وزارة التعليـم العـــالي والبحـــث العلـــمي

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الاتصال

MOHAMEDSEDDIK BENYAHIA UNIVERSITY-JIJEL
HUMAN AND SOCIAL SCIENCES FACULTY
DEPARTEMENT OFINFORMATION AND
COMMUNICATION SCIENCES

العـــنوان

أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين

-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية كعواش ومقورة- جيملة- جيجل-

مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: الصحافة المطبوعة والإلكترونية

من إعداد الطلبة /

- الطالب(ة) أسماء مريخي
- الطالب(ة) أميمة تواتي
- الطالب(ة) باسمة مريزق
- الطالب(ة) فاتن بوجدير

لجنة المناقشة /

- الأستاذ(ة) : د. عبد الوهاب بوبعة رئيسا
- الأستاذ(ة) : فيروز بوزيدة مشرفا
- الأستاذ(ة) : أمين جنيح مناقشا

السنة الجامعية 2023/2022

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

قال الله تعالى:« لئن شكرتم لأزيدنكم»

قال صلى الله عليه وسلم:« من لا يشكر الناس لا يشكر الله».

الشكر أولا وأخيرا لله عز وجل فهو أحق بالشكر والثناء سبحانه وتعالى الذي رزقنا من العلم ما لم نعلم والحمد لله الذي وفقنا لهذا ولم نكن نصل إليه لولا فضله علينا لإتمام هذا العمل.

نتوجه بالشكر الجزيل إلى أستاذتنا المشرفة "**فيروز بوزيدة**" لجهودها في الإشراف على هذه المذكرة وإتمامها.

وفي الأخير نرجو من الله عز وجل أن يجعل عملنا هذا نافعا ليستفيد منه جميع الطلبة ونحمد الله على فضله وإحسانه وتوفيقه.

إهداء

لم تكن الرحلة قصيرة ولا ينبغي لها أن تكون، لم يكن الحلم قريبا و لا الطريق محفوفا بالتسهيلات لكنني فعلتها.

إلى أعز الناس و من كان لي سندا و عونا عند الشدائد طوال حياتي"**أبي و أمي**"

و كان لدعائهما المبارك أعظم الأثر في تسيير سفينة البحث.

إلى جدتي "**صافية**" أطال الله عمرها التي لم تنساني بدعائها طيلة مشوار الدراسي .

إلى أخي "**سيد علي**" "**أختي** "**إيمان**" من كان لهما بالغ الأثر في كثير من العقبات و الصعاب

إلى كل عائلتي من صغيرها إلى كبيرها .

إلى كل من يعرفني من قريب أو بعيد،ولكل من ساندني لو بكلمة واحدة.

إلى كل هؤلاء أهديهم هذا العمل المتواضع،سائلا الله العلي التقدير أن ينفعنا به و يمدنا بتوفيقه .

"لكل بداية نهاية، ولكل نهاية بداية جديدة"

"فاتن"

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

وصلى الله على صاحب الشفاعة سيدنا محمد النبي الكريم، وعلى أله وصحبه الميامين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين، أما بعد:

إلى صاحب السيرة العطرة والفكر النير، الذي لم يدخر نفسا في تربيتي ورعايتي وكان عونا لي في السراء والضراء .....**"أبي الحبيب"** أطال الله في عمره.

إلى من وضعتني على طريق الحياة وجعلتني رابط الجأش، إلى من بها أعلو وعليها أرتكز، إلى القلب المعطاء التي يسرت لي الصعاب وكانت ملاذا في السراء والضراء..... **"أمي الحنون"** أطال الله في عمرها.

إلى القلوب الطاهرة، رياحين حياتي الذين كان لهم الأثر في العقبات والصعاب..... **"إخوتي، منال، عيسى، هديل"** أنار الله حياتهم ووفقهم إلى ما يحبه ويرضاه.

إلى رفيق الدرب، الكتف التي أضع عليها أثقالي واليد التي تربت علي في كل حين، إلى القلب الحنون، والداعم الدائم والأكبر في كل شيء الذي لم يتوانى في مد يد العون لي **"الزوج الكريم إدريس"**... حماه الله.

إلى فقيدتي قلبي "**جدتي و عمتي**" اللتان أسأل الله تعالى أن يرحمهما برحمته الواسعة وان يطيب ثراهما ويسكنهما فسيح جناته.

في النهاية أحمد الله سبحانه وتعالى الذي منّ علينا بنعمة العقل والدين في محكم التنزيل "**فاذكروني أذكركم واشكروا لي ولا تكفرون**" سورة البقرة

"أميمة"

إهداء

أهدي ثمرة جهدي المتواضع إلى من وهبوني الحياة والأمل
والنشأة على شرف الإطلاع والمعرفة، ومن علموني أن أرتقي سلم الحياة بحكمة وصبر
برّا، وإحسانا ووفاء لهما: **أبي الغالي وأمي الغالية**".

إلى من وهبني الله نعمة وجودهم في حياتي ومن كانوا عونا لي في رحلة بحثي:
إخوتي: "**سليم، ضياء الدين، شمس الدين**" **وأخواتي**: "**أمينة، نبيلة**".

وأخيرا إلى كل من ساعدني، وكان له دور من قريب أو من بعيد في إتمام هذا العمل المتواضع
سائلة المولى عز وجل أن يجزي الجميع خير الجزاء في الدنيا والآخرة.
وصل اللهم وسلم على نبينا محمد.

"باسمة"

إهداء

وصلت رحلتي الجامعية إلى نهايتها بعد تعب ومشقة، وهاأنذا أختم بحث تخرجي بكل همة حيث مرت قاطرة البحث بكثير من العوائق ومع ذلك حاولت أن أتخطاها بثبات بفضل الله عز وجل الذي وفقني وألهمني الصحة والعزيمة والعافية

إلى من أفضلها على نفسي ولما لا فلقد ضحت من أجلي ولم تدخر جهدا في سبيل إسعادي على الدوام...."**أمي الحبيبة**"

إلى صاحب الوجه الطيب والأفعال الحسنة الذي لم يبخل علي طوال حياتي "**أبي العزيز**"

إلى إخوتي"**نبيل، هشام، حسام، نوال، وداد، هديل، أحلام**" من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب إلى من شاركتهم كل حياتي أنتم أزهار حياتي تمددها بعبق أبدي أنتم جواهري الثمينة وكنزي الغالي حماكم الله ورعاكم.

إلى كل الأصدقاء ومن كان برفقتي ومصاحبتي وشجعوا خطواتي عندما غلبتها الأيام لكم مني حبي وامتناني.

إلى كل من ساعدني من قريب أو من بعيد في إنجاز هذا العمل المتواضع.

"أسماء"

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وتقدير	
إهداء	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
ملخص الدراسة	
مقدمة	أ
I – 1– موضوع الدراسة ومنهجيتها	**5**
I – 1–1– موضوع الدراسة وإشكاليتها	**5**
I – 1–1– الإشكالية والتساؤلات	**5**
I – 1–2– فرضيات الدراسة	**6**
I – 1–3– أسباب اختيار الموضوع	**7**
I – 1–4– أهمية الدراسة وأهدافها	**8**
I – 1–4–1– أهمية الدراسة	**8**
I – 1–4–2– أهداف الدراسة	**8**
I – 1–5– تحديد مفاهيم الدراسة	**8**
I–1–6– الدراسات السابقة	**14**
I–2– منهجية الدراسة	**19**
I–2–1– مجالات الدراسة	**19**
I–2–2– منهجية الدراسة وأدواتها	**20**
I–2–2–1– نوع الدراسة	**20**
I–2–2–2– منهج الدراسة	**21**
I–2–2–3– أدوات جمع البيانات	**23**

I-2-3- مجتمع البحث والعينة	**25**
I-2-3-1- مجتمع البحث	**25**
I-2-3-2-عينة الدراسة	**25**
I-3- المقاربة النظرية المعتمدة في الدراسة	**27**
I-3-1- نشأة نظرية الغرس الثقافي وتطورها التاريخي	**27**
I-3- 2- مفهوم نظرية الغرس الثقافي	**29**
I-3- 3- مفاهيم عملية الغرس الثقافي	**31**
I-3- 4- فروض نظرية الغرس الثقافي	**32**
I-3- 5- الانتقادات الموجهة لنظرية الغرس الثقافي	**33**
I-3- 6- إسقاط النظرية على الدراسة	**34**
خلاصة الفصل	**35**
تمهيد	**37**
II- مدخل إلى الألعاب الإلكترونية والقيم والمراهقة	**38**
II-1- ماهية الألعاب الإلكترونية	**38**
II-1-1- تطور الألعاب الإلكترونية	**38**
II-1-2- أنواع الألعاب الإلكترونية	**40**
II-1-3- مجالات الألعاب الإلكترونية	**44**
II-1- 4- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	**48**
II-1- 5- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	**51**
II-2- مدخل إلى القيم	**56**
II-2-1- تصنيف القيم	**58**
II-2- 2- مكونات القيم	**58**
II-2-3- اكتساب القيم	**59**
II-2-4- خصائص القيم	**60**
II -2-5- أهمية القيم ووظائفها	**61**
II-2-6- نظريات اكتساب القيم	**62**

II- 3- مدخل إلى المراهقة	**65**
II- 3- 1- مرحلة المراهقة	**65**
II- 3- 2- خصائص مرحلة المراهقة	**65**
II- 3- 3- مراحل المراهقة	**68**
II- 3- 4- أشكال المراهقة	**69**
II- 3- 5- مسارات المراهقة	**72**
II- 3- 6- أهمية المراهقة	**73**
خلاصة الفصل	**74**
III- عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية	**76**
تمهيد	**76**
III-1- تفريغ وتحليل بيانات الدراسة	**77**
III-1-1- البيانات الشخصية	**77**
III-1-2-عادات وأنماط المراهقين في استخدام الألعاب الالكترونية	**80**
III-1-3-أسباب إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الالكترونية	**91**
III-1-4- أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين	**95**
III-2- النتائج العامة للدراسة	**112**
الخاتمة	**118**
قائمه المراجع	**120**
ملاحق	**/**

فهرس الجداول

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع	77
02	يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن	78
03	يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	79
04	يمثل مدى استخدام الألعاب الالكترونية	80
05	يمثل المدة التي يقضيها أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية	81
06	يمثل نوع الجهاز الذي يفضل استخدامه أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية	83
07	الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية	84
08	يمثل مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية	86
09	يمثل المكان المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية	87
10	يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة	88
11	يمثل مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها	90
12	يمثل أسباب استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية	91
13	يمثل الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبة الكترونية على أخرى	93
14	يمثل الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها	94
15	تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة.	95
16	يمثل تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة	96
17	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي	98
18	إذا كانت إجابتك بنعم فيما تكمن هذه التأثيرات	99
19	يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة	100
20	إذا كانت إجابتك بشكل سلبي كيف ذلك	101
21	يمثل القيم الاجتماعية والأخلاقية التي هي في تراجع عند استخدام الألعاب الالكترونية.	103
22	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية	105
23	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على قيمك الوطنية بشكل سلبي	106
24	يمثل إذا كانت إجابتك بشكل سلبي فيما يكمن ذلك	107
25	يمثل القيم والسلوكيات الايجابية التي تعززت لديك من خلال استخدامك للألعاب الالكترونية.	109
26	يمثل الرغبة في مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بسبب تأثيرها على قيمك	111

فهرس الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع	**77**
02	يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن	**78**
03	يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	**79**
04	يمثل مدى استخدام الألعاب الالكترونية	**81**
05	يمثل المدة التي يقضيها أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية	**82**
06	يمثل نوع الجهاز الذي يفضل استخدامه أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية	**84**
07	الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية	**85**
08	يمثل مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية	**87**
09	يمثل المكان المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية	**88**
10	يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة	**90**
11	يمثل مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها	**91**
12	يمثل أسباب استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية	**92**
13	يمثل الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبه الكترونية على أخرى	**94**
14	يمثل الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها:	**95**
15	تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة.	**96**
16	يمثل تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة	**97**
17	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي	**99**
18	إذا كانت إجابتك بنعم فيما تكمن هذه التأثيرات	**100**
19	يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة	**101**
20	إذا كانت إجابتك بشكل سلبي كيف ذلك	**102**
21	يمثل القيم الاجتماعية والأخلاقية التي هي في تراجع عند استخدام الألعاب الالكترونية.	**104**
22	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية	**106**
23	يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على قيمك الوطنية بشكل سلبي	**107**
24	يمثل إذا كانت إجابتك بشكل سلبي فيما يكمن ذلك	**108**
25	يمثل القيم والسلوكيات الايجابية التي تعززت لديك من خلال استخدامك للألعاب الالكترونية.	**110**
26	يمثل الرغبة في مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بسبب تأثيرها على قيمك	**112**

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة

تناولت هذه الدراسة موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين ومعرفة مدى إقبال المراهقين عليها، والكشف عن الآثار التي تخلفها هذه الألعاب على قيم المراهقين بثانوية كعواش عمر ومقورة–جميلة– ولاية جيجل.

و قد انطلقت دراستنا من جملة من التساؤلات بدءا بالتساؤل الرئيسي التالي:

– ما هو أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين بثانوية كعواش عمر ومقورة – جيملة– ولاية جيجل؟

و قد تفرع عن هذا التساؤل الرئيسي مجموعة من التساؤلات الفرعية التالية:

1 – ما هي عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية؟

2 – فيما تتمثل أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية، وما هي الاشباعات التي تحقق لديهم باستخدامها؟

3 – ما هي الآثار التي تخلفها الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين؟

– و قد اعتمدنا في دراستنا على منهج المسح بالعينة، واخترنا العينة القصدية، حيث تمثلت عينة الدراسة على مجموعة من المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية، والذي بلغ عددهم 80 مفردة من أصل 758، كما اعتمدنا في أدوات جمع البيانات على استمارة الاستبيان والملاحظة، قصد جمع البيانات وتحليلها وتفسيرها.

و توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

1– بينت الدراسة أن أغلبية تلاميذ الثانوية يفضلون لعب الألعاب الالكترونية بمفردهم فقط دون اللعب مع الأصدقاء و الإخوة بنسبة 47.5%.

2– كشفت الدراسة إلى أن المكان المفضل لدى تلاميذ الثانوية عند لعبهم للألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة كبيرة قدرت بـ88.8.

3– كشفت الدراسة أن نوع الألعاب الالكترونية التي يلعبها تلاميذ الثانوية هي الألعاب الحربية بنسبة89.5 % للذكور، و الألعاب التعليمة بنسبة 84.6% للإناث.

4– كشفت الدراسة أن تلاميذ الثانوية لا يراقب أولياؤهم الألعاب الالكترونية التي يلعبونها بنسبة 68.8%.

5– أظهرت النتائج أن الألعاب الالكترونية عززت قيمة اكتساب مهارات جديدة بنسبة 63% للذكور، و قيمة التثقيف للإناث بنسبة 70.6%.

6- بينت الدراسة أن أثر الألعاب الالكترونية على أفراد العينة في القيم الجمالية في حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي لكلا الجنسين بنسبة 52.9% للذكور، و 47.1 % للإناث .

7- توصلت النتائج النهائية إلى أن أغلبية أفراد العينة يريدون مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة 66.3%.

الكلمات المفتاحية: الأثر، الألعاب الالكترونية، المراهق، القيم.

Summary

This study dealt with the issue of the impact of electronic games on the values of adolescents and the extent to which adolescents are interested in them, and the detection of the effects of these games on the values of adolescents in secondary schools such as Awash Omar and Magoura-Jamila - Jijel Province.

Our study was launched on a number of questions, starting with the following main question:

- What is the effect of electronic games on the values of adolescents in secondary schools such as Awash Omar and Magoura - Jemla - Jijel Province?

From this main question, we set out a set of sub-questions, as follows:

1- What are the habits and patterns of teenagers using electronic games?

2 - What are the reasons for the interest of adolescents in electronic games, and what are the gratifications they achieve by using them?

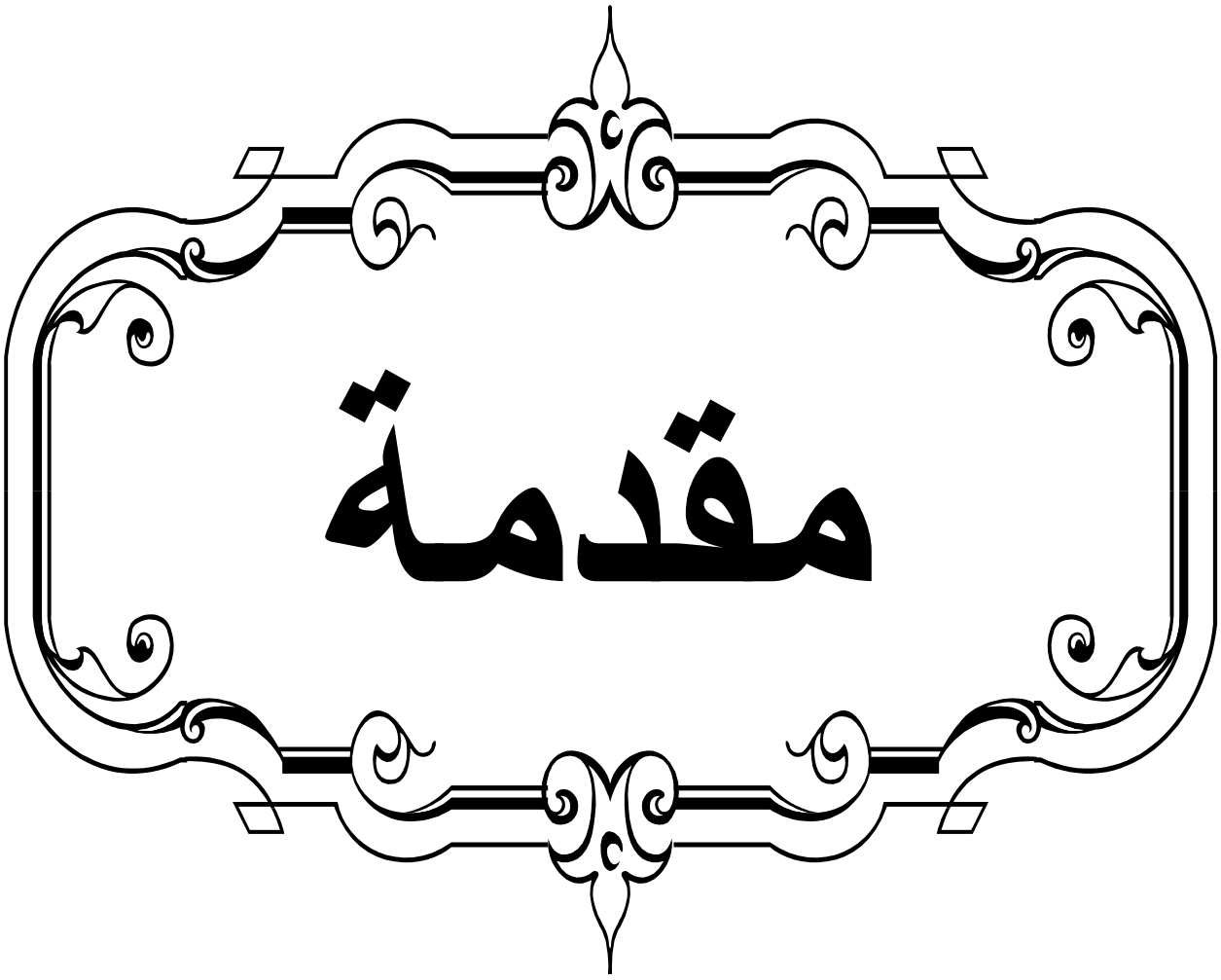
3 - What are the effects of electronic games on the values of adolescents?

- In our study, we relied on the sample survey method, and chose the intentional sample, as the study sample consisted of a group of adolescents who play electronic games, whose number reached 80 out of 758, and we also relied on data collection tools, the questionnaire and observation form tool was used, Intent with data, analysis and interpretation.

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

1- The study showed that the majority of high school students prefer to play electronic games alone only without playing with friends and siblings by 47.5%.
2- The study revealed that the favorite place for high school students when playing electronic games is the home, with a large percentage estimated at 88.8%.
3- The study revealed that the type of electronic games played by high school students are military games with a percentage of 89.5% for males, and educational games with a percentage of 84.6% for females.
4- The study revealed that secondary school students do not monitor their electronic games, with a percentage of 68.8%.
5- The results showed that electronic games enhanced the value of acquiring new skills by 63% for males, and the value of education for females by 70.6%.

6- The study showed that the impact of electronic games on the sample individuals in the aesthetic values in the love of adornment and interest in the external appearance of both sexes by 52.9% for males, and 47.1% for females.
7- The final results concluded that the majority of the respondents wanted to continue using electronic games at a rate of 66.3%.
Keywords: impact, electronic games, teenagers, values.


مقدمة

يعيش العالم ثورة من التغيرات التكنولوجية الحديثة، حيث وجد الأفراد والمجتمعات أنفسهم يتفاعلون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من التطورات في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصال، وأصبح من الصعب الاستغناء عنها باعتبارها حاجة ضرورية في حياته اليومية، ومن بين هذه الوسائل نجد الألعاب الالكترونية التي اكتسحت حياة مختلف الفئات الاجتماعية خاصة المراهقين باعتبارهم الفئة الحساسة في المجتمع، نظرا لما تمتلكه من تقنيات وعوامل الجذب والإثارة و الإبهار وما يمكن أن تحدثه من أثار نفسية وسلوكية و قيمية إذ تعتبر موضوع دراستنا الموسومة بـ : "**أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين**".

و قد اعتمدنا في هذه الدراسة على خطة منهجية مقسمة إلى ثلاث فصول يمكن رصدها فيما يلي :

الفصل الأول: يمثل إطار الدراسة ومنهجيتها الذي يضم الإشكالية والتساؤلات، الفرضيات، وأسباب اختيار الموضوع الذاتية والموضوعية، أهمية الدراسة، أهدافها، تحديد مفاهيم الدراسة، وعرض دراسات السابقة ومجالات الدراسة، ومنهج الدراسة، أدوات جمع البيانات، تحديد مجتمع البحث وعينته، وأخيرا المقاربة النظرية وإسقاطها على الموضوع.

أما **الفصل الثاني:** فيمثل الإطار النظري بعنوان "مدخل إلى الألعاب الالكترونية" الذي قسمناه إلى ثلاث مباحث:

المبحث الأول: بعنوان ماهية الألعاب الالكترونية إذ تطرقنا فيه إلى النشأة، الأنواع، المجالات، واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر، سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: فيمثل مدخل إلى القيم، إذ تطرقنا فيه إلى تصنيف القيم، مكونات القيم، اكتساب القيم خصائص القيم، أهمية القيم ووظائفها، نظريات القيم.

المبحث الثالث: الذي جاء تحت عنوان مدخل إلى المراهقة حيث تطرقنا فيه إلى مدخل إلى المراهقة خصائصها، مراحلها، أشكالها و مساراتها و أهميتها.

أما **الفصل الثالث:** فيمثل الإطار التطبيقي للدراسة الميدانية قمنا فيه بالإجابة على أسئلة الاستبيان، والذي تضمن أربعة محاور المحور الأول يمثل البيانات الشخصية، المحور الثاني عادات وأنماط المراهقين في استخدام الألعاب الالكترونية، المحور الثالث، أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية المحور الرابع

أثر الألعاب الالكترونية علي قيم المراهقين، وصولا إلى عرض النتائج العامة للدراسة، ثم خاتمة إضافة إلى قائمة المصادر المراجع، الملاحق، كما تضمن البحث ملخص باللغة الانجليزية .

I – موضوع الدراسة ومنهجيتها

I – 1– موضوع الدراسة ومنهجيتها

I–2– منهجية الدراسة

I–3– المقاربة النظرية المعتمدة في الدراسة

تمهيد

يمثل الفصل الأول موضوع الدراسة ومنهجيتها، حيث يتضمن ثلاث مباحث وكل مبحث ينقسم إلى مطالب، وقد تناول المبحث الأول موضوع الدراسة وإشكاليتها واندرجت ضمنه خمسة مطالب، أما المبحث الثاني فجاء بعنوان منهجية الدراسة وتضمن أربعة مطالب، أما المبحث الثالث فجاء بعنوان المقاربة النظرية المعتمدة في الدراسة وتضمن ستة مطالب متعلقة بالنظرية المعتمدة في دراستنا.

I -1- موضوع الدراسة ومنهجيتها

I - 1-1- موضوع الدراسة وإشكاليتها

I - 1-1- الإشكالية والتساؤلات

شهدت البشرية في مسار تطورها العديد من الابتكارات والاختراعات خاصة في ظل ثورة الاتصال والمعلومات، حيث جعلت حياة الأفراد أكثر سهولة ويسرا ورفاهية وأحدثت تغيرات وتحولات عميقة في طرق عيشهم وسبل تلبية احتياجاتهم النفسية والمادية وأنماط تفاعلهم وتواصلهم بمن وما حولهم، وأصبح التسابق نحو امتلاكها سمة أساسية لدى كل واحد منهم على اختلاف خصائصهم الاجتماعية، الثقافية العمرية، وحتى الاقتصادية، ذلك أنها لامست كل مناحي الحياة وسيطرت على كافة أوجه النشاط الإنساني دون استثناء وأصبحت عاملا رئيسا لا يستغنى عنه في إشباع حاجاته.

وتعتبر الألعاب الالكترونية أحد مظاهر هذه التكنولوجيا، حيث تمارس عبر أجهزة عدة كالحواسيب وأجهزة البلايستيشن والهاتف النقال، فهي وسيلة تقنية حديثة اجتاحت الأسواق العالمية بعد التطور الهائل في عالم الشبكة العنكبوتية، حيث لاقت الألعاب الالكترونية انتشارا واسعا في العالم، وقد قابل هذا الانتشار طلبا متزايدا من قبل المستخدمين على اقتنائها وهذا بفضل مميزاتها فلها القدرة على محاكاة العالم الحقيقي في تصورها بالإضافة إلى تعدد أنواعها وأشكالها فمنها ألعاب المتعة والإثارة والذكاء بالإضافة إلى ألعاب الأكشن والقتال والمغامرات وألعاب المحاكاة.

يضاف إلى ما سبق ما يميزها من عناصر الجذب متمثلة في الحركة السريعة والألوان والأصوات قوة وخفوتا، ما جعلها تستقطب فئات عمرية غير متجانسة تصنف الكتلة الأكثر إقبالا عليها من فئة الشباب والمراهقين، حيث استطاع منتجوها الاستحواذ على اهتمامهم بها من خلال الاستثمار في خصائصهم المميزة لهذه المرحلة العمرية.

وعلى اعتبار أن المراهقين يتعرضون للألعاب الالكترونية بشكل كبير فقد رافق استخدامهم لها وإقبالهم المتزايد عليها الكثير من القلق عن طبيعة الآثار الناجمة عنها، وتباينت وجهات النظر بين مؤيد ومعارض ومتحفظ على هذا الاستخدام ومطالب بتقنينه ووضعه ضمن الإطار الطبيعي الذي يوازن بين احتياجات المراهقين للترفيه وعقلانية سبل الحصول عليه دون إفراط.

لقد استدعى استخدام المراهقين المتزايد للألعاب الالكترونية منذ بدايات ظهورها الاهتمام بدراسة انعكاسات هذا الاستخدام الذي تطور في السنوات الأخيرة إلى حد الهوس والإدمان لدى قطاع واسع منهم والبحث عن آثاره على صحتهم النفسية والجسدية وتأثيره على علاقاتهم الاجتماعية واتجهت دراسات إلى تقصي طبيعة الأثر الذي تخلفه على قيمهم على وجه التحديد.

تعتبر القيم المرآة العاكسة للمجتمع وأهم عنصر من عناصر الثقافة، كما أنها مؤشر على النضج وفهم الحياة وتوجيه الذات الإنسانية وتنميتها وهي العمود الفقري لتماسك ورقي الأمم وباعتبارها الضابط المعياري الأساسي لسلوك الفرد والمجتمع فهي تؤكد على مسؤولية تعليق وتنمية القيم لدى فئات اجتماعية مختلفة خاصة فئة المراهقين لأنهم فئة مميزة وحساسة تستدعي الانتباه والاهتمام وذلك نتيجة للتغيرات التي تصاحب هذه الفترة من عمره سواء كانت جسدية نفسية أو فكرية.

وفي خضم التطورات الهائلة للألعاب الالكترونية، فهناك العديد من الألعاب التي تمكنت من تشتيت عقول المراهقين ودفعهم نحو العزلة الاجتماعية وتضييع الوقت، كما يتجه الكثير من المراهقين إلى الألعاب القتالية العدوانية التي تحتوي على مشاهد وسلوكيات عنيفة، ويكمن الخطر في هذه الألعاب في التأثير على قيم المراهقين وأفكارهم وانطلاقا من هذا فإن إشكالية بحثنا تتمحور حول التساؤل الرئيسي التالي:

– ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين؟

وتتفرع منه التساؤلات الفرعية الآتية:

– فيما تتمثل عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية؟

– ما هي أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية؟ وما هي الإشباعات التي تتحقق لديهم باستخدامها؟

– كيف أثرت الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين؟

I – 1–2– فرضيات الدراسة

1– لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين (الذكور والإناث) حول استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

2-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين (الذكور والإناث) حول الألعاب الإلكترونية التي يفضلون لعبها.

3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين (الذكور والإناث) حول مدى تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية وقيمهم.

4- توجد فروق ذات دلالة بين المراهقين (ذكور وإناث) ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على قيمهم الدينية بشكل سلبي.

5- توجد فروق ذات دلالة بين المبحوثين (ذكور وإناث) حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية.

I - 1-3- أسباب اختيار الموضوع:

إن اختيارنا لموضوع الدراسة الراهنة لم يكن على سبيل الصدفة، وإنما جاء نتيجة لمجموعة من الأسباب الذاتية وأخرى موضوعية نوجزها فيما يلي:

أ- الأسباب الذاتية:

- الاهتمام الشخصي بالموضوع.
- الميل إلى البحث في الدراسات الميدانية.
- الرغبة في تقديم دراسة عن الألعاب الإلكترونية التي لاقت رواجا بين المراهقين.
- الميل الشخصي لمجموعة البحث في إجراء الدراسة على فئة حساسة في المجتمع هي فئة المراهقين.

ب- الأسباب الموضوعية:

- حداثة الموضوع نسبيا في ظل التطوّر الحاصل في الألعاب الإلكترونية.
- اكتشاف أسباب إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الإلكترونية بكثرة.
- التعرف على الألعاب الإلكترونية التي تستهوي المراهقين من خلال أنواعها وأشكالها.

- التعرّف على الآثار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين.

I - 1-4- أهمية الدراسة وأهدافها

I - 1-4-1- أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في أنها تتناول ظاهرة من ظواهر العصر التي تتطور يوما بعد يوم، وهي الألعاب الالكترونية وتأثيرها على المراهقين الذين يقعون ضحية الإدمان على هذه الألعاب التي انتشرت في أشكال وأنواع مختلفة، وكونها ألعاب تفاعلية يتم لعبها باستخدام أجهزة مختلفة كالهاتف المحمول الحواسيب واللوحات الالكترونية وغيرها من الأجهزة الالكترونية، فهي تستحوذ على أكبر وقت ممكن لدى المراهقين وهذا ما ينعكس سلبا على قيمهم باعتبارها الأخلاق والمبادئ التي ينشأ عليها الفرد والتي تحدد له القواعد الأساسية لتفاعلاته مع الآخرين.

I - 1-4-2- أهداف الدراسة

وتهدف دراستنا إلى:

1- التعرف على عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

2- معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين

3- إثراء المكتبة بهذا النوع من الموضوعات.

4- التحكم في الخطوات المنهجية للدراسة الميدانية خاصة والبحث العلمي عموما.

I - 1-5- تحديد مفاهيم الدراسة:

أ- مفهوم الأثر:

لغة: ترك فيه أثرا، آثرَ، إيثارًا: كذا بكذا: اتبعه تأثر وائتثر منه وبه: حصل فيه أثرٌ منه فهو متأثر وفلانا تتبع أثره، والأثر جمع آثار.[1]

---

[1] لويس معلوف السيوعي، المنجد في اللغة والأدب والعلوم، بيروت، المطبعة الكاثوليكية، ط 19، 1908، ص3.

اصطلاحا: هو نتيجة اتصال ويقع على المرسل والمتلقي على حد سواء، وقد يكون الأثر نفسي أو اجتماعي ويتدفق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية.[1]

والأثر هو العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة.[2]

التعريف الإجرائي: نقصد بالأثر في دراستنا بأنه ما تحدثه الألعاب الإلكترونية من متغيرات وانعكاسات سواء السلبية أو الإيجابية على قيم فئة المراهقين.

الأثر هو العلامة والنتيجة التي تُخلفها الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين.

تعريف اللعب:

لغة: لعب (بكسر العين) يلعب لعبًا (بكسر اللام) ولعبا وتلاعبا ويعني مزج، فقد قال الله تعالى: ﴿أرسله معنا غدًا يرتع ويلعب﴾ سورة يوسف الآية 133، ويقال اتخذه لعبة أي استخف به: قال الله تعالى : ﴿وذر الذين اتخذوا دينهم لعبًا ولهوًا﴾ سورة الأنعام الآية 134، واللعب ضد الجد، وقد يكون له معنى الاضطراب، فقد قيل "صادفنا البحر حين اغتلم فلعب بنا الموج شهرا، فسمي اضطراب الموج لعبا، لما لم يسر بهم إلى الوجهة الذي أرادوها[3].

---

[1] حسن عماد مكاوي، ليلى حسن السيد، الاتصال ونظرياته المعاصر، دب، الدار المصرية اللبنانية للطباعة والنشر والتوزيع دط، د ت، ص 52.

[2] إبراهيم عمر يحياوي، تأثير تكنولوجيات الإعلام والاتصال على العملية التعليمية في الجزائر عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، د ط، 2016، ص 22.

[3] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص إعلام واتصال، جامعة الجزائر 2009/2008، ص 62.

اصطلاحا:

يقصد به استخدام اللعب للتنفيس عن طاقات وانفعالات المتعلم بطريقة عفوية.[1]

– يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تفرض نفسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهاراته ويعبر عن أفكاره ووجدانه.

اللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة، والمستوى معقول والأدوار محددة[2].

التعريف الإجرائي:

هو نشاط يقوم به المراهق بشكل تلقائي من أجل التسلية والترفيه بهدف الاستمتاع.

ونقصد باللعب في دراستنا ذلك النشاط الذي يقوم به المراهق من أجل التسلية والترفيه والترويح عن النفس.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

---

[1] أحمد حسين اللقاني، علي الحمل، معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، ط 3، 2003، ص 222.

[2] بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين (12–15) في القطاع العام، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، معهد التربية البدنية الرياضية، جامعة الجزائر، 2013، ص 706.

ويعتبر التعريف السابق تعريف عام وشامل لكل الألعاب الالكترونية، ومع أن اللعب نشاط غير محدد بهدف ويتميز بالحرية وتحقيق المتعة والتسلية إلا أن بعض التربويون حاولوا وضع أهداف تربوية وتعليمية من الألعاب الإلكترونية.[1]

وتعرف أيضا بأنها برمجيات تفاعلية تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر، هاتف) فن التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها، وإصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه.[2]

وتعرف حسب لورون جولي: على أنها "أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعرض عند المستعمل ردود أفعال المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية، أي أن الألعاب الإلكترونية تستند إلى وجود نظام إعلام آلي، وهنا الحاسوب هو الأكثر استعمالا به وحدة مركزية (نظام معلوماتي لمعالجة المعلومات الواردة من أدوات الإدخال (الفأرة ...) لتقدم على الشاشة (أدوات الإخراج) إضافة إلى عارضة التحكم في جهاز البلاي ستيشن وكل الأجهزة التي تسمح بتشغيل هذه الألعاب.[3]

التعريف الإجرائي:

هي تطبيقات ترفيهية تحمل في الهواتف النقالة، الألواح الإلكترونية، الحواسيب، ويتم استخدامها من طرف المراهقين بهدف التسلية.

مفهوم القيم:

لغة: وردت بمعاني عديدة، وأشار إليها ابن منظور في لسان العرب وأدرجها على النحو التالي:

---

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، دط 2008، ص46.

[2] أحمد عبد الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويح والإدمان (دراسة فقهية مقارنة)، د ب، دار الألوكة للنشر والتوزيع، ط1، 2015، ص 741.

[3] محمودي رقية، أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص علم اجتماع الجريمة والانحراف، جامعة سعد دحلب، البليدة، 2010، ص 222.

– **العزم:** ومنه قوله تعالى: ﴿وَأَنَّهُ لَمَّا قَامَ عَبْدُ اللَّهِ يَدْعُوهُ كَادُوا يَكُونُونَ عَلَيْهِ لِبَدًا﴾ (سورة الجن الآية 19) أي لما عزم وقوله تعالى: ﴿إِذْ قَامُوا فَقَالُوا رَبُّنَا رَبُّ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ﴾ (سورة الكهف الآية 14) أي عزموا فقالوا.

– **الاستقامة والاعتدال:** يقال استقام له الأمر وقوله تعالى: ﴿قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِثْلُكُمْ يُوحَى إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُكُمْ إِلَهٌ وَاحِدٌ فَاسْتَقِيمُوا إِلَيْهِ وَاسْتَغْفِرُوهُ﴾ (سورة فصلت الآية 06)، أي في التوجه إليه دون الآلهة، وقام الشيء واستقام واعتدل واستوى. قال تعالى: ﴿إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ﴾ (سورة الأحقاف الآية 13)، ومعنى قوله استقاموا أي عملوا بطاعته ولزموا سنة نبيه صلى الله عليه وسلم

إصطلاحا:

تعرف القيم بأنها: "معيار الحكم على الأشياء، أو نمط من أنماط الحياة وقد تكون مفهوما واسعا أو محدودا أو اعتقادا قويا أو ضعيفا، هدفا أو وسيلة، صفة، ميزة اجتماعية طريقة في التفكير، ممارسة وعملا وتطبيقا وقد تكون القيمة طريقة تنظيمية أو إدارية، موقفا ومبدأ يتقبله الفرد ويتمسك به المجتمع والقيمة قد تكون مرغوبا فيها أو عنها أو ما شابه ذلك ويمكن تعريف القيم بأنها: "معايير يلتزمها الأفراد والمجتمعات في سلوكهم تشكل محددات سلوكهم، ومصدر الأحكام والتفضيلات وتشكل منظومة القناعات بالغايات العليا في حياتهم[1].

وتعرف أيضا بأنها: "مجموعة من الأحكام المعيارية المتصلة بمضامين واقعية يتشربها الفرد من خلال تفاعله مع المواقف والخبرات المختلفة ويشترط أن تنال قبولا من جماعة اجتماعية تتجسد في سياقات الفرد السلوكية أو اللفظية.[2]

التعريف الإجرائي:

القيم هي مجموعة الضوابط والأحكام التي يمشي وفقها الفرد وتكتسب من المجتمع أو الدين.

---

[1] سعاد جبر سعيد، القيم العالمية وأثرها في السلوك الإنساني،عمان، دار الكتاب العالمي للنشر والتوزيع، ط1، 2018، ص 97.

[2] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، علم النفس الاجتماعي، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ط1، 2002 ص86.

ونقصد بها في دراستنا التغيرات الأخلاقية والأنماط الحياتية الصادرة عن استخدام الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين.

مفهوم المراهقة:

لغة: قال ابن منظور في "لسان العرب" في مادة "رهق": ومنه قولهم: غلام مراهق، أي: مقارب للحلم: قاربه وإن المراهقة كلمة مشتقة من الفعل رهق بمعنى قارب فترة الحلم والبلوغ[1].

اصطلاحا: المراهقة هي مرحلة تمتد من فترة النضوج الجنسي (عند الفتى والفتاة) حتى سن الثامنة عشرة أو حتى سن العشرين كما يراها بعض علماء النفس، وتتميز هذه المرحلة بالإنفعالية، الرفض والحيوية، أو بالإنزوائية أو السكينة، بحسب البنية العائلية والتربية الاجتماعية والمدرسة التي يتأقلم فيها المراهق.[2]

ويعرفها مصطفى الحاروني وآخرون بأنها: "مرحلة نمو تلي الطفولة المتأخرة وهي كثيرا ما تكون مرحلة ضغوط وعواطف، وتعني المراهقة كمصطلح نفسي الانتقال من مرحلة الطفولة إلى النضج وهي كلمة مأخوذة من العقل اللاتيني Adolescence ومعناها التحول إلى النضج.[3]

التعريف الإجرائي: المراهقة مرحلة الانتقال من الطفولة إلى الشباب، كما أنها فترة تحولات نفسية وفيزيولوجية كثيرة.

ونقصد بها في دراستنا الفئة العمرية التي تستخدم الألعاب الإلكترونية وتلحق بها آثار متعددة على قيمهم وسلوكياتهم.

---

[1] جميل حمداوي، المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها، دب، دار الألوكة للنشر والتوزيع، دط، 2005، ص5.

[2] جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التعليم والتربية، بيروت، دار النهضة العربية، ط1، 2005، ص471.

[3] طارق عبد الرؤوف عامر، الشباب واستثمار وقت الفراغ ، القاهرة، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، ط1، 2015، ص 151.

I-1-6- الدراسات السابقة

الدراسة الأولى

دراسة بعنوان: "**أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق**" دراسة وصفية تحليلية على عينة من مراهقي مستوى الثالثة والرابعة متوسط للباحثة "محمودي رقية " مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع والديموغرافيا تخصص علم الاجتماع والجريمة والانحراف بجامعة سعد دحلب لسنة الجامعية **2010** .

- وتمحورت إشكالية الدراسة حول مدى وجود علاقة بين العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني للمراهق، لتتفرع إلى معرفة مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي المتضمن بالألعاب الالكترونية، في إطار تعامله مع محيطه الأسري، الاجتماعي، المدرسي.

وقد جاء التساؤل الرئيسي لهذه الدراسة حول :

- هل هناك علاقة بين استهلاك رموز العنف الافتراضي، المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة و تنمية السلوك العدواني للمراهق؟

و تتفرع منه التساؤلات الآتية:

- ما مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله؟

- هل الحجم الساعي الذي يستغرقه المراهق في رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية؟

- هل يتغذى العنف المدرسي من حيث المدرسي من حيث السلوكات و التصرفات من استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة ؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي وكذا منهج تحليل المضمون، أما بالنسبة لعينة الدراسة فتمثلت في عينة من مراهقي مستوى الثالثة والرابعة متوسط، أما بالنسبة للعينة المختارة فهي العينة القصدية، أما بالنسبة لأدوات جمع البيانات فنجد الملاحظة، المقابلة، الاستمارة.

- ومن بين أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة في دراستها نجد:

1/ – اختيار البطل الإنسان المجسد لصورة البطل الحقيقي " قوة، بطولة، شجاعة، تحدي، مع سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة" .

2/ – تتسم الألعاب الالكترونية المختارة بالعنف أساسا من خلال تصور لمختلف أشكاله " قتل، دمار تفجيرات، نيران ملتهبة، ساحات دماء، أشلاء، ضحايا متناثرة، مطاردة، ضرب، مبارزة.

3/ – لا توجد فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور و المراهقات الإناث كون أن العنف واحد سواء كان واقعيا أو افتراضيا و أن صورة العنف الافتراضي تحدث استجابا متناسقة حسب الجنس.

التعقيب على الدراسة:

تتشابه مع دراستنا في المتغير والذي يتمثل في الألعاب الالكترونية، والمتغير التابع وهو المراهق وأيضا تتشابه في العينة وأدوات جمع البيانات، وتختلف في المنهج المعتمد وقد تم الاستفادة من الدراسة في صياغة أسئلة استمارة الاستبيان و الوصول إلى المراجع.

الدراسة الثانية

دراسة بعنوان "**أثر الألعاب الالكترونية لدى الطفل** " رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر " بقسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر، وهي دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر أجريت في 2012/2011 بالجزائر .

– وقد انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها معرفة أثر هذه الألعاب الالكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة و من أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي الآتي:

– ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

– كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

– ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الالكترونية؟

– ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

– ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

وقد اعتمدت في هذه الدراسة الميدانية التحليلية المنهج الوصفي، لأن الدراسة تهدف لوصف أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، وقد استعانت بأدوات جمع البيانات التالية: الاستبيان، الملاحظة المقابلة وتكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم مابين 7 و 12 سنة والذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة.

ومن بين أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة في دراستها نجد:

1– تمنح أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

2– يتمتع أفراد العينة في بيئة ثرية بالتجهيزات والوسائل الرقمية والالكترونية المختلفة والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم .

3– تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة .

4 – يعد الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب الالكترونية التي يفضلها مفردات العينة .

5 – هناك اختلاف في أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى مستويات المعيشة الثلاث، فمعظم أصحاب المستوى المعيشي يمارسونها في كل يوم.

التعقيب على الدراسة:

تتشابه مع دراستنا في المتغير المتمثل في الألعاب الالكترونية و نوع الدراسة و أدوات مع البيانات المتمثلة في الاستمارة و تختلف في المتغير التابع و النهج المعتمد في هذه الدراسة ،و قد تم الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة في الفصل الثالث.

الدراسة الثالثة

دراسة بعنوان "**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري** "دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات للباحثة "فاطمة همال"، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في قسم

العلوم الإنسانية، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديث، جامعة" الحاج لخضر"-باتنة-، السنة الجامعية **2012/2011** .

- وقد انطلقت الباحثة من الإشكالية التالية: تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة باعتبار الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية والمؤسسة لمستقبل المجتمع ككل، وفي إطار تزايد ظهور العديد من الوسائط الجديدة فالألعاب الالكترونية أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل المنزل وأينما تواجد عبر الحاسوب والانترنت والهاتف الخلوي، بل أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا حيت قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي الأتي :

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وتتفرع منه التساؤلات الآتية:

- هل تأثر هذه الألعاب الالكترونية بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟

- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كلاهما معا؟

- هل كانت مضامين هذه الألعاب سبب في هذا التأثير أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

- إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

- وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على منهج المسح الوصفي أما بالنسبة لعينة الدراسة فتمثلت في أطفال ابتدائيات ولاية باتنة، أما بالنسبة للعينة المختارة في هذه الدراسة هي العينة العنقودية .

أما بالنسبة لأدوات جمع البيانات نجد: المقابلة (استمارة المقابلة)

و من بين أهم النتائج التي توصلت إليها في دراستها نجد:

1- التخلص من رقابة الأهل على لعب العينة للألعاب الالكترونية وعبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة.

2- يلعب الطفل الجزائري الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة دون استثناء.

3- يهتم الذكور أكثر من الإناث بلعب الألعاب الالكترونية بشكل عام، وذلك وفق الوقت المخصص للعب وكذا التدقيق في الاختيار.

4- تفضل العينة الألعاب القتالية والألعاب القتالية وألعاب الحروب والألعاب الإستراتيجية بأكبر نسب.

التعقيب على الدراسة

تتشابه مع دراستنا في المتغير وهو الألعاب الالكترونية، وكذلك في المنهج المعتمد في الدراسة الممثل في المنهج المسح في حين تختلف هذه الدراسة عن دراستنا في مجتمع البحث وعينة الدراسة وأدوات جمع البيانات، حيث اعتمدت الباحثة في دراستها على المقابلة، وقد تم الاستفادة من هذه الدراسة في المراجع و أيضا في بناء استمارة الاستبيان.

الدراسات العربية

دراسة بعنوان "**ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بالعدائية و السلوك العدواني لدى عينة من المراهقين**" للباحث عبد الله محمد القرني، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم العلوم الاجتماعية والإنسانية، تخصص علم النفس، جامعة الملك عبد العزيز – المملكة العربية السعودية- لسنة **2021**.

وقد انطلق الباحث من الإشكالية الآتية: الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة العدائية والسلوك العدواني والتعرف على الفروق العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس، واختلاف المرحلة الدراسية و اختلاف نوع اللعبة.

أما التساؤل الرئيسي التالي:

هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة و العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين؟

و تتفرع منه التساؤلات التالية :

- هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من طلبة المرحلة الثانوية مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة؟

- هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة ؟

وقد اعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي أما بالنسبة لعينة الدراسة فتمثلت (1349) مراهق ومراهقة، و تم اختيار العينة عشوائيا في مدارس التعليم بشمال مدينة جدة، وعينة من التعليم بوسط مدينة جدة، وعينة من مدارس التعليم جنوب مدينة جدة، أما بالنسبة لأدوات جمع البيانات نجد: الاستبيان

ومن بين أهم النتائج الذي توصل إليها الباحث نجد:

1- العمل على ابتكار ألعاب تعليمية ذات محتوى ترفيهي و طابع تشويقي لجذب المراهقين للعب فيها.

2- ينبغي تحديد ساعة زمنية لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بحيث لا تزيد عن ساعة خلال اليوم كحد أقصى.

3- مشاركة الأسر لأبنائها في ممارسة الألعاب الالكترونية المناسبة و المفيدة لهم.

4 – إيجاد بدائل من الألعاب الممتعة والمناسبة تغني عن الألعاب الالكترونية العنيفة .

التعقيب على الدراسة:

تتشابه دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير المستقل حيث أنه يدرس الألعاب الالكترونية والمتغير التابع و المتمثل في المراهق وأيضا تتشابه مع دراستنا في عينة الدراسة، وتختلف في منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات، و قد تم الاستفادة من هذه الدراسة في صياغة الفرضيات وأسئلة الاستمارة .

I-2- منهجية الدراسة

I-2-1- مجالات الدراسة

تتمثل مجالات الدراسة فيما يلي:

أ- **المجال الزمني:** يمثل الفترة الزمنية التي يستغرقها إنجاز هذه الدراسة والتي بدأت في شهر جانفي 2023 وانتهت في شهر ماي والتي دامت خمسة أشهر تراوحت بين ضبط الإطار المنهجي والنظري والجانب التطبيقي المتمثل في الدراسة الميدانية.

ب- المجال المكاني:

هو المجال أو المكان الذي أجريت به الدراسة، وقد تم إجراء دراستنا المعنونة "بأثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين بثانوية "كعواش عمر ومقورة" والتي تقع في المنطقة العمرانية العظامة بلدية جيملة ولاية جيجل، أنشأت بتاريخ 2008/9/10 الموافق لـ 10 رمضان 1429 هجري تضم الثانوية التخصصات الأدبية والعلمية، كما تعتمد على نظام السير والمتمثل في الخارجي إضافة إلى النصف داخلي عدد التلاميذ بها يقدر بـ 758 تلميذا الموزعين كما يلي:

السنوات	عدد الإناث	عدد الذكور	المجموع
السنة الأولى ثانوي	181	97	278
السنة الثانية ثانوي	94	176	270
السنة الثالثة ثانوي	63	147	216
المجموع	338	420	758

ج- المجال البشري:

يمثل عينة من المراهقين الذين يلعبون الألعاب الالكترونية، وقد اعتمدنا على إجابات كلا الجنسين ذكورا وإناثا، ويشمل المجال البشري لدراستنا عينة من ثمانين مفردة من مراهقي ثانوية "كعواش عمر ومقورة" جيملة- جيجل.

I-2-2- منهجية الدراسة وأدواتها

I-2-2-1- نوع الدراسة

تدخل هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية كونها تهدف إلى جمع وشرح وتحليل معلومات وخصائص ظاهرة أو مجموعة من الظواهر وكونها أيضا أنسب طريقة لمعالجة إشكالية بحثنا المتمثلة في أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين.

وتعرف الدراسات الوصفية: "أنها طريقة لدراسة مشكلات أو ظواهر علمية وتحليلها وتفسيرها عبر المعلومات التي تم جمعها وبعدها وصف المشكلة بالكامل بناء على المعلومات التي توفرت عند الباحث وتدوينها في البحث العلمي".[1]

الدراسات الوصفية هي طريقة يعتمد عليها الباحثون في الحصول على معلومات وفية ودقيقة تصور الواقع الاجتماعي والذي يؤثر في كافة الأنشطة الثقافية والسياسية والعلمية وتسهم في تحليل ظواهره.[2]

I-2-2-2- منهج الدراسة

إن جل الدراسات لابد لها من تحديد منهج لإتباعه وذلك من خلال خطوات أساسيه تمكن الباحث من الوصول إلى الحقيقة فالمنهج العلمي هو:

لغة: يقصد به لغة الطريق الواضح كقولك نهج فلان الطريق أي سلكه وأنهج الطريق أي وضح واستبان وصار نهجا واضحا بينا.[3]

ويعرف عامة بأنه مجموعة من الإجراءات التي يتبعها الذهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها، ومن هنا يكون المنهج إصدار القرارات لبلوغ هدف ما، والهدف هو الأداة المفضلة للطريقة العلمية. [4]

ويعرفه عبد الرحمن بدوي بقوله: "المنهج هو الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد تهيمن على سير العقل وتحدد عمليته حتى يصل إلى نتيجة معلومة.

---

[1], 11:45 https://www.manaraa.com تمت الزيارة يوم: 27/03/2023 على الساعة:

[2]عامر إبراهيم قندليجي، البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية، الأردن، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2007، ص 129.

[3]فاضلي إدريس، الوجيز في المنهجية والبحث العلمي، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط1، 2017، ص 9.

[4]لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر منهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، مراجعة وتدقيق: فضيل دليو، الجزائر مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منتوري قسنطينة، ط2، 2009، ص 26.

أما القاموس الحديث لعلم الاجتماع فيعرف المنهج العلمي بأنه: "عملية يتم في إطارها بناء كيان من المعرفة العلمية من خلال الملاحظة والتجريب والتعميم والتحقق". [1]

ويعرفه بانج (Bunge1983) بأنه: "سلوك منتظم واضح وقابل لإعادة الإنتاج للتوصل إلى شيء مادي ومفهومي".[2]

وفي دراستنا هذه تم الاعتماد على منهج المسح بالعينة لاستحالة المسح الشامل، وقد أخذت عينة ممثلة لمجتمع البحث، ويعرف المنهج المسحي عامة بأنه: "المنهج الأكثر استخداما في البحوث العلمية الكمية في مختلف المعارف والموضوعات، وهو عبارة عن منهج وصفي يعتمد عليه الباحثون في الحصول على البيانات والمعلومات الوافية والدقيقة تصور الواقع الاجتماعي والحياتي والذي يؤثر في كافة الأنشطة الإدارية والاقتصادية والتربوية والسياسية والعلمية، وتسهم مثل تلك البيانات والمعلومات في تحليل الظواهر.[3]

أما منهج المسح بالعينة فيعرف بأنه: "تعميم جزء من المجتمع الإحصائي شريطة أن يشمل هذا الجزء سمات المجتمع المنسوب له". [4]

كما يعرف بأنه: "طريقة لجمع البيانات من أفراد المجتمع أو عنهم، بحيث يمكن الحصول على استنتاجات حول المجتمع بأكمله من مجموعة فرعية أو عينة من أفراد المجتمع.[5]

---

[1] ميلود سفاري، الطاهر سعود، المدخل إلى المنهجية في علم الاجتماع، الجزائر، مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منتوري قسنطينة، د ط، 2007، ص 52.

[2] لارامي وفالي، مرجع سابق، ص27.

[3] عامر قنديلجي، إيمان السمرائي، البحث العلمي الكمي والنوعي، الأردن، دار اليازوري للنشر والتوزيع، 2009، ص187.

[4] تمت الزيارة يوم 2023/5/8 على الساعة 14:19 http//www maktabtk.com

[5] تمت الزيارة يوم: 05-03-2023على الساعة: 50: 10 https:// meemapps.com,

فهنا المنهج الملائم الذي استخدمناه لدراستنا وهو مسح عينة من تلاميذ ثانوية "كعواش عمر ومقورة" ومسح تأثيرات الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين.

I-2-2-3- أدوات جمع البيانات:

إن الدراسات الميدانية لا بد لها من وجود أدوات جمع البيانات وقد اعتمدنا في دراستنا على:

الملاحظة: تعرف على أنها عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف، بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان واحتياجاته.[1]

والملاحظة هي وسيلة يستخدمها الإنسان العادي في اكتسابه لخبراته ومعلوماته فنجمع خبراتنا من خلال ما نشاهده أو نسمع عنه، ولكن الباحث حين يلاحظ فإنه يتبع منهجا معينا يجعل من ملاحظاته أساسا لمعرفة واعية أو فهم دقيق لظاهرة معينة.[2]

ويتمثل نوع الملاحظة التي اعتمدنا عليها في بحثنا بالملاحظة البسيطة بغير المشاركة وهي: "التي يقوم فيها الباحث بالملاحظة دون أن يشترك في أي نشاط تقوم به الجماعة موضوع الملاحظة، فهي ملاحظة من الخارج وهي لا تتطلب من الباحث الملاحظ أن يتقمص أدوارا أو أن ينتمي إلى جماعة ما، بل يكفيه مراقبة الجماعة موضوع الملاحظة وملاحظة نشاطهم وعلاقاتهم وتسجيل المعلومات والحقائق.[3]

---

[1] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي (الأسس النظرية والتطبيق العلمي)، الأردن، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط4، 2010، ص187.

[2] دوفان عبيدات، كايد عبد الحق، عبد الرحمن عدس، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، عمان، دار الفكر ناشرون وموزعون، ط4، 2011، ص124.

[3] سلاطنية بلقاسم، حسن الجيلاني، مدخل المناهج البحوث الاجتماعية، دب، ديوان المطبوعات الجامعية، ط2، 2014 ص133.

وقد اخترنا هذا النوع من الملاحظة لأنها تسرع في عملية الحصول على المعلومات وتمكننا من ملاحظة الظاهرة المدروسة على طبيعتها، خاصة ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف المراهقين وتأثيرها على قيمهم.

استمارة استبيان: هناك عدة تعريفات للاستبيان من بينها: "أداة تتضمن مجموعة من الأسئلة أو الجمل الخبرية التي يطلب من المفحوص الإجابة عنها بطريقة يحددها الباحث حسب أغراض البحث".

وهي أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوي على عدد من الأسئلة مرتبة بأسلوب منطقي مناسب، يجري توزيعها على أشخاص معينين لتعبئتها.[1]

ويعرف أيضا بأنه من أدوات البحث الأساسية الشائعة الاستعمال في العلوم الإنسانية خاصة علوم الإعلام والاتصال حيث يستخدم في الحصول على المعلومات الدقيقة لا يستطيع الباحث ملاحظتها بنفسه في المجال المبحوث لكونها معلومات لا يملكها إلا صاحبها المؤهل قبل غيره على البوح بها، والاستبيان في تصميمه قرب إلى الدليل المرشد المتضمن لسلسلة أسئلة، التي تقدم إلى المبحوث وفق تصور معين ومحدد الموضوعات قصد الحصول على معلومات خاصة في البحث في شكل بيانات كمية تفيد الباحث في إجراء مقارنات رقمية أو في شكل معلومات كيفية تعبر عن مواقف وآراء المبحوثين من قضية معينة.[2]

وبالنسبة لدراستنا هذه قمنا باستخدام الاستمارة كأداة أساسية بهدف الحصول على إجابات عن مجموعة من الأسئلة أو الاستفسارات المكتوبة، حيث تم تقسيم الاستمارة إلى أربع محاور:

المحور الأول: يتضمن البيانات الشخصية وعدد أسئلته ثلاث أسئلة.

المحور الثاني: عادات وأنماط المراهقين في استخدام الألعاب الإلكترونية.

المحور الثالث: أسباب إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الإلكترونية.

---

[1] ربحي مصطفى عليان ، طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1 2009، ص 91.

[2] أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط3، 2007 ص 220.

المحور الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين.

I-2-3- مجتمع البحث والعينة:

I-2-3-1- مجتمع البحث:

يقصد بمجتمع البحث جميع مفردات الظاهرة المراد ودراستها سواء كانت هذه المفردات لبشر أو مؤسسة.

ويتمثل مجتمع البحث في دراستنا "المراهقين" باختلاف أجناسهم

ويعرف مجتمع البحث بأنه جميع أفراد الظاهرة التي يقوم بدراستها الباحث.[1]

وفي الدراسة الحالية يتمثل مجتمع البحث في مراهقي ثانوية كعواش عمر ومقورة والذين أجريت عليهم دراستنا الميدانية.

I-2-3-2-عينة الدراسة

العينة هي جزء من المجتمع يتم اختيارها وفق قواعد خاصة بحيث تكون العينة ممثلة قدر الإمكان لمجتمع الدراسة.[2]

ويعرفها محمد عبد الحميد بأنها: "عبارة عن عدد محدود من المفردات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا".[3]

وعليه قد اخترنا عينة مكونة من 80 مفردة من المراهقين في ثانوية كعواش عمر ومقورة بلدية جيملة- جيجل- تتمثل هذه العينة في العينة القصدية.

---

[1]سيد محمود الطواب، البحث العلمي أسسه وأساليبه، مصر، مركز الإسكندرية للكتاب، دط، 2015، ص136.

[2]محمد عبد العالي النعيمي، عبد الجبار توفيق البياتي، غازي جمال خليفة، طرق ومناهج البحث العلمي، الأردن، الوراق للنشر والتوزيع، ط 2، 2015، ص 78.

[3]محمد عبد الحميد، تحليل المحتوى في بحوث الإعلام، بيروت، دار الشروق، د ط، 2009، ص133.

– وعرفت العينة القصدية أنها: "ذلك النوع من العينات الذي يتعمد فيه الباحث اختيار مفردات محدده يعتقد أنها تمثل المجتمع تمثيلا جيدا". [1]

كما تعرف أيضا بأنها: "العينة التي يستخدم فيها الباحث الحكم الشخصي على أساس أنها الأفضل لتحقيق أهداف الدراسة، ومنه يختار الباحث أفراد عينته بما يخدم أهداف دراسته بناء على معرفته دون أن تكون قيود وشروط غير التي يراها هو مناسبة من حيث الكفاءة أو المؤهل العلمي أو الاختصاص. [2]

وفي هذا النوع من العينات يقدر الباحث حاجته إلى معلومات معينة ويختار العينة التي تحقق له ما يريد.[3]

كما أن العينة القصدية يذهب إليها الباحث ويقصدها بالتحديد أي أن يقصد أشخاصا بعينهم فينتقي الأفراد الذين سيكونون هم أفراد العينة الخاصة بدراسته ويبني حكمه على مدى مطابقة هؤلاء الأفراد لأغراض بحثه المحددة.[4]

وفي دراستنا توجهنا بالاستبيان إلى المراهقين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية.

---

[1] سماح سالم سالم، نجلاء محمد صالح، طرق البحث في الخدمة الاجتماعية، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1 2015، ص 155.

[2] نادية سعيد عيشور، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، قسنطينة، مؤسسة حسين رأس أكيل للنشر والتوزيع 2017، ص240.

[3] محمد عبد الفتاح الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، الأردن، دار وائل النشر والتوزيعّ، ط3، 2009 ص211.

[4] أحمد عارف العساف، محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1 2011، ص241.

I-3- المقاربة النظرية المعتمدة في الدراسة

تمهيد

تعد نظرية الغرس الثقافي تصويرا تطبيقيا للأفكار الخاصة بعملية بناء المعنى وتشكيل الحقائق الاجتماعية والتعليم من خلال الملاحظة والأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات خصوصا الأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة.

إذ ترتبط هذه النظرية بكثافة التعرض لمشاهد التلفزيون بصفة خاصة واكتساب المعاني والمعتقدات والأفكار والصور الرمزية حول العالم الذي تقدمه وسائل الإعلام بعيدا عن العالم الحقيقي والواقعي، وقد تناول هذا المبحث مجموعة من العناصر حول هذه النظرية والمتمثلة في:

نشأة النظرية ومفهومها ومفاهيم عملية الغرس الثقافي، وتتناول أيضا أهم فروض النظرية والانتقادات الموجهة لها، وفي الأخير إسقاط هذه النظرية على موضوع دراستنا.

I-3-1- نشأة نظرية الغرس الثقافي وتطورها التاريخي

تعتبر نظرية الغرس الثقافي إحدى أكبر النظريات التي تتعامل مع أثر وسائل الإعلام على تحليلها الفرد والمجتمع من زاوية واسعة جدا لأنها تأخذ في حسبانها (القيم الثقافية) أثناء تحليلها للأثر الذي تحدثه وسائل الإعلام والمحتويات الإعلامية.

أما بخصوص بداية وجذور هذه النظرية فترتبط بما شهدته الولايات المتحدة الأمريكية من ظهور الأسباب الأولى التي أسهمت في ظهور هذه النظرية، حيث ربط عامة الناس بين ارتفاع معدلات الجريمة والعنف والتغير القيمي والتي زادت في فترة الستينات من القرن العشرين وبين انتشار مشاهدة التليفزيون في تلك الفترة وضغط الاهتمام الشعبي على الكونجرس الأمريكي ليفعل شيئا، وتم اعتماد التمويل اللازم من بعض المؤسسات والمعاهد القومية الأمريكية لتمويل بعض البحوث التي تبحث تأثيرات التليفزيون في مجالات الصحة والتعليم. وتم طباعة حوالي 60 دراسة في خمسة مجلدات عام 1961 تحت عنوان "التليفزيون والسلوك الاجتماعي".[1]

---

[1] هشام رشدي خير الله، محاضرات في نظريات الإعلام، مصر، دار المنوفية، دط، دت، ص 187.

فقد أرجع "ملفين دي فلور" بدايتها الأولى إلى مفهوم "ولتر ليبمان" للصورة الذهنية التي تتشكل في أذهان الجماهير من خلال وسائل الإعلام سواء عن أنفسهم أو عن الآخرين، إذ أرى ليبمان أن هذه الصورة أحياناً تكون بعيدة عن الواقع نتيجة عدم وجود رقابة على المواد المعروضة في وسائل الإعلام مما يؤدي إلى غموض في الحقائق وتشويه المعلومات وسوء فهم الواقع.

ويعتبر الباحث الأمريكي "جورج جيربنر" أول من وضع هذه النظرية في أواخر الستينيات من القرن الماضي عندما شهد المجتمع الأمريكي فت آرت الاضطرابات بسبب انتشار مظاهر العنف والجريمة في أعقاب اغتيال "مارتن لوثر كينج"، والرئيس "جون كيندي"، والتورط في حرب الفيتنام، حيث تم سنة 1968 تشكيل لجنة قومية لبحث ودراسة أسباب تفشي العنف وسبل الوقاية أغلبها منه وعلاقة التلفزيون، خاصة بذلك، لهذا قام الباحثون بدراسات عديدة منذ تلك الفترة ركزت على تأثير مضمون برامج التلفزيون خاصة التي تقدم وقت الذروة وعطلة نهاية الأسبوع على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي، وكان العنف هو الموضوع الرئيسي محل الدراسة.

وقد توصل الباحث "جورج جيربنر" من خلال سلسلة أبحاثه في ذات الإطار إلى أن التلفزيون أصبح يسيطر أو قوة مسيطرة على كثير من الناس، ومصدرا رئيسياً لبناء تصوراتهم عن الواقع، وبالتالي فالعلاقة بين التعرض للتلفزيون والأفكار المكتسبة تكشف عن أهمية دور التلفزيون في بناء القيم و التصورات المدركة للواقع الاجتماعي، وبالتالي أصبح الواقع الإعلامي المدرك من التلفزيون هو ما يعتمد عليه الفرد في علاقته بالآخرين.

ووضع جيربنر وزملاؤه من خلال هذه الدراسات مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية، والتي اهتمت بثلاث قضايا متداخلة هي: تحليل العملية المؤسسية أي دراسة سياسات الاتصال في علاقتها بمضمون و اختيار وتوزيع الرسائل الإعلامية.[1]

– تحليل محتوى الرسائل الإعلامية وهي عبارة عن دراسة الأنماط السائدة للصور الذهنية والسلوك الأكثر تكرارا التي تعكسها الرسالة الإعلامية، مثل تصوير العنف والأقليات والنوع والمهنة وغيرها من القضايا.

[1] هشام رشدي خير الله، مرجع سابق، ص 187.

– تحليل الغرس الثقافي والتي تدرس العلاقة بين التعرض للرسائل التليفزيونية وإدراك الجمهور للواقع الاجتماعي، حيث ترى نظرية الغرس أن التليفزيون من بين وسائل الإعلام الأخرى يعد الأساس الثقافي المركزي للمجتمع، وأنه يقدم القصص والحوادث والمصمم الأساسي للصور الرمزية التي تساهم في تكوين المعتقدات عن العالم الحقيقي، وبالتالي فإن كثيفي المشاهدة سيدركون الواقع الحقيقي الذين يعيشون فيه بصورة تتفق مع الصور الذهنية المقدمة في العالم التليفزيوني، ولكن يعمل الغرس التليفزيوني على تغيير بعض المعتقدات عند الأفراد كثيفي المشاهدة، ويحدث ذلك من خلال التعرض التراكمي للتليفزيون، في حين الإبقاء على هذه المعتقدات لدى آخرين.

I–3– 2– مفهوم نظرية الغرس الثقافي

إن الحديث عن نظرية الغرس الثقافي (cultivation theory) يقتضي ضبط تعريف المصطلحات التي تشكل هذا التركيب اللفظي كما درج العلماء، واعتاد الباحثون.

أولا: النظرية

تعددت دلالات مصطلح "النظرية" بتعدد السياقات والأطر المرجعية التي انتظم فيها، ورغم هذه التعددية في الدلالات؛ فإنها تصب في معنى عام يجمعها يطبعه البعد العلمي.

وقد عرفها البعض على أنها مجموعة من الفروض التي يمكن الوصول بها إلى نتائج، بينما ذهب ثلة من الباحثين لاعتبارها مفاهيم ومصطلحات وتصورات جاء بها أصحابها.

وفي ما يلي بعض التعريفات التي وردت في ثنايا معاجم اللغة:

ورد تعريف النظرية في " قاموس المعاني" على أنها: " قضية تثبت صحتها بحجة ودليل أو برهان، أما من ناحية الفلسفية فتعد النظرية بأنها طائفة من الآراء تفسر بها بعض".[1]

[1] تمت الزيارة يوم: 04–04–2023 على الساعة: 12:58 https://www.almaany.com

أما في معجم اللغة العربية المعاصر، فقد عرفت بأنها " بعض الفروض أو المفاهيم المبنية على الحقائق والملاحظات تحاول توضيح ظاهرة معينة".[1]

ثانيا :الغرس

يعرف "مصطلح الغرس" بأنه: " زرع وتنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بها مصادر المعلومات والخبرة لدى من يتعرض لها"، ومصطلح الغرس أصبح منذ سبعينيات القرن الماضي يرتبط بالنظرية التي حاولت تفسير الآثار الاجتماعية والمعرفية لوسائل الإعلام خاصة التلفزيون، والغرس يعتبر حالة خاصة من عمليات أوسع هي التنشئة الاجتماعية.[2]

ويعني قيام الأجواء المحيطة بالنتاج الثقافي سواء على المستوى الاجتماعي، السياسي، الاقتصادي... الخ

بتوليد وبث رسائل وتصويرات رمزية تعمل على دعم وإبقاء الأيديولوجيات السائدة في المجتمع والممارسات المؤسسية والسياقات الثقافية التي ينبع منها هذا المناخ .[3]

ثالثا: الثقافة

هي كل معتقد من القيم والعادات والتقاليد والأخلاقيات وأنماط السلوك"، ويتفق العديد من الدارسين على أن الثقافة هي الأفكار والمعتقدات وأنواع المعرفة بصفة عامة عن شعب من الشعوب، وأن الثقافة ليست ظاهرة مادية وليست سلوكيات وإنما هي تنظيم لهذه المكونات.[4]

---

[1]أحمد مختار عمر و آخرون، معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتاب، ط1، مجلد1، 2008، ص2234.

[2]محمد محمد عمارة، دراما الجريمة التلفزيونية (دراسة سوسيو إعلامية)، القاهرة، دار العلوم للنشر والتوزيع، ط1، 2008 ص 70.

[3] هشام رشدي خير الله، مرجع سبق ذكره، ص188.

[4]حسن عماد مكاوي، تحليل الإنماء مفهومه ومنهجه وتطبيقاته وقضاياه الحالية، دب، الدار المصرية اللبنانية، ط1، 2011 ص159.

من خلال الجمع بين التعريفات السابقة يمكن ضبط مفهوم لنظرية الغرس الثقافي باعتبارها نظرية ثقافية في المقام الأول وأن هدفها يتمثل في تحديد المدى الذي يمكن لرسالة معينة أن تساهم به في إدراك الواقع الاجتماعي بطريقة مشابهة لتلك المفاهيم التي تحملها هذه الرسالة

تعتبر نظرية الغرس تصويرا تطبيقيا للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعنى و تشكيل الحقائق الاجتماعية والتعلم من خلال الملاحظة و الأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات، حيث تؤكد الفكرة العامة التي تجتمع حولها النظريات السابقة وهي قدرة وسائل الإعلام في التأثير على معرفة الأفراد وإدراكهم للعوالم المحيطة بهم خصوصا للأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة.

وتربط هذه النظرية بين كثافة التعرض – مشاهدة التلفزيون بصفة خاصة – و اكتساب المعاني والأفكار والمعتقدات والصور الرمزية حول العالم الذي تقدمه وسائل الإعلام بعيدا عن العالم الواقعي أو الحقيقي، و ترى النظرية أن مشاهدة التلفزيون تقود إلى تبني اعتقادا حول طبيعة العالم الاجتماعي يؤكد الصور النمطية ووجهة النظر المنتقاة التي يتم وضعها في الأخبار و الأعمال التلفزيونية، وأن قوة التلفزيون تتمثل في الصور الرمزية التي يقدمها في محتواه الدرامي عن الحياة الحقيقية التي يشاهدها الأفراد لفترات طويلة، كما أن التأثير في هذا المجال ليس تأثيرا مباشرا حيث يقوم أولا على التعلم ثم بناء وجهات النظر حول الحقائق الاجتماعية بحيث يمكن النظر إلى أنها عملية تفاعل بين الرسائل و المتلقين.[1]

I-3- 3- مفاهيم عملية الغرس الثقافي

يرتكز الغرس على مفهومين أساسيين

أولا: الاتجاه السائد main streaming

هذا المفهوم بدوره ينقسم إلى مفهومين أساسيين:

أ- سعي التلفزيون لتقديم رسائل إعلامية ثابتة ومتجانسة بهدف جذب عدد كبير من الجمهور.

[1] مرفت الطرابيشي، عبد العزيز السيد، نظريات الاتصال، القاهرة، دار النهضة العربية، دط، 2006، ص305.

ب- تشارك الأفراد كثيفي المشاهدة للتلفزيون في الصور والمعتقدات العامة التي يغرسها التلفزيون وبالتالي تتلاشى الاختلافات الناتجة عن العوامل الاجتماعية، في حين يملك منخفضي المشاهدة ذوي التعلم العالي والدخل المرتفع تشابه مع استجابات كثيفي المشاهدة من منخفض التعليم والدخل، وفي الوقت نفسه تتشابه مع استجابة منخفضي المشاهدة ذوي التعليم العالي والدخل المرتفع، وهو ما يعني أنهم لا يشتركون في الاتجاه السائد المغروس من خلال التلفزيون.

ثانيا: التضخم (الرنين) resonance:

يعني مفهوم التضخم أن تطابق ما يراه الأفراد في المواد التلفزيونية مع واقعه الذي يعيشه يزيد من تأثيرات الغرس بحيث يصبح الأفراد كأنهم تعرضوا لجرعة مزدوجة double dose.[1]

I-3- 4- فروض نظرية الغرس الثقافي

الفرض النظري: تكرار التعرض لصورة الواقع والمجتمع الحقيقيين التي تعرضها المواد التلفزيونية والأفكار المرتبطة بهذه الصورة يؤدي إلى فهم وإدراك الجمهور لهذه الصور بطريقة تشابه الصورة التي يقدمها التلفزيون.

الفرض الإمبريقي: الأكثر تعرضا (كثيفي المشاهدة) يدركون ويفهمون الواقع الاجتماعي بطريقه تتوافق مع الصورة التي يعرضها.[2]

---

[1] كمال الحاج، نظرية الإعلام والاتصال، سوريا، الجامعة الافتراضية السورية، دط، 2020، ص 132.

[2] عبد الله بن أهنية، سعد هادي القحطاني، نظرية الاتصال والبحوث التطبيقية، الرياض، معهد الإدارة العامة، دط، 1999 ص 135.

I-3- 5- الانتقادات الموجهة لنظرية الغرس الثقافي

على غرار الكثير من النظريات فإن نظرية الغرس الثقافي لم تكن بمنأى عن النقد؛ فقد انكب الكثير من الباحثين بدراسة هذه النظرية كل بحسب اهتمامه واختصاصه ودوافعه التي تراوحت من الدوافع العلمية إلى الفضول المعرفي، ومن الدوافع الهدامة إلى دوافع الاحتفاء.

وضمن هذه البحوث تعرضت نظرية الغرس الثقافي ومازالت إلى عملية نقد صارمة، تحاول الاقتراب من حقيقة هذه النظرية، وتعمل جاهدة على الفصل بين البعدين الإيجابي والسلبي فيها.

وانصبت معظم الانتقادات تجاه هذه النظرية من خلال التحفظ على تداخل فرضياتها مع غيرها من النظريات الأخرى على غرار نظرية ترتيب الأولويات؛ فالقائم بالاتصال في هذه النظرية يرتب أولويات الجمهور بغية التأثير عليهم[1] ، و من ذلك التأكيد على أن للتلفزيون مساهمات كبيرة في خلق التصورات عن الواقع الذي يعيشه الفرد والمجتمع، إذ نجد من بين منتقديها كل من "دوب"، "كادولاند"، "هيرش وهيوج".

فقد طالب كل من "دوب" و"هيرش" على ضرورة مراجعة العلاقة بين التلفزيون و المشاهد. لقد توصل "هيرش" في دراسته إلى أن العلاقة الإنمائية ليست خطية أو تصاعدية مع نسبة المشاهدة، بل هي منحنية خطية تقارب اتجاهات عديمي المشاهدة والمدمنين أكثر من تقارب أي صنفين متتاليين من الأصناف الأخرى. شكك "هيوج" في فرضيات "جريبنر" ففي نظره ليس للتلفزيون علاقة بالخوف والاغتراب، أي نسبة المشاهدين للتلفزيون ليست سبب بل هي نتيجة لمحددات أخرى أهم من مؤشرات انحراف الأحداث الذي ذكرها "دوب" و"مكادولاند"[2].

ومن المؤاخذات على نظرية الغرس ما عرف ' بالمشاهدة الانتقائية " حيث اتهم "جوانتليت" مؤسس النظرية "جورج جريبنر" تبنى وجهة نظر احتكارية عن الجمهور والذي اعتبره سلبيا وغير قادر على مقاومة

---

[1] مرفت الطرابيشي، عبد العزيز السيد، مرجع سبق ذكره، ص309.

[2] بسام عبد الرحمان المشاقبة، نظريات الاتصال، دب، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، 2015، ص180.

الرسائل التي يبثها الإعلام لديه، وظهرت تلك النزعة نتيجة رفض فريق "آنبرج" لفكرة التعرض الانتقائي للمضمون فقد أكدوا أن مشاهدة التليفزيون طقوسية بدرجة كبيرة أكثر من كونها غرضية.[1]

I-3- 6- إسقاط النظرية على الدراسة

بما أن دراستنا تندرج تحت عنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين"، فقد ارتأينا توظيف نظرية الغرس الثقافي فهذه النظرية ساعدتنا في إقامة الدليل الإمبريقي للدراسة على عينة من المراهقين وبإسقاط محتوى هذه النظرية على موضوعنا فإن التأثير الذي تتركه الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين حسب "جورج جريبنر" يتم من خلال محاكاة المحتوى الذي يتعرضون له بناءا على تخيلات ووجهات نظر تشبه وتطابق ما تعرضوا له مرارا وتكرارا، بحيث أن محتوى هذه الألعاب يكسبه سلوكات وقيم لا تتوافق مع القيم والسلوكات التي نشأ عليها، إذ انه يتأثر بتلك المضامين من خلال حركات الشخصيات وتصرفاتهم وكذلك مكان اللعبة والصور وما تتضمنه من تفاصيل.

[1] هشام رشدي خير الله، مرجع سبق ذكره، ص197.

خلاصة الفصل:

من خلال ما سبق ذكره يمكننا القول بأن أهم المرتكزات التي تبنى عليها الدراسة من خلال توضيح إشكالية وضبط المشكلة، طرح التساؤل، الفروض، أسباب اختيار الموضوع، الأهمية والأهداف، عرض الدراسات السابقة ثم حدود الدراسة، وكذا منهج الدراسة ونوعها وعينتها باعتبارها من أهم النقاط التي يجدر بالباحث التقيد بها، إضافة إلى المقاربة المعتمدة في الدراسة.

II- مدخل إلى الألعاب الإلكترونية

القيم والمراهقة

II -1- مدخل للألعاب الإلكترونية

II -2- مدخل إلى القيم

II- 3- مدخل إلى المراهقة.

تمهيد:

يتناول هذا الفصل الإطار النظري الذي قسمناه إلى ثلاثة مباحث، وقد تناول المبحث الأول ماهية الألعاب الالكترونية واندرجت ضمنه خمسة مطالب، أما المبحث الثاني فجاء بعنوان مدخل إلى القيم وتضمن أيضا ستة مطالب، والمبحث الثالث جاء بعنوان مدخل إلى المراهقة واندرجت تحته خمسة مطالب.

II- مدخل إلى الألعاب الإلكترونية

II-1- ماهية الألعاب الإلكترونية

II-1-1- تطور الألعاب الإلكترونية

لقد غدت الألعاب الإلكترونية جزءا حقيقيا و واقعيا بل وأساسيا في حياة كثير من البشر في مختلف أرجاء العالم، إذ بلغ عدد الذين يمارسون هذه الألعاب 3.03 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم في عام2022، بانخفاض طفيف عن عام 2021 الذي عرف ازدياد عدد اللاعبين بسبب الحجر المنزلي الذي فرضته جائحة كورونا[1] ، ويتوقع أن يرتفع هذا الرقم إلى 3.07 مليارات في عام 2023 بنسبة نمو سنوي مركب تبلغ 5.6%، كما جاء عبر منصة "فاينانس أونلاين" (FinancesOnline) مؤخرا.[2]

و الدارس لتاريخ و مراحل تطور الألعاب الإلكترونية – ماضيا و حاضرا – يجد أنها ليست أمرا حديثا، حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية الأولى كانت مستوحاة من توافق التطور التكنولوجي للأجهزة والعديد من الأفكار الموجودة بالفعل من صناعة الترفيه وكذلك الرياضة.[3]

وعليه فإن بدايات الألعاب الإلكترونية قديمة نسبيا وتعود إلى عام 1966 تقريبا، عندما وضع المهندس الألماني المولد رالف باير وزملاؤه في العمل مخطط أول لعبة فيديو تعمل على التلفزيون العادي ثم قاموا بابتكارها في العام 1967 وأطلقوا عليها اسم الصندوق البني، ولاحقا ابتكروا بندقية لعبة تعمل معها.

وشهد عام 1972 حدثاً بارزاً في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحافل الذي ما يزال في تطور وتقدم مطردين حتى اليوم، فقد أسس كل من نولان بشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Dabney شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة» بونغ» Pong التي سرعان ما لاقت نجاحاً منقطع النظير. وكانت لعبة «بونغ» محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة يمثل فيها المضربان بمستطيلين يتحركان

---

(1) https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world, تمت الزيارة يوم: 12-03-2023، على الساعة 14:55

(2) number/ com. onlinefinance //:https-of gamers of World wide تمت الزيارة يوم 15-03-2023 على الساعة 15:00

(3) Markus Sabadello: History Of Electronic Games And An Interactive Installation At The Technisches Museum' In Vienna, Austria, Maria hilferstraße 52/14, A-1070 Wien. P 08.

على طرفي الشاشة عن طريق مقبضين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل أقبل العامة على هذه اللعبة لدى اختبارها لأول مرة في مقهى، واستطاعت الشركة في مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من مئة ألف نسخة من هذا الجهاز.[1]

بدأ الجيل الثاني من الألعاب الإلكترونية في العام 1977، وحينها طرحت شركة نينتندو جهاز كولورتي في غايم 6 ، وتضمن 6 ألعاب بينها لعبة " بونغ" الشهيرة .

بعد ذلك بعام، ظهرت ألعاب جديدة أصبحت شهيرة مثل "سبيس إنفيدورز" وسبيس وورز" و" بي جي" وتلتها ألعاب أخرى مثل "أستويدس" و " لونر لاندر" و"موناكو غراند بركس" و" فلايت سيميوليتر"، لكن أبرز الألعاب واستمرت في التطور حتى الآن ربما هي لعبة باك مان .

بينما بدأ الجيل الثالث في العام 1983، عندما طرحت نينتندو نظام " نينتدو الترفيهي" الذي يعمل بواسطة الكمبيوتر، وباعت منه 62 مليون جهاز، وفي ذلك الوقت ظهرت ألعاب مثل "دراغون بستر" تيرتلز وبالون فايت وغونتلت و1942 وبيبر بوي.

و في العام 1985، ظهرت لعبة سوبر ماريو "، وحققت في أول عام من ظهورها مبيعات بلغت حينها 10ملايين نسخة، وظلت اللعبة الأكثر شهرة حيث باعت حتى عام 2008 ما يصل إلى 40 مليون نسخة.

بينما الجيل الرابع من الألعاب فكان في الفترة بين 1988 و1991، وفي هذه الفترة طرحت 3 أجهزة ألعاب هي "سيغا جنسيس" وبيع منها 29 مليون وحدة و "غايم بوي" وبيع منها 118 مليون وحدة و" نينتندو سوبر فاميكوم" وبيع منه 49 مليون وحدة.

هذه الأجهزة تضمنت تحديثات على ألعاب سابقة مثل سوبر ماريو وورلد وأخرى جديدة، كما ظهرت ألعاب أخرى مثل " رود رش" والجزء الثاني من "ستريت فايتر " و"سونيك" و "تيكمو سوبر باول". الجيل الخامس في تطور الألعاب والأجهزة استمر من 1993 إلى 1999، وأبرز ما فيه هو دخول شركة سوني

---

[1] الموسوعة العربية arab//:https-com. ency شوهد بتاريخ: 10– 03 – 2023.

على الخط وطرحها جهاز بلايستيشن، الذي بيع منه 125 مليون وحدة، ومن الألعاب التي ظهرت في هذا العام "سيغا ساتورن" و"نيو جيو سي دي" و"سيغا 32 كاي".

وفي عام 1996 طرحت نينتندو جهاز "إن 64" وباعت منه 33 مليون جهاز، ومن الألعاب المضمنة فيه ريزيدانت إيفل و كراش باندیکوت، ثم طرحت الشركة نفسها جهاز "غايم بوي كولور" عام 1998 وتضمن ألعابا مثل ميثال غير سوليد" و" زينوغيرز".

الجيل السادس شهد دخول عملاق البرمجيات الأميركي " مايكروسوفت" عالم أجهزة اللعب فطرحت عام 2001 جهاز ' إكس بوكس، وفي عام 2005 طرحت جهازها الثاني "إكس بوكس 360" ، بينما طرحت "سوني بلايستيشن 3" عام 2006، ولحقت بها نينتندو بجهاز "وي" في العام نفسه ؛ بل بعد 3 أيام على وجه التحديد.[1]

II-1-2- أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسية:

1- ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار[2] .

---

[1] أنظر: سكاي نيوز العربية، https://www.skynewsarabia.com، تمت الزيارة يوم 02-02-2023، على الساعة 10:30.

[2] فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011 ، ص 42.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.[1]

2- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الإحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

3- الألعاب التربوية والتعليمية:

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة إلى المستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جذا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.

---

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص 42.

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق، يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة، ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.[1]

وما تزال الألعاب الإلكترونية في تطور وتقدم مطردين، ويتبلور ذلك وفق منحيين متكاملين، أولها تطور الحواسيب الإلكترونية وتوابعها، إذ بات بمتناول الحواسيب العادية تخزين كم هائل من المعلومات وتحصيله ومعالجته بسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصور والأصوات من جهة وتعقيد الألعاب باحتوائها على كم كبير من الاحتمالات لم يكن يتصور معالجتها من قبل من جهة أخرى، وتتناقص أثمان الأقراص المدمجة والأقراص الرقمية المتنوعة التي يسرت الخزن الواسع للصور والتفاعل السريع والمستمر مع الوسائط المتعددة.

أما المنحى الثاني فيخص تطور البرمجيات، حيث ساعدت وسائل البرمجة الحديثة والخوارزميات المتطورة على تحقيق تنوع في الألعاب وتطوير إمكانات العرض والمعالجة مما سمح بنقل الكثير من الأفكار التي تتماشى مع الحياة المعاصرة إلى حيز الواقع بعد أن كانت إلى أمد قريب مستعصية على الحل، فظهرت ألعاب مبرمجة تسمح بمحاكاة واقع افتراضي وتفاعل المستثمر مع هذا الواقع، كما تهيئ له استخدام عدد من حواسه كالبصر والسمع واللمس.[2]

4- ألعاب الحركة jeux d'action: تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتطلب قدرا من التحكم في الأدوات "أزرار لوحة الرقن، أو مفاتيح التحكم" ومنها:

5- ألعاب الأرضيات (plate forme): التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب (مثل: لعبة Ping) ولعبة Arkonoid التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال التصويب عند مضرب الكرة .... وكانت متوفرة على عارضة التحكم: آثاري Atari ومنها أيضا سلسلة باك

---

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص 42.

[2] مرجع نفسه، ص 43.

مان Pacman، وسلسلة ماريو، والقاسم المشترك بين هذه الألعاب: سرعة التنفيذ، التحكم في أجهزة التحكم وتتميز بأهدافها الخاصة إذا قورنت بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.[1]

6- ألعاب المغامرات: ترتكز على عامل المغامرة والاستكشاف وغالبا ما تكون خالية من القتال، كما أنها تتقاطع ضمنيا الألعاب الإستراتيجية إلا أن ألعاب أخرى منها تُضم ضمن ألعاب الحركة كون أن سيناريو هذه الألعاب من الأسلوب الملحمي (اللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية، البطل الافتراضي، ولتتابع المهمات بإيقاع كبير ويتجه لحل عقدة القصة كإيجاد شخصية مختفية أو أبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو إنقاذ نفسه وعلى اللاعب الناجح في مهامه ومواجهة كل الأخطار، ولما لا تدمير كل ما يعترض طريقه، لدينا أيضا ما يعرف بألعاب التسلل (مغامرات الأكشن) فيها القتال بالسلاح ومبدأ اللعبة هو المرور من المنطقة دون ملاحظة الأعداء لوجود اللاعب، مثل لعبة Survival H وMetal Gear (رعب البقاء على قيد الحياة)، قصة رعب تقوم على إفزاع اللاعب وتهدف إلى إثارة الشعور بالرعب والخوف كظهور شخصيات سيئة، ساحات الدماء الهجوم على الأعداء .[2]

ومنها ألعاب ممارسة الأدوار (RPG) حيث يتحكم اللاعب في مجموعة مغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية، وتدور أحداث القصة الطويلة نوعا ما في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة، يقاتل المغامرون أنواعا مختلفة من الوحوش الصغيرة حتى يتمكنوا من هزيمة العدو القوي.

7- ألعاب القتال: حيث يمثل فضاء اللعبة سرحا للقتال ومن أشهر الحركات المتضمنة بها: لكمات ضربات بالرجل وبالرأس وحتى بالسكاكين واستعمال مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضة القتالية على غرار السيف وتجري هذه المعارك بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء وأشهرها لعبة joker وHitman.

---

[1] محمودي رقية، مرجع سبق ذكره، ص126.

[2] مرجع نفسه، ص126.

8- ألعاب المحاكاة:

هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية (محاكاة واقعية) ورياضية (محاكاة رياضية) وهي مستوحاة من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ومنها محاكاة وسائل النقل وعلى اللاعب التحكم في وسائل النقل طائرات سيارات منها: فلايت سيمولاتور (اللاعب قائد افتراضي للطائرة)، وعليه مواجهة طائرات العدو أيضا محاكاة بألعاب السيارات منها مثلا[1] :

- فورمولان formula one
- سباق الدراجات Moto Gp
- ألعاب كرة القدم "FIFA" "PES"

II-1-3- مجالات الألعاب الإلكترونية:

أ- مجالات اللعب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إشكالية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من العوامل القديمة كأتاري ونيتاندو ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

[1] محمودي رقية، مرجع سابق ، ص127.

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها (جي أف كا) (G F K) على وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من العوامل وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي أف كا" بأن هناك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين[1]:

- ألعاب الرياضة. – الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص. – ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس Casual Games" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس Tetris" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا.

لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mistery Mansion" و"بينبول Pinball" و"جي تي أي بينبول GTI Pinball" و"3 دي بول 3D Pool" وألعاب كسر الأحجار مثل "بلوك بريكر دولوكس Bloc Breaker Deluxe"، أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ Midnight Bowling" .....

---

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، 2012/2011، ص 132.

وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصمين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا للألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكيف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم) لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.[1]

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.[2]

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 132-133.

[2] مرجع نفسه، ص 133.

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت:

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

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخطّ بالمجّان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.[1]

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني 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، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 133.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون، كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت microsoft وله عدة أنواع ونماذج كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلايستيشن 1و2و3 وجهاز ps2 و أجهزة شركة نينتاندو nintendo التي تعرف باسم game cube.[1]

5- 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 أخرى مثل: المسدّس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

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 أدى إلى اختراع نظام jammo الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.[2]

II-1- 4- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

اهتمت الكثير من الدراسات والإحصائيات والحقائق المهمة بالألعاب الإلكترونية، وتأثيراتها المباشرة على سلوك محاميها، وفهم آثارها المتفاوتة على الشرائح المجتمعية و خاصة فئة الشباب والأطفال والمراهقين في

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 134.

[2] مرجع نفسه، ص 135.

ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها.

وقد تعود اللاعبون على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها وأطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه، فيما تنوعت ممارسة تلك الألعاب من خلال المنازل، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة، والمواقع والمنعمات الإلكترونية الخاصة بهما بقصد التسلية والترفيه، والتواصل مع الآخرين، والتنافس عبر "الأون لاين" وما يشكله ذلك من خطر عليهم وإمكانية استغلالهم وبخاصة صغار السن.

وتشير العديد من الدراسات والإحصائيات إلى أن الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري في ظل مطالبات بضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية، ومدى ملائمتها لهوية الأطفال والمراهقين، وإصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب، وأهمية الدور الإعلامي في مواجهة مخاطرها وتقنين استخدامها.[1]

كما يحذر العديد من المختصين في هذا الجانب من التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة ملفتة بين الشباب الأطفال لفترات طويلة يومياً دون شعور أو إدراك منهم أو من أسرهم، وتأثيرها وانعكاساتها على صحتهم وخطورة ذلك على المدى البعيد.

وفي هذا الصدد أجريت دراسات هامة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والإيجابي على ممارسيها، يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 135.

الآثار الايجابية:

تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية من أمتع استخدامات الانترنت التي تنمى الذكاء والمهارات الشخصية وتختلف ألعاب الانترنت عن ألعاب الأجهزة الإلكترونية العادية في إمكانية المنافسة مع أصدقاء في أماكن مختلفة من العالم كما لو كانوا يجلسون معنا في نفس الحجرة، حيث توفر معظم مواقع الألعاب إمكانية التنافس بين لاعبين أو أكثر في نفس الوقت وتسجيل النقاط والنتائج في نفس اللحظة.

– أثبتت هذه الألعاب أنها تعطى للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.

– قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

– تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية و تحسن مستويات الانتباه.

– تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة و معقدة.

– يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية ترفع من كفاءة الأطفال وتحصيلهم الدراسي.

– بناء صداقات وعلاقات عابرة للقارات

الآثار السلبية:

من أبرز السلبيات التي تمتلكها الألعاب الالكترونية نورد ما يلي :

- من الممكن أن يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية إلى مشكلات بصرية لدى الشخص الممارس للعبة وذلك نتيجة المشاهدة الطويلة طوال النهار ما يؤدي إلى تعرض العصب البصري للخلل.

– تؤدي الألعاب الالكترونية إلى العديد من المشكلات الصحية بالغة الخطورة، كإصابات الرقبة وتقوس الظهر، واعوجاج الأطراف، كما أنها قد تسبب التهاب المفاصل، وقد تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية بكثرة إلى إعاقات دائمة. [1]

[1] عبد السلام مجدي، الانترنت، القاهرة، دار إلياس العصرية للطباعة والنشر، دط، 2001، ص38.

قد يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية إلى حالة صداع دائمة، وإجهاد بدني قد يؤدي إلى الشعور بالقلق والاكتئاب، وذلك نتيجة التركيز الشديد واستمرار التعرض للأشعة المنبعثة من الأجهزة المستخدمة.

– إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدى إلى هدر الكثير من الوقت ما ينتج عنه إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام أو إهمال المهام الذي يسبب تقصير في الأداء.

– الأطفال الذين يلعبون ألعاباً عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.

– تسبب مشاكل أسرية، حيث يكون التفاعل بين أفراد الأسرة أقل من المعدل العادي.

– التأثير على الذاكرة اللفظية .

– في أحيان كثيرا يستغرق الفرد في الألعاب وينفصل عن الواقع المعيش

كما أنها تتسبب في نشر العادات والأفكار التي تختلف عن عادات وتقاليد مجتمعاتنا، وتحدد الانتماء للوطن فبعض تلك الألعاب الإلكترونية تفسد عقول العديد من الأطفال.[1]

لقد أكدت الأبحاث مدى خطورة هذه الألعاب على الشباب و الأطفال ، الغرب وهو منشؤها، فماذا نفعل نحن أمام هجوم هذه الأفكار الغريبة التي لا تنبع من مجتمعاتنا ولا تحمل قيمنا ولا أفكارنا وتستهدف عقول أولادنا وتعطلهم عن التفاعل الحقيقي مع أرض الواقع، نتيجة الغرق في الحياة الوهمية الافتراضية التي يعيشونها بعيدا عن مجتمعاتهم الحقيقية، حيث يصبح الاغتراب ليس مجرد اغتراب في الألعاب فقط بل في المحتوى أيضا.

II-1- 5– واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية.[2]

---

[1]أسماء مصطفى عبد الرزاق أحمد، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد–19، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، العدد 58، الجزء الأول، أفريل 2022، ص 13.

[2]مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 152.

وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.

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 الجزائر 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 وسعر 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 ستايشن .[1]

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من "تايلندا" "وهونغ كونغ" و "ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و "فرنسا" و "إسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجدير 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 بدلا من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "إيكس بوكس" و "سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 152.

السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر مطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

1- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات" (grand thoft auto3)

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات3" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ 3 (GTA3)، ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا أو تمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسياراتGTA ، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة، وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001 وعالم "جي تي أ3" مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل "العراب la parrain" والطريق المسدود "l'empasse".[1]

تجرى أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون إسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية) بمجرد أن يتعافي من جراحة يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي" لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة "العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 152-153.

يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا"، هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحصل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية).

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا" بكل سرية وهو ما سيقوم به البطل سرّا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا" والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة، كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه إسما في مدينة "ليبرتي سيتي" وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة من مختلف الجنسيات.[1]

وكل الأعمال السلبية مجندة مثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب، ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على 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 بطاقات هوية قبل بيع اللعبة له .[2]

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 153.

[2] مرجع نفسه، ص 153.

حيث يشترط أن يكون من مقتنيها فوق 18 سنة وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "جي تي أ3" وأضاف لأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في "المدينة".[1]

2- لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (barbie horse adventures)

تصنف لعبة "باربي" مغامرة الفروسية ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002، أما قصة اللعب فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام "باربي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال والأناقة والزينة" وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[2]

---

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 153-154.

[2] مرجع نفسه، ص 156.

II-2- مدخل إلى القيم

II-2-1- تصنيف القيم:

يتفق دارس القيم على صعوبة تصنيفها وعلى أنه لا يوجد تصنيف شامل لها والواقع أنه مهما يكن في تصنيف القيم من قصور عن الإحاطة بأنواعها جميعا، إلا أن التصنيف أمر ضروري لدراسة القيم .

وسوف نعتمد في هذا المقام على تصنيف القيم على أساس أبعادها المختلفة على النحو التالي:

1- أنماط القيم حسب بعد المحتوى:

وقد قسمها سبيرينجر (Spranger) إلى ستة أنماط هي:

- ✓ **قيم دينية:** ترتبط بالاهتمام بالمعتقدات والتعاليم الدينية .
- ✓ **قيم اجتماعية:** وترتبط باهتمام الفرد بحب الناس والتضحية من أجلهم وبذل الجهود من أجل سعادتهم وتحسين أحوالهم.
- ✓ **قيم اقتصادية:** وترتبط بالاهتمامات العملية ذات النفع المادي، والصناعة والإنتاج، والثروة، واستثمار الأموال في الأعمال التجارية.
- ✓ **قيم معرفية:** وترتبط باهتمام الفرد وميله لإكتشاف الحقائق والمعارف والسعي إلى اكتساب المزيد من المعرفة العلمية .
- ✓ **قيم سياسية:** وترتبط بالسلطة، والقوة، والسيطرة، والعمل السياسي.
- ✓ **قيم جمالية:** وترتبط باهتمام الفرد وميله إلى ما هوجميل من حيث الشكل وكمال التنسيق والانسجام.

2- أنماط القيم حسب مقاصدها:

تنقسم القيم من ناحية قصدها إلى نوعين:

أ- **قيم وسائلية:** وهي تلك القيم التي ينظر إليها على أنها وسائل لتحقيق غايات أبعد.

ب- **قيم نهائية:** وهي الأهداف والفضائل النهائية التي تضعها الجماعات لأفرادها.[1]

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1، 1998، ص209.

3- أنماط القيم حسب شدتها وإلزامها:

ويمكن أن تميز هنا بين ثلاثة مستويات لشدة القيم وإلزامها وهي:

أ- ما ينبغي أن يكون: وهي القيم الملزمة أوالآمرة الناهية.

ب- ما يفضل أن يكون: وهي القيم التفضيلية، التي يشجع الأفراد على الالتزام بها.

ج- ما يرجى أن يكون: أي القيم المثالية التي يحس الناس بصعوبة تحقيقها بصورة كاملة ومن أمثالها مقابلة الإساءة بالإحسان.

4- **أنماط القيم حسب شيوعها :**

وتنقسم القيم من حيث درجة شيوعها وانتشارها إلى قسمين:

أ- **القيم العامة:** وهي القيم التي يعم انتشارها في المجتمع كله.

ب- **القيم الخاصة:** وهي القيم المتعلقة بمناسبات اجتماعية معينة أو بمناطق محدودة أو بطبقة أو جماعة خاصة.

5 – أنماط القيم حسب وضوحها:

وتنقسم القيم من ناحية وضوحها إلى قسمين:

أ-القيم الصريحة: وهي القيم يصرح بها، ويعبر عنها بالكلام وبالسلوك نفسه.

ب-القيم الضمنية: وهي تلك القيم التي تستخلص ويستبدل عليها من ملاحظة الاختيارات التي تتكرر في سلوك الأفراد.

6 – أنماط القيم حسب ديمومتها:

وتصنف القيم حسب هذا البعد إلى صنفين هما:

أ- **القيم العابرة:** وهي التي تزول بسرعة، وتمتاز بعدم قدسيتها من قبل المجتمع.

ب- **القيم الدائمة:** وهي التي تدوم زمنا طويلا، وقد تمتد جذورها إلى أعماق التاريخ.[1]

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، مرجع سابق، ص 210-211.

II-2- 2- مكونات القيم

تبين لنا أن القيم نتاج اجتماعي، وأن الفرد يتعلم القيم ويكتسبها ويتشربها ويستدخلها تدريجيا ويشخصها إلى أطره المرجعية للسلوك، ويتم من خلال عملية التنشئة الاجتماعية وعن طريق التعلم والتفاعل يتعلم الفرد بعض الدوافع والأهداف يفضلها على غيرها أي يعطيها قيمة أكثر من غيرها.

كما تبين لنا أن القيم لا تتبع من الغرائز تلقائيا بل تتبع من عالم الفكر والوجدان، وإن الحياة في المجتمع تتطلب قواعد تنظم حاجات أفراده وهذه القواعد هي القيم.

وأن اختلاف القيم هوالمحك الذي يرينا تباين الجماعات واختلاف أنماط السلوك والسؤال الذي يطرح نفسه هنا، مما تتكون القيم ؟

ليست القيم تصورات صماء بل تتكون من عناصر تأتي إليها من المجتمع تتألف فيما بينها لتكون القيم التي تكون بدورها نظام القيم من أجل استمرار البناء الاجتماعي واستقراره وتماسكه.

ويرى بارسونز وغيره من علماء الاجتماع والانتروبولوجيا أن القيمة تتكون من عناصر ثلاثة هي:

- المكون العقلي، المعرفي (الاختيار).
- المكون الوجدان، النفسي (التقدير).
- المكون السلوكي، الإرشادي الخلقي (الفعل).

وتساهم هذه العناصر الثلاث في تحديد القيمة وتحديد وظيفتها ومعناها، ويتضمن العنصر الثالث العمليات التي تساعد الشخص الفاعل على تخصيص طاقته وشحذها وتوجيها بين مظاهر الفعل المختلفة وهو الأساس في تكوين نظام القيم.

وتؤكد المدرسة الاجتماعية والمعارضة أن هذه العناصر الثلاثة متداخلة ومتفاعلة فيما بينها بتأثير المجتمع والتفاعل الاجتماعي، وتعكس ثقافته وتعبر عن طبيعة العلاقات الاجتماعية السائدة فيه. [1]

---

[1] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو ردامة، التنشئة الاجتماعية للطفل، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2002، ص169.

II-2-3- اكتساب القيم:

يرى كراثول karthwol أن اكتساب القيم يحدث عبر عمليات تذويت متسلسلة على نحوهرمي ذات خمسة مستويات هي:

1- مستوى الاستقبال receptional level:

ويشير هذا المستوى إلى المرحلة وعي المتعلم، وحساسيته بالمثيرات المحيطة به، ورغبته في استقبالها، وضبط انتباهه، وتوجيهه نحومثيرات معينة دون غيرها لأهميتها في نظره.

2- مستوى الاستجابة receptional level:

ويتعدى المتعلم في هذا المستوى مجرد الانتباه إلى الاندماج في الموضوع أو الظاهرة أو النشاط، مع الشعور بالارتياح لذلك.

3- مستوى التقييم reveptional level:

يعطي المتعلم في هذا المستوى قيمة أو تقدير للأشياء أو الظواهر أو الأفكار ويسلك سلوكا متسقا ثابتا إزاء بعض الموضوعات، ويجعلنا نستنتج أن لديه قيمة معينة.

4- مستوى التنظيم organisation level:

مستوى تنظيمها في منظومة قيمة مبنيا ترتيب هذه القيم ومدى سيادة كل منها على القيم الأخرى.

5-مستوى الوسم بالقيمة chavaterization leve:

وبه تنتهي عملية التذويت، حيث يستجيب فيه المتعلم استجابة متسقة للمواقف المشحونة بالقيم وفقا للقيم التي يتبناها ويعتقدها، وفي هذا المستوى يتم إصدار السلوك دون استثارة للانفعالات ويوسم بقيمة تدل على نمط وحياته، كأن يوصف بالتعاون أو الصدق أو الاندفاع نتيجة للتوافق بين قيمة وسلوكه أو بين أعماله وما يؤمن به.[1]

[1] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، مرجع سبق ذكره، ص92-93.

II-2-4- خصائص القيم :

تتميز القيم بعدة خصائص هي :

1- إنها تتضمن الوعي بمظاهر الثلاثة والإدراكية والوجدانية والنزوعية.

2- إنها ليست من وضع شخص معين بل هي حصيلة تجربة جماعية.

3- إنها معايير وضوابط للسلوك الإنساني، ذلك إن ما يعتبره الناس صحيحا أوخطا يؤثر في سلوكهم ويلتزمون بها تحت طائلة العقوبة.

4- تنتقل من جيل إلى آخر عن طريق التعلم والتنشئة الاجتماعية.

5- لها صفة التعميم، فقد تختلف من فئة إلى أخرى في المجتمع الواحد، ولكن قيما معينة تظل ذات عمومية لجميع أفراد المجتمع.

6- تختلف القيم من مجتمع لآخر وإن اشتركت في بعض نواحيها.

7- لها صفة التغير والتطور رغم بطئه، وهذا التطور يتم نتيجة عوامل داخلية أوخارجية.

8- إنها عصية على القياس لان القيم إنسانية، وهي كالذوق مسألة شخصية لا تخضع للقياس كما تقاس المسافات والأطوال والأوزان.

9- إنها تقوم على الاعتقاد، والقيمة مسالة إنسانية وشخصية وليست شيئا مجردا مستقلا في ذاته عن سلوك الشخص بل هي متغلغلة فيه لأنها تنبع من نفسه ومن رغباته لا من الأشياء الخارجية.

10- إنها ترتب نفسها ترتيبا هرميا، فتهيمن بعض القيم عند الأشخاص على غيرها وتخضع لها، وهي في سلم القيم لا تتخذ مرتبة ثابتة جامدة، لا تتغير بل ترتفع وتنخفض وتتبادل المراتب والدرجات فيما بينها تبعا لظروف الفرد وأحواله ورغباته واهتماماته. [1]

[1] عبد الله الزاهي الرشدان، التربية والتنشئة الاجتماعية، الأردن، دار وائل للنشر والتوزيع، ط1، 2005، ص94-95.

II-2-5- أهمية القيم ووظائفها:

لقد احتلت القيم أهمية كبرى في الآونة الأخيرة، من علماء علم النفس، إذ يرون أنها ذات علاقة وثيقة بالشخصية، ويرون أنه بمعرفة قيم الشخص يمكن معرفة شخصيته جيدا.

وقد أكد المربون على أهمية القيم ودورها في كل نشاط إنساني، وتعد القيم معيارا موجها للسلوك الصادر عن الإفراد إلي جهة معينة ومحددة ضمن الإطار الاجتماعي، وهي التي يعرض بها لفرد نفسه للآخرين .

وتزداد أهمية القيم ودور التربية في تشكيلها وإشاعتها في عالمنا المعاصر، في ل التقدم العلمي والتقني المذهل، والذي غدا يمس كل مكونات الحياة الإنسانية، وبالرغم من ذلك لم يستطيع أن يحل مشكلات حياة الإنسان المعاصرة، فازدادت التوترات والاضطرابات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية إلى جانب مشكلات العمل والصراع بين الدول الفقيرة والغنية، وذلك بسبب فشله في تقديم البديل الأمثل لهذه القيم الغائبة في عالم الواقع.

وتبدو أهمية القيم في حياة الفرد والمجتمع واضحة عندما ندرك أن السلوك الاجتماعي في جوهره يقوم على أساس مبدأ النظام الذي يحكم العلاقات بين الناس، وبين على نسق للقيم يتمثلونه بينهم، فالقيم تلعب دورا هاما وأساسا في تحقيق التلاؤم بين الفرد والمحيط الاجتماعي الذي يتعامل معه، وهي روابط تجمع بين البناء الاجتماعي والشخصية، وربما كان المنظور القيمي، من أوضح مصادر الإحساس الواعي لدى الفرد بالذات وبالآخرين.

ويرى شحاته أن القيم تعود إحدى مرتكزات العلمية التربوية، إذا إن تحقيقيها من أهم مقاصد عملية التنشئة الاجتماعية ووظائفها، ويحتاج المتعلم في فئة عمرية أن يتعلم كيف ينبغي له أن يسلك في الحياة وليست فقط عن طريق المعرفة الخلقية، ولكنه يحتاج إلي أن تتكون لديه عادات خلقية عن طريق الممارسة[1].

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، مرجع سبق ذكره، ص206-207.

وهكذا نرى أن للقيم دورا هاما في توجيه سلوك الفرد والجماعة، فهي تقوده إلى إصدار الأحكام على الممارسات العملية التي يقوم بها، وهي الأساس السليم لبناء تربوي متميز ثم أنها تساهم في تشكيل الكيان النفسي للفرد لأنها:

1- تزود الفرد بالإحساس بالغرض لكل ما يقوم به، وتساعد في توجيه للوصول نحو ذلك الغرض.

2- تهيئ الأساس للعمل الفردي والجماعي الموحد.

3- تتخذ كأساس للحكم على سلوك الآخرين.

4- تمكن الفرد من معرفة ما يتوقعه من الآخرين، وماهية ردود أفعالهم.

5- توجد لدى الفرد القدرة على الإحساس بالصواب والخطأ.

6- تساعد الفرد على تحمل المسؤولية تجاه حياته، ليكون قادرا على تفهم كيانه الشخصي والتمعن في قضايا الحياة التي تهمه، وتؤذي به إلى الإحساس بالرضا.[1]

II-2-6- نظريات اكتساب القيم:

حاولت بعض المدارس الفكرية تفسير عملية اكتساب اللغة وسوف نستعرض بإيجاز أبرز هذه النظريات:

1- نظرية التحليل النفسي:

ترى مدرسة التحليل النفسي أن عملية اكتساب الأخلاق والقيم، بدأت في مرحلة الطفولة المبكرة حيث يكتسب الطفل الأنا الأعلى من خلال التواجد مع الوالدين إذ يقوم الوالدين بدور ممثلي النظام، فهما يعلمان الطفل القواعد الأخلاقية والقيم التعليمية، والمثل العليا للمجتمع الذي يتربى فيه الطفل ويتم عن طريق استحسان الطفل عندما يفعل ما عليه أن يفعله، وإبداء عدم الرضا والانزعاج عندما يخطئ فيما يجب أن يفعله، ومن هنا يتكون لدى الطفل نظام من القيم والقواعد الأخلاقية المتمثلة بالمحتويات والمرغوبات، فيكون ما أسماه فرويد بالأنا الأعلى وهو ما يقابله الضمير.[2]

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، مرجع سابق، ص207.

[2] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو ردامة، مرجع سبق ذكره، ص72-73.

2- النظرية السلوكية:

يرى أصحاب النظرية السلوكية أن عملية اكتساب القيم تتم عن طريق التعزيز الايجابي والتعزيز السلبي، ويتعاملون مع القيم على إنها إما إيجابية أو سلبية كما أنها ليست أكثر من استنتاجات من السلوك الظاهر للفرد.

وينظر السلوكيون إلي القيم كسلوك يتم اكتسابه نتيجة عملية تفاعل المتعلم مع المثيرات البيئية وتعزيز استجاباته لها، فمن الممكن أن يتعلم الفرد السلوك المرغوب فيه، والسلوك غير المرغوب فيه اعتمادا على مبادئ التعلم ذاتها، القائمة على تدعيم الاستجابات وتعزيزها، والسلوك الأخلاقي يتعلم ويكتسب بالطريقة ذاتها التي يكتسب أي سلوك آخر، وذلك عن طريق التعلم الاشتراطي.[1]

3- النظرية المعرفية:

تنظر المدرسة التطورية إلى اكتساب على أنها عملية إصدار أحكام ترتبط ارتباط بنمو التفكير عند الطفل، واكتساب القيم بنظر هذه المدرسة ليس محاكاة نموذج اجتماعي أو تكييف للسلوك الأخلاقي بمقتضى المتغيرات البيئة أو إدخال قواعد معينة، وإنما تؤكد أن الخلق ينشأ من محاولة الفرد تحقيق توازن علاقاته الاجتماعية وقدراته العقلية .

– يعتبر "بياجيه" من أوائل رواد المدرسة، فقد أبدى اهتماما في بعض دراساته بنمو الطفل الأخلاقي وطريقته في التفكير حول الأسئلة التي تتعلق بالصواب والخطأ وفهمه للقوانين الاجتماعي.

وقام "كولبرج وتلاميذه" ببناء نظرية تفصيلية مستخدما أسلوب بياجيه، وحدد في نظرياته مراحل النمو التي يمر بها الطفل والبناءات العرفية في نمو التفكير الأخلاقي.[2]

---

[1] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو ردامة، مرجع سابق ص73.

[2] المرجع نفسه، ص73.

4- النظرية العامة للقيمة:

يعد "رالف بارتون" يرى (ralf.B.Perry) الفيلسوف الاجتماعي صاحب هذه النظرية إذ تتخذ من مفهوم (الاهتمام) محورا وركيزة لتفسير القيمة، وملخص هذه النظرية أن أي اهتمام بأي شيء يجعل هذا الشيء ذا قيمة حسب المعادلة التالية:

س ذو قيمة = هناك اهتمام ب س

أي أن القيمة تتبع من الاهتمام والرغبة، وإن الاهتمام والرغبة لا ينبعان من القيمة

ويرى "بري" أن الاهتمام وكذلك القيم يمتازان بالديناميكية والتغير، فأي تغير في الاهتمام أو في الشيء موضوع الاهتمام، ينتج عنه تغير في القيمة، ويعني هذا أنه يمكن أن نغير من قيم الفرد إذ غيرنا موضوعات اهتماماته بالوسائل الإعلامية المختلفة.

ويرى "بري" كذلك إن القيم هادفة وعرضية، بمعنى أنها تحفز الفرد وتدفعه للسعي، وتحركه لبدل الجهد، لتحقيق أهدافه، ويجب إلا يغيب عن بالنا أن هذه النظرية تركز كل القيم في ذات الفرد.

وجدير بالذكر في هذا المقام إن ميل دور كايم كان من أشهر العلماء الذين يمثلون الاتجاه الذاتي في تفسير القيم، وخلاصة رأي دور كايم في معنى القيمة هو: "أن القيمة الشيء لا توجد الموضوع نفسه بل هي ما يحققه هذا الشيء من أثار تنشا عنه حسب تقدير الذات"، وهذه الذات ليست الذات الفردية بل الذات الجمعية.

وبهذا بين دور كايم أن القيمة من صنع المجتمع، وإنها تتميز بالعمومية والإلزام، وهذا وقد أنكر دور كايم إمكانية تحرر الفرد من قيم المجتمع ورفض فصل القيم عن البناء الاجتماعي. [1]

[1] عمر أحمد همشري، التنشئة الاجتماعية للطفل، الأردن، دار الصفاء للنشر والتوزيع، ط1، 2003، ص320.

II- 3- مدخل إلى المراهقة

II- 3- 1- مرحلة المراهقة

يطلق اصطلاح المراهقة على المرحلة التي يحدث فيها الانتقال التدريجي نحو النضج البدني والجنسي و العقلي و النفسي، ويخلط البعض بين كلمة "المراهقة" وكلمة "البلوغ"، ولكن ينبغي التميز بينهما، فالمراهقة تعني التدريج نحو النضج الجنسي والجسمي والعقلي والنفسي، في حين يقصد بالبلوغ نضج الأعضاء الجنسية، واكتمال وظائفها عند الذكر والأنثى، وعلى ذلك يتضح لنا أن البلوغ يقصد به جانب واحد من جوانب المراهقة، ومن ناحية أخرى فالبلوغ يأتي قبل الوصول إلى مرحلة المراهقة، ففي بداية مرحلة المراهقة تحدث تغيرات كثيرة على المراهق، من أهمها النضج الجنسي، حيث تبدأ في هذه المرحلة الغدد الجنسية في القيام بوظائفها، وقد دلت نتائج الدراسات والأبحاث التي أجريت في المجتمعات المتحضرة، أن المراهقة قد تتخذ أشكالا مختلفة حسب الظروف الاجتماعية والثقافية التي يعيش في وسطها المراهق.[1]

و تتخذ المراهقة أشكالا مختلفة حسب الظروف الاجتماعية و الثقافية للمراهق كما يلي:

1/ – مراهقة سوية تخلو من المشكلات و الصعوبات.

2/ – مراهقة انسحابية ينسحب فيها المراهق من مجتمع الأسرة، و مجتمع الأقران ويفضل العزلة والانفراد بنفسه حيث يتأمل ذاته و مشكلاته.

3/ – مراهقة عدوانية حيث يتسم سلوك المراهق بالعدوان على نفسه و غيره.[2]

II- 3- 2- خصائص مرحلة المراهقة:

كما سبق أن ذكرنا أن مرحلة المراهقة هي مرحلة التحول في حياة الفرد، بسبب ظهور الكثير من التحولات الجسمية والجنسية والنفسية والاجتماعية على شخصية المراهق، ويمكن تحديد خصائص مرحلة المراهقة في المستويات التالية:

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، مرجع سبق ذكره، ص 72.

[2] عبد الله زاهي الرشدان، مرجع سبق ذكره، ص 181.

أ– **الخصائص الجسمية:** أهم خاصية تبدو على جسم المراهق هي زيادة حجم الجسم والزيادة في طوله بشكل ملفت للانتباه، ويتبع هذه الزيادة نمو الشعر في أماكن متعددة من الجسم، كما يتغير صوت المراهق كما تظهر رغبة جنسية للطرفين.[1]

ب–الخصائص الانفعالية النفسية: أهم خاصية نفسية تظهر في مرحلة المراهقة، هي تغيير اتجاهات المراهق التي ألفاها عند والديه، وذلك في محاولة منه لبناء اتجاهات خاصة به، فيلاحظ عليه الميل إلى نقد الواقع الذي حوله والرغبة الجامحة في إصلاحه، وكذلك الرغبة في مساعدة الآخرين، إضافة إلى اتخاذ اتجاهات متطرفة إزاء سلطة المجتمع أو سلطة الأسرة، فتبدو عليه مظاهر التمرد والثورة.

كما يظهر على المراهقين تطرف انفعالي، يتجسد في القلق والتوتر وفي حالات أخرى يتجسد في الخجل، وذلك نتيجة اندفاع النفس نحو التحقيق الرغبات الذاتية، وإثبات الوجود، كما يظهر قلق و توتر المراهقين في استعجال تحقيق الأهداف و إشباع الحاجات.

ومن السمات الانفعالية لشخصية المراهق، بروز الصراع النفسي بين مجموعة من الدوافع القوية، والمتعلقة بإيجاد مركز ودور في المجتمع وبين الأنماط والمعايير والتقاليد الاجتماعية، وكذلك السلطة المتمثلة لهذه العناصر والحامية لها.

و تظهر النتائج الصراع في انتقال المراهق من حالة انفعالية معينة إلى حالة أخرى، فهو يتأرجح بين مثالية الدوافع و الطموح، و بين الواقعية المقيدة والكابحة، وبين الغيرة و الأنانية، وبين الغضب والاستسلام .

وهناك مظهر آخر للصراع النفسي الذي يعانيه المراهق، وهو اللاتطابق بين اعتزازه بنفسه و تمسكه بشخصيته، وبين الخضوع للمجتمع الخارجي القوي و العنيف.[2]

ج– الخصائص الاجتماعية: أهم ما يوضح الخصائص الاجتماعية هو سلوكه الاجتماعي بين الآخرين و السمات المميزة لهذا السلوك الاجتماعي للمراهق بجملة من الخصائص يمكن إجمالها فيما يلي:

---

[1] عامر مصباح، التنشئة الاجتماعية و الانحراف الاجتماعي، القاهرة، دار الكتاب الحديث، ط1، 2010، ص188.

[2] مرجع نفسه، ص 189.

1- يميل المراهقون إلى اختيار الأصدقاء و الاندماج في جماعات، من نفس السن ويعملون على مسايرة جماعات الرفاق في سلوكها واهتماماتها قصد إشباع الحاجة إلى الانتماء وتحقيق الأمن واستبدال سلطة الأسرة بسلطاتها نتيجة البحث عن استقلالية الشخصية.

2- التأكد على الذات و البحث عن المركز الاجتماعي في المجتمع والمقالات في البحث عن الزعامة وحب الظهور قصد تحقيق الاعتراف الاجتماعي بشخصيته، وجلب أنظار أقرانه إليه ويعمل على أن يكون محور الاهتمام بين أقرانه.

3- الشعور بالمسؤولية الاجتماعية و الرغبة في الزواج و تكوين الأسرة و البحث عن رفيقة الحياة، وهذا يؤدي إلى الاختلاط بالجنس الآخر، و يهتم أكثر بجسمه هندامه ليجلب الجنس الآخر إليه، وربما يقوم بالكثير من السلوك المتهور لشد انتباه البنات إليه.

4- الرغبة في تحقيق الاستقلالية الاجتماعية عن الأسر، واتخاذ نمط حياة خاص به و يتبع ذلك بالعمل على تحقيق الاستقلال الاقتصادي و الاعتماد على النفس و توفير المال.

5- التحول من قبول أي نشاط يعطي فرصة لعلاقات اجتماعية إلى الاهتمام بأنواع النشاط التي تتفق والمواهب الخاصة للمراهق، وتمهد لمهنة المستقبل فسلوكه لا يكون عشوائيا يقدر ما يكون محسوب و يرمي إلى الاستقرار الاجتماعي في المستقبل.[1]

وتجدر الإشارة إلى أن هناك نسبية كبيرة في توفر مثل هذه الخصائص في شخصية المراهق وذلك راجع إلى الظروف التي نشأ فيها فيها المراهق و نمط التنشئة الاجتماعية الذي تلقاها.

[1] عامر مصباح، التنشئة الاجتماعية والسلوك الإنحرافي في التلميذ المدرسة الثانوية، الجزائر، دار الأمة للطباعة لنشر والتوزيع، ط1، 2003، ص182-183.

II- 3- 3- مراحل المراهقة:

المراهقة فترة يمر بها الفرد في حياته، و تلي مرحلة الطفولة و بدايتها يمكن تحديدها بأحد مظاهر التغيير نحو النضج فيها وهو البلوغ، ويقسم العلماء بغرض الدراسة مرحلة المراهقة إلى فترات و تختلف العلماء في تحديد هذه الفترات سواء من ناحية عددها أو من ناحية بدايتها و نهايتها الزمنية.

حيث قسم "زهران" مرحلة المراهقة إلى ثلاث فترات لكل فترة ما يقابلها من العمر الزمني، و لكن يجب أن نذكر أن أي تقسيم هدفه سهولة الدراسة، فليس هناك فواصل حادة بين الفترات بعضها البعض و هذه الفترات هي:

- مرحلة المراهقة المبكرة: 12 – 13 سنة و تقابلها الإعدادية.
- مرحلة المراهقة الوسطى: 15–17 سنة و تقابلها الثانوية.
- مرحلة المراهقة المتأخرة: 18– 21 سنة و تقابلها المرحلة الجامعة.

و يلاحظ أن مرحلة المراهقة طويلة نسبيا إذ تمتد ستة سنوات أو أكثر إن تأخرت، وهي تربويا تقابل مرحلة التعليم المتوسط (الإعدادي، و الثانوي)، وقد تمتد إلى مرحلة التعليم الجامعي عند بعضهم، كما أن بعضهم قد يراهق في المرحلة الابتدائية. [1]

و يمكن تقسيم دور المراهقة إلى المراحل التالية:

1– مرحلة ما قبل المراهقة: تبدأ من سن العاشرة و تنتهي في الثانية عشر.

2– مرحلة المراهقة المبكرة: من سن الثالثة عشر إلى سن السادسة عشر.

3– مرحلة المتأخرة: من سن السابعة عشر إلى الحادية و العشرين.

وأنه من السهل تحديد بداية المراهقة، لكن من الصعب تحديد نهايتها إن بدايتها تبدأ أن البلوغ الجنسي بينما تحدد نهايتها بالوصول إلى النضج في مظاهر النمو المختلفة. [2]

- أما العالم بلوس فيري بأنها تمر بأربع مراحل :

- مرحلة ما قبل المراهقة تتميز بالتوتر الشديد مع زيادة النزوات.

---

[1] طارق عبد الرؤوف عامر، مرجع سبق ذكره، ص181.

[2] مرجع نفسه، ص181.

– مرحلة بداية المراهقة وتعرف بعملية التمتين لصديق من نفس الجنس وتعرف على أنها نفسية ترتفع بواسطتها قيمة الموضوع إلى درجة الكمال.

– مرحلة المراهقة بمعنى الكلمة و فيها يهتم المراهق بالجنس الأخر.

– مرحلة نهاية المراهقة و هي التدعيم و التمكين consolidation.[1]

II- 3- أشكال المراهقة:

أثبت البحوث العلمية أن للمراهقة أشكالا متعددة وصورا تتباين بتباين الثقافات، وتختلف باختلاف الظروف والعادات الاجتماعية والأدوار التي يقوم بها المراهقون في مجتمعهم، وتتخذ مرحلة المراهقة عدة أشكال هي كالتالي:

1– المراهقة المتوافقة:

ومن سماتها الهدوء والاعتدال والابتعاد عن صفات العنف، والتوترات والانفعالات الحادة، بالإضافة إلى توافق مع الوالدين، وكذا الأسرة والمجتمع الخارجي ومن سماتها أيضا الاستقرار والإشباع المتزن للرغبات والابتعاد نهائيا عن الخيال وأحلام اليقظة، إضافة إلى عدم المعاناة من الشكوك حول أمور الدين.

– العوامل المؤثرة فيها:

– المعاملة الأسرية السمحة التي تتسم بالحرية والفهم واحترام رغبات المراهق.

– حرية التصرف في الأمور الخاصة، وتوفير الثقة والصراحة بين الوالدين والمراهق في مناقشة مشاكله.

– شغل أوقات الفراغ بالنشاط الاجتماعي والرياضي والتفوق الدراسي والشعور بالأمن و الاستقرار والراحة النفسية.

– الانصراف بالطاقة إلى الرياضة والثقافة.[2]

---

[1] لوكيا الهاشمي، بوعجوح الشافعي، سلطة الوالدين وعلاقتها بالصراعات المختلفة (لدى المراهقين في الوسط المدرسي) الأردن، دار الأيام للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2015، ص78.

[2] فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، السلوك العدواني لدى المراهق بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعالجة الوالدية (المنظور والمعالجة)، الأردن، دار الأيام للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2015، ص180.

2- المراهقة الإنسحابية المنطوية:

من سمات هذا الشكل من أشكال المراهقة سيطرة الطابع الانطوائي والتمرد حول الذات، التردد الخجل الشعور بالنقص، إضافة إلى الإسراف في الجنسية الذاتية والاتجاه نحو التطرف الديني بحثا عن الراحة النفس والتخلص من مشاعر الذنب، كما يميزها محاولة النجاح في الدراسة، وبأنها يغلب عليها طابع الانطواء والعزلة فإن العلاقات الاجتماعية في الشكل محدودة جدا سواء داخل الأسرة في المجتمع الدراسي مما ينجم عن تأخر ملحوظ في المستوى الدراسي رغم المحاولة.

العوامل المؤثرة فيها:

- اضطراب الجو داخل الأسرة كاستخدامها أسلوب التسلط وسيطرة الوالدين وحمايتهم مع إنكار الأسرة لشخصية المرافق.
- تركيز قيم الأسرة حول النجاح الدراسي وقلة الاهتمام بممارسة النشاط الرياضي.
- الفشل الدراسي و سوء الحالة الصحية .
- نقص إشباع الحاجة إلى تقدير و الحرمان العاطفي،وكذا ضعف المستوى الاقتصادي و الاجتماعي.[1]

3- المراهقة العدوانية المتمردة: سماتها العامة هي:

- التمرد والثورة ضد المحيط الأسري والمدرسي وضد كل ما يمثل سلم على المراهق.
- الانحرافات الجنسية، حيث يقوم المراهق العدواني بالتمرد بعلاقة جنسية غير شرعية.
- إعلان الإلحاد الديني والابتعاد عن جميع الطوائف والاتجاهات والمذاهب الدينية.
- الشعور بالظلم وقلة التقدير من الجميع مما يجعل المراهق يحلم أحلام اليقظة يرسم فيها عالما آخر كما يريده هو.
- سلوكات عدوانية على الإخوة و الزملاء و كذا الأساتذة.

[1] فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، مرجع سابق ، ص180.

العوامل المؤثرة فيها:

– التربية الضاغطة المتزمنة والصارمة والمتسلطة .

– تأثير الصحية السيئة وتركيز الأسرة على النواحي الدراسية فقط وإهمالها للنشاط الترفيهي والرياضي

– قلة الأصدقاء، ونقص إشباع الحاجات والميول.[1]

4– المراهقة المنحرفة:

يتسم فيها سلوك المراهق بالانحلال الخلقي التام والانهيار النفسي بالإضافة إلى السلوك المضاد للمجتمع وبلوغ الذروة في سوء التوافق و البعد عن المعايير الاجتماعية في السلوك، وهذا ليس معناه أن المراهق يظهر بشكل معين من الأشكال و ذلك لإمكانية جمع بعض الحالات بين ملامح شكلين أو أكثر نظرا لكون شكل المراهقة تتغير حسب الظروف و العوامل المؤثرة فيه.

العوامل المؤثرة فيها :

– المرور بتجارب حياتية تتخللها مشاكل عويصة.

– المرور بخبرات و تجارب و صدمات عاطفية عنيفة.

– قصور الرقابة الأسرية أو تخاذلها أو ضعفها.

– القسوة الشديدة في المعاملة.

– تجاهل الأسرة لرغبات المراهق و ميولا ته و حاجاته.

– التدليل المفرط.

– الصحبة المنحرفة.

– الشعور بالنقص و الفشل الدراسي.

– الحالة الاقتصادية للأسرة.[2]

---

[1] فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، مرجع السابق، ص 181.

[2] مرجع نفسه، ص 182.

II - 4- مسارات المراهقة:

يذكر أريكسون 1982 أن الفرد في مرحلة المراهقة والشباب يمر بسبع منحيات ومسارات من الصراع، وإذا استطاع الشباب أن يمر في هذه المنحنيات السبعة بنجاح فإن صورة الشخصية التي تبرز لديه تكون ثابتة ومؤكدة وإلا ستكون هذه الصورة مهزوزة ويمر الشباب بصراعات مختلفة تؤثر في شخصيته وفي تكوينه النفسي،وهذه المسارات كالتالي:

1- المسار الأول: القدرة الوقتية على رؤية الأشياء:

أي أن الشباب في هذه الفترة يكتسب شعورا بقيمة الحياة لكي يستطيع التنسيق بين الماضي والمستقبل من خلال إدراكه للوقت المطلوب لتنفيذ خطط الحياة.

2- المسار الثاني: القدرة على تأكيد الذات:

أي أن الشباب يكسب الدقة بالنفس عن طريق الاعتماد على الخبرات الماضية التي مرت به حيث آن الشباب يؤمن بنفسه، ويشعر أن لديه فرصة معقولة لإنجاز أهداف مستقبلية وخصوصا فيما يتعلق بالمظهر الخارجي وعلاقاته الاجتماعية.[1]

3- المسار الثالث: القدرة على اختيار الدور:

أي أن الشباب لديه فرصة لاختيار أدوار مختلفة يلعبها في المجتمع، حيث أنه يغير من تصرفاته الشخصية تبعا لظروف الواقع، ومن خلال مرور الشباب بمجموعة من الأدوار تنبثق شخصيته في النهاية وتأخذ صورة معينة.

4- المسار الرابع: القدرة على اختيار المهنة والاستعداد لها:

أي أن الشباب يصبح قلقا على مستقبله الوظيفي ويأخذ في اكتساب المعلومات والخبرات عن الأعمال المختلفة قبل أن يختار الوظيفة التي تناسبه ويلعب هذه الاختيار دورا كبيرا في تقرير هويته الشخصية.

---

[1] طارق عبد الرؤوف عامر، مرجع سبق ذكره، ص172.

5- المسار الخامس: القدرة على الاستقطاب الجنسي:

أي أن الشباب في هذه الفترة يحدد ما إذا كان ذكرا أو أنثى، ويجب أن تكتمل لديه صورة واضحة عن جنسه، وكذلك كأساس لتكملة صورة الهوية الشخصية.

6- المسار السادس: القدرة على القيادة والتبعية:

أي أن الشباب من خلال اكتسابهم لخيرات تربوية وتعليمية معينة، كذلك في علاقتهم مع الآخرين يتعلمون مسؤولية القيادة، وكذلك إطاعة الأوامر وهنا تتكون لديهم القدرة على إدراك حقيقة الأوضاع.

7- المسار السابع: على اختيار إيديولوجية معينة:

أي أن الشباب يمرون بمرحلة الصراعات في القيم التي يتبنوها حتى يستقر بهم المطاف في الإيمان بمبدأ معين.[1]

II- 5- أهمية المراهقة:

بالرغم من أن مرحلة المراهقة تعتبر مرحلة مليئة بالمشكلات والاضطرابات المختلفة التي تعرض لها المراهق إلا أنها مرحلة هامة في حياة الفرد حيث تظهر أهميتها من خلال :

- أن المراهق في هذه الفترة يحاول التخلص من اعتماده على والديه، ويحمل مسؤولية نفسه.
- يسعى إلى الاستقلالية بالرغم من حاجاته الملحة للمساعدة .
- يسعى لتحقيق ميولا ته وإشباع حاجاته المختلفة وفق معايير اجتماعية معينة.
- الوصول على التفكير في اتخاذ القرارات فيما يتعلق بمستقبله و تحديد اتجاهات المهنية والشخصية.
- يحاول تحقيق الحرية على الرغم من وقوفه أمام صراعات انفعالية تعرقل تفكيره.
- كما تظهر أهميتها من حيث النمو الجسمي والعقلي، المعرفي والاجتماعي والجنسي الذي تطرأ على حياة المراهق، والتي تساعده على أن يكون راشدا مهيئا للخروج إلى مجتمعه يفيد ويستفيد.[2]

---

[1] طارق عبد الرؤوف عامر، مرجع السابق، ص173.

[2] فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، مرجع سبق ذكره، ص176-177.

خلاصة الفصل

نستنتج من خلال هذا الفصل الذي تطرقنا فيه إلى ماهية الألعاب الإلكترونية وذلك بعرض أهم أساسيات الألعاب الالكترونية للتعمق والتوسع أكثر في الموضوع، وأيضا يمكننا القول بأن موضوع القيم واسع ومعقد يجعل من الصعب إيجاد وتحديد مفهوم دقيق للقيم، وذلك باختلاف الثقافات والعادات السائدة في المجتمعات أما المبحث الثالث وهو المراهقة التي تعتبر مرحلة مهمة في حياة كل إنسان فهي الركيزة الأساسية التي ترتكز عليها شخصية الفرد.

III- عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية

III- عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية

III-1- تفريغ وتحليل بيانات الدراسة

III-2- النتائج العامة للدراسة

تمهيد:

يعتبر الفصل التطبيقي للدراسة الميدانية جزء لا يتجزأ عن باقي الدراسة ولا يمكن الاستغناء عنه فهو الدعامة الأساسية للإطار النظري وجزء مهم في البحث العلمي، حيث يتناول هذا الفصل الدراسة المتمثلة في أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين، واعتمدنا فيه على استمارة الاستبيان التي ساعدتنا في جمع المعلومات المتعلقة بالموضوع وتحليل البيانات المتحصل عليها ووضعها في جداول مركبة تتضمن التكرار والنسب المئوية، ثم التعليق عليها وتفسيرها وأخيرا عرض النتائج المتوصل إليها.

III- عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية

III-1- تفريغ وتحليل بيانات الدراسة

III-1-1- البيانات الشخصية

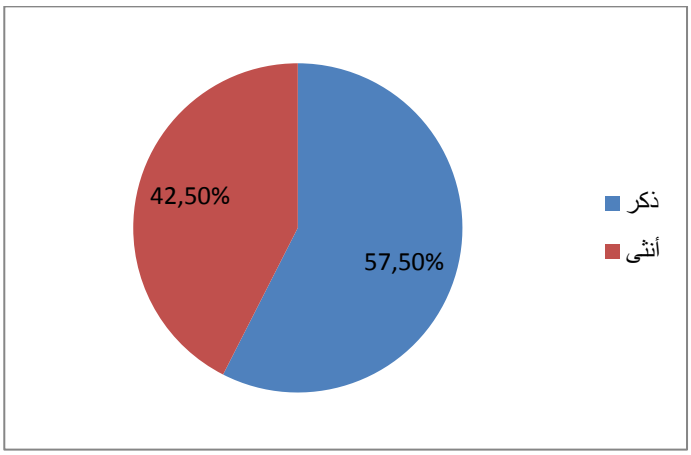
الجدول رقم (1): يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	46	%57.5
أنثى	34	%42.5
المجموع	80	%100

يمثل الجدول رقم (1) والذي يوضح توزيع العينة حسب النوع حيث حصل الذكور على تكرار (46) ويمثلون نسبة (57.5%) من مجموع العينة، مقابل الإناث بلغ تكرارهم (34) ويمثلون ما نسبته (42.5%). وهذا لما يعود إلى تفوق نسبة الذكور بثانوية كعواش عمر ومقورة على نسبة الإناث.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (1): يوضح توزيع أفراد العينة حسب النوع



الجدول رقم (2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن

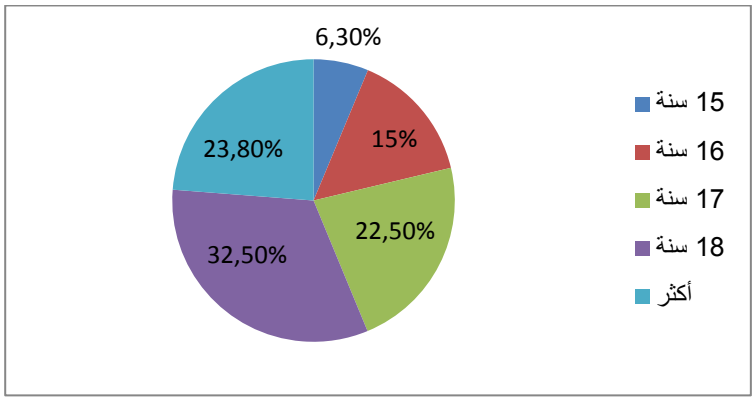
الجنس	العدد	النسبة المئوية
15	5	%6,3
16	12	%15
17	18	%22,5
18	26	%32,5
أكثر	19	%23,8
المجموع	80	%100

يمثل الجدول رقم (2) توزيع العينة حسب السن نلاحظ أن أفراد المجتمع الأصلي البالغ عددهم 80 مفردة قدرت أكبر نسبة بـ 32.5%، وهي نسبة المراهقين الذين تقدر أعمارهم بـ 18 سنة ثم تليها نسبة(23.8%) بالنسبة للمراهقين الذين تقدر أعمارهم بأكثر من 18 سنه، ثم نسبة (22.5%) للمراهقين ذو 17 سنة ثم نسبة (15%) للمراهقين ذو 16 سنة أما أقل نسبة فتقدر بـ (6.3%) من المراهقين الذين أعمارهم 15 سنة.

يمكن تفسير سبب ظهور أغلب أفراد العينة المبحوثين من عمر 15 إلى أكثر من 18 سنه كونها المرحلة العمرية التي يكون فيها المراهقين في الطور الثانوي.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن



الجدول رقم (3): يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي

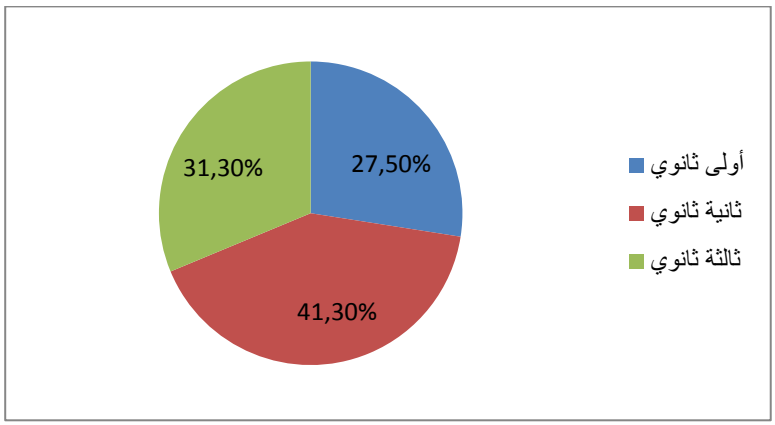
المستوى الدراسي	العدد	النسبة المئوية
أولى ثانوي	22	%27,5
ثانية ثانوي	33	%41,3
ثالثة ثانوي	25	%31,3
المجموع	80	%100

يمثل الجدول (3) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي، نلاحظ أن السنة الثانية ثانوي احتلت أعلى نسبة والتي قدرت بـ (41.3%) يقابلها 33 تكرارا من أفراد العينة، ثم تليها السنة الثالثة ثانوي بنسبة(31.3%) التي يقابلها 25 تكرارا من أفراد العينة، وبعدها السنة الأولى ثانوي بنسبة (27.5%) التي يقابلها 22 تكرارا من أفراد العينة.

نستنتج مما سبق أن أكبر نسبة من نسبة السنة الثانية ثانوي تليها السنة الأولى وبعدها الثالثة ثانوي بنسب متقاربة لأن عدد التلاميذ شبه متساوي في الأطوار الثلاثة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (3): يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي



III-1-2-عادات وأنماط استخدم المراهقين للألعاب الالكترونية

الجدول رقم (4): يمثل مدى استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
دائما	20	%43,5	1	%2,9	21	%26,3
أحيانا	18	%39,1	19	%55,9	37	%46,3
نادرا	8	%17,7	14	%41,2	22	%27,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 17,466					كا^2 الجدولية 5,991	
درجة الحرية 02					مستوى الدلالة 0,05	

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل توزيع آراء أفراد العينة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية إذ نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم "أحيانا" وذلك بنسبة (46.3%) ما يعادل (37) مفردة تليها الإجابة "نادرا" بنسبة (27.5%) أي ما يعادل (22) مفردة، أما الإجابة دائما جاءت في المرتبة الأخيرة بنسبة (26.3%) أي ما يعادل 21 مفردة.

من خلال الجدول وحسب متغير الذكور نلاحظ أن أغلبيتهم يستخدمون الألعاب الالكترونية دائما بنسبة (43.5%) ويرجع ذلك إلى اهتمامهم وحبهم لمضامين هذه الألعاب، على عكس الإناث الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما بنسبة (2.9%) في حين أن الإناث يستخدمون الألعاب الإلكترونية "أحيانا" بنسبة 55.9% على نقيض الذكور بنسبة (39%)، وهذا ما يبين أن الإناث هم الأقل استخداما للألعاب الالكترونية ونجد أن الإناث يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل نادر بنسبة (41.2%) أما الذكور بنسبة (17.7%)، وهذا ما يدل على أن هذه الألعاب لا تلبي ولا تناسب احتياجاتهم.

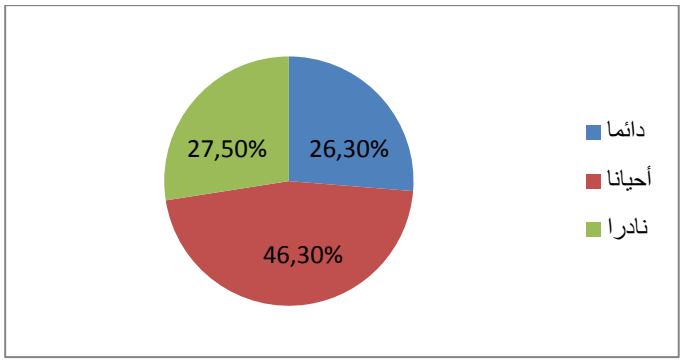
وهذا ما يتوافق مع ما جاءت به الدراسة التي أجرتها الباحثة "فاطمة همال" تحت عنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري" في مدى استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، حيث تحصلت "أحيانا" على أكبر نسبة قدرت بـ (52.5%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين مستخدمي الألعاب الإلكترونية من مراهقي ثانوية كعواش عمر ومقورة جيملة ولاية جيجل وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (17.446) وهي أكبر من كا^2 الجدولية

(5,991) تحت درجة حرية (2) ومستوى الدلالة (0.05) وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق بين درجة استخدام الألعاب الالكترونية بين أفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (4): يمثل مدى استخدام الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (05): يمثل المدة التي يقضيها أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
أقل من ساعة	10	%21,7	17	%50	27	%33,8
ساعة	11	%23,9	9	%26,5	20	%25
ساعتين	10	%21,7	5	%14,7	15	%18,8
أكثر من ساعتين	15	%32,6	3	%8,8	18	%22,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 10,109					كا^2 الجدولية 7,815	
درجة الحرية 03					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه أن أغلبية المبحوثين كانت مدة استخدامهم للألعاب الالكترونية أقل من ساعة بنسبة (33.8%) وتليها المدة ساعة بنسبة (25%) ثم تليها المدة أكثر من ساعتين بنسبة (22.5%) وأخيرا المدة ساعتين بنسبة (18.8 %).

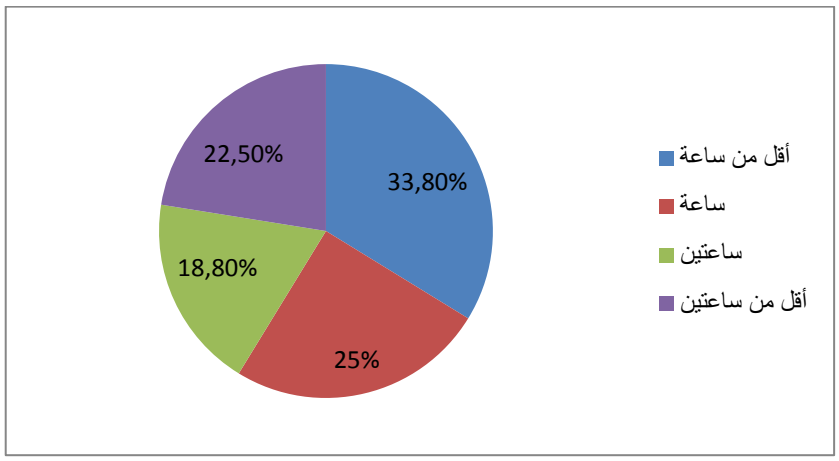
يتبين من خلال الجدول أعلاه أن نسبة أفراد العينة ومن خلال متغير الإناث يتضح أن المدة أقل من ساعة بلغت نسبتها (50%) والذكور بنسبة (21.7%) أما مدة أكثر من ساعتين كانت من نصيب الذكور بنسبة (32.6%) أكثر من الإناث الذين قدرت نسبتهم بـ (8.8 %).

أما مدة ساعة فقد كانت أكبر نسبة (26.6%) بالنسبة للإناث و(23.4%) بالنسبة للذكور وأخيرا مدة ساعتين احتل الذكور النسبة الأكبر والتي قدرت بـ (21.7%)، وبالمقابل نسبة (14.7%) للإناث، وهذه النتائج تثبت أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين المدة التي يقضيها المراهقين في لعب الألعاب الإلكترونية وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (10.19) وهي أكبر من كا^2 الجدولية (7.815) تحت درجة حرية ثلاثة ومستوى الدلالة (0.05) وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين المدة التي يقضيها أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (05): المدة التي يقضيها أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (6): يمثل نوع الجهاز الذي يفضل أفراد العينة استخدامه في لعب الألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
جهاز الكمبيوتر	5	%10,8	2	%5,9	7	%8,8
جهاز ألعاب الفيديو	2	%4,3	0	%0,0	2	%2,5
الهاتف الذكي	39	%84,8	28	%82,4	67	%83,8
لوحة إلكترونية	0	%0,0	2	%5,9	2	%2,5
التلفزيون الذكي	0	%0,0	2	%5,9	2	%2,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 7,460					$كا^2$ الجدولية 9,488	
درجة الحرية 04					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب نوع الجهاز الذي يفضل أفراد العينة استخدامه في لعب الألعاب الالكترونية نلاحظ أن أغلبيتهم يستخدمون بدرجة كبيرة الهاتف الذكي بنسبة (83.4%) ثم يليه جهاز الكمبيوتر بنسبة (8.8%) ثم أخيرا ألعاب الفيديو واللوحة الالكترونية والتلفزيون الذكي بنسب متساوية والتي قدرت بـ (2.5 %).

من خلال الجدول نجد أن كلا الجنسين يفضلان لعب الألعاب الالكترونية بواسطة الهاتف الذكي حيث كانت نسبتهما متساوية تقريبا، حيث قدرت نسبة الذكور(84.8%) ونسبة الإناث بـ (82.4%) وذلك يعود إلى سهولة استخدامه وقدرة حمله في أي مكان.

في حين كان جهاز الكمبيوتر في المرتبة الثانية بنسبة (10.9%) للذكور و(5,9 %) للإناث.

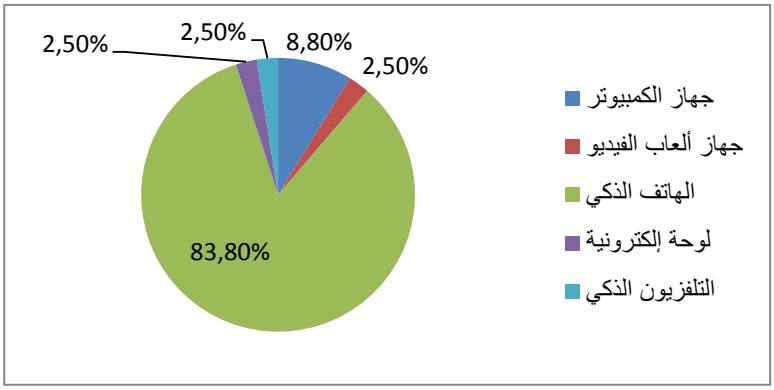
بينما كان جهاز ألعاب الفيديو متحصلا على نسبة (4.3%) بالنسبة للذكور و(0%) بالنسبة للإناث، وهذا راجع لعدم استخدام الإناث لجهاز ألعاب الفيديو، وأخيرا كانت اللوحة الالكترونية والتلفزيون الذكي مستعملا من طرف الإناث فقط بنسبة متساوية قدرت بـ (5.9%).

وبتطبيق $كا^2$ لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين نوع الجهاز الذي يفضل استخدامه من طرف المراهقين وجدنا أن $كا^2$ المحسوبية تساوي (7.460) وهي أصغر من $كا^2$ الجدولية (9.488) تحت درجة

حرية (4) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق في نوع الجهاز الذي يفضل أفراد العينة استخدامه في لعب الألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (6): يمثل نوع الجهاز الذي يفضل أفراد العينة استخدامه في لعب الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (7): يمثل الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
صباحا	1	%2,2	1	%2,9	2	%2,5
ظهرا	3	%6,5	6	%17,6	9	%11,3
مساءا	6	%13	13	%38,2	19	%23,8
ليلا	36	%78,3	14	%41,2	50	%62,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 11,723					$كا^2$ الجدولية 7,815	
درجة الحرية 03					مستوى الدلالة 0,05	

يوضح الجدول أعلاه الوقت المفضل لممارسة الألعاب الالكترونية بالنسبة لأفراد العينة حيث نجد أن أغلبهم يفضلون ممارستها ليلا بنسبة (62.5%) أما الذين يفضلون ممارستها "مساء" قدرت نسبتهم بـ (23.8%)، ثم الذين يفضلون ممارستها "ظهرا" فقدرت نسبتهم بـ (11.3%) وأخيرا فترة "صباحا" بنسبة (2.5%).

من خلال هذا الجدول نلاحظ حسب متغير الذكور أن أغلبيتهم يلعبون الألعاب الالكترونية "ليلا" بنسبة (78.3%) في المقابل الإناث بنسبة (41.2%) ثم تليها الفترة المسائية والتي تحصلت عليها الإناث

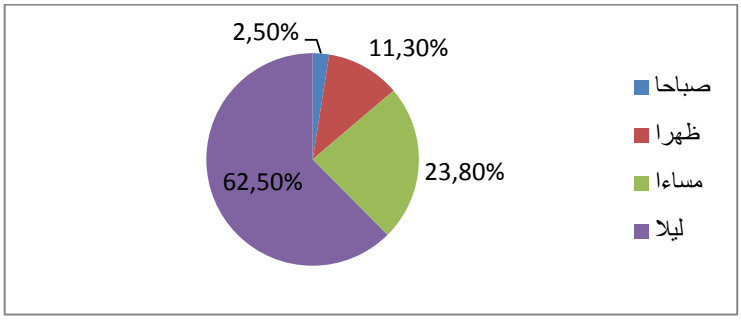
بنسبة (38.2%) والذكور بنسبة (13%)، في حين فترة الظهيرة كانت من نصيب الإناث بنسبة (17.6%) بمقابل (6.5%) بالنسبة للذكور.

وأخيرا نلاحظ أن الذكور والإناث تحصلوا على نسب متقاربة في فئة فترة الصبيحة حيث أن نسبة الإناث (2.9%) ونسبة الذكور(2.2%)، وتشير هذه النتائج إلى أن أغلبة المبحوثين ذكورا وإناثا يفضلون لعب الألعاب الإلكترونية ليلا وهذا راجع إلى أنها فتره فراغ بالنسبة إليهم.

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (11.723) وهي أكبر من كا^2 الجوهرية تحت درجة حرية (03) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية بين الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (7): يمثل الوقت المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (8): يمثل مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
بمفردك	18	%39,1	20	%58,8	38	%47,5
مع أصدقائك	23	%50	4	%11,8	27	%33,8
مع إخوتك	1	%2,2	8	%23,5	9	%11,3
غير محدد	4	%8,7	2	%5,9	6	%7,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 18,196					$كا^2$ الجدولية 7,815	
درجة الحرية 03					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية أن فئة "بمفردك" تحصلت على أكبر نسبة والتي قدرت بـ (47.5%) ثم تليها فئة "مع أصدقائك" بنسبة (33.8%) وبعدها فئة "مع إخوتك" بنسبة (11.3%) وأخيرا فئة غير محدد بنسبة (7.5%).

من خلال الجدول نجد أن الإناث احتلت أكبر نسبة في فئة "بمفردك" بنسبة (58.8%) في حين سجل الذكور نسبة (39.1%)، وتليه فئة "مع أصدقائك" حيث احتل المرتبة الأولى الذكور بنسبة قدرت بـ (50%) وهي نسبة كبيرة أما الإناث فقد سجلت نسبة (11.8%)، وهي نسبة صغيرة أما فئة "مع إخوتك" فهي مرتفعة بنسبة (23.5%) بالنسبة للإناث بالمقابل بالنسبة للذكور (2.2%)، وهي نسبة منخفضة جدا

وأخيرا فئة "غير محدد" عند الذكور أكبر من الإناث حيث أن الذكور قدرت نسبتهم بـ (8.7%) وبالمقابل الإناث (5.9%).

وتشير هذه النتائج إلى أن المراهقين من كلا الجنسين يفضلون لعب الألعاب الالكترونية بمفردهم.

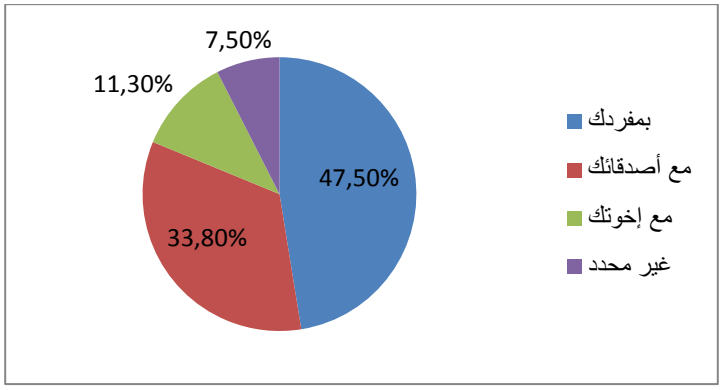
وهذا ما لاحظناه من خلال الدراسة التي قامت بها الباحثة "مريم قويدر" المعنونة بـ "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" في مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث استحوذت "بمفردك" على أعلى نسبة قدرت بـ (36%).

وبتطبيق $كا^2$ لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين مع من يفضل المراهق ممارسة الألعاب الالكترونية وجدنا أن $كا^2$ المحسوبية تساوي (18.196) $كا^2$ وهي أكبر من $كا^2$ الجدولية (7. 815) تحت درجة حرية

(3) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية بين مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي

الشكل رقم (8): يمثل مع من يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (9): يمثل المكان المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
في قاعات اللعب	7	%15,2	0	%0	7	%8,8
في المنزل	37	%80,4	34	%100	71	%88,8
في المدرسة	2	%4,3	0	%0	2	%2,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 7,495					$كا^2$ الجدولية 5,991	
درجة الحرية 02					مستوى الدلالة 0,05	

يوضح الجدول أعلاه أن المكان المفضل للعب الألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة قدرت بـ (88.8%) تليها قاعات اللعب بنسبة (8.8%) ثم أخيرا في المدرسة بنسبة (2.5%).

من خلال جدول نلاحظ أن كلا الجنسين يفضلان لعب الألعاب الالكترونية في المنزل إذ استحوذت الإناث في فئة في المنزل بنسبة قدرت بـ (100%) أما الذكور بنسبة (80.4%)، أما فئة قاعات اللاعب فقد كانت من نصيب الذكور بنسبة 15.2% وبالمقابل 0% بالنسبة للإناث.

وأخيرا فئة المدرسة والتي كانت نسبتها ضئيلة جدا والتي احتلها الذكور بنسبة(4.3%).

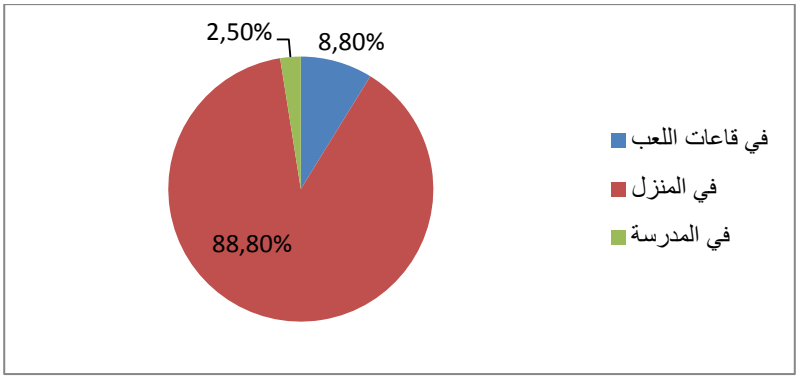
ويعود ارتفاع نسبة استخدام الألعاب الالكترونية في المنزل إلى ما يوفره المنزل من خصوصية وأوقات فراغ خاصة من حيث جنس الإناث كما هو مبين في الجدول وهذا راجع إلى مكوثهن الشبه دائم في المنزل.

نفس النتائج توصلت إليها الباحثة "مريم قويدر" في دراستها التي تم ذكرها سابقا، حيث توصلت إلى أن أكثر مكان يفضله المراهقون لممارسة الألعاب الإلكترونية هو المنزل بنسبة قدرت بـ (42.5%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين المكان المفضل لدى المراهقين وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (7.495) وهي أكبر من كا^2 الجدولية (5.991) تحت درجة حرية (02) ومستوى الدلالة (0.05) وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية في المكان المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (9): يمثل مكان المفضل لدى أفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية



الجدول رقم (10): يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة

/	ذكر				أنثى				التكرار	النسبة المئوية
	نعم		لا		نعم		لا			
الألعاب التعليمية	2	%15,4	44	%65,7	11	%84,6	23	%34,3	80	%100
الألعاب الرياضية	25	%80,4	21	%42,9	6	%19,4	28	%57,1	80	%100
ألعاب الألغاز	11	%33,3	35	%74,5	22	%66,7	12	%25,5	80	%100
الألعاب العربية	35	%89,5	11	%26,8	4	%10,3	30	%73,2	80	%100
ألعاب القتال	28	%80	18	%40	7	%20	27	%60	80	%100
ألعاب المغامرات	14	%51,9	32	%60,4	13	%48,1	21	%39,6	80	%100
كا^2 المحسوبية 18,196					كا^2 الجدولية 7,815					
درجة الحرية 03					مستوى الدلالة 0,05					

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب نوع الألعاب الالكترونية التي يستخدمها أفراد العينة، من خلال هذا الجدول نلاحظ حسب متغير الذكور أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" قدرت بـ (89.5%) للألعاب الحربية تليها الألعاب الرياضية بنسبة (80.6%)، وبعدها ألعاب القتال بنسبة(80%)، ثم ألعاب المغامرات بنسبة (51.9%) وبعدها ألعاب الألغاز بنسبة (33.3%)، وأخيرا الألعاب التعليمية بنسبة (15.4 %).

أما الإجابة "لا" فكانت أعلى نسبة لألعاب الألغاز بنسبة (74.5%) تليها الألعاب التعليمية بنسبة (65.4%) وبعدها ألعاب المغامرات بنسبة (60.4 %) تليها الألعاب الرياضية بنسبة (42.9%)، ثم ألعاب القتال بنسبة (40%) وأخيرا الألعاب الحربية بنسبة (26.8 %).

أما حسب متغير الإناث فنلاحظ أن أعلى نسبة في الإجابة نعم كانت للألعاب التعليمية بنسبة (84.6%) ثم تليها ألعاب الألغاز بنسبة (66.7%)، وبعدها ألعاب المغامرات بنسبة (48.1%) ثم ألعاب القتال بنسبة (20%) وبعدها الألعاب الرياضية بنسبة (19.4%) وأخيرا الألعاب الحربية بنسبة (10.3%).

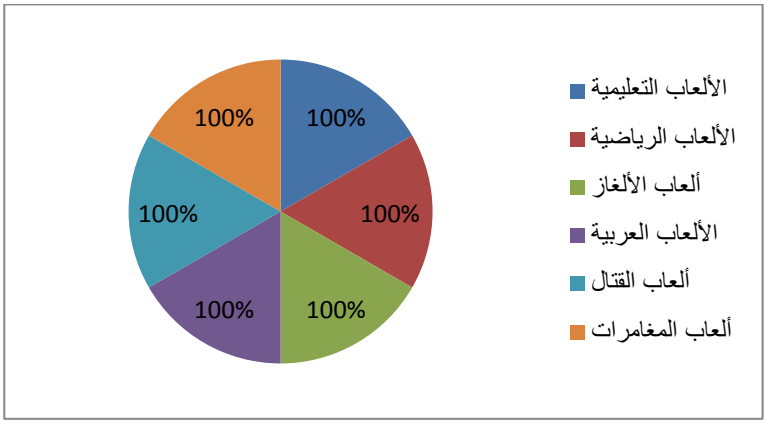
أما الإجابة "لا" فكانت أعلى نسبة للألعاب الحربية بنسبة (73.2%) تليها ألعاب القتال بنسبة (60%) وبعدها الألعاب الرياضية بنسبة (57.1%) ثم ألعاب المغامرات بنسبة (39.6%) والألعاب التعليمية بنسبة (34.3 %) وأخيرا ألعاب الألغاز بنسبة (25.5%).

وهذا ما أكدته الدراسة السابقة التي قامت بها الباحثة "مريم قويدر" السابقة الذكر أن الألعاب الحربية تحصلت على أكبر نسبة قدرت بـ (65.2%) للذكور، وأكبر نسبة للإناث كانت للألعاب التعليمية بنسبة (38.6%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (1.622) أصغر من كا^2 الجدولية (7. 815) تحت درجة حرية (3) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (10): يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة



الجدول رقم (11): يمثل مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
نعم	ك	%	ك	%		
	14	%30,4	11	%32,4	25	%31,3
لا	32	%69,6	23	%67,6	55	%68,8
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 0,033					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب مراقبة أولياء المبحوثين للألعاب الالكترونية التي يلعبونها، إن أغلبية المراهقين لا يراقب أولياؤهم الألعاب الالكترونية التي يلعبونها، وبلغت نسبتهم (68.8%)، أما المراهقين الذين يراقب أوليائهم الألعاب الالكترونية التي يلعبونها فقد قدرت نسبتهم بـ (31.3%).

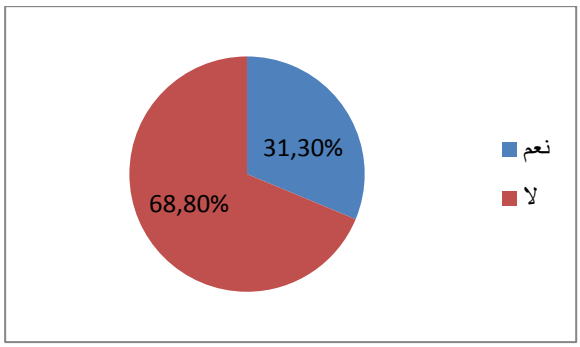
من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية الذكور أجابوا بـ "لا" بنسبة (69.6%) في المقابل الإناث بنسبة (67.6%)، وهما نسبتان مرتفعتان جدا ثم نجد أن الإناث اللواتي أجبن بـ "نعم" بنسبة (32.4%) وهي نسبة متقاربة مع نسبة الذكور التي قدرت بـ (30.4%)، أي أن معظم الأولياء لا يراقبون الألعاب الالكترونية التي يلعبها أبناؤهم.

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (0.033) و هي أصغر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة

حرية (01) عند مستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (11): يمثل مراقبة أولياء أفراد العينة للألعاب الالكترونية التي يلعبونها



III-1-3-أسباب إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الالكترونية

الجدول رقم (12): يمثل أسباب استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
الترفيه	28	%60,9	21	%61,8	49	%61,3
التعلم والتثقيف	3	%6,5	5	%14,7	8	%10
المغامرة والتحدي	8	%17,4	4	%11,8	12	%15
ملئ الفراغ	7	15,2%	4	%11,8	11	%13,8
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 1,894					كا^2 الجدولية 9,488	
درجة الحرية 04					مستوى الدلالة 0,05	

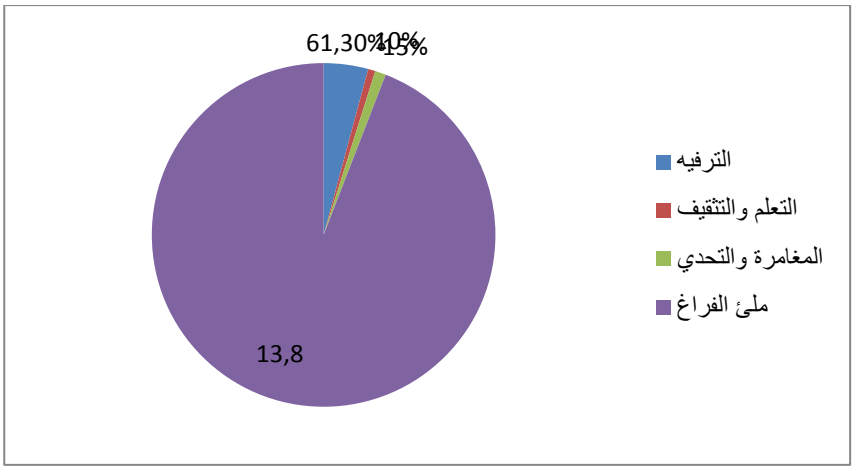
من خلال الجدول أعلاه والذي يمثل توزيع العينة حسب أسباب استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية يتضح أن أغلبيتهم يلعبون الألعاب الالكترونية من أجل الترفيه وذلك بنسبة (61.3%)، وفي المرتبة الثانية تأتي المغامرة والتحدي كعامل لجذب المراهقين لاستخدام الألعاب الالكترونية بنسبة (15%) وتأتي بعدها ملئ الفراغ بنسبة (13.8%) وذلك لملئ أوقات فراغهم وإشغال أنفسهم، وأخيرا التعلم والتثقيف بنسبة (10%) لتدعيم مكتسباتهم .

من خلال الجدول نلاحظ أن كلا الجنسين يلعبان الألعاب الالكتروني من أجل الترفيه، حيث كانت نسبتهما متساوية تقريبا حيث قدرت نسبة الإناث (61.8 %) ونسبة الذكور(60.9 %) في حين كانت المغامرة والتحدي في المرتبة الثانية بنسبة (17.4%) للذكور و (11.8%) للإناث، ثم ملئ الفراغ بنسبة (15.2%) للذكور ونسبة (11.8%) للإناث، وأخيرا التعليم والتثقيف بنسبة (14.7%) للإناث ونسبة (6.5 %) للذكور.

وتشير هذه النتائج إلى أن المراهقين يلعبون الألعاب الالكترونية بداعي الترفيه وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين أسباب استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (1.894) وهي أصغر من كا^2 الجدولية (9.488) تحت درجة حرية (04) ومستوى الدلالة (0.05) وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين أسباب استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (12): يمثل أسباب استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية



الجدول رقم (13): يمثل الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبة إلكترونية على أخرى

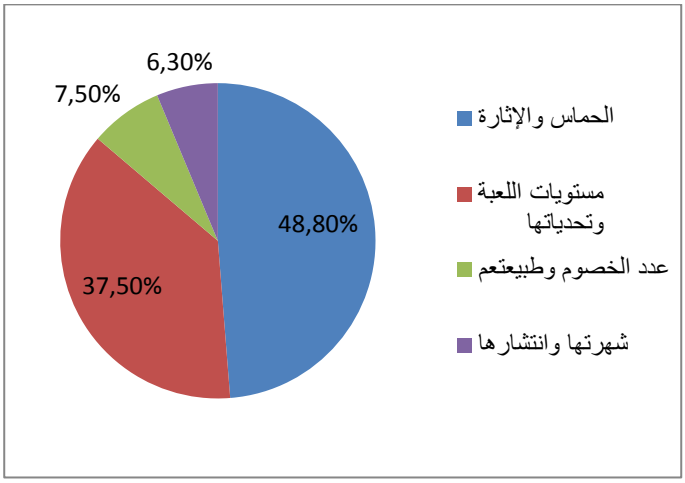
/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
الحماس والإثارة	20	%43,5	19	%55,9	39	%48,8
مستويات اللعبة وتحدياتها	18	%39,1	12	%35,3	30	%37,5
عدد الخصوم وطبيعتهم (حقيقين افتراضيين)	06	%13	0	%0	06	%7,5
شهرتها وانتشارها	02	%4,3	03	%8,8	05	%6,3
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 5,755					$كا^2$ الجدولية 7,815	
درجة الحرية 03					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب الأسباب التي تجعل المراهقين يفضلون لعبة إلكترونية على أخرى، نلاحظ أن أغلبيتهم يلعبون الألعاب الالكترونية من أجل الحماس والإثارة وذلك بنسبة (48.8%) وفي المرتبة الثانية تأتي مستويات اللعبة وتحدياتها بنسبة (37.5%) ثم تليها عدد الخصوم وطبيعتهم حقيقيين افتراضيين بنسبة (7.5%)، وأخيرا شهرتها وانتشارها بنسبة (6.3%).

يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية من أجل الحماس والإثارة لأنهم يجدون في هذا النوع من الألعاب تنفيسا للضغوطات التي يعيشونها.

وبتطبيق $كا^2$ لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبة الكترونية على أخرى، وجدنا $كا^2$ المحسوبية تساوي(5.755) أصغر من $كا^2$ الجدولية (7.815) تحت درجة الحرية (03) ومستوى الدلالة (0.05) ،وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبة الكترونية على أخرى.

الشكل رقم (13): يمثل الأسباب التي تجعل أفراد العينة يفضلون لعبه الكترونية على أخرى



الجدول رقم (14): يمثل الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها:

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
عربية	16	%34,8	22	%64,7	38	%47,5
أجنبية	30	%65,2	12	%35,3	42	%52,5
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبة 7,020					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها، إذ نلاحظ أن الألعاب الأجنبية تحصلت على أكبر نسبة والتي قدرت بـ (52.5%)، ثم تليها الألعاب العربية بنسبة (47.5%).

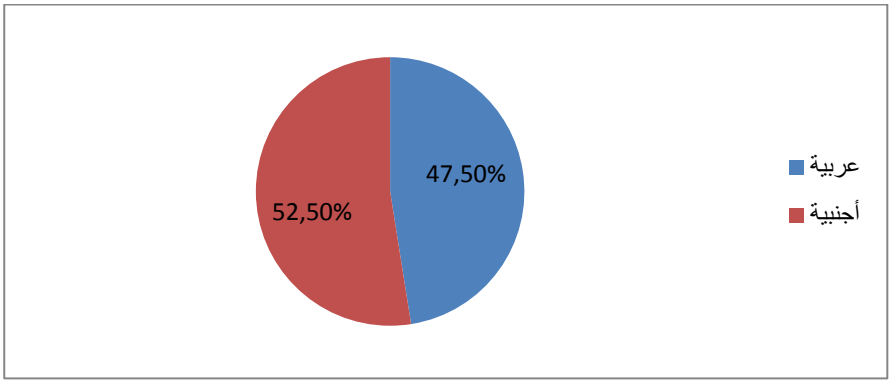
من خلال الجدول فيما يخص مفردات العينة نلاحظ أن أغلبية الذكور يفضلون الألعاب الأجنبية بنسبة (65.2%) وبالمقابل الإناث بنسبة (35.3%)، في حين نجد أن الإناث تحصلت على أعلى نسبة في الألعاب العربية بنسبة (64.7%) في المقابل الذكور بنسبة (34.8%).

ويرجع سبب استحواذ الذكور على الألعاب الأجنبية كونها توفر الحماس والإثارة والتحدي أكثر من الألعاب العربية، بالمقابل كان استحواذ الألعاب العربية من طرف الإناث راجع إلى كونها تركز بصفة كبيرة على ألعاب البنات.

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي(7.020) أكبر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة حرية (1) عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية بين الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (14): يمثل الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة لعبها



III-1-4-أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين

الجدول رقم (15): تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة.

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
نعم	26	%56,5	26	%76,5	52	%65
لا	20	%43,5	8	%23,5	28	%35
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 3,420					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

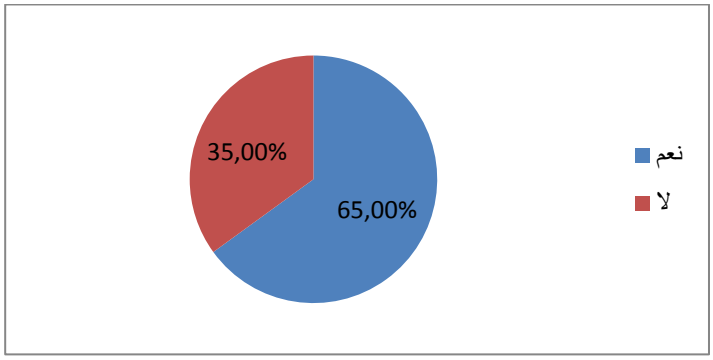
يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة، نلاحظ أن الإجابة "نعم" تحصلت على نسبة (65%) والإجابة "لا" تحصلت على نسبة(35%).

من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية الإناث أجبن بـ "نعم" بنسبة (76.5%) في المقابل أجاب الذكور بنسبة (56.5%) أي أن القيم والسلوكيات الموجودة تتماشى مع قيمهم الخاصة، وبالمقابل أجاب الذكور بـ "لا" بنسبة (43.5%) والإناث بنسبة (23.5%) أي أن القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية لا تتماشى مع قيمهم الخاصة.

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تماشي وعدم تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم المراهقين، وجدنا كا^2 المحسوبية (3.420) أصغر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة حرية (01) ومستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية في تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (15): تماشي القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية مع قيم أفراد العينة.



الجدول رقم (16): يمثل تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
سلبي	17	%37	4	%11,8	21	%26,3
إيجابي	29	%63	30	%88,2	59	%73,8
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 6,409					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

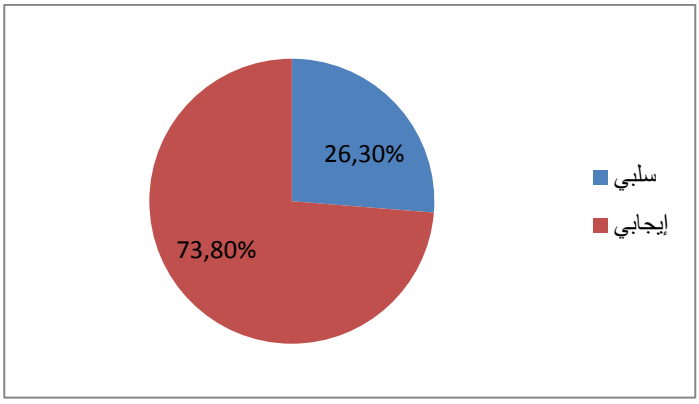
يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بالمراهقين، فنلاحظ أن أعلى نسبة كانت بشكل إيجابي بنسبة (73.8%) ويليها بشكل سلبي نسبة (26.3%).

من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية الإناث أثرت مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بهم بشكل إيجابي بنسبة (88.2%) وفي المقابل الذكور بنسبة (63%) ونجد أن الذكور تحصلوا على أكبر نسبة في تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على قيمهم الخاصة بشكل سلبي بنسبة(37%)، في المقابل الإناث بنسبة(11.8%).

بتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة وجدنا أن كا^2 المحسوبية (6.409)، وهي أكبر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة الحرية (01) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية في تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (16): يمثل تأثير مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاصة بأفراد العينة



الجدول رقم (17): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
نعم	7	%15,2	3	%8,8	10	%12,5
لا	39	%84,8	31	%91,2	70	%87
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 6,731					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

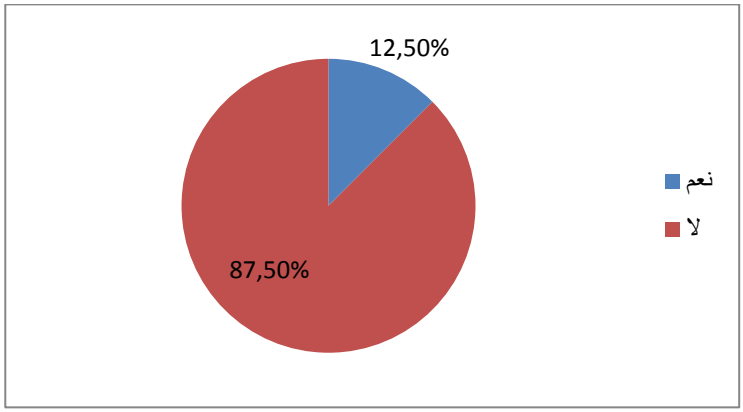
يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي حيث نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة أجابوا بـ "لا" بنسبة (87.5%)، أي لم تؤثر على قيمهم الدينية بشكل سلبي ثم تليها(12.5%) للذين أجابوا بـ "نعم" أي أثرت الألعاب الالكترونية على قيمهم الدينية.

من خلال الجدول فيما يخص متغير الجنس نلاحظ أن أغلبية الإناث أجابوا بـ "لا" بنسبة (91.2%) أي لم تؤثر الألعاب الالكترونية على قيمهم الدينية بشكل سلبي في المقابل الذكور بنسبة (84.8%) ونجد أن أغلبية الذكور أثرت الألعاب الالكترونية على قيمهم الدينية بشكل سلبي وأجابوا بنعم بنسبة (15.2%) في المقابل الإناث بنسبة (8.8%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي، وجدنا أن كا^2 المحسوبية(6.731) وهي أكبر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة حرية (01) ومستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي نستنتج أنه توجد فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (17): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الدينية بشكل سلبي



الجدول رقم (18): إذا كانت إجابتك بنعم فيما تكمن هذه التأثيرات؟

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
ضعف الوازع الديني	4	%51,1	2	%66,7	6	%60
عقوق الوالدين	1	%14,3	0	%0	1	%10
التأثير في العقيدة	2	%28,6	1	%33,3	3	%30
المجموع	3	%100	3	%100	10	%100
كا^2 المحسوبية 9,731					كا^2 الجدولية 5,991	
درجة الحرية 02					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الدينية لأفراد العينة فنلاحظ أن أعلى نسبة تحصلت عليها ضعف الوازع الديني بنسبة(60%) وتليها التأثير في العقيدة بنسبة (30%) وأخيرا عقوق الوالدين تحصلت على أدنى نسبة قدرت بـ (10%).

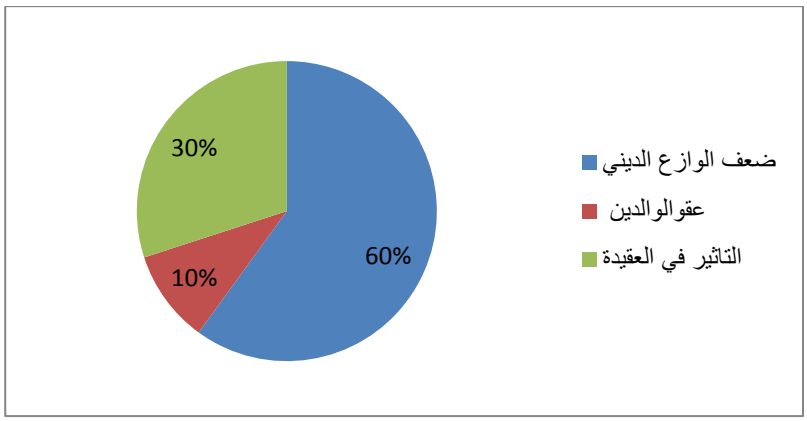
من خلال الجدول نلاحظ أن الإناث في ضعف الوازع الديني تحصلنا على أعلى نسبة قدرت بـ (66.7%) في المقابل الذكور بنسبة (51.1%) ثم التأثير في العقيدة ونجد أن الإناث تحصلن على أعلى نسبة قدرات بـ (33.3%) في المقابل الذكور بنسبة (28.6 %) وأخيرا عقوق الوالدين حيث نلاحظ أن الذكور تحصلوا فيها على أعلى نسبة قدرت بـ (14.03%) في المقابل الإناث بنسبة (10%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين كيف كانت التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الدينية لأفراد العينة، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي(9.731) أكبر من كا^2 الجدولية (5.991)

تحت درجة حرية (02) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه توجد فروق جوهرية بين كيف كان التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الدينية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (18): إذا كانت إجابتك بنعم فيما تكمن هذه التأثيرات



الجدول رقم (19): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
سلبي	32	%69,6	27	%79,4	59	%73,8
إيجابي	14	%30,4	7	%20,6	21	%26,3
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 9,78					كا^2 الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة، حيث نلاحظ أن أعلى نسبة تحصل عليها "إيجابي" قدرت بـ (73. 8%) ثم تليها "سلبي بنسبة (26.8%).

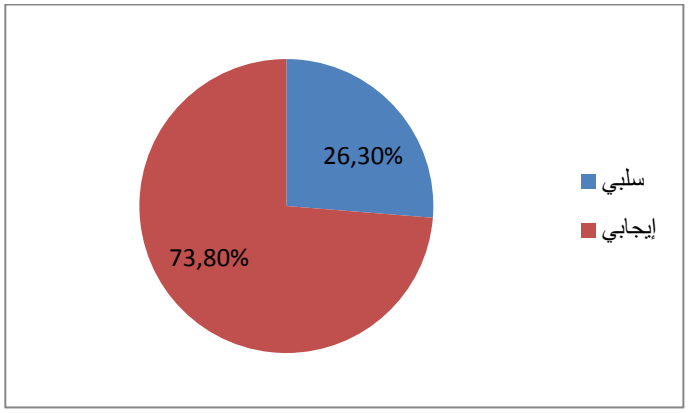
من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية الإناث أثرت الألعاب الالكترونية على قيمهم الاجتماعية والأخلاقية بشكل إيجابي بنسبة (79.4%)، وفي المقابل الذكور بنسبة (69.6%)، ونجد أن نسبة الذكور الذين كان التأثير عليهم سلبي قدرت نسبتهم بـ (30.4%) في المقابل الإناث بنسبة (20.6%).

نلاحظ أن أكبر نسبة إجابات هي إيجابي بالنسبة للذكور والإناث، وهذا راجع إلى أن الألعاب الالكترونية لا تتنافى مع القيم الاجتماعية والأخلاقية بالنسبة للجنسين.

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (9.78) أكبر من كا^2 الجدولية (3.841) تحت درجة حرية (01) عند مستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي أنه توجد فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية مع القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (19): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة



الجدول رقم (20): إذا كانت إجابتك بشكل سلبي كيف ذلك

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
الانحلال الأخلاقي	1	%7,1	0	%0	1	%4,8
عدم التحلي بالمسؤولية	2	%14,3	1	%14,3	3	%14,3
تضييع الوقت	5	%35,7	4	%57,1	9	%42,9
الاغتراب الاجتماعي	3	%21,4	2	%28,6	5	%23,8
العنف اللفظي والجسدي	3	%21,4	0	%0	3	%14,3
المجموع	14	%100	07	%100	21	%100
كا^2 المحسوبية 2,600					كا^2 الجدولية 9,488	
درجة الحرية 04					مستوى الدلالة 0,05	

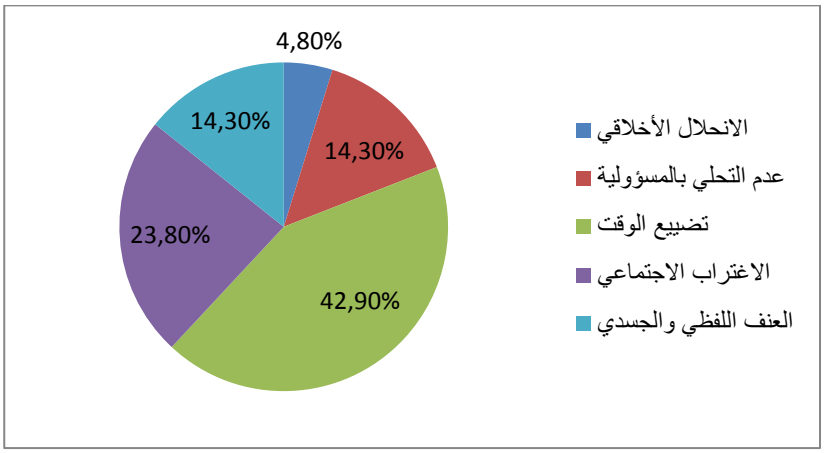
يمثل جدول أعلى توزيع أفراد العينة حسب التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة، فنلاحظ أن أعلى نسبة تحصلت عليها تضييع الوقت بنسبة (42.9%)، وتليها الاغتراب الاجتماعي بنسبة (23.8%) ثم تليها عدم التحلي بالمسؤولية والعنف اللفظي والجسدي تحصلا على نفس النسبة والتي قدرت بـ (14.3%)، وأخيرا أدنى نسبة بـ (4.8%) للانحلال الأخلاقي.

من خلال الجدول نلاحظ أن الإناث تحصلن على نسبة (57.1%) في تضييع الوقت في المقابل الذكور بنسبة (35.7%) ثم يليها الاغتراب الاجتماعي، والذي تحصلت فيه الإناث على أعلى نسبة قدرت بـ (28.6%) في المقابل الذكور بنسبة (21,4 %) وبالنسبة للعنف اللفظي والجسدي تحصل الذكور على أعلى نسبة قدرت بـ (21.4%) أما الإناث فكانت نسبتهن (0%)، ونجد أن كلا الجنسين تحصلا على نفس النسبة في عدم التحلي بالمسؤولية قدرت بـ (14.3%) لكلاهما، وأخيرا الانحلال الأخلاقي وتحصل الذكور على نسبة (7.1%) أما الإناث بنسبة(0%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (2.600) أصغر من كا^2 الجدولية (9.488) تحت درجة حرية (04) عند مستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي أنه لا توجد فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية مع القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (20): إذا كانت إجابتك بشكل سلبي كيف ذلك



الجدول رقم (21): يمثل القيم الاجتماعية والأخلاقية التي هي في تراجع عند استخدام الألعاب الالكترونية.

/	ذكر				أنثى				التكرار	النسبة المئوية
	نعم		لا		نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
التسامح	15	%32,6	31	%67,4	05	%14,7	29	%85,3	80	%100
الصداقة	17	%37,0	29	%63,0	18	%52,9	16	%47,1	80	%100
الاحترام	18	%39,1	28	%60,9	10	%29,4	24	%70,6	80	%100
التكافل الاجتماعي	10	%21,7	36	%78,3	08	%23,5	26	%76,5	80	%100
التواضع	6	%13,0	40	%87,0	09	%26,5	25	%73,5	80	%100
الصدق	8	%17,4	38	%82,6	11	%32,4	23	%67,6	80	%100
الأدب	10	%21,7	36	78,3	09	%26,5	25	%73,5	80	%100
أخرى تذكر	0	%0	0	%0	01	%2,9	0	%0	01	%100
$كا^2$ المحسوبية 3,342									$كا^2$ الجدولية 12,592	
درجة الحرية 06									مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب القيم الاجتماعية والأخلاقية التي تراجعت عند استخدام الألعاب الالكترونية.

من خلال الجدول نلاحظ حسب متغير الذكور أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" قدرت بـ (39.1%) لقيمة الاحترام، ثم قيمة الصداقة بنسبة (37%) ثم تليها قيمة التسامح بنسبة (32.6%)، ثم قيمتي التكافل الاجتماعي والأدب بنسبتان متساويتان حيث بلغتا (21,7%) ثم تليهم قيمة الصدق بنسبة (17.4%)، وأخيرا قيمة التواضع بنسبة(13%).

أما الإجابة "لا" فكانت أعلى نسبة لقيمة التواضع حيث بلغت (87%)، ثم في المرتبة الثانية قيمة الصدق بنسبة (82.6%) تليها قيمتي التكافل الاجتماعي والأدب بنسبتين متساويتين والتي قدرت بـ (78.3%) ثم قيمة التسامح بنسبة (67.4 %) وبعدها قيمة الصداقة بنسبة (63%)، وأخيرا قيمة الاحترام بنسبة (60.9%).

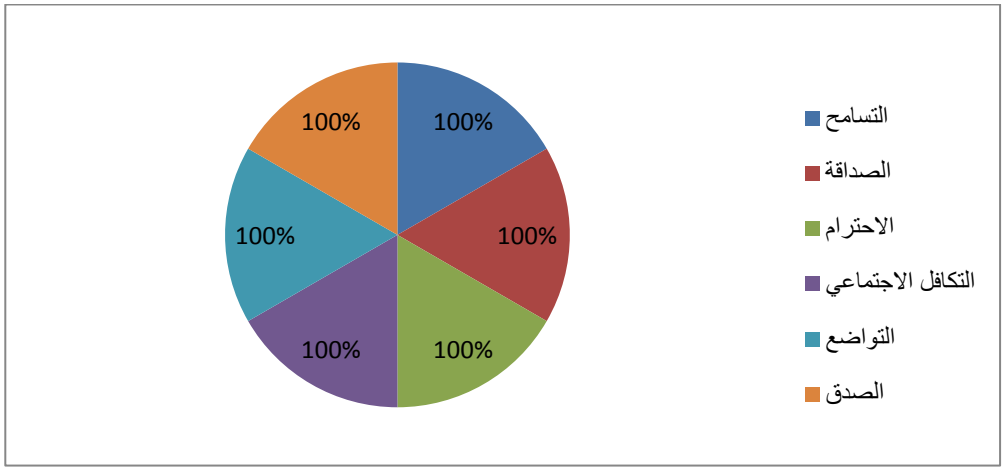
أما حسب متغير الإناث فنلاحظ أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" كانت لقيمة الصداقة بنسبة (52.9%) تليها الصدق بنسبة (32.4%)، ثم الاحترام بنسبة (29.4%)، وبعدها قيمتي التواضع والأدب بنسب متساوية بلغت (26.5%) ثم التكافل الاجتماعي (23.5%)، وأخيرا التسامح بنسبة (14.7%).

أما الإجابة "لا" فأعلى نسبة كانت لقيمة التسامح بنسبة (85.3%)، ثم تليها قيمة التكافل الاجتماعي بنسبة (76.5%) وبعدها قيمتي التواضع والأدب بنسب متساوية قدرت بـ (73.5%)، ثم الاحترام بنسبة (70.6%) ثم تليها قيمة الصدق بنسبة (67.6%) وأخيرا قيمة الصداقة بنسبة (47.1%) أما أخرى تذكر ذكرت عند الإناث بنسبة (2.9%) في المقابل الذكور بنسبة (0%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين القيم الاجتماعية الأخلاقية التي تراجعت عند استخدام الألعاب الالكترونية، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (3.342) أصغر من كا^2 الجدولية (12.592) تحت درجة حرية (06) عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين القيم الاجتماعية والأخلاقية التي تراجعت عند استخدام الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (21): يمثل القيم الاجتماعية والأخلاقية التي هي في تراجع عند استخدام الألعاب الالكترونية.



الجدول رقم (22): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية

/	ذكر				أنثى				التكرار	النسبة المئوية
	نعم		لا		نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
الذوق العالي	18	%39,1	28	%59,8	14	%41,2	20	%60,4	80	%100
تقمص الشخصيات	16	%34,8	30	%65,2	6	%17,6	28	%82,4	80	%100
حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي	09	%52,9	37	%80,4	8	%47,1	26	%76,5	80	%100
حب الابتكار	17	%37,0	29	%63	13	%38,2	21	%61,8	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 1,622									$كا^2$ الجدولية 7,815	
درجة الحرية 03									مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية لأفراد العينة.

من خلال هذا الجدول نلاحظ حسب متغير الذكور أعلى نسبة في الإجابة "نعم" قدرت بـ (52.9%) لفئة حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي، ثم فئة الذوق العالي بنسبة (39.1%)، ثم تليها فئة حب الابتكار بنسبة (37%)، وأخيرا فئة تقمص الشخصيات بنسبة (34.8%)

أما الإجابة "لا" فكانت أعلى نسبة لحب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي بنسبة (80.4%)، ثم فئة تقمص الشخصيات بنسبة (65.2%) تليها فئة حب الابتكار بنسبة (63%)، وأخيرا فئة الذوق العالي بنسبة (59.8%).

أما حسب متغير الإناث فنلاحظ أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" كانت في فئة حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي بنسبة (47.1%) ثم تليها فئة الذوق العالي بنسبة (41.2%) تليها فئة حب الابتكار بنسبة (38.2%) وأخيرا في التقمص الشخصيات بنسبة (17.6%).

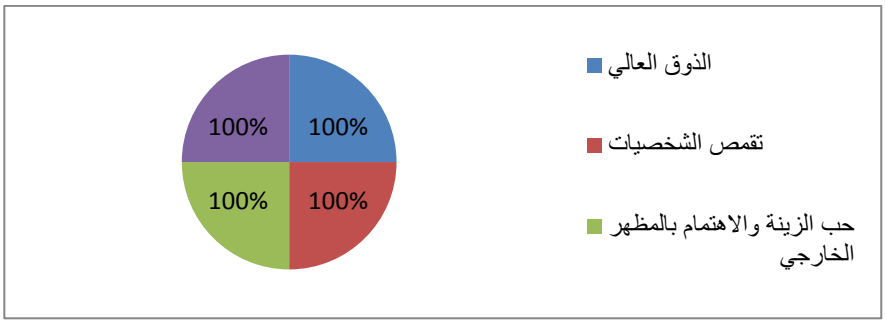
أما الإجابة لا فكانت أعلى نسبة لتقمص الشخصيات بـ (82.4%) ثم تليها حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي بنسبة (76.5%) وبعدها حب الابتكار بنسبة (61.8%) وأخيرا الذوق العالي بنسبة (60.4%).

وبتطبيق $كا^2$ لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية وجدنا أن $كا^2$ المحسوبية تساوي (1.622) أصغر من $كا^2$ الجدولية (7.815) تحت درجة حرية (03)

ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (22): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الجمالية



الجدول رقم (23): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على قيمك الوطنية بشكل :

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
إيجابي	39	%84,8	32	%94,1	71	%88,8
سلبي	7	%15,2	2	%59	9	%11,3
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
كا^2 المحسوبية 1.706				كا^2 الجدولية 3,841		
درجة الحرية 01				مستوى الدلالة 0,05		

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الوطنية لأفراد العينة فنلاحظ أن أعلى نسبة تحصل عليها بشكل "إيجابي" بنسبة(88.8%)، ويليها بشكل سلبي بنسبة (11.3%).

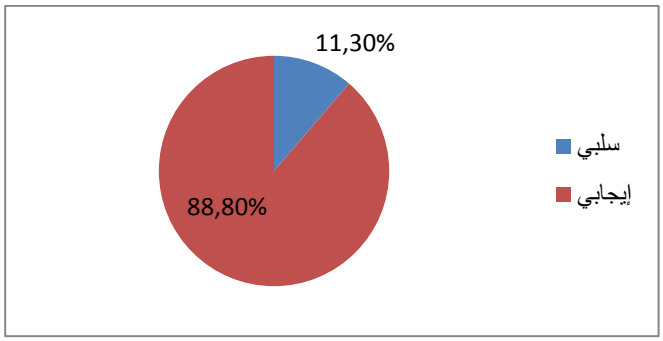
من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية الإناث أثرت في قيمهن الوطنية بشكل إيجابي بنسبة (94.1%) في المقابل الذكور بنسبة (84.8%)، ونجد أن الذكور تحصلوا على أعلى نسبة في تأثر قيمهم الوطنية بشكل سلبي بنسبة (59%) في المقابل الإناث بنسبة (15.2%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الوطنية لأفراد العينة، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (1.706) أصغر من الجدولية (3.841) تحت درجة حرية

(01) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الوطنية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (23): يمثل تأثير الألعاب الالكترونية على قيامك الوطنية بشكل سلبي



الجدول رقم (24): يمثل إذا كانت إجابتك بشكل سلبي فيما يكمن ذلك؟

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
عدم احترام قوانين الوطن والالتزام بها	3	%42,9	1	%50	4	%44,4
نقص الحب والولاء للوطن	3	%42,9	0	%0	3	%33,3
إهمال أداء الواجبات	1	%14,3	1	%50	2	%22,2
المجموع	7	%100	2	%100	9	%100
كا^2 المحسوبة 1.768					كا^2 الجدولية 5,991	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلى توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على القيم الوطنية بشكل سلبي حيث نلاحظ أن أكبر نسبة تحصلت عليها عدم احترام قوانين الوطن والالتزام بها بنسبة (44.4%)، وتليها نقص الحب والولاء للوطن بنسبة (33.3%)، وأخيرا إهمال أداء الواجبات التي تحصلت على أدنى نسبة قدرت بـ (22.2%).

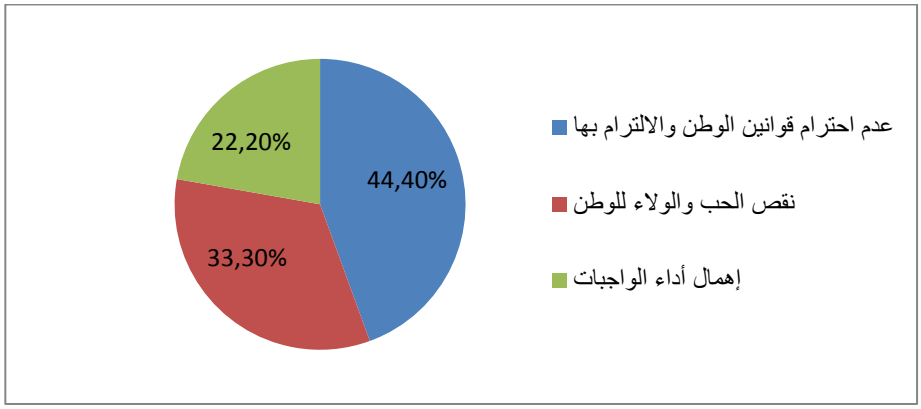
من خلال الجدول نلاحظ أن الإناث تحصلن على نسب متماثلة قدرت بـ (50%) لكل من عدم احترام قوانين الوطن والالتزام بها وإهمال أداء الواجبات، بينما الذكور تحصلوا على نسبة (42.9%) لعدم

احترام قوانين الوطن والالتزام بها ونسبة (14.3%) لإهمال أداء الواجبات، وأخيرا نقص الجد والولاء للوطن حيث نلاحظ أن الذكور تحصلوا على نسبة قدرت بـ (42.9%) في المقابل الإناث بنسبة (0%).

وبتطبيق لمعرفه مدى وجود فروق جوهرية بين كيف كان التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الوطنية لأفراد العينة، وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (1.768) أصغر من كا^2 الجدولية (5.991) تحت درجة حرية (02) ومستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين كيف كان التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الوطنية لأفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (24): يمثل إذا كانت إجابتك بشكل سلبي فيما يكمن ذلك



الجدول رقم (25): يمثل القيم والسلوكيات الإيجابية التي تعززت لديك من خلال استخدامك للألعاب الالكترونية.

/	ذكور				إناث				التكرار	النسبة المئوية
	نعم		لا		نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%		
تقدير الذات	6	%13	40	%87	5	%14,7	29	%85,3	80	%100
التثقيف	17	%37	29	%63	24	%70,6	10	%29,4	80	%100
اكتساب مهارات جديدة	29	%63	17	%37	22	%64,7	12	%35,3	80	%100
قوة الشخصية	24	%52,2	22	%47,8	16	%47,1	18	%52,9	80	%100
المثابرة	12	%26,1	34	%73,9	12	%35,3	22	%64,7	80	%100
الاعتماد على النفس	27	%58,7	19	%41,3	19	%55,9	15	%44,1	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 8,046									$كا^2$ الجدولية 11,070	
درجة الحرية 05									مستوى الدلالة 0,05	

يمثل الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب القيم والسلوكيات الإيجابية التي تعززت لدى أفراد العينة.

من خلال هذا الجدول نلاحظ حسب متغير الذكور أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" قدرت بـ (63%) لفئة اكتساب مهارات جديدة، ثم فئة الاعتماد على النفس بنسبة (58.7%) ثم تليها فئة قوة الشخصية والتي بلغت نسبتها (52.2%)، ثم تأتي فئة التثقيف بنسبة (37%) وبعدها فئة المثابرة بنسبة قدرت بـ (26.1%) وأخيرا فئة تقدير الذات ونسبتها (13%).

أما الإجابة "لا" فكانت أعلى نسبة لفئة تقدير الذات والتي بلغت نسبتها (87%) ثم تليها فئة المثابرة بنسبة قدرت بـ (73.9%)، ثم نجد فئة التثقيف بنسبة بلغت (63%)، ثم تأتي فئة قوة الشخصية وبلغت نسبتها (47.8%) ثم فئة الاعتماد على النفس بنسبة (41.3%)، وأخيرا فئة اكتساب مهارات جديدة بنسبة بلغت (37%).

أما حسب متغير الإناث فنلاحظ أن أعلى نسبة في الإجابة "نعم" كانت في فئة التثقيف، والتي بلغت (70.6%)، ثم تليها فئة اكتساب مهارات جديدة بنسبة قدرت بـ (64.7%) ثم تليها فئة الاعتماد على النفس

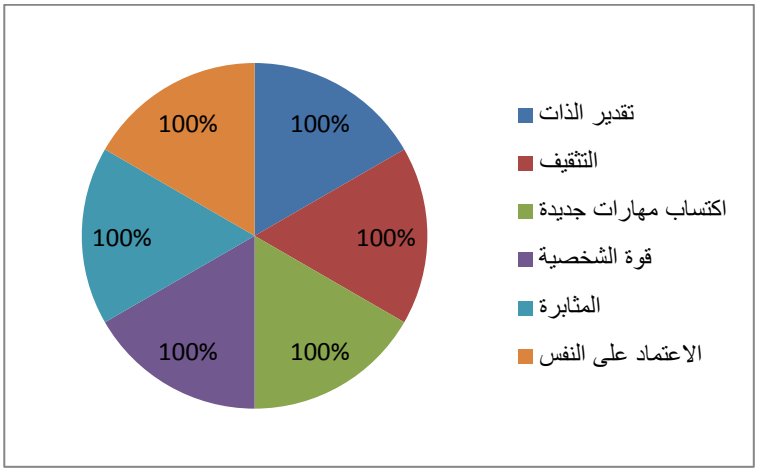
بنسبة (55.9%) ثم نجد فئة قوة الشخصية بنسبة قدرت بـ (47.1%) ثم فئة المثابرة بنسبة قدرها (35.3%) وأخيرا فئة تقدير الذات بنسبة (14.7%).

أما الإجابة "لا" فأعلى نسبة كانت في فئة تقدير الذات بنسبة قدرت بـ (85.3%) ثم تليها فئة المثابرة بنسبة قدرها (64.7%)، ثم فئة قوة الشخصية بنسبة قدرها (52.9%)، ثم نجد فئة الاعتماد على النفس بنسبة (44.1%) ثم تليها فئة اكتساب مهارات جديدة والتي بلغت نسبتها (35.3%)، وأخيرا احتلت فئة التثقيف المرتبة الأخيرة بنسبة قدرها(29.4%).

وبتطبيق كا^2 لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين القيم والسلوكيات الايجابية التي تعززت لدى أفراد العينة وجدنا أن كا^2 المحسوبية تساوي (8.046) أصغر من كا^2 الجدولية (11.07) تحت درجة حرية (05) عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين القيم والسلوكيات التي تعززت لدى أفراد العينة.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي:

الشكل رقم (25): يمثل القيم والسلوكيات الايجابية التي تعززت لديك من خلال استخدامك للألعاب الالكترونية.



الجدول رقم (26): يمثل الرغبة في مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بسبب تأثيرها على قيم أفراد العينة

/	ذكر		أنثى		التكرار	النسبة المئوية
	ك	%	ك	%		
نعم	30	%65,2	23	%67,6	53	%88,8
لا	16	%34,8	11	%32,4	27	%11,3
المجموع	46	%100	34	%100	80	%100
$كا^2$ المحسوبية 0,052					$كا^2$ الجدولية 3,841	
درجة الحرية 01					مستوى الدلالة 0,05	

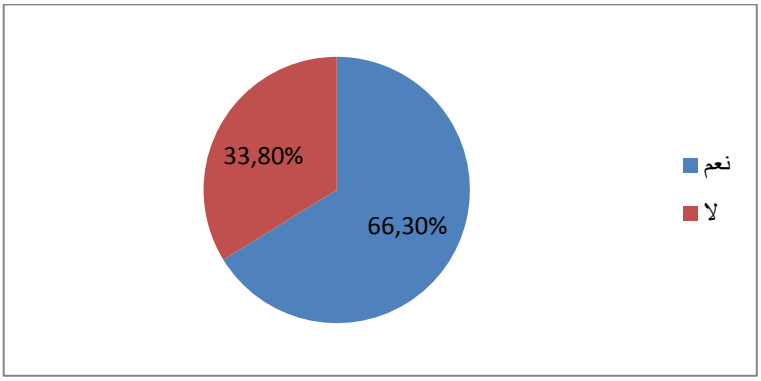
من خلال الجدول أعلاه، والذي يمثل توزيع العينة حسب الرغبة في مواصله استخدام الألعاب الالكترونية بسبب تأثيرها على القيم، حيث قدر عدد المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "نعم" 53 تكرارا بنسبة (66.3%) أما عدد المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "لا" بلغ تكرارهم 27 بنسبة (33.8%).

من خلال الجدول نلاحظ أن الذكور والإناث أجابوا بـ "نعم" بنسب متقاربة، الإناث نسبتهم (67.6%) أما الذكور (65.2%) بالمقابل كانت الإجابة "لا" متفاوتة كذلك بالنسبة للذكور والإناث فكانت نسبة (34.8%) للذكور، أما الإناث فنسبتهم (32.4%).

وبتطبيق لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين رغبة مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية وتأثيرها على القيم وجدنا أن $كا^2$ المحسوبية (0.052) وهي أصغر من $كا^2$ الجدولية (3.840) تحت درجة الحرية (01) ومستوى الدلالة (05 .0)، وعليه نستنتج أنه لا توجد فروق جوهرية بين رغبة مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية وتأثيرها على القيم.

يمكن توضيح الجدول بالشكل البياني التالي

الشكل رقم (26): يمثل الرغبة في مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بسبب تأثيرها على قيمك



III-2- النتائج العامة للدراسة:

استهدفت الدراسة التعرف على أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين وقد أسفرت الدراسة عن النتائج التالية:

1. جاءت أولى النتائج من حيث عدد أفراد العينة، أي متغير الجنس، حيث فاق عدد الذكور عدد الإناث بنسبه 57.5% للذكور و 42.5% للإناث.
2. أظهرت الدراسة أن الفئة العمرية 18 سنة تحصلت على المرتبة الأولى في استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية، حيث بلغت نسبتهم 32.5%.
3. يتوزع أفراد العينة من تلاميذ الثانوية بين السنوات بنسب متقاربة والتي تحصل فيها تلاميذ السنة الثانية ثانوي على أعلى نسبة قدرت بـ 41.3%.
4. كشفت الدراسة أن تلاميذ الثانوية يلعبون الألعاب الالكترونية أحيانا حيث بلغت نسبته 46.3% وبهذا فالألعاب الالكترونية تلقى إقبالا من قبل مراهقي الثانوية.
5. بينت الدراسة أن أغلبية تلاميذ الثانوية يلعبون الألعاب الالكترونية في أقل من ساعة بنسبة 33.8%.
6. أكدت النتائج في هذه الدراسة أن أغلبية تلاميذ الثانوية يفضلون استخدام الهاتف الذكي للعب الألعاب الالكترونية بنسبة 83.5 %، وهذا راجع لسهولة حمل الجهاز وخفته والتطبيقات الذكية التي يحتوي عليها.
7. بينت الدراسة أن الوقت المفضل لدى التلاميذ للعب الألعاب الالكترونية كان ليلا وذلك بنسبة 62.5%.
8. بينت هذه الدراسة أن أغلبية تلاميذ الثانوية يفضلون لعب الألعاب الالكترونية بمفردهم فقط دون اللعب مع الأصدقاء والإخوة بنسبة 47.5%.

9. أكدت الدراسة إلى أن المكان المفضل لدى تلاميذ الثانوية عند لعبهم الألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة كبيرة قدرت بـ 88.8%.

10. كشفت الدراسة أن نوع الألعاب الالكترونية التي يلعبها تلاميذ الثانوية هي الألعاب الحربية بنسبة 89.5% للذكور والألعاب التعليمية بنسبة 84.6% للإناث.

11. كشفت الدراسة أن تلاميذ الثانوية لا يراقب أوليائهم الألعاب الالكترونية التي يلعبونها بنسبة 68.8%.

12. توصلت الدراسة إلى أن سبب إقبال تلاميذ الثانوية على استخدام الألعاب الالكترونية هو دافع الترفيه بنسبة 61.3%.

13. بينت الدراسة أن الأسباب التي تجعل تلاميذ الثانوية يفضلون لعبة الكترونية على أخرى هو بسبب الإثارة والحماس بنسبة 48.8%.

14. يفضل التلاميذ الألعاب الالكترونية الأجنبية وقدرت نسبتها بـ 52,5%.

15. أظهرت النتائج أن أغلبية تلاميذ الثانوية تماشت معهم القيم والسلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية التي يلعبونها.

16. توصلت نتائج الدراسة إلى أن مضامين الألعاب الالكترونية تؤثر على القيم الخاصة بتلاميذ الثانوية بنسبة 73.8%.

17. كشفت الدراسة أن مضامين الألعاب الإلكترونية تؤثر على قيمهم الدينية بشكل سلبي بنسبة 12.5%.

18. بينت نتائج الدراسة أن أغلبية تلاميذ الثانوية أثرت مضامين الألعاب الالكترونية على قيمهم الدينية بشكل سلبي وظهر ذلك في ضعف الوازع الديني بنسبة 60%.

19. توصلت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية أثرت على القيم الاجتماعية والأخلاقية لأفراد العينة بنسبة 73.8%.

20. أكدت الدراسة أن التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على القيم الاجتماعية والأخلاقية لدى مراهقي الثانوية ظهر من خلال تضييع الوقت بنسبة 42.9%.

21. كشفت الدراسة أن القيم الاجتماعية والأخلاقية التي تراجعت عند استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية هي الاحترام بنسبة 39.1% بالنسبة للذكور، والصداقة بالنسبة للإناث بنسبه قدرت بـ 52.9%.

22. بينت الدراسة أن أثر الألعاب الالكترونية على أفراد العينة في القيم الجمالية، في حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي بنسبة 52.9% للذكور و 47.1% للإناث.

23. أكدت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على القيم الوطنية للتلاميذ بنسبة 88.8%.

24. توصلت نتائج الدراسة أن أفراد العينة الذين أثرت الألعاب الالكترونية على قيمهم الوطنية بشكل سلبي وتجلى ذلك في عدم احترام قوانين الوطن والالتزام بها بنسبة 44.4%.

25. أظهرت النتائج أن الألعاب الالكترونية عززت قيمة اكتساب مهارات جديدة بنسبة 63% للذكور وقيمة التثقيف للإناث بنسبة 70,6%.

26. توصلت النتائج النهائية إلى أن أغلبية أفراد العينة يريدون مواصلة استخدام الألعاب الالكترونية بنسبه 66.3%.

نتائج الجانب النظري للدراسة

1- نتائج الألعاب الالكترونية:

* تساهم الألعاب الالكترونية في تشتيت عقول المراهقين و تدفعهم نحو العزلة الاجتماعية.

* تساهم الألعاب الالكترونية في الإبداع، تنمية الذكاء، الابتكار و التفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على إستراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.

* تساعد الألعاب الالكترونية على القيام بعدة مهام مختلفة في آن واحد.

2- نتائج القيم:

* يمكن تصنيف القيم حسب أنماط و شدة إلزامها.

* تتخذ القيم كأساس للحكم على سلوك الآخرين .

* تبين لنا القيم أن الفرد يكتسب القيم من خلال التنشئة الاجتماعية والتفاعل الاجتماعي.

* تختلف القيم من مجتمع إلى آخر، و إن اشتركت في بعض نواحيها.

* أنها ليست من وضع شخص معين بل هي حصيلة، تجربة جماعية.

3- نتائج المراهقة:

* نستنتج بأن المراهقة قد تتخذ أشكال مختلفة حسب الظروف الاجتماعية و الثقافية التي يعيش في وسطها المراهق.

* نستنتج بأن مرحلة المراهقة هي مرحلة تحول في حياة الفرد بسبب ظهور العديد من التحولات الجسمية و الجنسية والنفسية و الاجتماعية على شخصية المراهق.

* المراهقة فترة يمر بها الفرد في حياته و تلي مرحلة الطفولة وهي مرحلة المراهقة المبكرة 12-13 سنة الوسطى 15-17، المتأخرة18 -21 .

* تعتبر مرحلة المراهقة مليئة بالمشكلات والإضرابات المختلفة التي يتعرض لها المراهق.

خلاصة الفصل

نستنتج من خلال التحليل الذي قمنا به والبيانات المعروضة في الجداول والأشكال أن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل سلبي على قيم المراهقين بثانوية كعواش عمر ومقورة.

الخاتمة

حاولنا في دراستنا الموسومة "**أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين المتمدرسين في ثانوية كعواش عمر ومقورة**" للكشف عن أثر الألعاب الالكترونية على قيم المراهقين بالجزائر، حيث هذه الألعاب تحتل مكانة هامة في حياة المراهقين من خلال الإقبال الكبير عليها باعتبارها وسيلة حديثة للترفيه والتسلية والتثقيف وغيرها، انطلاقا من الخصائص التي تتمتع بها حيث تقدم لهم فرص للمغامرة و التحدي ودفع الملل، وهو ما أدى بالمراهقين إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب من خلال مختلف الوسائل كاللوحات الالكترونية، الهواتف الذكية، و الحواسيب، وما يمكن أن نطرحه من التساؤلات حول إمكانية التأثير في القيم و السلوكيات التي نشأ عليها المراهق.

حيث أظهرت نتائج الدراسة أن المراهقين بالثانوية تتأثر قيمهم الدينية، الاجتماعية، الأخلاقية والوطنية.

وفي الختام لا يمكننا القول بأننا كشفنا عن الآثار الناجمة عن استخدام هذه الألعاب لدى المراهقين بل حاولنا من خلال هذه الدراسة معرفة بعض جوانب الموضوع لكونه واسع يتضمن متغيرات تستحق البحث والتقصي والمجال مفتوح أمام الطلبة والباحثين لإكتشاف آثار أخرى بمقاربات متعددة ومناهج و أدوات وعينات مختلفة تغطي جوانب التقصي الذي وقعنا فيه باعتباره جهدا بشريا يحتمل الصواب و الخطأ.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

أولا: المعاجم:

1) أحمد حسين اللقاني، علي الحمل، معجم المصطلحات التربوية النعرفة في المناهج وطرق التدريس نشر وتوزيع طباعة، ط3، 2023.

2) أحمد مختار عمر وآخرون، معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتب، ط1، مجلد1،2008.

3) لويس معلوف اليسوعي، المنجد في اللغة والأدب والعلوم، بيروت، المطبعة الكاثولوكية، ط19 1908.

ثانيا: الكتب:

4) إبراهيم عمر يحياوي، تأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال على العملية التعليمية في الجزائر، عمان، دار اليازوري للنشر والتوزيع، دط، 2016.

5) أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط3، 2007.

6) أحمد عارف العساف، محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1،2001.

7) أحمد عبد الله عبد الباسط، الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان، (دراسة فقهية مقارنة)، دب، دار الألوكة للنشر والتوزيع، ط1،2015.

8) أربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي، الأسس النظرية والتطبيق العلمي الأردن، دار الصفاء للنشر والتوزيع، ط4، 2010.

9) بسام عبد الرحمان المشاقبة، نظريات الاتصال، دب، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، 2015.

10) جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التعليم والتربية، بيروت، دار النهضة العربية، ط1، 2005.

11) جميل حمداوي، المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها، دب، دار الألوكة للنشر والتوزيع، دط، 2005.

12) حسن عماد مكاوي، تحليل الإنماء ومنهجه وتطبيقاته وقضاياه الحالية، الدار المصرية اللبنانية، ط 1 2011.

13) حسن عماد مكاوي، ليلى حسن السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، دب، الدار المصرية اللبنانية للطباعة والنشر والتوزيع، دت.

14) دوفان عبيدات، كايد عبد الحق، عبد الرحمان عدس، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، عمان دار الفكر ناشرون وموزعون، ط4،.2011

15) سعاد جبر سعيد، القيم العالمية وأثرها في السلوك الإنساني، عمان، دار الكتاب العالمي للنشر والتوزيع ط1، 2008.

16) سلاطنية بلقاسم، حسان الجيلالي، مدخل المناهج البحوث الاجتماعية، دب، ديوان المطبوعات الجامعية ط2، 2014.

17) سماح سالم سالم، نجلاء محمد صالح، طرق البحث في الخدمة الاجتماعية، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1،2015.

18) سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو ردامة، التنشئة الاجتماعية للطفل، عمان، دار اليازوظي العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية،2002.

19) سميح أبو مغلي، هند سلامة، علم للنفس الاجتماعي، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ط1، 2012، ط3، 2003.

20) سيد محمود الطواب، البحث العلمي (أسسه وأساليبه)، مصر، مركز الإسكندرية للكتاب، دط، 2015.

21) صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1 1998.

22) طارق عبد الرؤوف عامر، الشباب واستثمار وقت الفراغ، القاهرة، دار الجوهرة للنشر والتوزيع، ط1 2015.

23) عامر إبراهيم قنديلجي، البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية، الأردن، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية.

24) عامر قنديلجي، إيمان السمرائي، البحث العلمي الكمي والنوعي، الأردن، دار اليازوري للنشر والتوزيع دط، 2009 .

25) عامر مصباح، التنشئة الاجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، الجزائر، شركة دار الأمة للطباعة والنشر والتوزيع، ط1،.2003

26) عبد السلام مجدي، الأنترنيت، القاهرة، دار إلياس العصرية للطباعة والنشر، دط،2001.

27) عبد الله بن أهنية، سعد هادي القحطاني، نظرية الاتصال والبحوث التطبيقية، الرياض، معهد الإدارة العامة، دط، 1999.

28) عبد الله زاهي الرشدان، التربية والتنشئة الاجتماعية، الأردن، دار وائل للنشر والتوزيع، ط1، 2005.

29) عليان ربحي مصطفى، طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1،2009.

30) عمر أحمد همشري، التنشئة الاجتماعية والانحراف الاجتماعي، القاهرة، دار الكتاب الحديث، ط1 2010.

31) فاضلي إدريس، الوجيز في المنهجية والبحث العلمي، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 3 2017.

32) فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة، السلوك العدواني لدى المراهقين بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعالجة الوالدية)، المنظور والمعالجة(، الأردن، دار الأيام للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2015.

33) كمال الحاج، نظريات الإعلام والاتصال، سوريا، الجامعة الافتراضية سورية، دط، 2020.

34) لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر منهجية، ترجمة مجموعة من الأساتذة مراجعة وتدقيق فضيل دليو، الجزائر، مخبر اجتماع الاتصال جامعة منتوري قسنطينة، ط2،2009.

35) لوكيا الهاشمي، بوعجوج الشافعي، سلطة الوالدين وعلاقتهما بالصراعات المختلفة (لدى المراهقين في الوسط المدرسي)، الأردن، دار الأيام للنشر والتوزيع، الطبعة العربية، 2015.

36) محمد عبد الحميد، تحليل المحتوى في بحوث الإعلام، بيروت، دار الشروق، دط، 2009.

37) محمد عبد العال النعيمي، عبد الجبار توفيق النياتي، غازي جمال خليفة، طرق ومناهج البحث العلمي الأردن، الوراق للنشر والتوزيع، ط2، 2015.

38) محمد عبد الفتاح الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، الأردن، دار وائل للنشر والتوزيع ط3،2009.

39) محمد محمد عمارة، دراما الجريمة التليفزيونية (دراسة سويسر إعلامية)، القاهرة، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة، 2008 .

40) مرفت الطرابيشي، عبد العزيز السيد، نظريات الاتصال، دار النهضة العربية، القاهرة، 2006.

41) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دب، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، دط، 2008.

42) ميلود سفاري، الطاهر سعود، المدخل إلى المنهجية في علم الاجتماع والاتصال جامعة منتوري قسنطينة،2007.

43) هشام رشيدي خير الله، محاضرات في نظريات الإعلام، مصر، دار المنوفية، دط، دت.

رابعا: مراجع أجنبية

44) Markus Sabadelo, "History of electronic Games and interaction at the" technixres Musem" in Vienna, Australia, Maria hilferstrabe 52/14, A- 1070 Wien. Po8.

خامسا: المجلات:

45) أسماء مصطفى عبد الرزاق أحمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال في ظل انتشار جائحة كوفيد19، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، العدد58 ، الجزء01، أفريل 2022.

سادسا: المذكرات ورسائل ماجستير:

46) أحمد فلاق، الطفل الحزائري وألعاب الفيديو، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص إعلام واتصال جامعة الجزائر، 2008، 2009.

47) بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين (12–15) في القطاع العام، مذكرة لنيل شهادة دكتوراه، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي معهد التربية البذنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2013.

48)فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2011.

49) محمودي رقية، أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على التنمية السلوك العدواني للمراهق، مذكرة لنيل شهادة ماجستير، تخصص علم الاجتماع الجريمة والإنحراف، جامعة سعد دحلب البليدة، 2010.

50) مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2011 2012.

سابعا: المواقع الإلكترونية

51) httpss//www, maktalitk.com
52) https://www.manaraa.com
53) https// arab-ency.com
54) https://www.skiss news. arabia.com
55) https://www.statista.com/statistics/7480447 numbes video gromers-world.
56) https://financesionlime.com/nubes- of -gamers world wide.
57) https://www.almaomy.com.

الملاحق

الملحق رقم (01):

جامعة محمد الصديق بن يحي-جيجل- قطب تاسوست-

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم الإعلام و الاتصال

أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين

- دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية كعواش عمر ومقورة-جيملة-

أخي التلميذ أختي التلميذة الرجاء منكم القراءة المتأنية للأسئلة و الإجابة عليها عنها حسب رأيك، علما أن الاستمارة توظف لأعراض البحث العلمي و المعلومات التي تدلون بها تبقى سرية و شكرا.

إعداد الطالبات:

- أسماء مريخي
- أميمة تواتي
- باسمة مريزق
- فاتن بوجدير

إشراف الأستاذة:

- فيروز بوزيدة

السنة الجامعية2023/2022

المحور الأول: البيانات الشخصية:

1- الجنس ذكر ☐ أنثى ☐

2- **السن:** 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐

أكثر من 18 ☐

3- المستوى الدراسي: أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ ثالثة ثانوي ☐

المحور الثاني: عادات و أنماط المراهقين في استخدام الألعاب الالكترونية:

4- هل تستخدم الأتعاب الالكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

5- ما هي المدة التي تقضيها في لعب الالكترونية يوميا؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ أكثر من ساعتين ☐

6- ما هو نوع الجهاز التي تستخدمه في الألعاب الالكترونية؟

جهاز الكمبيوتر ☐ جهاز ألعاب الفيديو ☐ الهاتف الذكي ☐

لوحة إلكترونية ☐ التلفزيون الذكي ☐

7- ما هو الوقت المفضل لديك لممارسة الألعاب الالكترونية ؟

صباحا ☐ ظهرا ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

8- مع من تفضل ممارسة الألعاب الالكترونية؟

بمفردك ☐ مع أصدقاءك ☐

غير محدد ☐ مع إخوتك ☐

9- ما هو المكان المفضل لديك لممارسة الألعاب الالكترونية؟

في قاعات اللعب ☐ في المنزل ☐ في المدرسة ☐

في مكان آخر أذكره.....

10)- ما هو نوع الألعاب الالكترونية التي تستخدمها ؟(يمكن اختيار أكثر من إجابة)

الألعاب التعليمية ☐ الألعاب الرياضية ☐ العاب الألغاز ☐

الألعاب الحربية ☐ العاب المغامرات ☐ ألعاب القتال ☐

أخرى تذكر.....

11- هل يراقب أولياؤك الألعاب الالكترونية التي تلعبها؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الثالث: أسباب إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الالكترونية:

12- ما هي أسباب استخدامك للألعاب الالكترونية ؟

الترفيه ☐ التعلم و التثقيف ☐ المغامرة و التحدي ☐ ملء الفراغ ☐

أخرى تذكر.....

12- ما هي الأسباب التي تجعلك تفضل لعبة على أخرى؟

الحماس و الإثارة ☐ مستويات اللعبة و تحدياتها ☐

عدد الخصوم و طبيعتهم (حقيقيين/افتراضين) ☐

أخرى تذكر.....

13- ما هي الألعاب الالكترونية التي تفضل أن تلعبها ؟ إذا كانت إجابتك أجنبية

عربية أجنبية ☐

اذكر السبب.....

المحور الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المراهقين:

14- هل القيم و السلوكيات الموجودة في الألعاب الالكترونية تتماشى مع القيم الخاصة بك؟

نعم ☐ لا ☐

15- حسب رأيك، هل تؤثر مضامين الألعاب الالكترونية على القيم الخاص بك بشكل؟

سلبي ☐ إيجابي ☐

16- هل أثرت الألعاب الالكترونية على قيمك الدينية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بـ "نعم"، فيما تكمن هذه التأثيرات السلبية؟

ضعف الوازع الديني ☐ عقوق الوالدين ☐ التأثير في العقيدة ☐

أخرى تذكر.....

17- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على قيمك الاجتماعية والأخلاقية بشكل؟

إيجابي ☐ سلبي ☐

إذا كانت إجابتك بشكل سلبي كيف ذلك؟

الانحلال الأخلاقي ☐ عدم التحلي بالمسؤولية ☐ تضييع الوقت ☐

الاغتراب الاجتماعي ☐ العنف اللفظي والجسدي ☐ مصاحبة رفاق السوء ☐

18- ما هي القيم الاجتماعية والأخلاقية التي تراها في تراجع عند استخدامك للألعاب الالكترونية (يمكنك اختيار أكثر من إجابة) ؟

التسامح ☐ الصداقة ☐ الاحترام ☐ التكافل الاجتماعي ☐

التواضع ☐ الصدق ☐ الأدب ☐

أخرى تذكر.....

19- كيف أثرت الألعاب الإلكترونية على قيمك الجمالية (يمكنك اختيار أكثر من إجابة)؟

حب الزينة والاهتمام بالمظهر الخارجي ☐ حب الابتكار ☐ الدوق العالي ☐

تقمص الشخصيات ☐

أخرى تذكر.....

20 – هل أثرت الألعاب الالكترونية على قيمك الوطنية بشكل:

إيجابي ☐ سلبي ☐

إذا كانت إجابتك بشكل سلبي فيما يكمن ذلك؟

عدم احترام قوانين الوطن والالتزام بها ☐ نقص الحب والولاء للوطن ☐

إهمال أداء الواجبات الوطنية ☐

أخرى تذكر.....

21– ما هي القيم والسلوكيات الإيجابية التي تعززت لديك من خلال استخدامك للألعاب الإلكترونية (يمكنك اختيار أكثر من إجابة)

تقدير الذات ☐ التثقيف ☐ اكتساب مهارات جديدة ☐

قوة الشخصية ☐ المثابرة ☐ الاعتماد على النفس ☐

أخرى تذكر.....

الملحق رقم (02):

الملحق رقم (03):

الملحق رقم (04):