جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم الإعلام والاتصال

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين

دراسة في الاستخدامات والإشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي – بلدية العنصر – جيجل

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: علاقات عامة

إشراف الأستاذ

– أ/ عبد الحكيم الحامدي

من إعداد الطالبتين:

– زهية بودیبة

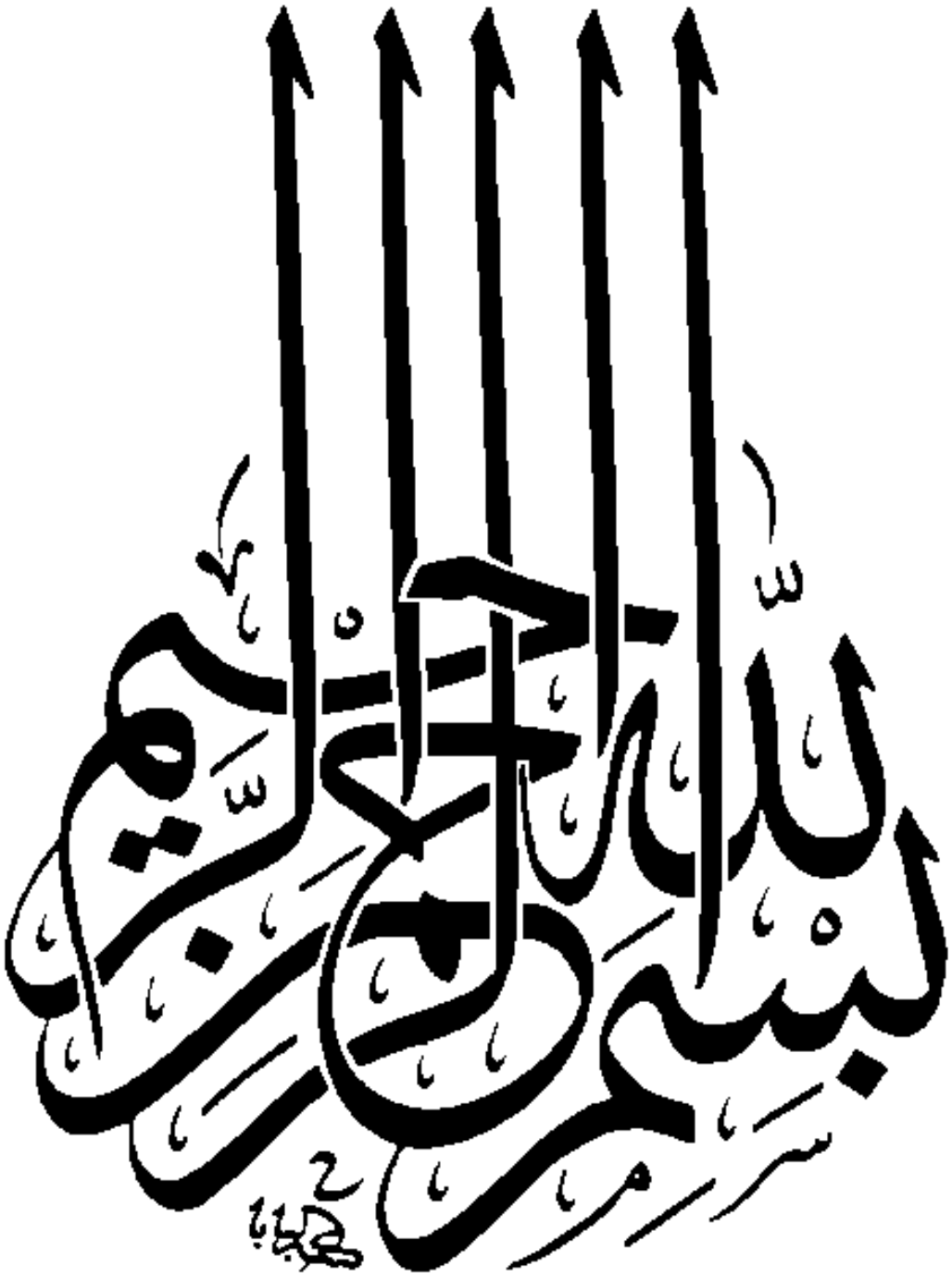
– رشيدة منغور

1- أ.عبد الوهاب بوبعة ..... رئيسا.

2- أ.عبد الحكيم الحامدي ..... مشرفا ومقررا.

3- أ. نبيل خيري ..... عضوا مناقشا.

السنة الجامعية : 2017 – 2018


بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة شكر

□نحمد الله الذي هدانا وعلمنا

□ما لم نكن نعلم ويسر لنا هذا العمل

□ ونصلي ونسلم على أشرف خلق الله وعلى آله وصحبه

□ ومن اهتدى بهديه إلى يوم الدين.

□أما بعد فنتقدم بالشكر الجزيل إلى كل من ساعدنا في إنجاز هذا العمل

□ من قريب أو من بعيد ونخص بالذكر الأستاذ المشرف **عبد الحكيم الحامدي**.

□وكذا كافة الأساتذة الذين سهروا

على تعليمنا من الابتدائي إلى الجامعة.

إهداء

أهدي هذا العمل إلى

الوالدين الكريمين

إلى إخوتي الأعزاء أدام الله عليهم نعمة

الصحة والعافية وأوسمهم بالنجاح

إلى كل الأصدقاء وإلى كل من يتتبع نجاحاتي

في الحياة متمنين

لي التوفيق

فهرس المحتويات

المحتوى	الصحفة
بسملة	-
شكر	-
إهداء	-
مقدمة	أ-ب
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
تمهيد	04
أولا: الإشكالية، تساؤلاتها وفرضياتها.	05
ثانيا: أسباب اختيار الموضوع.	08
ثالثا: أهمية الدراسة.	09
رابعا: أهداف الدراسة.	09
خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة.	10
سادسا: عرض الدراسات السابقة.	13
سابعا: مجلات الدراسة (المكانية، الزمانية، البشرية).	21
ثامنا: نوع الدراسة ومنهجها.	23
تاسعا: مجتمع البحث وعينته.	25
عاشرا: أدوات جمع البيانات.	26
خلاصة.	29
الفصل الثاني: الإطار النظري	
المبحث الأول: تطبيقات النشر الإلكتروني	-
تمهيد	31
أولا: مفهوم النشر الإلكتروني	33
ثانيا: أنواع النشر الإلكتروني	34
ثالثا: مزايا النشر الإلكتروني	35

رابعا: أهداف النشر الإلكتروني	37
خامسا: مشاكل النشر الإلكتروني	37
سادسا: إيجابيات وسلبيات النشر الإلكتروني	38
خلاصة	40
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية.	–
تمهيد	41
أولا: تعريف الألعاب الإلكترونية	42
ثانيا: نشأة الألعاب الإلكترونية	42
ثالثا: أنواع الألعاب الإلكترونية	49
رابعا: مجالات الألعاب الإلكترونية	51
خامسا: أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية	55
سادسا: نماذج لما تحتويه الألعاب الإلكترونية	56
سابعا: إيجابيا وسلبيات الألعاب الإلكترونية	58
ثامنا: واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الجزائر	61
خلاصة	68
المبحث الثالث: نظرية الاستخدامات والإشباعات	–
تمهيد	79
أولا: مفهوم النظرية	70
ثانيا: أصول ونشأة نظرية الاستخدامات	70
ثالثا: فروض ونظرية الاستخدامات والإشباعات	71
رابعا: أهداف نظرية الاستخدامات والإشباعات	71
خامسا: عناصر نظرية الاستخدامات والإشباعات	72
سادسا: نموذج الأفكار المستحدثة	75
خلاصة	79
المبحث الرابع: التحصيل الدراسي	–
تمهيد	80

أولا: تعريف التحصيل الدراسي	81
ثانيا: أنواع التحصيل الدراسي	82
ثالثا: أهمية التحصيل الدراسي	83
رابعا: أهداف التحصيل الدراسي	84
خامسا: مبادئ التحصيل الدراسي	85
سادسا: شروط التحصيل الدراسي الجيد	88
سابعا: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	90
ثامنا: قياس التحصيل الدراسي	93
1-الاختبارات التحصيلية	93
2-أنواع الاختبارات التحصيلية	95
3-أهداف الاختبارات التحصيلية	96
4-صفات الاختبارات التحصيلية	97
خلاصة	99
الفصل الثالث: الإطار التطبيقي	
تمهيد	101
أولا: بطاقة تقنية للمؤسسة التربوية محمد البشير الإبراهيمي	102
ثانيا: عرض وتحليل النتائج	104
ثالثا: عرض النتائج العامة	141
رابعا: عرض النتائج على ضوء الفرضيات	147
خامسا: عرض النتائج على ضوء الدراسات السابقة	151
سادسا: صعوبات الدراسة	153
سابعا: توصيات الدراسة	153
خلاصة	155
خاتمة	157
قائمة المصادر والمراجع	160
ملخص الدراسة	-

قائمة الملاحق	–
قائمة الجداول	–
قائمة الأشكال	–

مقدمة

مقدمة:

لاشكّ أنّ المراهقين الآن يعيشون مراهقة مختلفة تماما عن المراهقة التي عاشها الأجيال السابقة حيث توفرت لهم الكثير من الوسائل والوسائط التكنولوجية التي تجعل حياتهم الثقافية أكثر نضجا من جميع النواحي، فمن الواضح أنّ المراهقة في حالة من النضج المستمر بالتكنولوجيا، وكما نرى من التلفزيون إلى الأنترنت، ومن ألعاب الكمبيوتر إلى ألعاب إلكترونية على الأنترنت أو الهواتف الذكية أو اللوحات الإلكترونية.

يبدو أنّ المراهقين يرتبطون بها ويحاولون ممارسة التوافق مع هذا المدى الواسع من التكنولوجيا في المنازل والمدرسة وفي العالم الكبير من حولهم، وهذا ما يدعوا إلى أخذ الحيطة والحذر من هذا الارتباط وأقل ما يقال عنه إدمان على الألعاب الإلكترونية، بحيث بإمكانها أن تؤثر على التحصيل الدراسي للمراهق بالسلب بحيث يلاحظ أنّ لديهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية وليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات، وهذا يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل الترفيه الأخرى، وما لم يتدارك الأولياء هذا الخلل فإنّ الأمر غالبا ما يستفحل ويؤثر سلبا على السلوك عموما وعلى التحصيل الدراسي والدرجات المكتسبة خصوصا، وقد حيث اكتشفت* دراسة أنّ الألعاب الإلكترونية لها آثار سلبية تنعكس على التحصيل الدراسي حيث أنّ المراهقين الذين لديهم منصات اللعب لا يتقدّمون دراسيا بنفس القدر الذي يتقدّم به أقرانهم ممن ليست لديهم تلك الألعاب الإلكترونية، كما أنّ الرغبة في القراءة تكون أقل بالمقارنة مع أقرانهم.

ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع، دراستنا حيث حاولنا من خلاله دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين، دراسة في الاستخدامات والإشباعات والاطلاع على مستوى أثر الألعاب الإلكترونية من خلال المستوى الدراسي على ممارسة المراهقين لهذه الألعاب.

وعليه قمنا بتقسيم دراستنا إلى ثلاث فصول وكل فصل إلى مباحث:

* للتوسع أكثر انظر كتاب الألعاب الإلكترونية لفهد بن عبد العزيز الغفيلي.

- **الفصل الأول:** تطرقنا فيه إلى الإطار المنهجي للدراسة من خلال استعراض إشكاليتها تساؤلاتها وفرضياتها، أسباب اختيار الموضوع، وأهمية الدراسة وأهدافها، بالإضافة إلى المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة، حدودها منهجها، نوعها، مجتمع الدراسة، عينتها وأدوات جمع البيانات مع استعراض بعض الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.

- **الفصل الثاني:** تطرقنا فيه إلى الإطار النظري بحيث قسمناه إلى أربعة مباحث:

المبحث الأول: الذي عنون بتطبيقات النشر الإلكتروني تطرقنا فيه إلى مفهوم أنواع مزايا أهداف، ومشاكل وإيجابيات وسلبيات النشر الإلكتروني.

المبحث الثاني: فجاء تحت عنوان الألعاب الإلكترونية إذ تطرقنا إلى الألعاب الإلكترونية تعريفها نشأتها، أنواعها، مجالاتها، أسباب الإدمان عليها، ونماذج لما تحتويه هذه الألعاب إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وواقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

المبحث الثالث: الذي جاء تحت عنوان نظرية الاستخدامات والإشباعات، بحث تطرقنا فيه إلى مفهوم النظرية أصولها نشأتها، فروض النظرية، أهدافها، عناصر النظرية ونموذج الأفكار المستحدثة.

المبحث الرابع: الذي عنون بالتحصيل الدّراسي، إذ تطرقنا إلى تعريف التحصيل الدراسي أنواعه، أهميته أهدافه، مبادئ التحصيل، شروط التحصيل الدراسي، والعوامل المؤثرة فيه، قياس التحصيل الدراسي.

- **الفصل الثالث:** تطرقنا فيه إلى الإطار التطبيقي للدراسة من خلال استعراض: بطاقة تقنية للمؤسسة التربوية، عرض وتحليل النتائج، عرض النتائج العامة للدراسة، بالإضافة إلى عرض النتائج على ضوء الفرضيات وعلى ضوء الدراسات السابقة.

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة.

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

تمهيد

أولا: الإشكالية، تساؤلاتها وفرضياتها.

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع

ثالثا: أهمية الدراسة

رابعا: أهداف الدراسة

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة

سادسا: عرض الدراسات السابقة

سابعا: مجلات الدراسة (المكانية، الزمانية، البشرية)

ثامنا: نوع الدراسة ومنهجها

تاسعا: مجتمع البحث وعينته

عاشرا: أدوات جمع البيانات

خلاصة

تمهيد:

يعد الإطار المنهجي للدراسة من أهم الخطوات الأساسية للبحث العلمي التي يستدل بها الباحث وهذا لأهمية القصوى بتوجيه الباحث للمسار الصحيح للدراسة، إذ سنتطرق في هذا الفصل إلى مشكلة الدراسة وتساؤلاتها وفروضها، وكذا أسباب اختيار الموضوع، إضافة إلى إبراز الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها، ليتم ضبط حدود الدراسة بمجالاتها المكانية والزمانية ومجتمعه وكذا عينة البحث، والتطرق إلى أهم أدوات جمع البيانات واختيار المقاربة المناسبة لموضوع الدراسة.

أولا: إشكالية الدراسة، تساؤلاتها وفرضياتها

ظهرت وسائل الإعلام الجديدة كمصطلح واسع النطاق في النصف الأخير من القرن 20، يشمل دمج وسائل الإعلام التقليدية مثل الأفلام والصور والموسيقى والكلمة المنطوقة والمطبوعة مع القدرة التفاعلية للكمبيوتر وتكنولوجيا الاتصالات.

حيث جاءت وسائل الإعلام الجديد لتحل محل سيطرة وسائل الإعلام التقليدية، وأصبح بإمكان الأفراد والمؤسسات مخاطبة الجميع مباشرة بتكلفة معقولة.

وكل هذا كان بفضل الثورة المذهلة في عالم التقنية الرقمية وما أفرزته من تطورات في وسائل الإعلام الجديد، خصوصا فيما يتعلق بتكنولوجيا الكمبيوتر وتجهيزاته وبرمجياته وتكنولوجيا الاتصالات، ولا سيما ما يتعلق بالأقمار الصناعية وشبكات الألياف الضوئية، فقد اندمجت هذه العناصر التكنولوجية في توليفات اتصالية عدة، إلى أن أفرزت شبكة الأنترنت.

هذه الأخيرة ولما تحتويه من مميزات وخصائص جمة استطاع الفرد من خلالها التحرر في العديد من المجالات. فلما كان هذا الأخير يتفاعل بشكل مباشر مع الأطراف الأخرى، من خلال وسائل تقليدية كالرسائل والمطبوعات والمخطوطات الورقية، والتي يتم تداولها بين العمال في حيز مكاني محدد كمكان العمل، أو من خلال النشر المكتبي الذي يتم بين العمال داخل المكاتب في مؤسسات معينة، فقد أصبح الفرد اليوم بإمكانه التفاعل والتواصل مع غيره إلى أبعد الحدود، وإيصال معلوماته وأفكاره ومبتكراته إلى كل المهتمين به في مختلف بقاع العالم، وهذا كله من خلال عمليات النشر الإلكتروني Electronic publishing التي أتاحتها الشبكة العنكبوتية، والتي أعطت إمكانية كبيرة في تخزين المعلومات واسترجاعها بكل سهولة من خلال أشكال النشر الإلكتروني المختلف مثل: النشر باستخدام DVD-CD وقواعد المعلومات على الخط المباشر [on line]، وتكنولوجيا الطباعة باستخدام الحواسيب، ووسائل الاتصال الحديثة.

ولعل أن مميزات النشر الإلكتروني هي ما دفع بالعديد من المؤسسات خصوصا التجارية منها إلى الاعتماد على أشكال النشر الإلكتروني من أجل الترويج لمنتجاتها المختلفة، من خلال ما يعرف بالتجارة الإلكترونية والتسويق الإلكتروني.

وتعد الألعاب الإلكترونية وجها من بين الوجوه العديدة للحياة التكنولوجية بصفة عامة والتجارة الإلكترونية بصفة خاصة.

بحيث أسهمت أشكال النشر الإلكتروني، في ظهور هذا النوع من الألعاب، بفضل سهولة تحميلها على الأقراص المضغوطة DVD-CD وأجهزة الكمبيوتر، وهو الأمر الذي جعلها سهلة الاقتناء لدى مختلف شرائح المجتمع.

وقد كان لثورة التكنولوجية دور كبير في انتشار الألعاب الإلكترونية والتي سمحت بظهور الحواسيب المكتبية والمحمولة، وأجهزة الألعاب المختلفة مثل:Xbox و Wii، PlayStation Gameboy، والأجهزة اللوحية مثل: IPad, Galaxytab, والهواتف الذكية مثل:IPhone galaxy BlackBerry,، بالإضافة إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة.

وقد قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب في المنازل أو الذهاب إلى مراكز الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب الأطفال والمراهقين، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، وأصبح كل واحد منهم يبحر في عالمه الخاص لساعات طويلة.

ولعل ما زاد من إدمان المراهقين على هذه الألعاب، هو غياب الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية وعدم مراقبة الأسرة للأبناء.

وإذا كانت هذه الألعاب تحتوي على بعض الفوائد التي تعود بالإيجاب على مستخدميها كالألعاب التعليمية الإلكترونية مثل: ألعاب التراكيب والصور المقطعة، والتي تساهم في زيادة المفاهيم

والمعلومات وتطوير المهارات، بالإضافة إلى تنمية الذكاء وسرعة التفكير لدى مستخدميها، فهي في الوقت نفسه قد تنطوي على سلبية مشعبة، بحيث قد تعلم المراهقين أساليب وطرق ارتكاب الجريمة من خلال محاولتهم لتقليد الأبطال الوهميين للعبة على أرض الواقع، كما تنمي في عقولهم العنف والعدوان جراء كثرة استخدام هذه الألعاب فيكون الناتج مراهقا عنيفا وعدوانيا.

ونعتقد أن أهم جانب قد تؤثر عليه الألعاب الإلكترونية بالنسبة للأطفال عامة والمراهقين خاصة هو الجانب الفكري أو المعرفي.

بحيث قد يؤدي قضاء وقت طويل في استخدام هذه الألعاب من طرف المراهقين المتمدرسين خاصة إلى شعورهم بالعزلة الاجتماعية والنفسية وحدوث ما يعرف بالكسل والخمول الفكري، مما قد يؤدي ذلك إلى حدوث اضطرابات في مقدرة المراهق على التركيز في أعمل أخرى كالدراسة والتحصيل الدراسي، خصوصا اذا كان استخدام مثل هذه الألعاب بطريقة غير منتظمة وليست في الأوقات المخصصة لها كأوقات الراحة وعطلة نهاية الأسبوع والعطل الفصلية، هذا ما قد ينتج عنه إهمال للواجبات المدرسية ونقص القدرة على التركيز في الدراسة و في المنزل وضعف الانتباه مع المعلم داخل القسم بصفة خاصة، وهو ما يؤدي إلى ضعف وتدني النتائج الدراسية.

ومجمل هذه التغيرات أو الآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهقين هو ما دفعنا أو ما نسعى إلى معرفته من خلال هذه الدراسة والتي خلصنا إلى حصرها في السؤال الرئيسي التالي: ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيمها إلى التساؤلات الفرعية التالية:

س1: ما هي أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين؟

س2: هل توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

س3: ما طبيعة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين؟

فرضيات الدراسة:

- **الفرضية الأولى**: الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين
- **الفرضية الثانية:** توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتدني درجة تحصيلهم العلمي.
- **الفرضية الثالثة:** يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين

ثانيا: أسباب اختيار موضوع الدراسة.

إن اختيار موضوع البحث وتحديد الإشكالية يكون نتيجة لمجموعة من الأسباب التي تدفع الباحث إلى دراسة الموضوع، ولقد كانت الأسباب مقسمة إلى ذاتية وأخرى موضوعية، والتي نلخصها فيما يلي:

2-1- الأسباب الذاتية:

- الشغف لعلمي والاهتمام الشخصي بالموضوع.
- الرغبة في إثراء البحوث العلمية إذ تعد هذه الدراسة حسب اطلاع بعض الباحثين من المواضيع الجديدة بالنظر إلى حداثة ظهور الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، وما أحدثته من جدل في الأوساط العالمية.
- الاهتمام لمواصلة البحث عن الألعاب الإلكترونية واتخاذه لموضوع لنيل شهادة الماستر.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بالنسبة لتلاميذ متوسطة محمد البشير الإبراهيمي ببلدية العنصر ولاية جيجل.

2-2- الأسباب الموضوعية:

- تنامي ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية في المجتمع في الآونة الأخيرة.
- السبب الأول كون الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.
- معرفة اهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المراهقين.
- الرغبة في معرفة عادات وأنماط ممارسة إستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على تحصيلهم الدراسي.

ثالثا– أهمية الدراسة:

قمنا من خلال هذه الدراسة بتسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية، محاولين بذلك معرفة مدى إقبال التلاميذ المراهقين على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى البحث عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين.

ومن المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في التعرف على أهم الآثار المترتبة عن استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية خاصة الآثار التعليمية.

وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة من أجل تفادي الآثار السلبية لهذه الألعاب على التلاميذ المتمدرسين، وبالتالي المحافظة على مستواهم الدراسي وتجنب النتائج الدراسية السلبية.

رابعا: أهداف الدراسة.

من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هذه ما يلي:

1- التعرف على أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين.

2- التعرف على عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

3- معرفة كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين على تحصيلهم الدراسي.

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

5- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة.

1-5- مفهوم الأثر:

لغة: العلامة، و–البقية تدل على الشيء، –العقب (جاء في أثره، أي جاء في عقبه)، الخبرُ المرويُ والسنَّة الباقية، ج. آثار [1]

اصطلاحا: إننا نستعمل مفهوم الأثر على خلاف التأثير الذي ما زال يطرح مشاكل في ميدان بحوث الإعلام نظرا لصعوبة قياس طبيعته ودرجته وتحديد مصدره بالضبط، وهذا برغم أدبيات التأثير التي تغطي مدة زمنية طويلة جدا ونطاقا واسعا ومتنوعا من البلدان والجمهور والوسيلة. وعليه، ووعيا بهذه الصعوبة، خاصة في سياق بلد نامي، فضلنا الحديث عن الأثر، ويقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه أهداف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حـاجاتهم المختلفة.[2]

1 أحمد سليم الحمصي وآخرون، الرافد معجم الناشئة اللغوي، المؤسسة الحديثة للكتاب للنشر والتوزيع، لبنان، د ط، د ت، ص 12.

2 سعيد بومعيزة، أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005–2006، ص 30.

5-2- تعريف اللعبة:

لغة: كل ما يلعب به، ج. ألعاب (ألعاب الأطفال، لعبة النّرد، لعبة الشطرنج)، و-الأحمق يسخر به ويلعب (هو لعبة). [1]

-تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين، من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

- ويعتبر التعريف السابق عام شامل لكل أنواع الألعاب الإلكترونية ومع أن اللعب نشاط غير محدد بهدف ويتميز بالحرية وتحقيق المتعة والتسلية إلا أن بعض التربويين حاولوا وضع أهداف تربوية وتعليمية من الألعاب الإلكترونية ومنها على سبيل المثال العسر القرائي بألعاب الكمبيوتر.[2]
- **التعريف الإجرائي:** هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية، والتي تشمل ألعاب الفيديو ألعاب الأنترنيت وألعاب الهواتف النقالة.

5-3- تعريف التحصيل الدراسي:

التحصيل لغة: مادة: ح ص ل، حصّل الشيء والأمر: خلص وميزه من غير وتحصل الشيء تجمع وثبت.[3]

اصطلاحا: التحصيل الدراسي

حضي مفهوم التحصيل الدراسي باهتمام العديد من الباحثين خاصة في علم الاجتماع وعلم النفس التربوي حيث لم يعرف التحصيل الدراسي تعريفا واحدا متفق عليه إذ يعتبر من المفاهيم

1 أحمد سليم الحمصي وآخرون، مرجع سابق، ص 911.

2 زينب سالم أحمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، د ب، ط1، 2015، ص 27.

3 فاروق عبده فيله وأحمد عبد الفتاح، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الاسكندرية، 2004، ص 82.

الرئيسية والكثيرة المتداول عليها في مختلف الدوائر التربوية بالإضافة إلى الصعوبات التي تواجه الباحثين في قياسه وتقويمه ولهذا تعددت تعريفاته ونذكر منها:

- **عرفه جرونلند:** 1976 على أنه إجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطلبة في موضوع ما في ضوء الأهداف المحددة ويمكن الاستفادة منه في تحسين أساليب التعلم ويسهم في إعادة التخطيط وضبط وتقويم الإنجاز[1]
- **يعرفه الرفاعي نعيم:** بأنه بلوغ مستوى معين في مادة أو مواد تحددها المدرسة وتعمل من أجل الوصول إليه بهدف مقارنة مستوى الفرد بنفسه أي مدى ما تحققه من نجاح وتقدم واستيعاب المعارف المتعلقة بهذه المادة خلال فترة زمنية محددة أو مقارنة التلاميذ مع بعضهم [2]
- **يعرف في قاموس علم النفس:** يقصد به مستوى محدد من الإنجاز والكفاءة أو الأداء في العمل المدرسي والأكاديمي، يجري من قبل المدرسين أو بواسطة الاختبارات. [3]
- **يعرفه مولاي بودخيلي:** أنه المعرفة التي يتحصل عليها الطفل من خلال برنامج مدرسي، قصد تكييفه مع الوسط والعمل المدرسي. [4]

التعريف الإجرائي للتحصيل الدراسي: هو مجموع المعارف والمعلومات التي يكتسبها المراهق من خلال برنامجه المدرسي التي تساعده للانتقال من مرحلة لأخرى، ويمكن قياس التحصيل الدراسي من الاختبارات التحصيلية وملاحظات المعلم.

5-4- تعريف المراهق:

- **التعريف اللغوي:**"المراهق هو الغلام الذي قارب الحلم" [5]

1 علي عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، دار الحامد، عمان، 2014، ص 76.

2 سعد الله الطاهر، علاقة القدرة على التفكير بالابتكار والتحصيل الدراسي، معهد علم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، د ط، 1995، ص 176.

3 المرجع نفسه، ص 176.

4 مولاي بودخيلي محمد، نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، د ط، 2004، ص 328.

5 ابن منظور، لسان العرب، نشر واصدار بيروت، ج29، مجلد12، 1956، ص128.

" هو الصبي الذي قارب البلوغ وتحركت آلته واشتهى" [1]

- **التعريف الاصطلاحي:**

- التعريف النفسي: المراهق هو الشخص الذي تحدث له تغيرات فيزيولوجية ويختل توازنه العاطفي المكتسب سابقا مع قدوم النضج التناسلي وبروز الصراعات والتناقضات في سلوكه وأحيانا بعض الاضطرابات العميقة في نفسيته.[2]
- التعريف الزمني: صعب على العلماء وضع حدود زمنية دقيقة تحدد من خلالها بداية سن المراهقة، لكن هناك من حددها بسن مابين 13 و 20 سنة، ويستخلص السن التقريبي لنهاية سن المراهقة من خلال النصوص الآتية: " الولد سيد سبع سنين وعبد سبع سنين ووزير سبع سنين- الغلام يلعب سبع سنين – فمدة سبع سنين اذا أضيفت إلى مرحلتي الطفولة الأولى والثانية المقدرة بأربعة عشر سنة فإن الواحد والعشرون هو السن التقريبي لنهاية المراهقة." [3]

- **التعريف الإجرائي:**

هو الشخص الذي تطرأ عليه مجموعة من التغيرات سواء من الناحية البدنية أو الجنسية أو العقلية أو العاطفية من شئنها أن تنقل المرء من فترة الطفولة إلى مرحلة الشباب والرجولة.

سادسا: عرض الدراسات السابقة.

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما وصلت اليه من خلال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لميتم الاهتمام بدراستها إنما يتم الاطلاع عليها من أجل تفادي التكرار وأخطاء الآخرين وقد يسمح له ذلك بفهم موضوع بحثه أكثر واختيار الإجراءات والطرق المنهجية الملائمة لدراسته.

1 الجرجاني، التعريفات، الدار التونسية للنشر، تونس، د ط، 1971، ص 110.

2. خليل زايد فهد، فن التعامل مع المراهقين، دار النفائس للنشر و التوزيع ،الجزائر،ط2، 2017،ص10.

3Phamazek.Dhouzel, Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescence, Maloine, S.A.Editeur, paris, 2eme edition, 1979,p 83.

ولذلك حاولنا قدر الإمكان الحصول على دراسات سابقة أو مشابهة، وتتمثل أهم الدراسات السابقة التي اعتمدنا عليها:

- **الدراسة الأولى:**

- **دراسة أحمد فلاق:** سنة 2008-2009، تحت عنوان: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو- دراسة في القيم والتأثيرات أطروحة دكتوراه في علوم الاعلام والاتصال.

تم انجاز هذه الدراسة بجامعة: الجزائر (بن يوسف بن خدة)، بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال.

وقد انطلق الباحث من خلال هذه الدراسة من إشكالية مفادها: ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

تمت معالجتها في 7 فصول، واعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج المسحي بتقنية تحليل المضمون والاستمارة، حيث استخدم مبدأ المعاينة من خلال اختيار 25 لعبة وهو ما يمثل قرابة 15% من الألعاب المذكورة.

وعن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة فقد كانت كالآتي:

- يعد جهاز الكمبيوتر في مقدمة الآلات المستخدمة من قبل العينة في ممارسة ألعاب الفيديو.
- يوجد اختلاف بين الذكور والإناث في امتلاك عدد ألعاب الفيديو، وذلك لصالح الذكور.
- يعد الشراء الوسيلة التي يستخدمها كل أفراد العينة لاقتناء ألعاب الفيديو، تليه الاستعارة وأخيرا التحميل.
- تعد العطل والمناسبات أفضل فترات ممارسة ألعاب الفيديو تليها الممارسة اليومية، ثم الممارسة مرة في الأسبوع، ثم اللعب يوما بيوم وأخيرا الممارسة مرة في الشهر.
- تعد الفترة المسائية الفترة المفضلة من قبل أفراد العينة لممارسة ألعاب الفيديو.

- يشكل أفراد العينة الذين يقضون ساعة واحدة فقط في اليوم الواحد (اليوم الواحد وليس يوميا) عند ممارسة ألعاب الفيديو الأكثرية، يليهم من يمارس لمدة ساعتين، ثم من يمارسون لمدة ثلاث ساعات، تليهم من يمارسون الأكثر من 4 ساعات.
- تعد متعة الفوز وبطل القصة أكثر الأمرين المحبين لدى العينة في ألعاب الفيديو.
- تعد ممارسة ألعاب الفيديو النشاط الترفيهي الأول بالنسبة للعينة حيث قدر متوسط حسابه (03.00).

- وتتشابه هذه الدراسة مع دراستنا كونها تتطرق إلى ألعاب الفيديو وهو متغير أساسي في دراستنا حيث تناولنا موضوع الألعاب الإلكترونية.

كما تكمن نقاط التشابه في بعض الإجراءات المنهجية حيث اعتمدت كلتا الدراستين على الاستمارة كأداة لجمع المعلومات.

- وتكمن نقاط الاختلاف في:

كون هذه الدراسة ركزت على الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات أما دراستنا فركزت على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، بالإضافة إلى الاختلاف في مجتمع البحث حيث تركز هذه الدراسة على الأطفال ونحن نركز على المراهقين.

وبغض النظر عن الاختلافات فإن هذه الدراسة تعتبر فرعا من دراستنا، فقد أفادتنا كثيرا في الإحاطة بالموضوع المدروس سواء من الناحية المنهجية أو النظرية، وكذلك في توجيهنا إلى المراجع المفيدة.

- **الدراسة الثانية:**

- **دراسة الطالب:** عبد القادر بن إبراهيم القاسم، سنة 2011، تحت عنوان: العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض.

حيث أنجز هذه الدراسة: بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية قسم علم النفس، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في التوجيه والإرشاد الطلابي.

وتدور إشكالية هذه الدراسة في محاول للتعرف على العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض؟

وقد تم معالجة الإشكالية في أربعة فصول.

واعتمدت الباحث في الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وقام باختيار أداة الاستبيان لجمع المعلومات وقدرت عينة هذه الدراسة ب (31) طالب من طلاب الثانوية تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

وتوصل الباحث في هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.
- طلاب المدارس الأهلية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
- أما الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل: الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الأخرين.
- لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف الصف الدراسي.

- تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في الإجراءات المنهجية، حيث تندرج كلا منهما ضمن الدراسات الوصفية وكذلك التشابه في أدوات جمع البيانات فقد اعتمدت كلتا الدراستين على استمارة الاستبيان كأداة لجمع المعلومات واعتمادهما على المنهج الوصفي.

- تتمثل نقاط الاختلاف بين الدراستين في كون دراسة عبد الرزاق ركزت على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، أما دراستنا فقد ركزت على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين.

– الدراسة الثالثة:

- **دراسة الطالبة:** مريم قويدر، لسنة (2011،2012)، تحت عنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال– دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة وقد أنجزت هذه الدراسة بجامعة الجزائر 3– كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير.

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

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

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

- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة حيث بلغ متوسط حسابها 3.00.

– أن 88 % من أفراد العينة يمتلكون جهاز البلاي ستايشن2 في البيت و12 % منهم لا يمتلكون هذه الأجهزة في البيت.

–أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت وهذا بنسبة 53.5 %.

– أن جهاز الكمبيوتر يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها وذلك بنسبة 56.5%.

- أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 92 %.

- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 33.5%.

- أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة تأتي في المرتبة الأولى بنسبة 24.5%.

- أن أغلب أفراد العينة يقتنون الألعاب الإلكترونية من خلال الشراء وذلك بنسبة 84%.

- أن بطل القصة هو أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي يقدر ب 2.50.

- أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة وذلك بنسبة 58.5%.

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

- وتكمن نقاط التشابه بين الدراستين في ما يلي: كلتا الدراستين اعتمدتا على المنهج الوصفي واعتمدت على الملاحظة كأداة لجمع المعلومات واعتمادهما على العينة القصدية.
- تختلف دراستنا مع دراسة "مريم قويدر" في كون هذه الأخيرة تركز على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال أما دراستنا فتحاول معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين.

- **الدراسة الرابعة:**

- **دراسة الطالبة: عقون حكيم وبكة عبد القادر**: سنة 2014/2013، تحت عنوان: ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18) سنة.

أنجزت هذه الدراسة بجامعة: قاصدي مرباح ورقلة بكلية: علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، قسم: النشاط البدني والرياضي التربوي رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماجستير، ميدان: علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، شعبة التربية الحركية

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

وقد اعتمد الباحثان في دراستهما على المنهج الوصفي، وأجريت هذه الدراسة على عينة من التلاميذ والأولياء التي قدر عددها ب 103 مفردة اختيرت بطريقة قصدية، ثم تم استخدام أداة الاستمارة في جمع المعلومات.

وتوصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- أن أهم الصعوبات التي تعرقل ممارسة النشاط البدني والرياضي والتحصيل الدراسي من طرف المراهقين، هي زيادة وانتشار الألعاب الإلكترونية وقلة القاعات الرياضية.
- أغلبية أولياء التلاميذ يرون أن ألعاب الفيديو له أثر سلبي على نتائج التلاميذ ويحبون ممارسة النشاط البدني الرياضي لأبنائهم.
- أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع بممارسة ألعاب الفيديو.
- توجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين للألعاب الفيديو على حسب اختلاف المراحل العمرية.
- توصلت الدراسة إلى أن نسبة 35.9 % يفضلون استخدام ألعاب الفيديو على أجهزة الفيديو و5.8% على الهاتف النقال و31.1% من التلاميذ يفضلون ممارستها على الكمبيوتر و21.9% يفضلون الأنترنيت.
- توصلت الدراسة إلى أن أغلب التلاميذ والتي تمثل نسبتهم 30.1 % يمارسون ألعاب الفيديو بغرض المتعة.
- أن 56.3% من التلاميذ يملكون أجهزة الحاسوب.

- تتمثل نقاط التشابه بين الدراستين في اعتماد كال منهما على المنهج الوصفي وأداة الاستمارة لجمع المعلومات واختيار أفراد العينة بطريقة قصدية
- تختلف دراستنا مع دراسة "حكيم عقون وعبد القادر بكة " في كون دراستنا تركز على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين بينما ركزت دراستهما على معرفة انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين من [15-18 سنة].

– الدراسة الخامسة:

- **دراسة الطالبة:** بن مرزوق نوال وسعاد وهناء: سنة: 2015-2016، تحت عنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر.

تم إنجاز هذه الدراسة بجامعة: الجيلالي بونعامة خميس مليانة، بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية. بقسم: العلوم الاجتماعية، تخصص: سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي.

– وقد انطلقت هذه الدراسة من الإشكالية القائلة: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية؟

عولجت هذه الدراسة في 4 فصول.

– واعتمد الباحثان من خلال هذه الدراسة: على المنهج الوصفي، أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقد اعتمدت على الاستمارة بالمقابلة والملاحظة المباشرة في عملية جمع المعلومات، وقام باختيار العينة القصدية العمدية والمتمثلة في الأطفال المتمدرسين ما بين 7 و11 سنة.

– وعن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة فقد كانت كالآتي:

- معظم الأطفال المتمدرسين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 64%
- أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا.
- أغلبية التلاميذ يميلون للألعاب القتالية.

- إن معظم الأطفال المتمدرسين يمارسون هذه الألعاب بسبب حب المغامرة والمتعة بنسبة 40%.
- أن معظم التلاميذ يمتلكون أقل من 5 ألعاب الأكشن والقتال.
- أكثرية التلاميذ يمكنهم إعادة تركيب أحداث قصة الألعاب من الواقع.

- تتمثل نقاط التشابه بين الدراستين في كون كلا منهما تندرجان ضمن الدراسات الوصفية واعتماد كل من دراستنا وهذه الدراسة على المنهج الوصفي وأداة الاستمارة كأداة لجمع المعلومات واختيار مفردات العينة بطريقة قصدية.
- أما نقاط الاختلاف فتتمثل في كون دراسة " نوال بن مرزوق وهناء سعاد" تركز على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، بينما ركزت دراستنا حول معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي للمراهقين.

سابعا: مجالات الدراسة (المكاني، الزمانية والبشرية)

تعد مجالات الدراسة نقطة أساسية في كل بحث علمي وهذا راجع لما تكتسبه من أهمية في الدراسة الميدانية، ولكل دراسة ثلاث مجالات رئيسية.

1- المجال الزماني: انطلقت دراستنا في أواخر ديسمبر حيث قمنا باختبار عنوان الدراسة وبعد الموافقة عليه من طرف الإدارة شرعنا في الجانب المنهجي والنظري والميداني.

– **الجانب النظري:** شرعنا في إعداده في شهر جانفي واستمر فيه البحث إلى غاية أواخر شهر فيفري لسنة 2018.

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

– **الجانب الميداني**: ومن شهر مارس قمنا بإنجاز الاستمارة من أجل توزيعها على الأفراد عينة الدراسة، ولهذا وجب علينا الذهاب إلى المؤسسة قيد الدراسة، وهي متوسطة محمد البشير الإبراهيمي ببلغيموز حيث من25 إلى 28 أفريل قمنا بتوزيع الاستمارات على التلاميذ وبعد ذلك وكتكملة للعمل النهائي للاستمارة قمنا بتفريغ البيانات وتبويبها في الجداول للوصول إلى النتائج وتحليلها حيث أخذت هذه المرحلة وقت بحيث امتدت من 01 إلى 15 ماي ومن 17 إلى 30 ماي قمنا في هذه المرحلة بإعادة تصحيح المذكرة ووضع اللمسات الأخيرة عليها قبل الدفع.

2– المجال المكاني: هو متوسطة محمد البشير الإبراهيمي بالفرع البلدي بلغيموز.

- التسمية الرسمية/ محمد البشير الابراهيمي.
- تاريخ الإنجاز: 1978.
- بلغيموز – العنصر.
- المساحة الاجمالية: 4000.00م^2
- المساحة المبنية: 1800.00م^2
- نوعية النظام: نصف داخلي.
- قاعة الأساتذة: 01.
- عدد التلاميذ: 446 تلميذ وتلميذة.
- عدد أعوان الوقاية والأمن: 01.
- عدد الإداريين: 12.
- سن التلاميذ: 11 سنة إلى 17 سنة.
- عدد الأساتذة: 39 أستاذ.

3- المجال البشري: يقصد به المراهقين المتمدرسين الذين يتم إجراء الدراسة عليهم والموزعين على الأقسام، والذين يتكونون من فئات عمرية مختلفة من حيث الجنس (ذكور، إناث) والذين تتراوح أعمارهم ما بين 11 إلى 17 سنة ويقد عددهم ب (446).

ثامنا: نوع الدراسة ومنهجها.

عند القيام بأي دراسة علمية لا بد من إتباع خطوات فكرية منظمة وعقلانية هادفة لبلوغ نتيجة ما وذلك بإتباع منهج معين يتناسب وطبيعة الدراسة التي سنتطرق إليها.

8-1- طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق.

8-2- المنهج المستخدم في الدراسة:

من طبيعة العلوم أنها تستخدم مناهج عدة للمعالجة وهذا حسب الظواهر الاجتماعية التي تتناولها الدراسة ومن هنا فإن اختيار الباحث للمنهج، يختلف حسب طبيعة الموضوع، والمنهج كيفما كان هو الطريقة التي يسلكها الباحث لوصول إلى نتيجة معينة. [1]

تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، ودراسة حقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما [2]وهو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة، إلا أنه يريد

1 موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ترجمة بوزايد صحراوي، متابعة مصطفى ماضي، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، ط2، د ت، ص 150.

2 مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011-2012، ص 21.

التوصل إلى معرفة دقيقة وتفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو في وضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها ،وقد يكون هذا الوصف كميا أو كيفيا. ويعتمد هذا المنهج على دراسة الظاهرة كما هي موجودة في الواقع فيصفها وصفا دقيقا كيفيا أو كميا فالتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها، والتعبير الكمي يعطي وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباطها معا لظواهر المختلفة الأخرى.[1]

ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة، بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية، ويركز على أوضاع عامة وعالمية [2]

ولأن دراستنا تهدف إلى كشف ووصف أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين وكان إلزاميا علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة.

تهدف إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق، فقد لجأنا إلى المنهج الوصفي التحليلي لأنه المنهج الأنسب للبحث في هذه المواضيع، من خلال الوقوف على الآثار المترتبة من استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، ولمنهج الوصفي هو المنهج الذي يرتكز على وصف دقيق وتفصيلي لظاهرة أو موضوع محدد على صورة نوعية أو كمية رقمية، وقد يقتصر هذا المنهج على وضع قائم في فترة زمنية محددة أو تطوير يشمل فترات زمنية عدة.([3])

ويعرفه احمد بن مرسلي بأنه الطريقة العلمية التي تمكن الباحث من التعرف على الظاهرة المدروسة، من حيث العوامل المكونة لها، والعلاقات السائدة داخلها، كما هي في الحيز الواقعي

1 محمد لعقاب، مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنيت في الجزائر ،رسالة دكتوراه،جامعة الجزائر،كلية الآداب واللغات،قسم علوم الإعلام والاتصال، 2000-2001، ص 23.

2 محمد شفيق، البحث العلمي، الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الأزاريطة ،الإسكندرية، مصر، ط1، 1998، ص 93.

3 محمد عبيدات وآخرون، منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات، دار وائل، عمان، دط، 1999، ص 43.

وضمن ظروفها الطبيعية الغير مصطنعة من خلال جمع المعلومات والبيانات المحققة لذلك.[1]

ومن أهم الاعتبارات التي قادتنا إلى استخدام المنهج الوصفي دون غيره نذكر منها:

– طبيعة موضوع البحث الذي فرض استخدام المنهج الوصفي دون غيره، هذه الدراسة تتلاءم مع المنهج الوصفي لأنها تهدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق.

– هذه الدراسة تفرض استخدام أدوات المنهج الوصفي كالاستمارة والملاحظة والمقابلة وذلك لجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات الضرورية والمناسبة للدراسة، وبالتالي الوصول إلى نتائج علمية دقيقة وواقعية.

وقد قمنا بالاعتماد على نظرية الاستخدامات والاشباعات في شقها المتمثل في انتشار المبتكرات.

تاسعا: مجتمع البحث والعينة.

إن المجتمع الذي اعتبرناه المجتمع العام للدراسة هو تلاميذ متوسطة محمد البشير الإبراهيمي والذين يدرسون في المستويات الأربعة: الأولى والثاني والثالثة والرابعة متوسط، يتراوح سنهم ما بين 11 و17 سنة، والذين يقيمون ببلدية العنصر ولاية جيجل والمستخدمين للألعاب الإلكترونية، بحيث قمنا بأخذ عينة من المجتمع الكلي، ممثلة بنسبة 20% من مجموع 446 تلميذ بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، وقد كان العدد النهائي لمجموع التلاميذ الذين أجريت عليهم دراستنا يقدر ب 89 تلميذ وتلميذة.

– **عينة الدراسة:** يمثل تحديد المجتمع الذي ستجمع منه البيانات أحد أهم الخطوات في تصميم البحث العلمي، لذا يجب على الباحث أن يوضح خصائص ظاهرة هذا المجتمع. [2]

1 أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط3، 2007، ص 286.

2 عبد الكريم بوحفص، أسس ومناهج البحث في علم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، د ب، ط1، 2011، ص 68.

فتعرف العينة على أنها عبارة عن عدد محدد من المفردات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا ويسجل من خلال التعامل مع البيانات الأولية المطلوبة، ويشترط في هذا العدد أن يكون ممثلا للمجتمع البحث في الخصائص والسمات التي يوصف من خلالها المجتمع [1]

وقد اعتمدنا في دراستنا على 89 مفردة من ممارسي الألعاب الإلكترونية كعينة قصدية والتي يتم تعريفها بأنها تخضع لاختيار مقصود تبعا لشروط وأهداف البحث إذ تشكل مفردة العينة ممن تتوفر فيهم الشروط المحددة مسبقا وبالتالي فهي لا تخضع لاختيار كيفي من طرف الباحث.

وتتم أهم خصائص عينة بحثنا في:

- أن يكون المراهقين المستجوبين من ممارسي الألعاب الإلكترونية والمتأثرين بها.
- أن يكون المراهقون المستجوبون من المتمدرسين في المتوسطة المراد التوجه إلهيا لإجراء الدراسة.

بما أن مفردات مجتمع الدراسة يقدر ب 446 مفردة من المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، اخترنا عينة تقدر ب 20%، فإن حجم العينة القصدية تم استخراجه كالآتي:

$\frac{446 \times 20}{100} = 89{,}20$ وبالتقريب 89 مفردة.

حيث نقوم باختيار المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية دون غيرهم من المراهقين المتمدرسين بالمؤسسة.

عاشرا: أدوات جمع البيانات.

يركز الباحث على تقنيات لجمع المعطيات والبيانات الخاصة بالظاهرة المراد دراستها واختيار التقنية أو الوسيلة المعتمدة عليها، يتوقف أساسا على طبيعة موضوع الدراسة، والهدف المراد الوصول إليه بما أننا بصدد معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهق وتماشيا مع طبيعة الموضوع فقد إعتمدنا على الاستمارة اذ تعتبر أهم وسيلة في جمع البيانات.

1 محمد زيان محمد، منهج البحث العلمي وتقنياته، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط1 ،1983، ص 83.

10-1- الاستمارة:

تعتبر من الأدوات الرئيسية التي اعتمدنا عليها لأنها تمكن من الحصول على المعلومة مباشرة من المبحوث بدون وساطة وحسب الكاتب "فرانسيس بال" فإن الاستمارة يمكن أن تمدن بمعلومات غنية ودقيقة أكثر من المقابلة وهذا نظرا لكون الاستمارة توفر للمبحوث الحرية في الإجابة دون إحراج، ويعرف الاستبيان بأنه تلك القائمة من الأسئلة التي يحضرها الباحث بعناية في تعبيرها عن الموضوع المبحوث في اطار الخطة الموضوعة لتقدم للمبحوث من أجل الحصول على إجابات تتضمن المعلومات والبيانات المطلوبة [1]

قد قمنا بصياغة الاستمارة والاستبيان بلغة بسيطة عن طريق استخدام مجموعة من الأسئلة التي طالبنا فيها المبحوثين الإجابة عنها، وحاولنا ربط الاستمارة بإشكالية وفروض الدراسة، ولما كان الهدف من الدراسة هو معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين، من خلال معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق، وقد صممنا الاستمارة متبعين جملة من الخطوات المنهجية التالية:

– التفكير في أسئلة الاستمارة ومضمونها وفق الموضوع انطلاقا من الأسئلة وفروضها.

– صياغة أسئلة الاستمارة في صورة مبدئية.

– عرض الاستمارة على الأستاذ المشرف ثم عرضها على الأساتذة والدكاترة المحكمين (الدكتورة حورية بولعويدات، الأستاذ عبد الوهاب بوبعة)، والذين قدموا ملاحظات حول بعض الأسئلة وبناءا على تلك الملاحظات والتوجيهات تم تعديل الاستمارة وإعادة صياغتها بشكل نهائي، وعلى هذا تم اعتماد أربعة محاور.

المحور الأول: البيانات الشخصية.

1 مصطفى حميد الطائي، خير ميلاد أبو بكر، مناهج البحث العلمي وتطبيقاته في العلوم السياسية، دار الوفاء، الإسكندرية، د ط، 2007، ص 95.

المحور الثاني: أسئلة تتمحور حول اختبار صحة الفرضية الأولى:

- الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين

المحور الثالث: أسئلة تتمحور حول اختبار صحة الفرضية الثانية:

- توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتدني درجة تحصيلهم الدراسي.

المحور الرابع: أسئلة تتمحور حول اختبار صحة الفرضية الثالثة:

- يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين.

خلاصة

من خلال ما سبق ذكره في هذا الفصل المنهجي يمكن القول بأن الإطار المنهجي للدراسة يساعد الباحث في دراسته وذلك بتوضيح الغموض الذي يدور حول موضوع الدراسة.

الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة

المبحث الأول: تطبيقات النشر الإلكتروني

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: نظرية الاستخدامات والإشباعات

المبحث الرابع: التحصيل الدراسي

تمهيد

انتشر التعامل الإلكتروني في حياتنا اليومية، واتسع ليشمل نواحي الحياة وجميع الأنشطة والمجالات وخاصة الترفيهية منها إلى درجة أصبحت حياتنا في جزء كبير منها إلكترونية، ويعتمد التعامل الإلكتروني على وسائل الاتصالات الإلكترونية الحديثة، بحيث سوف نتطرق في مبحث صغير إلى مفهوم النشر الإلكتروني أنواعه، مزاياه وأهدافه، والمشاكل التي يعاني منها، والإيجابيات التي يتميز بها.

المبحث الأول: تطبيقات النشر الإلكتروني.

تمهيد

لقد سمح التطور التكنولوجي من ظهور دعامة إلكترونية جديدة تعمل على نشر المعلومة بطريقة إلكترونية بدلا من النشر عبر وسائل الإعلام التقليدية وهو ما يصطلح عليه بالنشر الإلكتروني

أولا: مفهوم النشر الإلكتروني.

1- النشر PUBLISHING، اصطلاحا هو عملية الإخراج النهائي Final Lay-out، لمنتج مطبوع أو مصور ضوئيا على ورق، كأن يكون كتابا أو صحيفة أو مجلة أو أي مطبوع ورقي، أو قد يكون منشورا إلكترونيا مثل موقع من مواقع الأنترنت، يحتوي على رسومات الغرافيكس، أو مقاطع الحركة، أو النصوص والصور والصوتيات ومقاطع الفيديو، ولذلك يجب أن نقرأ أولا بتوسع مفهوم النشر الإلكتروني وصعوبة وضع تعريف غير متداخل له، فتطبيقاته كما أوردنا مجالاتها مختلفة ومتعددة فقد يطلق على النشر الإلكتروني بالإنجليزية Epublishing,online publishing, web publishing وهي ترمز جميعا إلى النشر الشبكي أو النشر على الأنترنت.[1]

2- ويورد جبريل العريشي عدة تعريفات للنشر الإلكتروني، فبحسب المعجم الموسوعي لمصطلحات المكتبات والمعلومات فالمقصود بالنشر الإلكتروني مرحلة يستطيع فيها كاتب المقال أن يسجل مقاله على إحدى الوسائل وتجهيز الكلمات word processing ثم يقوم ببثه إلى محور المجلة الإلكترونية،الذي يقوم بالتالي بجعله متاحا في تلك الصورة الالكترونية للمشتركين في مجلته، وهذه المقالة لا تنشر وإنما يمكن عمل صور منها مطبوعة اذا طلب أحد المشتركين ذلك، والواقع هنا التعريف ناقص في تقديري فهو يحصر النشر الإلكتروني في المطبوعات النصية والمجهزة للطباعة الورقية فيخلط بينه وبين التجهيز الطباعي، وهو نفس الخطأ الذي يقع فيه من يرددون أن النشر الإلكتروني يعني نشر المعلومات التقليدية الورقية عبر تكنولوجيات جديدة تستخدم الكمبيوتر وبرامج النشر الإلكتروني في طباعة المعلومات وتوزيعها ونشرها.[2]

وفي التعريف الثاني للنشر الإلكتروني تمت إضافة شيء هام، ألا وهو الوسائط الإلكترونية المساهمة في نشر المعلومة أيا كان نوعها، من خلال الأقراص المرنة أو المضغوطة أو من خلال الشبكات الإلكترونية كالأنترنت وهذا من خلال التعريف التالي:

1 عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد، المفاهيم والوسائط والتطبيقات، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2008، ص 362.
2 المرجع نفسه، ص 363.

3- النشر الإلكتروني هو استخدام الأجهزة الإلكترونية في مختلف مجالات الإنتاج والإدارة وتوزيع البيانات والمعلومات وتسخيرها للمستفيدين، وهو ما يماثل تماما النشر بالوسائل والأساليب التقليدية ويتم توزيعها بالوسائط الإلكترونية كالأقراص المرنة والأقراص المضغوطة أو من خلال الشبكات الإلكترونية كالأنترنت.[1]

ثانيا: أنواع النشر الإلكتروني

يمكن التميز بين نوعين من النشر الإلكتروني

1- النوع الأول: يعتمد على المصنفات المنشورة ورقيا بأسلوب النشر التقليدي، بمعنى أن يكون هذا المصنف قد سبق نشره ورقيا، ثم يعاد نشره إلكترونيا، فهذا النشر لا يكون مستقلا كلية عن النشر الورقي وإنما يوجد مستندا إليه، لذلك يسمى هذا النوع من النشر الالكتروني بالنشر الإلكتروني الموازي أو التابع للنشر التقليدي.

2- أما النوع الثاني: فهو يستقل كلية عن النشر الورقي، ومعه ينشر المصنف الأول بطريقة إلكترونية دون أن يكون قد سبق نشره ورقيا، فهو نشر إلكتروني بحت أو خالص، مستقل في نشأته عن النشر الورقي، ومن تطبيقات النشر الإلكتروني في الصرف النشر مباشرة على الشبكة العالمية الأنترنت، والنشر على الأقراص الإلكترونية مثل CD/DVD وأقراص الملتيميديا وغيرها [2]

ويمكن تحديد أربع أنواع من مصادر المعلومات الإلكترونية على الأنترنت:

3-1- نشر إلكتروني أولي: وهو نوع من مصادر المعلومات الأولية على شكل معلومات إلكترونية على الصفحات (www)

3-2- نشر إلكتروني موازي: وهو نوع من مصادر المعلومات تتواجد بشكلين مطبوع وإلكتروني.

1 يمينة بلعاليا، الصحافة الإلكترونية في الجزائر، بين التحدي الواقع والتطلع نحو المستقبل، أطروحة ماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر3، كلية العلوم السياسية والإعلام ،قسم علوم الإعلام والاتصال،الجزائر،2006-2007،ص25.

2 إبراهيم الدسوقي أبو الليل، التجارة الإلكترونية-الحكومة الإلكترونية، ورقة مقدمة إلى مؤتمر العلمي السنوي السابع عشر، النشر الإلكتروني و حقوق الملكية الفكرية 19-05-2009 ابوضبي،ص151.

3-3- إعادة النشر الإلكتروني: وهنا نجد الكتب الإلكترونية والكتب على الخط منها الكتب في الأدب الإنجليزي أو الأمريكي وغيرها.

3-4- النشر الإلكتروني المسبق: ويسبق النشر العادي بشكل خاص مثل علوم الكيمياء والرياضيات والفيزياء [1]

ثالثا: مزايا النشر الإلكتروني

إن أهداف النشر الإلكتروني العامة تتمثل أساسا في تطوير أجهزة الحاسبات وتقنيات تراسل المعلومات وبرمجياتها من أجل الابتكار والإبداع وإعداد المواد وإنتاج صفحات نموذجية وإخراجها بشكل تفاعلي جذاب، وتسريع عمليات البحث العلمي في ظل السباق التكنولوجي، وإتاحة الإنتاج الفكري للدول على شكل أوعية إلكترونية، والحفاظ على التراث البشري على مدار التاريخ وعبر الأجيال، وتعميق فرص التجارة الإلكترونية التي أصبحت ترتكز على المعلومات. ويمكن أن نبلور مزايا النشر الإلكتروني فيما يلي:

1 - زيادة الفاعلية في التنظيم وتطوير الأداء في العمليات الفنية والخدمات المعلوماتية.

2- تقليص الأعمال الروتينية، والاستفادة من وقت العاملين لأداء الأعمال الأخرى الضرورية.

3 - تساعد تقنيات المعلومات؛ ومنها النشر على الاستفادة من مساعدي أمناء المكتبات في القيام ببعض الأعمال التي كانت قاصرة على أمناء المكتبات.

4- الحفاظ على البيئة، فالنشر الإلكتروني يقلل من استخدام الأوراق المعتمدة في صناعتها على تقطيع الأشجار مما يخل بالبيئة ويهدر مواردها الطبيعية.

5-إدارة المعلومات بسهولة وسرعة أفضل من الطرق التقليدية.

1 هناء عبد الحكيم كاظم، النشر الإلكتروني و دوره في تطوير البحث العلمي، مجلة جامعة بابل ،العدد3 ، مصر،2013،ص937.

6- تقليل التكاليف التي يتحملها الناشر أثناء نشره لكتاب معين من حيث: الطباعة –التوزيع – الشحن ... فالنشر الإلكتروني اعتمد على الإنترنت في عمليات النشر.[1]

لعل من أبرز مزايا النشر الإلكتروني وخصائصه ما يلي:

1- **التفاعلية:** حيث يؤثر المشاركون في عملية النشر الإلكتروني على أدوار الآخرين وأفكارهم ويتبادلون معهم المعلومات، وهو ما يطلق عليه الممارسة الاتصالية والمعلوماتية المتبادلة أو التفاعلية. فمن خلال منصات النشر الإلكتروني سيظهر نوع جديد من منتديات الاتصال والحوار الثقافي المتكامل والمتفاعل عن بعد، مما سيجعل المتلقي متفاعلاً مع وسائل الاتصال تفاعلا إيجابياً.

2- **اللاجماهيرية:**(Demassification) حيث يمكن توجيه النشر الإلكتروني إلى فرد أو مجموعة معينة من الأفراد.

3- **اللاتزامنية:**(Asynchronization) حيث يمكن عن طريق النشر الإلكتروني القيام بالنشاط الاتصالي في الوقت المناسب للفرد دون ارتباط بالأفراد الآخرين أو الجماعات الأخرى.

4- **الحركية:**(Mobility) التي تعني إمكان نقل المعلومات عن طريق النشر الإلكتروني من مكان لآخر بكل يسر وسهولة.

5- **القابلية للتحويل:**(Convertibility) أي القدرة على نقل المعلومات عن طريق النشر الإلكتروني لها من وسيط لآخر.

6- **الشيوع والانتشار:**(Ubiquity) بمعنى الانتشار حول العالم وداخل كل طبقة من طبقات المجتمع.

7- **العالمية أو الكونية:**(Globalization) على أساس أن البيئة الأساسية الجديدة للنشر الإلكتروني ووسائل الاتصال والمعلومات أصبحت بيئةً عالمية. [2]

1 أحمد يوسف حافظ أحمد، النشر الإلكتروني ومشروعات المكتبات الرقمية العالمية والدور العربي في رقمنة وحفظ التراث الثقافي، دار النهضة، الجيزة، ط1، 2013، ص 44.

2 عنتر محمد أحمد عبد العال، معوقات النشر الإلكتروني وعدم الاستفادة منه في الجامعات العربية، دراسة ميدانية، جامعة سوهاج،2011، ص31.

رابعا: أهداف النشر الإلكتروني

فقد كانت تنحصر في هدف واحد هو قدرة الشبكات على نقل الملفات النصية لخدمة الأغراض العسكرية.

حتى بدأت أهداف النشر الإلكتروني تتعدى إلى المؤسسات الأكاديمية والجمعيات العلمية وغيرها بما في ذلك الأفراد وأصبحت أهدافه تتركز في النهاية في:

1- تسريع عمليات البحث العلمي في ظل السباق التكنولوجي.

2- توفير النشر التجاري الأكاديمي.

3- وضع الإنتاج الفكري لبعض الدول على شكل أوعية إلكترونية.

4- تعميق فرص التجارة الإلكترونية. [1]

خامسا: مشاكل النشر الإلكتروني

إن النشر الإلكتروني هو الأسلوب المثالي للنشر فهناك عدد من المشاكل التي تحد من توسع النشر الإلكتروني وتجعله اقل استخداما مقارنة بالنشر التقليدي ومن أبرز المشاكل:

1- ضرورة توفير بيئة تقنية متطورة في المجتمعات المستخدمة مما قد لا يكون متوفرا أو متكيف ما لا انعدمت الفائدة المرجوة .

2-تتكون تقنيات النشر الإلكتروني بصعوبة لدى الكثير ويتطلب الخبرة.

3-الجهد المبذول في تصفح المادة إلكترونيا وهو أكثر من ذلك الجهد المبذول في تصفح المادة التقليدية.

4-امكانية الدخول بالشبكات واستعراض المواد إلكترونيا يرتبط بإمكانية توفير أجهزة الاتصالات والكهرباء مما يعني تأثير النشر إلكتروني في تطبيقات أي من هذه الإمكانيات. [2]

1 محمد علي أبو العلا، التوثيق الإعلامي والنشر الإلكتروني في ظل مجتمع المعلومات، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، مصر، ط1، 2013، ص 73.

2 هناء عبد الحكيم كاظم، مرجع سابق، ص 338.

سادسا: إيجابيات وسلبيات النشر الإلكتروني.

" للنشر الإلكتروني إيجابيات ومزايا كثيرة نخص منها بالذكر الآتي:

1- **سرعة التوزيع ونقل المصنف إلى الجمهور**: فقد أصبح بفضل التقنية الحديثة، في مقدور القارئ أن يحصل على نسخة من المصنف الإلكتروني كله أو بعضه بسرعة وسهولة سواء بتحميلها على الحاسب الآلي أم بالحصول على نسخة ورقية بطبعها بآلة الطبع عند الطلب كما يمكنه الحصول على نسخة إلكترونية على قرص CD أو غيره من الوسائط وهذه العمليات تتم في دقائق قليلة مما يوفر على القارئ البحث عن أماكن التوزيع التقليدية والانتقال إليها أو الاتصال بها للحصول على مبتغاه ولا تقتصر السرعة والسهولة في النشر الإلكتروني على القارئ أو الباحث، وإنما تمتد إلى المؤلف وكذلك الناشر بسبب سهولة إجراء هذا النشر. [1]

2- **قلة النفقات**: يتميز النشر الإلكتروني بقلة نفقاته وبخس تكلفته ليس فقط فيما يخص نفقات النشر الإلكتروني ذاته، حيث يقتصر الأمر على نفقات الطباعة دون أثمان الأوراق والحبر والتجليد والتوزيع تلك النفقات التي يتطلبها النشر الورقي التقليدي والتي تتضاعف بالنسبة للنشر الإلكتروني" [2]

"ولا تقتصر إيجابيات النشر الإلكتروني على ما سبق ذكره فقط وإنما تمتد أيضا إلى توفير الوقت على الناشر والباحث، وإمكانية التعديل بسهولة في محتوى المواد المنشورة بالإضافة والحذف والتغيير من إيجابيات النشر الإلكتروني أيضا سهولة البحث عن المعلومة في أكثر من مصدر، هذا بالإضافة إلى ميزة التفاعلية التي يتيحها النشر الإلكتروني باستخدام نقاط الربط "Hyper Link" التي تمكن الباحث من الوصول إلى معلومات إضافية أو توضيحات لكلمات أو عبارات معينة، كما تمكنه من الوصول إلى مواقع بحث أخرى.

1 إبراهيم الدسوقي أبو الليل، مرجع سابق، ص152.

2 المرجع نفسه، ص 152.

غير أن النشر الإلكتروني لا يخلوا من العيوب والسلبيات التي يأتي في مقدمتها سهولة الاعتداء على الملكية الفكرية للمؤلفين والناشرين مما أدى إلى ذيوع هذا الاعتداء.

هذا بجانب المشكلات الأخرى التي تثيرها التعاملات الإلكترونية عامة ومنها صعوبة إثبات الانتهاكات والتعديات على الحقوق الخاصة، وملاحقتها قضائيا، وما يصاحب ذلك من صعوبات تتعلق بتحديد المحكمة المختصة للنظر في النزع، وتحديد القانون الواجب التطبيق على النزاع، ثم تنفيذ الأحكام القضائية الصادرة في هذا الشأن، وترجع هذه الصعوبات إلى ما يتميز به النشر الإلكتروني والاعتداء عليه من عالميته وعدم اقتصاره على إقليم معين" [1]

1 إبراهيم الدسوقي أبو الليل، مرجع سابق، ص153.

خلاصة

يعد النشر الإلكتروني أحد النتائج المهمة التي أفرزتها الثورة الإلكترونية الحديثة في مجالات الاتصالات وانسياب المعلومات، فهو جزء لا يتجزأ منها وتطبيقا مهما ومفيدا من تطبيقاتها.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، فهي تجذب الأطفال والمراهقين وحتى الشباب، بحيث انتشرت انتشارا واسعا ونمت نموا ملحوظا خاصة في الآونة الأخيرة وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين والأطفال وهذا ما سنتطرق إليه من خلال عرض مفهوم الألعاب الإلكترونية وتاريخ نشأتها وأنواعها وأهم أساسيات الألعاب الإلكترونية.

أولا: تعريف الألعاب الإلكترونية.

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون ف نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، وبشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حل توفرها عل هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو PLAYSTATION والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة Digital palm devices، [1]

ثانيا: نشأة الألعاب الإلكترونية.

يرى" ألان لودياردار Alain Le Diberder بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها .تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب" لوديبا ردار."

1-المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب" بونغ Pong"، و"حرب الفضاء Space war " التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

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

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

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي. ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة" إينتال Intel" عام 1971 ، وفي العام الموالي 1972أسس" نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية 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. [1]

2-المرحلة الثانية :تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux)، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان" تورو إيواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة" نامكو Namco،" واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم" أتاري "لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر" كومودور وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت" نينتاندو Nintendo وهب مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

1 مريم قويدر، مرجع سابق، ص 114.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8 – 10 سنوات

3- البطل المميز ل" نيس "وهو ماريو Mario وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة" دونكي كونغ Donkey Kong" ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste " "شيجيرو مياموتو Shigeru Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

3- المرحلة الثالثة :جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور وسينكلير "Sinclair" وأمستراد "Amstrad" ، وفي عام 1986 أتاري أس تي "Atari St" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم 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 الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاري أس تي Atari ST". [1]

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل" بي سي PC"أو" آبل وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت" نينتاندو "في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

1 مريم قويدر، مرجع سابق ،ص ص 114-115.

4- **المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو "عبر "سوبرنيس Super Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغا ،Sega" من خلال لعبة" ميغادرايفر ،Megadriver" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي ،PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل" ميست Myst" أو" سيفن كويست ،Seven Quist" وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي ،Final Fantasy" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.[1]

5- **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع" المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو" سوني Sony" بلعبته "بلايستايشن ،Playsation" واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين" سوني " و"نينتاندو"، مما أزال"سيغا " التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو" لارا كروفت Croft Lara" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويست Everquist وأولتيما أونلاين ، Ultima online)، وألعاب" أف بي أس FPS" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم" هالف لايف ،Half Life" وتبقى" نينتاندو "الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل" البوكيمونات Les Pokemons" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد

1 أحمد فلاق ، مرجع سابق ،ص 115.

الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. [1] وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

6- **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس2 – PS2 وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس XBOX.

7- **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" نينتاندو دي أسNintendo DS"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن،"PSD" 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 لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005جهاز" بلايستايشن Playstation-3-3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد" إيكس بوكس360– XBOX 360". [2]

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر 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.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من

1مريم قويدر، مرجع سابق ، ص 116.
2 المرجع نفسه، ص 117.

طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.[1]

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة" سوني SONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير" بلايستايشن Playstation" إلى" بلايستايشن وان PSOne " و"بلايستايشن تو PS2" إلى" بلايستايشن إكس PSX"، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة" ميكروسوفت Microsoft" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن" سيغا Sega" اعتمدت هذه الاستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 إلى 40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات، في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات [2]، ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر: نوعية المنتوجات وآجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق...الخ، إن القفزات التكنلوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في

1 أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 116.

2 المرجع نفسه، ص 116.

التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ويعرف سوق برنامج اللعبة الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الاستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى آخره من الألعاب. غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوروبا) على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[1]

ولقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك" آرتس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة

1 مريم قويدر، مرجع سابق ، ص 118.

واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

ثالثا: أنواع الألعاب الإلكترونية.

أصبحت الألعاب الإلكترونية تمثل جزءا من ثقافة الطفل مما دعا العلماء والأولياء المهتمين بتربية النشء إلى وضع هذه الألعاب تحت مجهر الدراسات الإنسانية المختلفة وهذه الألعاب تجذب الأطفال بطرق متنوعة حسب شخصية كل طفل لأن كل طفل يجد فيها ما يغذي دوافعه ورغباته فمن أنواع الألعاب الإلكترونية:

1- **ألعاب الترفيه:** وهي التي تروي قصة لا تتضمن مشاهد قتال أو تدمير يكون الهدف منها إجراء مناورات وتفادي عوائق وتخطي حواجز ومثال لهذه النوعية من الألعاب الترفيهية لعبة السيمز The sims وقد اخترعها "ويل رايت" وهو مطور اللعبة sims city الشهيرة التي كانت تتطلب من اللاعب بناء مدينة وإدارتها ويبدوا أنه نفس السؤال المحير، ماذا يفعل سكان تلك المدينة الصغيرة؟ وكيف يديرون حياتهم؟، والاختلاف في اللعبة الجديدة the sims أنها محاكاة للمجتمع البشري الممثل بأفراد قليلي العدد، وتهدف إلى مساعدة المواطنين على التعايش وتكوين علاقات اجتماعية والتكاثر أيضا والهدف الرئيسي هو تأمين المسكن والمأكل ويستطيع "السيمز" العيش بدون تدخل اللاعب، ولكن قد يسيؤون التصرف فلن يذهبوا مثلا إلى النوم مبكرا ويتأخرون عن موعد العمل صباحا أو يهملون تنظيف الأطباق وقد لا يذهب بعضهم إلى دورة المياه.

2- **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات "plate forme " أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة بونغ " pong" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "أركانويد " التي صممت على شكل لعبة

1 مريم قويدر، مرجع سابق ، ص 118.

تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" أتاريAtari ،"وجاءت بعدها لعبة "تيتريس " tetris وحديثا سلسلة "باكمان" pacman وسلسلة "ماريو Mario"وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ....الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها ألا تحبها، تعرفها.

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.[1]

3- **الألعاب التعليمية:** وقد ذكرنا منها على سبيل المثال ألعاب علاج العسر القرائي، ولكن هذه الألعاب كثيرة ومتنوعة وتتضمن ألعاب لتنمية مهارات القراءة والحساب وألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكمبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال قد يساعد كثيرا في علاج مشكلات تعليمية.

ويلاحظ أن استخدام الكمبيوتر في هذا المجال يمكن أن يخفف من الأعمال الروتينية والأعباء الإدارية التي يقوم بها المعلم مما يتيح له الفرصة لمتابعة الأطفال والتلاميذ المتعلمين الموهوبين وكذلك

1 أحمد فلاق ، مرجع سابق ،ص 105.

متابعة المتعلمين الذين يجدون صعوبات في تعلمهم والمتعلمين منخفضي التحصيل وهذا ما لا يتاح له مع أساليب التعليم التقليدية.

4- الألعاب الرياضية: وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات أو ألعاب الكرة والصيد، وهي يمكن أن تكون

5- فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر. [1]

رابعا: مجالات الألعاب الإلكترونية.

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

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

1 زينب سالم أحمد عبد الرحمن، مرجع سابق، ص 88.

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس" Casual Games نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات وتعد لعبة "تيتريس" Tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mystery mansion ،"و" بينبول pinball،" و"جي.تي.اي.بينبول ،"pinball gti" و3 دي بول"pool 3D" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس bloc breaker deluxe " أو ألعاب البولينغ" ميدنايت بولينغmidnight bowling" ...الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ،غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وأن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا للألعاب في أوروبا.[1]

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم...الخ)، لذلك فإن

1 هناء سعادو ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر،2016، ص ص 23-24.

عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول. [1]

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

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

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

1 ا هناء سعادو و نوال بن مرزوق ،مرجع سابق، ص 24.

2 المرجع نفسه، ص 25.

- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب متعددة اللاعبين بكثافة (Jeux massivement multi-joueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOX وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلاي ستايشن 1و2 و3 وجهاز بي أس2-PS2،وأجهزة شركة نيتاندو NINTENDO التي تعرف باسم GAME CUBE .[1]

5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من

1 هناء سعادو ونوال بن مرزوق، مرجع سابق، ص ص، 25-26.

صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات الأخرى مثل: المسدس أو الرشاش، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات.

5-1- أجهزة متعددة اللعب: و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

5-2- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE والربح بسرعة.

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز XBOX-x أوPlayStation أو cube game في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. [1]

خامسا: أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطفل على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب تحتل وجدان الطفل في يقظته ونومه...

1 هناء سعادو ونوال بن مرزوق، مرجع سابق، ص ص 26-27.

1- أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية:

تتمثل أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية والتي تم رصدها وفق دراسات وإحصائيات عملية وواقعية في:

1-1- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بيها الشخص في فضاء الألعاب الكرتونية والتي يفتقدها في الواقع.

1-2- نجاح الألعاب الإلكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذى قد يعانى منه كثير من الأشخاص خاصة في فترة المراهقة .

1-3- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب المرح.

1-4- التجديد والتحفيز الدائم الذى تتقنه شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية إضافة إلى حالة الإحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسته الألعاب الإلكترونية..

1-5- ومن اهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية فشل الأسرة في التواصل الإيجابي والفاعل مع أطفالهم وأبنائهم.[1]

سادسا: نماذج لما تحتويه الألعاب الإلكترونية.

الألعاب التي يتورع منتجوها عن فعل أي شيء في سبيل الحصول على أكبر قدر من الأموال وتحقيق مزيد من الأرباح والمكاسب المادية، ولا يكتفي أولئك الصناع بتلك المكاسب المادية بل يمتد همهم لأمور أخرى كثيرة مختلفة سواء ما كان منها يهمهم مباشرة أو تلك المطامع التي تأتي بإيعاز من جهات أخرى ومن أسوأ المخالفات والرسائل الخفية التي تبثها تلك الألعاب الخرافة والشركات المأخوذة من ما كان يدين به الإغريق قديمة وقلدهم الرومان قبل بعثة عيسى عليه السلام حيث كان لهم آلهة للنار وإله للحب وإله للمطر وللبحار وللقوة وغيرها وتأتي سلسلة ألعاب ما يسمى بأسطورة زيلدا The Legend of Zelda من إنتاج شركة نينتيندو، والتي بيع منها ما يزيد على (48) مليون نسخة، كمشاهد على دخول الخرافة والشركيات في تلك الألعاب، حيث تدور قصة اللعبة في عالم

1 إبراهيم أبو غزالة في HTTP://WW.ADDITION-WIKI.COM (2018/02/14)، 12:30.

هايرول (Hyrule) الخيالي، حيث هبط منذ زمن بعيد ثلاث آلهة وأسست ما يسمى بعالم هايرول الذي تدور أحداث اللعبة فيه، وتلك الآلهة: دِن (Din) إله القوة بيديها، خلقت أرض هايرول في بداية الزمن[1]. فارور (Farore) إله الشجاعة، نشرت قواها في هايرول لخلق كائنات شجاعة لتتبع العدل. وكانت شركة إليكترونيكس آرتس EA قد قررت ألا تقوم بتوزيع لعبة دانتيز إنفيرنو Dante's Inferno في الشرق الأوسط والتي تجسد ملحمة الكوميديا الإلهية الشعرية التي ألفها الشاعر الإيطالي دانتي أليغيري، والتي تتمحور قصتها المثيرة للجدل حول محاربة الشياطين (ويقصد بهم المسلمين ورموزهم) عبر حلقات الجحيم التسعة.

أما الشيء الذي لا أجد تفسيرا له فهو قيام شركة سوني بإدراج خلفية موسيقية لإحدى لعباتها تدعى (ليتل بيج بلانيت) Little Big Planet مشتملة على آيات قرآنية، ثم قامت بمصادرة اللعبة بعد أن لاقت احتجاجات واسعة من قبل المسلمين في مختلف أنحاء العالم ومعنى هذا أن اللعبة وصلت إلى كل مكان وعملية سحبها أو مصادرها جاءت من باب ذر الرماد في العيون.[2]

وهذه لم تكن المرة الأولى فقد سبقها أيضا في شهر مايو 2008م قيام شركة فيز الإعلامية ومقرها سان فرانسيسكو الأمريكية الناشر باللغة الإنجليزية لسلسلة مغامرات جوجو اليابانية بإظهار صورة لأحد الأشخاص وهو يقرأ القرآن ويقول: إن القرآن يأمر بالقتل، وهنا أجد العذر لأقتل، ثم يضحك. وبعد أن لاقت الشركة احتجاجات من مسلمين من مختلف أنحاء العالم قامت بالاعتذار سحب العدد وأوقفت إصدار النسخة الإنجليزية لمدة عام كامل حيث صدرت النسخة الحادية عشر منها في أبريل 2009م.

والحرب على المسلمين في بعض تلك الألعاب ومن يقف خلفها لا تتوقف عن حد، فهي تصور المسلمين في مواقف كثيرة بالإرهابيين والأعداء الذين يجب التخلص منهم، ومن خلال ممارسة الشاب المسلم لتلك الألعاب يكتسب دون وعي منه محبة أعداء المسلمين ويتعاطف معهم لأنه كما

1 فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر الغفيلي، الرياض، د ط، 2010، ص 90.

2 المرجع نفسه، ص 92.

قلنا وأثبتت الدراسات التي أشرت إليها سلفا أن ما يتعامل معه الطفل أو المراهق في العالم الافتراضي يسعى لتطبيقه على أرض الواقع، ولهذا هناك العديد من الألعاب التي تصور الحرب في أفغانستان والعراق وتشجع ممارس اللعبة على قتل الأعداء وتمنحه مزايا إضافية كلما قتل أو خرب شيئا يخص أولئك الأعداء.

ولكنه لا يلتفت إلى ذلك، ولأن الولايات المتحدة تسعى لتسخير الإعلام ليخدمها في تحقيق أهدافها في أنحاء العالم بما فيه العالم الإسلامي، فقد قامت شركة أتومك غيمز Atomic Games الأمريكية المتخصصة بإنتاج الألعاب الحربية، بإنتاج لعبة حول حرب الفلوجة أسمتها ستة أيام في الفلوجة) تستند على ما حدث في نوفمبر عام 2004م بحيث تصور الجنود الأمريكيين في مواجهة الأعداء المتمردين من العراقيين، وبعد عن اللعبة قامت العديد من الجهات بانتقاد الشركة وحذرت من أن ذلك سيترتب عليه ردود أفعال غاضبة وستعيد للأذهان بشاعة ما حل بالفلوجة وأهلها عندما أجتاح الجيش الأمريكي تلك المدينة بغرض استعادة السيطرة عليها والقضاء على من أسموهم بالمتمردين وتسبب ذلك الاجتياح في مقتل ما لا يقل عن ستة آلاف مدني عراقي [1]

هذه بعض الأفكار التي تسعى بعض الشركات المنتجة لبعض تلك الألعاب تمريرها تلقاها ممارسي تلك الألعاب في مختلف أنحاء العالم بما فيهم الشباب المسلم، رغبة من تلك الشركات بتحقيق أهداف كثيرة من وراء نشر تلك الأفكار الهدامة والعنصرية تجاه الإسلام ورموزه والتي بطبيعة الحال تخدم جهات معادية ما فتئت تسعى ومنذ قيام الدولة الإسلامية في المدينة المنورة وحتى الآن إلى تقويضها وإفساد أهلها والتحريض عليهم والصد عن سبيل الله بكافة السبل والأساليب. [2]

سابعا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية.

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر الجارودي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات

1 فهد بن عبد العزيز الغفيلي، مرجع سابق، ص ص 93-94.

2 المرجع نفسه، ص ص ، 95-96.

باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب بل أيضاً تساعد على المشاركة. [1]

تمثل الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة في تربية الطفل، هناك نوعيات مختلفة من الألعاب الإلكترونية، والتي تشمل ألعاب المسابقات ككرة القدم والسلة والتنس وما شابه، وألعاب المغامرات التي يمارس فيها اللاعب مغامراته الإلكترونية من خلال نجاحه في عبور العقبات عن طريق الإجابة على أسئلة تزداد صعوبة أو الخروج من مأزق تزداد ضيقا كلما أوغل اللاعب في مغامراته، ولكن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية أهمية بالنسبة إلى تربية الطفل هي تلك القائمة على تكنلوجيا المحاكاة الرقمية التي تحاكي قيادة السيارات والطائرات والمعارك الحربية والأحداث التاريخية والتطورات الجيولوجية والبيولوجية وما شابه ومن المتوقع أن تحدث تكنلوجيا الواقع الحالي ثورة حقيقية في إنتاج الألعاب الإلكترونية. [2]

كما يرى الأنباري أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة. [3]

وكذلك ترى Mc Gonigal ، بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كما أشار Allen، إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

1 الجارودي حسين، أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال في،http://waelarabic.in-goo.com/Z596 (2018-01-31) 14:50.

2 نبيل علي ،تحديات عصر العولمة، دار العين للنشر، القاهرة، د.ط ، د ت ،ص 98.

3 الأنباري باسم ،نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية في.http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic (31-01-2018) 15:30.

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.[1]

2- سلبيات الألعاب الإلكترونية.

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظرMai أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين 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، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات تنمي في عقولهم العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.[2]

ويتضح أن هناك خطورة في المواد المخالفة التي تبث عبر الشبكة وتتضمن الحض على الجريمة والدعوة إلى هدر وإفساد الأخلاق والدراسات والإحصاءات تؤكد أن أغلب الخبرات الضارة اكتسبها الأطفال والمراهقين والأحداث والمنحرفين من شبكة الأنترنت بدءا من تعاطي المخدرات أو ممارسة الفجور حتى اكتسبها المعلومات التي تتعلق بتصنيع قنبلة أو محاولة اختراق الشبكات المعلوماتية الخاصة بمراكز استراتيجية في دول كبرى ومتقدمة. [3]

وعلى العموم يمكن حصر أهم الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية في النقاط التالية:

1 عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في www.alukal.net.(12- 10- 2018) 18:00.

2 مي عبد الله، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية في، http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic (07-02-2018) 11:15.

3 عبد الفتاح بيومي حجازي، الأحداث والأنترنت، دراسة متعمقة عن أثر الأنترنت في انحراف الأحداث، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، د ط، 2004، ص 8.

- الساعات الطويلة التي يقضيها المراهقين أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.
- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان المراهقين عن متابعة تحصيلهم.
- تؤثر سلبا على علاقات المراهق الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.
- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات المراهقين وذروة عطائهم.
- تعلق المراهق بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة المراهق إلى طبيعته بسهولة.
- يضعف إدراك المراهق لحقائق الأشياء وطبيعتها.
- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض بعض الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.
- تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبا على المراهقين. [1]

ثامنا: واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما لا 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 الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي

1 حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة إذاعات الدول العربية، عدد 02، تونس، 2007، ص 131.

للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا. [1]

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل 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 بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من" تايلندا "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.

وليست ألعاب سوني" بلاي ستايشن "الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك" نينتندو "و"إيكس بوكس "و"سيغا "وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة" البلاي ستايشن "الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير . [2]

1 منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 5، من 22 إلى 25 أكتوبر 2006، ص 12.

2 مريم قويدر، مرجع سابق، ص 152.

1- لعبة" السرقة الكبيرة للسيارات3 "(Grand Theft Auto 3):

تصنف لعبة" السرقة الكبيرة للسيارات "3 والتي تختصر بتسمية" جي تي أ3 "، (GTA 3) ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، 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 أ "3 مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل" العراب Le Parrain" و"الطريق L'Impasse5". [1]

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون 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 إدخاله في سجن" ليبرتي سيتي "في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر، ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من" عراب المافيا "في مدينة " ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا" العراب "أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة" العراب "ويبدأ في العمل مع عصابة" الياكوزا اليابانية "وقائدها" كينجي "الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة" كاتالينا "هي التي ترأس العصابة الكولومبية .كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية.) [2]

1 مريم قويدر، مرجع سابق، ص 153.

2 المرجع نفسه، ص 153.

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 من "كاتالينا "لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل" كاتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة .كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة" ليبرتي سيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات. 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.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام .وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة" جي تي أ"3 ، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة. [1]

1 مريم قويدر، مرجع سابق ، ص 154.

2- تحليل لعبة" كونتر سترايك 1.6" (Counter Strike 1.6):

تعني" كونتر سترايك "الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة" هالف لايف" (Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999 تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم .وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك : سورس (المنبع).

تجري لعبة كونتر سترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب كل خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء .ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسليح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا .وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل.[1]

1 مريم قويدر، مرجع سابق ، ص 155.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع التالية :قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي " " والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية" ساس ،SAS" و"سيل تيم سيكس SEAL TEAM SIX" وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة وأخيرا "GSG 9" وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونيخ 1972، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة. (1)

3- تحليل لعبة" باربي "مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

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

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

1 مريم قويدر، مرجع سابق، ص 156.

2 المرجع نفسه، ص ص ،156-157.

4- تحليل لعبة" بي أو أس 2011" (PES 2011):

تعد لعبة" برو إيفولوشيون سوكر "والمختصرة ب" بي أو أس "أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب" برو إيفولوشيون سوكر "المستوحاة من الطبعة اليابانية" واينينغ إيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور).

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف .وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى. [1]

1 مريم قويدر، مرجع سابق، ص 158.

خلاصة:

إن التطور التكنلوجي ساهم بشكل كبير في انتشال الألعاب الإلكترونية، والتي تعتبر هذه الأخيرة وجهان لعملة واحدة من المفترض أنتكون للترفيه البريء وتجديد النشاط وقضاء بعض أوقات المتعة وتنمية القدرات، ولكن المتابع وخاصة أولئك الممارسين لتلك الألعاب الإلكترونية قبل غيرهم يلمون أن في تلك الألعاب سلبيات لا حصر لها فهي قد تؤثر عليهم بشكل سلبي.

المبحث الثالث: نظرية الاستخدامات والإشباعات:

تمهيد

فقد افترضت هذه النظرية أنّ الجمهور يستخدم المنتج الإعلامي لإشباع رغباته وأن دور وسائل الإعلام هو تلبية هذه الاحتياجات.

أولا: مفهوم النظرية: انطلق مفهوم النظرية من خلال تعرض الجمهور للمنتج الإعلامي لإشباع رغبات كامنة معيّنة استجابة لدوافع الحاجات الفردية[1].

ثانيا: أصول ونشأة هذه النظرية:

ظهرت هذه النظرية لأول مرة في كتاب استخدام وسائل الاتصال الجماهيري لمؤلفه الياهو كاتز وجي بلوملر Blumler Elihukatz and jay(1974)، وكانت الفكرة الأساسية للكتاب تدور حول تصوّر الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام ومحتواها من جانب ودوافع الفرد من التعرض إليها من جانب آخر.

وتقول تلك النظرية أنّ جزءا مهما من استخدام الناس لوسائل الإعلام موجه لتحقيق أهداف يحددها الأفراد وهم يقومون باختيار وسائل إعلامية معينة لإشباع احتياجاتهم مثلما قال مارك ليفي هناك 15 أهداف من استخدام النّاس لوسائل الإعلام (مراقبة البيئة- التوجه المعرفي- عدم الرضا - التوجه العاطفي -التسلية).

قدّم هذا المدخل لأوّل مرة في عام 1959م، حينما تحدث عالم الاتصال المعروف katz عن ضرورة تغيير الحظ الذي تسير فيه بحوث الاتصال والتركيز على كيفية تعامل الناس مع وسائل الإعلام بدلا من الحديث عن تأثيرها على الجمهور واقترح على الباحثين ضرورة التحول إلى دراسة المتغيرات التي تلعب دورا وسيطا في هذا التأثير من خلال البحث عن إجابة السؤال: ما يفعل الجمهور مع وسائل الإعلام؟

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والإشباعات عام 1944 في المقال الذي كتبته عالمة الاجتماع الأمريكية harzone بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي وإشباعاته وتوصلت من خلال المقابلات التي أجرتها مع 100 من المستمعات للمسلسل النهاري الذي يقدّمه الراديو إلى وجود إشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات وتواصلت الجهود البحثية في هذا الميدان

1 بسام عبد الرحمان المشافية، نظريات الإعلام ،دار أسامة للنشر والتوزيع عمان ،الأردن، ط1، 2011، ص 84.

الجديد حتى وصلت إلى حالة من النضج تبلورت من خلالها عناصر هذه النظرية الجديدة وأهدافها وفروضها ليصبح لها فيما بعد تأثير كبير في أولويات بحوث الإعلام في العالم لسنوات عدّة[1].

ثالثا: فروض النظرية:

فنظرية الاستخدامات والإشباعات تستند على الفرضيات التالية:

1/ أنّ أعضاء الجمهور فاعلون في عملية الاتصال واستخداماتهم لوسائل الإعلام يحقق لهم أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

2/ الربط بين الرغبة في إشباع حاجات معينة، واختيار وسيلة إعلام محددة يرجع إلى الجمهور نفسه في تحديده الفروق الفردية.

3/ التأكيد على أنّ الجمهور هو الذي يختار الوسائل والمضمون ووسائل الاتصال وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدم الأفراد.

4/ يكون الجمهور على علم بالفائدة التي تعود عليه وبدوافعه واهتماماته فهو يستطيع أن يمد الباحثين بصورة فعليه لاستخداماته لوسائل الإعلام.

5/ الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل التي تقدّمها وسائل الاتصال[2].

رابعا: أهداف نظرية الاستخدامات والإشباعات:

وتسعى نظرية الاستخدامات والإشباعات من خلال الفروض السابقة إلى تحقيق الأهداف التالية:

1- الكشف عن كيفية استخدام الأفراد لوسائل الإعلام.

2- الكشف عن دوافع الاستخدام لوسيلة معينة.

3- الفهم العميق لعملية الاتصال من خلال النتائج التي يتم التوصل إليها.

4- الكشف عن الإشباعات المطلوبة التي يسعى الفرد إلى تلبيتها من خلال استخدامه لوسائل الاتصال والإشباعات المختلفة من وراء هذا الاستخدام.

1 كامل خورشيد مراد، الاتصال الجماهيري والإعلام التطور: والخصائص، النظريات، دار المسيرة، عمان، ط1، 2001، ص ص 144-145.

2 مصطفى يوسف كافي، الرأي العام ونظريات الاتصال، دار مكتبة الحامد، عمان، ط1، 2015، ص 215.

5- الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التعرض لوسائل الاتصال والإشباعات المحققة عن ذلك.

6- معرفة دور المتغيرات الوسيطة من حيث مدى تأثيرها في كل من استخدامات الوسائل وإشباعاتها[1].

خامسا: عناصر نظرية الاستخدامات والإشباعات:

ترتكز النظرية على مجموعة من العناصر تمثل محور النظرية وهي:

1/ جمهور النشط: ويرى بالماغرين palma green، أنّ الجمهور يكون نشط من خلال ثلاث أبعاد رئيسية هي:

- الانتقاء حيث ينتقي الجمهور الوسائل والمضامين الإعلامية وفقا لما يلبي احتياجاته واهتماماته.
- الإسراف ويتم ذلك من خلال الاندماج مع ما يتعرض له الفرد من مضامين.
- الإيجابية بمعنى الدخول في مناقشات والتعليق على مضمون الاتصال.

2/ الأصول النفسية والاجتماعية لمستخدمي وسائل الإعلام:

لقد أدى ظهور مفهوم الإدراك الانتقائي المرتكز على الفروق الفردية إلى افتراض أنّ الأنماط المختلفة من البشر يختارون الأنشطة بأنفسهم يفسرون وسائل الإعلام بطرق متنوعة ومتباينة، أي أنّ العوامل النفسية يمكن أن تؤدي إلى وجود حوافز وأنّ تحدد أصول كثيرة من استخدامات وسائل الإعلام وكذلك العوامل الديموغرافية والاجتماعية، مثل النوع والعمر والمهنة والمستوى التعليمي والاجتماعي والاقتصادي.

3/ دوافع استخدام الجمهور لوسائل الإعلام:

ترتبط دوافع التعرض لوسائل الإعلام بمجموعة من الحاجات تتلخص أساسا في:

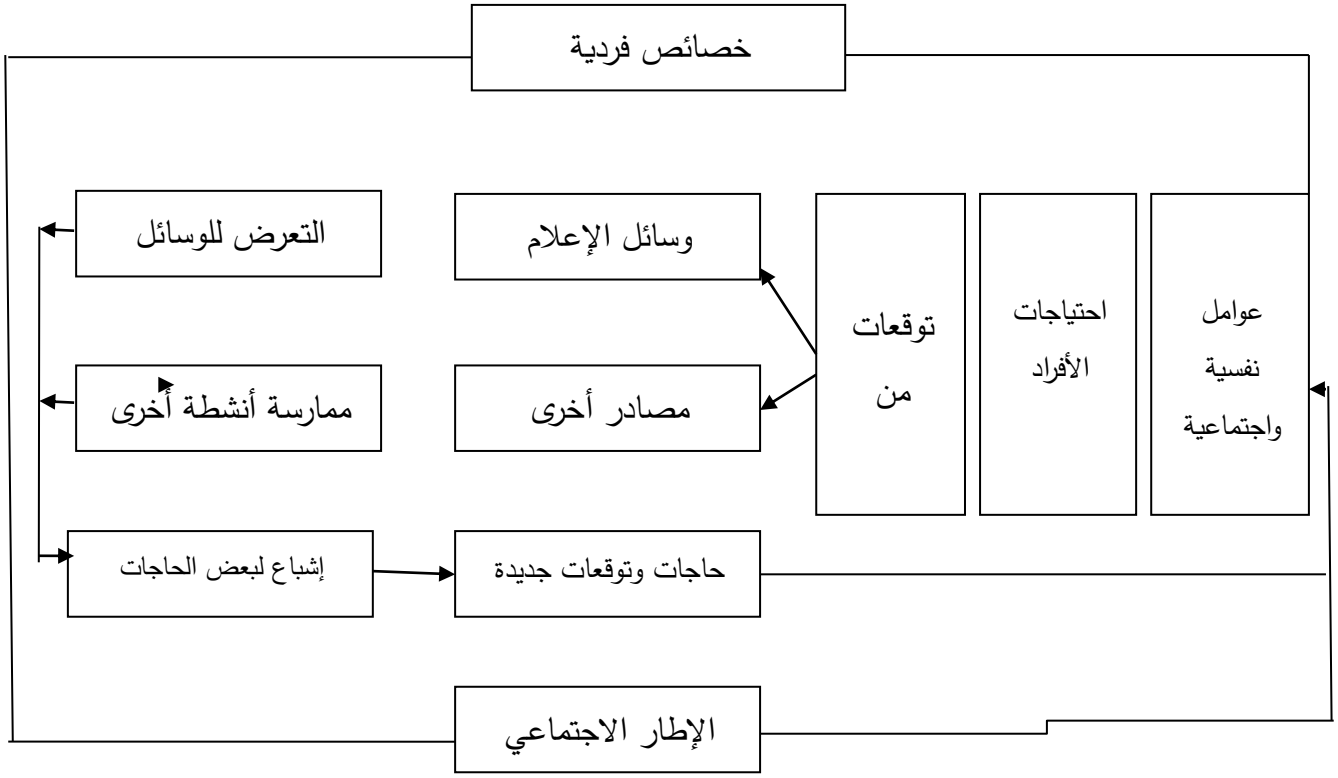
- حاجات معرفية: أي الحاجة إلى الخبرة والمعرفة بشكل عام.
- حاجات عاطفية: كالحاجة إلى الإحساس بالأخوة والمحبة والفرح.

1 كامل خورشيد مراد، مرجع سابق، ص ص 146-147.

- حاجات اجتماعيه وحاجات تحقيق الذات، والحاجة إلى الترفيه[1].

عناصر نموذج الاستخدامات والإشباعات:

الشكل رقم (01): يوضح عناصر نموذج الاستخدامات والإشباعات.



المصدر: عبد الرزاق محمد الدليمي، الصحافة الإلكترونية والتكنولوجية الرقمية. [2]

توجد وجهات نظر متباينة لدراسة دوافع تعرض الجمهور لوسائل الإعلام ولكن بوجه عام فإنّ معظم دراسات الاتصال تقسم دوافع التعرض إلى فئتين:

- **دوافع نفعية:** وتستهدف التعرض على الذات واكتساب المعرفة والمعلومات والخبرات وجميع أشكال التعلّم بوجه عام والتي تعكسها برامج الأخبار والبرامج التعليمية والثقافية.
- **دوافع طقوسية:** وتستهدف تمضية الوقت والاسترخاء والصداقة والألفة مع الوسيلة والهروب من المشكلات وتنعكس هذه الفئة في البرامج الخيالية مثل المسلسلات والأفلام.

1 باديس لونيس، جمهور الطلبة الجزائريين والأنترنت، مذكرة ماجستير، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر، 2008، ص 33.

2 عبد الرزاق محمد الدليمي، الصحافة الإلكترونية والتكنولوجية الرقمية، دار الثقافة، عمان،ط1، 2011،ص81.

- **التوقعات من وسائل الإعلام:** يرى كاتز أنّ التوقعات هي الإشباعات التي يبحث عنها[1].

وبذلك فالتوقعات تساهم في اختيار الوسائل والمضامين وتختلف توقعات الأفراد من وسائل الإعلام وفقا للفروق الفردية وكذلك وفقا لاختلاف الثقافات ويرى "شرام" في هذا الشأن أنّ الإنسان يختار إحدى

وسائل الإعلام المتاحة التي يضمن أنّها سوف تحقق له الإشباع النفسي المطلوب[2].

- **التعرض لوسائل الإعلام** أشارت دراسات عديدة إلى وجود علاقات ارتباط بين البحث عن الإشباعات والتعرض لوسائل الإعلام ويعبّر زيادة تعرض الجمهور بوجه عام لوسائل الإعلام عن نشاط هذا الجمهور وقدرته على اختبار المعلومات التي تلبي حاجاته[3].
- **إشباعات المحتوى:** وتشمل الإشباعات الناتجة عن التعرض لمضامين وسائل الإعلام هي نوعين إشباعات توجيه تضمن الحصول على المعلومات وتأكيد الدافع، وإشباعات اجتماعية يقصد بها شبكة علاقاته الاجتماعية.
- **إشباعات علمية:** وهي ترتبط بخصائص محتوى عملية الاتصال بل تتعلّق بطبيعة عملية الاتصال ونوعية الوسط الذي يتم التعرض إليه، مثل الشعور بالمتعة وتحديد النشاط والنوع الثاني إشباعات اجتماعية كالتخلص من الملل وعدم الشعور بالوحدة والشعور بالتواجد مع الآخرين[4].

1حمدي حسين، الإخبارية لوسائل الإعلام، دار الفكر العربي، مصر، د ط، د ت، ص 23.

2 وليام ريفرز وآخرون، الاتصال الجماهيري والمجتمع المعاصر، ترجمة أحمد طلعت الشبيشي، دار المعرفة الجامعية، مصر، د ط ،2005، ص 296.

3 محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، دار عالم الكتب، مصر، ط3، 2000، ص222.

4 محمد سعد إبراهيم، استخدامات الصحافة المصرية للأنترنت ومدى انعكاساتها على الأداء، من كتاب تكنلوجيا الاتصال بين الواقع والمستقبل، بحوث ومناقشات المؤتمر العلمي الخامس لكلية الإعلام، جامعة القاهرة، 1999 ، ص44.

سادسا: نموذج الأفكار المستحدثة:

1- مفهوم الأفكار المستحدثة:

تنتج الأفكار المستخدمة انطلاقا من فكرة جديدة لم يكن يدركها الفرد من قبل وتمثل موضوعا جديدا بالنسبة إليه، ويرى Rogers أن نشر وتبلور الأفكار المستحدثة يمثل أساسا التغير الاجتماعي مهما كانت ردود فعل الفرد اتجاه هذه المستحدثات[1]. ويعتمد نشر هذه الأفكار وتبنيها على الاتصال المباشر وغير المباشر انطلاقا من التغير الاجتماعي الذي يعد أحد أهم نتائج العملية الاتصالية.

2- مراحل التغيّر الاجتماعي:[2]

يعتمد نشر وتبيين الأفكار المستحدثة على التغير الاجتماعي الذي يعدّ عملية منتظمة تساهم بطريقة مباشرة في تغيير وظائف الفرد في المجتمع وتمر هذه العملية بثلاثة مراحل:

1-2 المرحلة الأولى: تتميّز هذه المرحلة بظهور أشياء جديدة في المجتمع قد تشمل وسائل الاتصال مختلفة مثل الأنترنت ووسائل الاتصال بصفة عامة.

2-2- المرحلة الثانية: وتعرف هذه المرحلة بداية انتشار هذه الأشياء الجديدة، المستحدثات في الوسط الاجتماعي وبداية إدراك أفراد المجتمع لهذه الأشياء.

3- مراحل التغيّر السيكولوجي:[3]

تمر عملية تبني الأفكار المستحدثة من الناحية السيكولوجية أو النفسية بخمس مراحل:

1-3- مرحلة الوعي بالفكرة: وتتمثل هذه المرحلة في إحساس الفرد بوجود شيء جديد من حوله والتي تنتج عن خبر جديد أو معلومة تخص حصول تغيير في إحدى المجالات الاجتماعية، أو حدوث إشارات تنبأ بوجود اختراع أو اكتشاف جديد.

---

1 رضا عبد الواحد أمين، الصحافة الإلكترونية، دار الفجر لنشر والتوزيع، القاهرة، ط1، 2005، ص 47.

(2) Jean pierre meubier, introduction aur the ories de la communication, bueck univesity, 2 edition, 2004, p 92.

3 أديب خضور، سوسيولوجيا الترفيه في التلفزيون، الدراسات التلفزيونية، دار الأيام للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، ط1 ، 1999 ، ص ص 15-16.

2-3- مرحلة الاهتمام: يبدي الفرد في هذه المرحلة نوع من الاهتمام اتجاه المستحدثات أو الأشياء الجديدة كالتفكير في الوصول إليها أو امتلاكها أو التعامل معها.

3-3 مرحلة التقييم: يحاول الفرد تقييم هذه المستحدثات، بناء على أفكار مسبقة يستنتجها من مواقف الآخرين، أو أفكار شخصية ناتجة عن اهتمامه بها.

3-4- مرحلة التجريب: يسعى الفرد إلى تجريب المستحدثات أو اكتشافها، وتسمى بمرحلة الاحتكار أين يستحضر المستخدم أفكار ومواقفه السابقة التي مرّت بالوعي بالفكرة الجديدة والاهتمام والتقييم ويحاول مقارنتها بمواقفه التي تنتج أثناء تجريبه للمستحدث من أجل الوصول إلى موقف محدد قد يتسم بالقبول أو الرفض.

3-5- مرحلة التبني: يتحدد من خلال هذه المرحلة حدوث التغير النفسي والسيكولوجي بغض النظر عن الموقف من الشيء المستحدث، ويشمل مفهوم التبني أفكار إيجابية أو سلبية ومواقف جديدة تتعلق بالتوقعات اتجاه المستحدث.

4- العوامل المؤثرة في تبني المستحدثات:

1- الفائدة النسبية[1]:

تتحدد الفائدة النسبية بعد مرحلة تبني الفرد للمستحدث أين يكون هذا الأخير في موقف مقارنة وقياس لهذا الشيء الجديد، سواء كان أفضل وأنفع في الأفكار السابقة أو العكس حيث تدخل هذه العملية المكانة الاجتماعية للفرد، ومدّة توافق هذه المستحدثات مع حياته الشخصية والاجتماعية والاقتصادية.

2- الملائمة:

وتتعلق بإدراك الفرد للمستحدث مدى ملائمته للحاجات التي يسعى إلى تحقيقها إضافة إلى قياس درجة انسجام المستحدث مع الخبرات والأفكار السابقة، التي يتمتع بها الفرد وفي هذا الصدد يشير الباحثون إلى أنّه في حالة عدم توافق المستحدثات مع الأفكار والمعتقدات السابقة، لا يمكن أن

1 Pascal chabaud, mediaspounoir est société, elliprs, 2 edition marketing, usa,2002, p 55.

تلقى رواجا واسعا وسهلا لدى أفراد المجتمع، وفي هذه الحالة يتطلب الأمر تغيير منظومة القيم الاجتماعية[1].

3- التعقيد:

تتم عملية انتشار الأفكار المستحدثة بالتعقيد سواء لدى المستخدم أو المستحدث نفسه ويتحكم هذا العامل في سهولة أو صعوبة انتشار المستحدث بحيث كلما كانت عملية فهم وإدراك المستحدث سهلة ومثيرة، كلما كان استخدامها أسرع والعكس صحيح.

ويرتبط عنصر التعقيد بمتغيرات السن والمستوى التعليمي حيث أنّ استخدام الإنترنت يتباين من فئة عمرية إلى أخرى كما تتعلق سرعة الاستيعاب بقدرات الفرد التعليمية والثقافية وسعة اطلاعه وإلمامه بالمتغيرات التي أفرزتها التكنولوجيا الحديثة.

4- التكلفة[2]

يمثل عامل التكلفة عنصر أساسيا في تبنى المستحدثات حيث أن كل الخدمات الجديدة تتطلب تكاليف مادية ومالية أثناء طرحها في السوق، ويعرف تبني المستحدثات منحنى تصاعديا يتسم بالبطء بسبب النفقات المالية، مثلما هو الحال مع ظهور الأنترنت لأوّل مرة وقبله الحاسب الآلي أين تكون التكاليف مرتفعه، وهو ما يحدث أثناء استخدام بعض الصحف الإلكترونية التي تفرض على المستخدم دفع مبالغ مالية من أجل تسهيل إجراءات الدخول والاستفادة.

5- دوافع استخدام المستحدثات:

من بين الأسباب التي تدفع بالفرد إلى استخدام المستحدثات نذكر:

1- الثقة في القدرة على الاستخدام:

تؤثر ثقة الفرد على تبني المستحدثات خاصة في الجانب المتعلق بالقدرة على استخدام المستحدث وتحقيق الإشباع بعد عملية الاستخدام، ويتعلق هذا العامل بمرحلتي الاهتمام والتقييم أين يكون الفرد في حالة تساؤل حول مدى قدرته على التلاؤم مع المستحدث.

1Pascal chabaud, O, cit, p 57.

2 رضا عبد الواحد أمين، مرجع سابق، ص 51.

2- الدوافع الوقتية:

يساهم العامل النفسي بنسبة كبيرة في تبني الأشياء الجديدة التي تظهر في المجتمع أو الحياة العامة والتي تكون سلعا مادية، أو سلعا معنوية كالأفكار والآراء والمواقف الجديدة.

ويبدو ذلك جليا داخل المجتمعات التي تعرضت للغزو التكنولوجي، من أنترنت ومواد إلكترونية (الهواتف النقالة، الكمبيوتر المحمول، الأقراص المضغوطة).

حيث يسعى الفرد إلى أن يكون أول من استخدم هذه الوسائل انطلاقا من الأسرة ومكان العمل إلى المجتمع، ويمثل هذا التنبؤ الذي يمثل قيمة رمزية بادرة جديدة للبحث عن مستحدثات أخرى أكثر تطورا.[1]

3- القيم والمعتقدات:

تشكل قيم ومعتقدات الفرد أهم المقاييس التي يقاس من خلالها سلوكه، كما تمثل معيارا لدراسة سلوكيات الأفراد في المجتمع وتتحكم القيم الفردية في انتشار المستحدثات في المجتمع ،حيث يمكن أن تكون عاملا مساعدا لظهور المستحدث وسرعة انتشاره، وقد تتحول إلى حائل أو عائق في وجه تطور المستحدثات وقد أثبتت مختلف الدراسات التي تناولت هذا الجانب أنّ منظومة القيم الاجتماعية تندرج في مقياس نموذجي بين التقليد والحداثة، بحيث تتضمن المعايير الحديثة، مفاهيم جديدة ترتبط بالتغير والتطوّر والتجديد والتي أصبحت تتصف بها المجتمعات الحديثة، وهو ما يدفع إلى نوع من الإيجابية في التعامل مع التكنولوجيا الحديثة، فضلا عن سهولة الانفتاح على المحيط الخارجي ودخول الأفكار الجديدة إلى المجتمع.[2]

1رضا عبد الواحد أمين، مرجع سابق، ص52.

2 المرجع نفسه، ص ص52-53.

خلاصة:

إن تطبيق نظرية الاستخدامات والإشباعات على تعرض الفرد لوسائل الإعلام التقليدية يختلف عن تطبيقها على استخدام وسائل الاتصال الحديثة والألعاب الإلكترونية باعتبار أنّ الحاجات التي يسعى الفرد إلى تحقيقها من خلال استخدامه للمستحدثات هي حاجات متجددة ويتميّز استخدام المستحدثات بعنصر التفاعلية حيث يكون الفرد عنصرا فاعلا في العملية الاتصالية ومؤثرا في شكل مضمون الوسيلة، ومكونا محوريا فيها، عكس الوسائل التقليدية التي يكون فيها الفرد مستقبلا للرسائل فقط.

وبالتالي يتطلب تطبيقها على المراهقين للتأكد من صحة افتراضها حيث تؤثر على خصائص المراهقين المبحوثين الاجتماعية والنفسية، وخاصة قدراتهم الثقافية والعلمية يتفاوت بتفاوت حجم هذا التأثير.

المبحث الرابع: التحصيل الدراسي

تمهيد:

يعتبر التحصيل الدراسي مؤشرا قويّا على نجاح العملية التعليمية فهو يكشف عن جوانب القوّة والضعف فيها، ويحدد مستوى التلاميذ بحيث يمكن من خلاله التعرف على مشكلات رسوب أو تراجع المستوى التعليمي لدى البعض من التلاميذ الذين لا يستطيعون أن يكونوا مثل أقرانهم في القدرة على التعلم واكتساب المعلومات المختلفة من هنا جاء اهتمام الباحثين التربويين لدراسته دراسة شاملة من جميع الجوانب من أجل الوقوف على حقيقته وإدراك الأسباب الحقيقة التي تؤدي إلى تراجع التحصيل الدراسي لدى البعض من التلاميذ.

وكمحاولة لتكوين فهم منظم حول التحصيل الدراسي اخترنا أن نقدّم شرحا مبسطا يوضح جانب من المعلومات المتعلقة بالتحصيل الدراسي.

وبهذا فسنتطرق في هذا المبحث الرابع إلى تعريف التحصيل الدراسي كما سوف نقدّم تصنيف لأنواع التحصيل الدراسي مع ذكر أهميته وأهدافه ومبادئه.

ثم ننتقل إلى شروط التحصيل الدراسي وأهم العوامل المؤثرة فيه، وفي الأخير نوضح كيفية قياس التحصيل الدراسي.

أولا: تعريف التحصيل الدراسي:

يعدّ التحصيل الدراسي من المفاهيم التي شاع استخدامها في ميدان التربية وعلم النفس التربوي بصفة خاصة ذلك لما يمثله من أهميته في تقويم الأداء الدراسي للطالب حيث ينظر إليه على أنّه محرك أساسي يمكن في ضوئه ومن خلاله تحديد المستوى الأكاديمي للطالب والحكم على حجم الإنتاج التربوي كما ونوعا.

لقد تناول العديد من المختصين مفهوم التحصيل الدراسي بطرق مختلفة ولعل أبرز الاتجاهات في تحديد هذا المفهوم هو ربطه بمفهوم التعلم المدرسي[1].

ونحن سوف نقوم بعرض أهم التعريفات التي وضعت لهذا المفهوم وهي كالآتي:

أ- **لغة:** "حصل الشيء حصولا وحصل كذا أي ثبت ووجب"، قال بن فارس أصل التحصيل استخراج الذهب من حجر المعدن وحاصل الشيء ومحصوله واحد وحوصلة الطائر بتخفيف اللام وتثقيلها [2]، و"يعني التحصيل في اللغة ما ثبت وبقي الحصول عليه"[3].

ب- اصطلاحا: إنّ التحصيل الدراسي هو الإنجاز التربوي، كما قد يدعى في بعض الأحيان هو – وبعبارة أخرى- الثمرة التي يحصل عليها التلميذ أو الطالب في نهاية متابعته لبرنامج دراسي معين وهي الثمرة التي يمكن تقييمها باللجوء إلى اختبارات معينة تدعى باختبارات التحصيل وهي الاختبارات التي تتخذ طابعا ذاتيا أحيانا.

وذلك حينما تكون من إعداد المدرس وتحضيره، وتكتسي أحيانا أخرى طابعا موضوعيا، وذلك متى حرص القائمون على التقنين الموضوعي والسليم لها، وقد تكون خاصة بموضوع معيّن كالقراءة أو الحساب، وقد تكون العكس من ذلك شاملة لكافة جوانب المقرر الدّراسي الذي يراد معرفة مدى إحاطة التلميذ به، أو معرفة مدى هضمه لمحتواه[4].

1 لمعان مصطفى الجلالي، التحصيل الدراسي، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط1، 2011، ص 23.

2 يامنة عبد القادر إسماعيلي، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن- عمان، دط، 2011، ص 59.

3 مجد الدين بن يعقوب الفيروز أبادي، قاموس المحيط، دار الفكر العربي، بيروت-لبنان، 1996، ص 886.

4 مولاي بودخيلي محمد ، مرجع سابق، ص 326.

1/ كما يعرف التحصيل الدراسي على أنّه:" المجموع العام لدرجات التلميذ في جميع المواد الدراسية التي حصل عليها في اختيارات معينة معدّة من قبل الأستاذ سواء كانت هذه الاختبارات شفوية أو تحريرية أو كليهما معا[1].

2/ كما يعرّفه (بريسيpressz 1959): إذ يرى أنّ التحصيل الدراسي يشمل جميع ما يمكن أن يتعلمه التلميذ في مدرسته سواء ما يتصل منها بالجوانب المعرفية أو الجوانب الدافعية أو الجوانب الاجتماعية والانفعالية.

3/ كما يرى(حسين قورة 1970): التحصيل الدراسي بأنّه: إنجاز تحصيلي في مادة أو مجموعة مواد مقدّرة بالدرجات، طبقا للامتحانات المحلية التي تجريها المدرسة.

4/ كما يعرفه (عمر الشيباني 1995): حيث يقدّم التحصيل الدّراسي بأنّه: "الدرجة التي يحصل عليها التلميذ في امتحان معيّن من قبل معلمين سواء كان هذا الامتحان شفويا أو تحريريا وكليهما معا"[2].

ثانيا: أنواع التحصيل الدّراسي:

"يختلف التحصيل الدراسي من تلميذ لأخر حسب اختلاف قدراتهم العقلية والإدراكية وميولاتهم النفسية والاجتماعية، ومن ثم فإننا نميّز غالبا بين نوعين من التحصيل لدى التلاميذ حسب استجابتهم.

1- التحصيل الدّراسي الجيّد:

والذي عرفه "عبد الحميد عبد اللطيف"، بأنّه: " عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز أداء الفرد للمستوى المتوقع".

2- التحصيل الدراسي الضعيف:والذي يكون على شكلين:

2-1- التحصيل الدراسي الضعيف العام: وهو الذي يظهر عند التلاميذ في كل المواد الدراسية.

2-2- التحصيل الدراسي الضعيف الخاص: وهو تقصير ملحوظ في عدد قليل من الموضوعات

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص 19.

2 لمعان مصطفى الجلالي، مرجع سابق، ص 23.

(المواد) الدراسية مثل الرياضيات، الفزياء[1].

ويدعى التحصيل الدراسي الضعيف بالتخلف الدّراسي أو التأخر الدراسي، والذي عرفه (فيليب شومبي philipechompy): بأنه" عبارة عن الصعوبات التي يتلقاها التلميذ في عملية التحصيل الدراسي، وهذه الصعوبات تعيقه على مواصلة مشواره الدراسي".

إذن يمكن القول أنّ هذا التقسيم يعتمد على درجات التلاميذ التحصيلية في المواد الدراسة، فإذا كانت كبيرة فهو تحصيل جيّد، وإذا كانت ضعيفة نقول أنّه تحصيل ضعيف أو أنّه يعاني تأخر دراسي"[2].

ثالثا: أهمية التحصيل الدراسي:

للتحصيل الدراسي أهمية قصوى في التربية والتعليم نوجزها في النقاط التالية:

1- التحصيل الدراسي هو المعيار الوحيد الذي بموجبه يتم قياس تقدّم الطلبة في الدراسة.

2- يعتبر التحصيل الدراسي من المحركات الرئيسية للتنمية في فجر القرن الحادي عشر.

3-يعتبر التحصيل الدراسي أحد المعايير في تقويم وتعليم المتعلمين في المستويات التعليمية المختلفة.

4-التحصيل الدراسي يبث الثقة في نفس الطالب، ويدعم فكرته عن ذاته ويبعد عنه القلق والتوتر ويقوي صحته النفسية.

5- التحصيل الدراسي هو معرفة قدرة التلميذ والكشف عن مواهبه وميوله من أجل تشجيعه على العمل وتنمية مواهبه.

6- يعمل التحصيل الدراسي على تحفيز المتعلمين على الاستذكار وبذل الجهد.

7- يقوم التحصيل الدراسي على مساعدة المعلم على معرفة مدى استجابة المتعلمين لعملية التعلم، وبالتالي مدى استفادتهم من طريقة التدريس والوقوف في نفس الوقت عند نواحي الضعف التي يعانيها المتعلمون.

1 جويدة باحمد، علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المتمدرسين بمركز التعليم والتكوين عن بعد، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علوم التربية، الجزائر، 2015، ص ص 47، 48.

2 المرجع نفسه، ص 48.

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

رابعا: أهداف التحصيل الدراسي:

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

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

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

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

4- الكشف عن حالات الرسوب والتأخر الدراسي ودراستها وتحديد أسبابها ووضع طرق العلاج اللازمة لها ومتابعتها.

5- يهدف التحصيل الدراسي من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين تكوينا مناسبا، وذلك من خلال تقييمه إلى تكوين المعلمين التي تساعده على تنمية القدرات لدى التلميذ.

7- يهدف تقييم التحصيل الدراسي إلى الكشف عن قدرة التلاميذ على تنظيم المعلومات وعرض

1 أكرم مصباح عثمان، مستوى الأسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل الدراسي للأبناء، دار الأكرم بن حزم، بيروت، ط1، 2002، ص 51.

الأفكار بطريقة منظمة[1].

خامسا: مبادئ التحصيل الدراسي

"تقوم عملية التحصيل الدراسي كغيرها من العمليات الأخرى على جملة من الأسس والمبادئ والتي تسهل أداء هذه العملية، وبلوغ الهدف المرجى منه سواء بالنسبة للمعلم أو الأستاذ الذي يمارس العملية التربوية، أو التلميذ الذي يمارس العملية التربوية، أو التلميذ الذي يمارس عليه هذه العملية لتحقيق أكبر قدر من الاستفادة منها، ومن أبرز هذه المبادئ ما يلي:

1- مبدأ الجزاء:

لقد توصلت الدراسة التي أجريت في الميدان التربوي مدى الأثر الفعال المبدئي لكل من العقاب والجزاء في دفع التلميذ نحو الدراسة أو الامتناع عنها فالتلميذ يبذل مجهوداته ويقوم بسلوكيات معينة من أجل المشاركة في النشاط التعليمي، فإذا كان يعرف ويدرك أنّه سيجازى حسنا عليه، فإن تحصيله الدراسي يكون حسنا والعكس صحيح، وبالتالي إذا ما أريد الوصول إلى تحقيق تحصيلا دراسيا فعالا فمن المفروض ترك في نفسية التلاميذ أثر حسنا حتى يكون له حافزا ودافعا على العمل والتحصيل وقد تبيّن من طرف المختصين أنّ العقاب ليس هو الحل بالنسبة للتلاميذ الأشقياء، ولا حتى طريقة في التحصيل بل لا يزيد إلى تمردا على دراسته وتهربا منها، وبالتالي العقاب يؤدي نهائيا إلى النفور من الدراسة لأنها تركت أثر في نفسيته، وقد كان ذلك سببا فعالا في العديد من حالات الفشل والتسرب المدرسي[2].

2- مبدأ الحداثة والتجديد:

إنّ التكرار في النشاط التعليمي يعد العامل الأساسي للقضاء على روح الاكتشاف والإبداع لدى فئات المجتمع وخاصة التلاميذ فالحداثة تنمي فيه روح التحدي والتفكير العلمي والمنطقي

1 محمد برو، أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين والمشتغلين بالتربية والتعليم، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، دط، 2010، ص ص 215-216.

2 عبد الرحمان عسيوي، الوجيز في علم النفس العام والقدرات العقلية، دار المعرفة الجامعية، القاهرة، د ط ،2011، ص108.

وتساعده على التحصيل الجيّد، بحيث يجد نفسه مضطرا إلى بذل جهد فكري ومحاولات مختلفة لكل المشكلات والمسائل[1].

3- مبدأ المشاركة:

وأهم ما يعبر في العادة عن مستوى التحصيل الدراسي، واستيعاب التلاميذ لكل ما يقدّم للقسم كثرة المشاركة هذه الأخيرة تعد من العوامل الهامة التي تسهل على التلاميذ عملية تحصيلهم الدراسي واكتسابهم لمختلف المعارف، وتنمية خبراتهم، وهي من شأنها تنمية النسبة الذكائية والفكرية لديهم، فضلا عما تستطيع خلقه من روح المنافسة، التي ترفع بدورها مستوى التلاميذ ويتفوق وجود المشاركة في الصف على تشجيع المعلم لها، من عدمه إذ عليه تحفيز تلاميذه بصورة مستمرة على طرح كل ما يدور في أذهانهم من أفكار ومدخلات مع اكتسابهم الثقة في النفس، للقيام بأي تدخل دون خوف أو كل من رد فعل من المعلم وزملاءهم والمعلم هنا عليه إبداء الرضا أمام كل ما يقدمه التلميذ من اجتهادات مما يرفع من مكانته أمام زملائه ويحفزهم على تقليده، وهذا ما يخلق جوّا مناسبا لتحسين مستوى التحصيل[2].

4- مبدأ الدافعية:

الدافعية عموما حالة داخلية لدى الفرد تستثير سلوكه وتعمل على استمراره وتوجيهه نحو تحقيق هدف معين، أما الدافعية لتعلم فتختلف باختلاف وجهات النظر، فمن وجهة نظر سلوكية، فهي الحالة الداخلية أو الخارجية لدى المتعلم تحرك سلوكه وأدائه وتعمل على استمراره وتوجيهه نحو تحقيق هدف أو غاية معينة[3].

5- مبدأ الواقعية:

الكل يعلم أنّ العملية التعليمية تعتبر من العمليات الاجتماعية التي تتم في بيئة طبيعية واجتماعية، لذلك يفترض أن يوفر داخل حجرة الدراسة كل الظروف الملائمة، وأن تكون المواد والأنشطة

1 أحمد صالح ومحمود عبد الحليم، التقويم التربوي ومبادئ الإحصاء، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر، دط، دت، ص 51.
2 محمد بن معجب الحامد، التحصيل الدراسي دراسته ونظرياته وواقعه، دار الصوتية للنشر والتوزيع ، السعودية ، ط2، 1998، ص 110.
3 محمد برو، مرجع سابق، ص 211.

والخبرات الدّراسية التي تقدم للتلاميذ مرتبطة بحياتهم، وبما يدور حولهم في بيئتهم الاجتماعية، ولذا فإنّ الأخذ بهذا المبدأ من أجل تسهيل عملية التعلم والوصول بالتلاميذ إلى التحصيل الجيّد يتطلب تحديد ومراعاة مختلف الظروف البيئة المادية والتربوية، المساعدة على تشجيع إمكانات وفرص ظهور سلوك زيادة دافعية التحصيل لدى التلاميذ.

6- مبدأ الاهتمام:

إنّ الرغبة والميل يولدان في نفس كل تلميذ، ولا شك الاهتمام بالتعلم والإقبال على الدراسة والمدرسة معا يخلقان فيه النشاط والدافعية، فيقبل على تعلم ما يميل إليه، ويبدل فيه الكثير من الجهد برغبة وتشوق الشيء الذي يساعده على تدليل الصعوبات التي تصادفه ولهذا فالمطلوب من المدرس بالخصوص في هذا المبدأ العمل على:

- ✓ تهيئة جو حجرة الدراسة، الذي يجد التلميذ في رحابه ما يشبع حاجاته وتحقيق رغباته.
- ✓ الاهتمام بالفروق الفردية بين التلاميذ.
- ✓ تشجيع تلاميذه على اعتماد المجهود الذاتي باعتباره هو الآخر مبدأ مهم من مبادئ التعلم بالعمل.
- ✓ اعتماد الترغيب مع تلاميذه لأنه يقوي حوافزهم ويجعل الواحد منهم أشد إصرارا على إنجاز وتحقيق هدفه[1].

7- مبدأ الفعالية:

تتطلب العملية التعليمية الكفاءة والجهد والعمل الدائم الجاد من قبل هيئة التدريس سواء في استراتيجيات وأساليب التدريس أو في إعداد الخبرات التعليمية وتقديمها أو في أساليب التقويم وغيرها لأنّ كل مدرس منهم يعتبر وسيطا تربويا مهما يتفاعل معه التلميذ أطول ساعات يومهم الدراسي لذلك فهو بإمكانه إحداث التغييرات والتعديلات التي لا يستطيع أحد غيره إحداثها، لذا فإنّ الأخذ بهذا المبدأ يتطلب من المدرس أن يكون فاعلا ونشطا ومخططا ومنظما ومسهلا ومثيرا لدافعية التعلم عند تلاميذه.

1 محمد برو، مرجع سابق، ، ص ص 213-214.

8- مبدأ التدريب:

من المؤكد أنّ تعلم واكتساب التلميذ للسلوكيات المختلفة في كثير من الأحيان على كثرة التدريب العملي على الأساليب والمهارات وأوجه النشاط المتنوعة، شريطة أن يربط هذا التدريب بحاجات التلاميذ وقدراتهم وميولهم ومصادر اهتماماتهم ونواحي نشاطهم، وأن يتنوع بين الشفوي والكتابي، لأنّ كثرة التدريب في الوقت المناسب يعتبر بمثابة تثبيت المعلومات وتحقيق الأهداف المسطرة، ومن ثمّ فإنّ هذا المبدأ يمكن اعتباره من الأساليب الهامة التي تمكن من خلق روح المنافسة وتطوير تنمية القدرات الخاصة التي تساعد على تنمية الرصيد المعرفي والعلمي للتلميذ وتحسين تحصيله الدّراسي.

وهكذا نجد المبادئ السابقة الذكر سواء كانت مجتمعة أو متفرقة تؤدي دورا هاما في عملية التحصيل الدّراسي الجيّد سواء من حيث كسب الحقائق والمعلومات أو حل المشكلات مما يؤدي إلى زيادة الثقة بالنفس وتجنب الخوف من الفشل[1].

سادسا: شروط التحصيل الدّراسي الجيّد:

من الشروط التي تساهم في عملية التعلم ما يلي:

1- النضج:

يعرف النضج بأنّه عملية تطور ونمو داخلي بتتابع بشكل معيّن منذ بدء الحياة، وذلك باتحاد الخلية الذكرية بالأنثوية، ولا دخل للفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغييرات فيزيولوجية، وتشريحية وكذلك تغييرات عقلية، وهي ضرورية، ولازمة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم معيّن فالنضج شرط أساسي لكل تعلم فهو يضع الحدود والإطار التكويني النظري الذي يكون للممارسة أثرها في داخله لكي يحدث التعلم[2]

2- الممارسة والتكرار:

إنّ تكرار عمل معيّن يسهل تعديله، وتنظيمه عند الشخص المتعلم فتكرار وظيفة معينة عدّة مرات يكسبها نوعا من الثبوت، والنمو والاستقرار عند الشخص المتعلم، فالممارسة تتيسر نوعا من الآلية

1 محمد برو، مرجع سابق، ص ص 213-215.

2 أكرم مصباح عثمان، مرجع سابق، ص 59.

وبالتالي تساعد على أداء الأعمال بطريقة سريعة، ودقيقة وصحيحة فالتكرار والممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق.

3- الطريقة الكليّة والجزئية:

لقد أثبتت التجارب أنّ الطريقة الكلية أفضل من الجزئية حتى تكون المادة المراد تعليمها سهلة وقصيرة وكلما كان الموضوع المراد تعلمه متسلسلا تسلسلا منطقيا، كلما سهل تعلمه بالطريقة الكلية فالموضوع الذي يكون أسهل في تعلمه بالطريقة الكلية من الموضوعات المكونة من أجزاء لرابطة بينها مثل: عملية الإدراك تسيير على مبدأ الانتقال من إدراك الكليات المبهمة العامة، إلى إدراك الجزيئيات[1].

4- النشاط الذاتي:

فهو السبيل الأمثل لاكتساب المهارات والخبرات، والمعلومات والمعارف المختلفة فالتعلم الجيّد، هو الذي يقوم على النشاط الذاتي للطالب فالمعلومات التي يتحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي يكون أكثر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيئ.

5- التدريب الموزع:

ويقصد به التدريب الذي يقوم على فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة، ولقد وجد أنّ التدريب المركز، يؤدي إلى التعب والملل كما أنّ ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لأنّ الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه.

6-التوجيه والإرشاد:

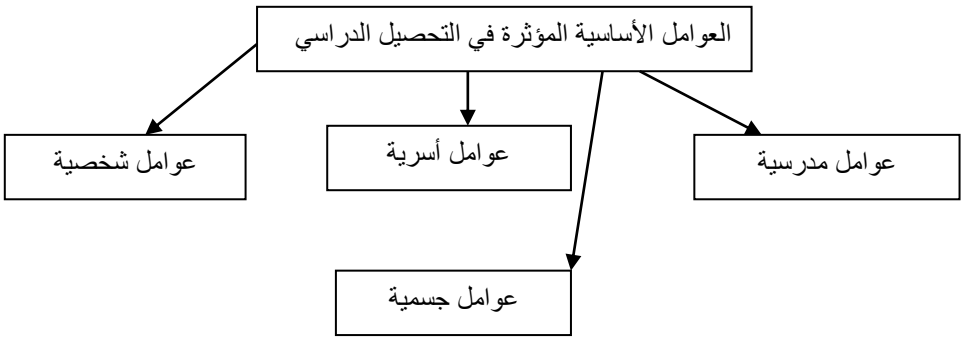
فالتحصيل القائم على أساس التوجيه والإرشاد أفضل من غيره، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد أقل وفي مدّة زمنية أقصر كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه[2].

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص ص 74-75.

2 المرجع نفسه ، ص 75.

سابعا: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

الشكل رقم (02): يوضح العوامل الأساسية المؤثرة في تحصيل الطلبة.



المصدر: يامنة عبد القادر إسماعيلي، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي

1- عومل مدرسية:

1-1- المنهاج الدراسي: من حيث مناسبته لسيكولوجية المتعلم ومستوى الطلاب المتعلمين وقدرته على إشباع حاجاتهم وميولهم.

2-1- توفر المعلم الكفء والإدارة المدرسية الواعية: فبمقدار ما يكون المعلم مؤهلا ومنتميا للمهنة، يكون عطاؤه ونتاجه التربوي، أما إدارة المدرسية فيقع على عاتقها، تنفيذ السياسة التربوية السليمة، والعمل بالتعاون مع أفراد الهيئة التعليمية على تحقيق الأهداف التربوية.

3-1- إيجاد الأنشطة التربوية: يؤدي خلو الجدول المدرسي من الأنشطة الرياضية أو الفنية أو العلمية أو الأدبية، إلى انخفاض الحافز إلى التعلم أو الاتجاه السلبي نحو المدرسة، فقد يقتصر الجدول المدرسي على النشاط مثلا: الأدبي أو العلمي دون النشاط الرياضي، أو الفنّي مما يؤدي إلى عدم التوفيق بين الميول واهتمامات بعض الطلاب دون البعض، مما يزيد في حدّة الفروق في التحصيل[1].

4-1- استقرار النظام التربوي منذ بدأ العام الدّراسي: من حيث توزيع الأساتذة على الأقسام وعدم التنقل من قسم لآخر بالإضافة إلى ضبط البرنامج التعليمي، وتوفير الكتب المدرسية وحسن طباعتها.

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص ص 67-68.

5-1- أسلوب الأستاذ نحو التلميذ: أي أسلوبه في المعاملة، ذلك أنّ التجارب والبحوث الميدانية أثبتت أنّ التدريس القائم على الشرح والفهم والمناقشة والحوار بين التلميذ والمعلم يمكن التلميذ من الفهم والاستيعاب لتلك المادّة، وتحسين تحصيله الدّراسي.

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

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

أثبتت الدراسات التي أجريت بهدف التعرف إلى علاقة المستوى الاجتماعي والثقافي والاقتصادي للأسرة، وبين التحصيل الدّراسي والتفوق فيه أي أنّ المتفوقين ينتمون إلى مستويات مرتفعة اجتماعيا ثقافيا، واقتصاديا.[1]

3- العوامل العقلية:

3-1- الذكاء: يعتبر الذكاء من أهم العوامل المؤثرة في التحصيل الدّراسي وذلك لوجود ارتباط بينهما ذلك أنّ التحصيل الدّراسي كأي نشاط عقلي يتأثر بالقدرة العقلية العامة، وإن كان هذا التأثير يختلف مداه بحسب المرحلة الدّراسية ونوع الدّراسة.

3-2- القدرات الخاصة:

لقد كشفت بعض الدّراسات عن وجود علاقة بين القدرات الخاصة والتحصيل الدراسي والتي تتمثل في القدرة اللّغوية وهي قدرة فهم معاني الكلمات وكذلك القدرة على الاستدلال العام بالإضافة إلى القدرة المكانية.

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص ص 68-69.

3-3- الذاكرة:

لا شك أنّ قدرة الطالب على أن يتذكر عددا كبيرا من الألفاظ والأفكار والمعلومات والصور الذهنية يؤثر مباشرة وبسهولة في التحصيل الدراسي لذا يجب الاهتمام بما يقدّم له من الحقائق والمعارف العلمية حتى يتمكن من فهمها وحفظها واستدعائها عند الحاجة.

3-4- التفكير:

إنّ قدرة الطالب على تفسير وجهة نظره إلى المشكلة التي يعالجها بالنظر إليها من زوايا مختلفة يعتبر من العوامل التي تؤثر دون شكل في تحصيله الدّراسي[1].

4- العوامل الجسمية:

4-1- البنية الجسمية:

حيث أنّ لها أثر على التحصيل الدّراسي، فالطالب الذي يتمتع ببنية جسمية قويّة، يكون عقله سليما، ويستطيع مزاولة الدّراسة، ومتابعتها دون انقطاع عكس الطالب ببنية جسمية ضعيفة، فإنّه يضطر إلى التغيب والانقطاع عن المدرسة، وربما لفترات طويلة، وهذا يؤدي إلى عرقلة دارسته وعدم متابعتها بشكل مستمر ومستقل وبالتالي عدم الفهم والاستيعاب[2].

4-2- الحواس:

إنّ سلامة الحواس، وخاصة حاستي السمع والبصر تساعد الطالب على إدراك ومتابعة الدروس بشكل واضح، في حين أنّ ضعفها يؤدي إلى عرقلته عن متابعة دروسه، هذا إضافة إلى الأثر النفسي الذي يحدث للطالب، وخاصة إذا قارن نفسه مع أقرانه فشعوره بالإحباط بعد ذلك من أكثر العوامل تأثيرا، في التحصيل الدّراسي.

4-3- العاهات:

إنّ بعض العاهات مثل صعوبة النطق والكلام تحول دون قدرة الطالب على التعبير الصريح

1 محمد برو، أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدّراسي، مذكرة مكمّلة لنيل شهادة الماجستير، معهد علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، بوزريعة الجزائر، 1993/1992، ص 126.

2 محمد خليفة بركات، علم النفس التعليمي، دار التعلم الكويتية ، الكويت، ط2، 1995، ص 355.

والصحيح كما أنّ العاهات قد تشعره بالنقص، فيعتقد أنّ الآخرين يراقبونه ويتفحصونه، وهو ما يسبب له مضايقات متعددة تنعكس سلبا على تحصيله الدراسي وتفقده القدرة على التركيز في دراسته[1].

5- العوامل الشخصية:

5-1- قوة الدافعية للتعلم:

والمقصود بها الرغبة القوية في المثابرة بالدراسة والتحصيل فهذا الدافع الذاتي يعمل كقوّة محركة تدفع بطاقات الطالب إلى العمل لتحقيق التفوق.

5-2- الميل نحو المادّة الدراسية:

لقد بينت بعض الدارسات منها دراسة "كوان 1957" ودراسة " كا 1961" أنّ هناك ارتباطا قويا ووثيقا بين التحصيل الدّراسي والميل نحو المادّة الدّراسية.

5-3- تكوين مفهوم إيجابي نحو الذات:

إنّ الفكرة الجيّدة عن الذات أنها كثيرا ما تعزز الشعور بالأمن النفسي وبالقدرة على مواصلة البحث وتحقيق الأهداف الموجودة فتدفعه إلى المزيد من تحقيق الذات وتعزيز المفهوم الإيجابي عنه، وكل هذا سيؤخر على التحصيل الدّراسي للطالب.

5-4- الثقة بالنفس:

تعتبر الثقة بالنفس إحدى العوامل التي تجعل التلميذ يشعر بالقدرة والكفاءة على مواجهة العقبات فمثل هذا الشعور من قبل التلميذ يعتبر مدعاة للعمل والانطلاق من أجل الوصول إلى الهدف[2].

ثامنا: قياس التحصيل الدراسي:

8-1- الاختبارات التحصيلية:

لا شك أن الاهتمام المتزايد والمتواصل للآباء لمعرفة مستوى تحصيل الأبناء يدفع المعلمون إلى

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص 71-72.

2 المرجع نفسه، ص 72.

قياس مدى حدوث التغيرات في جوانب التحصيل الدراسي من خلال الاختبارات التحصيلية المتعددة والمتنوعة في فترات زمنية محددة من السنة الدراسية.

وتستخدم الاختبارات التحصيلية لتحديد ما تعلمه المتعلم بعد أن تعرض لنوع معيّن من التعليم أي بعد أن درس منهجا معينا أو تلقى برنامجا تعليميا خاصا.

وتفيد هذا الاختبارات في الكثير من الأغراض مثل الحكم على مستوى إتقان التلميذ لما تعلمه الحكم على جهود المدرس، أو المقارنة بين أداء تلاميذ المدارس المختلفة أو لقياس آثار المناهج الدراسية ومدى تحقيقها للأغراض التربوية.

ويقاس التحصيل الدراسي في المدرسة غالبا باستخدام اختبارات تحصيلية يعدها المعلم بنفسه حيث يستند إلى محتوى وأهداف تخص فصلا معينا أو مدرسة معينة وقد يعالج أجزاء محدودة من معرفة أو مهارة باستخدام فقرات اختباريه كثيرة لتقويم المهارة، وتتصف هذه الاختيارات بإعدادها وتصميمها من قبل معلم واحد دون الاستعانة بالمعلمين الآخرين في الاختصاص نفسه والمرحلة الدراسية التي يدرس فيها إلا نادرا، وهذا ما يجعل هذه الاختبارات بعيدة عن الفحص والتحليل كي تتخذ هذه الفقرات الاختيارية صفة الصدق ،ويتبع هذا ثباتها ،أي تتصف هذه الفقرات الاختيارية بدرجة ضعيفة من الثبات، كما تتخذ هذه الاختبارات التي يعدّها المعلم لفصل معيّن في مدرسة معيّنة كجماعة مرجعية.

ويمكن إيضاح استخدامات الاختبارات التي يعدها المعلم بما يأتي:

1- تحديد مدى إتقان التلاميذ لقدرة محددة من المادة التعليمية.

2- تحديد مدى تحقيق أهداف معينة متميّزة.

3- التواصل إلى أساس محدد لوضع درجات التلاميذ[1].

ونظرا لاختلاف الأهداف الخاصة المباشرة للتعليم من مدرسة إلى مدرسة أخرى، ومن صف إلى صف آخر ومن معلم إلى معلم آخر ،فإنّ الاختبارات التحصيلية التي يعدّها المدرس لا يمكن استخدامها في كثير من الأغراض العلمية أو أغراض البحوث النفسية والتربوية إذ أنّه يصعب

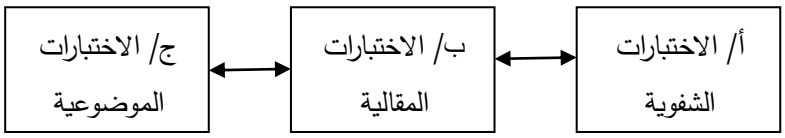
1 لمعان مصطفى الجيلالي، مرجع سابق، ص ص 25-26.

استخدامها في إصدار أحكام مقارنة بين التلاميذ في المدارس المختلفة أو مع المدرسين في الصفوف المختلفة ،وذلك أنّ معظمها ينقصها كثير من الشروط التي يجب توفرها في تقييم الاختبارات المعروفة بالموضوعية والصدق والثبات والقدرة على التمييز ومعاملات الصعوبة المناسبة، لذلك يلجأ المدرسون والباحثون إلى استخدام الاختبارات التحصيلية المقننة التي يتم إعدادها عن طريق جهد تعاوني لفريق من الأخصائيين في إعداد الاختبارات.

ومصطلح مقنن كوصف للاختبار يعني أنّ جميع التلاميذ يجيبون عن نفس الفقرات الاختبارية في ظل تعليمات موحدة، وزمن موحد ومحدد، وهناك جماعة معيارية يقارن أداء التلميذ مستوى أداءها.

وتتألف الاختبارات التحصيلية المقننة والاختبارات التحصيلية المدرسية من نفس الأنماط من العناصر ويتعرضان لنفس المجالات من المعرفة لأنهما يهدفان لقياس مستوى التحصيل الدّراسي[1].

8-2- أنواع الاختبارات التحصيلية:



8-2-1 الاختبارات الشفوية:

حيث تساعد على جعل التقويم عملية مستمرة، وتدفع المتعلمين إلى متابعة دروسهم، وتعطي المعلم فرص تعرفه نواحي القوة والضعف لدى المتعلمين وقدرة كل منهم على فهم الموضوع وغالبا ما يستفاد من الاختبارات التحصيلية الشفوية، في مجال الدّراسات اللّغوية، حيث مثل هذه الاختبارات التحصيلية الشفوية، في مجال الدّراسات اللّغوية، حيث تكون مثل هذه الاختبارات، من أنسب الوسائل لتعرف قدرة المتعلمين على النطق والتعبير عن مختلف الموضوعات، بلغة علمية سليمة[2].

8-2-2- الاختبارات المقالية (الإنشائية):

وتتألف هذه الاختبارات من مجموعة من الأسئلة تتطلّب إجابة مستفيضة، يشغل فيها الطالب بالبحث والموازنة والمناقشة والوصف والتحليل والاستدلال وتذكر الحقائق والمبادئ التي درسها خلال

1 لمعان مصطفى الجيلالي، مرجع سابق ، ص 26.

2 محمد الحلة، التصميم التعليمي، دار المسيرة، د ب، ط1، دت، ص 408.

العام الدّراسي.

مثل: أذكر ما تعرفه عن أو ناقش المقصود به، أو علل أسباب حدوث ...الخ، وهي مناسبة لكثير من العلوم الفكرية، واللغوية مثل الأدب الاجتماعيات علم النفس والنطق.

وقد تتأثر هذه الاختبارات، بذاتية المصحح مما يفقدها موضوعيتها ونظرا لعدم تغطية هذه الاختبارات قدرا كبيرا من المادة الدراسية يتم اللجوء أيضا إلى اختبارات أخرى.

8-2-3- اختبارات الموضوعية:

وسمّيت بالموضوعية لأنّ تصحيحها لا يتأثر بالعوامل الذاتية بالمصحح ولا يحتمل كل سؤال من الأسئلة إلاّ إجابة واحدة صحيحة، ويرفق عادة بكل اختبار، طريقة التصحيح تسمّى (دليل التصحيح)، أو (مفتاح التصحيح)، وقد نشر هذا النوع من الاختبارات في أمريكا[1].

3- أهداف الاختبارات التحصيلية:

الهدف الأساسي من استخدام الاختبارات التحصيلية في المدارس والجامعات هو إظهار أثر الدّراسة أو التدريب، وإنها أيضا تستخدم في ميادين أخرى كأن تقيس التدريب المهني والتخصصي والخبرة في كثير من الأعمال.

وبهذا نستقرئ أنّ الاختبارات التحصيلية تقيس أثر التعلم تحت ظروف معروفة ومحددة إلى حد ما فهي تقيس أثر مجموعة من الخبرات المقننة (المناهج الدّراسية) إضافة إلى هذا، تبيّن المكانة الحالية للطالب ومدى إفادته من التدريب إذ يوجه الاختبار على ما يمكن أن يعمله الفرد في زمن محدد بعد قياس كفاءته أو تحصيله.

ويقدّم "كرونباك" تعريفا للاختبارات بأنّه طريقة منظمة للمقارنة بين شخصين أو أكثر في ناحية معينة من السلوك، ثم وضع مجموعة من الأهداف لاستخدام الاختبارات منها.

1-3 التنبؤ prédiction: تبنى الاختبارات أساسا لقياس القدرة أو المعرفة أو أية خصائص أخرى تمنع مستخدميها أساسا لاتخاذ القرار أو الحكم والقرارات في هذا الجانب تتضمن التنبؤ بالكيفية التي

1 محمد الحلة، مرجع سابق، ص 408.

يؤدي لها الأفراد أعمالهم في وقت لاحق ومادام التنبؤ قائما على بيانات كميّة فإنه يمكن أن يكون أكثر دقة وثباتا وتوازنا في الحكم.

2-3- الاختيار selection: إنّ استخدام الاختبارات من قبل المؤسسات التعليمية يكون أساسا لقبول الأفراد لنوع من التعليم أو المدارس الفنية أو رفضهم وأنّ هذا القرار(قبول أو رفض) إنّما قرار اختياري.

3-3 التصنيف clasification: ويقصد به الترتيب وفقا لنظام يعتمد الصفوف أو المجموعات، كتصنيف أطفال المدارس الابتدائية والإعدادية حتى يكونوا جماعات متناسقة، يضم كل فصل جماعة منها.

4-3- التقويم Evaluation: تستخدم الاختبارات لتقييم البرامج الدراسية، الطرائق الدراسية المعالجات وغيرها[1].

5-3- أهداف الاختبارات التحصيلية كما حددها (كامب camp):

1- تحديد الطلاب المتفوقين والمتأخرين دراسيا.

2- تصنيف قدرات الأفراد بغية تصنيف الطلبة في المجموعات التعليمية المختلفة.

3- اختيار وانتقاء الطلبة للكلية أو المهنة أو الصف في القوات المسلحة.

4- تقويم البرنامج التعليمي.

5- مساعدة الطلبة على التوافق سواء في المدرسة أو الأسرة.

6- التخطيط للمستقبل[2].

4- صفات الاختبارات التحصيلية:

4-1- الموضوعية(Objectivity): أي عدم تأثر نتائج التقويم بالعوامل الذاتية أو الشخصية للمصحح وبالتالي فإنّ علامة الفحوص لا تتوقف على من يصحح باختلافهم.

1 لمعان مصطفي الجلالي، مرجع سابق، ص ص 28-29.

2 المرجع نفسه، ص 29.

4-2- الصدق(Validity): وهو قدرة الاختبار على قياس الشيء الذي وضع لقياسه فعلا وهو ما يسمّى بصدق الاختبار.

4-3- الثبات(Reliability): وهو أن يعطي الاختبار النتائج نفسها، ما كرر تطبيق الاختبار في قياس الشيء نفسه، مرات متتالية وفي ظروف مشابهة.

4-4- سهولة الاستعمال وشمولية الأهداف المراد قياسها وتقويمها[1].

1 يامنة عبد القادر إسماعيلي، مرجع سابق، ص 76.

خلاصة:

من خلال هذا المبحث توصلنا إلى أنّ التحصيل الدّراسي يعني مقدار المعرفة التي يتحصل عليها التلميذ في العملية التربوية، فالتحصيل إذن مصطلح يطلق على النتائج التي يتحصل عليها التلميذ في المدرسة، كما توصلنا إلى معرفة أنّ هناك عدّة عوامل تأثر في التحصيل ابتداء من الأسرة مرورا بالمدرسة وكذا القدرات الذاتية والعقلية للتلميذ.

ولكن لكي تنمّي قدرة التلميذ على تحصيله الدّراسي فإنّه لابدّ للوالدين والمعلمين أن يعملوا على تقوية العلاقة بين البيت والمدرسة وبين التلميذ ومعلمه، إضافة إلى تشجيع التلميذ على المواظبة والاجتهاد والمثابرة.

الفصل الثالث الإطار التطبيقي

تمهيد

أولا: بطاقة تقنية للمؤسسة التربوية محمد البشير الإبراهيمي

ثانيا: عرض وتحليل النتائج

ثالثا: عرض النتائج العامة

رابعا: عرض النتائج على ضوء الفرضيات

خامسا: عرض النتائج على ضوء الدراسات السابقة

سادسا: صعوبات الدراسة

سابعا: توصيات الدراسة

خلاصة

تمهيد:

يتم في هذا الفصل تفريغ البيانات التي من خلالها يمكن الوصول إلى أهم النتائج، وذلك للتعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، حيث نقوم بعرض وتفسير نتائج الدراسة على ضوء الفرضيات للتحقق من صحتها وأيضا مناقشة نتائج الدراسة على ضوء الدراسات السابقة.

أولا: بطاقة تقنية للمؤسسة التربوية محمد البشير الإبراهيمي.

أولا: بطاقة تقنية للمتوسطة

اسم المتوسطة: متوسطة محمد البشير الإبراهيمي-بلغيموز-العنصر.

مدير المتوسطة: صابة رشيد.

موقع المتوسطة: حي 676 مسكن.

المساحة العامة للمتوسطة:4000.00م^2

المساحة المبنية:1800.00م^2

سنة إنشاء المتوسطة:1978م.

عدد الأقسام: 20

عدد المخابر:02

عدد الو رشات:02

عدد الأفواج في المتوسطة:

القسم	عدد الأفواج	عدد الذكور	عدد الإناث	المجموع
أولى متوسط	06	60	68	128
ثانية متوسط	05	58	65	123
ثالثة متوسط	04	43	62	105
رابعة متوسط	04	30	60	90

مكونات المتوسطة:

1-مكتب المدير.

2-مكتب مساعد المدير.

3-قاعة الأساتذة:1

4-ملعب:1

5-مكتب جمعية أولياء التلاميذ:1

6-الأقسام:20

7-مدرجات:01

8-ورشات: 02

مطعم يستقبل تلاميذ المسجلين نصف داخلي.

ثانيا: عرض وتحليل النتائج.

الجدول رقم 01: توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الفئات	التكرار	النسبة المئوية %
ذكر	46	%51,68
أنثى	43	%48,31
المجموع	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، نلاحظ أن نسب المبحوثين جاءت متقاربة بين كلا الجنسين، وذلك بنسبة 51,68% ممثلة بـ 46 مفردة ذكور و48,31% ممثلة بـ 43 مفردة إناث.

ويعود ارتفاع المبحوثين الذكور الممارسين للألعاب الإلكترونية على الإناث لاختلاف التركيبة السيكولوجية لكلا الجنسين بحيث أن ميولهم يجعلهم أكثر اهتماما بهذه الألعاب من الإناث كون هذه الأخيرة تميل أكثر إلى إشباع احتياجاتها بأساليب أخرى كمشاهدة التلفزيون مثلا.

من خلال ما سبق نستنتج أن الفئة الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية هي فئة الذكور وذلك بنسبة 51.68%.

الجدول رقم 02: توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة المئوية %
من 11 إلى 13 سنة	28	%31,46
من 14 إلى 16 سنة	47	%52,80
من 17 إلى 19 سنة	14	%15,73
المجموع	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن الفئة العمرية من 14 إلى 16 سنة هي أعلى نسبة قدرت بـ 52,80% والتي تفوق نصف أفراد العينة والممثلة بـ 47 مفردة، ثم تليها الفئة العمرية من 11 إلى 13 سنة بنسبة31,46% والممثلة بـ 28 مفردة وفي المرتبة الأخيرة نجد الفئة العمرية ما بين 17 إلى 19 سنة بنسبة 15,73% والمثلة ب 14 مفردة.

يعود ارتفاع المبحوثين الممارسين للألعاب الإلكترونية في الفئات العمرية السابقة إلى أنهم بحاجة إلى ذلك لقربهم لمرحلة الطفولة أكثر من قربهم من مرحلة الشباب وذلك لإشباع حاجاتهم الترفيهية وميولاتهم المعرفية.

ومنه نستنتج أن المبحوثين بمختلف فئاتهم العمرية يستخدمون الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 03: توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية
الأولى متوسط	13	% 14,60
الثانية متوسط	32	% 35,95
الثالثة متوسط	27	% 30,33
الرابعة متوسط	17	% 19,10
المجموع	89	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين ذوي المستوى الثانية بنسبة 35,95 % ممثلة بـ 32 مفردة، يليها المستوى الثالث بـ 30,33 % ممثلة بـ 27 مفردة ثم يأتي المستوى الدراسي الرابعة متوسط في المرتبة ما قبل الأخيرة بنسبة 19,10 % ممثلة بـ 17 مفردة، وفي الأخير الأولى متوسط بنسبة 14,60% ممثلة ب 13 مفردة.

ويعود ارتفاع نسبة المبحوثين الممارسين للألعاب الإلكترونية اللذين يدرسون في المستوى الثانية والثالثة متوسط راجع إلى كون هذه الفئة أكثر اهتماما بهذه الألعاب على خلاف المستويات الدراسية الأخرى الذين يفضلون ممارسة نشاطات ترفيهية أخرى مثل ممارسة الرياضة وغيرها.

الجدول رقم 04: توزيع أفراد العينة حسب متغير درجة التحصيل الدراسي.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
امتياز	5	% 5,62
تهنئة	8	% 8,98
تشجيع	12	% 13,48
لوحة شرف	23	%84,25
لا شيء	9	% 10,11
إندار	27	% 30,34
توبيخ	5	% 5,62
المجموع	89	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين المستخدمين للألعاب الإلكترونية متحصلين على درجة إندار بنسبة 30,34 % ممثلة بـ 27 مفردة، ثم تليها درجة التحصيل لوحة شرف بنسبة 25,48% ممثلة بـ 23 مفردة، ثم تليها درجة التحصيل تشجيع بنسبة 13,48 % ممثلة بـ 12 مفردة، ثم تليها درجة التحصيل تهنئة بنسبة 8,98 % ممثلة بـ 8 مفردات، وتأتي الدرجتين امتياز وتوبيخ بنفس النسب المقدرة بـ 5,62 % لكل واحدة منهما.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين المتحصلين على درجة إندار يعود إلى استخدامهم للألعاب كان حساب الدراسة من خلال عدم تخصيص أوقات للمراجعة وحل الواجبات المدرسية وهذا ما يفسر انخفاض في درجة تحصيلهم الدراسي.

ومنه نستنتج أن أغلبية المبحوثين متحصلين على درجة إنذار وذلك بنسبة 34,30%.

الجدول رقم 05: يوضح آراء أفراد العينة حول استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
دائما	17	%19,10
غالبا	27	%30 ,34
أحيانا	41	%46,07
نادرا	4	%449
المجموع	89	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن أغلبية المبحوثين قد كانت إجاباتهم بأحيانا وذلك بنسبة 46,06 % ممثلة بـ 41 مفردة، تليها الإجابة بغالبا بنسبة 30 ,34 % ممثلة بـ 27 مفردة والإجابة بنادرا جاءت في ذيل الترتيب بنسبة 4,49%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اختاروا الإجابة بأحيانا وغالبا لاستخدام الألعاب الإلكترونية راجع إلى الفراغ الذي يعيش فيه المبحوثين جراء انشغالهم عن الدراسة بسبب تفرغهم للألعاب الإلكترونية التي قد تسبب في تدني المستوى الدراسي لديهم على خلاف الفئات الأخرى التي تستثمر أوقات الفراغ في استذكار الدروس وحل الواجبات المدرسية بحيث هي الفئة الأكثر وعيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على عكس الفئة الأولى.

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

الجدول رقم 06: يوضح أراء أفراد العينة حول الوسائل التكنولوجية التي يستخدمونها لممارسة الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	الأولى متوسط		الثانية متوسط		الثالثة متوسط		الرابعة متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة %100	التكرار	النسبة %100	التكرار	النسبة %100	التكرار	النسبة %100	التكرار	النسبة %100
جهاز التلفزيون الذكي	0	%0	1	%3,12	0	%0	1	%5,88	2	%2,24
جهاز الكمبيوتر	4	%28,57	8	%25	8	%30,76	1	%5,88	21	%23,59
جهاز الفيديو	0	%0	0	%0	1	%3,84	0	%0	0	%0
الفيديو الرقمي	0	%0	0	%0		%0		%0		%0
هاتف نقال ذكي	5	%35,71	13	%40,62	7	%26,92	11	%64,70	35	%39,32
لوحة إلكترونية	5	%35,71	10	%31,25	10	%38,46	4	%23,52	28	%31,46
المجموع	14	%100	32	%100	26	%100	17	%100	89	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الموضح لآراء أفراد العينة حول الوسائل التكنلوجية التي يستخدمونها لممارسة الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن الهاتف النقال الذكي من الوسائل التكنلوجية التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب بأعلى نسبة قدرت بـ 39,32 % وهذا ما أذدته المستويات الدراسية الأربعة، الرابعة متوسط بنسبة 64,70 %، ثم تليها الثانية متوسط بنسبة 40,62 %، وتليها الأولى متوسط بنسبة 35,71% وفي الأخير الثالثة متوسط بنسبة 26,92% وجاءت اللوحة الإلكترونية في المرتبة الثانية بنسب متقاربة من نسبة الهاتف النقال بنسبة قدرت بـ31,46% والتي أكدتها كل المستويات الدراسية الأربعة، ويمكن تفسير استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية على الهاتف النقال الذكي واللوحة الإلكترونية أنهم يمتلكون وسائل تكنلوجية حديثة لا بأس بها، مما سمح لهم بتنويع نشاطاتهم اليومية إلى جانب سهولة تشغيلها واللعب عليها.

أما بالنسبة للمبحوثين الذين يستخدمون جهاز الكمبيوتر لممارسة الألعاب الإلكترونية جاءت في المرتبة الثالثة بنسبة 23,59 % ثم تليها نسبة 30,76 % من المبحوثين المتمدرسين في السنة الثالثة متوسط ثم تليها الأولى متوسط بنسبة 28,57 % و25 % من المبحوثين المتمدرسين في السنة الثانية متوسط وتأتي في المرتبة الأخيرة الرابعة متوسط بنسبة 5,88 % ويمكن تفسير تفضيل المبحوثين لجهاز الكمبيوتر لاستخدام الألعاب الإلكترونية راجع كونهم لا يملكون أجهزة بديلة لممارسة الألعاب على أحدث الوسائل الإلكترونية كما أنهم تعودوا على استخدام الألعاب على الكمبيوتر وبالتالي أصبح الوسيلة المفضلة لإشباع حاجاتهم الترفيهية بحيث اكتسبوا خبرة متراكمة في كيفية اللعب عليه، ثم في المرتبة الأخيرة استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية على جهاز التلفزيون الذكي بنسبة قدرت بـ 2,24 % وهذا ما تؤكده المستويات الدراسية الأربعة ويمكن تفسير استخدام هذه النسبة لجهاز التلفزيون الذكي راجع إلى أنه جهاز متعدد الاستعمالات بحيث أنه يستعمل في التعليم والترفيه و التسلية واللعب، فالأسر الجزائرية لا تقتنيه لمجرد مشاهدة البرامج بل لعدة أمور ونظرا للمزايا التي يقدمها هذا الجهاز المتعددة خاصة في الآونة الأخيرة.

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية على الهاتف النقال الذكي وذلك بنسبة 39,32 %.

الجدول رقم 07: يوضح آراء أفراد العينة حول امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	53	% 59,55
لا	36	% 40,45
المجموع	89	% 100

من خلال البيانات الإحصائية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح آراء أفراد العينة حول امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل، قد كانت إجاباتهم بـ "نعم" بنسبة 59,55 % ممثلة لـ 53 مفردة، ثم تليها "لا" بنسبة 40,45 % % ممثلة بـ 36 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية يعود ذلك إلى رغبة المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية على أحدث الآلات وهذا ما يدفعهم إلى البحث واقتناء أحدثها من أجل ممارسة ذات نوعية أفضل حتى تتيح لهم خيارات كثيرة، على خلاف المبحوثين الذين لا يملكون أجهزة الألعاب في المنزل الذين يفتقدون لهذه الخيارات.

نستنتج أن أغلبية المبحوثين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك بنسبة %55,59.

الجدول رقم 08: يوضح آراء أفراد العينة حول الجهاز الذي يملكه من بين الأجهزة التالية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نينتاندو (NiNtando)	0	% 0
أتاري (Atari)	0	% 0
إكس بوكس(XboX)	17	% 32,07
جهاز بلاي محمول(PSP)	4	% 26,41
بلاي (1)(play1)	0	% 0
بلاي (2)(play2)	6	% 11,32
بلاي (3)(play3)	16	% 30,18
جهاز الوي للألعاب (Wii)	0	% 0
المجموع	* 53	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح آراء العينة حول الجهاز الذي يملكه وقد كانت إجاباتهم بأن أغلبية المبحوثين يملكون جهاز (XboX) إكس بوكس بنسبة 32,07 % ممثلة بـ 17 مفردة، ثم تليها play3 بنسبة30,18 % ممثلة بـ 16 مفردة، ثم يليها جهاز بلاي محمول (PSP) بنسبة26,41 % ممثلة بـ 14 مفردة وأخيرا جهاز بلاي (2) (play2) بنسبة 11,32 % ممثلة بـ 6 مفردات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية XboX وplay3 راجع إلى تحسن المستوى المعيشي الذي يدفعه لاقتناء هذه الأجهزة ودافعا للاستجابة لمتطلباته وحاجاته المتزايدة التي تحتاج إلى تقنيات أكبر وأفضل.

نستنتج أن أغلب المبحوثين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك بنسبة32,07%.

* عدد الإجابات أقل من عدد أفراد العينة حسب المبحوثين الذين كانت إجابتهم "بنعم"

الجدول رقم 09: يوضح آراء أفراد العينة حول أهم الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها

المتغيرات	التكرار	النسبة %
ألعاب تعليمية	05	%5.62
ألعاب رياضية	20	%22.47
ألعاب حربية	40	%44.94
ألعاب الألغاز	10	%11.23
ألعاب الترفيهية	14	%15.73
المجموع	89	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية بنسبة 44,94 % ممثلة ب 40 مفردة ثم تليها الألعاب الرياضية بنسبة 22,47 %و تليها الألعاب الترفيهية بنسبة 15.73 %و ألعاب الألغاز بنسبة 11.23 % و في الأخير الألعاب التعليمية بنسبة 5.62% و متمثلة ب 5 مفردات.

يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر الإثارة والتشويق ومحاكاة النوع والمغامرة بصفة عامة، إضافة إلى ذلك لأنهم يجيدون في هذا النوع من الألعاب تنفيسا للضغوطات التي يعيشونها طوال النهار على خلاف الفئات الأخرى الذين يلجؤون إلى نوع أخر من الألعاب وذلك لأنهم وجدوا فيها متنفسا لهمو لحاجاتهم.

نستنتج أن أغلبية المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية و ذلك بنسبة 44.94 %

جدول رقم 10: يوضح آراء أفراد العينة حول كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسب المئوية %
الشراء	10	% 11,23
الاستعارة	00	% 0
التحميل من الأنترنيت	39	% 43,82
الإرسال من أجهزة أخرى	31	% 34,83
النسخ	09	% 10,11
المجموع	89	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح آراء أفراد العينة حول كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن: أغلبية المبحوثين يتحصلون على هذه الألعاب من خلال التحميل من الأنترنيت بنسبة تقدر بـ 43,82 % ممثلة ب 39 مفردة، ثم تليها الإرسال من أجهزة أخرى بنسبة 34,83 % ممثلة بـ 31 مفردة، ثم تليها الشراء بنسبة 11,23 % والممثلة بـ 10 مفردات، وفي الأخير النسخ بنسبة متدنية قدرت ب 10,11 % والممثلة بـ 9 مفردات.

أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يتحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال التحميل من الأنترنيت راجع إلى كونها الوسيلة الأكثر إتاحة لهم كما أنه توفر لهم أحدث وأحسن وأجود الألعاب الإلكترونية بأسرع طريقة في حين نجد البعض من المبحوثين يلجؤون إلى النسخ والشراء كونه أسهل طريقة وأقلها تكلفة إلا أنها لا تحتوي على أجود الألعاب.

نستنتج أن أغلب المبحوثين يتحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال التحميل من الأنترنيت بنسبة 43,82 %.

الجدول رقم 11: يوضح آراء أفراد العينة حول تفضيل استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
نعم	43	% 93,47	32	% 74,41	75	% 84,26
لا	3	% 6,52	11	% 25,58	14	% 15,73
المجموع	46	% 100	43	% 100	89	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح أراء أفراد العينة حول تفضيل استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية والتي كانت إجاباتهم "بنعم" وهذا ما يتضح من خلال الجنسين ذكر وأنثى بنسبة 84,26 % ممثلة بـ 75 مفردة وتأتي المرتبة الثانية للفئة التي "لا" تفضل استخدام آخر الإصدارات هذه الألعاب بنسبة 15,73 % والممثلة بـ 14 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يفضلون استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية لكلا الجنسين وهذا راجع كون المبحوثين مراهقين لديهم حب الفضول والتطلع إلى كل ما هو جديد لإشباع حاجاتهم عن طريق اللعب بطرق حديثة وعصرية ذات تقنيات عالية الدقة والجودة.

نستنتج أن أغلبية المبحوثين يفضلون الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية بنسبة قدرت ب84,26%.

الجدول رقم 12: يوضح آراء أفراد العينة حول مصدر التعرف على الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسب %	التكرار	النسب %	التكرار	النسب %
من خلال التلفزيون	2	% 4,65	1	%3,12	3	%4
من خلال الأنترنيت	20	% 46,51	15	%46,87	35	%46,66
من خلال الأصدقاء	20	46,51%	15	%46,87	35	%46,66
من خلال محلات الجرائد والمجلات	1	2,32%	1	%3,12	2	%2,66
المجموع	43	%100	32	%100	75	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة التي تفضل الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية بحيث تتعرف على هذه الإصدارات نسبة عالية من خلال الأنترنيت والأصدقاء بنفس النسبة التي قدرت بـ 46,66 % ممثلة بـ 35 مفردة لكل الفئتين، وهذا ما يتوضح من خلال الجنسين ذكر وأنثى، ثم تليها في المرتبة الثانية التعرف على الإصدارات من خلال التلفزيون بنسبة 4 % ممثلة ب 3 مفردات، وتأتي في المرتبة الأخيرة محلات بيع الجرائد والمجلات بنسبة متدنية جدا قدرت بـ 2,66 %.

أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يتعرفون على الإصدارات الجديدة من خلال الأنترنيت والأصدقاء معا راجع إلى أن المبحوثين يولون أهمية كبيرة للمعلومات التي يتحصلون عليها حول آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الخيارين السابقين وهذا لكونهما أحدث وأسرع وأشمل وسيلة بالمقارنة بالوسائل الأخرى فهي توفر لهم أسماء ومضامين وإحصائيات آخر الألعاب الإلكترونية.

نستنتج أن أغلب المبحوثين ذكور وإناث يتعرفون على الإصدارات الحديثة عن طريق الأصدقاء والأنترنيت وذلك بنسبة64.66 %.

جدول رقم 13: يوضح آراء أفراد العينة حول بدايات استخدام الألعاب الإلكترونية:

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
أقل من سنة	17	% 19,10
من سنة إلى 3 سنوات	33	% 37,07
أكثر من 3 سنوات	39	% 43,82
المجموع	89	% 100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه، الموضح لآراء أفراد العينة حول بدايات استخدام الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن أغلب المبحوثين كانت بداياتهم أكثر من 3 سنوات بنسبة 43,82 % الممثلة بـ 39 مفردة، ثم تليها من سنة إلى ثلاث سنوات بنسبة 37,07 % والممثلة ب 33 مفردة، وفي الأخير جاءت أقل من سنة في استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 19,10 % ممثلة بـ 17 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت بداية استخدامهم للألعاب الإلكترونية لأكثر من 3 سنوات راجع لكون هذه الألعاب نجحت في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه المبحوثين خاصة في الفترة المراهقة، إضافة إلى رغبتهم الجامحة على الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح.

نستنتج أن أغلب المبحوثين كانت بدايات استخدامهم للألعاب الإلكترونية لأكثر من 3 سنوات وذلك بنسبة 43,82 %.

جدول رقم 14: يوضح الأماكن التي يستخدم منها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
في البيت	70	% 71,42
في بيت الصديق	3	% 3,06
في الشارع	9	% 9,18
مقهى الأنترنيت	9	% 9,18
داخل المتوسطة	7	% 7,14
المجموع	98	% 100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح آراء أفراد العينة حول الأماكن التي يستخدمون منها الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى نسبة للمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب في البيت بنسبة 71,42 % ممثلة بـ 70 مفردة، ثم تليها مقهى الأنترنيت والشارع بنفس النسبة والتي قدرت ب:9,18 % ممثلان ب 9 مفردات لكليهما، ثم تليها استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المتوسطة بنسبة 7,14 % ممثلة بـ 7 مفردات، وفي الأخير بيت الصديق بنسبة 3,06% ممثلة بـ 3 مفردات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في المنزل راجع أن الآباء يفضلون بقاء أولادهم تحت مراقبتهم في البيت، بالإضافة إلى ذلك كون البيت هو الخيار المناسب للعب بحرية وعدم التقيد بالوقت والمال، على خلاف الفئة التي تفضل استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية وهذا ما يؤثر على تركيزهم والذي يتسبب في تدني درجاتهم الدراسية بسبب استخدام هذه الألعاب في أوقات الدراسة.

نستنتج أن البيت هو الخيار الأفضل لأغلب المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية لأنهم وذلك بأكبر نسبة والتي قدرت ب 71.42 %.

الجدول رقم 15: يوضح آراء أفراد العينة حول الوقت المستغرق في استخدام الألعاب الإلكترونية في اليوم.

المتغيرات	امتياز		تهنئة		تشجيع		لوحة شرف		لا شيء		إنذار		توبيخ		المجموع	
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة
من ساعة إلى ساعتين	3	%60	4	%50	3	%25	5	%21,74	3	%33,33	5	%18,52	1	%20	24	%26,97
من ساعة إلى ثلاث ساعات	1	%20	3	%37,5	6	%50	15	%65,22	5	%55,55	17	%62,96	3	%60	50	%56,18
من ثلاث ساعات فما فوق	1	%20	1	12,5%	3	%25	3	%12,04	1	%11,11	5	%18,52	1	%20	15	%16,85
المجموع	5	%100	8	%100	12	%100	23	%100	9	%100	27	%100	5	%100	89	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه، الموضح للآراء أفراد العينة حول الوقت المستغرق في استخدام الألعاب الإلكترونية، نلاحظ أن: الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب يتراوح ما بين ساعة وثلاث ساعات في اليوم، وذلك بأعلى نسبة قدرت ب 56،18% وهذا ما تأكد من أفراد العينة ذوي درجة التحصيل لوحة شرف بنسبة 22،65%، وإنذار بنسبة 62،96%، وتأتي في المرتبة الثالثة درجة التحصيل توبيخ بنسبة 60%، وفي المرتبة الرابعة تشجيع بنسبة 50% ثم تليها تهنئة بنسبة 37،5%، وأخيرا امتياز بنسبة 20%، ويمكن تفسير استغراق المبحوثين كل هذه الساعات في استخدام الألعاب الإلكترونية كون

هذه الأخيرة تجذبهم وتجذب اهتمامهم وميولهم إليها من خلال المزايا وجاذبية الألوان، الموسيقى الأبطال، اللباس... الخ، بالإضافة إلى أنها تعطي كل الحرية للتحكم في أبطال اللعبة وهذا ما يزيده حماسة ويدفعه للاستمرار في اللعبة لساعات طويلة وهذا مؤشر خطير دال على بداية إدمانهم بهذه الألعاب، فيكتسبون سلوكيات سلبية مثل العنف والعزلة الاجتماعية إلى جانب آلام العين وضعف البصر والتركيز، وهذا الأخير يتسبب في التأخير الدراسي وضعف في درجة تحصيلهم العلمي.

أما بالنسبة للمبحوثين الذين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في استخدام الألعاب الإلكترونية يوميا جاءت في المرتبة الثنية بنسبة 26،97%، وهذا ما سجلناه عند المبحوثين في مختلف درجات التحصيل الدراسي، امتياز بنسبة 60%، ثم تليها درجة تهنئة بنسبة 50%، ثم تليها درجة التحصيل لا شيء بنسبة 33،33%، ثم تليها تشجيع بنسبة 25%، ثم تليها درجة توبيخ بنسبة 20%، ثم تليها درجة إنذار بنسبة 18,52%.

ويمكن تفسيره بأنه استخدام معقول نوعا ما للمبحوثين في هذه المرحلة العمرية وهذا راجع إلى الارتباطات التي يلتزم بها، وتأتي في مقدمتها الالتزامات الدراسية بالإضافة إلى خضوعهم للضوابط الأسرية التي تفرض عليهم فترات معينة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

أما بالنسبة للمبحوثين الذين يستغرقون من ثلاث ساعات فما فوق في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا بنسبة منخفضة قدرت ب16،85%، وهذا ما أكده المبحوثين في مختلف درجات تحصيلهم، حيث يمكن تفسيره بانه استخدام غير معقول، إذ بإمكانه أن يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي وتدني في درجاتهم.

جدول رقم 16: يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الفترات التي يزاد فيها استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
في الصبيحة	00	%00
في الظهيرة	9	% 9.89
في المساء	33	%36.26
في السهرة	37	% 40.65
سهرة ممتدة	12	%13.18
المجموع	91(*)	% 100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه الذي يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الفترات التي يزاد فيها استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن:

أغلبية أفراد يفضلون استخدام هذه الألعاب في السهرة في المرتبة الأولى بنسبة 40.65% ممثلة 37 مفرد، تليها في المرتبة الثانية فترة المساء بنسبة 36.26% ممثلة 33 مفردة، ثم سهرة ممتدة بنسبة 13.18% ممثلة 12 مفردة أما فترة الظهيرة فجاءت في المرتبة ما قبل الأخير بنسبة 9.89% ممثلة ب: 9 مفردات من العينة ككل، أما الفترة الصباحية فلم يقع اختيار أي فرد من أفراد العينة عليها و بالتالي احتلت المرتبة الأخيرة بنسبة 00% .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اختاروا وقت السهرة بالفترة التي يزداد فيها استخدامهم للألعاب الإلكترونية يعود لكون السهرة هي الفترة التي يتفرغ فيها المراهقون من الدراسة، وبالتالي يجد الوقت الكافي لاستخدام هذه الألعاب.

واللعب بكل أريحية وهو الأمر الذي قد يؤثر على تركيزهم وضعف القدرة على الانتباه داخل القسم في اليوم الموالي بسبب كثرة السهر مما ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسي أما انخفاض

نسبة المبحوثين الذين فضلوا فترة الظهيرة والصبيحة لاستخدامهم الألعاب الإلكترونية فيعود ذلك لكون المراهق في هاتين الفترتين منشغل بالدراسة ولا يجد وقت الفراغ لممارسة هذه الألعاب.

– من خلال البيانات السابقة نستنتج أن أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في السهرة وذلك نسبة 40,65 %.

(*):عدد الإجابات اكبر من عدد أفراد العينة لان المبحوثين اختاروا اكثر من إجابة.

جدول رقم 17: يوضح أكثر الأيام التي يستخدم فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	العينة المئوية %
السبت	41	%27.51
الأحد	06	%4.02
الإثنين	04	%2.68
الثلاثاء	22	%14.76
الأربعاء	04	%2.68
الخميس	15	%10.06
الجمعة	57	%38.25
المجموع	(*)149	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح أكثر الأيام التي يستخدم فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية نلاحظ: أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوم الجمعة و ذلك بنسبة 38.25% ممثلة ب 57 مفردة، يليها يوم السبت بنسبة 27.51% ممثلة ب 41 مفردة ، ليأتي اختيارهم بعد ذلك على يوم الثلاثاء بنسبة 14.76% ممثلة ب 22 مفردة، ثم يوم الخميس بنسبة 10.06% تمثلها 15 مفردة ،ليليها بعد ذلك يوم الأحد نسبة 4.02% ممثلة ب 06 مفردات و أخيرا يومي الإثنين و الأربعاء بنسبة 2,68 %ممثلتين ب 4 مفردات لكل واحدة منهما.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين فضلوا استخدام الألعاب الإلكترونية خلال يوم الجمعة والسبت راجع لكون هذه الأيام تمثل أغلبها عطلة نهاية الأسبوع بالتالي يجد الوقت الكافي لاستخدام هذه الألعاب إضافة إلى يوم الثلاثاء كون المبحوثين لا يدرسون في الفترة المسائية.

أما انخفاض نسبة المبحوثين الذين يستخدمون هذه الألعاب في أيام الأسبوع المتبقية راجع لتقيد المراهق بالدراسة في هذه الأيام والتالي لا يجد الوقت الكافي لذلك.

من خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية أفراد العينة اختاروا يوم الجمعة من بين أكثر الأيام التي يزداد فيهما استخدامهم للألعاب الإلكترونية وذاك بنسبة 38.25%.

(*):عدد الإجابات اكثر من عدد أفراد العينة لان المبحوثين اختاروا اكثر من إجابة.

جدول رقم 18: يوضح أراء أفراد العينة حول انجذابهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	ذكر		الأنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
الألوان	3	%6.12	7	%12.5	10	%9.52
التصميم	5	%10.20	10	%17.85	15	%14.28
الأبطال	20	%40.81	13	%23.21	33	%31.42
نوع اللعبة	16	%32.65	16	%28.57	32	%30.47
الموسيقى	5	%10.20	10	%17.85	15	%14.28
المجموع	49	%100	56	%100	105(*)	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الأشياء التي تجذبهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ أن: أغلبية أفراد العينة أجمعوا على أن أهم شيء يجذبهم لاستخدام هذه الألعاب والأبطال" الموجودة في اللعبة وذلك بنسبة 31.42% وهذا ما أكدته فئة الذكور بنسبة 40.21% والإناث بنسبة 23.21%.

ثم تليها في المرتبة الثانية: نوع اللعبة بنسبة 30.47% وهو ما تأكد من خلال إجابات المبحوثين من الجنسين (ذكر أنثى)، ثم التصميم والموسيقى في المرتبة الثالثة: بنسبة 14.28% وهذا ما أكدها كل من الإناث بنسبة 17.85% والذكور بنسبة 10.20% وأخيرا "الألوان" بنسبة 9.52% وهو ما أكده فئة الجنسين معا (ذكر أنثى).

ومن خلال هذا يتضح أن أهم الأشياء التي تجدب المراهقين لهذه الألعاب هي نوعية اللعبة والأبطال الموجودين باللعبة، حيث لاحظنا أن الأغلبية من المبحوثين يميلون إلى الألعاب الحربية كونها تجعل مستخدمها يعيش أحداث اللعبة ويتجانس معها وغالبا ما يعتبر نفسه جزءا منها بحيث يخيل له بأنه بطل حقيقي.

من خلال ما سبق نستنتج أن الأبطال المتواجدين في اللعبة هي أهم العناصر التي تجدب المراق لاستخدام الألعاب الإلكترونية وذلك نسبة 31.42 %.

جدول رقم 19: يوضح أراء أفراد العينة حول الدوافع التي تدفعهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	السنة الأولى متوسط		السنة الثانية متوسط		السنة الثالثة متوسط		السنة الرابعة متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
الترفيه	6	%40	8	%25	14	%51.85	6	%35.29	34	%37.36
التعليم	2	%13.33	8	%25	5	%18.51	0	% 0	15	%16.48
الهروب من الواقع	2	%13.33	6	%18.75	5	%18.51	6	%35.29	19	%20.87
التهرب من حل الواجبات المدرسية	5	%33.33	10	%31.25	3	%11.11	5	%29.41	23	%25.27
المجموع	15	%100	32	%100	27	%100	17	%100	91(*)	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه و الذي يوضح أراء أفراد العينة حول الدوافع التي تدفعهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن: أغلبية أفراد العينة أجمعوا على أنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه وذلك بنسبة 37.36 % وهو ما أكدته فئة السنة الثالثة متوسط بنسبة 51.85 % والسنة الأولى بنسبة 40% والسنة الرابعة بنسبة 35.29% وأخيرا السنة الثانية بنسبة 25% .

ليليها في المرتبة الثانية: التهرب من حل الواجبات المدرسية بنسبة 25.27 % وهو ما أثبتته فئة السنة الأولى متوسط بنسبة 33.33% والسنة الثانية بنسبة 31.25 % ثم السنة الرابعة بنسبة 29.41 %، وأخيرا السنة الثالثة بنسبة 11.11 % .

لتأتي بعدها في المرتبة الثالثة الهروب من الواقع بنسبة 20.87% ، وهو ما أكدته فئات المبحوثين في المستويات الدراسية الأربعة .

أما في المرتبة الأخيرة: فجاء دافع التعليم بنسبة 16.48 % ،إذن ومن خلال هذه النسب يتضح أن أغلبية أفراد العينة أجمعوا على أنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه والتهرب من حل الواجبات المدرسية بالدرجة الأولى وهو مؤشر خطير حيث يلجأ المراهق إلى إهمال الدروس والواجبات من أجل استخدام هذه الألعاب، وهو الأمر الذي ينعكس سلبا على تحصيلهم الدراسي، بحيث يؤدي ذلك إلى تراكم الدروس، إضافة إلى كون الواجب المدرسي يعتبر عامل لترسيخ المعلومات النظرية من خلال العمل التطبيقي مما يساعد المراهق المتمدرس على الفهم الأكثر وهذا ما وجدناه غائبا لدى المبحوثين حيث تبين ذلك من خلال احتلال دافع التعلم المرتبة الأخيرة في الترتيب .

من خلال ما سبق نستنتج أن أهم الدوافع التي تدفع المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية كانت من أجل الترفيه بنسبة 37.36%.

(*):عدد الإجابات اكبر من عدد أفراد العينة لان المبحوثين اختاروا اكثر من إجابة.

جدول رقم 20: يوضح أراء أفراد العينة حول الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	السنة الأولى متوسط		السنة الأولى متوسط		السنة الأولى متوسط		السنة الأولى متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
نفسية	6	%42.85	15	%46.87	7	%26.92	9	%52.94	37	%41.57
معرفية	3	%21.42	6	%18.75	5	%19.23	01	%5.88	15	%16.85
ترفيهية	1	%7.14	9	%28.12	12	%46.15	07	%41.17	29	%32.58
تثقيفية	4	%28.57	2	%6.25	2	%7.69	0	%00	8	%8.98
المجموع	14	%100	32	%100	26	%100	17	%100	89	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه والذي يوضح أهم الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ: أن الإشباعات التي حققتها هذه الألعاب للمبحوثين هي إشباعات نفسية بالدرجة الأولى وذلك بنسبة 41.57 % وهذا ما تأكده نسبة 52.94 % بالنسبة لسنة الرابعة متوسط ونسبة 46.87 % بالنسبة لسنة الثانية متوسط ونسبة 42.85 % بالنسبة لسنة الأولى متوسط وأخيرا نسبة 26.92% بالنسبة للمبحوثين المتمدرسين في السنة الثالثة متوسط، فمن خلال هذه النسب يتضح لنا أن أهم الإشباعات التي حققتها هذه الألعاب للمراهقين المبحوثين هي إشباعات نفسية أي أنهم يستخدمون هذه الألعاب من أجل التخلص من التوتر النفسي والقلق والضغوطات.

وجاءت في المرتبة الثانية: إشباعات ترفيهية بنسبة 32.58% حيث أكدت هذه النسبة فئة المبحوثين المتمدرسين في السنة الثالثة متوسط بنسبة 46.15 % ثم السنة الرابعة متوسط بنسبة 41.17% ثم السنة الأولى متوسط بنسبة 28.57 % ،والسنة الثانية متوسط بنسبة 6.25% ويتضح من خلال هذا أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه.

أما الإشباعات المعرفية فقد احتلت المرتبة الثالثة بنسبة 16.85 %، وهذا ما تبين من خلال إجابات أفراد العينة في مختلف المستويات الدراسية الأربعة، حيث قدر عدد المبحوثين الذين اختاروا هذه الإجابة في السنة الأولى متوسط بنسبة 21.42% والسنة الثانية متوسط بنسبة 18.75% والسنة الثالثة متوسط بنسبة 19.28% وأخيرا السنة الرابعة متوسط بنسبة 5.88%، ويتبين من خلال هذا أن هناك عدد من المبحوثين ممن يستخدمون هذه الألعاب من أجل تعلم أشياء جديدة ومفيدة وغالبا ما تتجسد الإشباعات المعرفية من خلال ألعاب الألغاز والتي تعمل على تنشيط الذكاء وتقوية الذاكرة .

أما المرتبة الأخيرة فكانت من أجل تحقيق إشاعات تثقيفية بنسبة 8.99% .

من خلال البيانات الكمية السابقة نستنتج أن الإشباعات التي حققتها الألعاب الإلكترونية للمراهقين المبحوثين هي إشباعات نفسية بالدرجة الأولى وذلك بنسبة 41.57%.

جدول رقم21: يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الإشباعات المحققة من جراء استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	السنة الأولى متوسط		السنة الثانية متوسط		السنة الثالثة متوسط		السنة الرابعة متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
ترفهك	08	%57.14	20	%62.5	8	%30.76	11	%64.70	47	%52.80
تعلمك	04	%28.57	6	%18.75	5	%19.23	1	%5.88	16	%17.97
فهم الأشياء	01	%7.14	2	%6.25	4	%15.38	1	%5.88	8	%8.98
الحصول على جوائز	00	%0	2	%6.25	2	%7.69	0	%0	4	%4.49
تنسيك في ضغوطات النهار	01	%7.14	2	%6.25	7	%26.92	4	%23.52	14	%15.73
المجموع	14	%100	32	%100	26	%100	17	%100	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الإشباعات المحققة من جراء استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن:

أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم ب "ترفهك" في المرتبة الأولى و ذلك بنسبة 52.80 % وهو ما أكدت عليه فئة السنة الرابعة متوسط بنسبة 64.70% والثانية متوسط بنسبة 62.5% و الأولى متوسط بنسبة 57.14% والثالثة متوسط بنسبة 30.76% .

أما المرتبة الثانية فكانت للمبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "تعلمك" بنسبة 17.97% والتي أكدتها فئات المبحوثين في المستويات التعليمية الأربعة ثم جاءت "تنسيك في ضغوطات النهار "في المرتبة الثالثة بنسبة 15.73% ثم "فهم الأشياء " بنسبة 8.98% وأخيرا " الحصول على جوائز "بنسبة 4.49% .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يرون أن الإشباعات الترفيهية هي أهم الإشباعات التي تقدمها لهم الألعاب الإلكترونية بالدرجة الأولى راجع لأنهم عند ممارستهم لها يشعرون بنوع من المتعة والراحة بحيث تحقق لهم نوع من الرفاهية النفسية وهذا ما يفسر استخدامهم لهذه الألعاب.

من خلال ما سبق نستنتج أن أهم الإشباعات التي تحققها الألعاب الإلكترونية للمبحوثين هي إشباعات ترفيهية بأكبر نسبة والتي قدرت ب 52.80% .

جدول رقم 22: يوضح أراء أفراد العينة حول استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	30	%33.71
لا	59	%66.29
المجموع	89	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية نلاحظ أن:

أغلبية أفراد العينة اتفقوا على عدم استخدامهم للألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية، بحيث قدر عدد المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "لا" ب 59 مبحوث بنسبة قدرت ب 66.29% أما عدد المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "نعم" فقدرت نسبتهم ب: 33.71% ممثلين ب 30 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "لا" يعود لكون أغلبية أفراد العينة يقومون باستخدام الألعاب الإلكترونية في المنزل باستخدامهم للأجهزة الثابتة مثل: أجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة، جهاز الكمبيوتر.

أما المبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "نعم" فيعود لكون هؤلاء يستخدمون الألعاب الإلكترونية من الهاتف النقال الذكي أو اللوحة الإلكترونية بالتالي تكون هذه الألعاب متواجدة معهم أينما كانوا وحتى من داخل المؤسسة التربوية.

كذلك قد يرجع السبب إلى إدمانهم على مثل هذه الألعاب فلا يستطيعون الاستغناء عنها حتى عند تواجدهم داخل المؤسسة التربوية.

من خلال البيانات الكمية السابقة نستنتج أن أغلبية أفراد العينة لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية وذلك بنسبة 66.29%.

جدول رقم 23: يوضح أراء أفراد العينة حول الأوقات التي يتم فيها استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
الراحة	16	% 53.33
بين الحصص	7	%23.33
أثناء الدرس	7	%23.33
المجموع	(*) 30	%100

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يمثل أراء أفراد العينة حول الأوقات التي يتم فيها استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن:

أغلبية أفراد العينة اتفقوا على عدم استخداما الألعاب الإلكترونية في وقت الراحة وذلك بنسبة 53.33% ممثلة ب 16 مفردة، ثم تليها في فترة ما بين الحصص وأثناء الدرس بنفس النسبة والتي قدرت ب 23.33% ممثلين ب 7 مفردات لكل واحدة منهما.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في وقت الراحة يعود لكون المراهق لا يجد أي مانع للاستخدام في هذا الوقت باعتباره وقت راحة إضافة إلى غياب الرقابة داخل المؤسسة، أمل المبحوثين الذين اختاروا استخداما هذه الألعاب بين الحصص الدراسية وأثناء الدرس راجع إلى غياب الرقابة اللازمة من طرف الأستاذ داخل القسم.

من خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية يقومون باستخدامها في وقت الراحة وذلك نسبة 53.33%.

(*) عدد الإجابات أقل من عدد أفراد العينة وذلك حسب المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "نعم"

جدول رقم 24: يوضح أراء أفراد العينة حول النشاطات التي يفضلون القيام بها في أوقات الفراغ

المتغيرات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
الألعاب الإلكترونية	25	%54.34	11	%25.58	36	%40.44
ممارسة الأنشطة الرياضية	17	%36.95	02	%4.65	19	%21.34
مراجعة الدروس	1	%2.17	4	%9.30	5	%5.61
مطالعة كتاب	00	%00	03	%6.97	3	%3.37
مشاهدة التلفزيون	03	%6.52	23	%53.48	26	%29.21
المجموع	46	%100	43	%100	89	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه والذي يمثل أراه أفراد العينة حول النشاطات التي يفضلون استخدامها في أوقات الفراغ حيث نلاحظ أن: أفراد العينة أجمعو على استخدام الألعاب الإلكترونية في المرتبة الأولى بنسبة 40.44% و هو ما أكدت عليه فئة الذكور التي قدرت ب54.34 % و الإناث بنسبة 25.58% .

ثم في المرتبة الثانية "مشاهدة التلفزيون" بنسبة 29.21% وهو ما أكدته فئة الإناث بنسبة 53.48% والذكور بنسبة 6.52% .ثم تليها في المرتبة الثالثة "ممارسة الأنشطة الرياضية " بنسبة 21.34% وهو ما أكدته فئة الذكور بنسبة 36.95% و الإناث بنسبة 4.65% ثم مراجعة الدروس بنسبة 5.61 % وأخيرا مطالعة كتاب بنسبة 3.37 % .

فمن خلال هذه البيانات يتضح لنا أن أغلبية أفراد العينة يميلون إلى استخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وأن فئة الذكور أكثر ميولا لها على خلاف الإناث حيث لاحظنا أن الإناث يملن أكثر إلى مشاهدة التلفزيون وهذا يعود إلى اختلاف التركيبة السيكولوجية لكلا منهما.

كما لاحظنا أن مراجعة الدروس ومطالعة الكتب كانت آخر ما يقوم به المراهقون في أوقات الفراغ أي أنهم لا يعيرونها أهمية كبيرة وهو الأمر الذي ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسي.

من خلال ما سبق نستنج أن استخدام الألعاب الإلكترونية من بين اهم النشاطات التي يفضل المراهقون ممارستها في أوقات الفراغ و ذلك بنسبة 40.44% .

جدول رقم 25: يوضح أراء أفراد العينة حول تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
دائما	13	%14.60
أحيانا	53	%59.55
نادرا	23	%25.84
المجموع	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ: أن غالبية أفراد العينة قد كانت إجابتهم ب "أحيانا" وذلك بنسبة 59.55% ممثلة ب 53 مفردة، تليها الإجابة ب "نادرا" بنسبة 25.84% ممثلة ب 23 مفردة. أما الإجابة ب "دائما" فجاءت في أخر الترتيب بنسبة 14.60 % ممثلة ب 13 مفردة.

إن ارتفاع عدد المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأحيانا ودائما بلغ عددهم أكثر من نصف عدد أفراد العينة، وبالتالي فذلك قد يرجع بسلب على نتائجهم الدراسية لأن عملية المذاكرة ضرورية من أجل استرجاع و ترسيخ المعلومات التي تم التحصل عليها خلال اليوم الدراسي وتجعله يعتمد على نفسه ويزرع الثقة فيها، ونظرا لعدم تخصيص المراهق وقت للمراجعة اليومية بالمنزل يؤثر سلبا على مستوى التحصيل الدراسي لتلميذ المراهق، ولا ننسي أن عملية الاستذكار تحتاج إلى تنظيم وتخطيط وهو فاقد لهما لعدم تعليمه كيفية الاستذكار فيلجأ المراهق إلى ممارسة هذه الألعاب بدلا من عملية الاستذكار ويجد متنفسا لممارسة هذه الألعاب مقابل إهمال الواجب المدرسي.

من خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يقومون بتأجيل واجباتهم المدرسية في الكثير من الأحيان من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 59.55% .

جدول رقم 26: يوضح أراء أفراد العينة حول تفضيل استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس.

المتغيرات	الأولى متوسط		الثانية متوسط		الثالثة متوسط		الرابعة متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
دائما	2	14.28	5	15.62	8	30.76	6	35.29	21	%23.59
أحيانا	6	42.85	22	68.75	8	30.76	8	47.05	44	%49.43
نادرا	6	42.85	5	15.62	10	38.46	3	17.64	24	%26.96
المجموع	14	%100	32	%100	26	100	17	%100	89	100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يمثل تفضيل استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس نلاحظ أن:

نسبة المبحوثين الذين "أحيانا " ما يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 49.43 %، وهذا ما تؤكده نسبة 68.75% للمبحوثين المتمدرسين في السنة الثانية متوسط، ونسبة 47.05% لسنة الرابعة متوسط، ونسبة 42.85% لسنة الأولى متوسط وأخيرا الثالثة متوسط بنسبة 30.76% .

وتأتي المرتبة الثانية لفئة المبحوثين الذين "نادرا" ما يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس بنسبة 26.96% وهذا ما أكد عليه المبحوثين في السنة الأولى متوسط نسبة 42.85% ونسبة 38.46% لسنة الثانية والسنة الرابعة متوسط بنسبة 17.64% ونسبة 15.62% لسنة الثالثة متوسط.

وجاءت في المرتبة الثالثة والأخيرة فئة المبحوثين الذين "دائما" ما يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس بنسبة 23.59% وهو ما أكد عليه عدد المبحوثين في المستويات الدراسية الأربعة.

يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أحيانا ما يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس إلى أن هذه الألعاب أصبحت بمثابة ملجأ يرجع إليه المراهقون بغرض التهرب من الالتزامات المدرسية وهذا شيء خطير بإمكانه أن يعود بالسلب على مستوى التحصيل الدراسي لديهم كون عملية مراجعة الدروس تعتبر خطوة ضرورية ومفيدة للمراهق من أجل تحسين مستواه الدراسي وغياب هذه العملية يكون لها أثر سلبي على مستوى التحصيل الدراسي للمراهقين.

من خلال ما سبق نستنتج أن أغلبية أفراد العينة أحيانا ما يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس وذلك بنسبة 49.43%.

جدول رقم 27: يوضح أراء أفراد العينة حول الشعور بأن درجات تحصيلهم الدراسي قد انخفضت بسبب انشغالهم بالألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	50	%56.17
لا	39	%43.82
المجموع	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح شعور المبحوثين بانخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بسبب انشغالهم باستخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن:

أغلبية أفراد العينة أجمعوا على شعورهم بتراجع درجات تحصيلهم الدراسي بسبب هذه الألعاب حيث قدرت نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم "بنعم" ب 56.17% ممثلة ب 50 مفردة.

أما عدد المبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "لا" فقد قدرت نسبتهم ب 43.82% ممثلة ب 39 مفردة .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين شعروا بأن درجات تحصلهم الدراسي قد انخفضت إنما كان كنتيجة للعوامل السابقة مثل: استخدام هذه الألعاب داخل المؤسسة التربوية وتأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية وهي كلها عوامل تُؤدي إلى ضعف التحصيل

الدراسي لدى المراهق فيحاول هذا الأخير إزاء هذا الفشل والضعف الدراسي أن يعوضه بانتصارات وهمية من خلال الألعاب الإلكترونية.

من خلال ما سبق نستنتج أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى انخفاض درجات التحصيل الدراسي بالنسبة لمستخدميها من المراهقين المتمدرسين وهذا ما أثبتته إجابات المبحوثين وذلك نسبة 56.17 %.

جدول رقم 28: يوضح أراء أفراد العينة حول سبب انخفاض درجات التحصيل الدراسي.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية%
كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية	30	%60
إهمال الدروس	15	%30
ضعف التركيز داخل القسم	5	%10
المجموع	50 (*)	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه و الذي يوضح أراء أفراد العينة حول سبب انخفاض درجات التحصيل الدراسي نلاحظ أن: أغلبية أفراد العينة أرجعوا السبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي إلى كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية و ذلك بنسبة 60% ممثلة ب 30 مفردة، تليها بسبب إهمال الدروس بنسبة 30% ممثلة ب 15 مفردة، وأخيرا بسبب ضعف التركيز داخل القسم بنسبة 10% ممثلةب: 5 مفردات .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أرجعوا سبب انخفاض دراجات تحصيلهم الدراسي إلى كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية وإهمال الدروس إنما هو تحصيل حاصل ذلك لأن كثرة ممارسة هذه الألعاب دون مراعات أو تخصيص وقت معين لاستخدامها وعدم وضع جدول تنظيمي يوضح فيه فترات للمراجعة وفترات للتسلية، فمن الطبيعي أن ينجر عنه إهمال لدروس وضعف التركيز داخل القسم بسبب كثرة السهر مع هذه الألعاب مما يؤثر سلبا على مجهوداتهم في اليوم الموالي وبالتالي يقل عامل التركيز لديهم مما يؤثر على نتائجهم الدراسية بشكل سلبي.

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أن أغلبية المبحوثين أجمعوا على أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تعد السبب الرئيسي في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي وذلك بنسبة 60%.

(*):عدد الإجابات اقل من عدد أفراد العينة وذلك حسب المبحوثين الذين اختاروا الإجابة "نعم".

جدول رقم29: يوضح أراء أفراد العينة حول درجة التحصيل الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية.

المتغيرات	امتياز		تهنئة		تشجيع		لوحة شرف		شيء		إنذار		توبيخ		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
تحسنت	2	40%	1	12.5 %	1	%8.33	2	%8.69	0	%0	0	%0	0	%0	6	%6.74
كما هي	3	%60	5	62.5 %	7	%58.33	11	%47.82	2	%22.22	10	%37.03	0	%0	38	%42.69
تدنت	0	%0	2	%25	4	%33.33	10	%43.47	7	%77.77	17	%62.96	5	%100	45	% 50.56
المجموع	5	%100	8	%100	12	%100	23	%100	9	%100	27	%100	5	%100	89	%100

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول أعلاه والذي يمثل أراء أفراد العينة حول درجة التحصيل الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية نلاحظ أن: نصف العدد الكلي من المبحوثين والذين قدرت نسبتهم ب 50.56 % قالوا بأن درجة تحصيلهم الدراسي تدنت بعد استخدامهم الألعاب الإلكترونية وهذا ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة "لا شيء" بنسبة 77.77 % ثم درجة "إنذار" نسبة 62.96% ، تليها درجة "لوحة شرف" بنسبة 43.47% ثم "تشجيع" بنسبة 33.33% ، تليها "تهنئة" بنسبة 25% ، وأخيرا "امتياز" بنسبة 00% .

وتعود المرتبة الثانية للمبحوثين الذين قالوا أن درجة تحصيلهم الدراسي "بقيت كما هي" وذلك بنسبة 42.69% و هو ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة تهنئة بنسبة 62.5% ثم امتياز بنسبة 60% تليها تشجيع بنسبة 58.33% ثم لوحة شرف بنسبة47.82% بعدها درجة لا شيء بنسبة 22.22% ثم إنذار

بنسبة 37.03 % وأخيرا توبيخ بنسبة 00%.

أما في المرتبة الأخيرة فقد قدر عدد المبحوثين الذين قالوا أن درجة تحصيلهم الدراسي "تحسنت" بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة 6.74%، وهو ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة امتياز بنسبة 40% ثم تهنئة بنسبة 12.5% ثم لوحة شرف بنسبة 8.69% تليها تشجيع بنسبة 8.33%، وأخيرا لا شيء وإنذار وتوبيخ بنسبة 00%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أقروا بأن درجة تحصيلهم الدراسي قد تدنت بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية، يعود للاستخدام الغير عقلاني لهذه الألعاب، بحيث لا حظنا من خلال إجابات المبحوثين على الأسئلة السابقة أن أغلبهم يقضون ما بين ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى تأجيل الواجبات المدرسية على عملية استذكار الدروس من أجل اللعب وكل هذه المعطيات مجتمعة كان لها الأثر السلبي على مستوى التحصيل الدراسي للمبحوثين وهو ما ساهم في تدني درجة تحصيلهم الدراسي.

من خلال النتائج السابقة نستنتج أن أغلبية أفراد العينة تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 50.56%.

جدول رقم 30: يوضح أراء أفراد العينة حول تقييم تأثير استخدام للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
سلبي	50	%56.17
إيجابي	39	%43.82
المجموع	89	%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول تقييم تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي نلاحظ أن: أغلبية أفراد العينة كان تقييمهم لتأثير هذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي بشكل سلبي حيث قدرت نسبتهم بـ 56.17%

ممثلة ب 50 مفردة ثم تليها عدد المبحوثين الذين كان تقييمهم بشكل "إيجابي " بنسبة 43.82% ممثلة ب 39 مفردة.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين قيموا تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تحصيلهم الدراسي بشكل سلبي يرجع إلى كون هذه الفئة تستخدم الألعاب الإلكترونية بشكل كبير إضافة إلى عدم تخصيص أوقات خاصة لاستخدام هذه الألعاب، حيث أنهم يستخدمونها في كل الأوقات وفي مختلف الأماكن وحتى داخل المؤسسة التربوية، وأصبحت هذه الألعاب بمثابة متنفس لهم تعمل على تلبية حاجاتهم النفسية والترفيهية. حتى وصلوا إلى حد الإدمان عليها وأصبح من الصعب عليهم الاستغناء عنها. هذه العوامل المذكورة هي التي أثرت بشكل سلبي على تحصيلهم الدراسي.

من خلال ما سبق نستنتج أن استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين قد أثر بشكل سلبي على تحصيلهم الدراسي وذلك بنسبة قدرت بـ 56.17%.

ثالثا: عرض النتائج العامة:

النتائج العامة للدراسة:

نتائج المحور الأول: البيانات الشخصية:

- توصلت الدراسة إلى أنّ: نسبة الذكور أكبر من نسبة الإناث حيث قدّرت نسبتهم بـ 51.68%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (1)، وذلك راجع إلى اختلاف التركيبة السيكولوجية لكلا الجنسين.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 14-16 سنة جاءت في المرتبة الأولى من بين الفئات العمرية الأخرى حيث قدّرت نسبتهم بـ 52.80% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(02)، وهو ما يفسر قرب هذه الفئة من مرحلة الطفولة أكثر من قربهم من مرحلة الشباب وذلك الإشباع حاجاتهم الترفيهية.
- توصلت الدّراسية إلى أنّ: فئة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثانية متوسط جاءت في المرتبة الأولى بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 35.95% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم 3، وذلك راجع لكون هذه الفئة أكثر اهتماما بهذه الألعاب إضافة إلى قرب هذه الفئة إلى مرحلة الطفولة بحيث تجدهم يبحثون بشكل كبير على الأشياء المسلية والترفيهية.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: فئة المبحوثين المتحصلين على درجة إنذار جاءت في المرتبة الأولى وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 30.34% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم4، وهو ما يفسّر كثرة استخدام هذه الفئة للألعاب الإلكترونية وإهمال الواجبات المدرسية.

نتائج المحور الثاني: الواقع والاستخدام:

- توصلت الدراسة إلى أنّ: المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة حيث قدّرت نسبتهم بـ 46.07%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم5، وهو ما يفسر قدرت هذه الألعاب على جذب انتباه واهتمام المبحوثين بفعل الخصائص التي تتميّز بها هذه الأخيرة.

- توصلت الدراسة إلى أنّ: الهاتف النقال الذكي جاء في المرتبة الأولى من بين الوسائل الأخرى التي يستخدمها المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 39.32%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم6، وهو ما يفسر سهولة استخدام المبحوثين للهاتف النقال إضافة لكون الهاتف النقال أصبح متاح لمختلف الفئات العمرية.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: أغلبية المبحوثين، يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 59.55% وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم 7، وهو ما يفسر رغبة المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية على أحدث الآلات وهذا ما يدفعهم إلى البحث واقتناء أحدثها من أجل ممارسة ذات نوعية أفضل.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: المبحوثين يمتلكون جهاز xbox بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 32.07% وهذا توضحه نتائج الجدول رقم(8)، وهذا ما يفسر رغبة المبحوثين في ممارسة هذه الألعاب على أحدث التقنيات من أجل إشباع حاجاتهم الترفيهية.
- توصلت الدراسة إلى أن: النسبة الكبيرة من المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية الحربية حيث قدّرت نسبتهم بـ 44.94%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(9)، وذلك راجع إلى الإثارة والتشويق الموجود في الألعاب الحربية ومحاكاة الواقع إذ يخيل له بأنه بطل حقيقي.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يتحصلون على الألعاب الإلكترونية من خلال التحميل من الأنترنت وذلك بنسبة 43.82%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(10)، وذلك راجع لكونها الوسيلة الأكثر إتاحة لهم، كما أنّها توفر لهم أحدث وأحسن وأجود الألعاب بأسرع وأسهل طريقة.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر منه المبحوثين يفضلون استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 84.26%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(11) وذلك راجع إلى كون المبحوثين لديهم حب الفضول والتطلع إلى كل ما هو جديد لإشباع حاجاتهم عن طريق اللعب بطرق حديثة وعصرية.

- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يتعرفون على الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية من خلال الأصدقاء والأنترنت وذلك بنسبة قدّرت بـ 46.66% لكل واحدة منهما، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(12)، وذلك راجع إلى أنّ المبحوثين يولون أهمية كبيرة للمعلومات التي يتحصلون عليها حول آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الخيارين السابقين وهذا لكونهما أحدث وأسرع وأشمل وسيلة بالمقارنة مع الوسائل الأخرى.

نتائج المحور الثالث: العادات والأنماط:

- توصلت الدّراسة إلى أنّ: أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ثلاث سنوات وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 43.82%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(13) وذلك راجع لكون هذه الألعاب نجحت في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه المبحوث خاصة في فترة المراهقة.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 71.42%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(14)، وذلك راجع إلى كون البيت يعتبر المكان المناسب للعب بحرية وعدم التقيّد بالوقت والمال.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الكبيرة من المبحوثين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية وذلك بنسبة قدّرت بـ 66.29%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(22)، وذلك راجع لكون هؤلاء يستخدمون الألعاب الإلكترونية على الأجهزة الثابتة مثل جهاز الكمبيوتر.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية في وقت الراحة وذلك بنسبة قدّرت بـ: 53.33%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (23)، وذلك راجع إلى كون المراهق لا يجد أي مانع للاستخدام في هذا الوقت باعتباره وقت راحة.

- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون القيام بنشاط الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وذلك بنسبة 40.44%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(24)، وذلك راجع لكون أغلبية أفراد العينة من الذكور بحيث تجدهم أكثر ميولا لها على خلاف الإناث اللواتي تجدهن يملن أكثر لمشاهدة التلفزيون وهذا يعود لاختلاف التركيبة السيكولوجية لكل منهما.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في استخدام الألعاب الإلكترونية في اليوم وذلك بنسبة قدّرت ب: 56.18%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(15)، وهذا ما يفسر أنّ المبحوثين يستغرقون وقتا طويلا في ممارسة هذه الألعاب وذلك على حساب دراستهم وهو ما أدّى إلى تدني درجة تحصيلهم الدّراسي.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: فترة السهرة من أكثر الفترات التي يزداد فيها استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ " 40.65%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(16)، وذلك راجع لكون السهرة هي الفترة التي يتفرغ فيها المراهقون من الدراسة وبالتالي يجدون الوقت الكافي لاستخدام هذه الألعاب.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: أكثر الأيام التي تستخدم فيها المبحوثين الألعاب الإلكترونية هو يوم الجمعة محتلة المرتبة الأولى بنسبة قدّرت بـ: 38.25%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(17)، وذلك راجع لكون يوم الجمعة يعتبر يوم راحة بالنسبة لهم بذلك يتفرغون لاستخدام الألعاب الإلكترونية بكل أريحية.

نتائج المحور الرابع: الدوافع والإشباعات:

- توصلت الدراسة إلى أنّ: أبطال اللعبة من أهم العناصر التي تجدب المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية ممثلة بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 31.42%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(18)، وذلك راجع إلى أنّ بطل اللعبة يجعل المراهق يعيش أحداث اللعبة ويتجانس معها وغالبا ما يعتبر نفسه جزءا منها بحيث يخيّل له أنّه بطل حقيقي.

- توصلت الدّراسة إلى أنّ: أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 37.36%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (19)، وذلك راجع إلى الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتميّز بها هذه الألعاب والتي تدفع المبحوثين لاستخدامها من أجل الترفيه والتسلية.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: الإشباعات التي تحققها الألعاب الإلكترونية للمبحوثين كثيرة وأغلبها إشباعات نفسية وذلك بنسبة 41.57%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (20)، وذلك راجع إلى أنّ هذه الألعاب أصبحت المتنفس الأول للمبحوثين بحيث يلجؤون إليها من أجل تحقيق إشباعاتهم النفسية.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: أهم الإشباعات التي تحققها الألعاب الإلكترونية للمبحوثين هي إشباعات ترفيهية بالدّرجة الأولى وذلك بنسبة فقدّرت بـ: 52.80%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(21)، وذلك راجع إلى المتعة والراحة التي يشعرون بها أثناء اللعب بذلك تحقق لهم نوع من الرفاهية النفسية.

نتائج المحور الخامس: ربط الاستخدام بالإشباع:

- توصلت الدّراسة إلى أنّ: أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية ممثلين بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 59.55%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم (25)، وهو ما يفسر تراجع نتائجهم الدراسية لأنّ عملية المذاكرة ضرورة من أجل استرجاع وترسيخ المعلومات التي تم التحصل عليها خلال اليوم الدراسي.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدّروس وذلك بنسبة قدّرت بـ 49.53%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(26)، وذلك راجع إلى أنّ الألعاب الإلكترونية أصبحت بمثابة ملجأ يرجع إليه المراهقون بغرض التهرب من الالتزامات المدرسية وهذا ما أدّى إلى تراجع مستوى تحصيلهم الدّراسي.

- توصلت الدّراسية إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجات تحصيلهم الدّراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدرت ب:56.17%،وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(27)، وذلك كان نتيجة للعوامل السابقة مثل: استخدام هذه الألعاب داخل المؤسسة التربوية وتأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية وهي كلّها عوامل تؤدّي إلى ضعف التحصيل الدراسي.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: كثرة استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ: 60%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(28)، وذلك راجع لكثرة استخدام الألعاب الإلكترونية دون مراعاة أو تخصيص وقت معيّن لاستخدامها وعدم وضع جدول تنظيمي يوضح فيه فترات للمراجعة وفترات لتسلية.
- توصلت الدراسة إلى أنّ: النسبة الأكبر من المبحوثين تدلّت درجات تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 50.56%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(29)، وذلك راجع إلى الاستخدام الغير عقلاني لهذه الألعاب وهذا ما لمسناه من خلال إجابات المبحوثين السابقة مثل استخدام الألعاب من ساعة إلى ثلاث ساعات وتأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية وتفضيل استخدام هذه الألعاب على عملية استذكار الدروس فكل هذه المعطيات مجتمعة مع بعضها أدت إلى انخفاض درجات التحصيل الدراسي للمراهقين.
- توصلت الدّراسة إلى أنّ: استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 56.17%، وهذا ما توضحه نتائج الجدول رقم(30) وهذا ما يفسّر كثرة استخدام هذه الألعاب من قبل المبحوثين مقابل التخلي على التزاماتهم الدراسية وهو ما أثر سلبا على درجة تحصيلهم الدّراسي.

رابعا: عرض النتائج على ضوء الفرضيات

مناقشة النتائج على ضوء الفرضية الأولى:

- من خلال الفرضية الأولى التي مفادها أن الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين تبيّن لنا في ضوء تحليلنا للمعطيات المدرجة في الجداول السابقة ما يلي:
- من خلال الجدول رقم (9): يتبيّن لنا المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية الحربية بالدرجة الأولى وذلك بنسبة قدّرت ب: 44.94%، وهذا ما يدل على أنّ المبحوثين يفضلون هذه الألعاب لأنهم يجدون فيها متنفسا من ضغوطات الدّراسة وغيرها.
- من خلال الجدول رقم (05): يتبيّن لنا من خلال النسب أنّ المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدرجة كبيرة وذلك بنسبة قدّرت بـ 46.07% وهذا مما يدل على أنّ المبحوثين يخصصون وقتا طويلا لاستخدام الألعاب الإلكترونية وهو الأمر الذي تسبب في تراجع مستوى التحصيل الدراسي لديهم نتيجة لإهمال الدروس والواجبات المدرسية.
- من خلال الجدول رقم (06): تبين لنا أنّ الهاتف النقال الذكي جاء في المرتبة الأولى من بين الوسائل الأخرى التي يفضل المبحوثين استخدامها لممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 39.32%، وهو ما يدل على أنّ المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بكل حرية ويختارون الألعاب التي تستهويهم لكونها متواجدة معهم في كل وقت على الهاتف النقال الذكي.
- من خلال الجدول رقم (07): تبيّن لنا أنّ أغلبية المبحوثين يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 59.55%، وهذا ما يوضح أنّ المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على أحدث الآلات، وهذا ما يدفعهم إلى اقتناء أحدثها.
- من خلال الجدول رقم (11): يتبيّن لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 84.26%، وهذا ما يوضح أنّ المبحوثين لهم حب الفضول والتطلع إلى كل ما هو جديد، من أجل اللعب بألعاب حديثة ذات تقنيات متطورة وجودة عالية.

- من خلال معطيات هذه الجداول والنسب المتحصل عليها نستنتج أنّ المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية الحربية بنسبة كبيرة، وبذلك تكون فرضيتنا الأولى محققة.

مناقشة النتائج على ضوء الفرضية الثانية:

من خلال نتائج الفرضية الثانية والتي مفادها أنّ هناك علاقة ارتباطية بين مدّة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتدني درجة تحصيلهم الدراسي تبين في ضوء تحليلنا للمعطيات المدرجة في الجداول السابقة ما يلي:

- من خلال الجدول رقم (4): تبيّن لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين المستخدمين للألعاب الإلكترونية متحصلين على درجة إنذار وذلك بنسبة قدّرت بـ 30.34%، وهذا ما يفسر استخدامهم للألعاب الإلكترونية على حساب الدراسية والذي تسبب في تدني درجات تحصيلهم الدراسي.
- من خلال الجدول رقم (15): تبين لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين متحصلين على درجات متدنية هم الأكثر استخداما لهذه الألعاب وذلك لمدة تتراوح ما بين ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم لممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت ب: 56.18% ،وهذا يوضح انجذابهم إلى الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال المزايا التي تحتويها هذه الألعاب بحيث تعطيهم الحرية للتحكم في الأبطال وهذا ما يخيل لهم بأنهم أبطال حقيقيين إذ يدفعهم الاستمرار في ممارسة هذه الألعاب لساعات طويلة وهو ما يتسبب في تدني درجات تحصلهم الدّراسي بحيث أنّ طول مدّة ممارسة هذه الألعاب تؤّدي إلى تدني في درجات تحصيلهم الدراسي.
- من خلال الجدول رقم (29): تبيّن لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجات تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت بـ 50.56%، وهذا ما يوضح أن أغلبهم متحصلين على درجات متدنية(لا شيء بنسبة 77.77% إنذار بنسبة 62.96%، وتوبيخ بنسبة 100% وهذا ما يفسر وجود تراجع ملحوظ في درجات تحصيلهم الدّراسي وهذا يعود للاستخدام الغير العقلاني للألعاب بحيث لاحظنا من خلال الجدول رقم (15) أنّ أغلبهم

يقضون من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذه المدّة تسببت في تدني درجة تحصيلهم الدراسي.

من خلال النسب المتحصل عليها نستنتج أنّه توجد علاقة ارتباطية بين مدّة استخدام الألعاب الإلكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، وبذلك تكون فرضياتنا الثانية محققة.

مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

من خلال الفرضية الثالثة والتي مفادها: يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدّراسي للمراهقين.

يتبيّن لنا من خلال تحليلنا للمعطيات الواردة في الجداول السابقة ما يلي:

- من خلال الجدول رقم (22): يتبيّن لنا أنّ المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية قدرت نسبتهم ب، 33.71%، وهذا ما يوضح لنا انشغالهم بها حتى في وقت الدراسة وهو الأمر الذي يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي.
- من خلال الجدول رقم (24): يتبين لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون القيام بنشاط الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وذلك بنسبة 40.44%، وهو ما يفسّر لنا أنّ أغلب المبحوثين يميلون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب مراجعة الدروس ومطالعة الكتب وهذا ما ينعكس بالسلب على تحصيلهم الدراسي.
- من خلال الجدول رقم (26): يتبين لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس وذلك بنسبة قدّرت بـ 49.53%، وذلك راجع إلى كون الألعاب الإلكترونية أصبحت بمثابة ملجأ يرجع إليه المراهقين بغرض التهرب من الالتزامات المدرسة وهذا ما أدّى إلى تراجع مستواهم الدّراسي.
- من خلال الجدول رقم (27): يتبين لنا أنّ النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجات تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 56.17%،

وهذا ما يفسر ضعف التحصيل الدراسي لدى المبحوثين فيحاولون جراء هذا الفشل الدراسي أن يعوضوه بانتصارات وهمية من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية.

- من خلال الجدول رقم (28): تبين لنا أنّ كثرة استخدام المبحوثين للألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدّراسي وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 60%، وهو ما يوضح لنا أنّ كثرة الاستخدام ينتج عنه إهمال الدروس وضعف التركيز وتأجيل للواجبات المدرسية وهو ما أدّى بالمبحوثين إلى انخفاض درجات تحصيلهم الدّراسي.
- من خلال الجدول رقم (29): تبيّن لنا أن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجات تحصيلهم الدّراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت بـ 50.56%، وهو ما يفسر الاستخدام الغير عقلاني لها وتفضيل استخدام هذه الألعاب على عملية استذكار الدروس وتأجيل الواجبات المدرسية وهو ما أدى إلى تدني درجات التحصيل الدراسي للمبحوثين.
- من خلال الجدول رقم (30): يتبين لنا أن استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين وذلك بأكبر نسبة والتي قدّرت بـ 56.17%، وهو ما يفسر لنا أنّ كثرة استخدام هذه الألعاب وعدم تخصيص أوقات خاصة لها هو ما أدى إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي لدى المبحوثين.

من خلال النسب المتحصل عليها نستنتج أنّ استخدام الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين وبذلك تكون فرضيتنا الثالثة محققة.

خامسا: نتائج الدراسة على ضوء الدراسات السابقة.

أ- أوجه التشابه:

توصلت دراستنا حول: أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين إلى جملة من النتائج منها ما توافق مع نتائج الدراسات السابقة ومنها ما لم يتوافق معها.

- خلصت دراستنا إلى أنّ أهم النشاطات التي يفضل المبحوثين القيام بها في أوقات الفراغ تتمثل في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت بـ: 40.44 %، وذلك نظرا للإشباعات المحققة لهم التي تفرض عليهم استخدامها، وهذا ما أقره أغلبية المراهقين حيث بلغ عدد أفراد العينة 36 مفردة ممن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ وهذا ما يتوافق مع ما توصلت إليه دراسة مريم قويدر، حيث كشفت دراستها على أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدّمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة حيث بلغ متوسط حسابها 3.00.
- كما نجد أنّ دراستنا توصلت إلى أنّ أغلبية المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 71.42% والممثلة بـ 70 مفردة وذلك لكون البيت المكان المناسب للعب بحرية على هذه الألعاب دون التقيّد بالوقت والمال، وهذا ما اتفق مع دراسة الباحثة مريم قويدر حيث كشفت نتائج دراستها أنّ أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 92%.
- كما توصلت دراستنا أيضا إلى أنّ أبطال اللعبة تجذب المبحوثين للاستخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 31.42% ممثلة بـ 33 مفردة وذلك راجع إلى كون اللعبة تسمح له بالتحكم في البطل وهذا ما يخيل لهم بأنهم أبطال حقيقيين، وهذا ما اتفق أيضا مع دراسة الباحثة حيث توصلت نتائج دراستها إلى أنّ بطل القصة هو أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي قدّر بـ 2.50.

ب- أما فيما يتعلق بأوجه الاختلاف:

فبينما توصلت دراستنا إلى أنّ المبحوثين يستخدمون الهاتف النقال الذكي للممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت بـ 39.32%، فقد توصلت الدراسة السابقة إلى أنّ جهاز الكمبيوتر يأتي في مقدّمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها، وذلك بنسبة 56.5%، وهذا راجع إلى التطوّر التكنولوجي الذي أتاح لنا تقنيات جديدة وحديثة من بينها ظهور أنواع جديدة للهاتف النقال الذكي وبأسعار معقولة الشيء الذي مكن مختلف شرائح المجتمع من اقتنائه ومن بينهم المراهقون، وبذلك أصبحت هذه الألعاب متوفرة في كل مكان معهم وهو ما أدى إلى ارتفاع ساعات استخدام هذه الألعاب في اليوم في السنوات الأخيرة من قبل المراهقين وهذا ما توصلت إليه دراستنا، بحيث أنّ المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة قدّرت بـ 56.18%.

بينما توصلت دراسة مريم قويدر إلى أنّ ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدّة ساعة واحدة تأتي في المرتبة الأولى بنسبة 24.5%.

- أما فيما يخص دراسة حكيم عقون وعبد القادر بكة بعنوان ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18) سنة توصلا إلى أنّ أغلب التلاميذ والتي تمثل نسبتهم 30.1 % يمارسون ألعاب الفيديو بغرض المتعة وهذا ما يتوافق مع دراستنا التي توصلت إلى أنّ أغلب المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه، وذلك بنسبة 37.36%.
- كما توصلت دراسة الباحثين إلى أنّ مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع بممارسة ألعاب الفيديو وهو ما أثبته دراستنا، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أنّ أغلب المبحوثين انخفضت درجات تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية بنسبة قدّرت ب: 56.17%.

وقد اختلفت دراستنا مع هذه الدراسة كون دراستنا توصلت إلى المبحوثين بمختلف فئاتهم العمرية يستخدمون الألعاب الإلكترونية على خلاف الدراسة السابقة للباحثين التي توصلت إلى أنه توجد فروق بين التلاميذ الممارسين والغير ممارسين لألعاب الفيديو على حساب اختلاف المراحل العمرية وهذا لاختلاف الفترة الزمنية التي أجريت فيها الدراستان.

سادسا: صعوبات الدراسة:

لا يتجرد أي عمل نقوم به من صعوبات وعوائق من بين أهم هذه الصعوبات التي واجهتنا في الفترة إنجاز هذا البحث تتمثل في:

- نقص الدراسات المتخصصة والمرتبطة بموضوع الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.
- نقص المراجع في المكتبات الجزائرية والتي تختص بالألعاب الإلكترونية.
- قلة المراجع والدراسات والبحوث العلمية التي عالجت أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.
- تردد مسؤول التكوين بمديرية التربية بإعطائنا ترخيص بتوزيع الاستمارات على التلاميذ داخل المتوسطة.
- إيجاد صعوبة في التعامل مع المراهقين داخل المتوسطة وذلك لخوفهم في مسؤولي المتوسطة مما قد يؤثر على مصداقية الإجابات.

سابعا: توصيات الدراسة:

توصي دراستنا المعنونة ب: "أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراقين" بما يأتي:

1- توزيع وقت الطفل والمراهق بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الإلكتروني في أيام العطل الرسمية، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.

2- تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات.

3- توعية تلاميذ المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات.

4-نشر الوعي لدى المراهقين لما تلحقه ألعاب الفيديو من سلبيات على نتائج التحصيل الدراسي.

5-إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ التي تنمي التفكير لديهم وتخدم بعض المواد العلمية كالرياضيات وغيرها.

6- تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من اجل انتقاء الألعاب النافعة لأولادهم.

7-عدم السماح للأولاد بممارسة هذه الألعاب إلا بعد الانتهاء من حل الواجبات المدرسية.

خلاصة:

تطرقنا في هذا الفصل إلى تفريغ البيانات وتبويبها وتصنيفها حسب متغيرات، فبهذا توصلنا إلى نتائج العامة لدراسة والتي شكلت نقاط أساسية لمناقشة النتائج على ضوء الفرضيات وذلك للتأكد من صحتها أو نفيها، ثم بعد ذلك قمنا بمناقشة النتائج المتوصل إليها على ضوء الدراسات السابقة من خلال الكشف عن أوجه التشابه والاختلاف بين نتائج دراستنا والدراسات السابقة وبهذا تمكنا من جمع الحقائق ذات الصلة بالموضوع المدروس.

خاتمة

خاتمة:

لقد سعينا من خلال دراستنا إلى تناول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين محاولين الكشف عن هذا الأثر من خلال المكانة التي أصبحت تحتلها هذه الألعاب في حياة الأطفال والمراهقين ومن خلال الإقبال الكبير من هذه الفئة على هذا النوع من الألعاب حيث أخذت هذه الأخيرة حيزا كبيرا من اهتمامهم وذلك بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها هذه الألعاب وهو ما أدى بهذه الشريحة من المجتمع إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب واستخدامها لأوقات طويلة متناسين بذلك التزاماتهم الدراسية وذلك ما أدى إلى التأثير على مستوى تحصيلهم الدراسي.

لذلك هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، بحكم أن كثرة استخدام مثل هذه الألعاب يؤثر على تركيزهم ونقص الانتباه لديهم إضافة إلى التخلي على أداء الواجبات المدرسية من أجل استخدام هذه الألعاب. وهذا ما توصلت إليه دراستنا، حيث تبين من خلال هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يستخدمون هذه الألعاب من ساعة إلى 3 ساعات في اليوم، وهي فترة طويلة مقارنة مع صغر سن المبحوثين وارتباطاتهم الدراسية. وهو ما أدى إلى تخلي على واجباتهم وضعف تركيزهم الأمر الذي أدى إلى تراجع درجة تحصيلهم الدراسي.

كما كشفت هذه الدراسة أن: كثرة استخدام ساهم في انخفاض درجات التحصيل الدراسي من جهة أخرى ساهم استخدام هذه الألعاب من قبل المراهقين في تدني درجة تحصيلهم بعد استخدامهم لهذه الألعاب وذلك بسبب الاستخدام والغير عقلاني وعدم تخصيص أوقات خاصة الاستخدام الشيء الذي أدى إلى تخفيضات درجات التحصيل لديهم.

وأبرزت الدراسة بذلك وكنتيجة عامة أن الألعاب الإلكترونية أثرت بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين، وذلك كان نتيجة عوامل سابقة الذكر، وبذلك نحكم بتحقق الرؤية الأولية التي أجريت من أجلها الدراسة.

ومع أن الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين إلا أننا لا يمكن أن ندعي إحاطتنا بكل جوانب الموضوع، ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر.

بل هي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة.

غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه برأينا إلى دراسة تفضيلية للألعاب بعينها بشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خطئا.

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية، لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها، والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين .

انطلقت هذه الدراسة من سؤال رئيسي مفاده: ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي؟، وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

التساؤل الأول: ماهي أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين؟

التساؤل الثاني: هل توجد علاقة بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

-التساؤل الثالث: ما طبيعة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين؟

كما شملت دراستنا مجموعة من الفرضيات هي:

- الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين.

- توجد علاقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وتدني درجة تحصيلهم الدراسي.

- يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين.

وبعد تحديد مفاهيم الدراسة و التطرق إلى الدراسات السابقة ومناقشتها وانطلاقا مما سبق فقد أجريت الدراسة على عينة من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي -العنصر- واشتملت دراستنا على (89)مفردة، وبهذا اشتملت على 20% من المجتمع الأصلي للدراسة المقدر عدده ب:446مفردة .

وتندرج الدراسة تحت الدراسات الوصفية وذلك للكشف عن العلاقة بين المتغيرين في ظل الاستعانة بأدوات جمع البيانات، وذلك بغرض الحصول على معلومات تخدم موضوعنا.

ومن خلال استخدام أساليب إحصائية متمثلة في التكرارات والنسب استطعنا الخروج بجملة من النتائج أهمها:

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية الحربية بنسبة قدرت ب:44.94%.

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 56.18%.

-أن أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من اجل استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 59.55%.

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس وذلك بنسبة 49.53%.

-إن النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية بنسبة 56.17 %.

-أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بنسبة 60%

-أن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة 50.56%.

-أن استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة 56.17%.

Study Summary:

This study highlights the subject of video games in order to know how teenagers turnout towards it and the effects of those video games on the Academic achievement.

This started from a main question that asks about the effect of video games over the Academic achievement with teenager students of the middle school of Mohammed Al-Bashir Al-Ibrahimi, which led to the following partial questions:

1st : which are the most Played video games among teenagers ?

2nd : Is there a link between the period of time spent on video games and it's effect on their Academic achievement ?

3rd : what is the nature of the video games effects on the academic achievement of teenagers ?

- War Video Games are the most played by teenagers.
- There is a Link between the time spent on video games and the drop in teenagers academic achievement.
- The use of video games affects negatively on the academic achievement of teenagers.

After examining the concepts of the study and discussing it and previous studies, based on the above, the study was conducted on a sample of adolescents with in the middle school of Mohammed Al-Bashir Al-Ibrahimi - Al-Ansar-, Our study included 89 individuals, including 20 of the original population of the estimated 446 individuals.

The study falls under the descriptive studies to reveal the relationship between the two variables in the use of data collection tools, in order to obtain information that serves our subject.

And through the use of statistical methods represented in the frequencies and ratios, we were able to come up with a number of results, the most important of which:

- The largest proportion of respondents use electronic warfare games with a rating of 44.94% .
- The majority of respondents will spend an hour to three hours a day using games is 56.18% .
- The majority of respondents postpone school assignments for the use of video games by 59.55 % .
- The highest proportion of respondents declined their degree of study due to their involvement in video games by 56.17% .

- The frequent use of electronic games has caused their grades to drop by 60%.
- The majority of the respondents dropped their academic achievement after using the video games by 50.56 %.
- The use of electronic games has had a negative impact on the educational achievement of adolescents by 56.17% .

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا: الكتب باللغة العربية

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

2- أحمد صالح ومحمود عبد الحكيم ، التقويم التربوي ومبادئ الإحصاء، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، د ط، د س .

3- أحمد يوسف حافظ أحمد، النشر الإلكتروني ومشروعات ا لمكتبات الرقمية العالمية والدور العربي في الرقمنة وحفظ التراث الثقافي، دار النهضة، الجيزة ط1، 2013.

4- أكرم مصباح عثمان، مستوى الأسرة وعلاقته بالسمات الشخصية والتحصيل الدراسي للأبناء، دار الأكرم بن حزم، بيروت، ط1، 2002.

5- بسام عبد الرحمان المشافية، نظريات الإعلام، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2011.

6- حمدي حسين، الإخبارية لوسائل الإعلام، دار الفكر العربي، مصر، د ط، د س.

7- زينة سالم أحمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، دار العلم و الإيمان للنشر والتوزيع، دب، ط1 ،2015.

8- سعد الله الطاهر، علاقة القدرة على التفكير بالابتكار والتحصيل الدراسي، معهد علم النفس ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، دط، 1995.

9- عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد: المفاهيم والوسائط والتطبيقات، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2008 .

10- عبد الرحمان عيسوي، الوجيز في علم النفس العام والقدرات العقلية، دار المعرفة الجامعية، القاهرة، د ط، 2011 .

11- عبد الرزاق محمد الدليمي، الصحافة الإلكترونية والتكنو لوجيا الرقمية، دار الثقافة، عمان، ط1، 2011.

12- عبد الفتاح بيومي حجازي، الأحداث والأنترنت، دراسته معمقة عن أثر الأنترنت في إنحراف الأحداث، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، د ط، 2004.

13- عبد الكريم بوحفصة، أسس ومناهج البحث في علم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، دب، ط1، 1983.

14- عبيدات محمد وآخرون، منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات، دار وائل، عمان، دط، 1999.

15- فهد بن عبد العزيز العقيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، فهرسته مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، د ط، 2010.

16- فهد خليل زايد، فن التعامل مع المراهقين، دار النفائس للنشر والتوزيع، الجزائر، ط2، 2017.

17- كامل خورشيد مراد، الاتصال الجماهيري والإعلام، التطور، الخصائص، النظريات، دار المسيرة، عمان، ط 1، 2011 .

18- لمعان مصطفى الجيلالي، التحصيل الدراسي، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، ط1، 2011.

19- محمد الحلة، التصميم التعلمي، دار الميسرة، دون بلد ، ط1،د س .

20- محمد برو، أثر التوجه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دراسة نظرية ميدانية للطلبة الجامعيين والمشتغلين في التربية والتعليم، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، دط، 2010.

21- محمد بن معجب الحامد، التحصيل الدراسي دراسته ونظرياته وواقعه، دار الصوتية، السعودية، ط2، 1998.

22- محمد خليفة بركات، علم النفس التعليمي ،دار التعلم الكويتية ،الكويت، ط2 ، 1995 .

23- محمد شفيق، البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، دار الأزا ريطة، مصر، ط1، 1998.

24- محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام و اتجاهات التأثير ، عالم الكتب ، القاهرة ، ط3، 2000.

25- محمد علي أبو العلا، التوثيق الإعلامي والنشر الإلكتروني في ظل مجتمع المعلومات، العلم والإيمان للنشر والتوزيع، مصر، ط1، 2013.

26- مصطفى حميد الطائي، خير ميلاد أبو بكر، مناهج البحث العلمي وتطبيقاته في العلوم السياسية، دار الوفاء، الإسكندرية، د ط، 2007 .

27- مصطفى يوسف كافي، الرأي العام ونظريات الاتصال، دار مكتبة الحامد، عمان، ط1، 2015.

28- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ترجمة بوزايد صحراوي متابعة مصطفى ماضي، دار القصبة للنشر، الجزائر، ط 2، 2008.

29- مولاي بودخيلي محمد، نطق التحفيز المختلفة وعلاقتها بالتحصيل الدراسي، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، دط ،2004.

30- وليام ريفرز وأخرون، الاتصال الجماهيري والمجتمع المعاصر، ترجمة أحمد طلعت الشبيشي، دار المعرفة الجامعية، مصر ،د ط،2005 .

31- يامنة عبد القادر إسماعيلي، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن، عمان، د ط،2011 .

ثانيا: مذكرات وأطروحات:

1- سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة بليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005 .2006.

2- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجيستير، جامعة الجزائر 3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011. 2012.

3- محمد لعقاب، مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنت في الجزائر، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية الأدب واللغات، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2000. 2001.

4- يمينة بلعاليا، الصحافة الإلكترونية في الجزائر، بين التحدي الواقع والتطلع نحو المستقبل، أطروحة ماجيستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2006. 2007.

5- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008. 2009.

6- هناء سعادو ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، أطروحة ماستر، جامعة الجيلالي خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر 2015. 2016.

7- باحمد جويدة، علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المتمدرسين بمركز التكوين والتعليم عند بعد، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير، تخصص علوم التربية، ولاية تيزي وزو،2015.

8- أثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير، معهد علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، بوزريعة، الجزائر، 1992.1993 .

9- عنتر محمد عبد العال، معوقات النشر الإلكتروني عدم الاستفادة منه في الجامعات العربية، دراسة ميدانية، جامعة سوهاج، كلية التربية، مصر، 2011.

ثالثا: مجلات وأوراق علمية :

1- إبراهيم الدسوقي أبو الليل (التجارة الإلكترونية – الحكومة الإلكترونية) ، ورقة مقدمة إلى مؤتمر العلمي السنوي السابع عشر ، النشر الإلكتروني وحقوق الملكية الفكرية 19-5-2009 ، أبوظبي.

2- حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة إذاعة الدول العربية، عدد 2، 2007، تونس .

3- هناء عبد الحكيم كاظم ، النشر الإلكتروني دوره في تطوير البحث العلمي، مجلة جامعة بابل، العدد03، مصر، 2013 .

رابعا: المؤتمرات:

1– محمد سعد إبراهيم، استخدامات الصحافة المصرية للأنترنت ومدى انعكاسها على الأداء، من كتاب تكنلوجيا الاتصال بين الواقع والمستقبل، بحوث ومناقشات المؤتمر العلمي الخامس لكلية الإعلام، جامعة القاهرة، 1999.

خامسا: المعاجم والقواميس :

1–ابن منصور، لسان العرب، دار نشر وإصدار، بيروت، ج29 ،مجلد12، 1956.

2-أستاذ دكتور أحمد سليم الحمصي وآخرون، الرافد معجم الناشئة اللغوي، المؤسسة الحديثة للكتاب للنشر والتوزيع، لبنان، د س.

3-الجر جاني، التعريفات، الدار التونسية للنشر، تونس،1971 .

4-علي عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، دار الحامد، عمان،2014.

5-فاروق عبده فيله وأحمد عبد الفتاح، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، دار الوفاء لدنيا والطباعة والنشر، الإسكندرية ،2004.

6-مجد الدين بن يعقوب فيروز أبادي، قاموس المحيط، دار الفكر العربي، بيروت، 1996 .

سادسا: الكتب باللغة الفرنسية:

1- Jean pierre meubier. Introduction aux the ories de la communication , bueck university , 2 edition .2004.

2- Pascal chabaud , media povwoirs et societé ellipes , 2 edition maekiting , USA ,2002

3- Phmazet .dhouzel , psychiatrie de l'enfant et des l'adolescence , maloine , paris , 2 eme edition ,1979.

4- Salen , kand zimmerman , rules of play : game design fundamentals Cambridge .MA : MITpress . 2004 .

سابعا: المقالات:

1-منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام أسبوعية ، العدد 5 من 22 إلى 29 أكتوبر 2006 .

ثامنا: المواقع الإلكترونية:

1- إبراهيم أبو غزالة في http :// www.adition-wiki .com ، 14-2-2018 ، 12:30

2- باسم الأنباري، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية في:

http ://esex,media , formunsotion.com /tso –topic
(31.1.2018)

3- الجارودي حسين، أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال في:

http: /wealarabic in –goo .com /Z 596. (2018.1.31)

4- الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من جهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في (2018-10-12) .net www.aluka

5- مي عبد الله، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية في:

Htt alex media – formuns motion . com /t150topic.(2018.2.17).

الملاحق

جامعة محمد الصديق بن يحيى – تاسوست – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان بعنوان:

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين

دراسة في الاستخدامات والإشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة

محمد البشير الإبراهيمي – بلدية العنصر – جيجل

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة

- بين أيديكم استمارة استبيان عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين تستخدم كإحدى أدوات البحث العلمي في إطار إنجاز مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال.
- نرجو منكم الإجابة عن الأسئلة بكل موضوعية ونتعهد بالمحافظة على سرية المعلومات وعدم استعمالها إلا لغرض البحث العلمي.

ملاحظة: المطلوب منكم وضع علامة (X) أمام العبارة المناسبة لإجابتكم.

إعداد الطالبتين:

- زهية بودبية
- رشيدة منغور

الأستاذ المشرف:

أ/ عبد الحكيم الحامدي

السنة الجامعية: 2018/2017

المحور الأول: البيانات الشخصية:

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- العمر: من 11 إلى 13 سنة ☐ من 14 إلى 16 سنة ☐ من 17 إلى 19 سنة ☐

3- المستوى الدراسي : الأولى متوسط ☐ الثانية متوسط ☐ الثالثة متوسط ☐ الرابعة متوسط ☐

4- درجة التحصيل الدراسي: امتياز ☐ تهنئة ☐ تشجيع ☐ لوحة شرف ☐

لا شيء ☐ إنذار ☐ توبيخ ☐

المحور الثاني: الواقع والاستخدام

5- هل تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

دائما ☐ غالبا ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

6- ماهي الوسائل التكنلوجية التي تستخدمها لممارسة الألعاب الإلكترونية من بين هذه الوسائل التالية؟

جهاز تلفزيون ذكي ☐ جهاز كمبيوتر ☐ جهاز الفيديو (VCD) ☐

الفيديو الرقمي (DVD) ☐ هاتف نقال ذكي ☐ لوحة إلكترونية ☐

7- هل تملك أجهزة ألعاب إلكترونية في المنزل؟

نعم ☐ لا ☐

8- إذا كانت إجابتك بنعم ما هو الجهاز الذي تملكه من بين هذه الأجهزة؟

نيتاندو(nitando) ☐ آتاري(Atari) ☐ إكس بوكس(Xbox) ☐

جهاز بلاي محمول(PSP) ☐ بلاي1(Play1) ☐ بلاي2(play2) ☐

بلاي3(play3) ☐ جهاز الوي للألعاب(Wii) ☐

أخرى تذكر:.....

9- ما هي أهم الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها؟

- الألعاب التعليمية ☐
- الألعاب الرياضية ☐
- الألعاب الحربية ☐
- ألعاب الألغاز ☐
- الألعاب الترفيهية ☐

10- كيف تتحصل على هذه الألعاب؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل من الأنترنت ☐

الإرسال من أجهزة أخرى ☐ النسخ ☐

11- هل تفضل استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

12- إذا كانت إجابتك بنعم كيف تتعرف على هذه الإصدارات؟

- من خلال التلفزيون ☐
- من خلال الأنترنت ☐
- من خلال الأصدقاء ☐
- من خلال محلات الجرائد والمجلات ☐

- أخرى تذكر:.....

المحور الثالث: العادات والأنماط

13- منذ متى وأنت تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

أقل من سنة ☐

من سنة إلى 3 سنوات ☐

أكثر من ثلاث سنوات ☐

14- ما هي الأماكن التي تستخدم منها الألعاب الإلكترونية؟

في البيت ☐

في بيت الصديق ☐

الشارع ☐

مقهى الأنترنت ☐

داخل المتوسطة ☐

15- كم تقضي من الوقت في استخدام الألعاب الإلكترونية في اليوم؟

من ساعة إلى ساعتين ☐

من ساعة إلى ثلاث ساعات ☐

من ثلاث ساعات فما فوق ☐

16- ما هي أهم الفترات التي يزداد فيها استخدامك للألعاب الإلكترونية؟

في الصبيحة ☐

في الظهيرة ☐

في المساء ☐

في السهرة ☐

سهرة ممتدة ☐

17- ما هي أكثر الأيام التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية؟

السبت ☐ الأحد ☐ الاثنين ☐ الثلاثاء ☐ الأربعاء ☐

الخميس ☐ الجمعة ☐

المحور الرابع: الدوافع والإشباعات.

18- ما الشئ الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

الألوان ☐ التصميم ☐ الأبطال ☐ نوع اللعبة ☐ الموسيقى ☐

19- ما هي أهم الدوافع التي تدفعك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

الترفيه ☐

التعليم ☐

الهروب من الواقع ☐

التهرب من حل الواجبات المدرسية ☐

20- هل حقق لك استخدام الألعاب الإلكترونية إشباعات؟

نفسية ☐ معرفية ☐ ترفيهية ☐ تثقيفية ☐

21- ما هي أهم الإشباعات المحققة من جراء استخدامك للألعاب الإلكترونية ؟

ترفهك ☐ تعلمك ☐ فهم أشياء ☐ الحصول عل جوائز ☐

تنسيك في ضغوطات النهار ☐

المحور الخامس: ربط الاستخدام بالإشباع

22- هل تستخدم هذه الألعاب داخل المؤسسة التربوية؟

نعم ☐ لا ☐

23- إذا كانت إجابتك بنعم هل تستخدمها أثناء؟

الراحة ☐ بين الحصص ☐ أثناء الدرس ☐

24- في أوقات الفراغ هل تفضل استخدام؟

الألعاب الإلكترونية ☐ ممارسة الأنشطة الرياضية ☐ مراجعة الدروس ☐

مطالعة كتاب ☐ مشاهدة التلفزيون ☐

أخرى تذكر.....

25- هل تؤجل واجباتك المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

26- هل تفضل استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

27- هل شعرت أن درجات تحصيلك الدراسي قد انخفضت بسبب انشغالك بهذه الألعاب؟

نعم ☐ لا ☐

28- إذا كانت الإجابة بنعم إلى ماذا يرجع السبب في نظرك؟

- كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية ☐
- إهمال الدروس ☐
- ضعف التركيز داخل القسم ☐

29- ما هي درجة تحصيلك الدراسي بعد استخدامك للألعاب الإلكترونية؟

تحسنت ☐ كما هي ☐ تدنت ☐

30- كيف تقيم تأثير استخدامك للألعاب الإلكترونية على تحصيلك الدراسي؟

سلبي ☐ ايجابي ☐

قائمة الجداول

رقم الجدول	اسم الجدول	الصفحة
01	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	104
02	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.	104
03	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي.	105
04	توزيع أفراد العينة حسب متغير درجة التحصيل الدراسي.	106
05	توزيع أفراد العينة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية.	107
06	توزيع أفراد العينة حسب الوسائل التكنولوجية المستخدمة لممارسة الألعاب الإلكترونية.	108
07	توزيع أفراد العينة حسب امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل.	110
08	توزيع أفراد العينة حسب الجهاز الذي يملكونه لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	111
09	توزيع أفراد العينة حسب أهم الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها.	112
10	توزيع أفراد العينة حسب كيفية الحصول على الألعاب الإلكترونية.	113
11	توزيع أفراد العينة حسب تفضيل استخدام الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية.	114
12	توزيع أفراد العينة حسب كيفية التعرف على الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية.	115
13	توزيع أفراد العينة حسب بدايات استخدام الألعاب الإلكترونية.	116
14	توزيع أفراد العينة حسب المكان المفضل لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	117
15	توزيع أفراد العينة حسب الوقت المستغرق في استخدام الألعاب الإلكترونية في اليوم.	118
16	توزيع أفراد العينة حسب الفترات التي يزداد فيها استخدام الألعاب الإلكترونية.	120
17	توزيع أفراد العينة حسب أكثر الأيام التي يتم استخدام الألعاب الإلكترونية فيها.	121
18	توزيع أفراد العينة حسب الشيء الذي يجذبهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	122
19	توزيع أفراد العينة حسب الدافع من استخدام الألعاب الإلكترونية.	124
20	توزيع أفراد العينة حسب الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الإلكترونية.	126
21	توزيع أفراد العينة حسب أهم الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الإلكترونية.	128
22	توزيع أفراد العينة حسب استخدام الألعاب لإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.	129
23	توزيع أفراد العينة حسب الأوقات التي يتم فيها استخدام الألعاب الإلكترونية.	130
24	توزيع أفراد العينة حسب النشاطات التي يفضلون القيام بها في أوقات الفراغ.	131
25	توزيع أفراد العينة حسب تأجيل الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية.	132

26	توزيع أفراد العينة حسب تفضيل استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس.	134
27	توزيع أفراد العينة حسب الشعور بأنّ درجات تحصيلهم الدراسي قد انخفضت بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية.	135
28	توزيع أفراد العينة حسب سبب انخفاض التحصيل الدراسي.	136
29	توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي بعد استخدامهم الألعاب الإلكترونية.	138
30	توزيع أفراد العينة حسب تقييم تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي.	139