جامعة محمد الصديق بن يحيى –جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

مذكرة بعنوان:

أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين

دراسة ميدانية على عيّنة من تلاميذ ثانوية الكندي – جيجل –

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

إعداد الطالبتين:

- عقيب بسمة
- لراري فريدة

أعضاء لجنة المناقشة

الأستاذة: حمال صبرينة	رئيسا
الأستاذ: خيري نبيل	مشرفا ومقررا
الأستاذ: عبد الحكيم الحامدي	مناقشا

السنة الجامعية: 2018 / 2019

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها والكشف عن الآثار التي يخلقها استخدام هذه الألعاب على المراهقين لا سيما المتمدرسين منهم حيث جاءت دراستنا بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين".

تتمحور إشكالية العنوان حول السؤال الرئيسي التالي:

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بولاية جيجل؟

وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

- التساؤل الأول: ما هي عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية؟
- التساؤل الثاني: ما هي الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟
- التساؤل الثالث: ما هي الآثار النفسية والسلوكية جراء استخدام الألعاب الإلكترونية؟

وبغية الإجابة على مشكلة الدراسة وتساؤلاتها، اعتمدنا على العينة القصدية المتكونة من 60 مفردة من المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بجيجل المستخدمين للألعاب الإلكترونية، وفي ذلك استخدمنا المنهج الوصفي وأدوات جمع البيانات المتمثلة في كل من الملاحظة كأداة رئيسية وإستمارة الإستبيان كأداة ثانوية.

ولقد توصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل أهمها فيما يلي:

- معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الألعاب الإلكترونية بمعدل أزيد من ساعتين في اليوم.

- غالبية أفراد العينة ساهمت الألعاب الإلكترونية لديهم في تدعيم معارفهم فيما يخص اللغات الأجنبية.

- أغلبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة.

- أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب.

- النسبة الأكبر من المبحوثين قيموا أثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على نتائجهم الدراسية وعلى نفسيتهم وسلوكهم.

مقدمة

مـقـدمـــة:

نتيجة الطفرة التي عرفها العالم في مجال تطور تكنولوجيات الاتصال الحديثة خلال القرن العشرين وما تبعه من تطور متسارع في القرن الواحد والعشرين، فقد تغيرت حياة الأفراد والمجتمعات وأصبح المعطى التكنولوجي ثابتا من الثوابت الذي يصعب الاستغناء عنه في حياة الأفراد في المجتمع, ومن بين أهم فئات المجتمع نجد فئة المراهقين التي تأثرت بدورها بالتحولات التكنولوجية والرقمية التي عرفها العالم فمع التطورات التكنولوجية الهائلة التي شهدها العالم في السنوات الاخيرة وتوفر الوسائط والوسائل الالكترونية أصبح المراهق يقضي معظم أوقاته أمام هذه الأجهزة التي جعلت حياته أكثر متعة ونضجا في جميع المجالات وبخاصة في مجال اللعب، حيث ظهرت الألعاب الالكترونية وتطورت تطورا سريعا وتنوعت تنوعا كبيرا وأصبحت تجذب عددا أكبرا من المراهقين الذين تعودوا على استخدام مختلف الألعاب الالكترونية لساعات طويلة، خصوصا مع ظهور الانترنت التي سمحت لهم بالإطلاع والولوج إلى كل ما هو جديد في هذا المجال، وبهذا أصبح للألعاب الالكترونية دورا مؤثرا في حياة ويوميات المراهقين في مختلف دول العالم من بينها الجزائر.

إن الإقبال الكبير للمراهقين على استخدام الألعاب الالكترونية سوف يترك فيهم آثارا متعددة سواء كانت ايجابية أو سلبية، خصوصا وأن المراهق في فترة عمرية جد حساسة تستلزم المرافقة والمتابعة، ففي الوقت الذي يمكن للألعاب الإلكترونية أن تلبي حاجته فيما يخص اللعب والتسلية يمكن لهذه الألعاب كذلك أن تترك آثارا سلبية وتؤثر تأثيرات خطيرة على المراهق لاسيما فيما يتعلق بنفسيته ونتائج تحصيله الدراسي خصوصا إذا دخل في مرحلة الإدمان على هذه الألعاب.

من هذا المنطلق جاءت دراستنا لتسلط الضوء على أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين الجزائريين وبالخصوص المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بولاية جيجل.

وقد ارتأينا الاعتماد في هذه الدراسة على خطة منهجية مقسمة ثلاث جوانب رئيسية هي:

الجانب المنهجي، الجانب النظري، والجانب التطبيقي.

تضمن الجانب المنهجي فصلا واحدا هو الفصل الأول من الدراسة، والذي جاء بعنوان: "الإطار المنهجي للدراسة"، تطرقنا فيه الى مشكلة الدراسة التي تمحورت حول أثر استخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين، إضافة إلى تساؤلات الدراسة، وأسباب اختيار الموضوع، بالإضافة إلى أهمية وأهداف الدراسة، والمنهج المعتمد فيها، ونوع العينة، حدود الدراسة، بالإضافة إلى تحديد بعض المفاهيم الخاصة بدراستنا، مع التعرض إلى بعض الدراسات السابقة والمشابهة التي سبقت وأن تناولت هذا الموضوع.

أما الجانب النظري فقد تضمن فصلين:

– الفصل الثاني من الدراسة الذي جاء بعنوان: " اللعب والألعاب الإلكترونية"، تطرقنا فيه إلى ماهية اللعب التي شملت تعريف اللعب، سماته، وأنواعه، وأهم وظائفه، إضافة إلى أهمية اللعب وكيف يستعمل كعلاج عند الأطفال، هذا بالإضافة إلى سلبيات اللعب، كما تطرقنا في هذا الفصل كذلك إلى الألعاب الإلكترونية التي تضم النشأة وأبرز أنواعها وأهميتها، كذلك أثارها الايجابية والسلبية، وكعنصر أخير في هذا الفصل عرضنا الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

– الفصل الثالث من الدراسة، الذي حمل عنوان: "المراهقة وعلاقاتها بالألعاب الإلكترونية" تضمن تاريخ المراهقة، ومراحلها، إضافة إلى أهم خصائصها وأشكالها المختلفة، وحاجاتها، اضطراباتها وأهم مشاكلها وسبل التعامل مع هذه المشكلات، كما تطرقنا إلى عوامل استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية وأثرها، إضافة إلى علاقتها بالتحصيل الدراسي لديه.

أما بالنسبة للجانب التطبيقي فقد تضمن الفصل الرابع من الدراسة، حيث أجرينا دراسة ميدانية على عينة المراهقين الذين يزاولون دراستهم في ثانوية الكندي بولاية جيجل اشتمل هذا الفصل على تقديم عام للمؤسسة التربوية، وتنظيم التعليم الثانوي وأهدافه في الجزائر ثم تفريغ بيانات الدراسة الميدانية وتحليل نتائجها، وصولا إلى استخلاص النتائج العامة للدراسة الميدانية.

وفي الأخير قدمنا جملة من التوصيات والمقترحات حول الموضوع، قبل أن نخلص بخاتمة.

الفصل الأول

1. مشكلة الدراسة:

مع الانتشار الهائل لمنتجات الثورة التكنولوجيّة وتزايد استخدامها في السنوات الأخيرة وما رافقها من ظهور أشكال ثقافية وتربوية تساير التقدم في مجال الحاسوب والأنترنيت، أصبح الفرد يقضي وقتا أطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية، لدرجة أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة التي يصعب الاستغناء عنها في كثير من الحالات، سواء تعلق الأمر بأجهزة الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو اللّوحات الإلكترونية وغيرها من التكنولوجيات الحديثة، التي أصبحت تبهر الشخص وتستحوذ على اهتمامه و تركيزه من عدّة جوانب، ذلك لأنها تحتوي على العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الإلكترونية، التي ظهرت في سبعينيات القرن العشرين (20)، ومنذ ذلك الحين عرفت هذه الأخيرة تطورا سريعا حيث تعددت وتنوعت الألعاب الالكترونية وتزايد انتشارها بسرعة كبيرة فهي لم تبق حكرا على البلدان الغربية، بل وصلت في السنوات الأخيرة إلى العديد من الدول المتخلفة والنامية بفعل انتشار الصناعات المعرفية واستحواذ اقتصاد المعرفة على حيز معتبر في الاقتصاديات العالمية، هذا بالإضافة إلى اعتماد هذه الألعاب على تقنيات عالية الجودة يمزج فيها التأثير البصري والصوتي والحركي، مما يجعل المستخدم يعيش عالما حقيقيا داخل اللعبة، يصعب الاستغناء عنه أو الخروج منه.

إنّ للألعاب الإلكترونية جانبين: جانب إيجابي، يتمثل في كونها تساهم في تنمية الذكاء وبناء الشخصية والقدرات الذهنية، وأنها تحسن عمليات التفكير السريع والدقة والمهارة في حل المشكلات، والجانب الثّاني: هو جانب سلبي يتعلق بمضمون ونوعية هذه الألعاب فنجد منها ما يحرض على استخدام المخدرات والكحول وتمجيد العنف الذي يورث السلوك الإجرامي، بشكل مباشر وغير مباشر، وأيضا التشجيع على الانتحار وإيذاء النّفس، كما هو الحال في لعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم وجنية النار، التي راح ضحيتها العديد من الأطفال والمراهقين في العديد من دول العالم، وفي هذا نجد الجزائر واحدة من بين هذه الدول التي تعاني من هذه المشكلة.

ونظرا للانتشار الواسع للألعاب الالكترونية فقد صاحبته تأثيرات على المجتمع بصفة عامة، والمراهقين بصفة خاصة، حيث تعتبر هذه الأخيرة من المراحل العمرية الحساسة في حياة الفرد كونها نهاية مرحلة الطفولة وبوابة الرشد، التي فيها يكتمل النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي الممزوج بالتقلب الشديد في المزاج والانفعالات وهذا ما يعرف بالظواهر الخاصّة للمراهقة، وبالتالي تجعله يواجه صعوبات في التكيف مع محيطه الخارجي، وهذا ما يؤدي به إلى صراعات داخلية وخارجية، تجعله

يبحث عن بدائل تشعره بالراحة وتلبي حاجاته وتملئ أوقات فراغه وتتيح له التعبير عن مكنوناته دون خوف أو قلق أو حياء، وهنا تظهر الألعاب الإلكترونية كأفضل هذه البدائل بالنسبة للمراهق.

إن انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية في الجزائر لا يمكن حصره في ولاية دون أخرى، فعلى غرار ولايات الوطن تعتبر ولاية جيجل من بين الولايات التي عرفت استخدام الألعاب الالكترونية في أوساط المراهقين بشكل عام والمتمدرسين بشكل خاص، لدرجة أصبح لها تأثيرات متعدّدة الجوانب في حياة المراهق سواء تعلق الأمر بالجانب المعرفي والتّحصيل الدراسي أو الجانب النفسي والسلوكي، لدرجة أصبحت فيه بعض الألعاب الالكترونية تشكل خطرا يهدد حياة وسلامة مستخدميها، لاسيما عند تعلّق الأمر بفئة حساسة في المجتمع كفئة المراهقين، فلم يعد خافيا أن هناك ألعابا إلكترونية جد خطيرة تستهدف المراهقين بشكل خاص وتدفع بهم إلى العنف وحتى الانتحار في بعض الحالات .

وانطلاقا من كلّ هذا فإن إشكالية بحثنا تدور حول الأثر الذي تتركه هذه الألعاب الإلكترونية على المراهقين بولاية جيجل، باعتبار أن فترة المراهقة من أهم المراحل العمرية في حياة الفرد لما تتميز به من خصوصية وحساسية، وخاصة المراهقين الذين يزاولون دراستهم في المرحلة الثانوية والتي تتراوح أعمارهم ما بين 15 و22 سنة.

وعليه فإن إشكالية دراستنا تتمحور حول التساؤل الرئيسي التالي:

ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونيّة على المراهقين بولاية جيجل؟

وتتفرع عن هذا السؤال الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية:

1) ما هي عادات ودوافع استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية؟
2) ما هي الآثار المعرفيّة للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهق؟
3) ما هي الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المراهق؟

2. أسباب اختيّار الموضوع:

لكل دراسة علميّة أسباب تجعل الباحث يختارها دون غيرها، وقد تنوعت أسباب اختيارنا لهذا الموضوع من أسباب ذاتية وأخرى موضوعية نوجزها فيما يلي:

2-1-الأسباب الذاتيّة:

- الميل لهذا الموضوع والرّغبة الشّخصيّة لدراسة ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونيّة على فئة المراهقين بولاية جيجل.
- الرّغبة في استكشاف واقع استخدام الألعاب الإلكترونيّة لدى المراهقين في الولاية التي أنتمي إليها (ولاية جيجل).
- الاهتمام الشّخصي بفئة المراهقين على اعتبار أن فترة المراهقة مرحلة مهمّة تستدعي الاهتمام والدّراسة لأنّ شخصيّة المراهق مازالت في مرحلة التّكوين وتتأثّر بمحيطها.
- الفضول الشّخصي لمعرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونيّة لدى المراهقين بولاية جيجل ولمعرفة مختلف آثارها.

2-2-الأسباب الموضوعيّة:

- قابليّة الموضوع للدراسة العلميّة.
- قلّة الدّراسات التي تناولت هذا الموضوع بالرغم من أهميّته.
- حداثة الموضوع وجدّيته نظرا لما خلّفته هذه الألعاب من آثار في السنوات الأخيرة.
- الاستخدام المتزايد للألعاب الالكترونية في أوساط المراهقين رغم خطورتها ومخلّفاتها السلبيّة.
- اكتشاف أهمّ الدّوافع التي تدفع المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونيّة.

3. أهميّة الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة من الخطوّات الأساسيّة والضروريّة في أي بحث علمي حيث يتمّ من خلالها معرفة الأهميّة الحقيقيّة التي يقدّمها البحث لكل من القائم بالبحث والمجتمع الذي تطبق فيه الدّراسة.

إن أهمية دراستنا تنبع من أهمية المشكلة التي تعالجها، فهي تدرس متغير جدّ مهم يتمثل في فئة المراهقين التي تعتبر فئة مهمة في أي مجتمع باعتبار فترة المراهقة مرحلة عمرية حساسة في حياة أي فرد تستدعي الوقوف عندها بالدراسة والبحث، ناهيك على أن فئة المراهقين تمثل جيل المستقبل وأماله.

كما أن أهمية دراستنا تبرز كذلك في أهمية متغير الألعاب الإلكترونية التي يتزايد استخدامها في أوساط فئة المراهقين لدرجة أصبحوا مدمنين عليها من الصعب الاستغناء عنها، خصوصا في ظل الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم.

وعليه فإن دراسة أثر استخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين بولاية جيجل يعتبر ذات أهمية علمية من خلال أنها تستكشف الظاهرة وتصفها من مختلف جوانبها، وصولا إلى تحديد ما تخلّفه هذه الألعاب من آثار سواء إيجابيّة أو سلبيّة على هؤلاء المراهقين، وهو ما يساعد على تحديد أهم الإجراءات التي ينبغي اتخاذها لمعالجة الظاهرة سواء من قبل الأولياء أو الهيئات التربوية، الأمر الذي يجعل من دراستنا ذات أهمية علمية وعملية إذ بإمكان المربيّون الاستفادة من نتائجها عمليا.

4. أهداف الدّراسة:

لكل دراسة أو بحث علمي هدف أو مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها. وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي:

- التّعرّف على عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية بولاية جيجل.
- معرفة الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية، ومدى تأثيرها على التّحصيل الدّراسي للمراهقين.
- معرفة الآثار النفسيّة والسّلوكيّة لاستخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين الجيجليين.
- الخروج بمجموعة من التّوصيّات والاقتراحات من أجل استخدام أمثل للألعاب الإلكترونية من طرف المراهقين.

5. منهج الدّراسة:

إن أيّة دراسة لابد لها أن تسير على منهج محدّد وذلك باتّباع خطوّات أساسيّة تكون محدّدة بدقّة حسب كلّ منهج.

فالمنهج العلمي بمفهومه العام يعبر عن: " مجموعة من الإجراءات التي يتّبعها الذّهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها، ومن هنا يكون المنهج إصدار القرارات لبلوغ هدف ما والهدف، هو الأداة المفضّلة للطريقة العلميّة" [1].

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

ويعرّفه موريس أنجرس بأنّه: " كيفيّة تصوّر وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنّه يتدخّل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح، بأكثر أو أقلّ دقّة، في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمّن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدّراسة المعيّن".[1] وعليه فإنّ المنهج يعبّر عن الإجراءات أو الخطوّات المتّبعة والمتبنّاة من أجل الوصول إلى نتيجة.

إنّ دراستنا هذه تحاول وصف وتصوير مجموعة من المراهقين من خلال استخدامهم للألعاب الإلكترونيّة وتبحث في الحقائق والأسباب المتعلّقة بانتشار هذه الظاهرة، وإنّ أيّة دراسة تسعى إلى الوصف والتّصوير تلجأ إلى استعمال المنهج الوصفي والذي يعرف على أنّه: "دراسة الواقع أو الظاهرة الموجودة في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبّر عنها تعبيرا كيفيّا عن طريق وصف الظّاهرة مع بيان خصائصها، أو تعبيرا كمّيّا فيعطينا وصفا رقميّا مع بيان مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباطها مع غيرها من الظّواهر الأخرى." [2]

وفي تعريف آخر فإن المنهج الوصفي يشير إلى: "دراسة الوضع الرّاهن أو الحادثة فهو يصف خصائصها ومركباتها، ويصف العوامل التي تؤثّر عليها والظروف التي تحيط بها ويحدّد العلاقات الارتباطية بين المتغيّرات التي تؤثّر على تلك الظاهرة، وانطلاقا من هذا التّصوير الشّامل يمكن التّنبّؤ والإستنتاج بالأوضاع المستقبليّة التي ستؤول إليها هذه الظاهرة"[3]

وتتّضح أهميّة هذا المنهج في كونه لا تقتصر حدوده على وصف الظّاهرة وجمع المعلومات بل لابدّ من تصنيف هذه المعلومات وتنظيمها والتعبير عنها كما أو كيفا، وصولا إلى فهم علاقة هذه الظاهرة مع غيرها من الظّواهر، والهدف من تنظيم المعلومات وتصنيفها، هو مساعدة الباحث على الوصول إلى استنتاجات وتعميمها والتي تسهم في فهم الواقع وتطويره. [4]

انطلاقا من أهمية المنهج الوصفي، وباعتبار أن أي باحث يلجأ إلى هذا النّوع من المناهج لدراسة أسباب تفشّي ظاهرة معينة ومعرفة حقائقها الرّاهنة، فقد لجأنا إلى الاعتماد على هذا المنهج لمعرفة سبب تفشّي ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونيّة وسبب إقبال المراهقين عليها من جهة،

---

[1] موريس أنجرس: منهجيّة البحث العلمي في العلوم الإنسانيّة، ترجمة: بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط2، دار القصبة للنشر والتّوزيع، الجزائر، 2008، ص 99.

[2] إبراهيم بن عبد العزيز الدعياج: مناهج وطرق البحث العلمي، ط1، دار صفاء للنشر والتّوزيع، عمّان، 2010، ص 75.

[3] كامل محمد المغربي: أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة، ط2، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2001، ص ص 95، 96.

[4] منال هلال مزاهرة: بحوث الإعلام الأسس والمبادئ، ط1، دار كنوز المعرفة، الأردن، 2011، ص 76.

ولمعرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على هذه الفئة من جهة أخرى، وعليه فقد اعتمدنا على هذا المنهج باعتباره الأنسب لدراستنا، بحكم أنها تدخل في نطاق الدّراسات الوصفية.

6. مجتمع الدّراسة وعيّنة الدّراسة:

6-1-مجتمع البحث:

إنّ أي دراسة لابدّ أن يحدّد فيها مجتمع البحث الذي تجرى عليه الدّراسة، وعليه فمجتمع البحث يعرف على أنّه: " جميع مجموعة الوحدات التي يتمّ اختيّار العيّنة منها بالفعل." [1]

ويعرف كذلك: " على أنّه المجموعة الكليّة من العناصر التي يسعى الباحث إلى أنّ يعمّم عليها النّتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة".[2]

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على مجتمع البحث المتمثل في مجموع المراهقين المتمدرسين في ثانويّة الكندي بولاية جيجل والذي يبلغ عددهم 642 تلميذا، والذين تتراوح أعمارهم ما بين (15-22سنة) لإجراء البحث والوصول إلى النتائج.

6-2-عينة الدراسة:

العيّنة هي ذلك الجزء الذي يمثّل المجتمع الأصلي، أو النّموذج الذي يجري الباحث مجمل ومحور عمله عليه، وتعرّف العينة أيضا بأنّها: "نموذج يشمل جانبا أو جزءًا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث، تكون ممثّلة له بحيث تحمل صفاته المشتركة وهذا النّموذج أو الجزء يغني الباحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي، خاصة في حالة صعوبة أو استحالة دراسة كل تلك الوحدات".[3]

ولا يمكن أن ينجح البحث إلّا إذا كان الباحث يستخدم أساليب خاصّة باختيّار العيّنات، وأنّ الباحث عند دراسته للأفراد والمجتمعات لا يستطيع أن يأخذ كافة الأفراد أو المجتمع بأسره لدراسته لأنّ هذا يتطلّب جهدا ووقتا وتكاليف مادية كبيرة جدّا، ولهذا يختار الباحث عيّنة محدّدة من هذا المجتمع لدراسته. [4]

---

[1] زكرياء الشربيني وآخرون: مناهج البحث العلمي الأسس النظريّة والتطبيقيّة والتقنيّة الحديثة، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة،2012، ص155.

[2] حسن محمد جواد الجبوري: منهجيّة البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية ، ط1،دار الصادر الثقافيّة،، الأردن، عمان، 2013، ص 127.

[3] عمار قنديلجي، إيمان الشامراني: البحث العلمي الكمي والنوعي، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن، 2009، ص255.

[4] خالد أحمد فرحان المشهداني، رائد عبد الخالق عبد الله العبيدي: مناهج البحث العلمي، دار الأيام للنشر والتّوزيع، عمان، 2005، ص 229.

وقد ارتأينا في دراستنا اختيار العينة القصدية أو العمدية، والتي تعرف بأنّها: "العيّنة التي يختار الباحث أفرادها قصدا اعتقادا منه بأنّها تمثل مجتمع دراسته".[1]

حيث يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، فيقوم هو شخصيا بانتقاء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، كما يبحث عن معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث وللعناصر الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

وبالنظر إلى كبر حجم مجتمع بحث دراستنا (642 مراهق) فقد اعتمدنا على العينة القصدية لأنها الأنسب والأقرب تطبيقا لموضوع بحثنا، حيث قمنا باختيار 60 مفردة كعينة قصدية من المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية في ثانوية الكندي-جيجل دون غيرهم لتمثيل المجتمع الكلّي لهذه الدراسة.

7. حدود الدّراسة:

إنّ أي دراسة لابدّ أن تعتمد على حدود دراسيّة، وذلك لما تقدّمه من تسهيلات أثناء الدراسة الميدانيّة، لهذا يعتبر تحديد حدود الدراسة من الخطوات المنهجية التي لا يمكن على الباحث إغفالها. وباعتبار أن أيّ دراسة علمية تشتمل على ثلاث حدود أساسيّة هي: الحدود البشريّة، الحدود الزمانيّة، والحدود المكانيّة، فقد جاءت حدود دراستنا كما يلي:

7-1-الحدود البشريّة:

تمثل مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة، وهي تشمل على تلاميذ ثانويّة الكندي بولاية جيجل، على اختلاف جنسهم من ذكر وأنثى، واختلاف أعمارهم ومستوياتهم الدراسية والاقتصادية.

7-2-الحدود الزمانيّة:

هي الفترة الزمنية التي استغرقها إنجاز الدّراسة، حيث قسمناها إلى ثلاثة مراحل رئيسية هي:

- المرحلة الأولى: كانت ابتداء من نهاية شهر ديسمبر 2018 إلى غاية منتصف شهر فيفري 2019، حيث قمنا فيها باختيار موضوع الدراسة واستكمال الإجراءات الإدارية الخاصة بتسجيل الموضوع، وبعد البحث عن المراجع والمصادر الخاصة بموضوع الدراسة شرعنا في إعداد وصياغة أهم عناصر الجانب المنهجي للدراسة.

[1] محمد بن عبد العزيز الحيزان: البحوث الإعلامية أسسها أساليبها، مجالاتها، ط2، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر، **الرياض، 2004**، ص90.

- المرحلة الثانية: خصصناها لإعداد الجانب النّظري للدراسة، وهي المرحلة التي استغرقت أقل من شهرين وذلك في أواخر شهر فيفري 2019 إلى غاية 5 شهر أفريل 2019.
- المرحلة الثالثة: خصصناها للجانب التطبيقي والدراسة الميدانية وذلك من بداية شهر أفريل 2019 إلى غاية منتصف شهر جوان، حيث قمنا بصياغة الاستمارة وضبطها بعد تحكيمها، وبعد زيارة المؤسسة التربوية المعنية بالدراسة أين أخذنا موعدا لتوزيع الاستمارة قمنا بتوزيع الاستبيان على أفراد العينة في الموعد المحدد مسبقا، وكان ذلك في تاريخ: 2019/04/2، وبعد استرجاع الاستمارات شرعنا في عملية تفريغ البيانات وتحليل نتائجها، وصولا الى استخلاص النتائج العامة للدراسة وتقديم بعض التوصيات، وقد كان ذلك بداية من شهر جوان 2019، لنشرع في عملية تحرير ومراجعة وطبع المذكرة النهائية، وبذلك انتهينا من دراستنا بتاريخ: 2019/06/20 .

7-3-الحدود المكانيّة:

يقصد به المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانيّة، وفيما يخصّ دراستنا فقد تمّ إنجازها على مستوى ثانويّة الكندي الواقعة في شارع الإخوة شريقان ببلدية جيجل، والواقعة في إقليم ولاية جيجل التي تقع في الشمال الشرقي للبلاد.

8. أدوات جمع البيانات:

تعتبر عمليّة جمع البيانات حجر الزاوية في عملية البحث العلمي، وفيها يركّز الباحث على تقنيّات لجمع المعطيات والبيانات للإجابة على أسئلة مشكلة الدراسة أو فحص فرضياتها. وتتمثل أهم أدوات جمع البيانات التي اعتمدنا عليها في دراستنا فيما يلي:

8-1-الملاحظة:

تعرف على أنّها: " الاهتمام أو الانتباه إلى شيء أو حدث أو ظاهرة بشكل منظّم عن طريق الحواس حيث نجمع خبراتنا من خلال ما نشاهده أو نسمع عنه".[1]

كما يمكن تعريفها بأنّها: " إحدى أدوات جمع البيانات الميدانيّة والتي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الدّراسة النظريّة أو المكتبيّة، كما لا يمكن جمعها عن طريق الاستمارة أو المقابلة أو الوثائق والسجلّات الإداريّة أو الرسميّة أو التقارير وغيرها".[2]

---

[1] جودت عزت عطوي: أساليب البحث العلمي: مفاهيمه، أدواته، طرقه الإحصائيّة، ط4، دار الثقافة، عمّان، 2011، ص120.

[2] طه عبد العاطي نجم: مناهج البحث العلمي، ط1، دار كلمة للنشر والتوزيع، مصر، 2014، ص 287.

ويتمثّل نوع الملاحظة التي ركّزنا عليها في بحثنا هذا: بالملاحظة البسيطة بغير المشاركة، وهي الملاحظة التي يكتفي فيها الباحث بملاحظة المجتمع دون مشاركة أعضائه حياتهم الخاصّة، أي إجراء الملاحظة من الخارج بصورة مستقلّة ومنفصلة عن المجال المدروس مثل الجلوس عن قرب في المجتمع المبحوث لمراقبة الجوانب المبحوثة لدى المبحوثين. [1]

وقد اعتمدنا على هذا النّوع من الملاحظة لكونها تساعدنا في الوصول إلى معلومات بسرعة وتمكننا من ملاحظة الظاهرة المدروسة كما هي على طبيعتها، لاسيما فيما يتعلق بنوع الألعاب الالكترونية التي يستخدمها المراهقون والأجهزة التي يستخدمونها في ذلك، وهو الأمر الذي ساعدنا في صياغة أسئلة الاستمارة واختيار مؤشرات القياس.

8-2-الاستبيان:

يعتبر أداة جمع البيانات المتعلّقة بموضوع بحث محدّد عن طريق استمارة يرجى تعبئتها من قبل المستجيب، والذي يكون سيّد الموقف، فهو يعبئ الاستمارة بكلماته وبخط يده وبحسب فهمه للأسئلة ومدى رغبته للاستجابة.[2]

وتعرف استمارة الاستبيان بأنها: " أداة تتضمّن مجموعة من الأسئلة، التي يطلب من المفحوص الإجابة عنها بطريقة يحدّدها الباحث حسب أغراض البحث". [3]

ويعتبر الاستبيان أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معيّن، ويقدّم الاستبيان بشكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد من الأفراد المعنيين بموضوع الاستبيان.[4]

وقد اخترنا الاستبيان كأداة أساسيّة في دراستنا نظرا لما تقدّمه من تسهيلات في جمع والوصول إلى المعلومات والبيانات الميدانيّة المتعلّقة بالظاهرة محل الدراسة، إضافة إلى أهميّتها وأكثرها شيوعا من الأدوات الأخرى.

وفي تطبيقنا للاستبيان قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع حاولنا فيها أن تكون واضحة ملمة وبسيطة من خلال إتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية التي يجب أن تتوفر في صياغة وإعداد

---

(1) أحمد بن مرسلي: مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ط4، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2010، ص 205.

(2) فهد خليل زايد: أساسيّات منهجيّة البحث في العلوم الإنسانيّة، ط1، دار النّفائس للنّشر والتّوزيع، الأردن، 2007، ص126.

(3) ربحي مصطفى عليان: طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمّان، 2009، ص 91.

(4) ذوقان عبيدات، عبد الرحمن عدس، كايد عبد الحق: البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، دار الفكر، 1984، ص117.

استمارة الاستبيان منها تحديد موضوع الدراسة وتحديد متغيراتها وصياغة مجموعة من الأسئلة حول موضوع دراسة استنادا إلى التساؤلات الفرعية.

وقد قسما استماراتها إلى أربعة (4) محاور وهي:

- المحور الأول: يتضمّن البيانات الشّخصيّة المتعلقة بالمبحوثين، وتشمل الأسئلة من السؤال رقم 01 إلى غاية السؤال رقم 05.
- المحور الثاني: يتضمن الأسئلة المتعلقة بعادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونيّة، وتتوزع أسئلة هذا المحور من السؤال رقم 6 إلى غاية السؤال رقم14.
- المحور الثالث: يتضمن الأسئلة التي تتعلق بالآثار المعرفيّة للألعاب الإلكترونيّة وأثرها على التّحصيل الدّراسي للمراهقين تتوزع أسئلته من السؤال رقم 15إلى غاية السؤال رقم 21.
- المحور الرابع: يتضمن الأسئلة المتعلقة بالآثار النفسيّة والسلوكيّة لاستخدام الألعاب الإلكترونيّة على المراهقين، ويشمل الأسئلة التي تتراوح من السؤال رقم 22 الى غاية السؤال رقم 30

وقبل توزيع الاستمارة على المبحوثين قمنا بعرضها على مجموعة من أساتذة قسم الإعلام والاتصال بجامعة محمد الصديق بن يحي–جيجل بغية تحكيمها، وهم كل من الأستاذة الآتية أسماؤهم: بوخذوني توفيق، جنيح أمين، وشيباني إيدير، وقد أخذنا بعين الاعتبار كل الملاحظات المقدمة لنا قبل الخروج بالاستمارة النهائية الموجهة للتوزيع على المبحوثين. (انظر الملحق رقم 01)

9. تحديد مفاهيم الدراسة:

يعدّ تحديد المفاهيم والمصطلحات العلميّة للدّراسة أحد الطّرق المنهجيّة الهامّة في تصميم البحوث، فالدقّة والموضوعيّة من خصائص العلم التي تميّزه عن غيره من دروب المعرفة، ومن مستلزمات الدّقة في العلم وضع تعريفات واضحة ومحدودة لكل مفهوم أو مصطلح يستخدمه العلماء والباحثون في كتاباتهم ودراساتهم.[1]

وانطلاقا من هذا سوف نحدّد مفاهيم دراستنا وفقا لما يلي:

9–1–الأثر:

أ– التعريف اللغوي:

من الفعل أثر، يؤثّر، تأثيرا في الشيء أي ترك فيه أثرا. [2]

---

[1] محمد شفيق: البحث العلمي الأسس والإعداد، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندريّة، 2008، ص 62.

[2] علي بن هادية، بلحسن البليش، الجيلاني بن الحاج يحي: القاموس الجديد للطلّاب، ط7، المؤسّسة الوطنيّة للكتاب، الجزائر، 1991، ص 11.

والأثر كذلك هو ما ترى من كل شيء وما يرى بعد ما يبقى علقة.[1]

ب- التعريف الاصطلاحي:

يتمثل المعنى الإعلامي والاتصالي لمصطلح الأثر في تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميّز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور، الذي تتوجّه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرّضوا لمحتوياتها وليس بالضّرورة التأثير عليهم لكي يغيّروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرّضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف الجمهور وسياقاتهم الاجتماعيّة والنفسيّة والاقتصاديّة والثّقافيّة، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثّله بالنّسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم. [2]

ج- التّعريف الإجرائي:

هو ما تخلّفه أو تنتجه الألعاب الإلكترونيّة من نتائج وانعكاسات على المستخدمين سواء كان ذلك على المستوى المعرفي للمراهقين وتحصيلهم الدراسي أو على مستوى سلوكهم، وكذا المستوى العاطفي والوجداني، بغض النظر إذا كانت هذه النتائج إيجابية أو سلبية.

9-2-الألعاب الإلكترونية:

أ- التعريف الاصطلاحي:

تعرف الألعاب الالكترونية اصطلاحا بأنها تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أومن خلال الألواح الإلكترونيّة أو من خلال الهواتف الذكيّة والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدّي استخدام اليد مع العين. [3]

---

[1] داود سلوم وآخرون: كتاب العين معجم لغوي تراثي، ط1 مكتبة لبنان ناشرون، بيروت، 2004، ص 4.

[2] إبراهيم عمر يحياوي: تأثير تكنلوجيّات الإعلام والاتصال على العمليّة التعليميّة في الجزائر، دار اليازوني العلميّة للنشر والتوزيع، عمان، 2016، ص 22.

[3] الصوالحة علي سليمان مفلح: علاقة الألعاب الإلكترونيّة العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الرّوضة، دار المنظومة للنشر والتوزيع، فلسطين، 2016، ص 183.

وهي كذلك نشاط ترفيهي أكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشّعور بالصّورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة، من خلال استخدام اليد مع العين أي التّآزر البصري والحركي. [1]

ب- التعريف الإجرائي:

هي نوع من الألعاب التي يستخدمها المراهق، أساسها تطبيقات ترفيهيّة ذات طابع إلكتروني، تعتمد على استعمال أجهزة إلكترونية مثل الكومبيوتر والهواتف الذكية والألواح الالكترونية، بغرض المتعة والترفيه والدخول في جو تنافسي مع الآخرين أو تحدي ضدّ أشخاص افتراضيين داخل اللعبة، وهي تقوم على المهارة في استخدام حركة اليد والعين والتركيز البصري والذهني.

9-3-المراهق:

أ- التعريف اللّغوي:

من الفعل العربي "راهق" الذي يعني الاقتراب من الشيء، فراهق هو الغلام فهو مراهق أي قارب الاحتلام. [2]

وراهق الشيء رهقا: أي قربت منه والمعنى هنا يشير إلى الاقتراب من النّضج والرشد. [3]

ب- التعريف الاصطلاحي:

المراهق هو الشخص التي يمر بفترة المراهقة التي تعرف بأنها فترة التحوّل الفيزيقي نحو النّضج، وتقع بين بداية سنّ النّضج وبداية مرحلة البلوغ، ويحدّدها بعض علماء علم النّفس عادة في سن الثانيّة عشر أو الثامنة عشر، وتختلف الاتجاهات حول المراهقة باختلاف الثقافات، كما أنّ الأثر الاجتماعي والسيكولوجي للمراهقة يختلف أيضا طبقا لاختلاف الأنماط الثقافيّة الاجتماعيّة. [4]

وتعرف المراهقة كذلك بأنها مدّة محدّدة من العمر تقع بين سنّ البلوغ وسن الرشد تختلف بحسب الأفراد وهي مرحلة تمتدّ من فترة النّضج الجنسي عند الفتى والفتاة حتى سن الثامنة أو حتى

---

[1] عقون حكيم، بكة عبد القادر: ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدّراسي وبعض الأنشطة الرياضيّة لدى التلاميذ المراهقين 15-18 سنة، مذكّرة مقدّمة لنيل شهادة الماستر، تخصّص التربيّة الحركيّة لدى الطفل والمراهق، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، 2015، ص 13.

[2] أبي الفضل جمال الدين بن مكرم بن منظور: لسان العرب ، ط1،المجلد التاسع، دار صادر ، بيروت ،1992، ص 130.

[3] محمد عاطف غيث: قاموس مصطلحات علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2006، ص239.

[4] هبة محمد عبد الحميد: معجم مصطلحات التربية وعلم النفس، ط1، دار البداية للنشر والتوزيع، عمان، 2009، ص165.

سن العشرين، كما يراها بعض علماء النّفس وتتميّز هذه المرحلة بالانفعاليّة والرّفض والحيويّة أو الانزوائيّة والسكينة، بحسب البيئة العائليّة والتربيّة الاجتماعيّة والمدرسيّة التي يتأقلم فيها المراهق. [1]

ج- التعريف الإجرائي:

المراهق هو ذلك الشخص الذي يمر بمرحلة المراهقة والتي تعتبر إحدى مراحل حياة الفرد التي تأتي بعد مرحلة الطّفولة، وتمتد ما بين 12 سنة إلى 21سنة، يتميز خلالها الفرد بتغيّرات جسديّة، وعقليّة وعاطفيّة واجتماعيّة، يتخللها الانفعال الشديد وتقلّب في المزاج وبعض السلوكات غير السوية. وبحسب هذه الدراسة فإنّ المراهقين يقصد بهم التلاميذ الذين يزاولون دراستهم في ثانويّة الكندي بولاية جيجل، والذين تتراوح أعمارهم من 15 إلى 22 سنة.

10. الدراسات السابقة والمشابهة:

10-1-الدراسة الأولى:

دراسة بعنوان: " ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور (12-15 سنة)، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-الجزائر، للباحث بشير نمرود، وهي مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، بجامعة بن يوسف بن خدة بالجزائر العاصمة، للسنة الجامعية2007-2008.

- تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول السؤال الرئيسي:

ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟

وتندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات الفرعية التالية:

- هل ميول المراهقين للألعاب الإلكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نشر الوسائل والمركبات الرياضية؟
- هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلة؟
- هل لسلوك تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

[1] جرجس ميشال جرجس : معجم مصطلحات التربية و التعليم ، ط1، دار النهضة العربية ، لبنان ، 2005 ، ص 471.

- هل التكنولوجيا الحديثة لأجهزة الألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجذب المراهقين إليهم على حساب النشاطات الرياضية؟

فرضيات الدراسة:

جاءت فرضيات هذه الدراسة كما يلي:

الفرضية العامة:

– الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية خاصة الحديثة منها ونقص الوسائل والمركبات الرياضية إضافة إلى تأثير الوسط الاجتماعي والعائلي له دور كبير في صرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

الفرضيات الفرعية:

1-نقص الوسائل والمنشآت الرياضية يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

2-الوسط الاجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الأنشطة البدنية الرياضية وقد يدفعهم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

3-التطور المذهل في الناحية الجمالية للألعاب الإلكترونية يجذب المراهقين المتمدرسين لها على حساب ممارسة الأنشطة البدنية الرياضية.

4-احتكار استغلال المركبات الرياضية من طرف صنف الأكابر(أكبر من 18 سنة) يبعد المراهقين المتمدرسين عن الأنشطة الرياضية ويوجههم نحو ممارسة ألعاب الفيديو.

منهج الدراسة وأدواتها:

المنهج الذي استخدم في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي وذلك لكونه أكثر مناهج البحث استخداما وخاصة في مجال البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية والرياضية.

تتمثل أدوات جمع البيانات التي اعتمد عليها الباحث في دراسته في كل من: الملاحظة، والاستبيان.

نتائج الدراسة:

تمثلت أهم النتائج التي خرج بها الباحث في دراسته فيما يلي:

1- الكثير من الشباب يميلون إلى ممارسة كرة القدم لكن مع انتشار قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية في معظم مناطق الوطن تجعل المراهق يصرف النظر عن الأنشطة الرياضية ويتجه صوب هذه الألعاب.

2- المحيط الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق المتمدرس يؤثر على ميولاته وهوايته حيث أن التشجيعات التي يتلقاها لممارسة الرياضة كلما كانت أكبر ازدادت ميولاته نحو ممارستها وقل اهتمامه بهذه الألعاب والعكس.

3- الناحية الجماليّة والتقنيّة للألعاب الإلكترونيّة يجذب المراهق المتمدرس لها على حساب ممارسة الأنشطة البدنيّة والرياضيّة.

4- المركبات الريّاضيّة من طرف صنف الأكابر يبعد المراهق المتمدرس عن الأنشطة الرياضية ويوجّهه نحو الألعاب الإلكترونيّة.

10-2-الدراسة الثانية:

دراسة بعنوان: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة"، للباحثة مريم قويدر، وهي مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات، بجامعة الجزائر3 للسنة الجامعية2011-2012.

وقد جاء التساؤل الرئيسي لهذه الدراسة حول:

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

وتندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات الفرعية التالية:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟
- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

منهج الدراسة وأدواتها:

المنهج الذي استخدم في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي لأن الدراسة تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف معين ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما.

وقد استعملت في هذه الدراسة أدوات جمع البيانات التالية: -الاستبيان - المقابلة - الملاحظة.

نتائج الدراسة:

تمثلت أهم نتائج هذه الدراسة فيما يلي:

1-يتمتع أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت في استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها.

2-تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة، ويعود هذا لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.

3-لمتغير الجنس تأثير على نوعية أجهزة الألعاب التي يملكها أفراد العينة في البيت.

4-يعدّ الكمبيوتر في مقدّمة أجهزة الألعاب الإلكترونيّة التي يفضّلها مفردات العيّنة.

5-هناك فروق بين ذكور وإناث العيّنة بخصوص الوسائل المفضّلة في اللّعب.

6-هناك اختلاف في تفضيل وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونيّة لدى الفئات العمريّة الثلاث وذلك بسبب فارق السنّ فيما بينها.

7-هناك اختلاف في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونيّة لدى مستويات المعيشة الثلاث، فمعظم أصحاب المستوى المعيشي يمارسونها في كل يوم.

8-يعدّ بطل القصّة من أكثر الأمور المحبّبة لدى العيّنة في الألعاب الإلكترونيّة.

10-3-الدراسة الثالثة:

دراسة بعنوان: " الألعاب الإلكترونيّة والعنف المدرسي، دراسة ميدانيّة على عيّنة تلاميذ متوسّطة الشهيد عروك قويدر ببلديّة المرارة ولاية الوادي" للباحثة برتيمة سميحة، وهي مذكّرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصّص علم اجتماع التربيّة، بجامعة محمد خيضر بولاية بسكرة للسنة الجامعيّة 2016-2017.

وقد تناولت هذه الدراسة إشكاليّة يتمحور سؤالها الرئيسي في:

- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف المدرسي؟

وتندرج تحت هذه الإشكاليّة التساؤلات الفرعيّة التاليّة:

- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف المادّي؟
- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف غير المادّي؟

فرضيات الدّراسة:

جاءت فرضيات هذه الدراسة فيما يلي:

الفرضيّة الرئيسيّة:

- هناك علاقة ارتباطية إيجابيّة بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف المدرسي.

الفرضيات الفرعيّة:

- هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف المادّي.
- هناك علاقة ارتباطية إيجابيّة بين الألعاب الإلكترونيّة والعنف الغير المادي.

منهج الدراسة وأدواتها:

المنهج الذي استخدم في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لأنّه هو الأنسب لمعالجة الظاهرة ونظرا لاعتباره الطريقة الأنجح لوصفها وتصويرها.

وقد تم الاعتماد في هذه الدراسة أدوات جمع البيانات التالية: -الملاحظة -الاستبيان -المقابلة.

نتائج الدّراسة:

تتمثل أهم النتائج التي خرجت بها هذه الدراسة في:

1- هناك علاقة إيجابيّة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونيّة وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي والذي هو كذلك استخدام القوّة الجسديّة بشكل متعمّد اتّجاه الآخرين لأجل إيذائهم.

2-هناك علاقة إيجابيّة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونيّة وممارسة العنف غير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيّام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعيّة ومعرفة علميّة للضّرر النّفسي.

10-4-الدراسة الرابعة:

دراسة بعنوان: " الألعاب الإلكترونيّة عبر الوسائط الإعلاميّة الجديدة وتأثيرها في الطّفل الجزائري، دراسة ميدانيّة على عيّنة أطفال ابتدائيات مدينة باتنة"، للباحثة فاطمة هلال، وهي مذكّرة لنيل شهادة الماجستير، تخصّص الإعلام وتكنولوجيا الاتّصال الحديثة، بجامعة الحاج لخضر ولاية باتنة للسنة الجامعيّة 2011- 2012.

وقد تمّ طرح في هذه الدراسة التّساؤل الرئيسي التالي:

– ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطّفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وتندرج تحت هذه الإشكاليّة التّساؤلات الفرعيّة التاليّة:

– هل أثّرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟

– هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

– هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا الانتشار؟ أم أنّ هذا الابتكار بتقنيّات التّصميم كان له دوره الفعّال؟

– إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التّأثير؟

فرضيات الدراسة:

تمثلت فرضيات هذه الدراسة فيما يلي:

الفرضيّة الرئيسيّة:

– اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونيّة بصبغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمّة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقليّة والنفسيّة.

الفرضيّات الفرعيّة:

– استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

– للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب الدور الكبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.

– هناك فروق ذات دلالة إحصائيّة لتأثّر الطّفل الجزائري بالألعاب الإلكترونيّة وفق متغيّر الجنس والسّن.

– إنّ الوسائط الإعلاميّة الجديدة شكّلت البيئة المثاليّة لنمو فطريّات هذه الألعاب النّافعة منها والضّارّة لدى الطفل الجزائري.

منهج الدّراسة وأدواتها:

تم الاعتماد على المنهج المسحي الوصفي في هذه الدّراسة.

كما تم استعمال أدوات جمع البيانات التالية: –المقابلة –الاستمارة.

نتائج الدّراسة:

تتمثل أهم النتائج التي خرجت بها هذه الدراسة فيما يلي:

1-أصبحت الوسائط الإعلاميّة الجديدة من ضرورات أي أسرة، ومن المكوّنات الأساسيّة لبيئة التّنشئة الاجتماعيّة للطفل الجزائري.

2-يمتلك الطفل الجزائري مهارة عاليّة مقارنة بسنّه في التّعامل مع الوسائط الإعلاميّة الجديدة خاصّة الحاسوب والإنترنيت.

3- يلعب الطّفل الجزائري الألعاب الإلكترونيّة عبر الوسائط الإعلاميّة الجديدة دون استثناء.

4-ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال وفق أنواع الألعاب المفضّلة واعتبار القوّة، ومظاهر القتال والضّرب أساس البطولة والغلبة.

5-يقلّد الأطفال أبطالهم المفضّلين ويتقمّصون سلوكاتهم، خاصّة مظاهر القوّة من عنف وضرب للآخرين، وذلك مؤشّر مهم لعمق التّعلّق بهذه الألعاب وسهولة وشدّة التّأثّر بها.

6-تساهم جماعة الأصدقاء على زيّادة التأثّر باللّعبة والبطل من خلال تشارك ألعاب مفضّلة وأبطال مفضّلين.

10-5-الدّراسة الخامسة:

دراسة بعنوان: " الألعاب الإلكترونيّة العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانيّة على عيّنة أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدّفلى"، للباحثتين: سعاد وهناء ، وبن مرزوق نوال، وهي مذكّرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعيّة، بجامعة الجيلالي بونعامة – عين الدفلى، للسنة الجامعيّة 2015-2016.

وقد تمّ طرح في هذه الدراسة التّساؤل الرّئيسي التالي:

– ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونيّة العنيفة على تنامي السّلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية؟

وتندرج تحت هذه الإشكالية التّساؤلات الفرعيّة التاليّة:

– هل هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الإلكترونيّة العنيفة وتنامي السّلوك العدواني؟

– هل يتغذّى العنف المدرسي من حيث استهلاك الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى الأطفال؟

فرضيّات الدّراسة:

تتمثل في:

– هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الإلكترونيّة العنيفة وتنامي السّلوك العدواني لدى الطفل.

– يتغذّى العنف المدرسي من حيث استهلاك الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة.

منهج الدّراسة وأدواتها:

تندرج ضمن البحوث الوصفيّة التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة التّلاميذ أو موقفهم العدواني ودراسة الحقائق الرّاهنة في تفشّي هذه الألعاب.

ومن الأدوات المستعملة في جمع المعلومات: – الملاحظة المباشرة – الاستمارة بالمقابلة.

نتائج الدّراسة:

تتمثل أهم نتائج هذه الدراسة فيما يلي:

1-معظم الأطفال يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونيّة ويقلّدون أبطال هذه الألعاب في الحركة والمظهر والشّكل.

2- أغلبيّة الأطفال يميلون للألعاب القتاليّة بسبب حبّ المغامرة والمتعة.

3- أغلبيّة الأطفال يجسّدون أحداث اللّعبة في الواقع مع الزّملاء في المدرسة.

4- معظم الأطفال تعرّضوا للأذى المعنوي من طرف الزّملاء في المدرسة.

❖ **التّعقيب على الدّراسات السّابقة والمشابهة:**

من خلال الدّراسات التي تمّ التّعرّض لها سابقا حول الألعاب الإلكترونيّة يتبيّن لنا أنها دراسات مشابهة لدراستنا حيث تناولت هذه الدّراسات تأثير الألعاب الالكترونية ذات الطّابع العدواني على الأطفال وكيف تحدّ من النّشاط البدني لدى المراهقين.

تتداخل هذه الدّراسات مع دراستنا في الإجراءات المنهجيّة، حيث كلّ هذه الدّراسات تصنّف ضمن البحوث الوصفيّة، إضافة إلى الأدوات المستعملة في جمع البيانات والمتمثّلة في: الملاحظة، والاستبيان، كما تتداخل كذلك مع دراستنا في كونها تبحث في متغير الألعاب الالكترونية وتسعى لمعرفة ما تخلّفه هذه الألعاب من تأثيرات سواء إيجابيّة أو سلبيّة.

تختلف هذه الدراسات عن دراستنا في الزّمان والمكان الذي أنجزت فيه الدّراسة، بحيث أنّ دراستنا قمنا بها في جيجل عكس الدراسات الأخرى فقد أنجزت في جامعات مختلفة على اختلاف الولايات، فالدّراسة الأولى أنجزت في جامعة بن يوسف بن خدّة بالجزائر سنة 2008، والدراسة الثانيّة في الجزائر 3 سنة 2012، أمّا الدّراسة الثالثة فأنجزت في جامعة محمد خيضر ببسكرة سنة 2017، وفيما يخصّ الدّراسة الرّابعة فقد تمّت في جامعة الحاج لخضر بباتنة عام 2012، أمّا الدّراسة الأخيرة فقد كان مكانها في جامعة الجيلالي بونعامة بعين الدفلى عام 2016.

كما أن مجتمع البحث في الدراسات السابقة يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي يتمحور حول التلاميذ المتمدرسين في الطور الثّانوي، عكس الدراسات السّابقة، حيث نجد أنّ الدّراسة الأولى والثّالثة مجتمع بحثها يتمثّل في تلاميذ الطور المتوسّط في حين الدّراسة الثّانيّة والرّابعة مجتمعها يتمثل تلاميذ الطّور الابتدائي وبالتالي يكون هناك اختلافا في نتائج الدّراسة.

إنّ جلّ هذه الدّراسات تعطي أهميّة لدراسة موضوعنا المتمثّل في أثر الألعاب الإلكترونيّة على المراهقين، كونها ساعدتنا في وضع المشكلة الخاصّة بدراستنا وإرشادنا إلى أهمّ المراجع لإثراء الجانب النّظري، كما كان لها دور مساعد في اختيارنا منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المناسبة وتوظيفها في دراستنا.

11. المقاربة النظريّة للدّراسة:

إنّ كل باحث عند تناوله لموضوع بحث معيّن يسعى إلى إدراج بحثه ضمن مقاربة أو منظور ليتيح له فرصة معالجته بدقّة وموضوعيّة، فكما أنّ النظريّة بحاجة إلى البحث العلمي في سبيل تطويرها فإنّ البحث العلمي كذلك بحاجة إلى النظريّة التي توفّر له المفاهيم اللاّزمة والانسجام الفكري الذي يؤدّي به إلى الوصول إلى نتيجة صادقة دون خروج عن الموضوع أو تشتّت للأفكار.

وعليه فقد اعتمدنا في دراستنا على واحدة من أهم المقاربات النظرية في علوم الإعلام والاتصال وهي: **نظرية الاستخدامات والاشباعات.**

انطلق مفهوم نظريّة الاستخدامات والإشباعات من خلال تعرّض الجمهور للمنتج الإعلامي لإشباع رغبات كامنة معيّنة استجابة لدوافع الحاجات الفرديّة. [1]

[1] بسام عبد الرحمن المشاقبة: نظريّات الإعلام، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2014، ص 84.

وقد تبلورت في بداية السبعينات من القرن العشرين كردّ فعل لمفهوم قوّة وسائل الإعلام للسّيطرة على جمهور وسائل الاتّصال الجماهيري، وتعنى هذه النّظريّة بدراسة الاتّصال الجماهيري دراسة تطبيقيّة منظّمة حيث تظهر هذه النّظريّة إيجابيّة الجمهور وتعتبر الجمهور "نشطا" وليس مستقبلا "سلبيا" لوسائل الاتّصال الجماهيري، حيث ينتقي الأفراد الوسائل التي يتعرّضون لها وكذلك المضمون الذي يشبع رغباتهم وحاجاتهم النفسيّة والاجتماعيّة، عبر قنوات المعلومات، فقد جاء هذا المنظور كبديل لتلك الأبحاث التي تتعامل مع مفهوم التّأثير المباشر لوسائل الاتّصال على جمهور المتلقّين. [1]

إن نظرية الاستخدامات والاشباعات تعني باختصار: تعرّض الجمهور لمواد إعلاميّة لإشباع رغبات كامنة معيّنة استجابة لدوافع الحاجات الفرديّة، وأورد مساعد المحيا تعريفا اصطلاحيا مفاده: " أنّ ما تحقّقه المادّة المقدّمة عبر وسيلة معينة استجابة جزئيّة أو كليّة لمتطلّبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرّض لتلك المادّة" [2]

وتقوم هذه النظريّة على عدّة افتراضات وهي كالآتي:

- أنّ أعضاء الجمهور فاعلون في عمليّة الاتّصال، واستخدامهم لوسائل الإعلام يحقّق لهم أهداف مقصودة تلبي توقّعاتهم.
- الربط بين الرّغبة في إشباع حاجات معيّنة، واختيّار وسيلة إعلام محدّدة يرجع إلى الجمهور نفسه وتحدّد الفروق الفرديّة.
- التّأكيد على أنّ الجمهور هو الذي يختار الوسائل ومضمون وسائل الاتّصال وليس وسائل الاتّصال هي التي تستخدم الأفراد.
- يكون الجمهور على علم بالفائدة التي تعود عليه، وبدوافعه واهتماماته فهو يستطيع أن يمدّ الباحثين بصورة فعليّة لاستخدامه وسائل الإعلام.
- الاستدلال على المعايير الثقافيّة السّائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل التي تقدّمها وسائل الاتّصال. [3]

تسعى نظريّة الاستخدامات والإشباعات من خلال الفروض السابقة إلى تحقيق الأهداف التاليّة:

---

[1] عبد النبي عبد الله الطيّب: فلسفة ونظريّات الإعلام، ط1، الدار العالميّة للنشر والتوزيع، مصر، 2014، ص 145.

[2] حسناء بوالفول، سلوى بوالقرعة: تكنولوجيا الإعلام والاتّصال وأثرها على القيّم لدى الشباب الجامعي، مذكّرة مكملة لنيل شهادة الماستر، تخصّص الاتصال والعلاقات العامة، جامعة جيجل، 2017، ص 27.

[3] مصطفى يوسف كافي: الرّأي العام ونظريّات الاتّصال، ط1، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان 2015، ص 215.

- الكشف عن كيفيّة استخدام الأفراد لوسائل الإعلام.
- الكشف عن دوافع الاستخدام لوسيلة معيّنة.
- الفهم العميق لعمليّة الاتّصال من خلال النتائج التي يتمّ التوصّل إليها.
- الكشف عن الإشباعات المطلوبة التي يسعى الفرد إلى تلبيّتها من هذا الاستخدام.
- الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التّعرّض لوسائل الاتّصال والإشباعات المحقّقة. [1]

إن نظرية الاستخدامات والاشباعات كانت محطّة مهمّة لنا في دراسة أثر الألعاب الإلكترونيّة على المراهقين، وتكمن أهميّة هذا المدخل كونه يمكّن الباحث من دراسة حاجات مجتمع البحث واستخداماته لهذه الألعاب الجديدة على اختلاف أنواعها، وبعبارة أخرى فإن المراهقين نجدهم يستخدمون هذه الألعاب الالكترونية في أوقات فراغهم وفي ظروف غير عاديّة من أجل تحقيق إشباعات لحاجات معينة، بحيث إن سرعة انتشار هذه الألعاب فتحت مجالا واسعا للمراهقين لإيجاد السبيل الأنجع لإشباع مختلف حاجاتهم ورغباتهم، وذلك بالنظر إلى الامتيازات والمواصفات التي تتميز بها الألعاب الالكترونية.

انطلاقا من استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية من أجل إشباع حاجات معينة، تأتي أهمية دراسة أثر استخدام هذه الألعاب الالكترونية، لهذا كثيرا ما يتم ربط دراسة الأثر بمنطلقات وفرضيات نظرية الاستخدامات والإشباعات بالنظر إلى العلاقة القوية بين الاستخدام والأثر، وهو ما يبرر اعتمادنا على هذه المقاربة النظرية في دراستنا.

[1] كامل خورشيد مراد: الاتّصال الجماهيري والإعلام التطوّر والخصائص والنظريّات، ط1، دار المسيرة، عمان، 2001، ص 146.

الفصل الثاني

الفصل الثاني: اللعب والألعاب الإلكترونية

1- تعريف اللعب.
2- سمات اللعب.
3- أنواع اللعب.
4- وظائف اللعب وفوائده.
5- أهمية اللعب.
6- العلاج باللعب.
7- سلبيات اللعب.
8- الألعاب الإلكترونية: نشأتها وتطورها.
9- أنواع الألعاب الإلكترونية.
10- أهمية الألعاب الإلكترونية.
11- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
12- الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

تـمـهـيد:

إن الأطفال على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية يشعرون بحاجتهم إلى اللعب، يبادرون بذلك لسد حاجاتهم، ولا يخفى أن المراهقين كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، فهو إذن نشاط موجه يقوم به الأطفال والمراهقين لتنمية سلوكاتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، لكن اللعب لم يعد ذلك المفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطورات التكنولوجية الحاصلة، فظهر شكل جديد من الألعاب تعرف بالألعاب الإلكترونية تتم عبر وسائط تكنولوجية وشاشة الحاسوب أو اللوحات الإلكترونية.

وفي هذا الفصل تم تسليط الضوء على مفهوم اللعب وأهميته بصفة عامة، وصولا إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية واستخداماتها بصفة خاصة.

1- تعريف اللعب:

يعد اللعب من أهم المواد أو الوسائل التعليمية والترفيهية التي تعطي للطفل مفاهيم الحياة الجديدة، وقد وضع الباحثون تعريفات مختلفة والتي من بينها:

اللعب هو "عبارة عن نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية".[1]

كما أنه: "ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف علمي، وهو استغلال لطاقة الجسم الحركية في جانب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية، فهو خال من كل اضطرار ولا يقصد إلا للنشاط نفسه ولا يرجى منه إلا الاستمتاع".[2]

ويعرّف "جود" اللعب بأنه: " فاعلية ممتعة تؤدى لذاتها، والفاعلية هنا تحوي ضمنا نشاطا وحركة كما أنها تزود صاحبها بالسرور". [3]

واللعب حسب " تشارلس دارون ": هو الفرح الشديد والآثار المبهجة التي تجعل القائمين به يرقصون ويصفقون بأيديهم ويدقون الأرض بأقدامهم ويضحكون لتصريف كل ما هو مكبوت[4].

ويعرّف محمد عدس اللعب بأنه: "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية". [5]

وعليه فإن اللعب بمفهومه العام هو فعل أو نشاط بدني أو ذهني يستحسنه المراهقين والأطفال قصد الوصول للراحة النفسية والمتعة والترفيه، ولا يمتاز بالجدية عكس أعمال ونشاطات أخرى.

2- سمات اللعب:

ذكر الباحثون مجموعة السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب وكانت على النحو التالي:

- إن اللعب نشاط حر: يعني أن اللعب نشاط يمارس من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية وحرية.

---

(1) رافدة الحريري: الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2014، ص 11.

(2) فتيحة كركوس: سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008، ص ص 104، 105.

(3) حنان عبد الحميد العنابي: اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، ط9، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2014، ص 15.

(4) طارق كمال: الارشاد النفسي للأطفال، مؤسسة شباب الجامعة، الاسكندرية، 2007، ص 118.

(5) حنان عبد الحميد العنابي: مرجع سبق ذكره، ص 15.

- ينطوي اللعب على المتعة والتسلية.
- إن اللعب نشاط فردي وجماعي: يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة.
- يتميز اللعب بالخفة والرشاقة: أي يتم نشاط اللعب بحركة رشيقة.[1]
- اللعب مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليها.
- اللعب غير أكيد أي لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه أو التنبؤ بنتائجه.
- لا يتعب صاحبه كالعمل لارتباطه بدوافع الفرد الداخلية.
- هو استغلال طاقة الجسم الحركية في جانب المتعة للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية.[2]
- يتضمن اللعب نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية، لذلك فهو يساهم في نمو الفرد من جميع النواحي.
- يرتبط اللعب بالميل والدوافع الداخلية، وعليه فهو لا يتعب صاحبه.
- اللعب بعيد عن الصراع النفسي والاضطراب لأن الذات تسيطر على موقف اللعب، ولو حدث وظهر هناك صراع نفسي لسبب أو لآخر، فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتعويض والتطهير الانفعالي.[3]

3- أنواع اللعب:

تختلف طرق اللعب من شخص إلى آخر وقد يكون ذلك حتى في المنطقة الواحدة، وعليه فإن للعب عدة أنواع يمكن تصنيفها كالآتي:

- **الألعاب التلقائية:** تمثل الأشكال الأولية للّعب وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للّعب، وهو في معظمه انفراديا ولا يتم ضمن مجموعات، ويلعب الطفل فيه كلما رغب ويتوقف عنه حينما لا يهتم به، ومعظم ألعاب هذا النوع هي استقصائية واكتشافية.[4]
- **الألعاب الترويحية والرياضية:** يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية.

---

[1] محمد أحمد صوالحة: مرجع سبق ذكره، ص 19.

[2] محمد عماد الدين اسماعيل: مرجع سبق ذكره، ص 384.

[3] حنان عبد الحميد العنابي: مرجع سبق ذكره، ص 15.

[4] محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير والتعلم، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2004، ص 20.

- **الألعاب الإيهامية:** هي أكثر الألعاب شيوعا في العالم، تتميز بظهور النشاط الذي يتضمن قدرة الطفل على وضع الأشياء وتنظيمها مع بعضها البعض في علاقات مكانية وزمانية بتزايد التزامه بها شيئا فشيئا. [1]
- **الألعاب الفنية:** هي إحدى أنواع الألعاب التركيبة، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة.[2]
- **ألعاب التقليد والتمثيل:** يعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع وقدراتهم الإبداعية، وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصية الكبار مقلدين سلوكهم، وهنا يعكس الأطفال نماذج الحياة الإنسانية والمادية المحيطة بهم، وينشأ هذا النموذج من اللعب استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها الطفل بنموذج من الحياة في الوسط المحيط به.[3]
- **ألعاب السيطرة والتحكم:** في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة أو التحكم، والتي تمكنه من تعلم مهارات حركية جديدة كالتوازن والتآزر الحس الحركي ويسعى الطفل لاختيار مهاراته هذه بألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة حيث يهتم الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع، والقفز من أماكن مرتفعة والوقوف على قدم واحدة، والتقاط الكرات برشاقة، والقيام بالمهارات اليدوية كالقص والثني والركض عكس الريح.[4]
- **اللعب الخشن:**هو أكثر شيوعا لدى الذكور، حيث يعمد الأطفال إلى اختبار قدراتهم البدنية عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك بالأيدي، وغالبا ما يرافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحادة كالصراخ والكيد للآخرين والإيقاع بهم.[5]
- **الألعاب الثقافية:** يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف على العالم المحيط به،

---

(1) محمد عماد الدين اسماعيل: الطفل من الحمل إلى الرشد، ط1، دار الفكر، عمان الأردن، 2010، ص 194.

(2) محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير والتعلم، مرجع سبق ذكره، ص 21.

(3) محمد أحمد صوالحة: علم نفس اللعب، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007، ص 14.

(4) محمد محمود الحيلة: الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 2010، ص 56.

(5) المرجع نفسه: ص 60.

وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفزيونية.

- **اللعب التركيبي البنائي:** في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد، بينما قبل سن السادسة يكون معرضا لها بالصدفة حيث يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها بعضا، وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجا مألوفا فإنه يشعر بالسعادة والبهجة، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة والمتأخرة، وهذا النوع من اللعب يدخل ضمن الألعاب الحركية لأنه يعتمد على الحركة بالدرجة الأولى[1].

4- وظائف اللعب وفوائده:

4-1-وظائف اللعب:

المتتبع لما جاء في الدراسات السيكولوجية التربوية، يجد أن للّعب أهمية في تفعيل دور الطفل، ولذلك تكمن وظائف هذا اللعب في النقاط التالية:

- زيادة المستوى المعرفي كالتخيل لدى الطفل بمعنى أن الطفل يقلد ما رآه سابقا أو في مواقف كان في الماضي، كما يستدعي ذلك إلى زيادة مستوى التخيل والقدرات العقلية.

- إن للّعب التقليدي، وظائف تكمن في تقوية الناحية الاجتماعية لدى الأطفال، بمعنى أن كثيرا من الأطفال يمارسون اللعب ضمن المجموعة التي ينتمون إليها.

- تحديد شخصيات الأطفال، بأنماطها المختلفة والتعامل معها بصورة مباشرة أو غير مباشر، وتحديد برنامج متكامل تعالج من خلاله أهم المشاكل التي يعكسها الأطفال في ألعابهم.

- تنعكس من خلال خاصية تمثيل الأدوار الاجتماعية التي تكون لها صلة واضحة في حياة الطفل.

- تنمية القدرات الحركية عند الطفل، وزيادة مستوى المهارات والإتقان لديه. [2]

- يمثل اللعب أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفقا لقدراتهم وإمكاناتهم.

- يمثل اللعب أداة تواصل بين الأطفال بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية بينهم كما أنه أداة تواصل بين الكبار والصغار.

---

[1] زيد الهويدي: الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، ط3، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، 2012، ص 50.

[2] نبيل عبد الهادي: سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، 2004، ص 117.

- اللعب وسيلة تعليمية تقرّب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء.
- سلوك ممتع وشيق، يرتبط بالمشاعر الطيبة والإيجابية وهو سبب السعادة. [1]

4-2-فوائد اللعب:

للّعب فوائد عديدة يمكن حصرها في النقاط التالية:

- شعور الفرد بالمتعة والبهجة والسرور.
- تقوية تموين الجسم وتدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة.
- يتعلم الفرد التعاون واحترام حقوق الآخرين والمطالبة باحترام حقوقه.
- إثارة دافعية الفرد للعمل وتنمية استعداده للتعلم من خلال احترامه للقوانين والأنظمة والتعليمات التي تحكم ممارسته للعب في إطار الجماعة.
- يكسب الثقة بالنفس ويعمل على تنميتها ويحاول اكتشاف قدراته واستعداداته على اختبارها وتقويتها.[2]
- تنمية شخصية الفرد في المجالات والنواحي المختلفة الجسمية، والنفسية والعقلية والمعرفية.
- تنمية مفهوم الذات لدى الفرد، ورفع مستوى قبوله لدى الآخرين وتقبل الآخر.
- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا وفي نطاق الجماعة.
- يعلم الشخص التعاون واحترام حقوق الآخرين.
- يساعد الفرد في زيادة الثقة بالنفس والاعتماد عليها، ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها. [3]

5- أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي،

---

[1] عبد الرحمان محمد العيسوي: المشكلات السلوكية في الطفولة والمراهقة، ط1، دار النهضة العربية، لبنان، 2005، ص 181.

[2] محمد أحمد صوالحة: مرجع سبق ذكره، ص 17.

[3] بطرس حافظ بطرس: إرشاد الأطفال العاديين، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2010، ص 376.

فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب.[1]

كما أنه وسيلة في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، فاللعب يقدم النمو في النواحي الجسمية والعقلية واللغوية والاجتماعية فهو يتيح مجالا لإعداد العقل وتدريبه على العمل الخيري في المستقبل وهو وسيلة لاستغلال الطاقة وتوجيهها نحو مسارات صحيحة وبناءة. [2]

زيادة على كل هذا فإن أهمية اللعب تكمن في كونه فرصة للحركة والنشاط والتعبير عن النفس. [3]

6- العلاج باللعب:

من الجدير بالذكر أن العلاج الفردي الذي يتم اختياره عند التعامل مع الأطفال الصغار العدوانيين إنما يتمثل في العلاج باللعب، وفي مثل هذه الحالة غالبا ما يكون العلاج باللعب هو العلاج المفضل، ليس فقط بسبب أن الطفل الصغير غالبا ما يكون غير قادر على الاستفادة من نمط العلاج التقليدي آنذاك وهو العلاج بالكلام أو يكون غير راغب في الاستفادة منه، ولكن أيضا بسبب أننا عادة ما ننظر إلى اللعب على أنه الطريق إلى لاشعور الطفل، ومن جانب آخر فإن اللعب يعتبر في الواقع هو الوسيلة التي يقوم الطفل من خلالها بالتعبير عن خيالاته وهو الأمر الذي يكشف للمعالج حال حدوثه عن دوافع الطفل ورغباته وصراعاته اللاشعورية، ومن ثم فإن الهدف من العلاج باللعب إنما يتمثل في إطلاق سراح الأمور التي تتعلق بالكره والغيرة عن طريق اللعب وخلال مضمار العلاج يحل سلوك اللعب المناسب محل العدوان الاندفاعي وغير المناسب، وهو ما يسمح بدوره بحدوث النمو العادي، وإعادة استبدال المحفزات العدوانية بالتفكير والخيال وإعادة التوجيه تعد الوسيلة التي يتم بمقتضاها محل هذا التغير، فهي بمثابة عملية سيكولوجية يحدد فيها الطفل في البداية اللهو الخاص به وذلك من طرف المعالج، ثم يكتسب البصيرة مع مرور الوقت ويطور نفسه من تلقاء نفسه،

---

(1) محمد محمود الخوالدة: اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم، ط1، دار المسيرة، الأردن، 2003، ص 39.

(2) أشرف محمد أحمد علي: " العربية للناطقين بغيرها "، مجلة علمية محكمة، عدد 8، 2009، السودان، ص ص 143، 144.

(3) مصطفى أبو أسعد: الأطفال المزعجون، ط1، شركة الإبداع الفكر للنشر والتوزيع، الكويت، 2006، ص 165.

هذا وقد تم استخدام العلاج باللعب بشكل ناجح في سبيل علاج الأطفال العدوانيين في العيادات والمدارس النهائية ومؤسسات الإقامة الداخلية. [1]

تم اشتقاق هذا الأسلوب العلاجي السيكوديناميي الأحدث من نظريات " أوستين ديس لوريرز" وهو خليط من تدخل المعالج، والعلاج باللعب قدمه " جير نبيرح " في عام 1971، وذلك في معهد التدخل من قبل المعالج والعلاج باللعب في شيكاغو، وقد تم إعداد هذا الأسلوب العلاجي في الأساس لعلاج الأطفال المتوحدين، ولكن تم التوسع في استخدامه بعد ذلك حتى شمل الاستخدام مع الأطفال الصغار العدوانيين.

وعلى العموم فإن العلاج باللعب يعمل على ما يلي:

- القدرة على قبول بعض الدوافع الفطرية وكتم القليل منها وإعلاء الكثير منها.
- مساعدة الأطفال الانطوائيين الذين يعجزون عن التعبير عن مشاعر الحب أو الاندماج مع الآخرين.
- يساعد كذلك على معالجة الخوف أو الهروب من المواقف الجماعية. [2]

7- سلبيات اللعب:

على الرغم من الإيجابيات التي يتميز بها اللعب إلا أن له سلبيات يمكن حصرها في النقاط التالية:

- العصبية والخوف من الهزيمة أثناء اللعب يمكن أن ترفع من درجة التوتر الزائد.
- خسارة الفرد في إحدى المنافسات يمكن أن تشعره بالفشل والخوف والدونية.[3]
- تصديق الأطفال الصغار ما يرونه في عالم اللعب، وكل ما يحيط بهم دون التفرقة بين الحقيقة والخيال، كما أن الإفراط في اللعب يؤدي إلى قصر قدرتهم على التعليم الذاتي.[4]

---

[1] ميشال روسنبورغ ولاري ماشيدي: تعليم الأطفال والمراهقين ذوي الاضطرابات السلوكية، ترجمة عادل عبد الله محمد، ط1، دار الفكر، عمان، 2008، ص ص 453، 454.

[2] كريمان محمد بدير: مشكلات طفل الروضة وأساليب معالجتها، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007، ص 244.

[3] نبيل عبد الهادي: مرجع سبق ذكره، ص 118.

[4] عصام أنيس عبد الحميد زكي: " اللعب مع الأطفال دور الأسرة والتلفزيون "، موسوعة مجلات الأطفال في العالم العربي، العدد 27، 2005، ص 33.

- الغيرة والانتقام بين اللاعبين خاصة في حالة خسارة إحدى الطرفين.
- عدم التوازن بين ألعاب الأطفال الصغار والأطفال البالغين.
- إعطاء وقت أكبر للعب وإهمال الجوانب الفكرية والعلمية.[1]

8- الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتطورها:

تعتبر الألعاب الالكترونية شكلا من أشكال الألعاب التي يلعبها الفرد، وهي تشير بصفة عامة إلى كل تلك الألعاب التي تتوفر على هيئة رقمية، وتلعب عبر حوامل إلكترونية.

ومن بين التعاريف العلمية التي قدمت للألعاب الالكترونية نجد التعريف القائل بأنها: " الألعاب التي تمارس على الأجهزة الالكترونية، كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وجهاز البلاي ستيشن وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة".[2]

وعليه يمكننا القول أن نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية ارتبط بالتطورات المتلاحقة التي عرفها العالم في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصال منذ نهاية الستينيات من القرن العشرين إلى غاية اليوم.

يرى " ألان لودبيار دار" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بستة مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو، والتي تلعب على مختلف أجهزة الالكترونية، كالتلفزيون والهاتف النقال وغيرها.[3]

وبإضافة إلى هذه المراحل الست المرحلة اللاحقة التي تبتدئ منذ نهايات سنة 2004، فإنه يمكن تقسيم المراحل التي مرت بها الألعاب الالكترونية إلى سبعة مراحل وفقا لما يلي:

---

[1] محمد عبد الرزاق إبراهيم: ثقافة الطفل، ط3، دار الفكر، عمان، 2009، ص 292.

[2] ياسر بن إبراهيم الخضيري: "المعاوضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية"، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، بتاريخ 1440/06/23هـ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، المملكة العربية السعودية، ص 06.

[3] فاطمة هلال: الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر بباتنة، 2011، 2012، ص29.

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طوّرها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ Pong" و"حرب الفضاء Space War" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك طوال هذه الفترة. [1]

ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة منها:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون لكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

وبعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقابة المصغرة المسوقة مع مؤسسة "إنتال" Intel عام 1971، وفي عام 1972 أسس "نولان بوشنال" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية " أتاري Atari " وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong "، وفي أول عام باعت " أتاري" أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة "بونغ" لتشتري مؤسسة " وارنر Warner " في ذات العام " أتاري" مقابل مبلغ 28 مليون دولار.[2]

- **المرحلة الثانية:** تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي من " أتاري" والتي تتضمن سلم الألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان" التي اخترعت في اليابان "توروا يواتاني" لمؤسسة "نامكو" واشترت "أتاري" أجهزة "vcs" التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.[3]

وأظهر صعود أجهزة الكومبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة

---

[1] أميرة مشري: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2007، ص 57.

[2] المرجع نفسه،ص 57.

[3] مريم قويدر: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وظيفة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3، الجزائر، ص 127.

" وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكومبيوتر " كومودور Commodore " وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية " نامكو" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن "بينتاندو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية هي:

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطوّرة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.
- البطل المميز لـ: "نيس" وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعو غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong " يعد مصمم هذه اللعبة المختصة في الرسومات اليابانية، تسيجيرو مياموتو وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.[1]

- **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية "كومودور Commodore " و " سينكلير Sinclair " و " أمستراد Amstrad "، وفي عام 1986 "أتاري أس ثي Atari St" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (اليابانية) والصوتية، فعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى، ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشروط لم يتم بلوغه من قبل.[2]

وتسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين (Infographistes) المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا" أو " أتاري" انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصة التناسخية لهذه الآلات، فسرعان ما صارت هذه

---

(1) مريم قويدر : مرجع سبق ذكره، ص 128.

(2) بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12–15) في القطاع العام، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، 2007–2008، ص82.

الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية. [1]

- **المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسده "نينتاندو" وعبر "سوبرنيس" ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي Pc، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست" أو "سيفن كويست" وكذا ألعاب الأدوار مثل "فانيل فانيزي"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدا أن "سيفا" تفوق على "ماريو".[2]
- **المرحلة الخامسة:** تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط، وقد تم تسجيل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني" بلعبته "بلايستيشن"، واختتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و "نينتاندو" مما أزال "سيفا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم. [3]

كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "راكروفث" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية " ايفركويستا" و " اوليتما أونلاين" وألعاب " أف بي أس" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المتمركزة على مهارات الرمي بالأسلحة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم" و "هالف لايف" وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجديدة، وتمثل البوكيمونات التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا، وفي عام 2001، قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية. [4]

- **المرحلة السادسة:** هذه المرحلة لم تشهد تطورات كبيرة، باستثناء دخول "ميكروسوفت" الذي رافقه صراع شرس بين عارضات التحكم، "بي أس 2" و"غايم كوب" و"ايكس بوكس"، بدأت

---

[1] أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص ص 59، 60.

[2] بشير نمرود: مرجع سبق ذكره، ص83.

[3] مريم قويدر: مرجع سبق ذكره، ص 129.

[4] المرجع نفسه، ص 129.

هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو" ديأس.[1]

- **المرحلة السابعة:** بدأت هذه المرحلة عندما أعلنت شركة سوني عن إطلاق جهاز بلاستايشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي ألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلاستايشن 3"، الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت ميكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد إيكس بوكس 360. [2]

وقد أسهم الجيل الجديد في عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطر المطوّرين إلى التكيف معها، وقد مرّ ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج. [3]

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، حيث قامت عدة شركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب مما جعلها تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

وبحكم رواج سوق الألعاب الالكترونية فقد أدى ذلك بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على هذا المجال مثل شركة "إلكترونيك" المنتجة للعبة "فيفا" Fifa الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا.[4]

---

[1]،سعاد وهناء، بن مرزوق نوال: الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة، 2015، 2016، ص 19.

[2] أحمد فلاق: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص اعلام واتصال، جامعة الجزائر، الجزائر، 2009، ص 116.

[3] المرجع نفسه، ص 117.

[4] بشير نمرود: مرجع سبق ذكره، ص 84.

لقد تطورت الألعاب عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن للدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صورة مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روم أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

وفي الآونة الأخيرة ظهرت الألعاب ثلاثية الأبعاد وأصبح بالإمكان خوض حروب بين الشباب وهم جالسون يلعبون في بيوتهم فاختلفت كمية الوقت الذي يقضيه الأطفال في اللعب في هذه الألعاب، فمؤخرا أصبحت بعض هذه الأجهزة لا تستخدم إلا لمثل هذه الألعاب.[2]

9- أنواع الألعاب الإلكترونية:

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

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل مستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار، ويستخدم فيها 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[3].
- **ألعاب الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار

---

[1] ابشير نمرود، مرجع سبق ذكره، ص85.

[2] سامي محمد ختاتقة، أحمد عبد اللطيف أبو سعد: علم النفس الإعلامي، ط1، دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 2010، ص 239.

[3] فاطمة هلال: مرجع سبق ذكره، ص 41.

اللاعبين وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.[1]

- **الألعاب الرياضية:** هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضات البدنية ولكن بطريقة حديثة على جهاز الكومبيوتر أو الفيديو، من أشهر هذه الألعاب كرة القدم تلعب بالصورة التقليدية بفريق كرة القدم للفوز بالمباراة، لكن أصبحت ألعاب كرة قدم تحمل تنوعا فأصبحت بعض منهايتيح لك إدارة فريق كرة قدم كمدرب أو أن تلعب بلاعب واحد ضمن فريق، وتعمل على تحسينه وتطوير مستواه الفردي[2].
- **ألعاب المغامرة:** هي ألعاب تحتوي على حل المشكلات والاستكشاف من أجل الوصول إلى الهدف المحقق (أنظر الملحق رقم 2).
- **ألعاب الحركة:** هي الألعاب التي تعتمد على استخدام العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة.[3]
- **ألعاب الإستراتيجية العسكرية:** هي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة لموضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم وتتطلب في هذه الألعاب على غرار الألعاب الأخرى قدرات التحليل والتقديم وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في ألعاب المتبقية.[4] (أنظر الملحق رقم 3).

---

[1] فاطمة هلال، مرجع سبق ذكره، ص 42.

[2] أحمد عطا الله عبد الباسط: "الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان دراسة فقهية مقارنة "، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد 34، 2015، جامعة الأزهر، مصر، ص 748.

[3] نداء سليم إبراهيم إبراهيم: إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من جهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإدارة والمناهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016، ص ص 21، 22.

[4] سعاد وهناء، بن مرزوق نوال: مرجع سبق ذكره، ص 32.

10- أهمية الألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية أهمية في حياة من يمارسها، نوجزها في النقاط التالية:

- إن غزو هذه الألعاب الإلكترونية أدى بالشركات العالمية الكبرى لدخول هذا السوق العالمي الجديد.
- من خلالها يكتشف الطفل الكثير ويصبح أكثر حيوية ونشاطا في التعامل مع هذه التكنولوجيا.
- تمكن الفرد من الانخراط في المجتمع والتعامل معه.[1]
- تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للّعب، على زيادة مهارات التواصل الاجتماعي.
- تعزز بعض الألعاب الإلكترونية الابداع من خلال عرض الرسومات، والتصاميم المختلفة التي تحتويها.
- تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف القراءة إلى تحسين قراءتهم.
- تساهم كذلك في تقليل من تركيز الأطفال المرضى عن الألم، وانشغالهم باللعب مما يخفف عنهم ألمهم.
- تساعد العديد من هذه الألعاب على تحسين القدرات البصرية لدى الأطفال والبالغين، وذلك من خلال تحسين القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة.[2]

11- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

11-1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحي إيجابية وهي كالآتي:

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

---

[1] محمد محمود الحيلة: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، 2016، ص 35.

[2] رزان صلاح: "أهمية الألعاب الإلكترونية "، من الموقع الالكتروني الالكتروني: https://mawdoo3.com/

- تعلّم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وتنشيط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل تساعد أيضا على المشاركة.
- هذه الألعاب مصدر مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وانخراطا في المجتمع، كما أن الألعاب الالكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة.[1]
- يمكن كذلك لهذه الألعاب أن تنمي قدرات العقل، مثل التحكم في تحرك الأعين مع الأيدي وعمل أكثر من مهارة في وقت واحد، كما أنها تزيد من سرعة بديهة الإنسان، ويساعده في التخطيط والتحليل.
- هناك كذلك بعض الألعاب التي تعمل على الالتزام بالتعليمات والخضوع للأوامر...، كذلك تعرف بقيمة الوقت في حالة الألعاب التي تحدد وقت معين، كما تجعل القائم بها أكثر قدرة على حل المشكلات وتزيد من التفكير وتقوي روح التحدي.
- كثير من الألعاب الالكترونية ترتبط بمجاملات التعليم، فيمكننا استخدامها لتعليم الأطفال الأرقام والحروف وجداول الضرب وأمور في المواد الرياضية والعلمية وغيرها.[2]

11-2- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

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

- معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.

---

[1] عبد الله عبد العزيز الهدلق: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه تخصص علم التربية، جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية، 1432هـ، ص ص 16-17.

[2] نجلاء نصير بشور: "الألعاب الإلكترونية: إيجابيات سلبيات"، من الموقع الالكتروني: http://www.crdp.org/mag-description?id=9518

- إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
- كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد يؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.
- أنها تعلّم المراهقين والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.[1]
- ضعف النظر وصعوبة الرؤيا بسبب النظر الطويل في الشاشات إضافة إلى تأخر في الكلام عند الأطفال الذين هم أقل سنا.
- خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية، حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، فينفد المهارات الاجتماعية لأنه اعتاد التعامل مع عالم مختلف عن البشر ومواقف مختلفة.
- اكتساب أجسام الأطفال الصغيرة مزيدا من الطاقة السلبية والشحنات بسب كثرة لمس هذه الأجهزة وحملها.[2]

12- الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه 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.

---

[1] عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: مرجع سبق ذكره، ص 19.

[2] إبراهيم أبو غزالة: " تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية"، من الموقع الالكتروني: https://nasihah.net/2018/09/01/

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 وسعرا فالمقارنة بالدول الأوروبية، 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 "تايلاندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية 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 بدل من شراء النسخة الأصلية.[2]

وليست ألعاب سُوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروفة في محلات الجزائر فهناك "نينتاندو" و"إكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب لكن تبقى أجهزة "بلاي ستايشن" الرائدة بلا منازل في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثية، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى غير أن اسطوانات مختلفة الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن ببلادنا والعديد من الدول بشكل كبير ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار ما يلي:[3]

❖ لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3":

تصنف هذه اللعبة والتي تختصر بتسمية "جي تي أ3" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديد وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات،

---

[1] عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: مرجع سبق ذكره، ص 19.

[2] برتيمة سميحة: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص علم اجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة 2016، ص 73.

[3] المرجع نفسه، ص 74.

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 المرتبطة بقصص العصابات، مثل العراب والطريق المسدود.[1]

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصيته مجرم يدوم اسم 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 يتعافى من جراحه يتم ادخاله إلى 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 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 البطل يقرر القضاء عليه، فيفر البطل كع زوجة "العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محل للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل[2].

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا" بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا 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 منه "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرت الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة فإن لا يتفوه البطل بأي كلمة. كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصيته

[1] فاطمة هلال: مرجع سبق ذكره، ص 39.

[2] زهية بودية، رشيدة منعور: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر، تخصص علاقات عامة، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل، 2018، ص 63.

مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبرتي سيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العاصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات[1].

وكل الأعمال السلبية محبذة 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.[2]

❖ باربي مغامرة الفروسية:

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 اللعبة 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 انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع مستواها في اللعبة. [3]

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 والاصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[4]

---

[1] زهية بودية، رشيدة منعور: مرجع سبق ذكره، ص 64.

[2] برتيمة سميحة: مرجع سبق ذكره، ص 78.

[3] زهية بودية، رشيدة منعور: مرجع سبق ذكره، ص 78.

[4] مريم قويدر: مرجع سبق ذكره، ص 143.

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية طغت على الألعاب التقليدية وأصبحت من أهم الألعاب المفضلة في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر مختلف الوسائل التكنولوجية وأصبحت ألوانها وتقنياتها هي المصدر الأول لجذب أكبر عدد من المراهقين والأطفال واستحواذها على عقولهم وتفكيرهم.

ولذلك وجب التعامل مع هذه الألعاب بكل عقلانية لتفادي أضرارها الناجمة، ويجب كذلك على أولياء الأطفال والمراهقين مراقبة أجهزة أبناءهم والإطلاع عليها بشكل يومي للابتعاد على كل ما ينجم عنه من آثار سلبية.

الفصل الثالث: المراهقة وعلاقاتها بالألعاب الالكترونية

1- تاريخ المراهقة في الثقافة الغربية والعربية.
2- مراحل المراهقة.
3- خصائص المراهقة.
4- أشكال المراهقة.
5- حاجات المراهقة.
6- التحديات السلوكية للمراهق.
7- اضطرابات مرحلة المراهقة.
8- مشكلات المراهقة.
9- سبل التعامل مع مشكلات المراهقة.
10- عوامل استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية.
11- أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق.
12- الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للمراهق.

تـمـهـيـد:

إن مرحلة المراهقة مرحلة مهمة وحساسة في حياة الإنسان يتم فيه النمو الخارجي للمراهق كالجسم، الشكل والوزن...الخ

ونظرا لأهمية هذه المرحلة في الحياة الفرد، أصبحت محل دراسة العلماء والمفكرين بحيث يعتبرونها بمثابة عنصر جديد في الحياة ويرونها بوابة الفرد مع العالم الخارجي والمجتمعات المحيطة به.

وفي هذا الفصل تم تناول مرحلة المراهقة من خلال مراحل تطورها ومشاكلها وحاجياتها وأهميها في حياة الإنسان، إضافة إلى ربط العلاقة بين المراهقين والألعاب الالكترونية.

1- تاريخ المراهقة في الثقافة الغربية والعربية:

1-1- المراهقة في الثقافة الغربية:

إذا تتبعنا تاريخ المراهقة في الثقافة الغربية فيمكن القول بأن الإمبراطورية الرومانية لم تعرف المراهقة إلى غاية القرن الثالث قبل الميلاد، فقد كان الطفل يتنقل مباشرة إلى فترة الرشد والرجولة، فقد كانت حياة الإنسان تعرف ثلاث مراحل أساسية متعاقبة هي فترة الطفولة، فترة الرجولة، فترة الشيخوخة، هذه المراحل هي نفسها في كثير من المجتمعات والثقافات الإنسانية القديمة والمعاصرة للمرحلة الرومانية، بل نجدها اليوم في بعض القبائل البدائية من إفريقيا الوسطى (بامبوتي).[1]

وتأسيسا على ما سبق يمكن القول بأن أوروبا لم تعرف المراهقة بمفهومها الحقيقي إلا مع تكوّن المجتمع الصناعي الذي أفرز تناقضات جدلية عدة على جميع الأصعدة والمستويات ساهمت في ظهور المراهقة المرتبطة بالمدرسة وتقسيم العمل، فالمجتمع الصناعي الرأسمالي كان يستلزم فترة مهمة من التعلم والتكوين، ريثما يدخل الانسان على وظيفته أو عمله، بل أفرزت هذه المرحلة الحديثة مشاكل كثيرة أثرت سلبا على المراهق مثل: الحرب، البطالة، القلق والخوف، النمو الديموغرافي، الفقر، انعدام الأمن، استفحال الصراع الطبقي ... بل يمكن القول بأن المراهقة نتاج المجتمع الصناعي الحديث أو نتاج مجتمع المدرسة وتقسيم العمل.

ويعني هذا حسب الدكتور نوري الحافظ أن إفراز المشكلات الفردية والاجتماعية التي تتصل بمرحلة المراهقة تكاد تكون حديثة العهد نسبيا، بعد أن خضعت بالدرجة الأولى إلى الدراسة العلمية الموضوعية، هذا وعلى الرغم من أن بعض العلماء والمفكرين والفلاسفة قد حاولوا معالجتها منذ القديم إلا أنها لم تكن خاضعة إلى الدراسة الجدّية الموضوعية التي لم تكن معروفة حينذاك. [2]

ويمكن القول من جهة أخرى بأن دراسات تناولت المراهقة مع "أرسطو" و"جون جاك روسو" وغيرهم، لكنها عبارة عن تأملات فلسفية وتربوية غير خاضعة للمحك العلمي، والتجريبي مقارنة بأبحاث ستانلي هول فرويد ومارجريت ميد، جان بياجي، جيزل. وبناء على ما سبق يقول جون جاك روسو في كتابه (أمبل أو التربية) سنة 1762 : "يتجاوز البلوغ الحدث الفيزيولوجي ومن ثم ليست

---

[1] جميل حمداوي: المراهقة خصائصها مشاكلها وحلولها، دار الألوكة للنشر والتوزيع، الأردن، 2010، ص 10.

[2] المرجع نفسه، ص 11.

المراهقة مجرد مرحلة انتقالية عابرة للوصول إلى مرحلة الرشد بل يتجاوز هذا المفهوم ما هو بيولوجي إلى ما هو اجتماعي وأكثر من هذا فإن المراهقة بمثابة ولادة ثانية".[1]

من هنا نفهم بأن روسو سبق الباحثين الغربيين إلى تناول المراهقة، في ضوء مقارنة شاملة تجمع بين ما هو بيولوجي وفيزيولوجي واجتماعي، بما ينظر إليها على أنها مرحلة مستقلة ومنفصلة عن المراحل السابقة، مادامت ولادة ثانية بالمفهوم البيولوجي والاجتماعي، وقد سبق مول ويونغ إلى القول بأن المراهقة مرحلة مستقلة بنفسها.

1-2- في الثقافة العربية:

إن الوقوف على مصطلح "مراهقة" وما إذا كانت هذه التسمية قد وردت في مجتمعاتنا العربية القديمة وفيما إذا كان العرب قد أطلقوا تسميات مغايرة أو مشابهة عن هذه الفترة عن عمر الإنسان، قام عدد من الباحثين بناء على قراءاتهم للتراث وما ورد في موسوعة الإسلام 1977 باستخلاص قراءة تاريخية موجزة لما ورد حول هذه المرحلة في المجتمع العربي قبل وبعد الإسلام، حيث اهتم العرب بهذه الفئة العمرية، ووردت أخبارها في الإنتاج الأدبي، وفي القصائد الشعرية للعصر الجاهلي والتي عبرت عن المكانة التي حضت بها هذه الفئة من المجتمع ومدحت روح المغامرة والشجاعة التي ميزت حياة هؤلاء الذي جرت العادة على تسميتهم "شباب"، ففي الفترة ما قبل الإسلام أطلق مصطلح "فتى" على الشخص لتمييزه عن الكبير في السن، ومع القرن الثاني والثامن، عرفت المجتمعات العربية القديمة المصطلح باسم "الفتوة" المشتقة من كلمة الفتى جمع "فتيان" ليأخذ معنى فتى ولم تعرف هذه المجتمعات مصطلح شباب.[2]

ففي اللغة العربية وفي الفقرة الأولى لما قبل الإسلام لم تعرف كلمة "الفتوة"، إنما عرفت كلمة "فتى" فقط على صيغة المفرد، وليس على صيغة الجمع، للإشارة للأفراد لا الجماعات بمعنى ذلك الرجل الشاب الصارم المغوار في الحرب، رومانسي، طيب، وفارس ذو التبرعات الشخصية، فهو يتصرف بكل استقلالية، له دور في القبيلة، محدد ومعروف حسب المكانة التي يتمتع بها بين أفراد القبيلة والمستقلة عن كل معتقد ديني وعن كل نشاط جماعي، ولم نسمع عن احتشاد تجمعات شبابية يطلق عليها فتيان إلا مع القرن الثامن، حيث كانت تستقر هذه الفئات حول المدن الكبرى مثل

---

[1] جميل حمداوي: مرجع سبق ذكره، ص 11.

[2] مقدم خديجة: مشروع الحياة عند المراهقين الناجحين، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، جامعة السانيا، وهران، 2012، ص 62.

دمشق والقاهرة، فهذه الفُتوة أصبحت مؤسسة مدنية منظمة تميزها طائفتان مختلفتان: الأولى شعبية متمردة ترفض الانصياع للنظام الاجتماعي المهين، والثانية تربية منغمسة في الشؤون الاجتماعية بحكم موقعها السيادي، هؤلاء الفتيان الذين ينتمون إلى الأسر النبيلة عرفوا نمط معيشي يختلف عن نموذج عيش الكبار، فهم غالبا ما كانوا غير متزوجين ويجتمعون لمناقشة آراءهم المعارضة للأسرة والنظام الثقافي السائد، في حين كان فتيان الطبقة الشعبية، يتميزوا بالتجوال والتشرد ويميلون أكثر للدفاع عن الفئات الكادحة من المجتمع ويوجد في صفوفهم العبيد والفقراء والحرفيين وهكذا بدأ مصطلح المراهق يتطور حتى الوصول إلى الوقت الراهن[1].

2- مراحل المراهقة:

يمر المراهق في نموه بثلاث مراحل، اختلف العلماء في تحديد زمنها، لكن الأغلبية تسير إلى أن المرحلة الأولى وهي المراهقة المبكرة تمتد من سن الثانية عشرة إلى غاية الخامسة عشر، أما المرحلة المتوسطة فتبدأ من سن الخامسة عشر إلى الثامنة عشر، والمراهقة المتأخرة من الثامنة عشر إلى سن الواحد والعشرين.

وعليه فإن مراحل المراهقة تتمثل فيما يلي:

2-1- مرحلة المراهقة المبكرة:

تقع هذه المرحلة ما بين 12-15 سنة، وتتزامن مع النمو السريع الذي يصاحب البلوغ، وفيها يهتم المراهق اهتماما كبيرا بمظهر جسمه وليس بمستغرب أن تسمع من المراهق تعليقات تدل على أنه يكره نفسه وفي هذا السن يمثل ضغط الأقران أهم ما يشغل بال المراهق ولذا يلجأ المراهق إلى التشبه بأقرانه وتقليدهم حتى يكون مقبولا منهم.

وتتميز هذه المرحلة بجملة من الخصائص من أهمها الحساسية المفرطة للمراهق وهذا سبب التغيرات الفيزيولوجية وهي فترة لا تتعدى العامين، حيث يتجه فيها سلوك المراهق إلى الإعراض عن التفاعل مع الآخرين، أي الميول نحو الانطواء ويصعب عليه في هذه الفترة التحكم في سلوكه الانفعالي وهذا يسبب له صعوبة في التكيف وتقبل القيم والعادات والاتجاهات داخل الوسط الاجتماعي الذي

[1] مقدم خديجة: مرجع سبق ذكره، ص 63.

يعيش فيه، حيث تبدأ هذه المرحلة المظاهر الجسمية والعقلية والفيزيولوجية، والانفعالية والاجتماعية المميزة للمراهقة في الظهور وتختفي السلوكيات الطفولية.[1]

2-2- مرحلة المراهقة الوسطى:

هي المرحلة التي تمتد من 16-18 سنة، ويلاحظ فيها استمرار النمو في جميع مظاهره، وتسمى أحيانا هذه المرحلة بمرحلة التأزم لأن المرافق يعاني فيها صعوبة فهم محيطه وتكيفه مع حاجاته النفسية والبيولوجية ويجد أن كل ما يرغب في فعله يمنع باسم العادات والتقاليد دون أن يجد توضيحا لذلك، وتمتد هذه الفترة حتى سن الثامنة عشرة، وبذلك فهي تقابل الطور الثانوي من التعليم وتسمى بسن الغرابة والارتباك، لأنه في هذا السن يصدر عن المراهق أشكالا مختلفة من السلوك تكشف عن مدى ما يعاينه من ارتباك وحساسية زائدة.[2]

2-3- مرحلة المراهقة المتأخرة:

تمتد هذه المرحلة من 18-21 سنة، وتعرف بسن اللياقة، لأن المراهق في هذه الفترة يحس بأنه محل أنظار الجميع ويبدأ الاتصال بالعالم الجديد المتمثل في عالم الكبار وتقليد سلوكهم، حيث يتجه الفرد محاولا أن يكيف نفسه مع المجتمع الذي يعيش فيه ومشاعره الجديدة وبين ظروف البيئة ليحدد موقفه من هؤلاء الناضجين محاولا التعود على ضبط النفس والابتعاد عن العزلة والانطواء تحت لواء الجماعة. وتتمثل أهم مهام هذه المرحلة في:

- الإعداد للمهنة والاستقلالية المالية.
- الإعداد للزواج والحياة الأسرية.
- الرغبة في اكتساب سلوك اجتماعي يتسم بالمسؤولية من خلال الحصول على مكانة ودور في المجتمع.[3]

---

[1] فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة: السلوك العدواني لدى المراهقين بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعالجة الوالدية "المنظور والمعالجة"، دار الأيام للنشر والتوزيع، عمان، 2013، ص 179.

[2] المرجع نفسه: ص 179.

[3] والي وداد: استراتيجيات مواجهة الضغوط لدى المراهقين الناجحين ذكور وإناث، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم النفس العيادي، جامعة وهران 2، 2015، ص 26

3- خصائص المراهقة:

تتميز مرحلة المراهقة عن غيرها من المراحل العمرية بمجموعة من الخصائص والتي من بينها:

- **النمو الجسمي:** يتميز النمو الجسمي في بداية هذه المرحلة بسرعته الكبيرة، ويبدأ بالتباطؤ نسبيا في مرحلة المراهقة الوسطى، فيزداد طول المراهق ووزنه ليصل في نهاية هذه المرحلة النضج الجسمي للمراهق.

ولأغراض التنشئة الاجتماعية للمراهق يجب على الوالدين والمربيّين مراعاة ما يلي:

- الاهتمام بتغذية المراهق وصحته العامة والنفسية ونشر الثقافة الصحية بين المراهقين.
- إعداد المرافق للنضج الجسمي والتغيرات الجسمية التي تطرأ في هذه المرحلة.[1]

- **النمو الفيزيولوجي:** تتغير في هذه المرحلة وظائف جميع أجهزة الجسم بدرجة معينة، وأهم هذه التغيرات حدوث البلوغ الجنسي، ويتم في نهايتها النضج الفيزيولوجي للمراهق.

ولأغراض التنشئة الاجتماعية للمراهق يجب على الوالدين والمربيين مراعاة ما يلي: [2]

- شرح مظاهر البلوغ الجنسي للمراهق لتجنيبه مظاهر الحرج أو الارتباك أو القلق أو الخجل لدى حدوثه.
- تزويد المراهق ذكرا أو أنثى بالمعلومات الصحية الصحيحة.
- إعداد المراهق لكي يتقبل التغيرات الفيزيولوجية المختلفة على اعتبار أنها تغيرات عادية طبيعية، فقد تتسبب هذه في العزلة والانطواء نتيجة لهذا النضج الفيزيولوجي الذي بلغ دروته في هذه المرحلة.

- **النمو الانفعالي:** في بداية مرحلة المراهقة، تتعدد مظاهر النمو الانفعالي، وتتضح فيها الفروق بين الأفراد وبين الجنسين، ومن أهم مظاهر النمو الانفعالي في هذه المرحلة ما يلي: [3]

- الانفعالات العنيفة المتهورة.
- التذبذب الانفعالي وتقلب سلوك المراهق بين سلوك الأطفال وتصرفات الكبار.
- السعي نحو تحقيق الاستقبال الانفعالي عن الوالدين وغيرهم (استقلال الشخصية).
- يلاحظ الخجل والانطواء والتمركز حول الذات نتيجة التغيرات الجسمية المفاجئة.

---

[1] عمر أحمد همشري: التنشئة الاجتماعية للطفل، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2003، ص 120.

[2] نادية شرادي: التكيف المدرسي للطفل والمراهق على ضوء التنظيم العقلي، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2011، ص 235.

[3] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو رداحة: التنشئة الاجتماعية للطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2002، ص 50.

- التردد نتيجة نقص الثقة بالنفس.
- يكون الخيال خصبا والاستغراق في أحلام اليقظة.
- يتعرض لحالات من الاكتئاب واليأس والقنوط والإنطواء.
- يزداد شعوره بذاته والتمرد نحو مصادر السلطة.

- **النمو العقلي**: يصل النمو العقلي في نهاية هذه المرحلة إلى درجة عالية، إذ يصل الذكاء إلى قمة نضجه ويضطر نمو التفكير المجرد والتفكير المنطقي والتفكير الابتكاري ويتبلور التخصص المهني ويتضح وتزداد القدرة على الاتصال العقلي مع الآخرين وتزداد القدرة على التحصيل.

ولأغراض التنشئة الاجتماعية للمراهق يجب على الوالدين والمربيين مراعاة ما يلي: [1]

- تنمية التفكير المستقل والابتكاري لدى المراهقين.
- إعداد المراهق لمسايرة النمو العلمي والتكنولوجي السريع.
- تشجيع على استخدام مصادر المعلومات المختلفة الذي يساعد على النمو العقلي.

- **النمو الاجتماعي**: تستمر عملية التنشئة والنمو الاجتماعي، حيث يستمر تعلم واستدخال القيم والمعايير الاجتماعية من الأشخاص الهامين في حياة الفرد مثل: الوالدين والمربيّين والقادة والمقرّبين من الرفاق ومن الثقافة العامة التي يعيش فيها المراهق[2].

وأهم مظاهر النمو الاجتماعي في المراهقة نجد: [3]

- تزايد الثقة بالنفس وتوسيع الأفق والنشاط الاجتماعي.
- النزعة للاستقلال الاجتماعي والميل للزعامة.
- التوحد مع شخصيات خارج نطاق البيئة.
- زيادة التذبذب بين الأنانية وزيادة الوعي بالكافة الاجتماعية.
- الرغبة في توجيه الذات والسعي لتحقيق التوافق الشخصي والاجتماعي.
- محب للمثل والقيم مثل: الرجولة والتضحية وأداء الواجب والذكاء.

---

[1] عمر أحمد همشري: مرجع سبق ذكره، 121.

[2] عبد الله زاهي الرشدان: التربية والتنشئة الاجتماعية، ط1، دار وائل للنشر، عمان، 2005، ص 182.

[3] سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو رداحة: مرجع سبق ذكره، ص 51.

4- أشكال المراهقة:

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

4-2- المراهقة المتوافقة:

تتمثل سماتها العامة في الاعتدال والهدوء النسبي، والميل إلى الاستقرار، والإشباع المتزن، وتكامل الاتجاهات والاتزان العاطفي، والخلو من العنف والتوترات الانفعالية الحادة، والتوافق مع الوالدين والأسرة، والتوافق الاجتماعي والرضا عن النفس، وتوافر الخبرات في حياة المراهق، وعدم الاسراف في الخيالات وأحلام اليقظة، وعدم المعاناة في الشكوك الدينية.

ومن العوامل المؤثرة فيها: [1]

- المعاملة الأسرية السمحة التي تتسم بالحرية والفهم واحترام رغبات المراهق.
- حرية التصرف في الأمور الخاصة، والاستقلال النسبي وعدم تدخل الأسرة في شؤونه الخاصة.
- شعور المراهق بتقدير والديه واعتزازهما به، وشعوره بتقدير أقرانه وأصدقائه.
- شغل أوقات الفراغ بالنشاط الاجتماعي والرياضي والتفوق الدراسي، والاحساس بالأمن والاستقرار.
- الانصراف بالطاقة إلى الرياضة والثقافة الأبدية والدينية.

4-2- المراهقة الانسحابية المنطوية:

سماتها العامة تتمثل في الانطواء والاكتئاب، والعزلة والتردد، والخجل والشعور بالنقص، ونقص المجالات الخارجية والاقتصار على أنواع النشاط الانطوائي وكتابة المذكرات التي يدور معظمها حول الاتصالات والنقد، والتفكير والمتمركز حول الذات ومشكلات الحياة ونقد النظم الاجتماعية والثورة على تربية الوالدين ومحاولة النجاح الدراسي، والاستغراق في أحلام اليقظة التي تدور حول موضوعات الحرمان والحاجات غير المشبعة، والاتجاه إلى النزعة الدينية المتطرفة بحثا عن الراحة النفسية والخلاص من مشاعر الذنب.

[1] حامد عبد السلام زهران: علم نفس الطفولة والمراهقة، دار المعارف، القاهرة، 1986، ص 403.

ومن أهم العوامل المؤثرة فيها: [1]

- اضطراب الجو داخل الأسرة كاستخدام أسلوب التسلط وسيطرة الوالدين وحمايتهم من إنكار الأسرة لشخصية المراهق.
- تركيز قيم الأسرة حول النجاح الدراسي وقلة الاهتمام بممارسة النشاط الرياضي.
- الفشل الدراسي وسوء الحالة الصحية.
- نقص إشباع الحاجة إلى التقدير والحرمان العاطفي، وكذا ضعف المستوى الاقتصادي والاجتماعي.

4-3- المراهقة العدوانية المتمردة:

تتمثل سماتها العامة في التمرد والثورة ضد الأسرة والمدرسة والسلطة عموما، والانحرافات الجنسية والعدوان على الخوة والزملاء، والعناد بقصد الانتقام خاصة من الوالدين، وتحطيم أدوات المنزل، والتعلق الزائد بروايات المغامرات، والحملات ضد رجال الدين.

ومن العوامل المؤثرة فيها ما يلي:

- التربية الضاغطة الملتزمة وصرامة القائمين على التربية.
- تأثير الصحبة السيئة وتركيز الأسرة على النواحي الدراسية فقط وإهمالها للنشاط الترفيهي والرياضي.
- قلة الأصدقاء ونقص إشباع الحاجات والميول.[2]

4-4- المراهقة المنحرفة:

ويمتاز هذا الشكل من المراهقة بما يلي:

- تأخذ المراهقة صورة الانحلال الخلقي التام أو الانهيار النفسي الشامل.
- الابتعاد عن المعايير الاجتماعية في السلوك.
- مرور المراهق بخبرة طويلة أو صدمة عنيفة خلال مراحل سابقة.
- القسوة الشديدة في التعامل مع المراهق من قبل العائلة وتجاهل احتياجاته أو التدليل الزائد.
- الصحبة السيئة مع جماعة الأقران مع انعدام الرقابة في الأسرة والمدرسة.

---

[1] فيروز مامي زرارقة: مرجع سبق ذكره، ص 181.

[2] حامد عبد السلام زهران: مرجع سبق ذكره، ص 405.

- المرور بخبرات شاذة مريرة والصدمات العاطفية العنيفة.[1]

5- حاجات المراهق:

يمكن تعريف حاجات المراهق على أنها تلك الدوافع التي توجه المراهق للقيام بسلوك ما للوصول إلى تحقيق هدف معين.

ومن بين هذه الحاجات نذكر ما يلي:

- **الحاجات الجسمية:**

والتي تمثل الحصول على جميع المتطلبات الجسمية الأساسية مثل الأكل والشرب والنوم وغيرها، حتى تهيئ الجسم للقيام بوظائفه المختلفة، وتمثل قاعدة هرم الحاجات لدى "ماسلو".

- **الحاجات النفسية:**

وفقا لنظرية "إريك إريكسون" تكوين الهوية والتي تعكس تفاعل العوامل البيولوجية والاجتماعية والسياق الثقافي لتكوين الشخصية العامة لدى المراهق، حيث أن تحقيق الهوية بهذه الفترة يعكس قدرة المراهق على تقدير الذات والدافعية للانجاز وقد يؤدي بعض العوامل السلبية الشخصية أو البيئية لإعاقة تكون هوية المراهق والتي تؤدي لتأخير تكونها لتزايد مستوى القلق حول أحد هذه العوامل.[2]

- **الحاجة إلى الأمن:**

تتضمن الحاجة إلى الأمن الجسمي والصحة الجسمية، الحاجة إلى الشعور بالأمن الداخلي، الحاجة إلى البقاء حيا، وإلى تجنب الخطر والألم، الحاجة إلى الاسترخاء والراحة، الحاجة إلى الشفاء عند المرض والجرح، الحاجة للحياة الأسرية الآمنة المستقرة السعيدة، الحاجة إلى الحماية ضد الحرمان من اشباع الدوافع، الحاجة إلى المساعدة في جل المشكلات الشخصية.[3]

---

[1] جدو عبد الحفيظ: استراتيجية مواجهة الضغوط النفسية لدى المراهقين ذوي صعوبات التعلم، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص تربية علاجية، جامعة سطيف 2، 2014، ص 27.

[2] خالصة البطاشية: " المراهقة مفهومها وحاجاتها المختلفة"، مجلة رسالة التربية، العدد 8، 2009، عمان، ص 19.

[3] حامد عبد السلام زهران: مرجع سبق ذكره، ص 401.

- **الحاجات الاجتماعية:**

تكمن في تقدير الذات وذلك عن طريق عملية التفاعل الاستراتيجي، والتي يقصد بها طبيعة التفاعلات الاجتماعية لدى المراهق والتي تؤدي لاكتساب المعلومات بطريقة غير مباشرة، كاستخدام الهاتف لدى المراهق والذي يتعدى كونه وسيلة للحصول على المعلومات كطريقة غير مباشرة لإظهار المرغوبية الاجتماعية حيث يؤدي ذلك إلى رفع مستوى تقدير ذات المراهق.

ومن أبرز الحاجات الوجدانية الاجتماعية اللازمة للتقليل من حدّة حالة القلق والتوتر نذكر ما يلي:[1]

- الحاجة لتشارك الأفكار وتبادل الأحاسيس.
- الحاجة للاهتمام بمشاعر الآخرين ورضاهم ورغباتهم.
- الحاجة للاستقبال الاجتماعي.
- الحاجة للاهتمام بالآخرين.
- الحاجة للقرب من الآخرين.
- الحاجة للأمان النفسي والتعبير عن الذات.
- الحاجة للإنجاز والنجاح

- **الحاجة إلى النمو العقلي والابتكار:**

تتضمن الحاجة إلى التفكير وتوسيع الفكر والسلوك والحاجة إلى الخبرات الجديدة والتنوع والحاجة إلى اشباع الذات عن طريق العمل والحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي والحاجة إلى التعبير عن النفس والحاجة إلى المعلومات ونمو القدرات وهناك أيضا الحاجة إلى التخلص من التوتر النفسي وهي حاجة نفسية والحاجة إلى الترفيه والتسلية والحاجة الاقتصادية.[2]

6- التحديات السلوكية في حياة المراهق:

إن مرحلة المراهقة مرحلة حساسة نتيجة الانتقال من فترة إلى فترة أخرى وتغيرات كاملة لم تكن من قبل وإن هذا التغير الذي يحصل يجعل المراهقين يعانون في حياتهم من عدة صراعات نوضحها كالآتي:

---

[1] خالصة البطاسية: مرجع سبق ذكره، ص 20.

[2] عبد الرحمن الوافي: الإنسان من الطفولة إلى الزواج، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، 2008، ص 57.

- **الصراع الداخلي:**

حيث يعاني المراهق من وجود عدة صراعات داخلية ومنها: صراع بين الاستقلال عن الأسرة الاعتماد عليها وصراع بين مخلفات الطفولة ومتطلبات الرجولة والأنوثة وصراع بين طموحات المراهق الزائدة بين تقصيره الواضح في التزاماته وصراع بين غرائزه الداخلية وبين التقاليد الاجتماعية والصراع الديني بين ما تعلمه من شعائر ومبادئ وهو صغير وبين تفكيره الناقد الجديد وفلسفته الخاصة للحياة، وصراعه الثقافي بين جيله الذي يعيش فيه بما له من آراء وأفكار والجيل السابق.[1]

- **الاغتراب والتمرد:**

فالمراهق يشكو من والديه لا يفهمانه ولذلك يحاول الانسلاخ عن مواقف وثوابت ورغبات الوالدين كوسيلة لتأكيد وإثبات تفرد وتمايزه، وهذا يستلزم معارضة لسلطة الأهل لأنه يعد أي سلطة فوقية أو أي توجيه إنما هو استخفاف لا يطاق بقدراته العقلية التي أصبحت موازية جوهريا لقدرات الراشد واستهانتهم بالروح النقدية المتيقظة لديه، والتي تدفعه إلى تمحيص الأمور كافة وفقا لمقاييس المنطق، بالتالي تظهر لديه سلوكيات التمرد والمكابرة والعناد والتعصب والعدوانية.

- **الخجل والإنطواء:**

إن التدليل الزائد والقسوة، الزائدة يؤديان إلى شعور المراهق بالاعتماد على الآخرين في حل مشكلاته لكن طبيعة المرحلة تتطلب منه أن يستقل عن الأسرة ويعتمد على نفسه فتزداد حدّة الصراع لديه ويلجأ إلى الانسحاب من العالم الاجتماعي والانطواء والخجل.[2]

- **السلوك المزعج:**

السلوك المزعج سببه رغبة المراهق في تحقيقه مقاصده الخاصة دون اعتبار للمصلحة العامة، وبالتالي قد يصرخ، يسرق، يركل الصغار ويتصارع مع الكبار، يتلف الممتلكات، يجادل في الأمور التافهة، يتورط في المشاكل، يخرق حق الاستئذان ولا يهتم بمشاعر غيره.

---

[1] مدثر سليم أحمد: البعد الارتقائي في التربية، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الأردن، 2009، ص 118.

[2] المرجع نفسه، ص 119.

- **العصبية وحدة الطباع:**

فالمراهق يتصرف من خلال عصبيته وعناده يريد أن يحقق مطالبه بالقوة والعنف الزائد ويكون متوترا بشكل يسبب إزعاجا كبيرا للمحيطين به.[1]

7- اضطرابات مرحلة المراهقة:

يوجد العديد من السلوكات والأفكار النمطية المتضاربة في المجتمعات العامة تجلت لدى بعض الممارسين والباحثين في ميدان الصحة النفسية والعقلية وفي ميدان التربية، وأهم هذه الأنماط الأكثر شيوعا حول المراهقة ما يلي: [2]

- **المراهقة مرحلة اضطراب:**

لعل أول مؤلف حول المراهقة كان لـ:"هول"، الذي يسمي تشكيل مرحلة المراهقة بـ: "فترة الصخب الانفعالي"، حيث تتميز بالضغط والصراعات وعدم الاستقرار وبقانون المتناقصات، يتقاسم هذا التعريف حول المراهقة أشهر الباحثين في أنحاء المعمورة، بحيث تحدث الصراعات والاضطرابات تغييرا في التنظيمات الداخلية للأنا وفي علاقات الفرد مع المحيط، هذه الوضعية ينتج عنها القلق، التأنيب ومشاعر العداء والمعارضة.

- **النضج يسبب الاضطرابات في النمو:**

النضج يقدر غالبا فيزيولوجيا، حسب ستاينبرغ النضج بارتفاع الصراعات بين الآباء والمراهقين ثم استقرارها، وخلص إلى أن هذه الصراعات تساهم في تنظيم الحياة العائلية وقد يتم معرفة نضج المراهق، ليس من خلال الجانب الفيزيولوجي، فبالنسبة لفرويد يتم انطلاقا من تمثلاته وتقمصاته، وتكون في الغالب متمثلة في الطموح إلى سن الرشد.

- **سيطرة الصراعات على العلاقات الوالدية:**

كان ينظر إلى العائلة وجماعة الرفاق على أنهما مجموعتان غير متصلتين وقويتين متعارضتين، أما البحوث الحديثة ترى بأنهما عالمان تربطهما علامات متكاملة ومستمرة، حيث يعتبر "بلوس" بأن

---

[1] مدثر سليم، مرجع سبق ذكره، ص 119.

[2] عبد القادر بهتان: " تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة "، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد 13، جامعة حمة لخضر، الوادي، الجزائر، 14 ديسمبر2015، ص ص 150، 152

العلاقات بين المراهقين والآباء تسيطر عليها ما تسميه بـ "المرحلة الثانية لانفصال الفرد جسميا وانفعاليا" وهذا ما يمكن من تشكيل الذات وبلورتها.

- صعوبة تشخيص المراهق:

من الصعوبة تشخيص المراهق بسبب الأزمة أو الأزمات التي يعيشها، حسب "بايلي سالينبال" تكمن الصعوبة بمكان الفصل بين أزمة المراهقة البسيطة والذهان خلال النمو، ويؤكد "فاينر" أن الذهان ضئيل لدى فئة المراهقين.

وتطرق "بارون" إلى الاكتئاب وصوره المقنعة لدى المراهق، وقابليته للإصابة به، لكننا نجد في الدليل التشخيصي الثالث والرابع للأمراض النفسية والعقلية جداول إكلينيكية للاكتئاب لكل الفئات العمرية.[1]

8- مشكلات المراهقة:

مرحلة المراهقة مرحلة صعبة وطويلة نسبيا، يصحبها الكثير من المشكلات ما يرجع منها إلى طبيعة المرحلة ذاتها، وما استحدثته في نفوس المراهقين من تغيرات يشعرون بها، ولا يجدون منفذا لإشباعها أو لتحقيقها أو إلى ما يلقونه من المجتمع الخارجي من عدم فهم وتقدير واختلاف في وجهات النظر، ومن بين المشكلات التي يعاني منها المراهقون ما يلي:

- **المشاكل الصحية:** هذا الاتجاه العام السائد يتمثل في أمراض الجهاز الهضمي ومنطقة الحوض عند الصبيان والفتيات والذي يكون سببها العوامل النفسية، كذلك التي يعاني منها المراهقون حسب وزارة الصحة الأمريكية مشكلة حسب الشباب والأرق والعصبية التي يحتمل أن تنتج عن اضطرابات عاطفية.

كذلك تبين أن 24% من المراهقين أقل من الوزن الطبيعي، وأن 20% أكثر من حجمهم الطبيعي، ومنه فإن مشاكل الصحة أكثر حدة من خلال المراهقة منها خلال الطفولة أو الأطفال الأصغر الذين يهتم الأهل بهم بجدية زائدة عن اللزوم.[2]

- **مشكلة الانطواء أو العزلة الاجتماعية:** الطفل في مرحلة المدرسة الابتدائية يكون لديه ميل لمصاحبة الآخرين، ويصل هذا الميل إلى قمته في نهاية فترة الطفولة المتأخرة، ويتراجع هذا الميل في

---

[1] عبد القادر بهتان: مرجع سبق ذكره، ص 152.

[2] روبرت واطسون، هنري كلاي ليندجوين: سيكولوجيا الطفل والمراهق، ترجمة: داليا عزت مؤمن، ط1، مكتبة مديولي، القاهرة، 2004، ص 585.

بداية مرحلة المراهقة، حيث يفقد الطفل ميله إلى رفاق اللعب، فينسحب من الجماعة ويقضي معظم وقته وحده، وإذا كانت له غرفة خاصة فإنه يغلقها على نفسه وهذا الانسحاب من الجماعة يصاحبه نزاع مع الأصدقاء وبالتالي انهيار لكثير من صدقات الطفولة، كما يحدث أيضا انعزال مفاجئ وواضح عن نشاط الأسرة[1].

وترجع أسباب الانطواء في مرحلة المراهقة في الغالب إلى عوامل أسرية، منها عدم تفهم الوالدين لرغبات وحاجات المراهق، وإهمالها لتلك الحاجات، من جهة هذا الانطواء يساعد المراهق على التخلص من القلق الذي يعانيه ولو مؤقتا.

- **مشكلة وقت الفراغ:** إن جلّ الأزمات والتصرفات التي يقوم بها المراهقون ناتجة عن وقت الفراغ الذي لا يعرف الشباب أين يقضيه، وهي دوافع ورغبات لا تجد طريقها للانطلاق والاتساع في كل الأوقات، بل كثير ما تحول ظروف الحياة وقيودها دون التعبير عنها والسماح لها بإشباع نفسها، وتحقيق متطلباتها ومن هنا يأتي الصراع بين الحاجة إلى التعبير عن هذه الرغبات وبين قيود الحياة وظروفها وموانعها، ومن هنا أيضا تبدو أهمية تنظيم أوقات الفراغ وشغلها بهوايات محببة إلى النفس أو بنشاط ترويحي.[2]

- **مشكلة الغضب والعدوان:** مرحلة المراهقة تعتبر من أهم المراحل التي يظهر فيها السلوك العدواني، حيث يكثر بين المراهقين، ويتمثل هذا السلوك في مظاهر كثيرة منها التهريج في الفصل والاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم، والعناد والتحدي، وتخريب أثاث المدرسة والفصل والإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم، وعدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم أثناء الشرح، وفي سن المراهقة يستعمل المراهقون الوسائل المختلفة للتهجم الشفهي وهذه تشمل الشتائم والتقليل من قدر الآخرين وعبارات التهجم ونشر الإشاعات والانهماك بالوشايات وكل هذه إشارة وتعبير عن الغضب وطرق للعداوة.[3]

- **مشكلة اختيار المهنة:** إن اختيار المراهق لمهنة معينة شيء صعب وهذا ما يجعلها من المشاكل التي يعاني منها هذا الأخير، لأنه لا يفكّر في هذا الأمر عادة تفكيرا واقعيا موضوعيا، أو يضع له

---

[1] خولة بنت عبد الله السبتي العبد الكريم: مشكلات المراهقات الاجتماعية والنفسية والدراسية، مذكرة ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص الخدمة الاجتماعية، جامعة الملك سعود، السعودية، 2004، ص 79.

[2] إبراهيم وحيد محمود: المراهقة خصائصها ومشكلاتها، دار المعارف، القاهرة، 1981، ص 154.

[3] خولة بنت عبد الله السبتي العبد الكريم: مرجع سبق ذكره، ص 77.

خطة سابقة بل تبدو ميولهم غير محددة للدرجة التي توجههم نحو طريق واضح، فضلا عن المساعدة الضئيلة التي يتلقونها من الأسرة أو المدرسة أو غيرها من المؤسسات بهذا الخصوص ومن تم يحاول الشباب تأخير هذا الاختيار أطول فترة ممكنة، حيث إنّ القليل من المراهقين من يعرف هذا الطريق ويعرف بالضبط ماذا يريد وإنما الذي يحدث في أغلبية الأحوال هو أن تظل أفكار الشباب حول هذا الموضوع غير محددة وغير واضحة، حتى يجدوا أنفسهم فجأة أمام الموقف الصعب، عندما يجبرون بضرورة الالتحاق بالعمل.[1]

- **مشكلة المخدرات:** تعتبر المخدرات من أكثر الآفات الاجتماعية انتشارا بين المراهقين في الولايات المتحدة الأمريكية والدول الصناعية وغيرها من دول العالم، حيث يشعرون أنها تمنحهم لحظات من المتعة، بالإضافة إلى العديد من لحظات الحزن وعدم الارتياح.

ويعتبر تعاطي الكحول في المركز الثالث بين العوامل التي تسبب الموت في الولايات المتحدة الأمريكية، ومن بين 13% مليون أمريكي يتعاطون المخدرات تبين أن الكثير منهم قد اكتسبوا هذه العادة في مرحلة المراهقة التي تعتبر مرحلة حساسة قابلة لاستقبال مثل هذه الآفات.[2]

9- سبل التعامل مع مشكلات المراهق:

تكشف الأستاذة فوزية حسن النعمة عن سبل التعاطي مع مشكلات المراهق والتي تقسمها إلى قسمين الوقاية من هذه المشكلات، والتربية والتنشئة الصحيحة، فترى إن الوقاية من هذه المشاكل لا تتم إلا إذا ضاعفنا الجهود وهيئنا البيئة الصالحة لنمو المراهق، وأتيحت له الفرصة لنمو الشخصية السوية، ويتم ذلك عن طريق ما يلي:[3]

- اكتشاف المشكلات العامة مبكرا والاستعانة بالاختصاصيين النفسيين لمعالجتها.
- مساعدة المراهق في أن يتعلم الشيء الكثير من جسمه ومشكلات النمو الجسمي والبلوغ وكيفية علاجها.
- علاج الاضطرابات العصبية والتوتر.

---

[1] إبراهيم وحيد محمود: مرجع سبق ذكره، ص 110.

[2] صالح محمد أبو جادو: علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة عمان، 2011، ص 423.

[3] محمد صديق محمد حسن: مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع، التربية للنشر والتوزيع، 2005، ص 75.

- إعداد برامج منظمة لخدمات الارشاد النفسي والمدرسي بالمدرسة والذي تفتقر إليه مدارسنا الإعدادية حاليا.
- التركيز على التربية البدنية والخلقية ونمو الضمير والضبط الذاتي للسلوك.
- توفيق الصلة بين المدرسة والبيت.
- التدريب على تحمل المسؤولية.
- حسن اختيار المعلم المربي الرائد.
- توفير برامج وأنشطة مدرسية مفيدة لشغل أوقات الفراغ.
- الاهتمام برعاية المشكلات الفردية.

ومن بين سبل العلاج التي أشارت إليها الأستاذة فوزية حسن النعمة ما يلي: [1]

- التربية البدنية والخلقية من حيث غرس العقيدة السليمة والأمر بالمعروف والتدريب على العبادات والأخلاق الفاضلة والأعمال الصالحة إلى جانب القدوة من الوالدين والإخوة الكبار.
- الرفق والحب والبعد عن العنف.
- التكليف بالوسع بحيث لا يكلف المراهق فوق طاقته.
- غرس القيم الأخلاقية والدينية في نفوس الأبناء وتشجيعهم على أداء العبادات.
- عدم السخرية من مشكلاتهم ومصاحبتهم والتعامل معهم بقدر عالي من الأهمية.
- تنمية هوايات المراهق فعلى الآباء أن يحاولوا اكتساب الهوايات التي يفضلها أبنائهم، ويجب أن يساعدونهم على تنميتها.
- إشعار المراهق بالحب والاهتمام ومشاركته اهتماماته.[2]

10- عوامل استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية:

لم يعد غريبا أن ينجذب المراهقين نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى فقد أدى انتشار الكومبيوتر في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح .

[1] محمد الصديق محمد حسن:مرجع سبق ذكره، ص 74.

[2] سناء الدويكات: "طرق التعامل مع المراهقين" من الموقع الإلكتروني:/https://mawdoo3.com

ولعل أبرز ما يدفع المراهقين إلى هذه الألعاب ما يلي:[1]

- **اشتمالها على عدد من عوامل الجذب:**

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو في الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل: قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها لرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

- **تتطلب التأمل والتركيز:**

تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من المراهق التركيز أثناء القيادة، والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبر مان" يصارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

- **فيها محاكاة للأبطال:**

تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمراهق إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية البطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق المراهقين والأطفال بهذه اللعبة، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

- **توفيرها عوالم وهمية افتراضية:**

توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطارها وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي.

[1] وسام سالم نايف: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة تونس، 2015، ص 9.

- **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص:**

إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي. [1]

11- أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

إن المراحل العمرية بمختلف أقسامها تعطي للإنسان مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه خاصة من الناحية الحسيّة التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقته الاجتماعية النفسية التي يكوّنها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.[2]

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند كل الفئات العمرية، انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات استغلال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي فالأمر يختلف بين متلقي هاوي وآخر متمدرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين مراهق وآخر فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع المراهقين المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.[3]

إن أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق يشتمل على شكل الألعاب ومضمونها لأنهما تتكاملان في تحقيق هذا الأثر، فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوّض من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن كبر الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة وما يجذب المزيد من المتلقين، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من

---

[1] وسام سالم نايف: مرجع سبق ذكره، ص 10

[2] أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص 106.

[3] فاطمة هلال: مرجع سبق ذكره، ص 133.

خلال صناعة مشاهد تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتسويق والإغراء والوهم الذي تجسّده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85% من ثقافة الإنسان العامة هي ثقافة حسية بصرية والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه في يد المتحكم الذي في تقنيات الصورة، حيث إن ما يقدم على الشاشة من صور ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الارسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.[1]

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرّس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب فالمجال الحسّي للمراهق يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير مكتوبة، من هنا يكون التصميم الشكلي للألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال والمراهقين وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري، لأن الصورة مهمة تتجاوز البصر إلى البصيرة، تحمل دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتهي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[2]

إن المضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي، وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكّنات، حيث تجهزّ الطفل والمراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالتلميذ لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش

[1] حسين الأنصاري: " إشكالية تلقي الطفل العربي"، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، العدد 2، 2007، تونس، ص 131.
[2] المرجع نفسه، ص 131.

الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الاعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلقي سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل كبير مع هذه المضامين.[1]

12-الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للمراهق:

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه، كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة احصائية ما بين استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة عليهم، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، لأن أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها، وتدفعه إلى تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستوى التحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الدراسي الجيد، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف.[2]

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعروا أنهم بمفردهم ويكونوا عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكارهم، لافتا لأن مثل هذه الألعاب لها أضرار صحية تتمثل في حدوث إجهاد للأبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والمراهقين في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدني، بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها

[1] فاطمة هلال: مرجع سبق ذكره، ص 137

[2] أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص 99.

بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد، وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن. [1]

إن الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية تناقش الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر ايضا على التحصيل الدراسي للتلميذ، وهذا ما أكدته العديد من الدراسات الغربية نذكر منها دراسة (Cunningand Vandweter 2007) في الولايات المتحدة الأمريكية حيث قام الباحثان بسبر لآراء لفئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم من 10 إلى 19 سنة توصلا من خلالها أن الألعاب الإلكترونية تأثر سلبا على التحصيل الدراسي.

أما دراسة (Erin Hasting Et Al 2009) على عينة تتكون من 70 تلميذا تتراوح أعمارهم بين 6 و10 فقد أكدت أنّ هناك علاقة سالبة بين استعمال الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

كذلك تأتي دراسة (Weis. R Et Cerankosky. B 2010) لتأييد الدراستين السابقتين حيث توصلت إلى أن استعمال الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 في الولايات المتحدة الأمريكية.[2]

[1] أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص 100.

[2] فتيحة بلمهدي: "علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية"، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، العدد 3، الجزائر، 2014 ص318

خلاصة الفصل

وكخلاصة لهذا الفصل يمكننا القول بأن مرحلة المراهقة مرحلة جد مهمة، لا يمكن الاستهتار أو التهاون فيها، حيث يجب التصرف معها بحذر شديد، على اعتبار انها مرحلة الانتقال من الطفولة إلى مرحلة الشباب وما يصاحبها من تغيرات كبيرة على الأصعدة الجسمية، الانفعالية والعقلية، لهذا أجمعت معظم الدراسات على ضرورة الاهتمام بمرحلة المراهقة حفاظا على المراهق.

الجانب التطبيقي

الفصل الرابع

1–تقيم المؤسسة التربوية.

2– تنظيم التعليم الثانوي وأهدافه في الجزائر.

3– عرض وتحليل بيانات الدراسة.

3–1– عرض وتحليل البيانات الشخصية.

3–2– عرض وتحليل عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

3–3–عرض وتحليل عادات الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الراهقين.

3–4– عرض وتحليل بيانات الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين.

4– نتائج الدراسة على ضوء أسئلة الدراسة.

3- عرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية:

3-1- عرض وتحليل البيانات الشخصية:

الجدول رقم (1): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغيرات الجنس:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	33	٪55
إناث	27	٪45
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (1) أعلاه والمتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، نلاحظ أن نسب المبحوثين متقاربة بين الجنسين، حيث بلغت نسبة الذكور 55% من أفراد العينة وهو ما يمثل 33 مفردة، في حين تقدر نسبة الإناث بـ :45% أي ما يعادل 27 مفردة.

يمكننا إرجاع تقارب النسب بين الجنسين إلى طبيعة التركيبة السكانية في المجتمع الجزائري لاسيما فئة المراهقين والشباب متقاربة كما أن فرص التعليم في الجزائر متاحة لكلا الجنسين.

من خلال ما سبق نستنتج أن نسبة الذكور هي الأعلى حيث قدرت بـ 55%.

الجدول رقم (2): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 15 سنة	1	%1.66
من 15 إلى 17 سنة	36	%60
أزيد من 17 سنة	23	%38.34
المجموع	60	%100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (2) أعلاه والمتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متغير السن نلاحظ أن الفئة العمرية من 15 إلى 17 سنة هي الفئة الأعلى نسبة حيث قدرت بـ: 60% أي ما يعادل 36 مفردة من مجموع أفراد العينة، ثم تليها الفئة العمرية أزيد من 17 سنة بنسبة 38.34% والممثلة بـ:. 23 مفردة من العينة، وفي المرتبة الأخيرة تأتي الفئة العمرية الأقل من 15 سنة بنسبة 1.66% والمتمثلة في مفردة واحدة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في الفئة العمرية الواقعة بين 15 إلى 17 سنة في ثانوية الكندي يمكن إرجاعه إلى كون السن القانوني والطبيعي للالتحاق بالطور الثانوي في الجزائر يكون من سن 15 فما فوق، حيث تعتبر المرحلة الثانوية نتيجة مسار دراسي يبدؤه الطفل من سن السادسة في المرحلة الابتدائية لمدة 5 سنوات تليها المرحلة المتوسطة لمدة 4 سنوات لتأتي فيما بعد المرحلة الثانوية التي تستغرق 3 سنوات وبالتالي يصل إلى سن الخامس عشر وهو في المرحلة الثانوية وعليه فإن سن الثانويين يتراوح ما بين 15 و22 سنة على اعتبار هذا السن الأخير الذي لا يسمح بتجاوزه في الجزائر.

ومنه نستنتج أن غالبية أفراد العينة يتراوح سنهم من 15 إلى 17 سنة بنسبة تقدر بـ 60% .

الجدول رقم (3): توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
سنة أولى ثانوي	27	٪51.52
سنة ثانية ثانوي	24	٪42.42
سنة ثالثة ثانوي	9	٪6.06
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (3) والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الأولى ثانوي تقدر بـ: 51.52% ممثلة بـ: 27 مفردة، تليها نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثانية ثانوي والتي تقدر ب: 42.42% ممثلة بـ: 24 مفردة، في حين قدرت نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي بـ: 6.06% وهو ما يمثل 9 مفردات.

يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الأولى والثانية ثانوي إلى تزامن تسجيل ارتفاع في مستوى غيابات السنة الثالثة ثانوي أثناء فترة توزيع الاستمارة من أجل المراجعة وتلقي دروس تحضيرا لشهادة البكالوريا، في المقابل نجد أن السنوات الأولى والثانية ثانوي دائمي الحضور بشكل يومي لتلقي دروسهم.

- مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين يدرسون في السنة الأولى ثانوي قدرت بنسبة 51.52%.

الجدول رقم (4): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
امتياز	2	%3.33
تهنئة	5	%8.33
تشجيع	10	%16.67
لوحة شرف	14	%23.33
لا شيء	19	%31.67
إنذار	5	%8.33
توبيخ	5	%8.33
المجموع	60	%100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (4) أعلاه والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين متحصلين على درجة لا شيء بنسبة 31.67% ممثلة بـ: 19 مفردة، ثم تليها درجة تحصيل لوحة شرف بنسبة 23.33% متمثلة بـ: 14 مفردة، ثم تليها درجة التحصيل تشجيع بنسبة 16.67% ممثلة بـ: 10 مفردات، ثم تأتي بعدها درجات التحصيل تهنئة، إنذار، توبيخ بنفس النسب المقدرة بـ، 8.33% لكل درجة ممثلة بـ: 5 مفردات لكل منها، وفي آخر مرتبة تأتي درجة التحصيل امتياز بـ: 3.33% ممثلة بـ مفردتين.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأن تحصيلهم الدراسي برتبة لا شيء يمكن ارجاعه إلى طبيعة الفئة وما يصاحبها من مشاكل صحية واجتماعية التي قد تؤثر على مستوياتهم الدراسية كذلك يمكن ارجاعه إلى طبيعة هذه الفئة وأعمارهم والتي ينطبق سنهم مع اكتشاف المحيط الخارجي والاحتكاك بالكبار وبالتالي الانشغال عن دراستهم.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يتحصلون على درجة لا شيء وذلك بنسبة قدرت بـ: 31.67%.

الجدول رقم (5): يبين توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى الاقتصادي :

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
مرتفع	1	٪1.66
متوسط	58	٪96.66
منخفض	1	٪1.66
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (5) والمتعلق توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الاقتصادي، نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين لديهم مستوى اقتصادي متوسط بنسبة قدرت بـ: 96.66% وهو ما يمثل بـ 58 مفردة من مجموع أفراد العينة، يليها كل من المستوى الاقتصادي المرتفع والمنخفض بنفس النسبة حيث المقدرة بـ: 1.66% ممثلا بمفردة واحدة لكل منها.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين ذو المستوى الاقتصادي المتوسط نرجع سببه إلى انعكاس مستوى التنمية في الاقتصاد الجزائري والضعف في تحقيق النمو السبب الذي يسمح بانخفاض الناتج الداخلي الخام وانخفاض الدخل الفردي، وكل هذا نتيجة غياب الرشادة في الحكم والاقتصاد مما أدى إلى ارتفاع نسبة البطالة وانخفاض مستوى الدخل المعيشي للفرد.

- مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة ذو مستوى اقتصادي متوسط بنسبة 96.66%.

3-2-عرض وتحليل بيانات عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهقين:

الجدول رقم (6): يبين مدى استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	33	٪55
أحيانا	24	٪40
نادرا	3	٪5
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (6) أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية "دائما" بنسبة 55%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية "أحيانا "بنسبة 40%، يليها أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية " نادرا "بنسبة 5%.

وباعتبار أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم، فإن ذلك ويمكن إرجاعه إلى خاصية هذه الألعاب وما تنفرد به من مميزات تتيح للمراهق الترويح عن النفس بالإضافة إلى سهولة الاستخدام وتوفير وسائل إلكترونية متعددة تسمح للمراهقين باللعب لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية، كما يمكن إرجاعه إلى غياب الفضاءات العامة التي تتيح امكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه كالمسرح والمراكز الرياضية، والجمعيات...الخ.

- مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل "دائم "وذلك بنسبة قدرت ب: 55%.

الجدول رقم (7): يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقون في الألعاب الالكترونية بحسب متغير المستوى التعليمي:

التكرارات / الاحتمالات	السنة الأولى ثانوي		السنة الأولى ثانوي		السنة الأولى ثانوي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
هاتف ذكي	22	%44	20	%43.48	6	%46.15	48	%44.04
لوحة إلكترونية	4	%8	4	%8.70	3	%23.07	11	%10.09
جهاز كمبيوتر	14	%28	14	%30.43	3	%23.08	31	%28.44
تلفزيون ذكي	1	%2	/	/	/	/	1	%0.92
جهاز ألعاب الفيديو	9	%18	8	%17.39	1	%7.70	18	%16.51
المجموع	50	%100	46	%100	13	%100	109	%100

ملاحظة: ثم حساب النسب على أساس مجموع إجابات أفراد العينة

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (7) المتعلق بالجهاز الإلكتروني الذي يستخدمه المراهقون في ممارسة الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 44.04%، وهذا ما تؤكده نسبة 46.15% من المبحوثين المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي والمتمثلة بـ: 6 إجابات والسنة الأولى ثانوي بنسبة 44% بـ: 22 إجابة، ونسبة 43.48% السنة الثانية ثانوي ب: 20 إجابة.

وتأتي في المرتبة الثانية اختيار المبحوثين لجهاز الكومبيوتر لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 28.44% والممثلة بـ: 31 إجابة، وهو ما تؤكده 30.43% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي المتمثلة بـ: 14 إجابة، وبنسبة 28% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي بـ: 14 اختيار وكذا نسبة 23.08% من المراهقين المتمدرسين السنة الثالثة ثانوي ب: 3 اختيارات.

وفي المرتبة الثالثة يأتي اختيار جهاز ألعاب الفيديو كوسيلة لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية بنسبة 16.51% والمتمثلة بـ: 18 إجابة، وهذا ما تؤكده نسبة 18% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي المتمثلة ب: 9 اختيارات ونسبة 17.39% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي ب: 8 اختيارات وفيما يخص السنة الثالثة ثانوي بلغت نسبتها 7.70% باختيار واحد.

وفي المرتبة الرابعة تأتي اللوحة الإلكترونية بنسبة 10.09% الممثلة و 11 اختيار، وهذا ما تؤكده اجابات المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي بنسبة 23.07% ب: 3 اختبارات، ونسبة 8.70% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي ب: 4 اختبارات ونسبة 8% من السنة الأولى ثانوي ممثلة ب: 4 مفردات كذلك.

وفي المرتبة الخامسة والأخيرة يأتي التلفزيون الذكي كوسيلة لاستخدام هذه الألعاب الإلكترونية، وهذا بنسبة 0.92% وهو ما يمثل اختيار واحد فقط من السنة الأولى ثانوي.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الهاتف الذكي في مختلف المستويات الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية راجع إلى سهولة استخدامه ونقله إلى أي مكان إضافة إلى توفر فيه كل خصائص ومميزات الأجهزة الأخرى.

مما سبق نستنتج بأن غالبية المبحوثين يستخدمون الهاتف الذكي كوسيلة لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت 44.04%.

الجدول رقم (8): يبين المدة الزمنية التي يستغرقها المراهق في استخدام الألعاب الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	12	%20
من ساعة إلى ساعتين	19	%31.67
أزيد من ساعتين	29	%48.33
المجموع	60	%100

من خلال بيانات الجدول رقم (8) أعلاه والمتعلق بالمدة الزمنية التي يستغرقها المراهق في استخدام الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يستغرقون أزيد من ساعتين في الألعاب الإلكترونية وبنسبة تقدر بـ 48.33% بما يمثل 29 مفردة، في حين نجد 31.67% من مجموع أفراد العينة يستغرقون في اللعب من ساعة إلى ساعتين وهو ما يمثل 19 مفردة، وفي المرتبة الأخيرة نجد 20% من المبحوثين يقضون أقل من ساعة في الألعاب الإلكترونية وهو ما يمثل 12 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستغرقون أكثر من ساعتين سببه أن هذه الألعاب أصبحت متاحة للجميع وفي أي وقت خاصة مع الهواتف الذكية، التي سيطرت على عقولهم وأصبحوا مدمنين عليها خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة، وهذا بهدف ملئ وقت الفراغ، إضافة إلى الرغبة في الهروب من الواقع بمشاكله، حيث نجدهم يقضون أغلب أوقاتهم أمام هذه الألعاب للهروب منها وتفاديها.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يستغرقون أزيد من ساعتين في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت 48.33%.

الجدول رقم (9): يبين نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة حسب متغير الجنس:

التكرارات / الاحتمالات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألعاب التعليمية	1	%1.49	8	%13.79	9	%7.2
الألعاب الرياضية	17	%25.37	7	%12.07	24	%19.2
ألعاب الألغاز	6	%8.96	15	%25.86	21	%16.8
الألعاب الحربية	26	%38.81	10	%17.24	36	%28.8
ألعاب المغامرات	17	%25.37	18	%31.04	35	%28
المجموع	67	%100	58	%100	125	%100

ملاحظة: ثم حساب النسب على أساس مجموع إجابات أفراد العينة

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (9) أعلاه يتبين لنا بأن أغلبية أفراد العينة يميلون إلى الألعاب الحربية وذلك بنسبة 28.8% من مجموع الإجابات وذلك بـ: 36 إجابة، وهذا ما تؤكده نسبة 38.81% من جنس الذكر والمتمثلة لـ 26 إجابة، وبنسبة 17.24%بالنسبة للإناث بما يمثل ـ 10 إجابات.

وفي المرتبة الثانية تأتي ألعاب المغامرات كألعاب يفضلها أفراد العينة بنسبة 28% المتمثلة لـ 35 إجابة منها نسبة 31.04% من جنس أنثى والممثل لـ 18 إجابة، ونسبة 25.37% بالنسبة للذكور بـ: 17 إجابة.

وفي المرتبة الثالثة تأتي الألعاب الرياضية بنسبة 19.2% بـ:24 إجابة من مجموع اجابات المبحوثين، من بينها نسبة اختيار 25،37% بالنسبة الذكور الممثلة بـ: 17 إجابة، ونسبة 12.07% بالنسبة للإناث الممثلة بـ: 7 اختيارات.

وفي المرتبة الرابعة تأتي ألعاب الألغاز بنسبة 16.8% بما يمثل 21 إجابة، منها نسبة 25.86% بالنسبة لفئة الإناث الممثلة بـ:15 إجابة، 8.96% بالنسبة لفئة الذكور الممثلة بـ: 6 إجابات.

وفي المرتبة الأخيرة نجد الألعاب التعليمية بنسبة 7.2% من مجموع إجابات أفراد العينة بـ: 9 إجابات ، منها بينها نسبة 13.79% من جنس الأنثى الممثلة بـ 8 إجابات ونسبة 1.49% من جنس الذكر الممثلة لإجابة واحدة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية يمكن ارجاعه إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر التشويق والإثارة والتحدي، زد إلى ذلك لأنهم يجدون في هذه الألعاب متنفسا لضغوطاتهم التي يعايشونها والتي يعتبرونها بمثابة العنصر الذي يعوضهم كل ماحصل في مشوارهم اليومي.

ومنه نستنتج أن غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الحربية بالدرجة الأولى بنسبة 28.8%.

الجدول رقم (10): يبين الفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
الفترة الصباحية	04	%6.67
الفترة المسائية	19	%31.67
الفترة الليلية	37	%61.66
المجموع	60	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (10) أعلاه والمتعلق بالفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن غالبية المبحوثين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 61.66% وهو ما يمثل بـ: 37 مفردة من العينة، وفي المرتبة الثانية تأتي الفترة المسائية بنسبة 31.67% الممثلة بـ: 19 مفردة، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة تأتي الفترة الصباحية بنسبة 6.67% والتي تمثل 4 مفردات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية في الفترة الليلية سببه هو اهتمامهم وانشغالهم بالدراسة في النهار وبالتالي فالفترة الليلية هي التي يكون فيها المبحوثين متفرغين للألعاب الإلكترونية، كذلك يمكن اعتبار أن هذه الفترة تكون بعيدة عن مراقبة الوالدين بحكم أن المراهق يكون في غرفته لوحده وبالتالي يتمكن من اللعب بكل أريحية.

ومنه نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يفضلون الفترة الليلية لممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 61.66%.

الجدول رقم (11): يبين طرق حصول المراهق على الألعاب الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة
الشراء	20	%20.20
الاستعارة	3	%3.03
التحميل من الانترنت	55	%55.56
الارسال من الأجهزة الأخرى	18	%18.18
النسخ	3	%3.03
المجموع	99	%100

ملاحظة: ثم حساب النسب انطلاقا من عدد إجابات أفراد العينات

من خلال المعطيات المبينة في الجدول رقم (11) أعلاه والمتعلق بطرق الحصول على الألعاب الإلكترونية يبين لنا بأن معظم أفراد العينية يختارون التحميل من الأنترنت للحصول على هذه الألعاب بنسبة تقدر بـ: 55.56% والتي تمثل 55 إجابة، ثم يليها اختيار الشراء بنسبة 20.20% الممثلة بـ: 20 إجابة، وفي المرتبة الثالثة يأتي الإرسال من الأجهزة الأخرى والتي تقدر بنسبة 18.18% الممثلة بـ: 18 إجابة وفي رابع مرتبة وبنسب متساوية يأتي اقتراح الاستعارة والنسخ والممثلة بـ 3 إجابات للإقتراح الواحد بنسبة 3.03%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذي يتحصلون على هذه الألعاب الإلكترونية عن طريق التحصيل من الأنترنت يعود سببه إلى سهولة الاستخدام لاسيما مع توفر خدمة الجيل الثالث والرابع في هواتف المستخدمين الجزائريين، إضافة إلى كونها الوسيلة الأكثر إتاحة التي تسمح لهم وتمكنهم من الحصول على أحدث الألعاب باختلاف أنواعها وأجودها وذلك بأسرع طريقة ممكنة وبأقل جهد ووقت ممكنين، عكس الطرق الأخرى التي توفر لهم الألعاب التقليدية والمعروفة التي لا تحتوي على أجود الألعاب، كما يمكن إرجاع هذه النتيجة كذلك إلى مجانية التحميل بحكم أن غالبية المبحوثين ذو المستوى الاقتصادي المتوسط.

ومنه نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يتحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال التحميل من الانترنت وذلك بنسبة قدرت بـ: 55.56%.

الجدول رقم (12): يبين ما الذي يجذب المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة
الألوان والرسومات	7	%6.67
الموسيقى	11	%10.47
بطل اللعبة	18	%17.14
نوع اللعبة	45	%42.86
التصميم	21	%20
سهولة الاستخدام	3	%2.86
المجموع	105	%100

ملاحظة: ثم حساب النسب على أساس مجموع إجابات أفراد العينة.

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول رقم (12) والمتعلق بأكثر ما يجذب المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية يتضح بأن أغلبية أفراد العينة ينجذبون إلى هذه الألعاب انطلاقا من نوع اللعبة في حد ذاتها وذلك بنسبة 42.86% من إجابات المبحوثين وفي المرتبة الثانية يأتي التصميم بنسبة 20%، وفي ثالث مرتبة نجد بطل اللعبة كعامل جذب للمراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 17.14%، لتأتي بعدها في المرتبة الرابعة الموسيقى كعامل يجذب المبحوثين لهذه الألعاب بنسبة 10.47%، وفي المرتبة الخامسة تأتي الألوان والرسومات بنسبة 6.67%، وفي آخر مرتبة تأتي سهولة الاستخدام بنسبة تقدر بـ: 2.86 %.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين التي تجذبهم نوع اللعبة ذاتها يمكن إرجاع ذلك إلى أن أغلب المبحوثين يميلون إلى الألعاب الحربية ذاتها (أنظر الجدول رقم 9)، كونها تجعل المراهق يعيش أحداث اللعبة ويتجانس معها، فذلك يشعره أنه جزء منها بحيث يتخيل نفسه أنه بطل حقيقي في فترة عمرية يحاول المراهق فرض

ذاته، هذا زيادة على التصميم المدروس والموسيقى الجذابة لهذا النوع من الألعاب، مما يجعله يتعلق بها ويستمتع فيها.

مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة بمليون وينجذبون إلى نوع اللعبة ذاتها وذلك بنسبة 42.86%.

الجدول رقم (13): بين دافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى التعليمي:

التكرارات / الاحتمالات	السنة الأولى ثانوي		السنة الثانية ثانوي		السنة الثالثة ثانوي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الترفيه	10	37.04 %	7	29.16 %	5	55.56 %	22	36.67 %
ملئ وقت الفراغ	5	18.52 %	3	12.5 %	2	22.22 %	10	16.67 %
حب المغامرة والتحدي	3	11.11 %	4	16.62 %	1	11.11 %	8	13.33 %
التعليم	2	7.41 %	/	/	1	11.11 %	3	%5
التواصل في العالم الافتراضي	4	14.81 %	1	4.17 %	/	/	5	%8.33
الهروب من الواقع	3	11.11 %	9	37.5 %	/	/	12	%20
المجموع	27	%100	24	%100	9	%100	60	%100

من الجدول رقم (13) الموضح أعلاه نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه وذلك بنسبة 36.67% وهذا ما تؤكده نسبة 55.56% من المتمدرسين في السنة

الثالثة ثانوي، وبنسبة 37.04% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، وبنسبة 29.16% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي.

وفي المرتبة الثانية اختار المبحوثين دافع الهروب من الواقع لاستخدام هذه الألعاب وذلك بنسبة 20% الممثلة لـ 12 مفردة، منها نسبة 37.5% من السنة الثانية ثانوي، ونسبة 11.11% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي.

وفي المرتبة الثالثة يأتي ملئ وقت الفراغ كدافع لممارسة هذه الألعاب بنسبة 16.67% من مجموع أفراد العينة، وهذا ما تؤكده نسبة 22.22% من المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي، ونسبة 18.52% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، إضافة إلى نسبة 12.5% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي.

وفي المرتبة الرابعة نجد دافع حب المغامرة والتحدي بنسبة 13.33% الموزعة بين المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي بنسبة 16.67%، والمتمدرسين في السنة الأولى ثانوي 11.11%، وكذا المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي بنسبة 11.11%.

أما الدافع الذي جاء في المرتبة الخامسة لاختيار أفراد العينة للألعاب الإلكترونية فهو التواصل في العالم الافتراضي وذلك بنسبة تقدر بـ :8.33%، منهم 14.81% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، و4.17% بالنسبة للمتمدرسين في السنة الثانية ثانوي، في حين سجلنا نسبة منعدمة

بالنسبة للمتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي.

أما المرتبة السادسة والأخيرة نجد أن دافع التعليم الذي من أجله يلجأ أفراد العينة استخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة تقدر بـ: 5% بمجموع 3 مفردات منها مفردة واحدة من السنة الثالثة ثانوي بنسبة 11.11% من مجموع مفردات هذه الفئة، ومفردتين من السنة الأولى ثانوي بنسبة تقدر بـ: 7.41%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بأن دافع الترفيه هو الذي يجعلهم يمارسون هذه الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه إلى أن هؤلاء المراهقين وفي هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس حيث يبحثون دائما عن أشياء متنوعة لإشباع رغباتهم وحاجاتهم النفسية والاجتماعية، خصوصا وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات المراهقين.

مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يميلون إلى هذه الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه وذلك بنسبة تقدر بـ: 36.67%.

الجدول رقم (14): يبين ما إذا كان الأولياء يراقبون الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أبنائهم:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار		النسبة
لا	29		%48.33
نعم	6	دائما	%10
	20	أحيانا	%33.36
	5	نادرا	%8.33
المجموع الجزئي	31		%51.67
المجموع الكلي	60		%100

من خلال المعطيات الموضحة في الجدول رقم (14) أعلاه الذي يبين مدى مراقبة أولياء أفراد العينة الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها نلاحظ أن فئة المبحوثين التي كانت إجابتهم بـ "نعم" تقدر نسبتها بـ 51.67%، منها 33.36% يخضعون لمراقبة أوليائهم أحيانا، 10% بصفة دائمة، و8.33% فيكون ذلك أحيانا، وفي المرتبة الثانية فئة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بـ "لا" والتي تقدر نسبتها بـ 48.33% الممثلة لـ 29 مفردة وعليه يمكننا القول أن نسبة الأولياء الذين يراقبون أبنائهم جد متقاربة مع نسبة الأولياء الذين لا يراقبون تماما أبنائهم المراهقين في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها.

إن الارتفاع النسبي لنسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأن أوليائهم يراقبون الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعها إلى وعي هؤلاء الأولياء بخطورة هذه الألعاب، نتيجة ما شهدناه في السنوات الأخيرة من آثار سلبية على نفسية من يلعبها، ومخلفات في الأرواح التي راح ضحاياها العشرات من الأطفال والمراهقين، وبالتالي فإن الأولياء مجبرين ومن مسؤولياتهم المراقبة والتوعية.

في حين يمكن ارجاع عدم مراقبة الأولياء لأبنائهم فيما يخص الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها إلى لامبالاة بعض الأولياء من جهة وإلى كون المبحوثين يمارسون هذه الألعاب في الأوقات التي يكونون فيها بعيدين عن أنظار أوليائهم لاسيما في الفترة الليلية، وهذا ما تبين من خلال معطيات الجدول رقم (10) الذي يبين بأن غالبية التلاميذ المبحوثين يلعبون الألعاب الإلكترونية في الفترة الليلية.

ومنه نستنتج بأن أغلبية أفراد العينة يراقبهم أولياءهم أثناء ممارسة هذه الألعاب وذلك بنسبة 51.67%.

3-3 عرض وتحليل بيانات الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين

الجدول رقم (15): يبين درجة مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة معارف المبحوثين:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
مرتفعة	17	%28.33
متوسطة	29	%48.33
منخفضة	9	%15
منعدمة	5	%8.34
المجموع	60	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (15) أعلاه المتعلق بدرجة مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة معارف المبحوثين أن غالبية أفراد العينة أشارت تساهم الألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة في زيادة معارفهم وذلك بنسبة تقدر بـ: 48.33%، وفي المرتبة الثانية تأتي الدرجة المرتفعة بنسبة 28.33%، وفي المرتبة الثالثة تأتي الدرجة المنخفضة بنسبة 15% وفي آخر مرتبة تأتي الدرجة المنعدمة بنسبة تقدر بـ 8.34%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بأن الألعاب الإلكترونية تساهم في زيادة معارفهم بدرجة متوسطة يعود سببه إلى أن غالبية المبحوثين يلعبون الألعاب الحربية وألعاب المغامرات والألعاب الرياضية التي تقوم على الإثارة والتحدي بعيد عن أي مغزى علمي ومعرفي، كما أن غالبية المبحوثين صرحوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بغرض الترفيه والهروب من الواقع ولم تكن لهم أي نية في زيادة المعارف.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يكتسبون معارف متوسطة نتيجة هذه الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 48.33%.

الجدول (16): يبين المعارف التي اكتسبها أفراد العينة من استخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى التعليمي:

التكرارات / الاحتمالات	السنة الأولى ثانوي		السنة الثانية ثانوي		السنة الثالثة ثانوي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تدعيم اللغات الأجنبية	16	%33.33	14	%27.45	8	%38.10	38	%31.67
تدعيم رصيدك اللغوي	3	%6.25	4	%7.84	3	%14.29	10	%8.33
الزيادة في التركيز والاستيعاب	7	%14.58	15	%29.41	3	%14.28	25	%20.83
التحكم في العمليات الحسابية	1	%2.09	3	%5.88	/	/	4	%3.33
الرفع من ثقافتك العامة	14	%29.17	8	%15.69	6	%28.57	28	%23.33
الرفع من قدراتك على التركيز	7	%14.58	7	%13.73	1	%4.76	15	%12.5
المجموع	48	%100	51	%100	21	%100	120	%100

ملاحظة: ثم حساب النسبة على أساس مجموع إجابات أفراد العينة

من خلال المعطيات المبينة في الجدول رقم (16) أعلاه والذي يبين المعارف التي اكتسبها أفراد العينة من استخدام الألعاب الالكترونية نلاحظ أن: غالبية المبحوثين أجابوا بأن لهذه الألعاب فضل في تدعيم معارفهم في اللغات الأجنبية بنسبة 31.67%، وفي المرتبة الثانية تأتي اكتساب والرفع من الثقافة العامة بنسبة تقدر بـ: 23.33%، أما المرتبة الثالثة فنجد بأن الألعاب تساهم في زيادة التركيز والاستيعاب وذلك بنسبة تقدر بـ 20.83%، بعدها تأتي في المرتبة الرابعة الرفع من قدرات التذكر بنسبة 12.5%، وفيما يخص المرتبة الخامسة المتعلقة بتدعيم الرصيد اللغوي من جراء استخدام الألعاب الالكترونية فقد

بلغت نسبتها 8.33%، أما المرتبة الأخيرة جاءت فئة المبحوثين الذين اكتسبوا التحكم في العمليات الحسابية من جراء ممارسة هذه الألعاب بنسبة تقدر بـ: 3.33% .

وفيما يخص المرتبة الأولى المتمثلة لتدعيم هذه الألعاب الإلكترونية للغات الأجنبية فقد أكدته نسبة 38.10% من المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي، ونسبة 33.33% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، ونسبة 27.45%من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي.

أما المرتبة الثانية التي كانت نسبتها 23.33%، فقد أكد عليها نسبة 29.17% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، ونسبة 28.57% من المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي، و15.69% من المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي.

أما المرتبة الثالثة جاءت لتبيان زيادة في التركيز والاستيعاب وذلك بنسبة 20.83%، فقد أكد عليها تلاميذ السنة الثانية ثانوي بنسبة 29.41%، وتلاميذ السنة الأولى ثانوي بنسبة 14.58%، وتلاميذ السنة الثالثة ثانوي بنسبة 14.28%.

والمرتبة الرابعة المتعلقة بالرفع من قدرات التذكر والتي قدرت نسبتها بـ: 12.5% فقد ثبتت من خلال نسبة 14.48% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي، ونسبة 13.73% من المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي، ونسبة 4.76% من المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي.

وفيما يخص المرتبة الخامسة المتعلقة بتدعيم الرصيد اللغوي من جراء استخدام الألعاب الإلكترونية والتي بلغت نسبتها 8.33%، فقد توزعت بين المتمدرسين في السنة الثالثة ثانوي بنسبة 14.29%، وبين المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي بنسبة 7.84%، والمتمدرسين في السنة الأولى ثانوي بـ: 6.25%.

أما المرتبة الأخيرة التي بلغت نسبتها 3.33%، فقد أكد عليها المتمدرسين في السنة الثانية ثانوي بنسبة 5.88%، ونسبة 2.09% من المتمدرسين في السنة الأولى ثانوي.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اكتسبوا اللغات الأجنبية من هذه الألعاب سببه أن أصول هذه الألعاب في مجملها ذات جذور أجنبية وبالتالي كل المصطلحات المتوفرة في اللعبة تكون باللغات الأجنبية

فمثلا نجد في هذه الألعاب كلمات تدل على بداية اللعبة ونهايتها وحتى كلمات تدل على الانتقال إلى مرحلة جديدة وغيرها من المصطلحات الأخرى وعليه كل هذا يجعل من مستخدميها يتعلمون ويدعمون لغاتهم الجنبية.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يكتسبون تعلم اللغات الأجنبية من جراء استخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدرت بـ: 31.67%.

الجدول رقم (17): يبين ما إذا كان المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار		النسبة المئوية
لا	30		%50
نعم	10	أثناء الراحة	%16.67
	6	ما بين الحصص	%10
	14	أثناء الدرس	%23.33
المجموع الجزئي	30		%50
المجموع الكلي	60		%100

من خلال بيانات الجدول رقم (17) أعلاه الذي يوضح ما إذا كان المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية نلاحظ أن إجابات المبحوثين متساوية بين "نعم" و"لا" بنسبة تقدر بـ: 50% ممثلة لـ 30 مفردة لكلا الاحتمالين.

إن تعادل النسب لدى المبحوثين بين من يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية، وبين من يرفضون استخدامها يمكن ارجاعه إلى تركيز هذه الفئة على الدراسة وهو ما يتوافق مع النتائج الدراسية المتحصل عليها (أنظر الجدول رقم 4)، حيث نجد أن غالبيتهم يتحصلون على لوحة شرف فما

فوق هذا دليل على تركيزهم في القسم مع الدرس ومع الأستاذ هذا فيما يخص المبحوثين الذين لا يستخدمون هذه الألعاب داخل المؤسسة التربوية.

أما بالنسبة للمستخدمين لها وخاصة أثناء الدرس والتي بلغت نسبتها 23.33% الممثلة بـ: 14 مفردة، يمكن ارجاعه إلى الملل الذي قد يشعر به هؤلاء التلاميذ نتيجة الساعات الطويلة التي يقضونها، كذلك طبيعة المادة وتعقدها وطريقة الأستاذ التي قد يفقد تركيزه وبالتالي عدم الانتباه للدرس، وهذا ما أكده غالبية المراهقين أثناء إجابات بسيطة منهم لتوضيح ذلك.

مما سبق نستنتج أن نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية وبين من لا يستخدمها متعادلة وذلك بنسبة قدرت بـ: 50%.

الجدول رقم (18): يوضح الوقت المفضل لاستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المبحوثين بعد العودة من المؤسسة التربوية حسب الجنسين:

التكرارات / الاحتمالات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قبل انجاز واجباتك المدرسية	13	%39.39	10	%37.04	23	%38.33
بعد انجاز واجباتك المدرسية	20	%60.61	17	%62.96	37	%61.67
المجموع	33	%100	27	%100	60	%100

من خلال قراءة بيانات الجدول رقم (18) أعلاه، المتعلق بالوقت المفضل لاستخدام الألعاب الإلكترونية بعد العودة من المؤسسة التربوية من طرف المراهقين، نلاحظ أن غالبية المبحوثين يفضلون اللعب بالألعاب الإلكترونية بعد انجاز واجباتهم المدرسية بنسبة تقدر بـ:61.67%، ونسبة 38.33% من المبحوثين يفضلون استخدامها قبل انجاز واجباتهم المدرسية.

أما فيما يخص النسبة الأولى فقد أكدت عليها فئة الإناث بنسبة 62.96% الممثلة بـ: 17 مفردة، وفئة الذكور بنسبة 60.61% الممثلة بـ: 20 مفردة، أما المرتبة الثانية التي بلغت نسبتها 38.33% فقد وزعت بين جنس الذكر بنسبة 39.39% أي ما يمثل 13 مفردة من أفراد العينة، وبين جنس الأنثى بنسبة 37.04% أي ما يمثل 10 من مجموع أفراد العينة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بانجاز واجباتهم المدرسية قبل استخدام الألعاب الإلكترونية دليل على وعي هؤلاء التلاميذ بضرورة انجازها لأن دراستهم هي سلاحهم في المستقبل وكذلك حتى يكونوا متفرغين لهذه الألعاب لأنها تأخذ وقت كبير وهذا ما تبين من خلال (الجدول رقم 8) الذي يبين بأن أغلب التلاميذ يقضون أزيد من ساعتين أمام هذه الألعاب.

مما سبق نستنتج بأن أغلبية التلاميذ المتمدرسين في ثانوية الكندي ينجزون واجباتهم قبل اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة تقدر بـ: 61.67%.

الجدول رقم (19): يبين ما إذا كان المبحوثين يستجيبون لطلب أوليائهم بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتهم المدرسية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار		النسبة المئوية
لا	23		%38.33
نعم	8	التوقف في الحين	%13.33
	15	التوقف لفترة ثم العودة لاستكمال اللعبة	%25
	14	التوقف بعد استكمال اللعبة	%23.33
المجموع الجزئي	37		%61.67
المجموع الكلي	60		%100

نلاحظ من خلال بيانات الجدول رقم (19) أعلاه المتعلق بما إذا كان المبحوثين يستجيبون لطلب أولياءهم بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتهم المدرسية، أن غالبية المبحوثين كانت إجابتهم بـ: "نعم" أي يستجيبون لطلب أوليائهم وذلك بنسبة تقدر بـ: 61.67%، منها 25% من المبحوثين الذين يتوقفون لفترة ثم يستكملون اللعبة، ونسبة 23.33% من المبحوثين الذين يتوقفون بعد استكمال اللعبة، وفي المرتبة الأخيرة نجد نسبة 13.33% الممثلة للمبحوثين الذين يتوقفون في الحين.

وفيما يخص المبحوثين الذين لا يستجيبون لطلب أولياءهم بالتوقف عن اللعب فقد بلغت نسبتهم 38.33% من مجموع أفراد العينة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستجيبون لطلب أوليائهم يمكن إرجاعه إلى السلطة الأبوية وواجب احترام الأولياء، كذلك الخوف من العقوبات التي قد يفرضها عليهم آباؤهم عند تدني مستوى التحصيل الدراسي لديهم التي قد تصل إلى سحب هذه الأجهزة، وبالتالي خسارة الألعاب نهائيا، وهذا ما صرح به غالبية المراهقين لتبرير إجاباتهم هذه.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يستجيبون لأوامر أوليائهم بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتهم المدرسية وذلك بنسبة قدرت بـ: 61.67%.

الجدول رقم (20): يبين انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
اهمال واجباتك المدرسية	14	٪15.91
الإدمان على اللعب	26	٪29.55
السهر لوقت طويل من الليل	40	٪45.45
عدم القدرة على التركيز في الدراسة	8	٪9.09
المجموع	88	٪100

ملاحظة: تم حساب النسب انطلاقا من عدد إجابات أفراد العينة

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (20) أعلاه المتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.

نجد أغلبية المبحوثين يقضون وقتا طويلا في السهر بنسبة 45.45% ممثلة بـ: 40 إجابة يليها الإدمان على اللعب بنسبة 29.55% ممثلة بـ: 26 إجابة، في حين نجد إهمال الواجبات المدرسية بنسبة قدرت بـ: 15.91% ممثلة بـ: 14 إجابة، وأخيرا عدم القدرة على التركيز في الدراسة بنسبة 9.09% ممثلة بـ: 8 إجابات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يقضون وقت طويل من الليل في السهر مع الألعاب الإلكترونية نرجع ذلك إلى تفرغ المراهق من واجباته الدراسية، وبالتالي يجد الوقت الكافي لاستخدام هذه الألعاب خصوصا أيام العطل المدرسية، ومن جهة أخرى غياب الرقابة الأسرية خصوصا من طرف الوالدين الذين يغفلون عن أبنائهم ولا يهتمون بهم وبدراستهم، فالسهر الطويل يؤدي إلى الاستيقاظ المتأخر عن المدرسة، حتى وإن ذهب إلى القسم فإنه يكون غير قادر على الإصغاء الجيد للأستاذ فيحدث له اضطراب في القدرة على الفهم والاستيعاب وبالتالي تدني مستواه الدراسي.

- مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد المبحوثين يقضون وقت طويل من الليل في السهر بنسبة قدرت بـ: 45.45%.

الجدول رقم (21): يبين تقسيم أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسة للمبحوثين:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
أثر إيجابي	13	٪21.67
أثر سلبي	31	٪51.66
بدون أثر	16	٪26.67
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (21) أعلاه المتعلق بتقييم أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسة للمبحوثين.

فنلاحظ أن غالبية أفراد العينة كان تقييمهم لأثر الألعاب الإلكترونية على نتائجهم الدراسية تقييما سلبيا بنسبة قدرت بـ: 51.66%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين كان تقييمهم بدون أثر قدر بـ: 26.67%، أخيرا نجد أن المبحوثين الذين كان تقييمهم تقييما إيجابيا قدرت نسبتهم بـ: 21.67%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كان تقييمهم حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على نتائجهم الدراسية بشكل سلبي يمكن ارجاعه إلى الاستعمال اللاعقلاني لهذه الألعاب في ظل غياب الهدف المرجو الوصول إليه كتعلم لغات جديدة ومهارات تكنولوجية إلى غير ذلك، بالإضافة إلى عدم الاهتمام بالدروس والمراجعة.

مما سبق نستنتج أن أفراد العينة الذين كان تقييمهم لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية على نتائجهم بشكل سلبي قدر بنسبة بـ: 51.66%.

وهو مؤشر على عدم وعي التلاميذ بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية الأمر الذي يستلزم عناية خاصة بهذه الفئة وإيجاد بدائل نافعة تضمن لهم الترفيه من جهة والآثار الإيجابية من جهة على دراستهم وحياتهم.

3-4-عرض وتحليل بيانات الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين:

جدول رقم (22): يبين شعور المراهقين أثناء اللعب بلعبة إلكترونية حسب متغير الجنس

التكرارات / الاحتمالات	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية	التكرارات	النسبة المئوية
الراحة والطمأنينة	11	%33.33	10	%37.04	21	%35
الغضب والقلق	6	%18.18	3	%11.11	9	%15
المزح والسرور	6	%18.18	8	%29.63	14	%23.33
القوة والشجاعة	10	%30.31	6	%22.22	16	%26.67
المجموع	33	%100	27	%100	60	%100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (22) أعلاه والمتعلق بشعور أفراد العينة أثناء استخدام لعبة إلكترونية نلاحظ أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة والطمأنينة بنسبة 35% وهذا ما أكدته فئة الإناث بنسبة 37.04%، وفئة الذكور بـ: 33.33%.

تليها في المرتبة الثانية القوة والشجاعة بنسبة 26.67%، وهذا ما أكدته فئة الذكور بنسبة 30.31%، وفئة الإناث بنسبة 22.22%.

وفي المرتبة الثالثة الفرح والسرور بنسبة تقدر بـ: 23.33% فنجد فئة الإناث قدرت بنسبة 29.63% وفئة الذكور بنسبة قدرت بـ 18.18%، وفي المرتبة الأخيرة الغضب والقلق الذي قدرت نسبته بـ: 15% فنجد فئة الذكور بنسبة 18.18%، وفئة الإناث بنسبة 11.11%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يشعرون بالراحة والطمأنينة أثناء اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه إلى أنهم يجدون فيها السعادة الكافية والمتنفس الوحيد الذي يشعره بالمتعة والراحة وهو ما شكل هروبا من الواقع غير الآمن والغير المريح الذي يعيشونه، ويمكن إرجاع ذلك أيضا إلى طبيعة

الألعاب الإلكترونية المتميزة بتصميم مدروس من حيث الألوان والإضاءة والموسيقى المرافقة للعبة وهو ما يشعر المستخدم بالراحة والطمأنينة.

مما سبق نستنتج بأن غالبية المبحوثين يشعرون بالراحة والطمأنينة أثناء اللعب بلعبة إلكترونية وذلك بنسبة قدرت بـ 35%.

الجدول رقم (23): يبين تصرف المبحوثين أثناء الخسارة في لعبة إلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
التوقف عن اللعب	7	٪11.67
تكرار اللعبة حتى الفوز	43	٪71.67
تغيير اللعبة	10	٪16.66
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (22) أعلاه المتعلق بتصرف المبحوثين أثناء الخسارة في اللعبة الإلكترونية نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يكررون حتى الفوز قدر بنسبة 71.67% ممثلة بـ: 43 مفردة، في حين نجد المبحوثين الذين يغيرون اللغة بنسبة 16.66% الممثلة بـ: 10 مفردات، تليها نسبة المبحوثين الذين يتوقفون عن اللعبة بـ 11.67% ما يعادل 7 مفردات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يقومون بتكرار اللعبة حتى الفوز يرجع سببه إلى أن المراهق بطبيعته يهوى التحدي ويسعى لفرض نفسه ومواجهة الصعوبات والتغلب عليها وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة فتنمو لديه روح التحدي للوصول إلى الهدف المطلوب.

- مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين يكررون اللعبة حتى الفوز بنسبة تقدر بـ: 71.67%.

الجدول رقم (24): ما إذا كانت ردة فعل المراهقين عنيفة إذا ما قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة الإلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرارات		النسبة المئوية
لا	16		٪26.67
	23	عنف لفظي	٪38.33
نعم	5	عنف رمزي	٪8.33
	3	عنف بدني	٪5
	13	كبت الغضب	٪21.67
المجموع الجزئي	44		٪73.33
المجموع الكلي	60		٪100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (24) أعلاه والمتعلق بما إذا كانت ردة فعل المراهقين عنيفة إذا ما قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة الإلكترونية.

نلاحظ أن أغلبية المبحوثين يوافقون على أن ردة فعلهم تكون عنيفة إذا ما تم قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة الإلكترونية وهذا بنسبة تقدر بـ: 73.33% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد المبحوثين الذين كانت إجاباتهم بـ "لا" قدرت نسبتهم بـ 26.67% من أفراد العينة، فنجد العنف اللفظي قدرت نسبته بـ 38.33%، كبت الغضب بـ 21.67%، عنف رمزي بـ 8.33%، وأخيرا عنف بدني بـ 5%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا ما تم قطع تركيزهم عن لعبة إلكترونية نرجع السبب لكون المبحوثين يندمجون مع اللعبة بكل حواسهم لدرجة أنهم يعيشون معها، ويتفاعلون بشكل كبير مع أحداثها وشخصياتها بالإضافة إلى أن المراهق يميل إلى هذه الألعاب الإلكترونية لأنها تضفي جو المغامرة في عالم افتراضي وتخلق نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن لعبة إلكترونية بنسبة 44%.

الجدول رقم (25): يبين ما إذا سبق لأفراد العينة تقليد أبطال لعبة إلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرارات		النسبة المئوية
لا	48		٪80
نعم	1	في اللباس	٪1.67
	2	طريقة الكلام	٪3.33
	6	الحركات والطباع	٪10
	3	تقمص الشخصيات	٪5
المجموع الجزئي	12		٪20
المجموع الكلي	60		٪100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (25) أعلاه الذي يوضح ما إذا سبق لأفراد العينة تقليد أبطال لعبة إلكترونية.

نلاحظ أن أفراد العينة الذين كانت إجابتهم بـ: "لا" قدرت بنسبة 80% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد أن المبحوثين الذين كانت إجابتهم بـ: "نعم" قدرت بنسبة 20% ممثلة بـ: 12 مفردة.

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

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين لا يقومون بتقليد أبطال لعبة إلكترونية بنسبة قدرت بـ: 80%.

الجدول (26): يبين شعور المراهق عند التوقف عن اللعب بلعبة إلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الراحة النفسية	20	٪33.34
التعب الجسمي	16	٪26.66
القلق والتوتر	12	٪20
ضعف البصر	12	٪20
الشعور بالخوف	0	0
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (26) أعلاه المتعلق بشعور المبحوثين عند التوقف عن اللعب، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين أجمعوا على شعورهم بالراحة النفسية، عند التوقف عن اللعب بنسبة 33.34% من أفراد العينة.

يليها الشعور بالتعب الجسمي بنسبة قدرت بـ: 26.66%، في حين نجد كل من القلق والتوتر وضعف البصر قدر ذلك بنسبة 20%، أما الشعور بالخوف فنجد نسبته منعدمة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب، نرجع سببه إلى كون المراهق في هذه المرحلة يميل إلى الاكتشاف والتعلم والبحث، ويتميز أيضا بالميل إلى اللعب والتسلية من أجل الترويح عن النفس وتفريغ طاقته فهذا يجعله يشعر بالفرح والسرور نتيجة حصوله على المتعة الكاملة، فهو يشبع رغباته من خلال الألعاب الإلكترونية التي تتميز بكل ما هو جديد ومبهر.

مما سبق نستنتج ان أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب بنسبة قدرت 33.34%.

الجدول رقم (27): يبين ما إذا كان المراهقون يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها حسب متغير الجنس:

التكرارات / الاحتمالات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
لا	3	%9.09	15	%55.56	18	%30
نعم	30	%90.91	12	%44.44	42	%70
المجموع	33	%100	27	%100	60	%100

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (27) أعلاه والذي يوضح ما إذا كانت عينة البحث تستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة أجمعوا على أنهم يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية بنسبة 70% من مجموع أفراد العينة، أما المبحوثين الذين أجابوا بـ "لا" أي لا يستمتعون بمشاهد القتل والدمار فقدرت نسبتهم بـ: 30%.

وفيما يخص فئة الذكور الذين يستمتعون بمشاهد القتل والدمار فقدرت نسبتهم بـ: 90.91% الممثلة لـ 30 مفردة، أما الذكور الذين لا يستمتعون فقدرت نسبتهم بـ: 9.09% ممثلة لـ 3 مفردات، من مجتمع البحث وبالنسبة للإناث فقد كانت غالبيتهم لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير بنسبة قدرت بـ: 55.56% من أفراد العينة، ونسبة 44.44% من المراهقين الإناث الذين يستمتعون بها والتي تمثل 12 مفردة.

وعليه يمكن القول أن نسبة الإناث والذكور بين من يستمتعون ومن لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم متباينة ومتباعدة النسبة بين الجنسين.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأنهم يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم يمكن إرجاعها إلى أنه هو الفضاء الوحيد الذي يسمح لهم بمثل هذه الأمور، والتي تمكنهم من

التعبير عن مكبوتاتهم الصعبة والنفسية خصوصا في مرحلة المراهقة وما يصاحبها من ضغوطات ومشاكل اجتماعية.

ويمكن ارجاع التباين بين الجنسين وارتفاع فئة الذكور الذين أجابوا بـ "نعم" عكس الإناث اللواتي غالبية إجاباتهم كانت بأنهم لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير إلى طبيعة صفة الخشونة والصلابة التي يتميز بها الذكور عكس الإناث اللواتي يمتزن بصفة اللين والقلب الحساس المرهف الذي لا يتحمل مثل هذه المشاهد.

مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها وذلك بنسبة 70%.

الجدول (28): يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية جعلت المراهقين لا يبالون بمشاهد القتل:

التكرارات / الاحتمالات	التكرارات	النسبة
نعم	35	٪58.33
لا	25	٪41.67
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (28) أعلاه نلاحظ أن غالبية المبحوثين أجابوا بـ "نعم" أي لا يبالون بمشاهد القتل تقدرت نسبتهم بـ: 58.33% ، في حين نجد المبحوثين الذين أجابوا بـ "لا" أي يبالون بمشاهد القتل فقد قدرت نسبتهم بـ: 41.67%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأنهم لا يبالون بمشاهد القتل والتدمير جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية، نرجع ذلك إلى عدم تأثرهم وتفاعلهم مع تلك المشاهد، بالإضافة إلى أنهم يفضلون الألعاب الحربية بالدرجة الأولى والتي تتضمن مشاهد القتل والتدمير والدماء.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد المبحوثين لا يبالون بمشاهد القتل والدماء من جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة قدرت بـ: 58.33%.

الجدول رقم (29): يبين ما إذا كان أفراد العينة تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف جراء لعبة إلكترونية:

التكرارات / الاحتمالات	التكرارات		النسبة المئوية
لا	53		٪88.33
نعم	1	دائما	٪1.67
	4	أحيانا	٪6.67
	2	نادرا	٪3.33
المجموع الجزئي	7		٪11.67
المجموع الكلي	60		٪100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (29) الذي يبين ما إذا كان أفراد العينة تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف جراء لعبة إلكترونية.

نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم بـ: "لا" بنسبة قدرت بـ: 88.33% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد أن المبحوثين الذين كانت إجابتهم بـ: "نعم" فقدرت نسبتهم بـ: 11.67% منهم نسبة 6.67% يكون ذلك أحيانا، ونسبة 3.33% من المبحوثين تراودهم كوابيس نادرا، وفي المرتبة الأخيرة وبنسبة 1.67% من تراودهم كوابيس دائما.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين لا تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف جراء لعبة إلكترونية نرجع السبب إلى أن المراهق يستخدم هذه الألعاب من أجل المتعة والترفيه بالتالي يختار التي تريحه ويتجنب التي ترعبه.

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين لا تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف جراء استخدام لعبة إلكترونية بنسبة قدرت بـ 88.33%.

الجدول رقم (30): يبين تقييم المراهقين لأثر الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكاتهم:

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
تقييم إجابي	17	٪28.33
تقييم سلبي	33	٪55
بدون أثر	10	٪16.67
المجموع	60	٪100

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (30) أعلاه والمتعلق بتقييم أفراد العينة لأثر الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكاتهم.

نلاحظ أن أغلبية المبحوثين أجمعوا أن تقييمهم لهذه الألعاب بشكل سلبي على نفسيتهم وسلوكهم قدر بـ: 55% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد أن المبحوثين الذين كان تقييمهم بشكل إيجابي كان بنسبة 28.33%، يليها عدد المبحوثين الذين كان تقييمهم بدون أثر فقدر بنسبة 16.67%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كان تقييمهم لأثر الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكهم بشكل سلبي يمكن إرجاعه إلى أن المراهق يستخدم الألعاب الإلكترونية بشكل دائم ولساعات طويلة فهو يتعرض لمضامين مختلفة تجعله يكسب عادات سلبية، كالعنف اللفظي والإدمان على اللعب، السهر لوقت طويل، كل هذا أثر سلبا على نفسيته وسلوكه.

أما الذين يقيمون أثر الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي يمكن ارجاعه الى إدراك واعي من قبل المبحوثين إلى طبيعة الألعاب التي يلعبونها وتحكمهم فيها لما هو إيجابي.

مما سبق نستنتج أن غالبية المبحوثين كان تقيمهم للألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكهم بشكل سلبي قدر بـ: 55%.

4- نتائج الدراسة الميدانية على ضوء أسئلة الدراسة:

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين

- غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية بصفة دائمة وذلك بنسبة 55%.
- أغلبية المبحوثين يستخدمون جهاز الهاتف الذكي وسيلة للألعاب الالكترونية وذلك بنسبة قدرت بـ: 44.04%.
- يستخدم المراهقون الألعاب الالكترونية أزيد من ساعتين في اليوم وذلك بنسبة 33.48%.
- يفضل معظم المبحوثين الألعاب الحربية على حساب الألعاب الأخرى وذلك بنسبة 28.8%.
- معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الألعاب الالكترونية بنسبة 61.66%.
- غالبية أفراد العينة يتحصلون على الألعاب الالكترونية من خلال التحميل من الأنترنيت وذلك بنسبة 55.56%.
- نوع اللعبة في حد ذاتها هو أكثر ما يجدب أفراد العينة لاستخدام هذه اللعبة الإلكترونية وذلك بنسبة 42.86%.
- الدافع الرئيسي والأساسي لاستخدام هذه الألعاب من قبل المراهقين هو دافع الترفيه وذلك بنسبة 36.67%.
- معظم المراهقين يخضعون لمراقبة أوليائهم عند لاستخدام الألعاب الالكترونية وذلك بنسبة 51.67%.

المحور الثالث: الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين

- تساهم الألعاب الالكترونية بدرجة متوسطة في زيادة معارف أفراد العينة ودلك بنسبة 48.33%.
- غالبية أفراد العينة ساهمت الألعاب الالكترونية في تدعيم معارفهم فيما يخص اللغات الأجنبية بنسبة 31.67%.
- هناك تعادل بين المبحوثين في استخدام الألعاب الالكترونية داخل المؤسسات التربوية من عدمها بنسبة 50 %.
- معظم أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية بعد انجاز واجباتهم المدرسية بنسبة 61.71 %.
- أغلبية المراهقين يستجيبون لطلب أوليائهم بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتهم المدرسية وذلك بنسبة 61.67%.
- يؤدي استخدام الألعاب الالكترونية إلى السهر لوقت طويل من الليل لدى أفراد العينة وذلك بنسبة 45.45 %.
- معظم المبحوثين قيموا انعكاس استخدامهم للألعاب الالكترونية على نتائجهم الدراسية تقييما سلبيا وذلك بنسبة 51.66 %.

المحور الرابع: الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين

- 35% من المبحوثين يشعرون بالراحة والطمأنينة أثناء استخدام الألعاب الالكترونية أثناء استخدام الألعاب الالكترونية.
- النسبة الأكبر من المبحوثين يكررون اللعبة الإلكترونية حتى الفوز بنسبة قدرت بـ:71.67%.
- أغلبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة الالكترونية بنسبة قدرت بـ:44% .

- 80 % من أفراد العينة لايقومون بتقليد أبطال لعبة الكترونية.
- أكدت دراستنا على أن نسبة 33.34% من المراهقين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب بلعبة الكترونية.
- خلصنا إلى أن 70 % من المبحوثين يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير في الألعاب الالكترونية .
- الأغلبية العظمى من أفراد العينة لا يبالون بمشاهد القتل والدماء وذلك بنسبة 58.33 %.
- 88.33% من المبحوثين لا تراودهم كوابيس فيها مشاهد العنف.
- أغلبية المبحوثين كان تقييمهم سلبيا لأثر الالعاب الالكترونية على نفسيتهم وسلوكهم بنسبة قدرت بـ: 55%.

خلاصة الفصل

تناولنا في هذا الفصل الإطار التطبيقي لدراسة حيث قمنا بتفريغ المعطيات المتحصل عليها من استمارة البحث في جداول إحصائية والتعليق عليها وتحليلها وتفسيرها والوصول إلى أهم نتائج الدراسة ثم مناقشتها في ضوء أسئلة وصولا إلى استنتاجات عامة.

حيث خلصنا في الأخير إلى أن الدافع الرئيسي لاستخدام هذه الألعاب من قبل المراهقين هو دافع الترفيه كما تبين لنا أن الألعاب الإلكترونية أثرت سلبا على المراهقين سواء في تحصيلهم الدراسي أو على نفسيتهم وسلوكهم خصوصا وأنهم يقضون أوقات طويلة في ممارسة هذه الألعاب وبصفة دائمة.

❖ النتائج العامة للدراسة

من خلال ما تم التطرق اليه حول موضوع الألعاب الالكترونية وأثرها على المراهقين استخلصنا النتائج العامة التالية:

- ✓ يعتبر جهاز الهاتف الذكي أكثر الأجهزة استخداما من قبل أفراد العينة في استعمال هذه الألعاب الالكترونية، هذا يثبت بأنه الوسيلة التي تلبي احتياجاتهم ورغباتهم، انطلاقا من سهولة الاستخدام والقدرة على الولوج إلى الأنترنيت للعب على الخط أو تحميل ألعاب إلكترونية.
- ✓ أغلبية أفراد العينة يستغرقون أكثر من ساعتين في استخدام الألعاب الالكترونية، ويفضلون الفترة الليلية ويرجع ذلك إلى تفرغهم من الارتباطات المدرسية.
- ✓ يتحصل الأغلبية العظمى من المبحوثين على الألعاب الالكترونية عن طريق التحميل من الأنترنيت، وهذا يثبت تعلق المراهقين بالوسائط الجديدة للإعلام والاتصال نتيجة المزايا المتعددة التي تقدمها لاسيما أنها توفر الجهد والوقت.
- ✓ تأتي الألعاب الحربية في مقدمة الألعاب الالكترونية مفضلة لدى المبحوثين.
- ✓ غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع الترفيه.
- ✓ تساهم الألعاب الالكترونية مساهمة ايجابية في تدعيم معارف المبحوثين واكتسابهم معارف جديدة فيما يخص اللغات الأجنبية وهو ما يثبت أهمية اعتماد استراتيجية التعلم عن طريق اللعب اتجاه هده الفئة.
- ✓ غالبية أفراد العينة يراقبونهم أولياؤهم أثناء استخدام الألعاب الالكترونية.
- ✓ نصف المبحوثين يستخدمون الألعاب الالكترونية داخل مؤسساتهم التربوية وهو ما يثبت ادمان المراهقين على استخدام الهاتف الذكي طوال الوقت وينبه الى ضرورة أخد الحيطة من طرف القائمين التربويين للحد من هذه الظاهرة التي من شأنها أن تنعكس سلبا على التحصيل الدراسي لديهم.
- ✓ غالبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الالكترونية بعد انجاز واجباتهم المدرسية ويستجيبون لطلب أوليائهم بالتوقف عن اللعب.

- ✓ تؤثر الألعاب الالكترونية على أفراد العينة بالسهر لوقت طويل من الليل بحكم أن الفترة الليلية هي الفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الالكترونية.
- ✓ معظم أفراد العينة يشعرون بالراحة والطمأنينة أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية باعتبار أن الدافع الأساسي هو الترفيه والتسلية.
- ✓ أغلبية المبحوثين عند خسارتهم في لعبة الكترونية يكررون هده اللعبة حتى الفوز.
- ✓ الغالبية العظمى من أفراد العينة يستمتعون بمشاهد القتل والتحطيم والتدمير وهذا سببه طبيعة الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المراهقين المتمثلة أساسا في الألعاب الحربية وألعاب القتال حيث نجد أن فئة الذكور تميل أكثر لمثل هذه الألعاب.
- ✓ أغلبية المبحوثين قيموا أثر استخدام الألعاب الالكترونية على نتائجهم الدراسية وعلى نفسيتهم وسلوكهم بالأثر السلبي وهذا يثبت تراجع مستوياتهم الدراسية ونفسيتهم، وهذا ما يثبت درجة وعي المراهقين وقدرتهم على التمييز بين الايجابي والسلبي، وهو ما يستدعي تكثيف الحملات الاعلامية والتربوية فيما يخص الاستخدام الأمثل للألعاب الالكترونية والوسائط الجديدة لدى المراهقين بشكل عام والمتمدرسين بشكل خاص.

❖ الاقتراحات والتوصيات

من خلال دراستنا المتعلقة "بأثر الألعاب الالكترونية على المراهقين " نقترح أهم التوصيات للتقليل من ظاهرة الانتشار الهائل لهذه الألعاب وأثرها على المراهقين وهي كالآتي:

- ضرورة مراقبة الأولياء نوع الألعاب الالكترونية الموجودة في أجهزة أولادهم.
- تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب الالكترونية وذلك بتخصيص أيام العطل الأسبوعية والرسمية لهذه الألعاب مع مراعاة عدم تجاوز الساعة الواحدة في اليوم.
- ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار الأسري والتحلي بروح المسؤولية اتجاههم.
- انشاء مركبات رياضية ومراكز ثقافية للمراهقين لقضاء أوقات فراغهم ومحاولة دمجهم في النوادي والمسارح والجمعيات.
- نشر التوعية والتحسيس في أوساط المدارس بخطورة الألعاب الالكترونية في حد ذاتها وما ينجم عنها من آثار سلبية على نتائجهم الدراسية صحتهم ونفسيتهم.
- وعي الأولياء لمفهوم المراهقة مراحلها، أشكالها، وأهم الطرق والأساليب للتعامل معها من خلال استشارة أخصائيين في علم النفس وعلم الاجتماع.
- دعم وتحفيز الأبناء من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بما هو ممتع ومفيد، والذي قد يكون مجال عمله مستقبلا كالرسم، التمثيل، المسرح.
- مشاركة الأبناء في النشاطات المنزلية، كونه فرد من الأسرة وذلك لتهيئته لتحمل المسؤولية لاحقا وإحساسه بأنه مهم وفعال داخل أسرته.
- ادماج التربية في المقررات التربوية لكل المستويات الدراسية لاسيما في المرحلة الثانوية، وهذا ما من شأنه ضمان الاستخدام السوي والايجابي لتكنولوجيات الاعلام والاتصال الحديثة.
- توجيه المراهقين المتمدرسين نحو استخدام الألعاب الالكترونية التي من شأنها تدعيم معارفهم وتنمية قدراتهم.
- الحرص على اعداد خطة عمل للحد من استخدام المراهقين المتمدرسين للألعاب الالكترونية أثناء فترات الدراسة.

خاتمــة

تناولت دراستنا موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة والمتمثل في أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين المتمدرسين في ثانوية الكندي بولاية جيجل، حيث ما يمكن أن نختم به قولنا أن للألعاب الإلكترونية مكانة هامة في حياة الأطفال والمراهقين لاعتبارها الوسيلة الحديثة للعب التي توفر لهم كل المستجدات التي تدفع عنهم الملل، وتقدم لهم فرص للاكتشاف والمغامرة والتحدي، بدون أي تعب أو جهد، من خلال مميزات عديدة ذات تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، حيث تمكنت هذه الألعاب من خلال هذه التطبيقات من السيطرة على فئة الكبار والصغار بصفة عامة والمراهقين بصفة خاصة، لأنها الفئة التي يكون فيها أفرادها في مراحلهم الصعبة والحساسة باحثين عن كل فرص لتفريغ مكبوتاتهم، ومما ساعد في زيادة نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في الجزائر نجد امتلاكهم لأجهزة خاصة بهم، وبالتالي التعرض لهذه الوسائل بدرجة كبيرة ولساعات طويلة، وهذا ما يؤثر على نفسيتهم وحتى على تحصيلهم الدراسي، وهو ما بينته النتائج المتحصل عليها من خلال دراستنا الميدانية هذه، حيث جاء تقييم المبحوثين لهذه الألعاب تقييما سلبيا على تحصيلهم الدراسي وحتى على سلوكياتهم ونفسياتهم.

وان كان للألعاب الالكترونية جانبها الايجابي الذي لا يمكن إنكاره فإنها تخفي الكثير من الجوانب السلبية، حيث تعمل كثير من هذه الألعاب على غسل الدماغ وغرس روح العدوانية والكراهية في نفوس المستخدمين لاسيما المراهقين، وهو ما قد يصل إلى ارتكاب جرائم قتل في حق الآخرين والانتحار في حق أنفسهم وبخاصة مع توفر الهواتف المحمولة بين أيدي هذه الفئة وسهولة استخدامها في أي مكان وأي وقت.

وبالنظر إلى خطورة بعض الألعاب الالكترونية على نفسية وتنشئة المراهقين يصبح من الأهمية مرافقة هذه الشريحة العريضة من المجتمع الجزائري وتوجيهها توجيها ملائما يضمن من جهة حاجة المراهقين إلى اللعب وكذا ضمان السلامة النفسية والجسدية لهم من جهة أخرى، وهنا تظهر أهمية

الاتصال الاجتماعي والتربية الإعلامية الذي يتعين أن تقوم بها مختلف هيئات التنشئة الاجتماعية في المجتمع، والتي يأتي على رأسها الأسرة بالإضافة إلى المؤسسات التربوية، إذ ينبغي أن يكون لهذه الأخيرة دور تثقيفي وتوعوي فيما يتعلق بمخاطر الألعاب الالكترونية ومخاطر الهواتف الذكية وغيرها من الأمور التي يمكن أن تسبب أضرارا فكرية و نفسية أو جسدية على المراهقين، وإن استدعى الأمر إنشاء هيئات خاصة تعنى بمرافقة المراهق وتوجيهه التوجيه السليم، حيث إن إهمال هذه الشريحة المهمة من المجتمع ينذر بتهديد الكيان الاجتماعي والتأثير فيه تأثيرا خطيرا في المستقبل، نتيجة تشبع الطفل والمراهق جراء الاستخدام العشوائي وغير المراقب للألعاب الالكترونية بروح عدوانية عنيفة يصعب جبرها وإصلاحها خصوصا أمام التطور السريع والمخيف للتقنيات المستخدمة في الألعاب الالكترونية.

وخلاصة القول أن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين يتعين علينا توجيه المراهقين نحو الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب بغية الاستفادة من أثارها الايجابية ودرء أثارها السلبية، وكل ذلك ليس حماية للمراهقين المستخدمين فحسب وإنما وقاية للمجتمع برمته كذلك.

قائمة المصادر المراجع:

1) الكتب باللغة العربية:

1-ابراهيم ابراش: المنهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية, ط1, دار الشروق للنشر والتوزيع الأردن،2009.

2-إبراهيم بن عبد العزيز الدعياج: مناهج وطرق البحث العلمي، ط1، دار صفاء للنشر والتّوزيع عمّان، 2010.

3-إبراهيم عمر يحياوي: تأثير تكنلوجيّات الإعلام والاتصال على العمليّة التعليميّة في الجزائر، دار اليازوني العلميّة للنشر والتوزيع، عمان، 2016.

4-ابراهيم وحيد محمود: المراهقة خصائصها ومشكلاتها، دار المعارف، القاهرة، 1981.

5-أحمد بن مرسلي: مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ط4، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2010.

6-أحمد عياد: مدخل لمنهجية البحث الإجتماعي، ط2 ، ديوان المطبوعات الجزائرية، الجزائر، 2009.

7-الصوالحة علي سليمان مفلح: علاقة الألعاب الإلكترونيّة العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الرّوضة، دار المنظومة للنشر والتوزيع، فلسطين، 2016.

8-بطرس حافظ بطرس: إرشاد الأطفال العاديين، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2010.

9-بسام عبد الرحمن المشاقبة: نظريّات الإعلام، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2014.

10-جودت عزت عطوي: أساليب البحث العلمي: مفاهيمه، أدواته، طرقه الإحصائيّة، ط4، دار الثقافة، عمّان، 2011.

11-جميل حمداوي: المراهقة خصائصها مشاكلها وحلولها، دار الألوكة للنشر والتوزيع، الأردن، 2010.

12- حامد عبد السلام زهران: علم نفس الطفولة والمراهقة، دار المعارف، القاهرة، 1986.

13-حسن محمد جواد الجبوري: منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية، ط1، دار الصادرة الثقافية، الأردن، عمان، 2013.

14-حنان عبد الحميد العنابي: اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، ط9، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2014.

15-خالد أحمد فرحان المشهداني، رائد عبد الخالص عبد الله العبيدي: مناهج البحث العلمي، ط عربية، دار الايام للنشر والتوزيع، عمان،2005.

16-ذوقان عبيدات،عبد الرحمان عدس، عابد عبد الحق: البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، دار الفكر، 1984.

17- رافدة الحريري: الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2014 .

18-ربحي مصطفى عليان: طرق جمع البيانات والمعلومات لأغراض البحث العلمي، ط1، دار النفائس للنشر والتوزيع, الأردن، 2007.

19-روبرت واتسن، هنري علاي ليندجوين: سيكولوجيا الطفل والمراهق، ترجمة: داليا عزة مؤمن ط1، مكتبة مديولي، القاهرة،2012.

20-زكريا الشربيني وآخرون: مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، ط1 دار الفكر العربي، القاهرة،2012.

21-زيد الهويدي: الألعاب التربوية استراتجية لتنمية التفكير، ط3، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، 2012.

22-سامي محمد ختاتنة، أحمد عبد اللطيف أبو سعد: علم النفس الإعلامي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 2010.

23-سميح أبو مغلي، عبد الحافظ سلامة، فدوى أبو رداحة: التنشئة الإجتماعية للطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2002.

24-صالح محمد أبو جادو: علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان،2011.

25-طارق كمال: الإرشاد النفسي للطفل، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية، 2007.

26-طه عبد العاطي نجم: مناهج البحث العلمي، ط1، دار كلمة للنشر والتوزيع، مصر،2014.

27-عبد الله زاهي الرشدان: التربية والتنشئة الإجتماعية، ط1، دار وائل للنشر، عمان، 2005.

28-عبد الرحمان الوافي: الإنسان من الطفولة إلى الزواج، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر 2008.

29_عبد الرحمان محمد العيسوي: المشكلات السلوكية في الطفولة والمراهقة، ط1، دار النهضة العربية، لبنان، 2005.

30-عبد النبي عبد الله الطيب: فلسفة ونظريات الإعلام، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، مصر 2014.

31-عمار قنديلجي، إيمان الشامراني: البحث العلمي الكمي والنوعي، ط عربية، دار اليازوري للنشر والتوزيع، الأردن، 2009.

32-عمر أحمد همشري: التنشئة الإجتماعية للطفل، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان 2003.

33-فتيحة كركوس: سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008.

34-فهد خليل زايد: أساسيات منهجية البحث في العلوم الإنسانية، ط1 ، دار النفائس للنشر والتوزيع، الأردن، 2007.

35- فيروز مامي زرارقة، فضيلة زرارقة: السلوك العدواني لدى المراهقين بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعالجة الوالدية "المنظور والمعالجة"، دار الأيام للنشر والتوزيع، عمان، 2013.

36-كامل خورشيد مراد: الاتصال الجماهيري والإعلام التطور والخصائص والنظريات، ط1، دار المسيرة، عمان، 2001.

37-كامل محمد المغربي: أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والإجتماعية، ط2، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، 2011.

38-كريمان محمد بدير: مشكلات طفل الروضة وأساليب معالجتها، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007.

39-لارامي وفالي: البحث في الاتصال عناصر منهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، مرا جعة وتدقيق: فضيل دليو، ط2، مخبر علم إجتماع الاتصال، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر، 2009.

40-محمد أحمد صوالحة: علم نفس اللعب، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007.

41- محمد بن عبد العزيز الحيزران: البحوث الإعلامية أسسها-أساليبها-مجالاتها، ط2، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر، الرياض، 2004.

42-مدثر سليم أحمد: البعد الإرتقائي في التربية، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الأردن 2009.

43-محمد شفيق: البحث العلمي الأسس والإعداد، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية 2008.

44-محمد صديق محمد حسن: مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع، التربية للنشر والتوزيع،2005.

45-محمد عبد الرزاق ابراهيم: ثقافة الطفل، ط3، دار الفكر، عمان، 2009.

46-محمد عماد الدين اسماعيل: الطفل من الحمل إلى الرشد، ط1، دار الفكر، عمان ، الأردن 2010.

47-محمد محمود الحيلة: الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 2010.

48-محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير والتعلم، ط1، دالر المسيرةللنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2004.

49-محمد محمود الخوالدة: اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في إنماء شخصياتهم، ط1 دار المسيرة، الأردن، 2003.

50-مصطفى أبو أسعد: الأطفال المزعجون، ط1، شركة إبداع الفكر للنشر والتوزيع الكويت،2006.

51-مصطفى يوسف كافي: الرأي العام ونظريات الاتصال، ط1، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان 2015.

52-منال هلال مزاهرة: بحوث الإعلام الأسس والمبادئ، ط1، دار كنوز المعرفة، الأردن، 2011.

53-موريس أنجرس: منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط2، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، جانفي 2008.

54-ميشال روسنبورغ ولاري ماشيدي: تعليم الأطفال والمراهقين ذوي الإضطرابات السلوكية، ترجمة: عادل عبد الله محمد، ط1، دار الفكر، عمان، 2008.

55-نادية شرادي: التكيف المدرسي للطفل والمراهق على ضوء التنظيم العقلي، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2011.

56-نبيل عبد الهادي: سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع عمان، 2004.

2) المجلات:

1- أحمد عطا الله عبد الباسط: "الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان دراسة فقهية مقارنة " مجلة كلية اللغة العربية بأسبوط، العدد 34، 2015، جامعة الأزهر، مصر.

2-أشرف محمد أحمد علي: " العربية للناطقين بغيرها "، مجلة علمية محكمة، عدد 8، 2009 السودان.

3-حسين الأنصاري: "إشكالية تلقي الطفل العربي"، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 2 2007، تونس.

4-خالصة البطاشية: " المراهقة مفهومها وحاجاتها المختلفة"، مجلة رسالة التربية، العدد 8، 2009.

5-عبد القادر بهتان: " تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة "، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد 13، جامعة حمة لخضر، الوادي، الجزائر، 14 ديسمبر2015.

6-عصام أنيس عبد الحميد زكي: " اللعب مع الأطفال دور الأسرة والتلفزيون "، موسوعة مجلات الأطفال في العالم العربي، العدد 27، 2005، الأردن.

7-فتيحة بلمهدي:"علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية"، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، العدد3، الجزائر،2014.

3) المذكرات

1- أحمد فلاق: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص اعلام واتصال، جامعة الجزائر، الجزائر، 2009.

2-أميرة مشري: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2007.

3-برتيمة سميحة: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص علم اجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة 2016.

4-بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15) -القطاع العام- مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، 2007-2008.

5-جدو عبد الحفيظ: استراتيجية مواجهة الضغوط النفسية لدى المراهقين ذوي صعوبات التعلم، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص تربية علاجية، جامعة سطيف 2، 2014.

6-حسناء بوالفول، سلوى بوالقرعة: تكنولوجيا الإعلام والاتّصال وأثرها على القيّم لدى الشباب الجامعي، مذكّرة مكملة لنيل شهادة الماستر، تخصّص الاتصال والعلاقات العامة، جامعة جيجل 2017.

7-خولة بنت عبد الله السبتي العبد الكريم: مشكلات المراهقات الاجتماعية والنفسية والدراسية، مذكرة ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص الخدمة الاجتماعية، جامعة الملك سعود، السعودية، 2004.

8-زهية بودية، رشيدة منعور: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر، تخصص علاقات عامة، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل 2018.

9-سعاد وهناء، بن مرزوق نوال: الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة، 2015، 2016.

10-عبد الله عبد العزيز الهدلق: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه تخصص علم التربية، جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية، 1432هـ.

11-عقون حكيم، بكة عبد القادر: ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدّراسي وبعض الأنشطة الرياضيّة لدى التلاميذ المراهقين 15- 18 سنة، مذكّرة مقدّمة لنيل شهادة الماستر تخصّص التربيّة الحركيّة لدى الطفل والمراهق، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، 2015.

12-فاطمة هلال: الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر بباتنة، 2011، 2012.

13-لحويش فاطمة الزهراء، ففريش أحلام: تأثير الألعاب الإلكترونية على زيادة العنف لدى الأطفال من 11-15 سنة، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات شهادة الماستر، تخصص اتصال وعلاقات عامة جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2018.

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

15-مريم قويدر: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وظيفة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3، الجزائر.

16- مقدم خديجة: مشروع الحياة عند المراهقين الناجحين، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، جامعة السانيا، وهران، 2012.

17- نداء سليم ابراهيم ابراهيم: إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من جهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإدارة والمناهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

18- والي وداد: استراتيجيات مواجهة الضغوط لدى المراهقين الناجحين ذكور وإناث، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم النفس العيادي، جامعة وهران 2، 2015.

19-وسام سالم نايف: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة تونس، 2005.

4) المعاجم

1- أبي الفضل جمال الدين بن مكرم بن منظور: لسان العرب ، ط1،المجلد التاسع، دار صادر بيروت ،1992.

2-جرجس ميشال جرجس : معجم مصطلحات التربية والتعليم ، ط1، دار النهضة العربية ، لبنان 2005.

3- داود سلوم وآخرون: كتاب العين معجم لغوي تراثي، ط1 مكتبة لبنان ناشرون، بيروت 2004.

4- علي بن هادية، بلحسن البليش، الجيلاني بن الحاج يحي: القاموس الجديد للطلّاب، ط7 المؤسّسة الوطنيّة للكتاب، الجزائر،1991.

5- محمد عاطف غيث: قاموس مصطلحات علم الاجتماع ، دار المعرفة الجامعية ، الاسكندرية 2006.

6- هبة محمد عبد الحميد: معجم مصطلحات التربية وعلم النفس، ط1، دار البداية للنشر والتوزيع، عمان، 2009.

5) المقالات

1- ياسر بن إبراهيم الخضيري: "المعاوضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية"، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، بتاريخ 1440/06/23هـ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، المملكة العربية السعودية.

6) النصوص القانونية

1- الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية: القانون رقم 08-04 المتعلق بالقانون التوجيهي للتربية الوطنية، المؤرخ في 23 يناير 2008، العدد 4، 2008.

7) المواقع الإلكترونية

1-الموقع الإلكتروني لوزارة التربية الوطنية: https://www.education.gov.dz/

2- إبراهيم أبو غزالة: " تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية"، من الموقع الالكتروني: https://nasihah.net/2018/09/01/

3- رزان صلاح: "أهمية الألعاب الإلكترونية " من الموقع الالكتروني: https://mawdoo3.com/

4- سناء الدويكات: "طرق التعامل مع المراهقين" من الموقع الإلكتروني: https://mawdoo3.com/

5- نجلاء نصير بشور: "الألعاب الإلكترونية: إيجابيات سلبيات"، من الموقع الالكتروني: http://www.crdp.org/mag-description?id=9518

الملاحق

الملحق رقم (1)

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان لبحث بعنوان:

أثــر الألعــاب الالكـتـرونـيـــة على المـراهقـيـــن

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي– جيجل

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علـوم الإعـلام الاتصــال

تخصص: سمعي بصري

إعداد الطالبتين:

- ✓ فريدة لراري
- ✓ بسمة عقيب

إشراف الأستاذ:

نبيل خيري

ملاحظة:

* الرجاء الإجابة على أسئلة الاستمارة بوضع العلامة (x) أمام الخيار الصحيح.
* المعلومات التي تدلون بها في هذه الاستمارة سرية ولا تستعمل إلا لأغراض علمية.

السنة الجامعية: 2019/2018

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن:

أقل من 15 سنة ☐ من 15 إلى سنة17 ☐ أزيد من 17 سنة ☐

3- المستوى التعليمي:

السنة الأولى ثانوي ☐ السنة الثانية ثانوي ☐ السنة الثالثة ثانوي ☐

4- نتائج التحصيل الدراسي:

إمتياز ☐ تهنئة ☐ تشجيع ☐ لوحة شرف ☐

لا شيء ☐ إنذار ☐ توبيخ ☐

5- المستوى المعيشي للأسرة:

مرتفع ☐ متوسط ☐ منخفض ☐

المحور الثاني: عادات ودوافع استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين

6- إلى أي مدى تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

7- ما نوع الجهاز الالكتروني الذي تستخدمه في الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- هاتف ذكـي ☐ - لوحة الكترونية ☐ - جهاز كمبيوتر ☐
- تلفزيون ذكي ☐ - جهاز ألعاب الفيديو ☐

أخرى تذكر:.....

8- ما هي المدة الزمنية التي تقضيها في استخدام الألعاب الالكترونية ؟

- أقل من ساعة ☐
- من ساعة إلى ساعتين ☐
- أزيد من ساعتين ☐

9- ما نوع الألعاب الالكترونية التي تستخدمها؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- الألعاب التعليمية ☐ الألعاب الرياضية ☐ ألعاب الألغاز ☐
- الألعاب الحربية ☐ ألعاب المغامرات ☐ ألعاب القتال ☐

أخرى تذكر:.....

10- ما هي الفترة المفضلة لديك لاستخدام الألعاب الالكترونية؟

- الفترة الصباحية ☐
- الفترة المسائية ☐
- الفترة الليلية ☐

11- كيف تتحصل على الألعاب الالكترونية التي تستخدمها؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- الشراء ☐ - الاستعارة ☐ - التحميل من الانترنت ☐
- الإرسال من الأجهزة الأخرى ☐ - النسخ ☐

12- ما الذي يجذبك في الألعاب الالكترونية التي تستخدمها؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- الألوان والرسومات ☐ - الموسيقى ☐ - بطـل اللعبـة ☐
- نـــوع اللعبـــة ☐ - التصميـم ☐ - سهولة الاستخدام ☐

13- ما هو الدافع الذي يجعلك تستخدم الألعاب الالكترونية؟

- الترفيه ☐ - ملئ وقت الفراغ ☐ - حب المغامرة والتحدي ☐
- التعليم ☐ - التواصل في العالم الافتراضي ☐ - الهروب من الواقع ☐

14- هل يراقب أولياؤك الألعاب الالكترونية التي تلعبها؟

نعم ☐ لا ☐

* إذا كانت الإجابة بـ: "نعم" ، فهل ذلك يكون:

دائما ☐ احيانا ☐ نادرا ☐

المحور الثالث: الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصل الدراسي لدى المراهقين

15- إلى أي درجة تساهم الألعاب الالكترونية في زيادة معارفك ؟

مرتفعة ☐ متوسطة ☐ منخفضة ☐ منعدمة ☐

16- ما هي المعارف التي اكتسبها من استخدام الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- تعلم اللغات الأجنبية ☐ - التحكم في العمليات الحسابية ☐
- تدعيم رصيدك اللغوي ☐ - الرفع من ثقافتك العامة ☐
- الزيادة من التركيز والاستيعاب ☐ - الرفع من قدراتك على التذكر ☐

أخرى تذكر:.....

17- هل تستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية؟

نعم ☐ لا ☐

* إذا كانت الإجابة بـ: نعم ، فهل تستخدمها أثناء:

- الراحة ☐ - ما بين الحصص ☐ - أثناء الدرس ☐

18- بعد عودتك من المؤسسة التربوية، متى تفضل استخدام الألعاب الالكترونية ؟

- قبل إنجاز واجباتك المدرسية ☐
- بعد إنجاز واجباتك المدرسية ☐

19- هل تستجيب لطلب والديك بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتك المدرسية؟

نعم ☐ لا ☐

* إذا كانت الإجابة بـ: نعم، كيف يتم ذلك؟

التوقف في الحين ☐ التوقف لفترة ثم العودة لاستكمال اللعبة ☐ التوقف بعد استكمال اللعبة ☐

20- هل ترى أن استخدامك للألعاب الالكترونية يؤدي بك إلى؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

- إهمال واجباتك المدرسية ☐ - السهر لوقت طويل من الليل ☐
- الإدمان على اللعب ☐ - عدم القدرة عن التركيز في الدراسة ☐

21- بحسب رأيك، كيف أثر استخدامك للألعاب الالكترونية على نتائجك الدراسية؟

أثر ايجابي ☐ أثر سلبي ☐ بدون أثر ☐

المحور الرابع: الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين

22- ما هو شعورك وأنت تلعب لعبة الكترونية؟

- الراحة والطمأنينة ☐ - الفرح والسرور ☐
- الغضب والقلق ☐ - القوة والشجاعة ☐

أخرى تذكر:.....

23- كيف تتصرف أثناء خسارتك في لعبة إلكترونية ؟

- التوقف عن اللعب ☐
- تكرار اللعبة حتى الفوز ☐
- تغيير اللعبة ☐

24- هل ردة فعلك تكون عنيفة عندما يقطع أحدهم تركيزك على اللعبة الالكترونية التي تلعبها ؟

نعم ☐ لا ☐

* إذا كانت إجابتك بـ: نعم، فهل يكون ذلك بـ:

- عنف لفظي ☐ - عنف بدني ☐
- عنف رمزي ☐ - كبت الغضب ☐

25- هل سبق لك وأن قلدت أبطال لعبة إلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

* إذا كانت الإجابة بـ: نعم، فيما يتمثل ذلك:

- في اللباس ☐ - الحركات والطباع ☐
- طريقة الكلام ☐ - تقمص الشخصيات ☐

أخرى تذكر:.....

26- بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب ؟

- الراحة النفسية ☐ - القلق والتوتر ☐ - الشعور بالخوف ☐
- التعب الجسمي ☐ - ضعف البصر ☐ - الخمول الجسمي ☐

27- هل تستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها ؟

نعم ☐ لا ☐

28- هل ترى أن ممارسك للألعاب الإلكترونية جعلك لا تبالي بمشاهد القتل والدماء؟

نعم ☐ لا ☐

29- هل تراودك كوابيس ترى فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونية لعبتها؟

نعم ☐ لا ☐

*إذا كانت الإجابة بـ: نعم، فهل يكون ذلك:

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

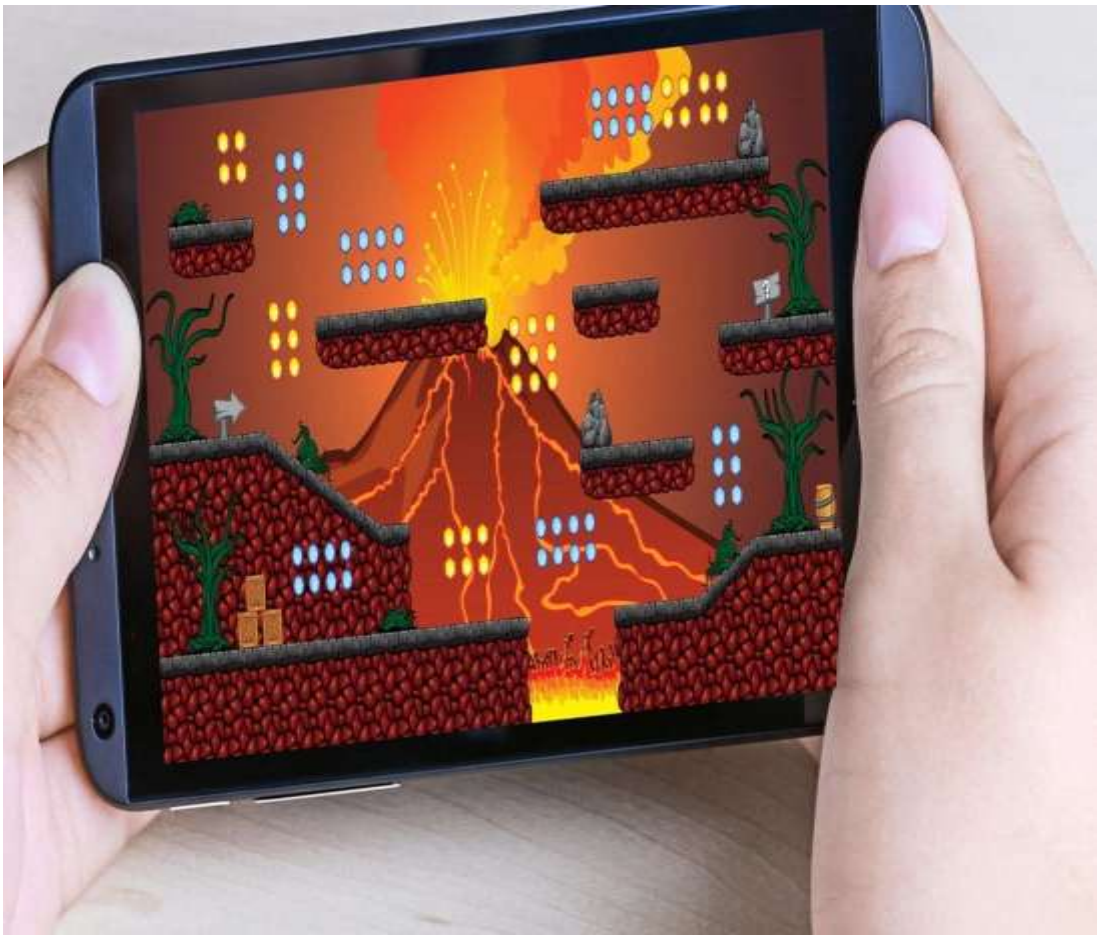
30- ما هو تقييمك لأثر الألعاب الإلكترونية على نفسيتك وسلوكك؟

تقييم إيجابي ☐ تقييم سلبي ☐ بدون أثر ☐

الملحق رقم (03)

نوع من الألعاب الإلكترونية المتعلق بالإستراتيجية العسكرية

الملحق رقم (2)



نوع من الألعاب الإلكترونية المتعلق بالمغامرات

قائمة الجداول

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	يبين عدد تلاميذ ثانوية الكندي ذكورا وإناثا حسب السنوات الثلاث	90
2	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	93
3	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	94
4	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	95
5	يبين توزيع المبحوثين حسب متغير التحصيل الدراسي	96
6	يبين توزيع المبحوثين حسب المستوى الإقتصادي	97
7	يبين مدى استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	98
8	يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المبحوثين في الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	99
9	يبين المدة الزمنية التي يستغرقها المراهق في استخدام الألعاب الإلكترونية	101
10	يبين نوع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أفراد العينة حسب متغير الجنس	102
11	يبين الفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية	103
12	يبين طرق حصول المراهق على الألعاب الإلكترونية	104
13	يبين ما الذي يجذب المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية	106
14	يبين الدافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	107
15	يبين ما إذا كان الأولياء يراقبون الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أبنائهم	109
16	يبين درجة مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة معارف المبحوثين	110
17	يبين المعارف التي اكتسبها أفراد العينة من استخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	112
18	يبين ما إذا كان المبحوثين يستخدمون الألعاب داخل المؤسسة التربوية	114

19	يوضح الوقت المفضل لاستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المبحوثين بعد عودتهم من المؤسسة التربوية حسب الجنسين	115
20	يبين ما إذا كان المبحوثين يستجيبون لطلب أوليائهم بالتوقف عن اللعب والقيام بواجباتهم المدرسية	116
21	يبين انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين	117
22	يبين تقييم أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية للمبحوثين	118
23	يبين شعور المراهقين أثناء اللعب بلعبة إلكترونية حسب متغير الجنس	120
24	يبين تصرف المبحوثين أثناء الخسارة في لعبة إلكترونية	121
25	يبين ما إذا كانت ردة فعل المبحوثين عنيفة إذا ما قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة الإلكترونية	122
26	يبين ما إذا سبق لأفراد العينة تقليد أبطال لعبة إلكترونية	123
27	يبين شعور المراهق عند التوقف عن لعبة إلكترونية	124
28	يبين ما إذا كان المراهقون يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها حسب متغير الجنس	125
29	يبين ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية جعلت المراهقين لا يبالون بمشاهد القتل	126
30	يبين ما إذا كان أفراد العينة تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف جراء لعبة إلكترونية	127
31	يبين تقييم المراهقين لأثر الألعاب الإلكترونية على نفسيتهم وسلوكاهم	128

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

المحتويات	الصفحة
الشكر	
الإهداء	
ملخص الدراسة	
المقدمة	أ - ب
الجانب المنهجي	
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	4 - 29
1-مشكلة الدراسة	4
2- أسباب اختيار الموضوع	7
3- أهمية الدراسة	8
4-أهداف الدراسة	8
5- منهج الدراسة	9
6- مجتمع البحث وعينة الدراسة	10
7- حدود الدراسة	12
8- أدوات جمع البيانات	12
9- تحديد المفاهيم	16
10- الدراسات السابقة	19
11- المقاربة النظرية	29
الجانب النظري	
الفصل الثاني: اللعب والألعاب الإلكترونية	36 - 60
تمهيد	36
1- تعريف اللعب	37
2-سمات اللعب	38

3-أنواع اللعب	39
4- وظائف اللعب وفوائده	41
5- أهمية اللعب	42
6- العلاج بالعب	43
7-سلبيات اللعب	44
8- الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها	45
9- أنواع الألعاب الإلكترونية	51
10- أهمية الألعاب الإلكترونية	53
11- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	54
12- الألعاب الإلكترونية في الجزائر	56
خلاصة الفصل	60
الفصل الثالث: المراهقة وعلاقتها وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية	87- 62
تمهيد	62
1- تاريخ المراهقة في الثقافة الغربية والعربية	63
2- مراحل المراهقة	66
3- خصائص المراهقة	67
4- أشكال المراهقة	70
5- حاجات المراهقة	72
6- التحديات السلوكية للمراهق	74
7- إضطرابات مرحلة المراهقة	75
8- مشكلات المراهقة	77
9- سبل التعامل مع مشكلات المراهقة	80
10- عوامل استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية	81
11- أثر الألعاب الإلكترونية	83
12- الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي للمراهق	85

خلاصة الفصل	87
الجانب التطبيقي	
الفصل الرابع:الدراسة الميدانية لأثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين	
تمهيد	
1- تقديم المؤسسة التربوية	90
2- تنظيم التعليم الثانوي وأهدافه في الجزائر	90
3- عرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية	
3-1-عرض وتحليل البيانات الشخصية	93
3-2-عرض وتحليل عادات ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين	98
3-3-عرض وتحليل بيانات الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى المراهقين	110
3-4-عرض وتحليل بيانات الآثار النفسية والسلوكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على المراهقين	119
4-النتائج في ضوء الأسئلة	129
خلاصة الفصل	132
❖ النتائج العامة للدراسة	133
❖ الاقتراحات والتوصيات	135
خاتمة	136
قائمة المصادر و المراجع	
الملاحق	
فهرس الجداول	
فهرس المحتويات	