقم(22): يبين ما إذا كان المبحوثين يؤجلون واجباتهم المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية

هل تؤجل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية%
دائما	9	%10
أحيانا	51	%56,7
نادرا	30	%33,3
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة حول تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ أن غالبية أفراد العينة قد كانت

[1] أحمد فلاق ، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتورة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008، 2009، ص120.

إجابتهم "أحيانا" وذلك بنسبة 56,7 % ممثلة ب51 مفردة،تليها الإجابة "نادرا" بنسبة 33,3% ممثلة ب30 مفردة أما الإجابة "دائما" فجاءت في آخر الترتيب بنسبة 10% ممثلة ب 9 مفردة.

إن ارتفاع عدد المبحوثين الذين كانت إجابتهم أحيانا ودائما بلغ عددهم أكثر من نصف عدد أفراد العينة، وبالتإلى فذلك يرجع بالسلب على نتائجهم الدراسية لأن عملية المذاكرة ضرورية من أجل استرجاع وترسيخ المعلومات التي تم الحصول علىها خلال إلىوم الدراسي وتجعله يعتمد على نفسه ويزرع الثقة فيها ونظرا لعدم تخصيص المراهق وقت للمراجعة إلىومية بالمنزل يؤثر سلبا على مستوي التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق.

يبرز الباحثان عقون حكيم وبكة عبد القادر في بحثهما إلى أن مستوي أداء التحصيل الدراسي يتراجع لممارسة ألعاب الفيديو حيث جاءت النتيجة شبه متقاربة مع نتيجة البحث.[1]

ومن خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يقومون بتأجيل واجباتهم المدرسية في الكثير من الأحيان من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (23): كيفية تأثير الالعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على تحصيلك الدراسي	التكرار	النسبة المئوية%
سلبي	23	%35.6
إيجابي	23	%25.6
لم تؤثر	35	%38.9
المجموع	90	%100

من خلال الجدول أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة المتعلق بتقييم أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على نتائج التحصيل الدراسي نلاحظ أن غالبية أفراد العينة كان تقييمهم لأثر الألعاب الإلكترونية على نتائجهم الدّراسية تقييما سلبيا بنسبة قدرت 35.6% في حين نجد أن أفراد العينة كان تقييمهم ايجابي بلغ 25.6 % أخيرا نجد أن المبحوثين الذين كان تقييمهم بدون أثر قدر ب 38.6%

[1] عقون حكيم، بكة عبد القادر، ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوي التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدي التلاميذ المراهقين(15-18) سنة، رسالة مقدمة لاستكمال شهادة الماجستير، قسم النشاط البدني و الرياضي التربوي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2013-2014 ، ص 123.

حيث تبرز الباحثتين زهية بودبية وشيدة ومنغور في بحثهما أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بنسبة 60[1]

مما سبق نستنتج أن أفراد العينة كان تقييمهم متقارب في وجهات النظريين تأثير سلبي ولم تؤثر وهذا يوضح قدرة بعض أفراد العينة على التوفيق بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والدراسة وفشل البعض منهم في ذلك.

الجدول رقم (24): يبين نوع التأثير "سلبي"

درجة التأثير	لم تأثر		تأثير قلبل		تأثير كبير		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
عدم القدرة والتركيز	6	%6,7	18	%20	8	%8,9	90	%100
التدني في النتائج	3	%3,3	21	%23,3	8	%8,9	90	%100
المجموع	13	%14,4	10	%11,1	9	%10	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم 24 والمتعلق بمعرفة إذا كان التأثير سلبيا وما هي درجة تأثيره .نلاحظ أن نسبة الفئة التي تؤثر على قدرتها وتركيزها بلغت 6.7% أما العينة التي تؤثر قليلا عليها بلغت 20%، أما أفراد العينة التي كان فيها التأثير قليل في تدني مستواها بلغت 3.3%، وأيضا أفراد العينة التي تأثرت قليلا وأعادت السنة بلغت 11.1% أما الأخرى التي لم تؤثر وأعادت السنة بلغت 14.4%.

مما سبق نستنتج أن استخدام الألعاب الالكترونية أثرت بشكل سلبي في مستوى تدني النتائج وعدم القدرة والتركيز مما أدى بهم إلى أعادت السنة.

تبرز الباحثة زهية بودبية ورشيدة منغور أن استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة 56.17%[2]

[1] زهية بودبية، رشيدة منغور، مرجع سبق ذكره، ص151.

[2] المرجع نفسه، ص151.

وهذا ما يتماشى والبحث هذا الذي يربط العلاقة عكسا بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

الجدول رقم (25): إذا كان التأثير إيجابي

درجة التأثير	لم تؤثر		تأثير قليل		تأثير كبير		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
زيادة في نسبة الذكاء	3	%3,3	3	%3,3	17	%18,9	90	%100
سرعة الإستعاب والفهم	4	%4,4	4	%4,4	15	%16,7	90	%100
اكتساب لغة جديدة	2	%2,2	4	%4,4	17	%18,9	90	%100
تنمية الإدراك والقدرات الذهنية	2	%2,2	8	%9.8	13	%14,4	90	%100
تنمية الإرادة والعزيمة	4	%4,4	3	%3,3	16	%17,8	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه والتي توضح إدا كان التأثير ايجابي نلاحظ أن الزيادة في نسبة الذكاء بلغت 18.9% أما سرعة الإستعاب والفهم بلغت 16.7% ونسبة اكتساب لغة جديدة بلغت 18.9% وتنمية الإدراك والقدرات الذهنية بلغ 14.4% أما تنمية الإرادة والعزيمة والمنافسة بلغت 17.3%.

حيث أبرزت الباحثتين شيماء خلافي، مونية هاني في دراستهما أن تلاميذ الثانوية يستخدمون التطبيقات التعلمية لتلبية احتياجاتهم الدراسية والتعلمية.[1]

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل إيجابي على مستوى التحصيل الدراسي للمراهقين.

[1] شيماء خلافي، مونية هاني، انعكاسات استخدام الهاتف الذكي على التحصيل الدراسي للمراهقين، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة جيجل، 2018/2017.ص153.

المحور الخامس: تأثير الألعاب الإلكترونية على شخصية المراهق نفسيا اجتماعيا وأسريا

الجدول رقم(26): ما إدا سبق لأفراد العينة تقليد لعبة إلكترونية

هل سبق لك وأن قلدت أبطال لعبة الكترونية	التكرار	النسبة المئوية%
دائما	4	%4.4
أحيانا	34	%37.8
نادرا	52	57%
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه الذي يوضح ما إدا سبق لأفراد العينة تقليد أبطال لعبة إلكترونية أن أغلبية أفراد العينة كانت إجاباتهم ب "نادرا" بنسبة 57% أي ما يعادل 52 مفردة، تليها "أحيانا" بنسبة 37.8% ما يعادل 34 مفردة، وأخيرا "نادرا" بنسبة 4.4% أي ما يعادل 4 مفردات.

نلاحظ أن أغلبية المبحوثين لا يقومون بتقليد أبطال الألعاب الإلكترونية، يرجع ذلك لوجود وعي لديهم بأن أبطال اللعبة غير تحقيقين بالإضافة إلى عدم تعلق المراهق بشخصيات اللعبة الالكترونية فهو يلعب من أجل الترفيه لا أكثر.

تبرز الباحثة برتيمة سميحة أن أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.[1]

نستنتج أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم نادرا أي لا يقومون بتقليد أبطال لعبة إلكترونية.

[1] برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، قسم العلوم الاجتماعية تخصص علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2016 2017، ص140.

الجدول رقم (27): يبين ما إذا سبق لأفراد العينة تقليد لعبة إلكترونية

كيف تقوم بتقليد أبطال لعبة إلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
من حيث تقميص الشخصيات	17	%18,9	73	%81,1	90	%100
من حيث الحركة والطباع	33	%36,7	57	%63,3	90	%100
من حيث اللباس	17	%18,9	73	%81,1	90	%100
من حيث طريقة الكلام	31	%34,4	59	%65,6	90	%100

من خلال البيانات المبينة في الجدول أعلاه يوضح ما إدا سبق لأفراد العينة تقليد أبطال لعبة إلكترونية نلاحظ أن أفراد العينة الذين كانت إجابتهم ب "لا" قدرت بنسبة 65%من مجموع أفراد العينة، في حين نجد أن المبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "نعم" قدرت بنسبة " 35% "

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين لا يقومون بتقليد أبطال لعبة إلكترونية نرجع ذلك لوجود وعي لديهم بأن أبطال اللعبة افتراضيين وليس حقيقيين بالإضافة إلى عدم تعلق المراهق بأبطال وشخصيات اللعبة الإلكترونية، فهو يلعب من أجل التسلية والترفيه عن نفسه لا أكثر،فنجده يميز بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي.

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين لا يقومون بتقليد أبطال اللعبة الإلكترونية.

الجدول رقم(28): يوضح شعور المبحوثين عند استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

بماذا تشعر عند استخدام الألعاب الإلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
القلق والتوتر	12	%13,3	78	%86,7	90	%100
الراحة والطمأنينة	20	%22,2	70	%77,8	90	%100
القوة والشجاعة	22	%24,4	68	%75,6	90	%100
الفرح والسرور	9	%10	81	%90	90	%100
الحماس والحيوية	53	%58,9	37	%41,1	90	%100
الغضب	10	%11,1	80	%88,9	90	%100

تظهر نتائج الجدول أعلاه وجود تباين في شعور المبحوثين عند استخدام الألعاب الإلكترونية،فلقد أقر معظمهم أنهم يشعرون بالحماس والإثارة بنسبة 58.9% أي ما يعادل 53 مفردة،بينما من يشعرون بالقوة والشجاعة نسبتهم 24.4% يليها الراحة والطمأنينة بنسبة 22.2% أي ما يعادل 20مفردة ثم الشعور بالقلق والتوتر وذلك بنسبة 13.3% أي ما يعادل 10 مفردات،وأخيرا الفرح والسرور وذلك بنسبة 10% أي ما يعادل 9 مفردات.

يبرز الباحث إبراهيم هلال العنزي أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب ومن أهم العوامل الدافعة على ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة التي يعيشها الكثير من الشباب.[1]

نستخلص من نتائج هذا الجدول أن معظم أفراد العينة يشعرون بالحماس والإثارة والراحة والطمأنينة عند استخدامهم للألعاب الالكترونية،وهذا ناتج عن تفاعلهم مع مضامين هذه الألعاب،وأيضا بسبب الفوز وتفريغهم لطاقتهم السلبية فيها،وأنهم في مرحلة عمرية وهي المراهقة حساسة تجعلهم يتأثرون بأي شيء.

الجدول رقم (29): يبين شعور المراهق عند التوقف عن اللعبة الالكترونية

بماذا تشعر عندما تتوقف عن العب	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
الراحة النفسية	36	%40	54	%60	90	%100
ضعف البصر	18	%20	72	%80	90	%100
التعب الجسمي	33	%36,7	57	%63,3	90	%100
الخمول الجسمي	18	%20	72	%80	90	%100

من خلال البيانات المبينة في الجدول أعلاه المتعلق بشعور المبحوثين عند التوقف عن اللعب،فنلاحظ أن أغلبية المبحوثين أجمعوا على شعرهم بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب بنسبة

[1] ابراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية، المجلد36، العدد3، المملكة العربية السعودية، 2020، ص 99.

40.8% من أفراد العينة، يليها التعب الجسمي بنسبة قدرت 36.7%، حيث نجد أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب ترجع سببه إلى كون المراهق في هذه المرحلة يميل إلى الاكتشاف والتعلم والبحث،ويتميز أيضا بالميل إلى اللعب والتسلية من أجل الترويح عن النفس وتفريغ طاقته فهذا يجعله يشعر بالفرح والسرور نتيجة حصوله على المتعة الكاملة فهو يشبع رغباته من خلال الألعاب الالكترونية التي تتميز بكل ما هو جديد ومبهر.

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب بنسبة قدرت ب 40%.

الجدول رقم(30): شعور المبحوثين بآراء أخرى عند التوقف عن اللعبة الإلكترونية:

شعور المبحوثين بآراء أخرى عند التوقف عن اللعب	التكرار	النسبة المئوية%
Valide	87	%96.7
الحماس	1	%1.1
عندما أتذكر أن هناك امتحان بكالوريا	1	%1.1
لا شيء	1	%1.1
المجموع	90	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يبين شعور فئة من المبحوثين بالحماس وأيضا عن التذكر بأن هناك امتحان بكالوريا التي تقدر نسبتهم ب1

الجدول رقم(31): يبين تصرف المبحوثين عند الخسارة في لعبة الكترونية.

تصرف المبحوثين عند الخسارة في لعبة الكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
الراحة النفسية	24	%26,7	66	%73,3	90	%100
اللعب دون توقف حتى الفوز	41	%45,6	49	%54,4	90	%100
تلعب ألعاب أخري	22	%24,4	68	%75,6	90	%100
تتوجه إلى حل الواجبات المدرسية	15	%16,7	75	%83,3	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه المتعلق بتعرف المبحوثين أثناء الخسارة في اللعبة الإلكترونية نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يلعبون دون توقف حتى الفوز قدرت بنسبة 45.6% ممثلة ب41مفردة، في حين نجد 26.7% منهم يتوقفون عن اللعب في حين نجد نسبة من المبحوثين يلعبون ألعاب أخرى ب24.4% ما يعادل 22مفردة، أما الفئة المتبقية تتوجه إلى حل الواجبات المدرسية قدرت بنسبة 16.7 %ممثلة ب15 مفردة.

تبرز الباحثة مريم قويدر في بحثها إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يكثرون اللعب حتى الفوز راجع إلى أن المراهق دائما يحاول إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة، بل يواصل اللعب حتى الفوز، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل والمراهق يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار.[1]

ومنه نستنتج أن المراهقين لا يستسلمون للخسارة في اللعبة بل يكررون اللعب حتى الفوز.

الجدول رقم (32): يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية انعكست على نفسية المبحوثين.

انعكاس الألعاب الإلكترونية على نفسية المبحوثين	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
الفرح	19	%21,1	71	%78,9	90	%100
الشعور بالخوف	3	%3,3	87	%96,7	90	%100
الانزعاج	22	%24,4	68	%75,6	90	%100
الإصرار	31	%34,4	59	%65,6	90	%100
لا شئ	25	%27,8	65	%72,2	90	%100

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مرجع سبق ذكره، ص218.

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه و المتعلق بأن للألعاب الإلكترونية انعكاس على نفسية المبحوثين كانت نفسية المبحوثين حيث نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت نفسيتهم الشعور بالإصرار التي قدرت ب 34,4 في حين نجد أن

المبحوثين كانت نفسيتهم الشعور بلا شيء أي منعدم كانت بنسبة 27,8 % أما البعض الآخر كان شعورهم بالانزعاج وذلك بنسبة قدرت ب 4,24 % أما نسبة المبحوثين الذين كان شعورهم بالفرح كانت بنسبة 21,1 % أما فئة أخري من المبحوثين كان الشعور لديهم بالخوف والذي قدر بنسبة 3,3%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كان شعورهم بالإصرار أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك راجع إلى أن المراهق يستخدم الألعاب بشكل دائم ولساعات طويلة فهو يتعرض لمضامين تجعله يشعر بالرغبة في مواصلة اللعب.

مما سبق نستنتج أن غالبية المبحوثين كان الإصرار أهم شيء ينعكس على نفسيتهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية والتي قدرت ب 34,4

يبرز الباحث أحمد فلاق أن متعة الفوز وبطل القصة أكثر الأمرين المحببين لذي العينة لألعاب الفيديو.[1]

الجدول رقم(33): يبين ما إذا ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلك لا تبالى بمشاهدة القتل والدمار

ممارسة الألعاب هل تجعل المبحوثين لا يبالون بمشاهدة القتل والدمار	التكرار	النسبة%
نعم	3	%3,3
لا	87	%96,7
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه نلاحظ أن غالبية المبحوثين أجابوا ب "لا" أي لا يبالون بمشاهدة القتل والدمار تقدر نسبتهم ب 96,7%، في حين نجدوا المبحوثين الذين أجابوا ب"نعم " لا يبالون بمشاهدة القتل فقد قدرت نسبتهم ب 3,3%.

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص15 .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأنهم يبالون بمشاهدة القتل والدمار جراء عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع ذلك إلى تأثرهم وتفاعلهم مع تلك المشاهد، بالإضافة إلى أنهم يفضلون الألعاب الحربية بالدرجة الأولي والتي تتضمن مشاهدة القتل الدمار.

مما سبق أن غالبية أفراد المبحوثين يبالون بمشاهدة القتل والدمار والتي قدرت نسبتهم ب96,7%.

الجدول رقم (34): يبين شعور المبحوثين لممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعل مع أفراد عائلتك قد قل

شعور المبحوثين لممارستهم لألعاب يفقدهم تفاعلهم مع عائلتهم	التكرار	النسبة%
نعم	36	%40
لا	54	%60
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه نلاحظ أن غالبية المبحوثين أجابوا ب "لا" أي أن شعورهم عند ممارستهم لألعاب الإلكترونية لم يقلل من تفاعلهم مع أفراد عائلتهم والذي قدر بنسبة 60، في حين نجد المبحوثين الذين أجابوا بنعم أي أن تفاعلهم مع أفراد عائلتهم قل جراء ممارستهم لألعاب الإلكترونية.

ومنه نستنتج أن شعور المبحوثين لممارستهم لألعاب الإلكترونية لم يقلل من تفاعلهم مع أفراد عائلتهم والذي قدر ب 60.

الجدول رقم(35): يبين رأي المبحوثين ما إذا كان بإمكانهم الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية.

رأي المبحوثين عن إمكانية الاستغناء عن الألعاب	التكرار	النسبة%
نعم	52	%57,8
لا	38	%42,2
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه الذي يبن آراء المبحوثين عن إمكانية الإستغناء عن الألعاب الإلكترونية الذين أجابوا ب "نعم" والتي قدرت نسبتهم ب 57,8% ممثلة ب52 مفردة، أما أفراد العينة الذين أحابوا ب "لا" قدر عددهم ب 42,2% والمقدرة ب 38 مفردة.

تبرز الباحثة فاطمة همال في بحثها تشكل مصدرا هاما للتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الاستغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة فإن الطفل دائم البحث في الأكثر متعة والجديد فيها وهو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.[1]

نستنتج من خلال ما سبق أن أفراد العينة أغلبهم يمكنهم الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية وذلك يفسر لنا أنهم غير مدمنين بشكل كلي عن هذه الألعاب.

الجدول رقم(36): يبين ممارسة المبحوثين لألعاب الإلكترونية قلل من الحجم الساعي المخصص للمراجعة والمذاكرة

ممارسة الألعاب الإلكترونية قلل من الوقت المخصص للمراجعة	التكرار	النسبة%
نعم	49	%54,4
لا	41	%45,6
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الإحصائية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح آراء أفراد العينة حول ما إذا كانت ممارسة المبحوثين لألعاب الإلكترونية تقلل من الحجم الساعي المخصص للمراجعة والمذاكرة فقد كانت إجابتهم ب "نعم" بنسبة 54,4% المقدرة ب 49 مفردة، أما أفراد العينة الذين أجابوا ب "لا" فكانت نسبتهم 46,6% مقدرة ب41 مفردة

تبرز الباحثتان شيماء خلافي ومونية هاني في بحثهما أن للهاتف الذكي مخاطر سلبية على تلاميذ الثانوية،حيث يعتبر سببا في إنهائهم عن الدراسة وتضييع وقتهم إضافة إلى المخاطر الصحية وهذا ما تؤكده النتائج المتوصل إليها في البحث.[2]

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص293.

[2] شيماء خلافي، مونية هاني، مرجع سبق ذكره، ص150.

إن ارتفاع نسبة الذين أجابوا بنعم يوضح لنا أن ممارسة الألعاب لفترات طويلة يؤثر على مستوي التحصيل الدراسي ويقلل اهتمامهم وتركيزهم بالدراسة وبالتإلى تراجع مستواهم الدراسي.

الجدول رقم(37): يبين آراء المبحوثين حول ممارسة الألعاب الإلكترونية وهل جعلتهم يفقدون الرغبة في الدراسة

ممارسة الألعاب تجعلك تفقدك الرغبة في الدراسة	التكرار	النسبة%
نعم	28	%31,1
لا	62	%68,9
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه والذي يمثل أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل المبحوثين يفقدون الرغبة في الدراسة، ومنه نلاحظ أن نسبة المبحوثين الدين كانت إجابتهم ب"نعم" جاءت في المرتبة الأولي بنسبة 68,9% وهي توضح أفراد العينة الذين يفقدون الرغبة في الدراسة، وتأتي المرتبة الثانية والتي كانت إجابتهم ب "لا" بنسبة 31,1% يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفقدون الرغبة في الدراسة إلا أن هذه الألعاب أصبحت بمثابة ملجأ يرجع إليه المراهقون بغرض التهرب من الواجبات المدرسية وهذا يعود بالسلب على مستوي تحصيهم الدراسي كون عملية المراجعة والمذاكرة تعتبر خطوة مهمة ومفيدة للمراهق من أجل تحسين مستواه وغياب هذه العملية يؤثر سلبا على تحصيله الدراسي.

من خلال ما سبق نستنتج نية أن غالبية أفراد العينة يفقدون الرغبة في الدراسة عند ممارستهم لألعاب الإلكترونية وهذا ما توضحه الباحثتان زهية بودبية ورشيدة منغور أن أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 59,55%[1].

الجدول رقم (38): يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب في تغيير عادات النوم عند المبحوثين.

هل الألعاب الإلكترونية تسبب في تغيير عادات النوم عندك	التكرار	النسبة%
نعم	59	%65,6
لا	31	%34,4
المجموع	90	%100

[1] زهية بودبية، رشيدة منغور، مرجع سبق ذكره، ص152.

من خلال البيانات الموضحة في الجدول أعلاه والذي يمثل ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب في تغيير عادات النوم عند المبحوثين فإن نسبة الذين كانت إجابتهم ب "نعم" قدرت ب 65,6% أي ما يعادل 59 مفردة، وتليها الذين كانت إجابتهم ب"لا" حيث قدرت ب 34,4% و المقدرة ب31 مفردة .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وأذى بهم إلى تغيير عادات النوم ذلك لأن تلك الألعاب جعلتهم يتركون عالمهم الواقعي ويبحرون في عالم افتراضي لا يمكن الاستغناء عنه وهذه الألعاب الموجودة في العالم الافتراضي غيرت سلوكاتهم وأفكارهم وعاداتهم بما فيها عادة النوم .

تبرز الباحثة فاطمة همال أن الألعاب الإلكترونية تأثر في التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل.[1]

ومنه نستنتج أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم بنعم أكدت بأن الألعاب الإلكترونية تسببت في تغير عادات النوم لديهم.

الجدول رقم(39): يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب آلام في الظهر والرقبة والعمود الفقري.

الإضرار التي تسببها الألعاب الإلكترونية على الجسم	التكرار	النسبة%
نعم	64	%71,1
لا	26	%28,9
المجموع	90	%100

من خلال البيانات الموجودة في الجدول أعلاه الذي يوضح لنا ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب آلام في الظهر والرقبة والعمود الفقري حيث يبين لنا أفراد العينة الذين كانت أجابتهم ب"نعم"قدرت نسبتهم 71,1% والمقدرة ب 64 مفردة، أما أفراد العينة الذين أجابوا ب"لا" كانت نسبتهم 28,9% المقدرة ب26 مفردة.

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص292.

من خلال هذه النتائج يتضح لنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة بشكل مستم أو الجلوس الخاطئ أثناء اللعب يؤدي به إلى الشعور بآلام في الظهر والرقبة وقد يتسبب كذلك في انجذاب العمود الفقري، لذا يجب على مستخدمي الألعاب الإلكترونية تفادي ذلك.

يبرز الباحث وسام سالم أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من انحناء الظهر.[1]

ومنه نستنتج أن أغلب أفراد العينة أجابوا بنعم وهذا اعتراف منهم أن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية يجب تجنبها.

الجدول رقم(40): يبين إذا ما كان للألعاب الإلكترونية تأثير على قوة النظر(البصر).

تأثير الألعاب على قوة النظر	التكرار	النسبة%
نعم	46	%51,1
لا	44	%48,9
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح أثر الألعاب الإلكترونية على قوة البصر عند أفراد العينة الذين أجابوا ب " نعم" بنسبة 51,1% والمقدرة 46 مفردة في حين أن 18,9% بالمئة مقدرة ب 44 مفردة أجابوا ب لا.

إن ارتفاع نسبة أفراد العينة الذين أجابوا بنعم دليل على ما ذا هذا التأثير وفعاليتهم لأن الوقوف أمام شاشة الحاسوب والاستخدام المكثف للهاتف النقال يؤثر على عدسة العين ويقلل من النظر وأيضا الألوان الصاخبة تؤثر على عصب العين وهذا ما أثبتته بعض الدراسات ومنها دراسة الخبير البريطاني السيد ويليام شيورات في مجال الإشاعات فقد حذر الآباء بعدم السماح لأطفالهن باستخدام الأجهزة الإلكترونية كالهواتف الذكية وغيرها نظرا للمخاطر الصحية المترتبة على دلك ومنه نستخلص أن أفراد العينة يؤيدون أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على البصر.

[1] وسام سالم، تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، دراسة تحليلية لأطفال الفئات العمرية من7الى15سنة، 2015، ص215.

عرض النتائج العامة:

النتائج العامة:

نتائج المحور الأول: البيانات الشخصية

– توصلت الدراسة إلى أن:نسبة الذكور أكبر من نسبة الإناث حيث قدرت نسبتهم ب 57.8% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(1).

– توصلت الدراسة إلى أن: فئة المبحوثين تتراوح أعمارهم أزيد من 17سنة جاءت في المرتبة الأولى من بين الفئات العمرية حيث قدرت نسبتهم ب44.4% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(2).

– توصلت الدراسة إلى أن: فئة المبحوثين تتراوح أعمارهم أزيد من17 سنة جاءت في المرتبة الأولى من بين الفئات العمرية الأخرى حيث قدرت نسبتهم ب 44.4% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(2).

– توصلت الدراسة إلى: أن فئة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي جاءت في المرتبة الأولى بأكبر من نسبة والتي قدرت ب34.5%،وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (3)

– توصلت الدراسة إلى أن: فئة المبحوثين الذين يدرسون في شعبة العلوم التجريبية جاءت في المرتبة الأولى وذلك بأكبر نسبة والتي قدرت ب33.3% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(4).

– توصلت الدراسة إلى أن: فئة المبحوثين المتحصلين على درجة مقبول جاءت في المرتبة الأولى وذلك بأكبر نسبة والتي قدرت ب 52.2% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (5).

المحور الثاني:عادات وأنماط ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية:

– توصلت الدراسة إلى أن: المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا حيث قدرت نسبتهم 42.2%.

– كشفت هذه الدراسة أن أغلب المبحوثين بدءوا ممارسة الألعاب الإلكترونية هذا أكثر من 5سنوات بنسبة 46.7%.

– أظهرت هذه الدراسة أن: أغلب أفراد العينة يقضون من ساعة إلى ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 48.9%.

– تشير هذه الدراسة إلى أن: معظم التلاميذ يفضلون استخدام الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 88.9%.

– بينت لنا هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 83.3%.

– أوضحت هذه الدراسة أن أكثرية المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 72.2%.

– أثبتت هذه الدراسة أن معظم أفراد العينة يتحصلون على الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيث بنسبة 86.7%.

– أكدت لنا هذه الدراسة أن معظم أفراد العينة يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية جماعيا بنسبة 44.%.

– أكدت لنا هذه الدراسة لإلى أن أغلبية المبحوثين يرون أن أدائهم متوسط في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 53.3%.

المحور الثالث:أنواع الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل المراهقين:

تؤكد لنا هذه الدراسة أن أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الحربية والقتال والمغامرة، كما أنهم يميلون إلى هذه الألعاب وذلك بنسبة 52%. free fire ,pupg

– خلصت هذه الدراسة إلى أن سبب انجذاب أفراد العينة لاستخدام الألعاب الإلكترونية يعود إلى متعة الفوز بنسبة 83.3%.

– كشفت الدراسة أن أفراد العينة يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية في عطلة نهاية الأسبوع بنسبة 47.8%.

– كشفت الدراسة أن غالبية التلاميذ يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الانترنيت بنسبة 81.1%.

المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين:

– أكدت الدراسة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية أحيانا بنسبة 45.6%.

– توصلت الدراسة إلى أن معظم المبحوثين لم يتأثر مستواهم الدراسي منذ بداية استخدامهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 38.9%،أما الذين تأثروا فقد كانت درجة التأثير بشكل سلبي على مستواهم الدراسي بنسبة 35.6%،والذين تأثروا بشكل إيجابي بنسبة 25.6%

المحور الخامس: تأثير الألعاب الالكترونية على شخصية المراهق، نفسيا، اجتماعيا، وأسريا:

– أكدت الدراسة أن أكثرية المبحوثين يقلدون أبطال لعبة إلكترونية "نادرا"حيث قدرت نسبتهم ب 57%.

– أكدت الدراسة أن أكثرية المبحوثين يشعرون بالحماس والحيوية وذلك بنسبة 58.9%.

– بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند توقفهم عن اللعب وذلك بنسبة 40%.

– يكرر المراهقين اللعب حتى الفوز عند الخسارة في لعبة إلكترونية وهذا ما أثبتته النتائج بنسبة 45.6%.

– أثبتت الدراسة أن أغلبية المبحوثين تنعكس الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم بالإصرار وذلك بنسبة 65.6%.

– تشير هذه الدراسة إلى أن معظم أفراد العينة أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية تجعلهم لا يبالون بمشاهدة القتل والدمار بنسبة 76.7%.

– أكدت الدراسة أن ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية لم تضيق من الوقت الذي يقضونه مع أسرهم وهذا ما أكّدته النتائج المتوصل إليها وذلك بنسبة 60%.

– تأكد الدراسة أن أفراد العينة أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية قلل من الحجم الساعي المخصص للمراجعة والمذاكرة وذلك بنسبة 54.4%.

–أثبتت لنا الدراسة أن معظم أفراد العينة يفقدون الرغبة في الدراسة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 68.9%.

– أكدت الدراسة أن أفراد العينة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية تسبب لهم تغير عادات النوم وذلك بنسبة 65.6%.

– 71.1% من المبحوثين يعانون من آلام في الظهر والرقبة والعمود الفقري بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

– أثبتت الدراسة أن معظم أفراد العينة ممارستهم للألعاب الإلكترونية تؤثر على قوة البصر لديهم بنسبة 51.1%.

خاتمـــــة

خاتمة

تناولت دراستنا موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة والمتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين المتمدرسين في ثانوية ناصري رمضان بولاية جيجل، حيث يمكن أن نختم به قولنا أن للألعاب الإلكترونية مكانة هامة في حياة الأطفال والمراهقين لاعتبارها الوسيلة الحديثة للعب التي توفر لهم كل المستجدات التي تدفع عنهم الملل، وتقدم لهم فرص للاكتشاف والمغامرة والتحدي، وهو ما أدى بهذه الشريحة من المجتمع إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب واستخدامها لأوقات طويلة متناسين بذلك التزاماتهم الدراسية وذلك ما أدى إلى التأثير على مستوى تحصيلهم الدراسي لذلك هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين،بحكم أن كثرة استخدام هذه الألعاب يؤثر على تركيزهم ونقص الانتباه لديهم إضافة إلى التخلي على أداء الواجبات المدرسية من أجل استخدام هذه الألعاب، وهذا ما توصلت إليه دراستنا، حيث تبين من خلال هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يستخدمون هذه الألعاب من ساعة إلى ثلاثة ساعات في اليوم، وهي فترة طويلة مقارنة مع صغر سن المبحوثين وارتباطاتهم الدراسية، وهو ما أدى إلى التخلي على واجباتهم وضعف تركيزهم الأمر الذي أدى إلى تراجع درجة تحصيلهم الدراسي.

وأبرزت الدراسة بذلك وكنتيجة عامة أن الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين، وذلك كان نتيجة الاستخدام المفرط لتلك الألعاب، وبذلك نحكم بتحقيق الرؤية الأولية التي أجريت من أجلها الدراسة.

ومع أن الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين إلا أننا لا يمكن أن ندعي إحاطتنا بكل جوانب الموضوع، ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية والشاملة في حقيقة الأمر، بل هي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا: المعاجم والقواميس

1- ابراهيم مجري عزيز، معجم مصطلحات ومفاهيم التعليم والتعلم، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة، 2009.

2- جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعلم، ط1، بيروت، دار النهضة العربية، 2005.

3- عبد الله مي، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، ط1، بيروت، دار النهضة للنشر، 2014.

4- عدنان أبو مصلح، معجم مصطلحات علم الاجتماع، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2015.

5- محمد عاصف غيث، قاموس علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2006.

ثانيا: الكتب

6-أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط3، 2007.

7-أحمد صالح ومحمود عبد الحكيم، التقويم التربوي ومبادئ الإحصاء، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر، دط، دس، ص51.

8-أحمد عارف العساف، د محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية والإدارية(مفاهيم والأدوات)، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2011

9-أحمد عياد، مدخل المنهجية البحث الاجتماعي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط2 ، 2013.

10-أكرم مصباح عثمان، مستوى الأسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل الدراسي للأبناء، دار الأكرم بن حزم، بيروت، ط1، 2002.

11-بوداود عبد اليمين، عطاء الله أحمد، المرشد في البحث العلمي لطلبة التربية البدنية والرياضية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2009.

12-جودت عزت عطوي، أساليب البحث العلمي مفاهيمه، أدواته، طرقه الإحصائية، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2009.

13-حسن محمد جواد الجبوري، منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية، دار الصاد الثقافية، الأردن، ط1، 2013.

14-خالد أحمد فرحان المشهداني، د رائد عبد الخالق عبد الله العبيدي، مناهج البحث العلمي، دار الأيام للنشر والتوزيع، عمان، دط، 2015.

15-ربحي مصطفى عليان، طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن، ط1، 2009.

16-زينب عبد الحميد، الأسلوب العلمي في إعداد وكتابة البحث، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، ط1، 2007.

17-زكرياء الشريني وآخرون، مناهج البحث العلمي، الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1، 2015.

18-زينب سالم عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، دب، ط1، 2015.

19-سعد الله الطاهر، علاقة القدرة على التفكير بالابتكار والتحصيل الدراسي، معهد علم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، دط، 1995.

20-صالح محمد على أبو جادو، علم النفس التصوري الطفولة والمراهقة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، دط، 2004.

21-صالح محمد على أبو جادو، علم النفس التربوي، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، دط، 1998.

22-عبد الحميد نشواتي، علم النفس التربوي، دار الفرقان، عمان، ط4، 2003.

23-عبد الرحمان محمد عيسوب، القياس والتوجيه في علم النفس والتربية، دار المعرفة الجامعية، 1999.

24-عبد العزيز عطالة، مشكلات تربوية معاصرة، دار الثقافة، عمان، 2009.

25-عبد الجابر تيم، كاملة الفرخ، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ,1999.

26-عمار بوحوش، محمد الدنينات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط8، 2016.

27-عبد الناصر جندي، تقنيات ومناهج البحث العلمي للعلوم السياسية والاجتماعية، الجزائر، ط3، 2011.

28-د غازي عناية، منهجية إعداد البحث العلمي، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2015.

29-فهد بن عبد العزيز العقيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، دط، 2010.

30-فهد خليل زايد، أساسيات منهجية البحث في العلوم الإنسانية، دار النقاش للنشر والتوزيع، الأردن، ط1، 2007.

31-لمعان مصطفى الجيلإلى، التحصيل الدراسي، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2011.

32-محمد الجلال الغندور، البحث العلمي بين النظرية والتطبيق، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2015.

33-محمد بن حمودة، علم الإدارة المدرسية نظرياته وتطبيقاته في النظام التربوي الجزائري، دار العلوم للنشر والتوزيع، 2006.

34-محمد حسن العمايرة، المشكلات الصفية السلوكية التعلمية الأكادمية، دار المسيرة للنشر والطباعة والتوزيع، 2013.

35-محمد رضا البغدادي، الأهداف والاختبارات في مناهج وطرق التدريس بين النظرية والتطبيق، دار الفكر العربي، مصر، 1998.

36-محمد صفوت عبد العزيز، حل المشكلات السلوكية لطلاب المرحلة الابتدائية، المملكة العربية السعودية، 2013.

37-محمد فتحي الكرداني، البحث العلمي، نظريات تطبيقات، دار الوفاء للطباعة، الإسكندرية، ط1، 2015.

38-منال هلال زهرة، بحوث الإعلام الأسس والمبادئ، دار الكنوز للمعرفة، الأردن، ط1، 2011.

39-موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي وكمال بوشرف، سعيد سبعون، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008.

40-مولاي بودحليلي محمد، نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، دط، 2014.

41-مولود سفاري وطاهر مسعود، المدخل إلى المنهجية في علم الاجتماع والاتصال، قسنطينة، 2007.

42- نبيل على، تحديات عصر العولمة، دار العين للنشر والتوزيع، القاهرة، دط، دت.

43-نادية شرادي، التكيف المدرسي للطفل والمراهق على ضوء التنظيم العقلي، ديوان المطبوعات الجامعية، الساحة المركزية بن عكنون، الجزائر، 2006.

44-يامنة عبد القادر اسماعيل، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن، دط، 2011.

45-يوسف عمار، مناهج وتقنيات البحث للدراسات الإعلامية الاتصالية، ديوان المطبوعات الجامعية، 2017، ص131.

ثالثا: الرسائل والأطروحات:

46-أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه للعلوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008 2009.

47-أمل بن يوسف، العلاقة بين إستراتجيات التعلم والدافعية وأثرها على التحصيل الدراسي، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2007 2008.

48-بوريو موراد، أثر التعلم التعاوني على التحصيل المدرسي والميول للدراسة بمادة الرياضيات لدى تلاميذ المتأخرين دراسيا، رسالة ماجستير، جامعة باجي مختار، عنابة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، 2011.

49-بوعنوة أحمد، تأثير العوامل الأسرية على المستوى التحصيلي للطالب في المرحلة الثانوية، مذكرة لنيل شهادة ماجستير، جامعة جيجل، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2012،2013.

50-زينب سالم أحمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية على سلوكيات الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2011، 2012.

51- زهية بودبية، رشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الراسي للمراهقين، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص علاقات عامة، جامعةمحمد الصديق بن يحي، جيجل، 2018/2017.

52-سارة محمود عبد الرحمان حمدان، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الإبتدائي من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ظل بعض التغيرات، رسالة ماجيستير، نخصص مناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، كلية العلوم والترجمة، 2016 2015.

53-سميحة برتيمة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، مذكرة نيل شهادة الماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2016 2017 .

54–سناء سعاد نوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية الفنية وعلاقتها بالإشهار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة الجيلإلى، بونعامة خميس مليانة ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر ، 2015، 2016.

55_شرين أنور أبو عودة ، أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعلمية في التحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله ، في مادة العلوم ، رسالة ماجستير ، جامعة بير زيت فلسطسن، كلية الدراسات العليا، 2010، 2011.

56_عبد الله عبد العزيز، ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم التربية ، جامعة المالك سعود بالمملكة العربية السعودية، 1432هـ.

57_فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة مكملة ، لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2011 /2012.

58–فنيش سعيد، الاتصال التربوي وعلاقاته بمستويات التحصيل الدراسي، دراسة لدي عينة من تلاميذ السنة الثانية ثانوي، رسالة ماجستير، جامعة وهران ، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية، 2011، 2012.

59_محمد برو، أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين المنشغلين بالتربية والتعلم، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، دط، 2010.

60–محمد محمود الحيلة، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية(3 6)سنواتها وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

61–مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011 2012.

62-نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12 15) سنة، القطاع العام، دراسة ماجستير، معهد التربية البدنية الرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، 2008.

63-هبة أحمد بشورة أبو القاسم، أثر برنامج الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان، دراسة ماجستير، قسم علم النفس كلية الدراسات العليا، جامعة السودان، 2019.

رابعا: المجلات

64-إبراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، دراسة ميدانية على طلاب مرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية الأمنية، المجلد36، العدد3، المملكة العربية السعودية، 2022.

65-أندي محمد حجازي، "دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل"، مجلة الطفولة العربية، العدد43، أكتوبر 2010.

66-حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة إذاعات الدول العربية، العدد02، تونس، 2007.

67-رحالي ميلود، بلعباس عبد الحميد، الألعاب الالكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مدينة المسيلة مجلة التمكين الاجتماعي والتنمية المستدامة في البيئة الصحراوية، مجلد1، ع2، الأغواط، 2019.

68-ريم خميس مهدي، التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية، المجلة العربية التربية النوعية، د.م.ن، المجلد4، ع13، 2020.

69-فتحي بخاري، شعوة على، ماهية الألعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، مجلد2، ع2، الجزائر، 2019.

70-محمد سليمان، الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء، مجلة التربية والعلم، العراق، 2009.

71–ونجن سميرة، التحصيل بين التأثيرات الصفية ومتغيرات الوسط الاجتماعي، مجلة الدراسات والبحوث التعلمية والبحوث الاجتماعية، جامعة الوادي، العدد الرابع، جانفي2014.

خامسا: المقالات

72–منير ركاب، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهولسة، السوق الالكترونية الموازية، جريدة إعلام أسبوعية، العدد5، من 22إلى29 أكتوبر 2006.

الكتب باللغة الأجنبية:

73-salen,kandzimmerman,rules of play:game desighfun damentalscambridge. ma:mit press.2004.

74-Dartijuenave,j ,(2012),ritul et liminaoitè,sociètès,115,81 ,93 ,p81,on ligne :http : //doiarg /103917,soc ,1150081 ,consultè le 26/04/2022.

75- coman ,pour une ant Mihai hropologè de medias :presse universitti de gned coll.commun et societs,200

سادسا: المواقع الالكترونية

76–إبراهيم أبو غزالة"تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية من الموقع الالكتروني.https//naslhahet

77–رزان صلاح، أهمية الألعاب الالكترونية من المواقع الالكترونية:https//mawdoo3.com

78-http://lwian.uchicagi.edu/blogs theory/keywirds/liminal

الملاحق

جامعة محمد الصديق بن يحي –جيجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان بعنوان

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين في الجزائر

–دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ناصري رمضان –الطاهير–

استمارة بحث ميداني مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص صحافة مطبوعة وإلكترونية

إعداد الطالبات: **إشراف الأستاذ:**

– ليمان حسينة – بطاهر هشام

– بوعشيبة جميلة

– متناني حنان

تحية طيبة وبعد:

هذه استمارة بحث ميداني بعنوان:" أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين في الجزائر" تحتوي على أسئلة، يرجى منكم الإجابة على الأسئلة المعدة في هذه الاستبانة بموضوعية، وذلك استكمالا لأغراض الدراسة، ونؤكد لكم أن إجاباتكم تستعمل بسرية ولا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي مع وافر الشكر والتقدير.

ملاحظة: ضع علامة (×) في الخانة المناسبة أو أكمل الفراغ أو اختيار إجابة صحيحة.

السنة الجامعية: 2022/2021

المحور الأول: بيانات شخصية

1- الجنس: ذكر☐ أنثى☐

2- السن: أقل من 16 سنة☐ - من 16 إلى 17 سنة☐ - أزيد من 17 سنة☐

3- المستوى الدراسي:

- سنة أولى ثانوي☐ - السنة الثانية ثانوي☐ - السنة الثالثة ثانوي☐

4- الشعبة: - آداب وفلسفة☐ - علوم تجريبية☐ - تسيير واقتصاد☐

- لغات أجنبية☐ - تقني رياضي☐

5- درجة التحصيل الدراسي:

- ممتازة☐ - جيدة☐ - مقبولة☐ - غير مقبولة☐

المحور الثاني: عادات وأنماط ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية

6- هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟

- غالبا☐ - أحيانا☐ - نادرا☐

7- منذ متى وأنت تمارس الألعاب الإلكترونية؟

- أقل من 1 سنة☐ - من 1 سنة إلى 5 سنوات☐ - أكثر من 5 سنوات☐

8- ما المدة التي تقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية يوميا؟

- أقل من ساعة☐ - من ساعة إلى 3 ساعات☐ - أزيد من 3 ساعات☐

9- ما نوع الأجهزة التي تستخدمها في الألعاب الإلكترونية؟

- الهاتف الذكي ☐ - اللوح الإلكتروني ☐ - الحاسوب ☐

- أخرى تذكر:.....

10- ماهو المكان المفضل لديك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

- البيت ☐ - الشارع ☐ - الثانوية ☐

- أخرى تذكر: .....

11- ماهو الوقت المفضل لديك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

- صباحا ☐ - ظهرا ☐ - مساءا ☐ - ليلا ☐

12- كيف تتحصل على الألعاب الإلكترونية؟

- الشراء ☐ - الاستعارة ☐ - التحميل من الأنترنت ☐

- أخرى تذكر: .....

13- كيف تفضل استخدام الألعاب الإلكترونية؟

- فرديا ☐ - جماعيا ☐ - حسب الظروف ☐

14- كيف تقيم أدائك المعرفي عند ممارستك للألعاب الإلكترونية؟

- مرتفع ☐ - متوسط ☐ - منخفض ☐

المحور الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل المراهقين

15- ماهي الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

- الألعاب التعلمية ☐ - ألعاب الرياضة ☐ - ألعاب المغامرة ☐

- ألعاب القتال ☐ - الألعاب الحربية ☐

- أخرى تذكر: .....

16- رتب الألعاب الإلكترونية حسب الأفضلية لديك:

- بوبجي ☐

- فري فاير ☐

- فيفا FIFA ☐

- PES ☐

- نيد فول سيد ☐

17- ما الذي يجذبك في الألعاب الإلكترونية؟

- بطل اللعبة ☐ - متعة الفوز ☐ - التصميم ☐

أخرى تذكر: .....

18- ماهي أكثر الأيام التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية؟

- أيام الأسبوع ☐ - عطلة نهاية الأسبوع ☐

19- كيف تتعرف على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية؟

- عن طريق الانترنت ☐ - عن طريق الأصدقاء ☐

- عن طريق الإخوة والأخوات ☐ - عن طريق الوالدين ☐

- أخرى تذكر. .....

المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين

20- هل تمارس الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية؟

- دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

21- هل تتحكم في الوقت المخصص للعب؟

- نعم ☐ - لا ☐

22- هل تؤجل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - نادرا ☐

- كيف ترى تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيلك الدراسي؟

- سلبي ☐ - إيجابي ☐ - غير مؤثرة نهائيا ☐

- إذا كان التأثير سلبي، ما درجة التأثير؟

درجة التأثير	لم تؤثر	تأثير قليل	تأثير كبير
عدم القدرة والتركيز			
التدني في النتائج			
أعدت السنة الدراسية			

- إذا كان التأثير إيجابي، فما هي درجة التأثير؟

درجة التأثير	لم تؤثر	تأثير قليل	تأثير كبير
زيادة في نسبة الذكاء			
سرعة الاستيعاب والفهم			
اكتساب لغة جديدة			
تنمية الادراك والقدرات الذهنية			
تنمية الإرادة والعزيمة والمنافسة القوية			

المحور الخامس: تأثير الألعاب الإلكترونية على شخصية المراهق نفسيا اجتماعيا وأسريا

23- هل سبق لك وأن قلدت أبطال لعبة إلكترونية؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - نادرا ☐

- كيف تقوم بتقليد أبطال اللعبة الالكترونية ؟

- من حيث تقمص شخصيات ☐ - من حيث الحركة والطباع ☐

- من حيث اللباس ☐ - من حيث طريقة الكلام ☐

24- بماذا تشعر وأنت تمارس الألعاب الإلكترونية؟

- القلق والتوتر ☐ - الراحة والطمأنينة ☐ - القوة والشجاعة ☐

- الفرح والسرور ☐ - الحماسة والحيوية ☐ - الغضب ☐

25- بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

- الراحة النفسية ☐ - ضعف البصر ☐ - التعب الجسمي ☐ - الخمول الجسمي ☐

- أخرى تذكر: .....

26- عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل؟

- تتوقف عن اللعب ☐ - تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز ☐

- تلعب ألعاب أخرى ☐ - تتوجه إلى حل الواجبات الدراسية ☐

27- هل الألعاب الإلكترونية انعكست على نفسيتك؟

- الفرح ☐ - الشعور بالخوف ☐ - الانزعاج ☐ - الإصرار ☐ - لا شيء ☐

28- هل ممارستك للألعاب الإلكترونية يجعلك لا تبالي بمشاهدة القتل والدمار؟

- نعم ☐ - لا ☐

29- هل تشعر عند ممارستك للألعاب الإلكترونية أن تفاعلك مع أفراد أسرتك قد قل؟

- نعم ☐ - لا ☐

30- حسب رأيك هل يمكن الاستغناء عن هذه الألعاب؟

- .....

31- هل ترى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قلل من الحجم الساعي المخصص للمراجعة والمذاكرة؟

- نعم ☐ - لا ☐

32- هل ترى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية جعلك تفقد الرغبة في الدراسة؟

- نعم ☐ - لا ☐

33- هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تسبب في تغيير عادات النوم عندك؟

- نعم ☐ - لا ☐

34- هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تسبب آلام في الظهر والرقبة والعمود الفقري؟

- نعم ☐ - لا ☐

35- هل ترى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية أثر على قوة النظر (البصر) عندك؟

- نعم ☐ - لا ☐

FREE FIRE

ASPHALT
LEGENDS
1

PUBG