وزارة التعليـــم العـــالي والبحث العلـمي

جـــامعة محمد الصـديق بن يحي –جيـــجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

العنـــوان

أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والإتصال

تخصص :صحافة مطبوعة وإلكترونية

إعداد الطالبتين:

– صوفان فاطمة

– قجبور أمال

إشراف الأستاذ:

– الزرزايحي الزوبير

لجنة التقييم

الأستاذ:	**جامعة جيجل**	**رئيسا**
الأستاذ: الزرزايحي الزوبير	**جامعة جيجل**	**مشرفا ومقرار**
الأستاذ:	**جامعة جيجل**	**مناقشا**

السنة الجامعية: 2020/2019

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

قال تعالى: ﴿ رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ ﴾ النمل – 19-.

الحمد لله والشكر له أولا، الذي شرح لنا صدورنا ويسر لنا أمورنا وخفف عنا وزرنا وحلل عقدة من ألسنا، وفقه قولنا، ووفقنا في إتمام هذا العمل المتواضع، ملك الملوك به استعنا وعليه توكلنا فهو خير وكيل.

نتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف"الزرزايحي الزوبير" على الجهد الذي بدله لإتمام هذا العمل المتواضع.

فاطمة + أمال

إهـــداء

إلى قرة عيني إلى الشمعة التي لا طالما احترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها

سرا وجهرا إلى الغالية

"**أميالغالية**"حفظها الله

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة مثال الوفاء ورمز الصدر والعطاء

"**أبي الغالي**"أطال الله في عمره

إلى أجمل النجوم في سماء الطفولة أخي الغالي إياد

فاطمة

إهـــــداء

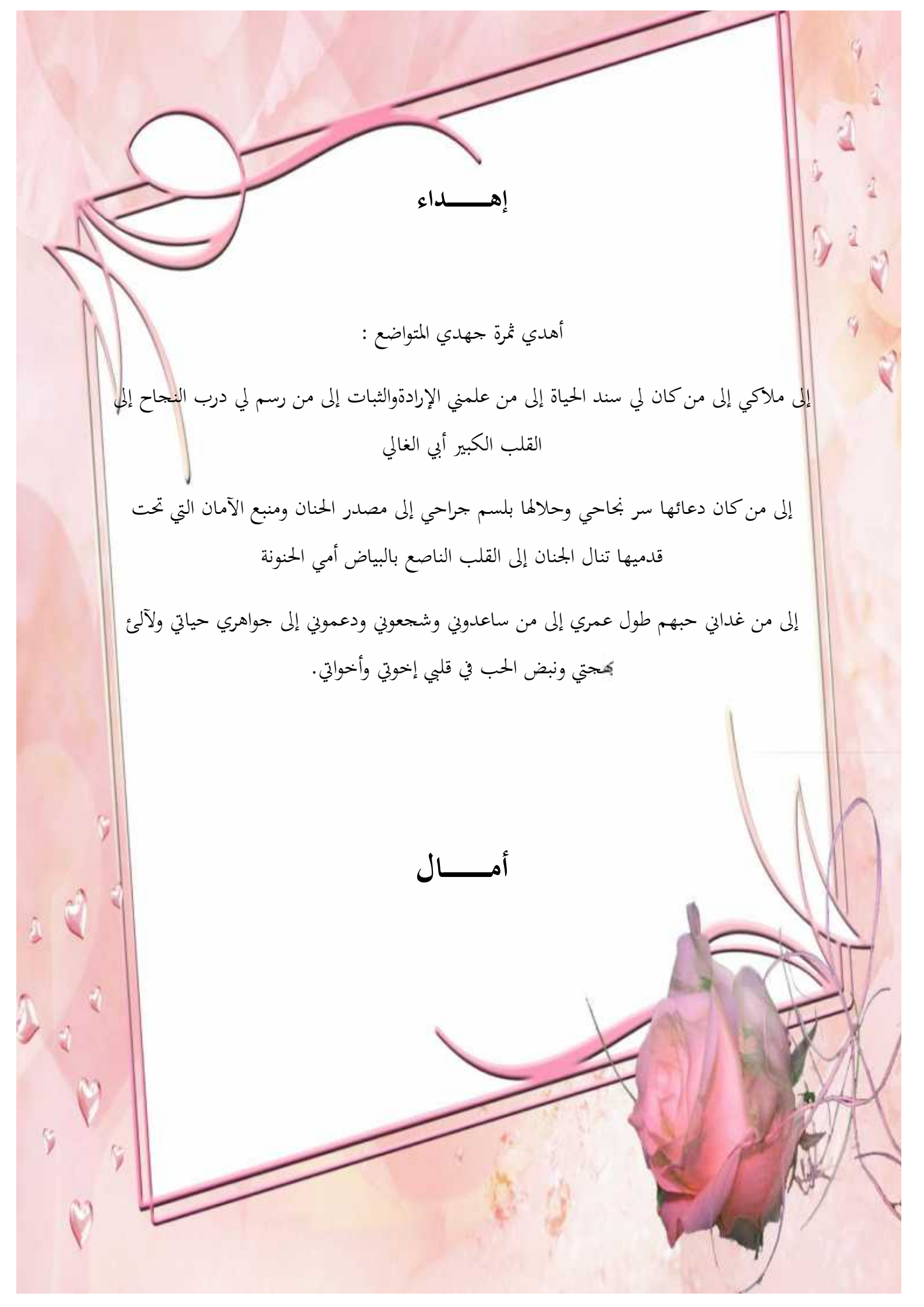
أهدي ثمرة جهدي المتواضع :

إلى ملاكي إلى من كان لي سند الحياة إلى من علمني الإرادةوالثبات إلى من رسم لي درب النجاح إلى القلب الكبير أبي الغالي

إلى من كان دعائها سر نجاحي وحلالها بلسم جراحي إلى مصدر الحنان ومنبع الآمان التي تحت قدميها تنال الجنان إلى القلب الناصع بالبياض أمي الحنونة

إلى من غداني حبهم طول عمري إلى من ساعدوني وشجعوني ودعموني إلى جواهري حياتي ولآلئ بهجتي ونبض الحب في قلبي إخوتي وأخواتي.

أمـــــال



فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

المحتوى	الصفحة
الشكر والعرفان	
الإهداء	
الملخص	
المقدمة	أ–ب
الفصل الأول: موضوع الدراسة	
المبحث الأول: الإطار المفاهيمي العام للدراسة	
1- إشكالية الدراسة	4
2- أهمية الدراسة	5
3- أهداف الدراسة	6
4- أسباب إختيار الموضوع	6
5- مفاهيم الدراسة	7
6- الدراسات السابقة	15
7- المقاربة النظرية	38
المبحث الثاني: الإيطار المنهجي للدراسة	
1- مجتمع الدراسة	42
2- مجتمع البحث	43
3- العينة	44
4- أدوات جمع البيانات	44
5- مجالات الدراسة	44

الفصل الثاني: مدخل إلى تكنولوجية الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية	
تمهيد	47
المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها	
1- نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية	48
2- أنواع الألعاب الإلكترونية	50
3- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية	51
4- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر	53
5- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية	58
المبحث الثاني: الهواتف الذكية وتطبيقاتها	
1- نشأة وتطور الهواتف الذكية	61
2- مكونات الهواتف الذكية	63
3- مجالات استخدام الهواتف الذكية	63
4- دوافع استخدام الهاتف المحمول	67
5- ايجابيات وسلبيات الهواتف الذكية	69
خلاصة الفصل	72
الفصل الثالث: السلوك والمراهقة	
تمهيد	74
المبحث الأول: مدخل إلى السلوك	
1- أنواع السلوك	74
2- الأبعاد الرئيسية لتعديل السلوك	75
3- خصائص تعديل السلوك	76
4- المبادئ الأساسية في تعديل السلوك	78

5- معاير الحكم على السلوك	80
6- العوامل المؤثرة في تغير السلوك	81
7- النظريات السلوكية	82
المبحث الثاني: المراهقة وخصائصها	
1- مراحل المراهقة	84
2- أشكال المراهقة	85
3- خصائص المراهقة	87
4- حاجات المراهقة	88
5- مشكلات المراهقة	89
6- النظريات المفسرة للمراهقة	92
7- المراهقة في الجزائر	97
خلاصة الفصل	99
خاتمة	100
قائمة المصادر والمراجع	103
الملاحق	

ملخص

ملخص الدراسة:

فتحت التكنولوجيا الحديثة أفاق جديدة وأحدثت تغييرات في جميع نواحي الحياة، ومن بين منتجات التكنولوجيا الألعاب الإلكترونية باعتبارها نمط جديد من الألعاب وما تتميز به من تقنيات وتطبيقات عالية الجودة حيث أصبح استخدامها مسيرا في أي زمان ومكان وذلك نظرا لتحميلها عبر الهواتف الذكية حيث عرفت انتشارا سريعا بين مختلف شرائح المجتمع وأن هذا الانتشار المتزايد لهذه الأخيرة على ترك أثر واضح على الأفراد عموما وعلى المراهقين خصوصا.

ومن هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة بهدف معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين وقد قسمت دراستنا إلى فصل منهجي وفصل نظري بالإضافة إلى التطرق الدراسات السابقة وتقدمها.

وقد انطلقت هذه الدراسة من التساؤل الرئيسي التالي:

كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين؟

وتندرج تحته التساؤلات الفرعية التالية:

1 ماهي دوافع إقبال المراهقين على الهواتف الذكية؟

2- ماهي الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من طرف المرهقين؟

3- كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي؟

4- كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على شخصية المراهق نفسيا واجتماعيا وأسريا؟

ومن جهة أخرى عن مقارنة دراستنا بالدراسات السابقة والتي تناولت أثر الألعاب الالكترونية تؤثر على السلوك بالصفة عامة والتحصيل الدراسي بصفة خاصة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الهواتف الذكية ، السلوك ، المراهقة.

Study summary:

Modern technology has opened new horizons and brought changes in all aspects of life, and among the technology products is electronic games as a new style of games and its high-quality technologies and applications, as their use becomes manageable at any time and place due to their download via smart phones, as it quickly spread between Various segments of society and that this increasing spread of the latter has a clear impact on individuals in general and on adolescents in particular

From this standpoint, this study came with the aim of knowing the effect of electronic games via smartphones on the behavior of adolescents. Our study was divided into a methodological and theoretical chapter in addition to the previous studies and their progress.

This study started from the following main question:

How do electronic games via smartphones affect adolescents' behavior?

The following sub-questions fall under it:

1. What are the motives for adolescents' demand for smartphones?
2. What are the electronic games most used by teenagers?
3. How do electronic games affect academic achievement?
4. How do electronic games affect the personality of a teenager psychologically, socially and family?

On the other hand, on the approach of our study with previous studies, which dealt with the effect of electronic games, affecting behavior in general and academic achievement in particular.

Keywords: electronic games, smartphones, teenagers.

لم يشهد العالم قفزة علمية كالتي يشهدها في الوقت الحاضر نظرا للثورة المعلوماتية التي فجرتها التكنولوجيا ، فأصبحنا اليوم نعيش في عصر التطور التكنولوجي الذي تباينت التعبيرات والتسميات لوصفه، ومنها عصر تقنية المعلومات، وعصر الانفجار التقني، الذي طال جميع نواحي الحياة، ومع هذا التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع ، تطورت أساليب اللعب والترفيه ، فظهرت الأجهزة والألعاب الالكترونية باعتبارها نمط جديد من الألعاب، وانتشرت هذه الأخيرة في مختلف الدول الأجنبية والعربية، وتعد الجزائر من الدول التي عرفت ولوج تقنية هذه الألعاب، ويرافق هذه الألعاب بعض المؤثرات الصوتية والمرئية مما جعلها تجذب المراهقين لممارستها واستبدالها شيئا فشيئا بالألعاب الشعبية، وقد شاع استخدامها بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها،لدرجة انه لا نجد مركز للألعاب والترفيه يخلو من منها ،مما جعلها متاحة للجميع وخاصة المراهقين، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، وتلعب عن طريق شبكة الانترنت والأجهزة الالكترونية الرقمية المتطورة كالهواتف الذكية، التي تشكل هي الأخرى ضرورة من ضروريات الحياة المعاصرة ولا يمكن الاستغناء عنها فهو وسيلة لتواصل والترفيه، وهناك ازدياد في عدد مستخدمي الهواتف الذكية و يعد المراهقين من الفئات الأكثر إقبالا على استخدامها وذلك نتيجة لمتطلبات العصر الحاضر، الذي ينادي بمواكبة احدث التطورات التكنولوجيا في جميع مجالات الحياة بشكل عام و في المجال الترفيهي بشكل خاص،وذلك نظرا لتوفره على خدمات وتطبيقات هائلة تتماشى مع حاجيات المراهقين ما جعلهم يداومون على استخدام الهواتف الذكية خاصة بما يتعلق بالألعاب الالكترونية، حيث أصبح بإمكانهم تحميلها وممارستها بتقنيات عالية الجودة.

وتعتبر المراهقة من الفئات الاجتماعية الحساسة التي تنمو في تنمو محيط تقني جديد، حيث أصبح المراهقين اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا المجتمع الالكتروني الهواتف الذكية واللوحات الالكترونية، تدفع المراهقين للتعلم والتثقيف، ولكن من ناحية أخرى تجعلهم اسري للخيال و العالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع.

ومن هذا نستدل بمدى أهمية موضوع أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين وخدمة لهذا الأخير قمنا بتسطير خطة بحثية من أجل الإلمام منهجيا ونظريا بالدراسة قمنا بتقسيم الدراسة إلى ثلاثة فصول، ولقد اشتمل الفصل الأول على الجانب المنهجي العام لدراسة،حيث احتوى على مشكلة البحث، الأهمية، الأهداف وأسباب اختيار الموضوع وكذا تحديد المفاهيم المتعلقة بالبحث ، إضافة إلى الدراسات السابقة والمقاربة النظرية.

– أما الفصل الثاني فقد خصص للألعاب الالكترونية والهواتف الذكية حيث تطرقنا إلى نشأة الألعاب الالكترونية والهواتف الذكية، حيث تطرقنا إلى نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية، أنواعها، واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر،إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.أما المبحث الثاني تضمن نشأة ومراحل تطور الهاتف الذكي، مكوناته، مجالات ودوافع استخدام الهاتف الذكي، إيجابيات وسلبيات الهاتف الذكي.

– الفصل الثالث خصص للسلوك والمراهقة حيث اشتمل المبحث الأول على السلوك أبعاده، خصائصه، مبادئه، المعايير والعوامل المؤثرة في السلوك ثم النظريات السلوكية،أما المبحث الثاني تضمن مراحل المراهقة، أشكالها، خصائصها، حاجيات ومشكلات المراهقة، نظرياتها، ثم المراهقة في الجزائر.

الفصل الأول: موضوع الدراسة

المبحث الأول: الإطار المفاهيمي العام للدراسة

1- الإشكالية

2- أهمية الدراسة

3- أهداف الدراسة

4- أسباب اختيار الموضوع

5- مفاهيم الدراسة

6- الدراسات السابقة

7- المقاربة النظرية

المبحث الثاني: الإطار المنهجي للدراسة

1- منهج الدراسة

2- مجتمع البحث

3- العينة

4- أدوات جمع البيانات

5- مجالات الدراسة

1- إشكالية الدراسة:

يعيش العالم اليوم تطورا تكنولوجيا سريعا، احتل فيه قطاع المعلومات والاتصالات الصادرة من بين القطاعات التقليدية الأخرى، فنتيجة لهذا التطور التكنولوجي الحاصل ظهرت أجهزة كثيرة تخدم مختلف المجالات في الميادين ومن جهة أخرى سهل هذا التطور ظهور الشبكة العنكبوتية التي أتحت فرصة لربط أجزاء العالم، ومن خلال استخدام الانترنت أصبح من مقدور الجميع التعامل مع تلك الشبكة التي أحدثت تغيرا جدريا في حياتنا، فزادت سبل الترفيه والراحة فمن بين هذه البرامج الترفيهية الحديثة الألعاب الالكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية.

تعتبر الألعاب الالكترونية وليدة عصر التكنولوجيا وتمثل جزء من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، حيث ظهرت بأساليب وتقنيات مختلفة عكس نظرتها التقليدية التي كانت بسيطة ويدوية، من خلال تقديمها واقع افتراضي مشوق بجذب المستخدم، إضافة غلى توفرها على عدة وسائل منها الهواتف الذكية.

عرفت الهواتف الذكية انتشارا غير مسبوق في تاريخ تكنولوجيا الاتصال، نظرا لما تسيره من خصائص وسمات لم تكن متوفرة من قبل، حيث فتحت أبواب العالم أمامنا على مصرعيه ونقلتنا للتجوال فيه، كما أن لهذه الأخيرة مجموعة من الخدمات لا يمكن توفرها في أغلب الهواتف على أنواعها، حيث أصبحت لا تقتصر على إجراء واستقبال المكالمات وبعض الوظائف والملحقات القليلة فقط، بل أصبحت تقدم خصائص مذهلة كالتصوير العالي الدقة وتخزين المعلومات وإنشاء قوائم المهام والتذكير بالمواعيد، والدردشة مشغلات الموسيقى الفيديو والألعاب الالكترونية.

شغل الألعاب الالكترونية جزء من حياة المراهقين باعتبارهم فئة تتأثر بكل ما هو جديد، ويعد المراهق فئة حساسة من فئات المجتمع يستدعي الانتباه والاهتمام، وذلك نتيجة لتغيرات التي تصاحب هذه الفترة من عمره سواء كانت جسدية نفسية أو فكرية تؤثر فيسلوكاته واتجاهاته، وتختلف

حدة مرحلة المراهقة باختلاف البيئة التي يتواجد بها المراهق، وفي خضم التطورات الهائلة للهواتف اكتسبت المراهقة طابعا الكترونيا، وصار المراهق يرى في هذه الأجهزة ملاذا له وعاملا لإشباع حاجياته لما تتوفر عليه من مميزات عديدة، الأمر الذي يؤدي به إلى إيجاد واقعا بديلا عن الذي يعيشه، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامحه وشخصيته من الجانب المعرفي والفكري والنفسي، وخاصة إذا كان استخدام مثل هذه الألعاب بطريقة غير منتظمة وليست في الأوقات المخصصة لها.

وفي ظل هذه التغيرات والآثار الناجمة على استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية وتأثيراتها على ثقافة و سلوكيات المراهقين، هو ما يدفعنا أو نسعى إلى معرفته من خلال هذه الدراسة والتي خلصنا في حصرها في السؤال الرئيسي: كيف تؤثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين؟.

يتفرع من هذا السؤال مجموعة من الأسئلة الفرعية:

- ما هي دوافع إقبال المراهقين على الهواتف الذكية؟.
- ما هي أنواع الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من طرف المراهقين؟.
- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟.
- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوك و شخصية المراهقين نفسيا واجتماعيا وأسريا؟

2- أهمية الدراسة:

إن أهميته أي بحث علمي أو دراسة علمية يقوم بها الباحث تتوقف على مدى قيمته الظاهرة محل الدراسة ومحتواها وجوهرها العلمي وما يمكن أن تحققه فائدة ويعتبر موضوع تأثير الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية بالغ الأهمية نال اهتمام الباحثين وذلك نظرا لتأثيرها وانعكاسها على مستخدميها والتي يتم ممارستها عبر الهواتف الذكية التي تعتبر إحدى ركائز العصر الحالي لما توفره من

خدمات عديدة وطرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها على سلوك المراهقين باعتبار أن معظم هذا الألعاب ليست عربية وهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى كما تلعب دورا كبيرا في تنميط وتغيير سلوك المراهقين.

وتعتبر هذه الدراسة ذات أهمية علمية من خلال اكتشاف الظاهرة ووصفها من مختلف جوانبها وصولا إلى تحديد ما تخلفه الألعاب الالكترونية عر الهواتف الذكية على السلوك المراهقين، وهذا ما يساعد على تحديد أهم الإجراءات التي يكون اتخاذها لمعالجة الظاهرة.

3- أهداف الدراسة:

- التعرف على دوافع إقبال المراهقين على الهواتف الذكية.
- معرفة أنواع الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين.
- اكتشاف تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.
- التعرف على كيفية تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين.
- التعرف على تأثير هذه الألعاب على شخصية المراهق من الجانب النفسي والاجتماعي والأسري.

4- أسباب اختيار الموضوع:

إن اختيار موضوع البحث وتحديد الإشكالية يكون خاضعا لضوابط معينة ويكون نتيجة مجموعة من الأسباب التي تدفع الباحث إلى دراسة الموضوع ولقد كانت الأسباب مقسمة الى ذاتية وأخرى موضوعية والتي نلخصها فيما يلي:

أ- الأسباب الذاتية:

- الرغبة الشخصية في البحث في هذا الموضوع لارتباطه بالتخصص.

- الإحساس بالمشكلة هو الدفاع والحافز الذي يدفعنا للبحث والدراسة في هذا الموضوع.

- المساهمة في إنجاز دراسة علمية تبقي موضعا لاستفادة الطلبة مستقبلا.

- الرغبة بمعرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية في أوساط المراهقين.

- الفضول الشخصي لمعرفة أهم الألعاب التي يفضلها المراهقين.

ب- الأسباب الموضوعية:

- قابلية الموضوع للدراسة العلمية والبحث

- أهمية تأثير الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين.

- محاولة التطرق إلى جوانب جديدة لم يتم تناولها في الدراسات السابقة في هذا الموضوع.

- حداثة وجدية الموضوع.

- انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية.

5- مفاهيم الدراسة:

تعتبر عملية تحديد المفاهيم من أهم الخطوات التي يحتاجها الباحث في دراساته وبحوثه، وتعد مرحلة مهمة في البحث العلمي وذلك لما توفره حول الفهم الصحيح للموضوع؛ وهو ضرورة لأي بحث علمي وخاصة العلوم الإنسانية والاجتماعية لأن هناك مفاهيم تحمل أكثر من معنى، فوجب على الباحث تحديد المفاهيم المستخدمة تحديدا محكما وعلميا حيث يزيل أمام القارئ أي غموض.

ويعرف المفهوم، له أنه مصطلح يعبر عن فكرة مجردة ثم صياغتها بالتعميم من جزئيات، وتسهل عملية الاتصال بين أولئك الذين يشتركون في فهمها؛ كما يستعملها الباحثون لتنظيم ملاحظتهم في ملخصات ذات معنى يتم نقلها بعد ذلك لغيرهم[1].

الأثر:

أ- لغة:

- جمع آثار، ويقال أثر تأثيرا فيه وعليه، أي ترك فيه أثر[2].
- أثر فيه تأثيرا، وترك فيه أثر، فالأثر ما ينشأ عن تأثير المؤثر، إما الشيء النفساني أو الجسماني في مثله[3].

ب- اصطلاحا:

العملية التي تسعى الى إحداث تغير في السلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني أفكار وأراء وسلوكيات معينة، أو التخلي عن بعض الأفكار واكتساب مهارات أو أفكار جديدة من شانها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدر التأثير[4].

- نوع من الإيحاء والجدب الذي يمكن أن يحدث انفعالا في النفس، كان يحاول من أوتي قدرة فكرية أو قدرة تعبيرية أن يحدث الدهشة والإعجاب في نفوس المستمعين، وكان يحاول أحدهم عن طريق التأثير النفسي أن يحث الآخرين على القيام بأعمال تشجعها العادات والتقاليد الاجتماعية أو القيام بما يخالف القوانين[5].

[1] شعبان خيضر، مصطلحات في الإعلام والاتصال (الجزائر: دار اللسان العربي للنشر والترجمة والتأليف، 1422)، ص 158.

[2] البند الأبجدي، 66. (بيروت: دار الشرق)، ص 13.

[3] عبد المنعم الفحن، المعجم الشامل مصطلحات الفلسفة، ط3. (القاهرة: مكتبة مدبولي، 2000)، ص 173.

[4] مي عبد الله، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، ط1.(بيروت: دار النهضة للنشر، 2014)، ص 81.

[5] جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، ط1. (بيروت: دار النهضة العربية، 2005)، ص 132.

كما يعرف على أنه إحداث تغيرات في السلوك أو التفكير، وتتمثل في التغيرات الحاصلة نتيجة للتعرض للوسائل المختلفة، ولهذا يعمل عند إجراء البحوث على قياس ما يحدث من تأثيرات في السلوك والتفكير[1].

ج- التعريف الإجرائي:

نقصد بتأثير في دراستنا هو كل ما تحدثه الألعاب الالكترونية من تغيرات وانعكاسات سواء سلبية أو إيجابية على سلوكيات فئة المراهقين

اللعب:

أ- لغة:

لعبا ولعبا وتلعبا، ضد جد، فعل فعلا لا يجدي عليه نفعا، وبكذا اتخذه لعبة، وفي الأمر استخف به[2].مصدر لعب وهي أن يفضل امرء فعلا غير قاصد به مقصدا نافعا، وضده الجد، يقال لعب بالشيء اتخذه سخرية[3].

ب- اصطلاحا:

هو نشاط حر موجه أو غير موجه يكون به شكل حركة أو سلسلة من الحركات تمارس فرديا أو جماعيا، ويتم فيه استغلال الطاقة الجسمية أيضا ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء، ولا يتعب صاحبه وبه يمثل الفرد والمعلومات التي تصبح جزء من البيئة المعرفية للفرد[4].

[1] محمد جمال الفار، معجم المصطلحات العربية (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2014)، ص 52.

[2] المنجد في اللغة والإعلام، ط1. (بيروت: دار الشرق)، ص 723.

[3] جميل صليا، المعجم الفلسفي للألفاظ العربية والفرنسية والانجليزية (بيروت: دار الكتب اللساني، 1982)، ص 285.

[4] محمد أحمد صوالحة، علم النفس اللعب، ط2.(عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، والطباعة، 2004)، ص15.

استعداد فطري طبيعي لدى جميع أفراد الجنس البشري من حيث نشاط عقلي وجسمي اجتماعي يهدف إلى التسلية والمتعة الذاتية يتحقق من خلال اكتساب المهارات والقدرات[1].

هو نشاط لترويح عن النفس من طاقات وانفعالات بطريقة عفوية ويمارس من خلاله الفرد أنشطة مختلفة التي تحدد حيويته[2].

ذاك النشاط الحر الذي يمارس ذاته وليس لتحقيق أي هدف علمي أو هو المتعة والأطفال يلعبون عند ما كون مرتاحين من الناحية النفسية والجسمية[3].

التعريف الإجرائي: ونقصد باللعب في دراستنا ذاك النشاط الذي يقوم به المراهق بغرض التسلية والترفيه.

أ- الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر الحركي البصري) وتعد لإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال البرامج الالكترونية[4].

في المفهوم المعلوماتي هي برمجيات تحاكي واقعيا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وفي المفهوم الاجتماعي هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه ومن الناحية العلمية.تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحدي لقوة المستثمر[5].

---

[1] علي عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، ط1.(عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع، 2014)، ص 276.

[2] أحمد اللقائي وآخرون، معجم مصطلحات التربوية والمعرفية في المناهج وطرق الدارسين، ط3. (القاهرة: دار علم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، 2003)، ص 223.

[3] محمد عماد الدب، إسماعيل، الطفل من الحمل إلى الرشد، ط1. (عمان: دار الغرب، 2009)، ص 382.

[4] سالم أحمد عبد الرحمان زيت، الطفل العربي والثقافة الالكترونية، ط1.(مصر: دار العلم والإيمان 2015)، ص 27.

[5] فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الحديثة بين التسلية وعمق التأثير، ط1. (عمان: دار الخليج للصحافة والنشر، 2017)، ص 29.

– الألعاب الالكترونية "electionicgames" عرفها كل من متالين وزيمرمان عبارة علن الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الانترنت الفيديو وألعاب الهواتف النقالة والأجهزة الكيفية المحمولة[1].

– نشاط ترويجي ظهر أواخر الستينات يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة وألعاب الكمبيوتر الهواتف النقال بصفة عامة، تضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية وهي برامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى.[2]

ب– التعريف الإجرائي:

هي كل أنواع الألعاب التي تستخدم الالكترونيات تشمل ألعاب الفيديو والهاتف المحمول، ينخرط فيها المراهقين في شكل نزاع بين بعضهم البعض أو بينهم وبين اللعبة.

الهواتف الذكية:

أ– لغة:

هتَفَ يَهتفُ هتَافًا وهتْفًا،فهو هاتف وجمع هواتف بمعنى صوت يسمع ولا يرى صاحبه، "هتف به هاتفه"[3].

ب– اصطلاحا:

هاتف يتميز عن سلفه التقليدي، لديه ذاكرة ذاتية قادرة على أن تخزن وأن تتوقع وأن تقترح ليصبح أقرب إلى جهاز الكمبيوتر، إضافة إلى توفره على العديد من التطبيقات الجديدة[4].

[1] رانا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية وآثارها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة مرحلة المتوسط،مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 59 (2014)، ص 306.

[2] مريم قويدر، " أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل" ، (رسالة ماجيستر، جامعة الجزائر، 2012/2011)، ص 34.

[3] **المعجم العربي الاسلمي (مصر: المنظمة العربية و ثقافة و العلوم ، 2003)، ص 1252.**

[4] كوكب الهاتف النقال"، مجلة القافلة، العدد2، (مراس– أفريل،2015.).

مصطلح يطلق على الهواتف الحمولة التي أصبحت تشغل بنظام تشغيل، يمكن تشبيهها لكمبيوتر صغير، حيث تمكن المستخدم من تصفح الانترنت والبريد واستعمال تطبيقات، وما إلى ذلك من تطبيقات الكمبيوتر بالإضافة إلى مميزات أخرى[1].

جاء تعريف الهاتف الذكي في معجم الموسوعي لتكنولوجيا المعلومات والانترنت، على أنه هاتف لديه قدرات متميزة من خلالها يقدم خدمات عدة، مثل تصفح الانترنت وخدمة قراءة الوثائق الالكترونية بصيغ مختلفة مثل: "pdf,word" كما يعمل كآلة لتصوير الفوتوغرافي وجهاز التسجيلات الصوتية وغيرها[2].

ج- التعريف الإجرائي:

ونقصد بالهاتف في دراستنا هذه جهاز يعمل بنظام التشغيل، يتيح مختلف التطبيقات التي تلبي حاجيات الشباب المراهق في الترفيه، وتزيد من قدراته في التواصل.

السلوك:

أ- لغة:

سيرة الإنسان ومذهبه، واتجاهه يقال فلان حسن السلوك أو سيء السلوك. وفي علم النفس الاستجابة الكيفية التي يبديها الكائن الحيي إزاء أي موقف يواجهه[3].

ب- اصطلاحا:

انه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر من الفرد سواء كانت ظاهرة أو غير ظاهرة، ويعرفه آخر ونبأنه أي نشاط يصدر عن الإنسان سواء كانت أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها، كالنشاطات

[1] محمد حسن شديد، عبد المنعم عبد العاطي عزة، " استخدامات العملاء المحليين لتطبيقات الهواتف الذكية في حجز الغرف والفندقة، " المجلة الدولية لتراث والسياحة العدد1 (مارس2018)، ص 85.

[2] شادية أحمد، الهاتف الذكي حاسوب المستقبل، مجلة العلوم والتكنولوجيا، العدد 14 (أفريل- مارس 2012)، ص ص 72، 73.

[3] المعجم الوسيط، ط5. (مصر: مكتبة الشروق الدولية)، ص 44.

الفسيولوجية والحركية أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ على التفكير والتذكر والوسواس، وغيرها[1].

أي استجابة أو رد فعل لفرد لا يتضمن فقط الاستجابات والحركات الجسمية، بل يشمل العبارات اللفظية والخبرات الذاتية، وقد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية والأغلبية التي تدخل فيها إفرازات الغدد، حين يواجه الكائن العضوي أي موقف، وعلى رغم من أن بعض الباحثين يستخدمون فعل وسلوك بمعنى واحد، إلا أن اصطلاح السلوك أعم من الفعل لأنه يشتمل على كل ما يمارسه الفرد ويفكر فيه ويشعر به، بغض النظر عن القصد والمعنى الذي ينطوي عليه السلوك بالنسبة للفرد[2].

هو كل ما يصدر عن الإنسان من أفعال سواء كانت ملاحظة بشكل مباشر أو غير مباشر، والسلوك الإنساني يعبر عن نسمات شخصية معينة عند الفرد كما ترى النظريات الشخصية[3].

ج- التعريف الإجرائي: ونقصد به في دراستنا هو ذاك النشاط لذي يصدره المراهق، سواء كانت أفعالا لا يمكن ملاحظتها بشكل مباشرا أو غير مباشرا باتجاه الألعاب الالكترونية.

المراهقة:

أ- لغة:

رهق، راهق، مراهقة، هي مرحلة من العمر يقارب فيها الإنسان الرشد[4]. هو الغلام الذي تجاوز طور الصبا من أربع عشرة سنة إلى الخامسة والعشرين[5].

[1] كريم عبد الرحمن القوني وآخرون، دليل طفلي وسلوكه إلى أين؟ بين المشكلة والحل، ط1.(الإسكندرية: دار الوفاء لدينا الطباعة والنشر، 2014)، ص13.

[2] إبراهيم جابر السيد، قاموس علم اجتماع علم النفس، ط1. (عمان: دار البداية ناشرون وموزعون، 2013)، ص 209.

[3] عاصم النمر، محاضرات في تعديل السلوك، ط1. (عمان: دار اليازوري، 2011)، ص 24.

[4] مسعود خبلان، معجم الرائد القباني في الإعلام (بيروت: دار الملايين، 2003)، ص 805.

[5] علي بن هادية وآخرون، معجم القاموس الجديد للطلاب، ط7. (الجزائر: المؤسسة الوطنية للكتاب، 1991)، ص 1043.

ب- اصطلاحا:

مرحلة تمتد من النضج الجنسي، (عند الفتى والفتاة) حتى سن الثامن عشر وحتى سن العشرين كما يراها بعض علماء النفس، وتتميز هذه المرحلة بالانفعالية والرفض، أو الحيوية والانزوائية والسكينة بحسب البيئة العائلية والاجتماعية والمدرسة التي يتأقلم فيها المراهقين[1].

يطلق اصطلاح المراهقة على المرحلة التي يحدث فيها الانتقال التدريجي نحو النضج البدني والجنسي والعقلي والنفسي[2].

هي مرحلة الانتقال من الصبا المتأخرة إلى سن رشد وتمام الرجولة والأنوثة من بين الثامن عشر إلى العشرين، وهي أهم المراحل التي يمر بها الفرد وأخطرها، وتبدأ من النضج الجنسي الذي يعرف بالبلوغ[3].

فترة التحول الفيزيقي نحو النضج، وتقع بين بداية سن النضج وبداية مرحلة البلوغ، ويحددها بعض علماء النفس عادة في سن الثانية أو الثالثة عشر وتختلف الاتجاهات نحو المراهقة باختلاف الثقافات، كما أن الأثر الاجتماعي والسيكولوجي للمراهقة يختلف أيضا باختلاف الأنماط الثقافية والاجتماعية[4].

ج- التعريف الإجرائي:

نقصد بالمراهقة في دراستنا هي مرحلة الانتقال من الطفولة، إلى مرحلة الشباب وتتمثل في تلاميذ مرحلة الثانوية.

---

[1] جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، مرجع سابق، ص 471

[2] صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجيا التنشئة الاجتماعية، ط4.(الأردن: دار المسيرة والتوزيع، 2004)، ص 72.

[3] عدنان ابومصلح، معجم مصطلحات علم اجتماع (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2015)، ص 60.

[4] محمد عاطف غيث، قاموس علم الاجتماع (الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، 2006)، ص 17.

6- الدراسات السابقة:

الدراسات العلمية لا تنطلق من العدم، لذلك يجب التعرض لدراسات السابقة وهي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة مع موضوع الدراسة وفي إطار بحثنا هذا سوف نستعرض مجموعة من الدراسات التي نرى أنها تخدم موضوعنا المتمثل في أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين.

أ- الدراسات المحلية:

- الدراسة الأولى: دراسة بعنوان « أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال» دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة " لمريم قويدر".

تمثلت الإشكالية هذه الدراسة في ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟.

واندرجت تحت هذه الإشكالية عدة أسئلة فرعية وهي:

1- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟.

2- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الالكترونية؟.

3- هل تغرس الألعاب الالكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري؟.

4- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الأطفال الجزائريين؟.

وقد هدفت هذه الدراسة إلى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الالكترونية إضافة إلى الإطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في وسط الأطفال الجزائريين، وقد وظفت الباحثة مجموعة من المفاهيم والمصطلحات التي تخدم دراستها وهي: الأثر السلوك اللعب، الألعاب الالكترونية، ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر.

– معتمدة على دراسات سابقة تصب في مجال بحثها أهمها:

– دراسة بعنوان " معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيرها على الطفل" لكهينة علواش، رسالة ماجستير 2006-2007.

– دراسة بعنوان الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات، أحمد فلاق، جامعة الجزائر، رسالة دكتوراه، 2009.

اعتمدت الباحثة في دراستها هذه على المنهج الوصفي كما اختارت عينة الدراسة بالطريقة قصدية ومتمثلة في 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم بين 07 إلى 12 سنة يد مدرسون في ابتدائيات في الجزائر العاصمة ويمارسون الألعاب الالكترونية وتوصلت الباحثة إلى نتائج بعد تفريغ البيانات ومن بين هذه النتائج.

– الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون إلى شرائها.

– يميل أغلب الأطفال إلى ممارسة الألعاب الالكترونية في البيت.

– نوجد فروق بين الذكور والإناث في نوعية الوسائل المفضلة للعلب.

– للألعاب الالكترونية أثر على سلوك الأطفال[1].

– الدراسة الثانية: دراسة بعنوان "الألعاب الالكترونية المدرسي" دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ موسطة عروك قويدر، من إعداد "برتيمة سمحية".

وانطلقت الباحثة من إشكالية مفادها، هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي؟ لتأتي تحت هذه الإشكالية مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي:

[1] مريم قويدر:أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفة تحليلية على عينة من الأطفال، المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجيستر منشورة ، تخصص مجتمع المعلومات ، قسم علوم الاعلام و الاتصال ،كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2011-2012.

1- هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي؟.

2- هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف الغير مادي؟.

وتهدف هذه الدراسة إلى محاولة الكشف عن مختلف الجوانب المعنية بالظاهرة، قصد المساهمة في الحد منها التعرف أيضا على العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي سواء كان عنفا ماديا أو عنفا غير مادي.

وقد وظفت الباحثة مجموعة من المفاهيم التي تخدم موضوع بحثها منها اللعب، العنف المدرسي، المتعلم، ألعاب الكمبيوتر.

معتمدة على دراسات مشابهة لموضوع بحثها منها:

- دراسة بعنوان: دور مستشار التربية في المدمن ظاهرة العنف المدرسي، زهية دباب، رسالة ماجستير 2009.

- دراسة بعنوان: العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين، ناجي ليلى، جامعة بسكرة، رسالة ماجيستر، 2009.

تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي، وتمثلت عينة الدراسة في الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية في متوسطة الشهيد عروك قويدر والذين تتراوح أعمارهم ما بين 10 إلى 16 سنة متنوعين بين الذكور والإناث، تتمثل عددهم في 100 مفردة، وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج منها:

- هناك فروق نسبية بين الذكور والإناث العينة فيما يخص الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية.

– هناك فروق نسبية بين الذكور والإناث العينة فيما يخص الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية.

– هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية و ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي.

– هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية وممارسته للعنف الغير مادي داخل الوسط المدرسي[1].

– الدراسة الثالثة: دراسة بعنوان " الألعاب الالكترونية" عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري على دراسة ميدانية إعلامية من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، من إعداد فاطمة همال.

تعرضت الباحثة إلى إشكالية مفادها ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وقد اندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات التالية:

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

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

– هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟.

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

[1] سميحة برتيمة :الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، مذكرة ماجيستير منشورة، ، تخصص علم اجتماع التربية ،قسم العلوم الاجتماعية ،كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد خيضر، 2016-2017.

كما قامت الباحثة بصياغة عدة فرضيات منها:

- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

- التصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.

- هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بألعاب الالكترونية وفق متغير الجنس.

وقد وظفت مفاهيم مصطلحات تخدم موضوع بحثها منها اللعب، الوسيط، التأثير، الطفل.

وتهدف هذه الدراسة أساسا إلى التأكد من صحة الفرضيات المطروحة ترصد أهم جوانب هذه الظاهرة، ومن ذلك فتح أفق واضح المعالم لتقديم حلول وتحقيقها واقعيا.

ولقد اعتمدت الباحثة على دراسات مشابهة لدراستنا منها:

- دراسة بعنوان " المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام" فتحي النورزي دراسة تم نشرها في مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية في عددها الأول في سنة 2001.

- دراسة بعنوان " الوسائط الإعلامية والالكترونية والأطفال: وسائل لترفيه وأدوات لمعرفة، عبد الوهاب بوخنوفة ثم الاعتماد على المنهج الوصفي المسحي في هذه الدراسة ويتمثل مجتمع الدراسة في أطفال ابتدائيات مدينة باتنة ذكور وإناث والذين يتراوح بينهم بين 06 إلى 11 سنة حيث تم اختيار العينة العنقودية.

- بعد جمع المعلومات وتفريغها ثم التوصل إلى النتائج التالية:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسرة الجزائرية.

- أصبح الحاسوب منافسا للتلفزيون كوسيط إعلامي مهم لدى العينة وهذا ما أكدته الإجابة بتوفره في البيت بنسبة 80%.

– اختيار الانترنت في بيوت أسر مدينة باتنة بسرعة قياسية[1].

✓ قراءة في الدراسات الجزائرية:

– من خلال استعراضنا للدراسات الجزائرية والتي عالجت موضوع الألعاب الالكترونية من جوانب مختلفة ومتعددة.

حيث نجد أن الدراسة الأولى بعنوان « أثر الألعاب الالكترونية»على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة للباحثة مريم قويدر، والتي هدفت هذه الدراسة إلى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الالكترونية.إضافة إلى الإطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في وسط الأطفال الجزائريين.

وتتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في نقاط متعددة منها عنوان المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية إضافة إلى استخدامها لنفس المنهج الذي اعتمدنا عليه في دراستنا وهو المنهج المسحي الوصفي كما أن هذه الدراسة أيضا ركزت على دراسة كيفية تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك وهذا أيضا ما ركزت عله دراستنا، كما أن هذه الدراسة انطلقت من أسئلة فرعية تتشابه مع دراستنا في هذا الجانب أيضا.

كما توجد نقاط تشابه بين دراستنا ودراسة قويدر. فغنه أيضا توجد أوجه اختلاف، حيث وبالرغم من تركيز هذه الدراسة على معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك إلى أن هذه الدراسة ركزت على سلوك الأطفال بشكل خاص، أما دراستنا ركزت على سلوك المراهقين كما تختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المجالين المكاني والزماني، فالدراسة قويدر أجريت سنة 2012 في ولاية الجزائر

[1] فاطمة هماك:"الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية المتعددة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة"، مذكرة ماجستير منشورة، تخصص اعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ،قسم العلوم الانسانية ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، 2011-2012.

وأما دراستنا أجريت في ولاية جيجل سنة 2020، واختلاف المكاني والزماني يؤدي عادة إلى اختلاف نتائج الدراسة وذلك نظرا لاختلاف الظروف والمؤشرات.

وقد ساعدتنا هذه الدراسة في تكوين لمحة عن ما تهدف إليه دراستنا، إضافة إلى أهمية المراجع المعتمدة من قبل الباحثة كما اعتمدنا هذه الدراسة في بناء الإطار النظري لدراسة.

إضافة إلى توضيح بعض الأفكار لنا مما ساهم في تحديد المعلومات الكافية لصياغة إشكالية الدراسة، كما ساعدتنا أيضا هذه الدراسة في تحديد بعض المفاهيم والمصطلحات الخاصة بدراستنا.

– ولقد ابرزت هذه الدراسة أن الألعاب الالكترونية ليست تسلية بريئة فهي محكومة بالمنظومة القيمة وذلك من خلال النتائج التي توصلت إليها الباحثة.

وقدمت الباحثة مجموعة من التوصيات والمقترحات رأتها حلولا لسلوك لتقليل من التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية.

–أما الدراسة الثانية التي جاءت بعنوان الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي لسميحة برتيمة والتي هدفت إلى محاولة الكشف عن مختلف الجوانب العنف المدرسي وأسبابه، إضافة إلى الإطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أواسط الأطفال الجزائريين ، ومعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال.

– وخلال إطلاعنا على هذه الدراسة نجد أنها تتشابه وتتوافق مع دراستنا في عدة نقاط أهمها معالجة لنفس المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية، إضافة اعتمادها على المنهج الوصفي وهو نفس المنهج الذي اعتمدنا عليه في دراستنا.

أما أوجه الاختلاف تختلف هذه الدراسة مع دراستنا في نقاط عدة أهمها:

– هذه الدراسة تعالج موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي أما دراستنا فركزت على تأثير هذه الألعاب على سلوك المراهقين .

أما منهجيا فهذه الدراسة اعتمدت على ثلاث أدوات لجميع البيانات وهي الملاحظة المقابلة وأداة الاستبيان، بينما دراستنا اعتمدت على الاستبيان فقط إضافة إلى اختلاف هذه الدراسة مع دراستنا في المجالين المكاني و الزماني، حيث أجريت هذه في ولاية الوادي سنة 2017، بينما دراستنا أجريت سنة 2020 في ولاية جيجل، كما أن العينة مختلفة حيث أن دراستنا طبقت على المراهقين في مرحلة الثانوية، اما هذه الدراسة طبقت على التلاميذ المتمدرسين في المرحلة المتوسطة كما تختلف هده الدراسة مع دراستنا في كونها انطلقت من فرضيات بينما دراستنا انطلقت من تساؤلات.

ولقد ساعدتنا هذه الدراسة في صياغة الإشكالية وبناء الإطار النظري وكذا الاستفادة من المراجع المقدمة.

ومع أن هذه الدراسة قدمت عدة إجابات عن العلاقة الارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية والوافية، فهي بمثابة فاتحة بدراسات جديدة يتم فيها تناول هذه الظاهرة بمقاربات متعددة.

–أما الدراسة الثالثة فجاءت تحت عنوان الألعاب الالكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها في الطفل الجزائري، والتي هدفت هذه الدراسة أساس إلى معرفة التأثيرات المختلفة للألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري سواء من الناحية التقنية أو العقلية.

ولقد تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في نقاط عدة أهمها:

معالجتها لنفس المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية إضافة اعتمادها على المنهج المسحي الوصفي وهو نفس المنهج المستخدم في دراستنا وهو المنهج الأنسب لهذا النوع من الدراسات كما اعتمدت على الاستمارة كأداة لجمع البيانات وهي نفس الأداة المستعلمة في دراستنا.

كما توجد عدة نقاط تختلف فيها هذه الدراسة مع دراستنا حيث أن هذه الدراسة تناولت موضع الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، بينما دراستنا ركزت على وسيط واحد وهو الهاتف الذكي بإضافة إلى دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال بينما دراستنا ركزت على المراهقين وتختلف أيضا هذه الدراسة مع دراستنا في المجالين الزماني والمكاني.

وقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الإشكالية إضافة إلى بناء الإطار النظري كما ساعدتنا المعلومات المقدمة في تكوين نظرة عامة على طبيعة دراستنا.

ولقد وضحت هذه الدراسة أن العلاقة المتينة بين الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية أتت بمجموعة من التأثيرات العميقة من خلال الوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك من خلال النتائج المتوصل إليها و قدمت الباحثة مجموعة من التوصيات حلول لواقع هذه العلاقة بين الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وذلك استنادا للدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة.

ب– الدراسات العربية:

– الدراسة الأولى:دراسة بعنوان "الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة لرنا فاضل عباس".

وقد حددت إشكالية الدراسة في السؤال الرئيسي:

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

– يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) على التحصيل الدراسي لدى الطلبة المرحلة المتوسطة تبعا لعدد ساعات وأوقات ممارسة الألعاب الالكترونية ونوع الوسيلة المفضلة لدى أفراد عينة البحث.

– يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس (ذكور– إناث) وتهدف هذه الدراسة إلى:

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

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

– التعرف على دلالة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

وظفت الباحثة مفاهيم ومصطلحات منها: الألعاب الالكترونية اللعب، وقد استخدم المنهج الوصفي في هذه الدراسة، وتكونت عينة البحث من 250 طالب وطالبة المرحلة المتوسطة ثم اختيارهم بالطريقة عشوائية وبعد تفريغ البيانات وتحليلها ثم التوصل إلى النتائج التالية.

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

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

– وجود فرق دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة[1].

[1] رنا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسط، دراسة منشورة في مجلة البحوث التربوية والتقنية العدد 59، سنة 2012.

– **الدراسة الثانية**:دراسة بعنوان: علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، من وجهة نظر أولياء الأمور قام بها كل من سليمان الصوالحة، يسرى راشد.

وتتمثل مشكلة هذه الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي:

« ما علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي من وجهة نظر أولياء الأمور؟»، وتندرج تحت هذا السؤال الفرضيات التالية:

– لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية العنيفة ونشوء سلوك عدواني لدى أطفال الروضة.

– لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) بين الألعاب الالكترونية العنيفة وتغير السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة السلوك العدواني لدى طلبة رياض الأطفال، وكذلك التعرف على علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

وقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على مجموعة من الدراسات السابقة المشابهة منها دراسة ما هو عربي وما هو أجنبي.

– دراسة بعنوان "برنامج التلفزيوني والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال الشيخة، 2011.

– دراسة بعنوان : العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، الريمان، الرياض، 2007.

وقد تم استخدام المنهج الوصفي المسحي في هذه الدراسة بينما تكونت عينة الدراسة من 100 مفردة من أولياء الأمور أطفال الروضة في عمان ثم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية الطبقية.

وبعد تفريغ البيانات وتحليلها ثم التوصل إلى عدة نتائج منها.

- عدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى الأطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء الأمور.

- وجود فروق ذات دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العداوني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

- توجد فروق في وجهات النظر الآباء والأمهات نحو علاقة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي[1].

– الدراسة الثالثة:دراسة بعنوان: " أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم" ومن إعداد شرين أنور أبو عودة.

وقد طرحت الإشكالية التالية: ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم؟ وتفرعت عن هذه الإشكالية تساؤلات فرعية.

- هل يوجد أثر للجنس في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم.

1- هل هناك تفاعل بين طريقة التدريس (باستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية أو الجنس في تحصيل الطلبة الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم.

في ضوء الأسئلة السابقة حاولت الباحثة اختيار الفرضيات التالية:

[1] علي سليمان الصوالحة: علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، دراسة منشورة في مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ،العدد16(2016).

2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\propto \leq 0.05$)في متوسطات تحصيل الطلبة الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم تعزى لجنس الطلبة.

3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في متوسطات تحصيل الطلبة الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم تعزى للتفاعل بين طريقة التدريس وجنس الطلبة وتهدف هذه الدراسة إلى:

- التعرف على أثر استخدام طريقة التدريس القائمة على الألعاب الالكترونية التعليمية والطريقة الاعتيادية في تحصيل طلاب الصف الخامس أساسي في مبحث العلوم في مدارس رام الله والبيرة .

- التعرف على أثر متغير الجنس على تحصيل طلاب الصف الخامس أساسي باستخدام طريقة الألعاب الالكترونية التعليمية وطريقة الاعتيادية في تدريس مبحث العلوم.

- التعرف على أثر التفاعل بين طريقة التدريس والجنس في تحصيل طلاب الصف الخامس الأساسي في مبحث العلوم بمدارس رام الله والبيرة.

- اعتمدت الباحثة على مصطلحات ومفاهيم وهي: الألعاب الالكترونية التعليمية- التحصيل الدراسي- اللعب.

اعتمدت هذه الدراسة على مجموعة من الدراسات المشابهة منها:

- دراسة بعنوان: أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في فهم المفاهيم الكهرومغناطيسية في مبحث الفيزياء، أندرسون وبارنت anderson and bornett، 2010.

- دراسة بعنوان أثر الألعاب الالكترونية في تعليم الفيزياء الكهرومغناطيسية في جامعة ويسكونس توماس thoms و-م-أ-2009.

– دراسة بعنوان: أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تعليم العلوم والرياضيات، جولمان ودايموند وسونغ، جامعة نيويورك، 2007.

استخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبي، أما عينة الدراسة فتتم اختيارها بطريقة عشوائية، وتكونت 114 مفردة تمثلت في طلبة الصف الخامس أساسي.

وتم التوصل إلى نتائج عديدة من خلال هذه الدراسة:

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\propto \leq 0.05$) في تحصيل الطلاب يعزى لطريقة التدريس بين المجموعة التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية.

– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل يرى للجنس أو التفاعل بين طريقة التدريس[1].

– الدراسة الرابعة: دراسة بعنوان: الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين، للباحثة نسرين محمد إسماعيل مراد".

وقد حددت إشكالية هذه الدراسة في التعرف على دلالات الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين، ولقد انبثقت هذه الإشكالية مجموعة من الأسئلة الفرعية أهمها:

– ما الوسائط الإعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الإلكترونية؟

– ما جهة إنتاج الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة؟

– ما الذي توحيه الدلالات في الألعاب الإلكترونية؟

[1] شرين أنور أبو عودة: أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم، رسالة ماجيستر مذكرة منشورة، تخصص علوم التربية، كلية الدراسات العليا، جامعة بيروت، فلسطين، 2011.

- ما أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية؟

- ما أكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمام المراهقين؟

- ما أشكال العنف في الألعاب الإلكترونية؟

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

- الكشف عن وسائل التعزيز المستخدمة داخل الألعاب الإلكترونية.

- التعرف على معدل ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

- التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على المراهقين في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية.

ولقد وظفت الباحثة العديد من المصطلحات والمفاهيم التي تخدم موضوعها منها: الدلالات- الألعاب الإلكترونية- المراهقة.

ولقد اعتمدت الباحثة في دراستها هذه على المنهج المتبع الإعلامي بالعينة بشقيه الميداني والتحليلي، أما عينة الدراسة فقسمتها إلى شقين، عينة الدراسة التحليلية: تتمثل في 8 العاب تم اختيارها وفقا لنتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة.

أما الشق الثاني فكان عينة الدراسة الميدانية، تتمثل في عينة قصدية بلغت 483 مفردة من الطلاب المراهقين المستخدمين للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

ولقد توصلت الباحثة إلى نتائج عديدة منها:

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

كما أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية ذات دالة إحصائيا بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ودرجة العنف الممارس في الألعاب الإلكترونية.

– كذلك توجد علاقة بين كثافة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة والمسؤولية الاجتماعية لديهم.

– أشارت النتائج كذلك إلى وجود علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.

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

– أظهرت النتائج أيضا أن الهاتف المحمول جاء في مقدمة الوسائط الإعلامية التي تتاح عبرها الألعاب الإلكترونية[1].

– الدراسة الخامسة: دراسة بعنوان: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبيتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، للباحثة نداء سالم إبراهيم إبراهيم.

تتمحور إشكالية هذه الدراسة تتمحور أساسا حول البحث في موضوع إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات في الأردن من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

[1] نسرين محمد إسماعيل مراد: الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين، رسالة ماجستير مذكرة منشورة، تخصص إعلام تربوي، قسم الإعلام التربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، 2018.

ولقد انبثق عن هذه الإشكالية أمثلة فرعية وهي:

- ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) وسلبيتها من وجهة نظر الأمهات؟

- ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات من وجهة نظر معلمات الأطفال؟

- هل تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات الرياض؟

- هل تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال؟

- وإضافة إلى الأسئلة الفرعية قامت الباحثة بصياغة عدة فرضيات منها:

- لا تختلف إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6- 3) باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

- لا تختلف سلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) باختلاف وجهة الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

وتهدف الدراسة الحالية إلى استقصاء ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات باختلاف وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

ولقد وظفت الباحثة مجموعة من المصطلحات والمفاهيم منها: الألعاب الإلكترونية- رياض الأطفال- اللعب واعتمدت الباحثة على مجموعة من الدراسات السابقة في دراستها منها:

– دراسة "مها الشحروري": أثر الألعاب الإلكترونية عل عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

– دراسة "ولي هندوس": أثر الفروق في الجنس في عملية تذكر المعلومات في ألعاب الكمبيوتر التنافسية في مبحث الرياضيات.

– واعتمدت الباحثة في دراستها هذه على المنهج الوصفي المسحي، وقد بلغت عينة الدراسة 120 مفردة موزعة بين الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، معتمدة على أداة الاستبيان لجمع المعلومات.

ولقد توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والتوصيات أهمها

– أظهرت نتائج الدراسة من جانب المعلمات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها ايجابيات كثيرة لذلك توصي الباحثة بضرورة تشجيع الأطفال على مزاولة الألعاب الجماعية وتفضيلها على النشاطات الفردية.

– أكدت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر المعلمات أن الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية ترفيهية ذاتية، لذا توصي الباحثة بضرورة تبني وزارة التربية والتعليم في الأردن بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسة، إقامة مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب المدرسة وخارجها.

– أظهرت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر الأمهات أن الألعاب الإلكترونية تعود على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، لذلك توصي الباحثة بمشاركة الأمهات للأطفال أثناء اللعب للوقوف على سلبيات الألعاب الإلكترونية.

– أكدت نتائج الدراسة الحالية من وجهة نظر الأمهات والمعلمات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساعد على تعلم اللغة الإنجليزية وتنمية جوانب الطفل بشكل إيجابي[1].

✓ **قراءة في الدراسات العربية:**

– من خلال استعراضنا لدراسات العربية السابقة التي تناولت موضوع الألعاب الالكترونية نجد أن الدراسة الأولى بعنوان الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسط للباحثة رنا فاضل عباس التي هدف إلى التعرف على تأثير هذه الألعاب على التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة المتوسطة وقد قسمت الباحثة دراستها:

– نجد أن هذه الدراسة تشابهت مع دراستنا في تناولها نفس المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية، إضافة إلى استخدامها كما اعتمدت على استمارة الاستبيان كأداة لجميع البيانات، وهي نفس الأداة المعتمدة في دراستنا.

– واختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في المجالين المكاني والزماني حيث أجريت هذه الدراسة العراق سنة 2018، بينما دراستنا أجريت سنة 2020، كما أن هذه الدراسة ركزت على دراستنا تناولت تأثير هذه الألعاب الالكترونية، على سلوك المراهقين بشكل خاص، أيضا هذه الدراسة انطلقت من فرضيات عكس دراستنا التي انطلقت من أسئلة فرعية.

– ولقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الإطار النظري وتكوين لمحة على دراستنا وأهدافها.

وبالرغم من النتائج المتوصل إليها في هذه الدراسة والتي تؤكد عدم وجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال، لا يمكن الجزم بعدم وجود تأثيرات للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال وهذا ما أثبتته الكثير من الدراسات الحديثة.

[1] نداء سالم إبراهيم إبراهيم: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبيتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير، مذكرة منشورة، تخصص مناهج وطرق التدريس، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية علوم التربية، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

– أما الدراسة الثانية بعنوان "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"، هدفت هذه الدراسة إلى معرفة علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة.

وتتشابه هذه الدراسة مع الدراسة في عنوان المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية، كما درست هذه الباحثة تأثير هذه الألعاب، كما تلتقي هذه الدراسة مع دراستنا في طبيعة المنهج المستخدم وهو المنهج المسحي الوصفي وهو نفس المنهج المستخدم في دراستنا هذه.

بينما تختلف هذه الدراسة عن دراستنا في كون هذه الدراسة ركزت على الألعاب الالكترونية العنيفة يشكل وخاص بينما دراستنا تناولت موضوع الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها كما تختلف هذه الدراسة عن دراستنا في المجال الزماني والمكاني حيث أجريت هذه الأخيرة في مدينة عمان سنة 2016 بنما دراستنا أجريت سنة 2020 في الجزائر.

وتكمن الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري وتحديد أهم المفاهيم المتناولة في دراستنا.

ولقد خلصت الدراسة إلى نتائج عبارة عن أجوبة للفرضيات المطروحة سابقا.

كما استعرضت الدراسة بعض التوصيات عبارة عن حلول لتجنب الأطفال لتعرض للألعاب الالكترونية العنيفة.

–الدراسة الثالثة التي تحمل عنوان أثر استخدام الألعاب الالكترونية في التحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم، من إعداد الباحثة شرين أنور أبو عودة.

وقد هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام طريقة التدريس القائمة على الألعاب الالكترونية التعليمية والطريقة الاعتيادية في التحصيل طلاب الصف الخامس.وتلتقي هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية.

وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في طبيعة المنهج المعتمد، فقد اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج التجريبي أما دراستنا اعتمدنا على المنهج المسحي الوصفي كما أن هذه الدراسة بحثت في تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية بشكل خاص، بينما دراستنا تناولت موضوع الألعاب الالكترونية بشكل عام كما تختلف أيضا في المجالين الزماني والمكاني.

وتمكن الاستفادة من هذه الدراسة في بناء الجانب النظري من الدراسة.

اعتمدت الباحثة على المنهج التجريبي وهو يعتمد على الملاحظة الفرضية والتجربة وما يعاب على هذا المنهج هو معرفة تطبيقية في الدراسات الاجتماعية والإنسانية وذلك لصعوبة التحكم في جميع المتغيرات التي تؤثر في الظاهرة.

وفي ضوء ما توصلت إليه نجد أن نتائج هذه الدراسة تصب في مصلحة مساعدة الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي، وكنتيجة لذلك قدمت الباحثة عددا من التوصيات أهمها: تفعيل طريقة التدريس واستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم مناهج العلوم لطلاب الصف الخامس أساسي خصوصا وبقية المراحل التعليمية عموما.

إلا أن الاعتماد على الألعاب الإلكترونية في العملية التعلمية قد تكون له آثار سلبية في جوانب عديدة.

أما الدراسة الرابعة التي كانت تحت عنوان: الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين، الباحثة "نسرين محمد إسماعيل مراد" والتي هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الوسائط الإعلامية الجديدة المتاحة عليها الألعاب الإلكترونية، وكذا الكشف عن معدل ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

ولقد تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في عنوان المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الإلكترونية وكذا عنوان المتغير التابع وهو المراهقين، كما سعت هذه الدراسة إلى دراسة تأثير مختلف

الألعاب الإلكترونية على المراهقين وهو نفس الجانب الذي ركزت عليه دراستنا، كما تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في كونها تنتمي إلى الدراسات الوصفية مثل دراستنا وأيضا انطلقت هذه الدراسة من تساؤلات فرعية وهذا مثل دراستنا أيضا.

وكما توجد نقاط تشابه بين هذه الدراسة ودراستنا، فإنه أيضا توجد عدة نقاط تختلف فيها مع دراستنا حيث تناولت هذه الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة أي أنها تناولت عدة وسائط إعلامية بينما دراستنا ركزت على وسيط واحد وهو الهاتف الذكي وذلك باعتباره أكثر وسيط يعتمد عليه المراهقين للممارسة الألعاب الإلكترونية.

- وتمكين استفادتنا من هذه الدراسة في بناء الإطار النظري كما أعطتنا لمحة عن موضوع الألعاب الإلكترونية.

- من خلال الإطلاع على نتائج هذه الدراسة نجد أن هناك علاقة وطيدة بين الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الوسائط الإعلامية الجديدة والمراهقين، وذلك نظرا لمختلف التأثيرات التي تخلفها هذه الألعاب سواء كانت هذه التأثيرات إيجابية أم سلبية.

وجاءت الدراسة الخامسة بعنوان "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبيتها من وجهة نظر ومعلمات رياض الأطفال، للباحثة: نداء سالم إبراهيم إبراهيم.

وهدفت الدراسة الحالية إلى استقصاء إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات.

وتشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في دراسة موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها، إضافة الى اعتماد الباحثة على المنهج الوصفي كما اعتمدت هذه الدراسة على الاستبيان كأداة لجمع البيانات وهي نفس الأداة المعتمدة في دراستنا.

وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في كونها ركزت على فئة الأطفال بينما في دراستنا ركزنا على فئة المراهقين، وإضافة إلى الأسئلة الفرعية اعتمدت الباحثة على فرضيات كمنطلق لدراستنا، أم في دراستنا فقد اكتفيا بالأسئلة فقط، كما تختلف مع دراستنا من حيث المجالين المكاني والزماني.

- وتكمن استفادتنا من هذه الدراسة في كونها ساعدتنا في تكوين الإطار العام لدراسة وكذا بناء الإطار النظري للدراسة من خلال ملاحظتنا لنتائج الدراسة نجد أن معظمها تقول أن للألعاب الإلكترونية ايجابيات عل الأطفال سواء من وجهة نظر المعلمات أو الأمهات.

على الرغم من إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وجب الحذر من تأثيراتها السلبية سواء من الناحية النفسية أو الجسمية، لأن هذه الألعاب تعتبر سلاح ذو حدين، خاصة أنها ألعاب مستوردة من الدول الأجنبية، ولذلك وجب على أولياء الأمور مراقبة ومرافقة أبناءهم خلال تعرضهم لهذا النوع من الألعاب وذلك حفاظا على سلامتهم العقلية والجسمية.

7- المقاربة النظرية المؤطرة للدراسة:

أ- نظرية الاستخدامات والإشباعات كمنظور لتحليل:

إن المقاربة النظرية تعتبر عنصر أساسي في أي بحث، فكل باحث عند تناوله لموضوع بحث معين يسعى إلى إدراج بحثه ضمن مقاربة ومعالجته بكل دقة وموضوعية.

إن دراسة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تندرج معالجتها ضمن نظريات التأثير فقد تعددت النظريات في جهاز الإعلام والاتصال التي تناولت الوسيلة الإعلامية وأثرها، والوسائل الإعلامية ومضمونها، وحاجيات الجمهور ودوافعه، ونظرا لطبيعة موضوع بحثنا فغن نظرية الاستخدامات والإشباعات هي الأنسب لدراستنا، وذلك من خلال البحث في أثر هذه الألعاب عبر الهواتف الذكية به سلوك المراهقين.

ب- مفهوم النظرية:

هي مجموعة من البيانات والمعلومات المترابطة على مستوى عال من التجديد والتي يمكن أن تولد الافتراضات التي يمتد اختيارها بالمقاييس العلمية، وعلى أساسها يمكن أن توضح التنبؤات عن السلوك[1].

ج- نشأة نظرية الاستخدامات والإشباعات:

بدأ ظهور النظرية في الثلاثينات حيث أجريت دراسات عديدة على قراءة الكتب والمسلسلات والصحف والراديو والسينما، وذلك لتعرف على أسباب استخدام الناس لوسائل الإعلام والنتائج التي تترتب عن ذلك واستمر الاهتمام بهذه الدراسات في الأربعينات في أعمال لاز سفيلد وستاتون، وفي الخمسينات تمحورت في أعمال ديليز وفرديه سون "وماك كوجي"، وفي الستينات تمثلت في أعمال شرام و ليل،يقدم نموذج الاستخدامات والإشباعات مجموعة من المفاهيم والشواهد التي تؤكد على أسلوب الأفراد أمام وسائل الإعلام أكثر قوة من التغيرات الاجتماعية والشخصية، ويذهب إذ " لستاين" إلى أن تأسيس نموذج الاستخدامات والإشباعات جاء كردة فعل لمفهوم قوة وسائل الإعلام الطاغية، ويضفي هذا النموذج صفة الإيجابية على الجمهور ووسائل الإعلام، فمن خلال منظور الاستخدامات والإشباعات لا تعد الجماهير مجرد مستقبلين سلبين لوسائل الاتصال الجماهيري، وإنما يختار الأفراد بوعي وسائل الاتصال التي يرغبون في التعرض لها، ونوع المضمون الذي يلبي حاجياتهم النفسية والاجتماعية ويحقق منظور الاستخدامات أهداف رئيسية.

1- السعي إلى كشف كيف ستخدم الأفراد وسائل الاتصال وذلك بالنظر إلى جمهور النشط الذي يستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجاته.

2- شرح دوافع التعرض لوسيلة معينة من وسائل الاتصال والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.

[1] بسام عبد الرحمن المباشقة، نظريات الاتصال (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2011)، ص 144.

3- التأكد على نتيجة استخدام الاتصال بهدف عملية الاتصال الجماهيري[1].

د- المفاهيم الأساسية للنظرية:

- الاستخدامات: ويعني ذلك أن الجمهور هو الذي يستخدم الوسيلة الإعلامية وليس العكس، فهو الذي يشاهد المضمون الإعلامي ويراه ويسمعه وكل ذلك يتم بإرادته واختياره.

- الإشباعات: هي النتيجة التي يتلقاها الجمهور من مضمون وسائل الإعلام استجابة لحاجياته ودوافعه في التعرض لهذه الوسائل، إن الجمهور لديه دوافع وحاجات من تعرضها لانتقائي لوسائل الإعلام ويبحث عن إشباعاته لهذه الدوافع، وتلك الحاجات والإشباعات إما أن تكون كلية أو جزئية[2].

هـ- فروض النظرية:

انطلقت هذه النظرية من الفروض التالية:

- يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات.
- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم من يستخدمون وسائل الاتصال.
- إن أعضاء الجمهور المشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعات.

[1] حسن عماد مكاوي و ليلى حسينالسيد،الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط1 .(القاهرة: دار المصرية للنشر، 1997)، ص ص 239-240.

[2] محمد ابن مسعود البشير، نظريات الإعلام التأثير، ط1. (الرياض: دار العبيكات، 2014)، ص 132.

- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل وفروق فردية، وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات باختلاف الأفراد[1].

و- علاقة نظرية الاستخدامات والإشباعات بالدراسة:

إن نظرية الاستخدامات والإشباعات كانت مرجع مهم لنا في دراسة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذاكية على سلوك المراهقين، وتكمن أهمية هذه النظرية في تحديد حاجات المراهقين واستخداماتهم لهذه الألعاب عبر الهواتف الذكية، باعتبار أن هذه الهواتف هي الوسيلة التي يفصلها المراهقين، والتي تحقق رغباتهم بحيث أن تطور السريع لهذه الهواتف فتح أمامهم مجالا لإيجاد طرق مناسبة من أجل إشباع حاجياتهم المختلفة، والتي تتيح لهم ممارسة الألعاب الالكترونية بكل أنواعها.

- انطلاقا من استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من أجل تحقيق رغبات محددة، تأت أهمية معرفة أثر هذه الألعاب عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين، ويمكن تبرير اعتمادنا على هذه المقاربة النظرية في دراستنا تلك العلاقة الموجودة بين الاستخدام والأثر.

[1] عمار سكاور و عاطف عدلي العبد، نظريات الإعلام، ط1. (القاهرة: مركز الأبحاث دار العربية للنشر، 2004)، ص 364.

المبحث الثاني: الإطار المنهجي للدراسة

1- منهج الدراسة

2- مجتمع البحث

3- العينة

4- أدوات جمع البيانات

5- مجالات الدراسة

1- منهج الدراسة:

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

- ويعرف المنهج بأنه مجموعة من الإجراءات والخطوات الدقيقة المتبناة من أجل الوصول إلى نتيجة[1].

ويعرف جابر عصفوري في كتابه مناهج البحث العلي بأنه منهج يهدف إلى الكشف عن الحقيقة من حيث أنه يساعد على التحديد الدقيق والصحيح لمختلف التساؤلات التي يمكن معالجتها بطريقة علمية أو يمكننا من الحصول على البيانات والمعلومات والتأكد من نتائجها ويعرفه أيضا عبد الرحمان بدوي[2]، هو الطريق المؤدي إلى كشف الحقيقة في العلوم بواسطة مجموعة من قواعد على السير العقل وتحديد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة[3].

وهي تعريف آخر يعرفه "موريس أنجرس" بأنه: "كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما إنه يتدخل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح بأكثر وأقل دقة، في كل مراحل البحث أو في المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعين"[4].

- وبما أن دراستنا هذه تنتمي إلى البحوث الوصفية إذ أنها تحاول وصف المراهقين من خلال استخدامهم للألعاب الإلكترونية، ووصف كيفية تأثير هذه الألعاب في سلوكاتهم.

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

---

[1] أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي، ط3. (الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2003)، ص197.

[2] عبد الناصر جندي، تقنيات ومناهج البحث العلمي في العلوم سياسية والاجتماعية، ط3. (الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2011)، ص14.

[3] ميلود سفاري وطاهر سعود، المدخل إلى المنهجية في علم الاجتماع (قسنطينة: مخبر علم الاجتماع والاتصال، 2007)، ص52.

[4] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي و كمال بوشرف، سعد سبعون، ط1. (الجزائر: دار القصبة للنشر والتوزيع، 2008)، ص99.

- ويعرف المنهج الوصفي: هو المنهج يهدف إلى جمع البيانات والحقائق تفسيرا كافيا، وهو يتبنى صفة البحوث على الدراسات الإحصائية التي تحمل تفسيرا لهذه المعلومات[1].

وفي تعريف آخر فإن المنهج الوصفي: "دراسة الوضع الراهن أو الحادثة فهو يصف خصائصها ومراكبتها، ويصف العوامل التي تأثر عليها والظروف التي تحيط بها ويحدد العلاقات الإرتباطية بين المتغيرات التي تؤخر على تلك الظاهرة، وانطلاقا من هذا التصور الشامل يمكن التنبؤ و استنتاج الأوضاع المستقبلية التي ستؤول إليها هذه الظاهرة.

2-مجتمع الدراسة وعينة الدراسة:

أ- مجتمع الدراسة:

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

ويعرف أيضا على أنه: "جميع مجموعة الوحدات التي يتم فيها اختيار العينة منها بالفعل"[3].

ب-عينة الدراسة:

-تعرف العينة: هي المجتمع الذي تجمع منه البيانات الميدانية، وتعتبر الجزء من الكل، بمعنى أنها تأخذ مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة له لتجرى عليها الدراسة.

فالعينة جزء معين من أفراد المجتمع الأصلي ثم تعمم نتائج الدراسة على المجتمع لكلي، ووحدات العينة قد تكون أشخاصا، كما تكون أحياء ومدن وغيرها، ويستخدم أسلوب العينة عندما لا يتمكن الباحث من دراسة جميع أفراد المجتمع لظرف من الظروف[4].

---

[1] محمد عبد السلام البواليز ورشيد القادري نازح، مناهج البحث الاجتماعي، ط1. (عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع: 2004)، ص36.

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

[3] زكرياءالشربيني وآخرون، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، ط1. (القاهرة: دار الفكر العربي 2012) ص155.

[4] رشيد رواتي، تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، ط3. (قسنطينة: ديوان المطبوعات الجامعية، 2008)، ص207.

وتعرف أيضا بأنها: نموذج يشمل جانبا أو جزء من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث، تكون ممثلة له بحيث تحمل صفاته المشتركة[1].

3- أدوات جمع البيانات:

إن نجاح أي باحث في تحقيق أهداف بحثه يتوقف على الاختيار الصحيح والأنسب للأدوات الملائمة للحصول على البيانات والمعلومات الضرورية لبحثه.

وتعرف أدوات جمع البيانات بأنها: تلك الوسائل المختلفة التي يستخدمها الباحث في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة في البحث ضمن استخدامه لمنهج معين[2].

واعتماد الباحث على أداة دون أخرى تفرضه طيعة الدراسة، ولقد اعتمدنا في دراستنا هذه على أداة الاستبيان.

ويعرف الاستبيان: على أنها: "الوسيلة العلمية التي تساعد الباحث على جمع الحقائق والمعلومات من المبحوثين خلال عملية المقابلة، وهي الوسيلة التي تفرض عليه التقيد بموضوع البحث وعدم الخروج عن أطره العريضة ومضامينها التفصيلية ومساراته النظرية والتطبيقية[3].

4-مجالات الدراسة:

كل دراسة تعتمد على حدود دراسة التي تعتبر من الخطوات المنهجية التي لا يمكن الاغفال عنها.

ونظرا لظروف الصحية التي عرفتها البلاد والمتمثلة في انتشار فيروس covid19 والتي بسببها تم الانقطاع عن الدراسة لمدة تزيد عن 5 أشهر، تم إلغاء المجالين المكاني والبشري، والاعتماد فقط على المجال الزماني.

[1] عمار قندجلي و إيمان الشمراني، البحث العلمي الكمي والنوعي (الأردن: دار اليازوري للنشر والتوزيع، 2009)، ص255.

[2] أحمد بن مرسلي، مناهج البحث في علوم الإعلام والاتصال، ط2. (الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2005)، ص202.

[3] إحسان محمد الحسن، مناهج البحث الاجتماعي (عمان: دار وائل للنشر والتوزيع، 2005)، ص225.

المجال الزماني و نقصد بالمجال الزماني الفترة الزمنية التي استغرقناها لإنجاز المذكرة، حيث قسمناها إلى مرحلتين هما:

المرحلة الأولى: وخصصت لإنجاز الجانب المنهجي، ولقد استغرق البحث في هذا الجانب شهرا، كملا من بداية شهر فيفري إلى بداية شهر مارس 2020، وتمثل العمل خلال هذا الشهر في تحديد الإشكالية و صياغتها وضبط مفاهيم الدراسة إضافة إلى العناصر المنهجية الأخرى كأسباب اختيار الموضوع، أهمية الموضوع تحديد مجتمع الدراسة ومنهجها وعينتها، وجمع الدراسات السابقة.

المرحلة الثانية: وخصصت للبحث في الجانب النظري وامتدت من بداية مارس إلى منتصف سبتمبر حيث قمنا بالجمع المعلومات اللازمة لإثراء موضوعنا.

الفصل الثاني: مدخل إلى تكنولوجية الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية

تمهيد:

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

1- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

2- أنواع الألعاب الإلكترونية

3- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية

5- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: الهواتف الذكية وتطبيقاتها

1- نشأة وتطور الهواتف الذكية

2- مكونات الهواتف الذكية

3- مجالات استخدام الهواتف الذكية

4- دوافع استخدام الهواتف الذكية

5- إيجابيات وسليبات الهواتف الذكية

خلاصة

تمهيد:

لقد تغير اللعب وذلك بتغير الألعاب فلم تعود ما كانت في السابق بل تطورت وتبلورت في ظل التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم، حيث برز شكل جديد من الألعاب ويعرف بالألعاب الالكترونية فهذه الأخيرة لا تشبه الألعاب التقليدية لأنها تتوفر على وسائط تكنولوجية، كشاشة الحاسوب واللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية وهي الأخرى تعتبر وليدة عصر التكنولوجيا والذي أصبح يختلف عن سابقيه. وفي هذا الفصل تم تسليط الضوء على الألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

1-نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

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

وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء (space-war) التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني (massachuesettsmstitute of technoloyy) نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية مع الحاسوب، وفي هده الأثناء صمم "رالف باير" (Ralf Eaer) أول جهاز بيتي للألعاب أسماه "مانيا فوكس اوديسي" (Magna vox odyssey) وكان يحتوي ثلاثة عشر لعبة محملة مع ستة أشرطة، وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحافل الذي ما يزال في تطور وتقدم حتى اليوم فقد أسس كل من "نولان بشنيل" (Nonal Bushnell "وتيد دابني" (Ted Dbney) شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة "بوتغ" التي سرعان ما لقت نجاحا منقطع النظير، وكانت لعبة البونغ (pong) محاكاة مبسطة رياضة كرة الطاولة وأقبل العامة على هذه اللعبة لدى اختبراها لأول مرة في مقهى واستطاعت الشركة في مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من مئة ألف نسخة[1].

وفي عام 1976 قامت مؤسسة "وارتر" (warner) بشراء مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري" (Atari) مقابل 28 مليون دولار، في حين كانت مؤسسة "أبل" (Apple) تستعد لطرح أجهزة الحاسوب أبل 2 (Apple 2) للأسواق وهذا ما سمح بظهور عارضة التحكم 2600 vcs والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة وسلم ألعاب، تعد "باك

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

مان" (pac-man) اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان "تورو ليوتاني" (Torulwatani) وقد اشترت أتاري أجهزة vcs التي تباع لاحقا 22 مليون دولار، مما أدى إلى جذب أنظار رجال الأعمال وبالتالي تضخم في إنتاج الألعاب والذي وصف معظمها بالرديء انهارت المبيعات ابتداء من عام 1983 وذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكمبيوتر وقلة الإبداع في عارضات التحكم، فقامت مؤسسة "وارن (warnr) بيع "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب "كومدور (commdore) وفرع الألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية "نانكو" (Nanco)، وفي ذلك الوقت بدأت الحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو ولكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتاندو" (Nintendo) المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس" (Nes)، وهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم العاب الفيديو في فترة قياسية[1].

في عام 1995 صرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب (play station) المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب والربوت مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية شهرةوتنوعا واسعا في التقنيات وسمح باشتغال حواس عدة والبصر والسمع وأسس بإتقان أكثر[2].

في مطلع القرن الحادي والعشرين أصبحت "حرب" وحدات التحكم وأجهزة ألعاب الفيديو أكثر تنافسا من أي وقت مضى بين عمالقة صناعة ألعاب الفيديو وحداتها بين شركات الولايات المتحدة الأمريكية مايكروسفت (Microsoft) واكس بوكس (x box) والشركات اليابانية (sony) وبلاستايشن (play station) وجيم يوب (Game aube) و"دريم كاس"

[1] سارة محمود عبد الرحمان حمدان، "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الابتدائي من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ظل بعض التغيرات"، رسالة مكملة لمتطلبات شهادة الماجستير، (جامعة الشرق الأوسط الأردن، كلية العلوم والترجمة، 2016/ 2015)، ص ص 29- 30.

[2] فاطمة هلال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير، (جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2011- 2012)، ص40.

(Dreamcast)، وخاصة صناعة الفيديو لأنها أصبحت تولد المزيد من الأرباح أكثر من الصناعة السينمائية، أما أواخر 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم x box 360 لشركة ميكرو سفت وذلك لأنها تعد مجرد لعبة فيديو عادية بل أصبحت ذات امتيازات خاصة كالاتصال بشبكة الانترنت واللعب على الانترنت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى حتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى[1].

2-أنواعالألعاب الإلكترونية:

أ- ألعاب الإثارة:

وهي ألعاب تهدف عموما لتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساس على تفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها، لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي الموقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، والاستفادة من حواس أخرى غير اللمس والبصر.

ب- ألعاب الذكاء:

تعتد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ومن أشهر الألعاب في هذا المجال لعبة الشطرنج، إذ أصبح التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

[1] مريم قويدر، اثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل، المرجع السابق، ص64.

وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى، وذلك في وقت قصير[1].

ج-الألعاب التعليمية:

هي تلك الألعاب التي تجمع بين اللعب والتعلم، وهذه الألعاب كثيرة ومتنوعة وتتضمن العاب لتنمية مهارات القراءة والحاسوب وألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكمبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال، قد تساعد كثيرا في علاج المشكلات التعليمية.

ويلاحظ أن استخدام الكمبيوتر في هذا المجال يمكن أن يخفف من الأعمال الروتينية، وأعباء الإدارية التي يقوم بها المعلم مما له الفرصة لمتابعة التلاميذ المتعلمين الموهوبين وكذلك متابعة المتعلمين الذي يجدون صعوبات في تعليمهم، والمتعلمين منخفضي التحصيل، وهذا ما لا يتاح له مع أساليب التعليم التقليدية.

د-الألعاب الرياضية:

وتتمثل في الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية والعاب البطولة مثل سباق السيارات أو الدرجات وألعاب الكرة بمختلف أنواعها، وقد تكون فردية يلعبها متسابق واحد أو يمكن أن تكون جماعية يلعبها مجموعة من اللاعبين[2].

3- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية:

لم تعد الألعاب الإلكترونية محدودة ترتبط بأجهزة ومنصات محدودة كما كانت قبل أربع عقود من الزمن، فانتشار الانترنت والأجهزة الذكية من هواتف وأجهزة لوحية معد بتلك الصناعة وزاد من انتشارها بين أوساط محبيها الذين لم يعود مضطرين للارتباط بجهاز أو شاشة واحد للحصول أو ممارسة ألعابهم الإلكترونية المفضلة، فهذه الأدوات الذكية نقلت هذه الصناعة، والحديث هنا عن جانب الاستخدام من مفاهيم الألعاب الفردية، ومن حدودية الأجهزة والمنصات التي يعتمد عليها

[1] معاد الحمصي، الموسوعة العربية الإلكترونية، ص253.

[2] زينب سالم احمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافية الإلكترونية المرجع السابق، ص ص 29- 30.

المستخدم في الحصول على التسلية عبر هذه الألعاب، إلى كم هائل من الأجهزة والمنصات أصبحت ترافق المستخدم في حله وترحاله.

قبل أربع عقود كانت الأجهزة والمنصات المتخصصة في بث الألعاب الرقمية كبيرة الحجم وترتبط بشاشة التلفاز، ولكن الوضع اليوم مختلف تماما عندما فتحت شبكة الانترنت الأبواب واسعة أمام المستخدمين ليمارسوا ألعابا جماعية كل من منطقة أو بلدة عبر الشبكة، كما أتاحت عشرات الملايين من الألعاب والتطبيقات عبر شاشات الحواسب أو الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، فيما فتحت شبكات التواصل الاجتماعي بابا آخر لممارسة هذه الألعاب التي توقعت مؤخرا على شاشات إرادات صناعة السينما العالمية،وتعتبر الهواتف الذكية اليوم أحد المنصات الرئيسية للحصول على شبكة الألعاب الإلكترونية.

هذا في جانب الاستخدام أما في جانب الإنتاج فقد انخفضت تكلفة التصميم وتكاليف إنتاج الألعاب الإلكترونية، كما سمحت لأي كان ممن يمتلك مهارات البرمجة والتصميم من إنشاء وإنتاج منتج للعبة الإلكترونية يستطيع أن يقفز بها ويسوقها بأقل التكاليف عبر الانترنت أو عبر متاجر التطبيقات العالمية.

ويتحدث الاتحاد الدولي للاتصالات بأنظمة الألعاب الرقمية تطورت خلال العقود الماضية من ألعاب يمارسها شخص واحد إلى ألعاب يشارك فيها بعدد كبير من اللاعبين حيث أصبحت هذه الصناعة نشاطا تجاريا ضخما يحقق البليارات الدولارات[1].

تظهر الأرقام العالمية بأن عدد مستخدمي الانترنت حول العالم سجل قرابة 2.4 مليار مستخدم نهاية العام 2012،منهم 1 مليار يستخدمون الفيسبوك وأن عدد أجهزة الهواتف

[1] أميرة مشرى، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائريً، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية والإنسانية، (جامعة العربي بين مهيدي أم البواقي: كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، 2016- 2017)، ص ص 74- 75.

المستخدمة حول العالم تبلغ 1.3 مليار جهاز في حين يقدر اشتراكات الخلوي حول العالم بنحو 6 مليارات اشتراك.

ويشير الاتحاد الدولي للاتصالات بأن هناك توجه حديث في هذه الصناعة يقضي بتطويع الألعاب الإلكترونية في خدمة القطاعات الأخرى والحياة اليومية للمستخدمين دون حصر هذه الألعاب بمفهوم التسلية فقط، وذلك عندما يجري توجيه استخدام عناصر الألعاب في أغراض أخرى بخلاف الألعاب مثل جذب انتباه المستهلك وفي مجالات التسويق والابتكار والتدريب والصحة والتغير الاجتماعي، تزداد أهمية وشعبية الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية عام بعد عام حيث شكلت الإيرادات التي حققتها هذه الألعاب ما نسبته 80 إلى 90% من كامل الإيرادات التي حققها كل من متجر "أبل" و"غوغل بلاي"، وزادت الأرباح الناتجة عن هذه الألعاب في الفترة ما بين 2015 و2016 بنسبة 70% لتصل إلى مبلغ 7.5 مليار دولار.

الألعاب الإلكترونية الأكثر تنزيلا على كل المتجرين لن تكون مفاجئة للكثيرين، "فالبوكيمون" كان ظاهرة سنة 2016 واحتل مجمل صادرة التنزيلات وكانت لعبة piano tieles 2 هي الثانية في مجمل التنزيلات خلال كامل العام.

وبالرغم من أن البوكيمون هي الأكثر تنزيلا خلال العام إلا أنها ليست بصدارة الأرباح والإيرادات حيث احتلت لعبة Monster strike صدارة إيرادات الألعاب على طل العام بالمجمل، وتلاها كل من الألعاب clash of clan وGame of war وMobile strike بينما احتل البوكيمون المركز الخامس بحسب نسبة الإيرادات التي حصل عليها خلال كامل العام.

الأرقام جاءت وفق تقرير شركة sensortower وهي إنما تدل على الأهمية المتزايدة لهذه الألعاب على الهواتف الذكية، والتي أصبحت دخلا أساسيا لمتجري "أبل وغوغل" بالتزامن ع مصوري هذه الألعاب والتي أصبح إنتاجها صناعة لها مكانتها في الأسواق النقدية[1].

4-واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة و واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة، وإن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن علينا أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل للجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة وهذا فإن مصدر للاستيراد هي أسواق يمكن اعتبارها الأقل تكلفة مقارنة بالدول الأوروبية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام ما يفسر سر انخفاض من أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى تشبهها حجما وشكلا، تحمل في غالب الأحيان ونفس العلامة أي "سوني بلاستايشن" وهناك من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى فمثلا هناك العاب تأتي من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية "وفرنسا" و"اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجديد بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة من طرف الجزائريين بدل شراء النسخة الأصلية.

وليست لعبة "سونيبلاستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "إكس بوكس وسيفا" وغيرها من الألعاب تبقى أجهزة "البلاستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثية كما أن السيناريوهات

[1] أميرة مشرى، المرجع السابق، ص76.

المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى ومن بين الألعاب الأكثر انتشارا في الجزائر والتي تستحود على عقول الأطفال والمراهقين الشباب وحتى الكبار الألعاب التالية[1]:

لعبة السرقة الكبيرة للسيارات:

- تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات وتحديات وتختصر بتسمية "جي تي أ3" (GTA3)، وتمارس بشكل فردي وقد كانت هذه اللعبة محل نقشات وانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات غالبية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2009 وهي مستوحات من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص والعصابات مثل العراب (Limp asse)، وتجرى أحداثها حول تجسيد اللاعب شخصية مجرم دون اسم يخرج من ولاية "سان أنورياس" رفقة صديقته "كاتلينا"، التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليرتي سيتي"، ويملك اللاعب بذلك عدد لا محدودا من الحياة لا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف[2].

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

[1] سميحة برتيمة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، (جامعة محمد خيضر بسكرة: كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية)، 2016/ 2017)، ص73.

[2] سميحة برتيمة، المرجع السابق، ص ص 74- 75.

[3] المرجع نفسه، ص76.

لعبة "باربي" مغامرة الفروسية:

تصنف هذه اللعبة ضمن العاب الحركة وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت عام 2008، أما قصة اللعبة فهي تحكي عن الذمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جواد نحو الغابة وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة، كما تجري زميلتها سباقات خيول وتيابن مهام "باربي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي العقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة وترجع من مستواها في اللعبة، ويلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي، فهي تستمد على إظهار أناقة "باربي"، التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والذكية والتي لا تفوقها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال، الأناقة، الزينة"، وقد رأت هذه المرأة بقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لانقاد حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات والقدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات[1].

لعبة بي أوس 2011 (PES 2011):

تعد لعبة "برايفو لوشين سكور" والمختصر بـ" بي أوس" أي كثرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا، صدرت طبعتها الرابعة 2004 والسادسة 2006 وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة العاب "بروإيفلوشيون سوكر" المستوحاة من الطبيعة اليابانية "وايتنغإيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين والتعاقد مع المموالين، وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة،

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

إضافة إلى التعليق باللغة الفرنسية والمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وحركاتهم، وتتيح اللعبة تسير البطولة من عدة جولات ويتحد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين أو التضحية (من أجل الفريق)، والمثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير وبمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض، والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم شديد الواقعية المجسدة بصورة ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام في اللعب، والمهارة في الأداء والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة)، والذكاء والتكيف في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة، إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفة التي يرتكبها اللاعبون)[1].

لعبة ببجي (PU BG):

هي لعبة تصنف ضمن ألعاب الحركة تضم عدد من اللاعبين عبر الانترنت تم تطويرها ونشرها بواسطة PU BG corporation، وهي شركة تابعة لشركة Buluehole لألعاب الفيديو الكورية الجنوبية، اللعبة مستوحاة من الفيلم الياباني Battele Royale، وتم توسيعها لتصبح لعبة قائمة بذاتها، في اللعبة يقوم حوالي مائة لاعب بالنزول بالمظلات إلى جزيرة لتبدأ مهمتهم بالبحث عن الأسلحة المعدات لقتل الآخرين مع تجنب التعرض للقتل، تتناقص المساحة الأمنية المتوفرة في خريطة اللعبة مع مرور الوقت مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكاما لفرض المواجهات بينهم آخر لاعب أو فريق يظل على قيد الحياة يفوز بالجولة.

أتيحت لعبة (PU BG) لإصدار بشكل تجريبي في 23 مارس 2017، وتم التخطيط لهذه الفترة لمدة ستة أشهر تقريبا من أجل تحميل لعبة بيجي للكمبيوتر في سبتمبر 2017، لكن تم تمديد المهلة عدة أشهر مع الاستمرار في إصدار التحديثات بشكل منتظم، وبعد نجاح لعبة ببجي للكمبيوتر

[1] سناء سعاد ونوال بن مرزوق، المرجع السابق، ص44.

أعلنت الشركة المنتجة أنها تخطط إلى تحميل Pubg mobile، في الأسواق الصينية على نسختين الأولى لعبة ببجي مابيل لايت تحت اسم PUBG ExhilartingBattefield، وهي نسخة مختصرة من اللعبة الأصلية بينما النسخة الثانية فهي PUBG Armyattack، وتشمل المزيد من العناصر وبالفعل تم تنزيل لعبة ببجي للأيفون ولعبة أندرويد 9 فبراير 2018 وتم تنزيل لعبة ببجي موبايل قرابة 75 مليون مرة بشكل مسبق، واحتلت اللعبة المرتبة الأولى والثانية على مخططات التنزيل (ios) الصينية وبعد الإطلاق الناعم في كندا تم إصدار نسخة إنجليزية exhilarating Battefield المترجمة باسم PUBG mobile في جميع أنحاء العالم في 19 مارس 2018[1].

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

أ- الآثار الإيجابية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بعدة نواحي إيجابية وتتمثل في:

- سرعة البديهة، لقد أشارت الإحصائيات إلى أن من يلعبون الألعاب الإلكترونية يستخدمون القرارات أسرع من الذين لا يلعبون بنسبة 25%، كما أنها تزود تفكير الشخص عموما بحيث يكون ذهنه أكثر حضورا في الحياة فيكون رد فعله أسرع، ففي أمريكا لاحظة قيادة الجيش أن المجندين الجدد لهم ردة فعل أحسن من سابقيهم وهذا راجع إلى استخدام ألعاب الفيديو التي تستعمل فيها المناورات العسكرية مع استخدام أسلحة مجانية والتي أصبحت أكثر محاكاة للواقع.

- تقوية الذاكرة الشخص الذي يمارس هذه الألعاب يزيد تركيزه، ومن تم قدرته على التذكر تكون أعلى حيث ترتبط هذه الألعاب بمشاهدة ولقطات ترسخ في الذهن ويسهل على الشخص تذكره.

[1]https://www.he//oo.com/articles/889

تم الإطلاع عليه يوم 29- 02- 2020 على الساعة 21:00.

– عندما يأتي صديقي ليشتكي لي أنه يعاني من قلة التركيز وأنه لا يستطيع التركيز في دروسه، سنقوله له اذهب إلى منزلك في الحال وشغل جهازك وابدأ باللعب، مرة صباحا قبل الإفطار ومرة أثناء الغداء ومرة بعد العشاء، لأننا عندما نلعب نكون في قمة التركيز ولذلك كثرة اللعب تساعد على رفع مستوى تركزنا في الأمور أيضا كالمذاكرة.

– تعدد المهام والألعاب تساعد الإنسان على أن يفعل أكثر من مهمة في نفس الوقت حتى أن بعض الدراسات أثبت أن اللاعب يستطيع التركيز على ستة أشياء في الوقت ذاته، دون خلطهم ببعض بل إن اللاعب لديه القدرة على أن يحل عدة مشاكل بأكثر من طريقة مختلفة وفي مواقف مختلفة لا يسع دهنه لكل ذلك[1].

– الألعاب الإلكترونية لها دور كبير في التعليم والتعلم وقد تنبه المعلمون لذلك حيث وجدوا أن الألعاب لها طاقة تعليمية كبيرة فهي لا تحرك الدماغ فقط بل تفيد الذاكرة أيضا، وتساعد الطلاب على تطوير مهارتهم وقدراتهم وإستراتيجيات تفكيرهم وهذه تجعلها جزءا مهما من التعلم في المدارس وبعض المعلمين يعتقدون أنه من الممكن أن يتعلم الإنسان بواسطة اللعب[2].

– النمو الانفعالي والاجتماعي إن طبيعة الألعاب الإلكترونية تعطي فرص للعب الدور وللتعبير عن الانفعالات بحرية دون إيذاء الآخرين، بمعنى أن الانفعالات والمشاعر والتفاعل عن الأحداث فهي تساهم في تنمية التعاطف، وهو من مهارات الذكاء الانفعالي التي تحدث عنها جولمان في نظريته حول الذكاء الانفعالي فالتعاطف يحدث من خلال تقمص الشخصيات وفهم الخبرات الاجتماعية التي يمر بها الآخرون وخاصة في العاب المحاكاة.

[1] المجلة العلمية، العدد 34(الجزء الأول 2015)، ص751.

[2] المرجع نفسه، ص752.

– تنمية الخيال أوضح جروس (Gros,2003) إلى أنه ومن خلال الرجوع إلى معظم ألعاب الحاسوب والفيديوهات الناجحة والأفلام والروايات التي تقرأ من قبل المراهقين اليوم، فإنه تقرر أن الخيال هو المفتاح الأساسي لتفكير المراهقين وهي أساس للتفكير العلمي المنتج.

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

ب–الآثار السلبية:

بالرغم من بعض الفوائد التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات جوانب سلبية تؤثر عليهم في صميم مراحل النمو وتتمثل في:

– الأضرار الاجتماعية: تتمثل بزيادة مساحة انفصال المراهق أو الطفل عن الواقع وخطورة استخدام شخصيات إلكترونية خيالية، فهذه الشخصيات تنمي خيال المستخدم لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال من الواقع، وكي يندمج بالواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية وهو ما يفجر طاقات العنف، والتوتر، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به.

– الأضرار السلوكية والأمنية: إن ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم، وإضافة دراسة أيضا أن الألعاب الإلكترونية قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف السينمائية، لأنها تتصف بصفة التفاعلية وتتطلب من المستخدم أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، وفي هذا السياق أكدت دراسة أن ألعاب (البلاي ستيشن) يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا لأن الكثير من ألعاب القاتل الموجودة في (البلايستيشن) تزيد

[1] أندي محمد حجازي، "دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل تعلمه"، مجلة الطفولة العربية، العدد 43(أكتوبر، 2010)، ص ص 75– 77.

رصيد النقاط لدى اللاعب كلما تزايد عدد قتلاه إن مشاهدة العنف على الألعاب الإلكترونية تولد السلوك العدواني.

– **الأضرار الصحية:** إن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة في المنزل وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات البطولية لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص الفيتامين، مما يؤدي إلى الإصابة بآلام في الظهر وفي الركبتين. كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على النظر نتيجة التعرض للأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا، مما يزيد من فرص إرهاقها وهذا بدورها تؤدي إلى إحداث احمرار بالعين وجفاف وحكة وكلها أعراض تعطي إحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب[1].

التأثير على التحصيل الدراسي:

إن ممارسة الألعاب تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وتؤدي إلى إهمال الوجبات المدرسية وحدوث اضطرابات في التعلم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا فإنهم يستسلمون للنوم في الصف بدلا من الإصغاء إلى المعلم وهذا ما يؤدي إلى بعض الاضطرابات في التركيز.

التأثير على قيم الإيمان:

لقد أشارت بعض الدراسات إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية تحمل سلبيات وطقوس معادية للديانات وبالذات الذين الإسلامي، فهناك برامج وألعاب هدامة تروج لأفكار وألفاظ تتعارض مع عادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن كما تسهم بعض الألعاب

[1] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3– 6) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات والمعلمات رياض الأطفال"،رسالة استكمال للحصول على درجة الماجستير، (جامعة الشرق الأوسط الأردن: كلية العلوم التربية، ، 2015– 2016، ص ص 31– 32.

في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة وان بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

ومن جهة أخرى ممارسة هذه الألعاب قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنها تلهيهم عن طاعة الولدين أو الاستجابة لهم وتلبية طلباتهم بالإضافة إلى الهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب[1].

1-نشأة وتطور الهواتف الذكية:

ترجع بدايته إلى ما كان يعرف باسم المذياع الهاتفي الذي نتج عن تطور التلغرافيا اللاسلكية في أوائل القرن 20 وفي عام 1948، تم اكتشاف طريقة جديد يسرت الاتصال لكل من لديه جهاز خاص ثم طورت أنظمة هاتفية وطنية تسمح لعدد محدود من المواطنين الانتفاع بخدماته، ومن الأنظمة الرائدة في هذا المجال مجموعة طومسون الفرنسية (1958) ثم النظام الهاتفي الأمريكي (AMPS) عام 1978، تلاها نموذج الشمال الأوروبي (NMT)، معتمدا على نظام الهاتف التمثلي المتحرك والذي أصبح عينها أو لخدمة راديو هاتفية عملياتية وبعد ذلك ظهر في بريطانيا النظام الخلوي الشامل (TACS) المتفرع عن نظام (AMPS).

وفي أكوبر 1991 أعلن عن ظهور النظام الأوروبي الشامل للاتصالات المتحركة (GMS) الذي لقي رواجا كبيرا في مختلف أنحاء العالم[2].

وفي عام 1998 جهزت شبكة بأنظمة راديو إرسالية بفضل 66 قمر تخطي جميع أنحاء العالم، ونتيجة لذلك انتشرت الهواتف النقالة بكثرة ليجاوز عددها الحالي المليار وحدة موزعة بشكل متفاوت بين دول العالم وتأتي في مقدمتها الصين، أمريكا، اليابان[3].

---

[1] أحمد طه الزيدي، الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية (بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع، 2018)، ص ص 94- 114.

[2] محمد الفاتح حمدي وياسين قرنا ومسعود بوسعدية، تكنولوجيا الاتصال والإعلام الحديثة الاستخدام والثابتة، ط1. (الجزائر :مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، 2011)، ص ص 99- 100.

[3] فوضيلدليو، الاتصال مفاهيمه نظرياته، وسائله، ط1. (القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع، 2003)، ص170.

في نفس العام بدأت ارلاندا الإعلانات المدفوعة بالظهور في الرسائل النصية وفي عام 2009 تمت تجربة نظم الدفع الإلكتروني من خلال الهاتف، وفي سنة 2001 اصبحت شبكة الجيل الرابع متوفرة والتي تسمح بنقل البيانات من وإلى الهاتف والاتصال بالانترنت بسرعات كبيرة جدا، مقارنة بالسابق (10 أضعاف) المجال الذي سيفتح المجال أمام المزيد من الخدمات والقدرات الإبداعية مثل مشاهدة عروض الفيديو والتلفزيون بشكل مباشر وبوضوح مرتفع من دون انقطاع وبأسعار منخفضة[1].

2-مكونات الهواتف الذكية:

مكونات الهاتف الذي هي نفسها مكونات الكمبيوتر، حيث أن الهاتف الذكي من الناحية المادية يتكون من عدد من القطع الداخلية الموصولة ببعضها البعض والتي تعد هي نفسها المستخدمة في جهاز الكمبيوتر ولكن بحجم أصغ، وفيما يلي توضيح لأهم مكونات الهاتف الذكي:

- ✓ **اللوحة الأم Motherboard**: وهي أهم جزء في الهاتف الذي حيث أن اللوحة الأم تسمح بتوصيل كافة المكونات الخاصة بالهاتف الذكي سويا وتوحيد عملها معا، حيث أن كافة المكونات التي في الهاتف الذكي مرتبطة باللوحة الأم.
- ✓ **المعالج**:وهو المسؤول عن سرعة الهاتف وقوة أدائه، ويتم قياس سرعة المعالج من ناحيتين: الأولى هي عدد الأونية (CORES) وبطبيعة الحال كلما زاد عددها كلما كان المعالج أفضل، أما العامل الثاني فهو سرعة النواة والتي تقاس بالجيجا هرتز (GHZ) وكلما تعدت سرعة النواة الـ2.0 GHZ كلما كان الأمر أفضل، بعض الشركات تقوم بتصنيع المعالجات مستخدمة في هواتفها بنفسها على سبيل المثال لشركة سامسوج وأبل وهواوي، أما شركات أخرى تتعين بمعالجات من تصنيع شركات أخرى مختصة، وأهم الشركات التي تقوم بتصنيع

[1] عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات (عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع، 2000)، ص438.

المعالجات هي شركة Qualcomm والتي تقوم بتصنيع سلسلة snap dragon وكذلك حركة Media Tik وأشهر سلاسلها هي Helio[1].

3-مجالات استخدام الهواتف الذكية:

أ-في مجال الإعلامي:

تعد الهواتف المحمولة الذكية من الوسائل المستحدثة لنقل الصورة الصحفية، لاسلكيا عبر الموجات الكهرومغناطيسية التي تسير في الغلاف الجوي، وهو الأمر الذي يجعل الهاتف المحمول يصلح في مهمة إرسال الصور عبر مسافات بعيدة.

كما يتيح التلفون المحمول المزايا نفسها التي يحققها تليفون الأقمار الصناعية في نقل الصورة الصحفية، ويعد استخدام التلفون المحمول أكثر بساطة وسهولة وسرعة لنقل الصورة الصحفية من موقع الأحداث إلى مقر الصحيفة مباشرة، دونما الحاجة إلى أية وسائل أو تقنيات اتصالية مساعدة أخرى.

واليوم تستخدم تقنية التليفون المحمول في بعض الصحف اليومية الكبرى الصادرة، خاصة فيما يتعلق بالمهام التصويرية التي يكون فيها عامل الوقت أكثر أهمية من عامل الجودة.

وكانت المرة الأولى التي تستخدم فيها تقنية التلفون المحمول في مجال نقل الصورة الصحفية، هي مجموعة من صور التقطتها أحد مصوري مجلة "Times" البريطانية، يدعى "سي جيلبرت" CEy Gilbert"، وذلك في 7 جانفي 1995، وهو على متن الطائرة أثناء رحلته من لندن إلى واشنطن.

[1] https://maqalaat.com.15:45 تم الاطلاع عليه يوم 2020/03/20 على الساعة

وبذلك استحقت مجلة "Times" أن تكون هي الصحيفة الأولى في هذا الصدد عندما نشرت إحدى تلك الصور على صفحتها الأولى في نفس اليوم[1].

ومع تطور المحمول في مرحلة الجيل 2.5تطورت إمكانيته وساعد هذا التطور على تناهي الدور الذي يلعبه الهاتف المحمول، فتطور الدور الذي يلعبه الهاتف المحمول،حيث تطور من مجرد آلة صغيرة ينحصر دورها في تلقي المكالمات الصوتية فحسب إلى وسيلة مزودة بوسائط مالتميديا وتقنيات عالية، وانعكس ذلك على الدور الذي يقوم به المحمول من مجرد دور اتصالي إلى إعلامي أيضا، من خلال خدمة تصفح المواقع الإلكترونية الإخبارية والمشاركة في خدمة البث الإخباري على المحمول التي تقدمه بعض المواقع[2].

حيث يعتبر هذا من نتائج التقدم التكنولوجي حاليا، حيث أصبحت الهواتف الذكية تقدم خدمات ومزايا شبيهة بتلك التي تتوفر في الحاسوب المحمول وتقدم هذه الهواتف طرقا عديد لإيصال المحتوى الإعلامي، والحصول عليه ونشره، وهدف تأدية هذه الوظائف الجديدة، لا تكتفي الهواتف الذكية باستخدام شبكة المحمول، وإنما تتصل بالانترنت إما عبر تقنية الوايفاي للاسلكية (wi-fi) أو عبر بيانات من خلال الشركة المشغلة بشبكة الهاتف المحمول[3].

وبحسب المؤتمر العالمي الذي عقد في دبلين بعنوان "صحافة الموبايل تقتحم عالم الإنتاج الإعلامي" ناقش المؤتمر تحول الهاتف الذكي إلى أداة إعلامية متكاملة، خاصة وأن صحافة الموبايل في مرحلة نمو بفضل تطوير تقنيات وتطبيقات جديدة.

الأمر الذي أدى بالهواتف الذكية إلى تغير الواقع الإعلامي الحالي حيث تحولت إلى أداة للإنتاج الإعلامي فأطلق عليها اسم (صحافة الموبايل).

---

[1] سعيد غريب النجار، تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية، ط1. (بيروت: الدار المصرية اللبنانية، 2003)، ص ص 105- 106.

[2] فاطمة فايز عبد القطب، "الإعلام المحمول سمات الحاضر وآفاق المستقبل"، 4 يناير 2014، متوفر على الرابط التالي:
https//Fatima nafayez.word press.com، تم الاطلاع عليه يوم: 2020/02/25، على الساعة 20:24.

[3] عامر إبراهيم قندلجي، الإعلام الإلكتروني، ط1. (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2015)، ص275.

إن الإعلام الجديد لم ينتقل تدريجيا في الإعلام التقليدي، بل انتقل بصورة مفاجئة وسريعة بحيث تعاظم دور الفرد إلى شخص صانع للقرار ومتحكم في الأخبار والمعلومات وموزع لها في الوقت نفسه[1].

ب–في المجال التعليمي:

أظهرت العديد من الدراسات أن الهاتف من أكثر الأجهزة استخداما في مجال التعليم وذلك من خلال تطوير ملفات وبرامج تعليمية، تحول برامج تعليمية يمكن قراءتها وتثبيتها تصل إلى عدد كبير من الطلبة.

– يوفر إدارة العملية التعليمية والمحتوى التعليمي الإلكتروني وذلك من خلال نظام يعمل على شكل الويب يسمى نظام التسليم ويتيح المادة التعليمية عبر الهاتف ،كما ساهم الهاتف في إنشاء نظام التعلم من البعد وقد انتشر في جميع أنحاء العالم في التعلم بالهاتف يعد ترجمة حقيقية لفلسفة التعلم عن بعد التي يقوم على توسيع قاعدة الفرص التعليمية أمام الطلاب، ويمكن من خلال الهواتف الذكية تخزين كمية كبيرة من المعلومات أي تخزين الكتب، ويجعل التعلم متعة من خلال عمليتي التعلم واللعب لأنها تكون صوت وصورة وفيديو.

– يمكن الهاتف الذكي المدرسين من استخدامه، خلال توزيع العمل على الطلاب بسهولة ويمكن لطلاب التفاعل مع بعضهم البعض أو المعلم بدلا من الجلوس وراء الشاشات الكبيرة ويستخدم الهاتف في أي مكان وأي وقت[2].

[1] عبير الرحباني، "الأجهزة الذكية تتحول إلى أداة إعلامية"، 2015/09/22، متوفر على الرابط التالي:http://alrai.com/article، تم الاطلاع عليه بتاريخ: 2020/02/25، على الساعة: 22:06.

[2] فريال ناجي محمد الغرام، "دراسة استخدام الهواتف الذكية في العملية التعليمية"، رسالة استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، (جامعة الشرق الأوسط الأردن: كلية العلوم التربوية، 2016، 2017/ صص13- 14.

– يساعد على تحقيق نوع من التواصل المباشر بين الطلاب والمؤسسة التعليمية وأولياء التلاميذ، حيث يمكن الأهل من متابعة أبنائهم والنتائج التي حققوها، من حيث تطور مستواهم الدراسي أو بعض التنبيهات الطارئة التي تحدث مع الطلاب في المدرسة[1].

ج–في مجال التجارة والتسويق الإلكتروني:

لقد كان العام الأول من الألفية الجديدة هو بداية الانطلاقة الحقيقية لاستخدام الهاتف المحمول في المجال التسويقي، وقد كان ذلك في محاولة لاستغلال الإقبال الشديد على الرسائل القصيرة في جميع أنحاء العالم، فقد كانت الشركات التي تستهدف الأسواق الشبانية هي أول من سعى إلى خوض هذا المجال.

وذلك لما يتميز التسويق بالتلفون المحمول بعدة خصائص منها:

– التفاعل المتزايد: حيث أن التسويق باستخدام الموبايل يتيح الفرصة للأسماء التجارية للارتقاء بمستوى تفاعلهم مع المستهلكين لتوصيل الرسالة التسويقية.

– سرعة رد الفعل نظرا للرد الفوري على الرسائل التسويقية.

– إمكانية الاعتماد على الرسائل أكثر من الوسائل الإعلامية الأخرى

كما تتيح تكنولوجيا الموبايل الدخول إلى عالم مثير الذي يمكن استغلالها لترويج السلع والخدمات[2].

وعلى صعيد شركات المحمول لعالمية زادت إيرادات استخدام البيانات بنسبة 0.4% من أجمالي إيرادات الخدمات التسويقية المقدمة[3].

د–في مجال الصحة:

[1] فريال ناجي محمد الغرام، المرجع السابق، ص ص 13– 14.

[2] محمد أحمد سليمان، التسويق وتكنولوجيا الاتصالات، ط1. (الأردن: مؤسسة ناشرون وموزعون، 2013)، ص ص 196–174.

[3] بشير عباس العلاق، الاتصالات التسويقية الإلكترونية، ط1. (الأردن: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، 2011)، ص274.

حيث طورت نماذج لتقنيات الاتصال خاصة بالأطباء والرعاية الصحية خاصة أثناء تفاعلاتهم وزيارتهم للمرضى حيث تتبادل المعلومات ونتائج الفحوصات مع المراكز الصحية وزملاء المهنة[1].

4-دوافع استخدام الهاتف المحمول:

تتزايد الخدمات التي يقدمها الهاتف الذكي مما يدفع الناس إلى اقتناءه وبذلك تتزايد أعداد المشتركين في الكون ،وهو بذلك يحقق أهداف الوسيلة الإعلامية ويمكننا اعتباره (أداة الإعلام) ينتهي إلى وسائل الإعلام الجماهيرية، ولكون الهاتف النقال وسيلة إعلامية حديثة، قد أغرى الباحثين في معرفة دوافع استخدام الناس له، فجاءت دراسة عربية بعنوان: "دوافع استخدام الهاتف الخلوي لدى مشتركي خدمات الهاتف الخلوي في الأردن"، من قبل الباحثة "خلود إبراهيم القيسي"، توصلت إلى نتائج عديدة حول الدوافع في الاستخدام وهي:

- ✓ **دوافع نفسية:** تتمثل في حب الظهور والتميز وتوفير الأمان والاطمئنان والرغبة في التجديد والابتكار والاستقلالية، وتجنب العزلة.
- ✓ **دوافع اجتماعية:** وتعني المحافظة على المكانة الاجتماعية وتحقيق القبول الاجتماعي.
- ✓ **دوافع مهنية:** وتعني الاستجابة لمتطلبات العمل والحصول على صفقات عمل من خلال الاتصال المباشرة والمستمر[2].

أما الدراسة الثانية فقام بها الباحث "كون" "Kwon" حول دوافع ومذكرات مستخدمي الهاتف الخلوي في كوريا الجنوبية وهاواي.

وقد قام الباحث بأخذ عينة من المستخدمين واستخدم المنهج الوصفي وتوصلت الدراسة إلى أن دوافع استخدام الهاتف وكانت مدركات الأفراد حول سهولة وفهم وإدراك طرق الاستخدام

[1] مريم مضاوي، "أثيرات الهاتف النقال على أنماط الاتصال الاجتماعي لدى الطالب الجامعي"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، (جامعة الحاج لخضر باتنة: قسم علوم الإعلام والاتصال، 2012 (2012)، ص ص 112- 114.

[2] فضة عباس بصلي ومحمد الفاتح الحمدي مدخل لعلوم الاتصال الوسائل النماذج والنظريات، ط1. (عمان أسامة لنشر والتوزيع، 2017)، ص202.

وسرعتها، وأيضا دوافع الاستخدام (الدوافع الخارجية) ويقصد بها الحالات الطارئة والإنتاجية في العمل والكفاية في أداء العمل، والمسؤوليات العائلية والبقاء على اتصال دائم مع الأفراد الآخرين، أما الدوافع الداخلية وهي: المتعة في استخدام الهاتف، الشعور بالأمان، الشعور بالاستقلالية وعدم الشعور بالوحدة، ودوافع متعلقة بالضغوط الاجتماعية، ويقصد بها (توقعات الآخرين، وتعزيز الوضع الاجتماعي، ومواكبة التغيرات الاجتماعية) وكذلك حجم الاستخدام للهاتف الخلوي ومداه، وقد أكدت الدراسة، أن إدراك الأفراد المستخدمين للهاتف مرتبط بشكل كبير بدوافعهم للاستخدام وأن الدوافع الخارجية هي العوامل الأكثر تأثيرا على استخدام الهاتف[1].

5-إيجابيات و سلبيات الهواتف الذكية:

- تساهم في تنظيم المواعيد بين الزملاء والأصدقاء.

- إسراع في عملية التغير الاجتماعي في بعض المجتمعات من خلال نشر أنماط ثقافية جديدة إيجابية.

- تعدد الاستخدامات فالهاتف الذكي يعتبر جهاز اتصال وجهاز كاميرا للتصوير الفوتوغرافي والفيديو، وساعة متنقلة، وبريد صوتي ونصي، ومفكرة للمواعيد، وانترنت مستقل، مما يجعله وسيلة مهمة لتلبية كثير من الاحتياجات التعليمية اليومية لمختلف الأفراد والإداريين.

- سهولة حمله جهاز الموبايل.

- التواصل الاجتماعي من خلال تطبيقات التواصل الاجتماعي المختلفة، خصوصا الأفراد الذين بينهم مسافات بعيدة.

- إمكانية تنفيذ الأوامر عن طريق الصوت[2].

[1] مجد هاشم الهاشمي، الإعلام الكوني وتكنولوجيا المستقبل، ط1. (عمان: دار المستقبل للنشر والتوزيع، 2012)، ص286.

[2] سامي عطا الله أبو غوله، "استخدامات ذوي الإعاقات البصرية لتطبيقات التواصل الاجتماعي في الهواتف الذكية الإشباعات المتحققة"،رسالة مكملة لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، (الجامعة الإسلامية: كلية الآداب غزة، 2017)، ص76.

ب–سلبيات الهواتف الذكية:

كغيره من الوسائل التي أسدت خدمات كثيرة للإنسان فقد كان الهاتف الخلوي بعض السلبيات، ربما تكون كضريبة للتقدم التكنولوجي ومن سلبيات الهواتف الذكية:

– انتهاك خصوصية الناس، من خلال الاختراق والقرصنة.

– يتسبب الهاتف في بعض الأمراض بسبب كثرة استخدامه وقد دل على ذلك عدة دراسات ونظرا لخصوصية الهواتف الذكية.

– قد تكون أداة أو مدخلا لتجسس على صاحبه، فمثلا استغلت المخابرات الإسرائيلية هذه الخاصية في التدبير لعدة عمليات اغتيال لقادة المقاومة الفلسطينية[1].

– الهاتف المحمول يجعل الإنسان أنانيا، وهذا ما أكدته دراسة التي عمل عليها فريق من جامعة ميرلاند الأمريكية، إن الإنسان تنتابه في الدقائق التي تلبي التحدث عبير الهاتف مشاعر طاغية من الأنانية، تحد كثيرا من رغبته بمديد المساعدة للآخرين واستندت الدراسة على اختيار أجراه الفريق عبر السماح لمجموعة من المشتركين بالتحدث عبر هواتفهم مقابل حرمان مجموعة أخرى من ذلك، واتضح أن أفراد المجموعة الأولى كانوا أقل استعدادا للتجارب طلبات التطوع أو الإجابة على أسئلة تتعلق بطرق حل المشاكل أو التبرع والغريب أن مستويات الأنانية ارتفعت لدى أفراد المجموعة الأولى كانوا أقل استعداد للتجارب طلبات التطوع أو الإجابة على أسئلة تتعلق بطرق حل المشاكل أو التبرع، والغريب أن مستويات الأنانية ارتفعت لدى أفراد المجموعة الأولى، حتى بمجرد الطلب منهم رسم صورة لهواتفهم[2].

– أكدت دراسة عملية حديثة إن الإدمان على استخدام الهاتف النقال يؤدي للإصابة بمرض الزهايمر (الخرف المبكر)، وجاء في الدراسة المنشورة في المجلة الطبية الأردنية أن الأشعة الكهرومغناطيسية

[1] علي خليل شقرة، الإعلام الجديد، ط1. (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2014)، ص ص 88– 89.

[2] ياس خضر البياتي، الإعلام الجديد الدولة الافتراضية، ط1. (عمان: دار البداية للنشر والتوزيع، 2014)، ص 464.

الصادرة عن الهاتف المحمول تؤذي إلى الإضرار بخلايا الدماغ وإتلافها ،مما يؤدي إلى فقدان الذاكرة بشكل تدريجي وبالتالي موت خلايا الدماغ والإصابة بمرض الزهايمر وعدم القدرة على الإدراك والمعرفي، وأكدت الدراسة أن مرض ضمور الدماغ لم يعد مقتصرا على كبار السن فقط، وانما بدء الانتشار بين الشباب الذين يستخدمون الهاتف المحمول بشكل كبير ومستمر.

– أكد العلماء في جامعة واشنطن الأمريكية مؤخرا صحة ما جاءت به الدراسات السابقة حول خطورة الهاتف النقال على صحة وسلامة الدماغ وتأثيراته السلبية على الذاكرة والمهارات العقلية، وإن النقال قد يسبب فقدان الذاكرة طويلة الأمد.

– تم إنجاز دراسة حول احتمال أن يؤدي الاستخدام المفرط للهاتف النقال إلى الإصابة بأنواع نادرة وفتاكة من سرطان الدماغ.

الدراسة شملت 13000 مستخدم للهاتف النقال في 13 بلدا ودامت ما بين2000 إلى 2010 وكلفت حوالي 24 مليون دولار أمريكي، والدراسة من إعداد الوكالة الدولية لأبحاث السرطان التابعة لمنظمة الصحة العالمية، وقد تم نشر نتائجها في الجريدة الدولية لعلم الأمراض[1].

الخلاصة التي توصلت إليها هذه الدراسة، التي تعد أكبر دراسة أجريت حتى اليوم، هي أن 10% من المشاركين الذين يستخدمون هواتفهم النقالة بكثرة، لديهم قابلية مرتفعة بحوالي 40% للإصابة بنوع من سرطان الدماغ المعروف باسم GLIOMA[2].

– من السلبيات أيضا أنه يتيح الفرصة للمراهقين بتبادل الصور والرسائل الفاضحة.

– يعمل على تشتيت في الأفكار وعدم التركيز في الدراسة خاصة لدى المراهقين.

– إضاعة الوقت من خلال استخدام في الترفيه دون أي ضرورة.

[1] ياس خضر البياتي، المرجع السابق، ص 465.

[2] المرجع نفسه، ص ص 466- 467.

– الحوادث الكثيرة ونتيجة استخدام الهاتف أثناء قيادة السيارات[1].

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب العصرية حيث أصبح ظاهرة اجتماعية نظرا لانتشارها في أوساط المجتمع خاصة بين المراهقين وذلك نظرا لتوفرها عبر الهواتف الذكية، فهذه الأخيرة أصبحت الوسيلة الاتصالية الأكثر استخداما من قبل الشباب المراهق، حيث أن ثورة تكنولوجيا الاتصال ومنها عالم الهواتف الذكية التي تعد إحدى التحديات الحضارية وذلك نظرا لتأثيراته على الحياة الاجتماعية في مجمل المجالات سواء كانت من الناحية الإيجابية أو السلبية، وعليه علينا أن نستخدم هذا الجهاز وما يحمله من برامج وألعاب إلكترونية باتزان لتكون النافع أكثر من الأضرار.

[1] عبير شفيق الرحباني، الإشهار الإلكترونية والإعلام، ط1. (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2015)، ص111.

الفصل الثالث: السلوك والمراهقة

تمهيد

المبحث الأول: مدخل إلى السلوك

1- أنواع السلوك

2- خصائص تعديل السلوك

3- الأبعاد الرئيسية لتعديل السلوك

4- المبادئ الأساسية في تعديل السلوك

5- معايير الحكم على السلوك

6- العوامل المؤثرة في تغيير السلوك

7- النظريات السلوكية

المبحث الثاني: المراهقة وخصائصها

1- مراحل المراهقة

2- أشكال المراهقة

3- خصائص المراهقة

4- حاجات المراهقة

5- مشكلات المراهقة

6- النظريات المفسرة للمراهقة

7- المراهقة في الجزائر

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعيش الفرد بيئته اجتماعية تحكمها عدة عوامل، يتأثر الفرد بهذه العوامل وتتولد له عدة سلوكات وقد حضا السلوك الإنساني باهتمام كبير من قبل العلماء والباحثين في مختلف التخصصات، من علماء الاجتماع وعلماء النفس وغيرها، والسلوك ما هو إلا انطباع لطبيعة الشخصية الإنسانية إن كانت في مرحلة الطفولة أو المراهقة.

وعليه تعتبر فترة المراهقة من أكثر مراحل النمو والارتقاء تعقيدا لما يصاحبها من إعادة بناء عاطفي وفكري للشخصية، حيث يواجه فيها الفرد صراعات قد تؤثر على سلوكه. وهذا ما سنتطرق إليه في هذا الفصل.

المبحث الأول: مدخل إلى السلوك

1-أنواع السلوك:

أ-السلوك الإستجابي RéspondentDechavior :

ويسمى أيضا برد الفعل الانعكاسي هو السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تشبعه بمجرد حدود المثير يحدث السلوك ولهذا نقول أن المثير يستثير السلوك الإيجابي، وتسمى المثيرات التي تسبق السلوك بالمثيرات القبلية ولأن هذه المثيرات تستثير السلوك الإيجابي فهي تدعى المثيرات الاستجرارية إن السلوك الإيجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه، ونستطيع أن نقول أن السلوك الاستجابي أقرب ما يكون إلى السلوك اللاإداري، فإذا وضع الإنسان يده في ماء يغلي فهو يسحبها بدون تردد، وكذلك هذا السلوك ثابت لا يتغير فالرجل يسحب يده من الماء الساخن كالطفل ولكن ما يتغير هو المثيرات التي تضبط هذا السلوك فما يحصل هو أن المثيرات جديدة لم تكن ذات علاقة بالسلوك في الأصل، يمكن أن تصبح قادرة على ضبطه نتيجة خبرة الفرد.

ب–السلوك الإجرائي operantBechauion:

السلوك الإجرائي هو السلوك الذي يثير في البيئة فيحدث تغيرات فيها وهذا السلوك بتأثير بدوره بتلك التغيرات وخاصة منها التغيرات التي تلبي السلوك ،لهذا نقول أن السلوك الإجرائي محكوم بنتائجه،فالمثيرات البعدية قد تصنف السلوك الإجرائي الذي يصدر عن الفرد فالإنسان يقرأ ويفكر ويضحك ويمشي هذه جميعا أنواع من السلوك الإجرائي، ولذلك فهي جميعا تتأثر بنتائجه فالمطرب يعيد بعض المقاطع من الأغنية عندما يصفق له الجمهور والطفل يكرر نفس الكلمة إذ ضحكنا له وعبرنا عن فرحنا إلخ وعلى أي حال فالقول بأن السلوك الإجرائي يحدث تغيرا في البيئة وأنه يتأثر بذلك التغير لا يعني بالطبع أنه لا تسبقه مثيرات بيئة أو أنه لا يتأثر[1].

إلا أن هذه المثيرات القبلية لا تستجر السلوك الإجرائي كما هو الحال بالنسبة للسلوك الإستجابي فالمثيرات السابقة تكتسب القدرة على ضبط السلوك الإجرائي من خلال ارتباطها بنتائج السلوك، وتوصف العلاقة الوظيفية بين السلوك والتغيرات ذات العلاقة به من خلال ما يسمى مبادئ السلوك، ومبادئ السلوك يتم التحقق منها من خلال إجراء آلاف الدراسات العلمية ومن الأساسية للتعزيز والعقاب أمام التطبيق العملي لهذه المبادئ فيشمل استخدام أساليب تعديل السلوك وعلى الرغم من أن مبادئ السلوك قليلة عدد إلا أن تطبيقاتها عديدة جدا[2].

2–الأبعاد الرئيسية للسلوك:

يتميز السلوك بعدة أبعاد وتتمثل في:

- ✓ البعد البشري: السلوك الإنساني سلوك بشري صادر عن قوة عاقلة ناشطة وفاعلة في معظم الأحيان وهو صادر عن جهاز عصبي.
- ✓ **البعد المكاني**: إن السلوك البشري يحدث في مكان معين فقد يحدث مثلا في غرفة الصف.

[1] أسامة فاروق، مدخل إلى الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط1. (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2011)، ص37.

[2] أسامة فاروق، المرجع السابق، ص38.

- ✓ **البعد الزماني**: إن السلوك البشري يحدث في وقت معين فقد يكون صباحا أو يستغرق وقت طويلا أو ثواني محدودة.
- ✓ **البعد الأخلاقي**: أن يعتمد المرشد أو القيم الأخلاقية في تعديل السلوك ولا يلجأ إلى استخدام العقاب النفسي أو الجسدي أو الجرح أو الإبداء للطالب الذي يتعامل معه.
- ✓ **البعد الاجتماعي**: إن السلوك يتأثر بالقيم الاجتماعية والعادات والتقاليد المعمول بها في المجتمع وهو الذي يحكم على السلوك أنه مناسب أو غير مناسب شاذ أو غير شاذ فالسلوكيات قد تكون مقبولة في مجتمع مرفوضة في مجتمع آخر[1].

3-خصائص تعديل السلوك:

على الرغم من تنوع تعريفات تعديل السلوك إلا أنها جميعا تتفق على أن ميدان تعديل السلوك يمتاز بمجموعة من الخصائص منها:

- العيوب السلوكية هي الهدف من التغير الذي تقوم به إجراءات تعديل السلوك فإن السلوك المراد تعديله يسمى السلوك المستهدف، الإفراط السلوكي سلوك مستهدف غير مرغوب فيه يريد المرء أن يقلل من حدوثه أو مدته أو قوته التدخين مثال على الإفراط السلوكي.

- التركيز على الأحداث البيئية الجارية ينطوي السلوك على تقيم وتعديل الأحداث البيئية الجارية المرتبطة وظيفيا بالسلوك، السلوك الإنساني تتحكم فيه الأحداث والتعرف عليها، من تم تحديد والتعرف على هذه التغيرات الضابطة، كما أن إجراءات تعديل السلوك الناجحة تغير العلاقة الوظيفية بين السلوك والتغيرات البيئية لإنتاج التغير المرغوب فيه[2].

---

[1] خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الأطفال، ط1. (عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2010)، ص11.

[2] Raymand G. Miltenberger، ترجمة: فضيل محمد خير الدين ومراد يس سعيد، تعديل السلوك، المبادئ والإجراءات، ط1. (عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014)، ص28.

– إن تعديل السلوك يركز على الحاضر وليس الماضي ويرفض التفسيرات المستندة من العمليات النفسية الداخلية.

– من مسلمات تعديل السلوك أن السلوك مشكلة وليس عرض لمشكلة ما ،أي أن السلوك المشكل هو الذي يحتاج إلى تغير وينبغي أن تتعامل مع هذا السلوك بعد أن نعرفه ونحدده بشكل نستطيع قياسه،وما هو متوقع حدوثه من عملية العلاج وملاحظة التغيرات التي تطرأ عليه والتقييم المستمر لفاعلية طرق العلاج المستخدمة[1].

– يقوم تعديل السلوك على مبدأ أن السلوك المشكل هو سلوك متعلم ومكتسب من خلال تفاعل الفرد مع البيئة التي يعش فيها لذلك يتطلب الأمر إعادة تعليم المسترشد السلوك السوي من خلال أساليب تعديل السلوك.

– تعديل السلوك يتوخى الدقة في تعريف قياس وعلاج السلوك المستهدف ويؤكد على ضرورة تحديد المشكلة التي تتعلق بسلوك معين يمكن أن يتم بقيمه وتقسيمه.

– يقوم تعديل السلوك على مبدأ التعامل مع السلوك بوصفه محكوم بنتائجه فإذا كانت نتائج السلوك إيجابية أصبح الفرد أكثر ميلا لتأدية السلوك في المستقبل وإذا كانت نتائجه سلبية أصبح الفرد أقل ميلا للقيام به في المستقبل.

– الاستخدام الفعال لأساليب تعديل السلوك يقوم على مراعاة الفروق الفردية فلابد من مراعاة فردية الفرد، وتكيف الأسلوب المستخدم اعتمادا على طبيعة المشكلة التي يعاني منها والموقف الذي ستتم فيه المعالجة.

[1] حسن عبد المعطي، وعصام نمر عواد وسهير محمد سلامة شاس، تعديل السلوك، ط1. (عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع، 2013)، ص ص 23- 24.

– يستند تعديل السلوك إلى البحوث الأساسية في علم النفس لصياغة فرضياته واختيار التكتيكات العلاجية وفنياته مستمدة من مبادئ التعلم.

هناك تأكيد على ضرورة الإثبات العلمي الذي يؤكد على أن فئة معينة أو أسلوب معين وهو مسؤول عن تغيير سلوكي معين.

– إن تعديل السلوك يقوم على مبدأ المحاسبية لكل من يشارك في برنامج تعديل السلوك والدور الذي أداه في إطار أخلاقي يحكم هذه العملية.

– في تعديل السلوك تحدد الفئات العلاجية بموضوعية وذلك من أجل إمكانية تكرار تطبيقاتها بصورة مستمرة في الحياة اليومية.

– الأساليب المستخدمة في تعديل السلوك يجب أن تتم وصفها بصورة دقيقة ومحددة[1].

4–المبادئ الأساسية في تعديل السلوك:

- ✓ **مبدأ التعزيز**:التعزيز مصطلح عام يشير إلى عملية التعلم ويسمى المثير الذي يعمل على زيادة احتمالات حدوث السلوك مفرزا ويعود ذلك إلى أن حقيقة التعزيز لا يقوي السلوك فحسب ولكن دو وظائف متنوعة منها: الوظيفة الانفعالية والوظيفة المعلوماتية.
- ✓ **مبدأ العقاب**: يشير العقاب إلى العملية السلوكية التي تعمل فيها المثيرات البيئية التي تحدث بعض السلوك على تقليل احتمالات حدوثه في المستقبل ويسمى المثير الذي يضعف السلوك إن حدث بعده بالمثير العقابي.
- ✓ **مبدأ المحو**: ينص مبدأ المحو على أن إلغاء التعزيز الذي كان يحافظ على استمرارية حدوث السلوك يؤدي إلى إيقاف ذلك السلوك، وبناء على ذلك، فإنه اتجاه سلوك الفرد الذي كان يحظى بالانتباه في الماضي هو شكل من أشكال النحو.

[1] حسن عبد المعطي وعصام نمر عواد وسهير محمد سلامة شاس، المرجع السابق، ص ص 25– 26.

- ✓ **مبدأ ضبط المثير:** يعرف مبدأ ضبط المثير على أنه أحد مبادئ الاشتراط الإجرائي التي تشتمل على علاقة بين مثير معين واستجابة معينة من خلال إزالة كل المثيرات التي ترتبط بتلك الاستجابة وإزالة كل الاستجابات التي ترتبط بذلك المثير[1].
- ✓ **مبدأ التميز:** يشتمل على تعلم مهارات التفريق بين المثيرات المتشابهة والاستجابة للمثيرات النامية فقط. بمعنى آخر يتضمن التعزيز ضبط السلوك من خلال مثيرات محدودة دون غيرها، والتميز يمكن تعلمه بسهولة نسبيا وذلك من خلال أسلوب التدريب التميزي والذي يتم فيه تعزيز الاستجابة بوجود مثير معين وعدم تعزيزها في حالة حدوثها بوجود مثيرات أخرى. وهذه العملية تسمى عملية التعزيز التفاضلي أو التعزيز الفارقي،وبناءا على ذلك فإن الأفراد يميزون عندما يتعلمون أن سلوكهم سيفرز في موقف ما (كالرسم على دفتر الرسم مثلا) ولن يعزز في موقف آخر (كالرسم على الحائط) وتطور عملية التمييز هذه في الشرط الأساسي لعملية ضبط المثير التي أشرنا إليها قبل قليل[2].
- ✓ **مبدأ التعميم:** ينص مبدأ التعميم على أن تعلم الفرد لسلوك معين في موقف معين سيدفعه إلى القيام بذلك السلوك في المواقف المتشابهة للموقف الأصلي وذلك دون تعلم إضافة بمعنى آخر، أن التدريب ينتقل أتوماتيكيا إلى المواقف المتشابهة للموقف الأصلي فإذا أدى تعلم السلوك في موقف ما إلى حدوث استجابات مشابهة، فهذا يسمى تعميم المثير وإذا أدى تعلم استجابة معينة إلى حدوث استجابات مشابهة فهذا يسمى تعميم الاستجابة، وتشير الدراسات العلمية التجريبية إلى انه كلما كانت المثيرات أكثر شبها بالمثير الأصلي الذي حدثت عملية الإشراط بوجوده، ذات احتمالات حدوث التعميم هذا وما يعرف باسم هماك التعميم[3].

[1] إبراهيم ابن عبد الله العثمان، بناء وتعديل سلوك الأطفال، ط1. (عمان: دار إثراء للنشر والتوزيع، 2010)، ص38.

[2] جمال محمد الخطيب، تعديل السلوك الإنساني، ط7. (عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014)، ص27.

[3] المرجع نفسه، ص27.

5-معايير الحكم على السلوك:

بشكل عام يمكننا أن نعتمد على المعايير المرتبطة مع بعضها البعض بشكل وثيق في الحكم على السلوك:

- ✓ **السن:** قد يبدو سلوك طفل ما في مرحلة من مراحل السن غير سوي ولكن إن ما ظهر في مرحلة أخرى فقد يبدو سويا، فحين يبكي الطفل في عمر الثالثة بسبب عدم حصوله على قطعة حلوى، فإننا نعتبر ذلك طبيعيا، أما حين يصدر السلوك نفسه في سن الخامسة عشر فإننا نعتبر ذلك غير سوي.
- ✓ **الموقف الذي يظهر في السلوك:** يعتبر الموقف أو الإطار الذي يظهر فيه السلوك محددا مهما من محددات السلوك السوي أو الغير السوي فالسلوك الذي قد يبدو لنا قد يبدو لنا مستهجنا قد لا يصبح كذالك إذ ما حللنا الموقف الذي ظهر فيه السلوك وقد نعتبره رد فعل عادي على الموقف الذي وجد الشخص فيه.
- ✓ **التكرار:** المعيار الثالث والمهم الذي يمكننا من خلاله الحكم على السلوك ما بأنه سوي أو مضطرب هو مدى تكرار سلوك ما، فالسلوك الذي يظهر لمرة واحدة فقط أو لمرات قليلة متباعدة لا يمكن اعتباره غير سوي اللهم إذ كان هذا السلوك يلحق الأذى الشديد بالآخرين، فعندما يكذب الطفل ينقذ نفسه من حرج معين، مثلا مرة واحدة هذا لا يجيز لنا إطلاقا صفة الطفل الكاذب ولكن إذ اكرر هذا السلوك في أكثر من موقف وفي مناسبات مختلفة فإنه يمكننا الحكم هنا على أنه سلوك غير سوي[1].

وتعد مسألة تكرار السلوك مسألة مهمة في الحكم على السلوك بالإضافة إلى معايير الموقف والسن.

[1] بطرس حابط بطرس، إرشاد الأطفال العاديين، ط1. (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2007)، ص ص 319.

- ✓ **القيم والمعايير**: الأطفال أنفسهم لا يطلقون على سلوكياتهم أو سلوكيات بعضهم بأنها سوية أو مضطربة وإنما هم الكبار من يطلق ذلك ومن هنا يتواجد تفاوت كبير في أحكام الكبار نتيجة اختلاف رؤاهم للسلوكيات واختلاف معايير قيمهم الخاصة بهم فقد ينظر شخص إلى سلوك نفسه على أنه سوي وطبيعي، ونحن نلاحظ مثلا أن كثيرا من الأهل يضحكون ويفرحون لأن أحد أبناءهم يصرخ ويسيطر على الأطفال الآخرين، في حين أن بعضهم الآخر ينزعه من السلوك فموقف الكبار من هذا السلوك يعد إلى جانب المعايير السابقة محددا مهما من محددات الحكم على السلوك السوي والمضطرب.
- ✓ **الاستغراب**: المقصود بالاستغراب هنا أن يكون السلوك لافتا للنظر، وأي سلوك لافت للنظر يمكن أن يعتبره مضطربا، وهنا لا يوجد فرق إذ كان السلوك (مزعجا) أو (لطيفا)[1].

6-العوامل المؤثرة في تعديل السلوك:

هناك عدة عوامل تؤثر في عملية تعديل السلوك وهذه العوامل قد تكون إيجابية تزيد من عملية التعديل وتساهم في نجاحها، أو قد تكون سلبية فتقلل من نجاح العملية، وهذه العوامل هي:

1- البيئة المحيطة بالفرد وبما تحويه من عوامل متعددة ومؤسسات مختلفة.

2- الأسرة وهي جزء من البيئة المحيطة، وقد تكون إيجابية وإذ كانت أسرة صغيرة كما تساعد على تشكيل سلوكيات إيجابية بسهولة وقد تكون سلبية إذ كانت أسرة ممتدة.

3- مهمة الأسرة متابعة أصدقاء أبنائهم وأخلاقهم، وهنا نتذكر قول الرسول صلى الله عليه وسلم "المرء على دين خليله فلينظر المرء من يخالل".

[1] مرجع نفسه، ص ص 320- 321.

4- وسائل الإعلام وشبكات الانترنت والفضائيات وما يبث فيها من جوانب إيجابية وسلبية، فقد أشارت التقارير أن كثر من السلوكيات المنحرفة في المجتمع[1] كانت بتأثير الأفلام وغيرها.

5- الوضع الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للأسرة.

6- القدرة العقلية للفرد وقدرته على التمييز بين السلوك المناسب وغيره[2].

7-النظريات السلوكية:

- ✓ **نظرية التحليل النفسي لفرويد:** هي تشير إلى أن أسباب السلوك عبارة عن اللاشعور واستخدم في تفسير ذلك التنويم المغناطيسي وتفسير الأحلام لمساعدة المريض على العلاج والتعرف على الأسباب وراء سلوكه وكان يعيبها التخمين – ثم دراسة "أيرنك" التي توضح أن الأدلة العلمية توضح عدم فاعلية أساليب العلاج النفسي التقليدية مثل أسلوب التحليل النفسي وهي انتقاء لفرويد. ثم ظهرت الحركة السلوكية التي تمثل دراسة السلوك تجريبيا[3].
- ✓ **النظرية السلوكية القديمة:** والتي تعتمد على الأفكار والمبادئ واطسون والتي تؤكد أهمية البيئة في حدوث التعلم، بل إن البيئة هي صانعة التعلم والسلوك ويركز بابلوف ويركز بابلوف في نظريته، على الانعكاسات والاستجابات الاولية التي تعتبر ذات وظيفة في تحقيق التوازن بين الكائن الحي والبيئة الطبيعية ويتلخص الإجراء التجريبي في التعليم الشرطي الكلاسيكي فيما يلي:

1- اختيار مثير واستجابة يرتبطان معا بعلاقة انعكاسية أو طبيعية، مثير طبيعي استجابة طبيعية (الطعام ← سيلان اللعاب).

[1] عاصم النمر، محاضرات في تعديل السلوك، المرجع السابق، ص19.

[2] المرجع نفسه، ص19.

[3] إبراهيم بن عبد الله، المرجع السابق، ص19.

2- اختيار مثير جديد لا يرتبط بالاستجابة السابقة بأي علاقة سواء كانت طبيعية أو متعلمة، قد يكون هذا المثير الجديد صوتا أو ضوء، ويمسى المثير الشرطي.

3- ظهور المثير الجديد الشرطي مع المثير الطبيعي يؤدي إلى الاستجابة الطبيعية المثير الشرطي.

مما يؤدي إلى حدوث التعلم الشرطي وتصبح الاستجابة شرطية، لأنها تمثل نوعا من الاستجابة شرطية، لأنها تمثل نوعا من الاستجابة التعلمية لمثير لم تكن تربطها علاقة قبل حدوث موقف الارتباط الشرطي.

- ✓ **النظرية الارتباطية "لثور ندايك"**: وترى هذه النظرية أن السلوك يكون من خلال عملية الربط بين المثير والاستجابة والمحاولة والخطأ وقد اعتمد تعديل السلوك على القوانين التي جاءت بها النظرية ومن أهم قانون الأثر (الثواب والعقاب) وتعتمد هذه النظرية على التعزيز كوسيلة تكوين السلوك وتقويته واستخدام العقاب لإنهاء السلوك الغير مرغوب فيه.
- ✓ **النظرية الإجرائية (سكنر)**: وهو يمثل فلسفة علم السلوك الإنساني أو مبدأ السلوكية الديكارتية الذي يتعامل مع السلوك بوصة ظاهرة معقدة ليست مجرد انعكاسات لمثير واستجابة فقط بل أن الإنسان يتعلم مجموعة من السلوكيات في مجموعة من الأوضاع والمواقف.

وكانت الستينيات من أهم الفترات الزمنية في تاريخ تعديل السلوك ففيه ظهرت تكنولوجيا تعديل السلوك، وكان منهم ويعتبر من أهم البارزين في علم النفس العيادي والذي ركز في أساليبه العلاجية على تغير السلوك الظاهر وليس العمليات النفسية الداخلية، كما ركز على الأساليب العلاجية التي تعتمد على أسلوب الممارسة السلبية وهو مساعدة الشخص على التخلص من العادات السيئة بتكرارها حتى الملل، كما يتم استخدام المعالجة بالتغير وهو إقران السلوك السيء بالسلوك غير مرغوب فيه،فاسكنر ركز على المثير بحد ذاته لسلوك محكوم بنتائجه حسب رأيه.

1- السلوك متعلم ولا يحدث بدون أسباب وكونه متعلما ففي إمكانية تعديله أو تعليمه.

2- أسلوب تعديل السلوك اتجاه تربوي إرشادي وعلاجي يساعد على التكيف.

3- الاختلاف في السلوكيات بين الأفراد اختلاف في الدرجة وليس في الكيفية.

4- التعامل مع السلوك بوصفه محكوم بنتائجه المعافية أو المعززة[1].

المبحث الثاني: المراهقة و خصائصها

1-مراحل المراهقة:

يختلف المدى الزمني لفترة المراهقة بين الطول والقصر باختلاف المستوى الاقتصادي والثقافي للأسرة، بل مداها يختلف في المجتمع الواحد من رقت إلى آخر حسب الظروف التي يعيشها المجتمع الواحد.

هذا فضلا عن الاختلافات الناتجة عن الفروق الفردية بين الأفراد، يضاف إلى ذلك الفروق الموجودة بين جنس الذكور والإناث.

ورغم أن فترة المراهقة هي وحدة متكاملة، الا لأنه لا يمكن فصل فترات حياة الفرد بعضها عن البعض الآخر، فكل مرحلة من مراحلها ترتبط بسابقتها، وهذا ما أكدته أغلب الدراسات.

وقد تم تقسيم مرحلة المراهقة إلى فترات زمنية مختلفة تأخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية والعوامل الوراثية.

أ- التقسيمات الثنائية:

- ✓ **المراهقة المبكرة (EarlyZdolessenve)**: وتمتد من سن الثانية عشر إلى سن الخامسة عشر أو السادسة عشر، حيث يصاحبها نمو سريع ويتميز سلوك المراهق في هذه المرحلة بالسعي نحو الاستقلال والرغبة في التخلق من القيوم.

[1] حسن عبد المعطي وعصام النمر وسهير محمد سلامة شاس، تعديل السلوك، المرجع السابق، ص ص 53- 55.

- ✓ **المراهقة المتأخرة (LateAdolesence)**:وتمتد من السابعة عشر إلى سن الحادية والعشرين، ويتميز سلوك المراهق في هذه الفترة بالترافق مع المجتمع الذي يعيش فيه والابتعاد العزلة والانخراط في النشاطات اجتماعية مختلفة[1].

ب-التقسيمات الثلاثية:

المراهقة المبكرة (14- 12) سنة، وتمتد منذ بدأ النمو السريع الذي صاحب البلوغ حوالي سنة إلى سنتين بعد البلوغ عند استقرار التغيرات البيولوجية الجديدة عند الفرد، وفي هذه المرحلة يسعى المراهق إلى التخلص من القيود والتسلطات التي تحيط به.

- ✓ **المراهقة الوسطى (15- 17)**:تسمى كذلك بالمرحلة الثانوية وما يميز هذه المرحلة سرعة النمو الجنسي، وتزايد التغيرات الجسمية والفيزيولوجية واهتمام المراهق بمظهره، وقوة جسمه وحب ذاته.
- ✓ **المراهقة المتأخرة (18- 21) سنة**:يطلق عليها مرحلة الشباب حيث أنها تعتبر مرحلة اتخاذ القرارات التي تتخذ فيها اختيار مهنة المستقبل، وتتبلور بعض العواطف مثل الاعتناء بالمظهر الخارجي والبحث عن مكانة اجتماعية[2].

2-أشكال المراهقة:

يرى الدكتور "صامويل مغاريوس" أن هناك أربعة أنماط عامة للمراهقة:

- ✓ **المرهقة المتكيفة**:وهي المراهقة الهادئة نسبيا والتي تميل إلى الاستقرار العاطفي وتكاد تخلو من التوترات الانفعالية الحادة وغالبا ما تكون علاقة المراهقين بالمحيطين به، علاقة طيبة، كما

[1] عبد الكريم عطا كريم، الضغوطات النفسية لدى المراهقين ومفهوم ذاته، ط1، (عمان: دار حامد للنشر والتوزيع، 2014)، ص33.

[2] قيس ناجي عبد الجبار، تطوير القابلية البدنية في العمر المدرسي(القاهرة: دار الطباعة، 1989)، ص40.

يشعر المراهق بتقدير المجتمع له توافقه معه، ولا يسرف في هذا الشكل في أحلام اليقظة أو الخيال أو الاتجاهات السلبية أي أن المراهقة هنا تميل إلى الاعتدال[1].

- ✓ **المراهقة الإنسحابية المنطوية:** وتتمثل سماتها العامة في الانطواء والاكتئاب والعزلة والسلبية والتردد والخجل والشعور بالنقص ونقص المجالات الخارجية والاقتصار على أنواع النشاط الانطوائي وكتابة المذكرات التي يدور معظمها حول الاتصالات والنقد، والتفكير المتمركز حول الذات ونقد النظم الاجتماعية والثورة على تربية الوالدين[2].
- ✓ **المراهقة العدوانية المتمردة:** تتميز هذه المرحلة بالتمرد والثورة ضد الأسرة المدرسة والمجتمع، والعدوان على الأخوة والزملاء وكذلك التعلق الزائد بالروايات والمغامرات والشعور بالظلم ونقص تقدير الذات، ولعل العوامل المؤثرة في هذا النوع من المراهقة هو:

- التربية الضاغطة والقاسية والمتسلطة الممارسة من طرف الأسرة.
- صرامة الوالدين وتركيز الأسرة على النواحي الدراسية فقط[3].

- ✓ **المراهقة المنحرفة:** وحالات هذا النوع تمثل الصورة المتطرفة للشكلين الإنسحابي والعدواني فإذا كانت الصورتين السابقتين غير متوافقة أو غير متكيفة إلا أن مدى الانحراف لا يصل في خطورته إلى الصورة البادية في الشكل الرابع حيث نجد الانحلال الخلقي والصورة البادية في الشكل الرابع حيث نجد الانحلال الخلقي والانهيار النفسي، ويقوم المراهق بتصرفات تروع المجتمع ويدخلها البعض أحيانا في عداد الجريمة أو المرض النفسي[4].

3-خصائص المراهقة:

[1] محمد مصطفى زيدان ونبيل السمالوطي، علم النفس التربوي، ط2. (جدة: دار الشروق للنشر والتوزيع والطباعة، 1985)، ص153.

[2] حامد عبد السلام زهران، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة(القاهرة: دار المعارف، 1986)، ص404.

[3] ريمة الصندلي، "الضغوط النفسية وإستراتيجية المواجهة المستعملة لدى المراهق المحاول للانتحار"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، (جامعة فرحات عباس سطيف: كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا، 2011- 2012)، ص89.

[4] مصطفى زيدان، النمو النفسي للطفل والمراهق وأسس الصحة النفسية، ط1. (الجامعة الليبية، 2001)، ص156.

- ✓ **خصائص بيولوجية**:وهي أهم خاصية تبدو على جسم المراهق هي زيادة في الطول بشكل ملفت للانتباه، وينبع هذه الزيادة تغير في صوت المراهق، وقد يتسبب هذا التحول الجسمي للمراهقين والمراهقات بعض المشاكل ويثير قلقهم[1].
- ✓ **خصائص نفسية وانفعالية**:تتميز انفعالات المراهق بالتقلب السريع وعدم الثبات ويظهر ذلك في الشعور بالغضب والخوف والغيرة، وما يصاحب هذه الانفعالات.

وهذه المظاهر ترجع إلى بعض الهرمونات مثل "الأدرينالين" الذي تفرزه الغدة الكضرية، عند الغضب أو الخوف.

والفترة الأولى من المراهقة بصفة خاصة مرحلة انفعالات عنيفة، فنجد المراهق يثور لأتفه الأسباب، فيحطم الأشياء، ويصرخ ويرفس بقدمه[2].

وهناك ميزة أخرى تتصل بانفعالات المراهق في أوائل مرحلة المراهقة، وهي أنه، إذا أثير وأغضب لا يستطيع التحكم في المظاهر الخارجية لحالته، ويتعرض بعض المراهقين لحالات من اليأس والقنوط والحرمان والآلام النفسية نتيجة لما يلاقونه من الإحباط بسبب تقاليد المجتمع.

وتتميز هذه المرحلة بتكوين بعض العواطف الشخصية[3].

ويبدو أن المراهق في الدور الأخير لهذه المرحلة يبدأ في تكوين عواطف نحو الأشياء الجميلة حيث تجده يحب الطبيعة ويعشقها[4].

خصائص عقلية:

[1] عامر مصباح، التنشئة الاجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، ط1. (الجزائر: دار الأمة للطباعة والنشر والتوزيع، 2003)، ص181.

[2] جوزيف صابر، مراهقة بلا مشاكل (مطبوعات إيلجر)، متاح على الرابط التالي: https://www.sst5s.com، تم الاطلاع عليه يوم: 2020/03/06، على الساعة: 15:04.

[3] صالح حسن أحمد، سيكولوجية المراهقة ومشكلاتها(عمان: مؤسسة الورق للنشر والتوزيع، 2012)، ص ص 46- 47.

[4] المرجع نفسه.

تتميز مرحلة المراهقة عند جان بياجي، بخاصية التجريد، والميل نحو العمليات المنطقية، والابتعاد عن الفكر الحسي الملموس العياشي.

ويعني هذا المنطقي والرياضي- عند مراهق- ينتقل من مرحلة العمليات المشخصة نحو البناء الصوري المنطقي، أو ينتقل من الطابع الحسي إلى الطابع الرمزي المجرد، ويعود ذلك إلى السيرورة الطبيعية للنمو الذهني والمعرفي الذي يتماثل بنيويا مع النمو البيولوجي، وتطور الذكاء عند المراهق باستخدام لغة الرموز الذكاء المنطقي وإيجاد الحلول المناسبة للوضعيات التي يطرحها المحيط الخارجي وكذلك تتميز هذه المرحلة بميل المراهق إلى الانتباه من حيث المدة والطول والعمق، وقدراته على التخيل والإبداع والابتكار، والميل إلى الشرود وأحلام اليقظة، والإكثار من الرحلات وحب المغامرة والاستطلاع.

ومن خلال تفاعل المراهق مع مختلف أفراد مجتمعه واستخدامه للإمكانيات والقدرات العقلية تتكون اتجاهاته فمن خلال مختلف المواقف التي يختبرها في مجتمعه تتكون اتجاهاته التي تتحكم في سلوكه وتوجهه[1].

4-حاجات المراهقين:

حاجات بيولوجية:

هناك مجموعة من الحاجات البيولوجية الفطرية لدى الإنسان ولدى المراهق لكونه إنسانا، ويضل المراهق كغيره من الأفراد في حاجة إلى إشباع هذه الحاجات ذات الأصل البيولوجي كالجوع والعطش، الراحة، الجنس، وهذه الحاجات رغم أنها مشتركة بين أبناء البشر، إلا أن طريقة الإشباع تختلف من فرد إلى آخر ومن مجتمع إلى آخر[2].

ب-الحاجات النفسية:

[1] جميل حمداوي، المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها، متاح على الرابط التالي: https://dounloud.pdf.eboks.com

[2] عباس محمود عوض، المدخل إلى علم نفس النمو- الطفولة المراهقة- الشيخوخة (دار المعرفة الجامعية، 2007)، ص142.

مرحلة المراهقة حرجة فهي فترة انتقالية مؤقتة يعتريها الكثير من التغيرات السريعة ولهذه التغيرات تأثير على الاستقرار النفسي للمراهق، فيفتقد للأمن والطمأنينة.

فالمراهق يتساءل عما يعتري جسده من تغيرات، وما يطرأ على مشاعره وانفعالاته من تبدل واضح، وما يواجهه من مواقف اجتماعية جديدة عليه، ونتيجة لذلك يدرك المراهق الخوف وعدم الشعور بالأمن، فعلى البيئة المحيطة به أن تبث الطمأنينة في كيانه وتشبع حاجته للأمن[1].

ومن أهم حاجيات المراهق والتي فعلا تمثل سببا للاضطراب المراهق هي الحب والتعبير عن العواطف والمشاعر الإيجابية بدلا من أن يعاني المراهق من الحرمان من الحب والعاطفة أو البرود والعزلة، فهو بحاجة إلى الدعم الداخلي والتشجيع والتقدير والثقة والحب وإلى الدعم الخارجي[2].

5-مشكلات المراهقة:

أ- مشكلات جنسية:

الجنس له أهمية من غير شك في حياة المراهقين بل إن بعض إذا تكلم عن الشباب ربط في كل من الغالب بالناحية الجنسية، ومنهم من لا يقتصر هذا الكلام مع المراهقين وحدهم في الحقيقة هناك نوعان رئيسيان من الدوافع، دوافع تنشأ عن حاجات الجسم الخاصة بوظائفه العضوية والفسيولوجية بالحاجة إلى الطعام والماء والجنس فهذه الدوافع لا يتعلمها الفرد وإنما موجودة فيه بالفطرة، وهناك دوافع تأتي نتيجة نمو الفرد واتصالاته بالآخرين ويطلق على النوع الأول "الدوافع الأولية" والنوع الثاني الدوافع الثانوية، فدوافع الأولية أقل أثر في حياة المراهقين ولا تظهر بوضوح وراء تصرفاته والعوامل المؤدية إلى ذلك هو البلوغ الجنسي المبكر والعامل الآخر هو التربية التي قام عليها شبابنا، ولإرضاء هذا الدفاع يلجأ المراهق إلى طرق وعادات غير سليمة من أجل تحقيق هذا الدافع،

[1] محمود يونس خليل شلايل، "الخبرات الصادمة وعلاقتها بالتمرد النفسي لدى طلبة المرحلة الإعدادية، تخصص الإرشاد النفسي، (جامعة الإسلامية-غزة، كلية التربية، 2015- 2016)، ص44.

[2] صافية أمينة، "آثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائري"، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه، (جامعة وهران 2: كلية العلوم الاجتماعية 2015- 2016)، ص131.

ولدراسة المشكلة علينا أن نتبع مراحل النمو الجنسي وتبدأ معالمها حسب المحللون النفسيون مع الطفل منذ الميلاد وتتمثل في مرحلة الشهوانية الذاتية، المرحلة النرجسية، مرحلة عشق الغير[1].

ب- مشكلة الفراغ:

لاشك أن مشكلة الفراغ من أهم المشكلات التي يعاني منها المراهقين باعتبارها المشكلة الأساسية للشباب ويعود السبب فيها إلى:

- تزايد أعباء المعيشة في عالم اليوم أدى إلى خروج الأب والأمر إلى ميدان العمل لتوفير دخل لائق للأسرة وبالتالي غياب الأم والأب عن المنزل يولد شعور الأبناء بالعزلة لانعدام الحوار بين الأبناء والآباء.

- انحسار الفترة الزمنية المخصصة للدراسة لدى الأبناء سواء كانوا في المدرسة أو الجامعة واضطراب بعض الشباب إلى الخروج إلى ميدان العمل مبكرا نتيجة التضخم الاقتصادي وارتفاع تكاليف الحياة وسعيهم في الوقت نفسه إلى تحصيل العلم، وهذا بدوره يؤدي عدم توفر الوقت اللازم للجلسات الأسرية الحميمة التي يمكنها أن تملأ أوقات الفراغ لدى الشباب بالخبرة الحياتية أيضا نشؤ الغربة داخل الأسرة الواحدة نتيجة المشكلات التي تحدث بين أفرادها وهي غربة أشد قسوة على نفوس الشباب من أي أزمة نفسية[2].

ج- مشكلة الإدمان:

تعتبر المخدرات والكحول من أكثر الآفات الاجتماعية انتشارا بين المراهقين في العالم حيث يشعرون أنها تمنحهم لحظات من المتعة بالإضافة إلى العديد من لحظات الحزن وعدا الارتياح، وتشير بعض الإحصائيات إلى أن تعاطي المخدرات يبدأ من مرحلة الثانوية[3].

[1] إبراهيم وحيد محمود المراهقة خصائصها ومشكلاتها، ط1. (القاهرة:دار المعارف للنشر والتوزيع، 1981)، ص ص 77- 80.

[2] عاصم نور، علم نفس النمو، ط1. (الإسكندرية: مؤسسة شباب الجامعة للنشر والتوزيع، 2006)، ص ص 144- 147.

[3] صالح محمد على أبو جادو، علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة، المرجع السابق، ص422.

إن تعاطي المخدرات تتحدد بحالة التخدير الدوري أو المزمن عن طريق استهلاك متكرر لمخدر ما طبيعي أو اصطناعي تترافق بميل إلى زيادة الكمية فتنتج عن ذلك بشكل سريع إلى حد ما تتعلق نفسي وجسدي والاعتياد المتكرر أيضا للمخدرات يعد إدمان[1].

د- مشكلات نفسية:

تعتبر المشكلات النفسية وعدم التوافق الانفعالي الذي يواجهها المراهقين في حياتهم من اكبر العوائق التي تقف في طريق سعادتهم وأمام نجاحهم في الحياة العلمية بعد تخرجهم من الدراسة وعلى هذا اهتم علماء النفس والاجتماع ورجال التربية اهتماما كبيرا بالقضاء على المشكلات ومعالجة أسبابها بتوفر البيئات الصالحة للنمو الطبيعي المتزن وحمايتهم من سلوك أو شذوذ في تصرفاتهم أو فشلهم في تصرفاتهم أو فشلهم في دراستهم أو عمالهم بتنوع أسباب حيث تمثل المشكلات النفسية بأمراضها المختلفة خطرا كبيرا في حياة المراهق شأنها شأن الأمراض العضوية إذ لم تكن تفوقها تماما في الأعراض والآثار المترتبة عليها بالإضافة إلى أن اكتشاف الأمراض النفسية يعد بالغ الصعوبة وقد يعد اكتشافها بعد فوات الأوان، حيث تكون الحالة قد ظهرت على السطح بصورة لا يمكن استدراكها أو علاجها في الوقت المناسب، وذلك لأن المرض النفسي يتأخر ظهور أعراضه على عكس المرض العضوي ومن هنا تزداد خطورته خصوصا في فترة المراهقة[2].

6-النظريات المفسرة للمراهقة

أ- نظرية ستاتلي هول: Starilly HALL

تعني المراهقة من وجهة نظر هول مرحلة تغير وشدة وصعوبات في التوافق فهي مرحلة لا يمكن تجنبها داخل حياة الإنسان بحيث عادة ما تتميز بتغيرات تحكمها أسس بيولوجية تتمثل في نضج بعض الغرائز وظهورها بصورة مفاجئة مما يؤدي إلى ظهور بعض الدوافع القوية المؤثرة في السلوك ولهذا

[1] امتثال زين الذين الطفلي، علم النفس النمو من الطفولة إلى الشيخوخة، ط1. (بيروت، دار المنهل اللبناني للطباعة والنشر، 2004)، ص215.

[2] هبة ضياء إمام، في بيتنا مراهق، دليل الآباء إلى حل مشكلات المراهقين ط1 .(القاهرة، دار الطلائع للنشر والتوزيع والتصدير، 2000)، ص68.

فقد عالج هول بعمق النواحي البيولوجية لهذه الفترة وما يصاحبها من مظاهر نفسية فهي عبارة عن فترة انتقال عنيفة داخل حياة الإنسان كما أن المرحلة الأخيرة لهذه الفترة من حياة الإنسان والتي توازي تشكيل المجتمعات المتحضرة لا يصل إليها جميع المراهقين على السواء.

ب- نظرية جيزل: gisell

تأثر أرنولدجيزل بآراء ستاتلي هول حيث تركزت الفكرة الرئيسية لديه حول سيرورة النضج التي يعرفها بأنها العمليات الفطرية الشاملة لنمو الفرد وتكوينه، وقد تميز جيزل عن باقي الباحثين بوصفه لأصناف السلوك عاما بعد آخر حيث حاول تحليل مراحل السلوك، ويحد المراهقة باعتماد مرجعيات متعددة وفي مقدمتها المرجعية السيكولوجية التي تمزج نواحي القوة والضعف في شخصية المراهق.

ج- نظرية التحليل النفسي:

يعتبر فرويد احد علماء القدامى الذين أيدوا آراء ستاتلي هول واتبعوا أثره، فقد حاول تدعيم الآراء القديمة التي قليلة حول المراهق من حيث التأكيد على وجود اختلاف حاد بين صفات الذكور والإناث سيادة المجتمعات التي تؤمن بسلطة الأب، لكن فرويد يخالف (الذي يرى أن الغريزة الجنسية تظهر لأول مرة عندما يصل الطفل إلى سن البلوغ، حيث ينص فرويد على أن ذلك غير صحيح من الناحية البيولوجية. ويشير في هذا الصدد إلى أن الحياة الجنسية خلال مرحلة الطفولة[1] عادة ما تقتصر المتعة العضوية أما مرحلة المراهقة فتزاد الأنا (ego) وتتوسط بين الهو (Id)والأنا الأعلى (super-Ego) ويصبح للقيم والمبادئ الخلقية السائدة في المجتمع أهمية بالغة عند المراهق، بحيث يتقوى خلالها مفهوم الذات لديه الأمر الذي يمكنه من فرض بعض القيود على اندفاعية الهو.

[1] عبد الكريم عطا كريم، الضغوط النفسية لدى المراهقين ومفهومه وذاته، ط1. (عماد: دار الحامد للنشر والتوزيع، 2014)، ص ص 39- 40.

أما مصدر صراعات المراهق وتوتره ومشاكله فيرى فرويد أنها تكمن في الحاجة إلى الاستقلال عن سيطرة الوالدين انفعاليا واجتماعيا واقتصاديا، وما يمكن أن يؤدي إليه ذلك من قلق وتوتر الظروف المناسبة لتحقيق حاجاته ومطالبه[1].

د- نظرية إريكسون:

تعتبر مساهمة إريكسون من اكبر المساهمات التي قدمت في مجال نمو المراهقة، فقد أضاف إريكسون إلى موقف التحليل النفسي، وقدم تفسير أكثر شمولية وفعالية في وصف سلوك المراهق، من جهة أخرى، المفهوم الرئيسي في نظريته هو اكتساب هوية الأنا والتي تعتبر من الخصائص المميزة للمراهقة ويعتقد على الرغم من أن الخصائص النوعية لهوية الشخص تختلف من ثقافة لأخرى إلا أن انجاز هذه المهمة النمائية يتضمن عناصر مشتركة بين الثقافات جميعا وأن تطوير الإحساس الحقيقي بالهوية الشخصية يمثل الرابطة السيكولوجية الطفولة والرشد ولتشكيل الهوية يقوم الأنا بتنظيم القدرات والحاجة والرغبات ويعمل على تسهيل توافقها مع متطلبات المجتمع.

ولتسهيل مرحلة المراهقة التي من أهم ما يحدث فيها تشكيل الهوية فقد فسر "إريكسون" المراحل التي تسبق مرحلة المراهقة وهي على التوالي: مرحلة الثقة مقابل العدم والثقة وهي التي تمتد عبر السنة الأولى من العمر، والمرحلة الثانية هي مرحلة الاستقلالية مقابل الخجل والشك وتحدث في السنتين الثانية والثالثة من العمر وتليها مرحلة مقابل الشعور بالذنب وتحدث في مرحلة ما قبل المدرسة وبعدها المرحلة الأخيرة فهي الهوية مقابل اضطراب الهوية ويمر بها الأفراد خلال سنوات المراهقة في هذه المرحلة يطرح الفرد بعض الأسئلة توحي بأنه يبحث عن ذاته مثل من أنا؟ وما هدفي في الحياة كما يواجه المراهقون ادوار جديدة متعددة ومواقف تخص الراشدين[2]مهنية رومانسية مثلا ومن واجب الوالدين السماح للمراهقين باكتشاف مثل هذه الأدوار المتعددة. فإذا تمكن المراهقون من اختيار هذه

[1] عبد الكريم عطا كريم، المرجع السابق، ص40.

[2] أمينة صافة، "آثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية"، أطروحة لنيل شهادة الدكتورة في علم النفس الأسري، (جامعة وهران 2: كلية العلوم الاجتماعية، 2015- 2016)، ص135.

الأدوار بطريقة سليمة واستطاعوا الوصول إلى مسار ايجابي لاستكمال حياتهم، عندها تتشكل لديهم هوية إيجابية، أما إذا فرضت الهوية من قبل الوالدين على المراهقين دون إتاحة المجال لهم لاختيار هذه الأدوار إذ لم يتمكنوا من الوصول إلى تطلعات إيجابية نحو المستقبل عندها يعاني المراهقين من اضطرابات في الهوية وفي هذه يظهر المراهق عجزا في مجالات اختيار العمل أو المهنة أو مواصلة التعلم ويعاني الكثير من المراهقين من هذه المشاكل، ويؤكد "اريكسون" أنه عندما يفتقد المراهقون وجود هدف في حياتهم يشعرون بالقصور والغربة، وأحيانا يبحثون عن هوية سلبية مضادة للهوية التي فرضها الوالدان أو المجتمع، ويتوقف نجاح المراهق في حل أزمة الهوية حسب تقدير "إيركسون" على ما يقوم به من استكشاف للبدائل والخيارات في المجالات الإيديولوجية والاجتماعية وذلك ما يحققه من التزام بالقيم والمعايير السائدة في مجتمع وبنا ما يحققه المراهق في نجاح أو فشل في حل أزمة الهوية[1].

هـ- نظرية بياجيه في النمو المعرفي:

إذ كانت نظرية التحليل النفسي عامة قد أكدت على العمليات اللاشعورية، فإن النظريات المعرفية قد ركزت على العمليات المعرفية الشعورية (الإحساس، الانتباه، الإدراك...) وتأتي نظرية "جاذ بياجيه" في النمو المعرفي على رأس هذه النظريات والتي تصنف على أنها تنتمي للعضوية كإطار مرجعي عام وبالتالي تقول بالمرحلية في النمو وتمثلت أهم الأفكار التي تنالوها "بياجيه" في:

- الطفل كائن نشط فاعل في بيئته يبني بنفسه عالمه المعرفي فالمعلومات لا تسكب عقله سكبا، إنما هو قادر على أن يكيف أبنيته المعرفية ليستوعب الجديد من الأفكار ويوفر المزيد من الفهم.

- يعتقد "بياجيه" أن الذكاء هو القدرة على التفكير المنطقي وأن هذا لذكاء يتطور نتيجة التفاعل بين القوى الوارثة والقوى البيئية، كما ركز من جهة أخرى على الطبيعة[2] العامة للتفكير، أكثر من تركيزه على الفروق في التفكير بين الأفراد إبان المرحلة الواحدة.

[1] أمينة صافة، المرجع السابق، ص136.

[2] محمد عودت الريماوي، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة، ط1. (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2003)، ص98.

اهتم "بياجيه" بعملتين أساسيتين هما التنظيم (Organization) والتكيف (Adapation) بتنظيم خبراته عن العالم من حوله فإنه يعطي لهذا العالم معه، والتكيف هو قدرة الشخص على توافق مع المعلومات الجديدة التي يكسبها من عالمه، وبعملية التكيف فإنه يكيف بناءه المعرفي ليستوعب الجديد من الخبرات، وهذا التكيف يتم من خلال عمليتين هما التماثل والتواؤم، بالتماثل يستطيع الفرد بدمج المعلومات القديمة بالمعلومات الجديدة من أجل تكوين ردود فعل لاستشارة جديدة وبالتوافق ويغير ما في نفسه ليتكيف مع الجديد من المعارف والخبرات[1].

و- نظرية "هافجهرست" الاجتماعية الثقافية: هو من رواد النظرية السيكو الاجتماعية حيث طور فيها بين حاجيات الأفراد ومتطلبات المجتمع فهذه الحاجات والمتطلبات تشكل مهام النمو وهذه المهام تتضمن المهارات والمعرفة والوظائف والاتجاهات التي على الأفراد اكتسابها في فترة معينة من حياتهم من خلال النضج والتوقعات الاجتماعية والجهود الفردية والتمكن من المهام في مرحلة عمرية من النمو فينجم عنه التكيف والإعداد لمهام أكثر صعوبة، أما الفشل في تعلم المراهق هذه المهام فينتج عنه القلق، وعدم القبول الاجتماعي وعدم القدرة على التصرف كشخص ناضج حيث يشير "هافجهرس" في أعماله إلا أن هناك فترات مناسبة لتعلم أي من المهام النمائية ويعتقد أن المهام النمائية تنشأ من ثلاثة مصادر هي: النضج الجسدي والتوقعات الثقافية والضغوط وكذا طموحات الفرد.

كما هذه النظرية تواجه المراهقين ثمانية مهام نمائية أربع منها تخص المراهقة المبكرة والأربع الأخرى تخص المراهقة المتأخرة[2].

- مهام المرحلة المبكرة:

- تحقيق علاقات جديدة أو أكثر نضجا مع الرفاق من نفس العمل ومع الجنسين حيث يلعب النمو الجسدي دورا مهما في هذه المهمة.

[1] محمد عودت الريماوي، المرجع السابق، ص99.

[2] رغدة الشريم، سيكولوجية المراهقة، ط1. (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2009)، ص59.

- تقبل المراهق لمظهره الجسدي واستخدام الجسم بفعالية هذا ما يعكس تقبل صورة الجسم.

- اكتساب دور اجتماعي ذكري أو أنثوي بناءا على المعطيات البيولوجية والثقافية في تحديد الجنس.

- تحقيق الاستقلالية والانفعالية عن الوالدين والراشدين الآخرين وتحمله المسؤولية أفعاله.

- مهام مرحلة المراهقة المتأخرة:

- الإعداد للزواج والحياة الأسرية ففي هذه المهمة يتم الدمج بين المودة والصداقة والمشاعر الجنسية الشيء الذي لا يحدث في المراهقة المبكرة.

- أعداد المهنة تؤمن من الدخل، حيث تتمثل هذه المهمة في إعداد منزلة الفرد كونه قادرا على إعانة ذاته إلا أنها تكون صعبة بالنسبة للمراهق في حال متطلبات الإعداد الأكاديمي.

- اكتساب قيم ومبادئ ثابتة.

- الرغبة في اكتساب سلوك اجتماعي يتسم بالمسؤولية[1].

ز- نظرية لسولنبرغ البيولوجية الاجتماعية:

يقوم مبدأه في تفسيره للنمو على التفاعل بين الجانبين البيولوجي والاجتماعي إذ يقول أن المراهقة مرحلة بيولوجية على السواء، ويرى أن الصراع المراهقة إنما هو صراع ناتج عن عدم إعطاء المجتمع الفرصة للمراهق من أجل تجريب قدراته بما يتوافق مع مستوى النمو الجسمي والعقلي والرغبة في التحرر والاستقلال[2].

[1] رغدة الشريم، المرجع السابق، ص60.

[2] وداد ولي، "استراتيجية مواجهة الضغوطات لدى المراهقين الجانحين ذكور وإناث –دراسة ميدانية بمراكز إعادة التربية لولاية وهران، سيدي بلعباس"، معسكر، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير، منشورة، (جامعة وهران 2: كلية العلوم الإجتماعية)، 2015/2014، ص65.

– النظرية الأنثربولوجية "مرجريت ميد":

تقر "ميد" بأهمية الحياة الاجتماعية والبيئية الثقافية في تفسير الظواهر فتقول قلق المراهقون واضطراهم فكرة ليست قاطعة ونهائية ولا تفسر سلوك المراهقين في كل المجتمعات، وهذا يعني أن أزمة المراهقة في نظرها لا ترجع إلى الفرد ذاته وإنما غلى المجتمع الذي يعيش فيه المراهق من خلاله استجابته لمجموع التغيرات التي تظهر عليه.

إن ضغط مرحلة المراهقة بالنسبة إلى "ميد" ليس حتمي إنما يرجع إلى ما تعرضه الحضارة والثقافة في تفسير هذه الفترة الانتقالية ومشاكل المراهقين يرجع إلى وجود معايير متصارعة، وقيم ثقافية متعارضة تؤثر في خيرات المراهق، ومن تم فخبرته تتغير بتغير المناخ الثقافي[1].

7–المراهقة في الجزائر:

كما هو معروف وكما يقول بن إسماعيل، بأن المراهقة تتأثر بالمحيط الاجتماعي والثقافي، وبالاهتمام المعطى للمراهقين والمكانة التي تعطى لهم، وكذا إمكانيات العبور المقترحة.

كما أن مفهوم المراهقة متغير حسب الثقافات، فمثلا في بعض المجتمعات الإفريقية فإن المراهقة مقتصرة على بعض الأيام وبعض الأسابيع فقط، بفضل طقوس العبوس التي تسمح بمرور سريع إلى الرشد.

أما في الجزائر فإن المراهقة تتميز بعدة امتيازات حيث في العائلة الجزائرية التقليدية، كان المراهق يعتبر راشدا بمجرد البلوغ، حيث تبدأ العائلة في إعداده ليتحمل المسؤولية والاقتصادية.

كما أن الشيء الملاحظ في المجتمع الجزائري، هو أن التربية التي يتلقاها كل من الذكر والأنثى مستمدة من الشريعة الإسلامية ولكن رغم هذا فالمراهق الجزائري يعيش مرحلة جد صعبة وهذا نتيجة

[1] وداد ولي، المرجع السابق، ص66.

لظروف السياسية، الاجتماعية والاقتصادية فكل هذه التناقضات التي يعيشها المراهق، وهذا نتيجة الظروف السياسية والاجتماعية والاقتصادية، فكل هذه التناقضات التي يعيشها المراهق.

كما أن التلفزيون الذي تعد 70% من قنواته أجنبية، تعرض محتويات، تجعل المراهق يعيش في صراعات عنيفة بين ما هو كائن، وما يجب أن يكون بين تربية الآباء القائمة على أسس إسلامية وبين ما يقدمه المجتمع، وهذا ما يؤدي إلى صراعات بين الآباء والأبناء[1].

حيث يريد الأبناء الخروج عن التقاليد الأسرية، في حين يتمسك الآباء بها. وهذا ما يؤدي إلى صراع الأجيال كما يقول العالمان كلابن ولوجو فيز، إن الصراع بين جيل الآباء والأبناء صراع ثقافي معقد ينشأ بين طرفين مختلفين يعطى كل منها حركة مجتمع سريع التطور.

ففي الوقت الذي يكون فيه المراهق في الجزائر في أمس الحاجة إلى من يعطي له بعض الاهتمام، والإمكانيات للخروج من هذه الأزمة خاصة والكل يعلم أهمية الأسرة ة والوالدين في تثبيت القيم الأخلاقية السلمية، وبالتالي تحقيق التكيف النفسي والاجتماعي للمراهق.

نلاحظ أن الأسرة عن طريق أساليب المعاملة القاسية، والمجتمع عن طريق التناقضات يدفعون هذا المراهق إلى صراعات تزيد في حدة الأزمة، كما تؤدي كل هذه الظروف إلى إحباط لبعض حاجات المراهق الأساسية لتكيف النفسي والاجتماعي[2].

خلاصة الفصل:

مما سبق لاحظنا أن السلوك ليس شيئا ثابتا ولكنه يتغير، وهو لا يحدث في فراغ و انما في بيئة ما وقد يحدث بصورة إرادية أو غير إرادية، وقد تزداد حدته في مرحلة المراهقة وهي فترة نمو هدفها الانتقال من عدم النضج إلى مرحلة النضج وتحقيق الاستقلالية من جراء التحول في الوضع البيولوجي

[1] لوكيا الهاشمي وجو عجوج الشافعي، سلطة الوالدين وعلاقتها بالصراعات المختلفة لدى المراهقين في الوسط المدرسي (عمان: دار الأيام للنشر والتوزيع، 2015)، ص98.

[2] المرجع السابق، ص ص 99- 100.

للفرد، الذي يحمل معه جملة من التغيرات النفسية والاجتماعية مما يجعلها أكثر مراحل النمو تعقيدا، ويعتبر المراهقين الفئة الاجتماعية الأكثر تأثرا بالعوامل المحيطة بها، وهنا يتحدد سلوك المراهق سواء بشكل ايجابي أو السلبي.

خاتمـة

لقد سعينا من خلال دراستنا إلى تناول أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية به سلوك المراهقين محاولين الكشف عن هذا الأثر من خلال المكانة التي أصبحت تختلف هذه الألعاب في حياة المراهقين والإقبال الكبير الذي تشهده هذه الفئة على هذا النوع من الألعاب حيث أخذت حيزا كبيرا من اهتماماتهم وذلك نظرا لما تتميز به من خصائص وتقنيات حديثة وسهولة.

استخدامها وتحميلها عبر الهواتف الذكية وهو ما دفع هذه الشريحة من المجتمع إلى الإقبال عليها، علما و أن هذه الأخيرة غريبة عن المجتمع وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن مجتمعنا.

لذلك هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين.

وقد اعتمدنا على الجانب النظري الذي يعتبر من أدبيات الموضوع بالإضافة إلى الجانب المنهجي كما تطرقنا إلى بعض الدراسات السابقة منها المحلية والعربية فهي تغير منطلق لدراستنا.

وجميع هذه الدراسات حسب نتائجها توصلت إلى أنه هناك أثر واضح تتركه الألعاب الالكترونية على السلوك.

وفي الأخير يمكن القول بأن مثل هذه الأعمال يجب أن تتجه إلى دراسة تفصيلية أكثر عمقا وتحليلا في سبيل إكمال جوانب النقص في هذا البحث.

قائمة المراجع

أولا: المعاجم و القواميس

1- الفحن عبد المنعم ، المعجم الشامل مصطلحات الفلسفة، ط3. القاهرة: مكتبة مدبولي، 2000.

2- خيضر شعبان ، مصطلحات في الإعلام والاتصال الجزائر: دار اللسان العربي للنشر والترجمة والتأليف، 1422

3-السيد إبراهيم جابر ، قاموس علم اجتماع علم النفس، ط1. عمان: دار البداية ناشرون وموزعون، 2013.

4-الفار محمد جمال ، معجم المصطلحات العربية عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2014

5-اللفائي احمد وآخرون، معجم مصطلحات التربوية والمعرفية في المناهج وطرق الدارسين، ط3. القاهرة: دار علم الكتب للنشر والتوزيع و الطباعة،2003.

6-المنجد في اللغة والإعلام، ط1. بيروت: دار الشرق

البند الأبجدي، 66. بيروت: دار الشرق

7-جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، ط1. بيروت: دار النهضة العربية، 2005

8-خبلان مسعود ، معجم الرائد القباني في الإعلام بيروت: دار الملايين، 2003.

9-صليبا جميل، المعجم الفلسفي للألفاظ العربية والفرنسية والانجليزية . بيروت: دار الكتب اللساني، 1982

10-عبد الله مي ، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، ط1. بيروت: دار النهضة للنشر، 2014

11-علي عبد الرحيم صالح، المعجم العربي لتحديد المصطلحات النفسية، ط1. عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع، 2014.

12-علي بن هادية وآخرون، معجم القاموس الجديد للطلاب، ط7. الجزائر: المؤسسة الوطنية للكتاب، 1991.

ثانيا: الكتب

13- ابن مسعود البشير،نظريات الإعلام التأثير، ط1.الرياض:دار العبيكات، 2014

14- أبو جادو صالح محمد علي ، سيكولوجيا التنشئة الاجتماعية، ط4. الأردن: دار المسيرة والتوزيع، 2004.

15- إسماعيل حمد عماد الدب ، الطفل من الحمل إلى الرشد، ط1. عمان: دار الغرب محمد أحمد صوالحة، علم النفس اللعب، ط2. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، والطباعة، 2004.

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

17- الخطيب جمال محمد ، تعديل السلوك الإنساني، ط7. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014 .

18- الزيدي محمدأحمد طه ، الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية .بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع ،2018.

19- الشريم رغدة ، سيكولوجية المراهقة، ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2009.

20- العثمان إبراهيم ابن عبد الله ، بناء وتعديل سلوك الأطفال، ط1. (عمان: دار إثراء للنشر والتوزيع، 2010.

21- القوني كريم عبد الرحمن وآخرون، دليل طفلي وسلوكه إلى أين؟ بين المشكلة والحل، ط1. الإسكندرية: دار الوفاء لدينا الطباعة والنشر.

22- الهاشمي لوكيا وجو الشافعي عجوج ، سلطة الوالدين وعلاقتها بالصراعات المختلفة لدى المراهقين في الوسط المدرسي. عمان: دار الأيام للنشر والتوزيع، 2015.

23- بصلي فضة عباس الحمدي ومحمد الفاتح مدخل لعلوم الاتصال الوسائل النماذج والنظريات، ط1 عمان أسامة لنشر والتوزيع، 2017.

24- بطرس حابط بطرس، إرشاد الأطفال العاديين، ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،2014.

25- بن مرسلي أحمد ، مناهج البحث العلمي، ط3.الجزائر:ديوان المطبوعات الجامعية، 2003.

26- جوزيف صابر، مراهقة بلا مشاكل .مطبوعات إيلجر، متاح على الرابط التالي: https://www.sst5s.com،

27- رواتي رشيد ، تدريبات على منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، ط3.قسنطينة: ديوان المطبوعات الجامعية، ¯حمدي محمد الفاتح قرنا وياسين بوسعدية ومسعود ، تكنولوجيا الاتصال والإعلام الحديثة الاستخدام والثابتة، ط1. الجزائر: مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، 2011).

28- سالم أحمد عبد الرحمان زينب، الطفل العربي والثقافة الالكترونية، ط1.مصر: دار العلم والإيمان،2015.

29- سفاري ميلودسعود وطاهر: المدخل إلى المنهجية في علم الاجتماع .قسنطينة: مخبر علم الاجتماع والاتصال، 2007.

30- سكاور عمار وعدلي العبد عاطف ، نظريات الإعلام، ط1. القاهرة: مركز الأبحاث دار العربية للنشر، 2004.

31- شقرة علي خليل ، الإعلام الجديد، ط1. عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2014.

32- صالح حسن أحمد، سيكولوجية المراهقة ومشكلاتها. عمان: مؤسسة الورق للنشر والتوزيع، 2012.

33- عبد الكريم عطا كريم، الضغوط النفسية لدى المراهقين ومفهومه وذاته، ط1. عماد: دار الحامد للنشر والتوزيع،

34- عبد المعطي حسن ونمر عصام وعواد وسهير ومحمد سلامة شاس، تعديل السلوك، ط1. عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع، 2013).

35- غيث محمد عاطف، قاموس علم الاجتماع الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، 2006.

36- قيس ناجي عبد الجبار، تطوير القابلية البدنية في العمر المدرسي . القاهرة: دار الطباعة، 1989.

37- مجد هاشم الهاشمي، الإعلام الكوني وتكنولوجيا المستقبل، ط1. عمان: دار المستقبل للنشر والتوزيع، 2012.

38- محمد عودت الريماوي، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة، ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2003.

39- مكاوي عماد حسن والسيد ليلى حسين، الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط1. القاهرة: دار المصرية للنشر، 1997.

40- هبة ضياء إمام، في بيتنا مراهق، دليل الآباء إلى حل مشكلات المراهقين، ط1. القاهرة، دار الطلائع للنشر والتوزيع والتصدير، 2000.

41 Raymand G. Miltenberger، ترجمة: فضيل محمد خير الدين ومراد يس سعيد، تعديل السلوك، المبادئ والإجراءات، ط1. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014.

42-البواليز محمد عبد السلام القادري ورشيد نازح، مناهج البحث الاجتماعي، ط1.عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع: 2004.

43-البياتي ياس خضر ، الإعلام الجديد الدولة الافتراضية، ط1. عمان: دار البداية للنشر والتوزيع،2014

44-الرحباني عبير شفيق ، الإشهار الإلكترونية والإعلام، ط1. عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2015.

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

46-الطفلي امتثال زين الذين ، علم النفس النمو من الطفولة إلى الشيخوخة، ط1. بيروت، دار المنهل اللبناني للطباعة والنشر، 2004.

47-العلاق بشير عباس ، الاتصالات التسويقية الإلكترونية، ط1. الأردن: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، 2011.

48-النمر عاصم ، محاضرات في تعديل السلوك، ط1. عمان: دار اليازوري، 2011.

49-بن مرسلي أحمد ، مناهج البحث في علوم الإعلام والاتصال، ط2.الجزائر:ديوان المطبوعات الجامعية، 2005.

50-بومصلح عدنان، معجم مصطلحات علم اجتماع عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2015.

51-جندي عبد الناصر ، تقنيات ومناهج البحث العلمي في العلوم سياسية والاجتماعية، ط3. الجزائر:ديوان المطبوعات الجامعية، 2011.

52-حمداوي جميل ، المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها، متاح على الرابط التالي: https://dounloud.pdf.eboks.com

53-خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الأطفال، ط1. عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع، 2010.

54-دليو فوضيل، الاتصال مفاهيمه نظرياته، وسائله، ط1. القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع، 2003.

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

56-زيدان محمد مصطفى السمالوطيو نبيل، علم النفس التربوي، ط2. جدة: دار الشروق للنشر والتوزيع والطباعة، 1985.

57-زيدان مصطفى، النمو النفسي للطفل والمراهق وأسس الصحة النفسية، ط1.الجامعة الليبية، 2011.

58-سليمان محمد أحمد ، التسويق وتكنولوجيا الاتصالات، ط1. الأردن: مؤسسة ناشرون وموزعون2013 .

59-عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات ،عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع، 2000.

60-عطا كريم عبد الكريم ، الضغوطات النفسية لدى المراهقين ومفهوم ذاته. عمان: دار حامد للنشر والتوزيع، 2014.

61-عوض عباس محمود ، المدخل إلى علم نفس النمو- الطفولة المراهقة- الشيخوخة. دار المعرفة الجامعية، 2007.

62-غريب النجار سعيد ، تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية، ط1. بيروت: الدار المصرية اللبنانية، 2006.

63-فاروق أسامة ، مدخل إلى الاضطرابات السلوكية والانفعالية، ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2011 .

64-قندجلي عامر والشمراني إيمان ، البحث العلمي الكمي والنوعي الأردن: دار اليازوري للنشر والتوزيع، 2009.

65-قندلجي عامر إبراهيم ، الإعلام الإلكتروني، ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2015.

66-محمود إبراهيم وحيد . المراهقة خصائصها ومشكلاتها، ط1. دار المعارف للنشر والتوزيع، 1981.

67-مصباح عامر، التنشئة الاجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية، ط1. الجزائر، دار الأمة للطباعة والنشر والتوزيع، 2003.

68-موريس أنجرس: منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة صحراوي بوزيد ، بوشرف كمال، سبعون سعد، ط1 الجزائر:دار القصبة للنشر والتوزيع، 2008.

69-نور عاصم ، علم نفس النمو، ط1. الإسكندرية: مؤسسة شباب الجامعة للنشر والتوزيع، 2006.

70-هماال فاطمة السعدي ، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الحديثة بين التسلية وعمق التأثير، ط1. عمان: دار الخليج للصحافة والنشر، 2017.

الرسائل الجامعية

71- أبو عودة شرين أنور ، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساس بمدارس رام الله في مادة العلوم، رسالة ماجستير جامعة بير زيت فلسطين: كلية الدراسات العليا، 2010/ 2011.

72- الصندلي ريمة، "الضغوط النفسية وإستراتيجية المواجهة المستعملة لدى المراهق المحاول للانتحار"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة فرحات عباس سطيف: كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2011- 2012.

73- برتيمة سميحة ، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص: علم اجتماع التربية (جامعة محمد خيضر بسكرة: كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية)، 2016/ 2017)، ص73.

74- حمدان محمود سارة عبد الرحمان ، "إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الابتدائي من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ظل بعض التغيرات"، رسالة مكملة لمتطلبات شهادة الماجستير، تخصص مناهج وطرق التدريس جامعة الشرق الأوسط الأردن: كلية العلوم والترجمة، 2015 /2016.

75- سناء سعاد بن مرزوق نوال ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالإشهار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة: كلية العلوم الإنسانية

76- صافة أمينة ، "آثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية"، أطروحة لنيل شهادة الدكتورة في علم النفس الأسري، جامعة وهران 2: كلية العلوم الاجتماعية، 2015- 2016.

77- صافية أمينة، "آثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائري"، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه، جامعة وهران 2: كلية العلوم الاجتماعية 2015- 2016.

78- قويدر مريم، " أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل" ، رسالة ماجيستر، جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية و الاعلام، 2012/2011

78-أبو غوله عطا الله سامي ، استخدامات ذوي الإعاقات البصرية لتطبيقات التواصل الاجتماعي في الهواتف الذكية الإشباعات المتحققة، رسالة مكملة لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير،الجامعة الإسلامية: كلية الآداب في الجامعة الإسلامية ، 2017).

79-محمود يونس خليل شلايل، "الخبرات الصادمة وعلاقتها بالتمرد النفسي لدى طلبة المرحلة الإعدادية، جامعة الإسلامية- غزة، كلية التربية، 2015- 2016.

80-مشرى أميرة ، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية والإنسانية ،جامعة العربي بين مهيدي أم البواقي: كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، 2016- 2017.

81-مضاوي مريم ، تأثيرات الهاتف النقال على أنماط الاتصال الاجتماعي لدى الطالب الجامعي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة الحاج لخضر باتنة: قسم علوم الإعلام والاتصال، 2012

82-ناجي فريال محمد الغرام، "دراسة استخدام الهواتف الذكية في العملية التعليمية"، رسالة استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص: جامعة الشرق الأوسط الأردن: كلية العلوم التربوية ، 2016، 2017.

83-همال فاطمة، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجستير، جامعة الحاج لخضر باتنة: قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011- 2012.

الموسوعات والمجلات العلمية:

84- أحمد شادية، الهاتف الذكي حاسوب المستقبل، مجلة العلوم والتكنولوجيا، العدد 14 (أفريل- مارس 2012).

85- الحمصي معاد، الموسوعة العربية الإلكترونية.

86- شديد محمد حسن، غزة عبد العطي، استخدامات العملاء المحليين لتطبيقات الهواتف الذكية في حجز الغرف والفندقة، المجلة الدولية للتراث والسياحة، العدد1، (مارس)، 2018.

87- عبد الباسط أحمد عطا الله ، "الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان"، المجلة العلمية، العدد 34، الجزء الأول 2015.

88- كوكب الهاتف الذكي، مجلة القافلة، العدد2، (مارس- أفريل،2015).

89-أندي محمد حجازي، "دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل تعلمه"، مجلة الطفولة العربية، (العدد 43، 13 أكتوبر 2010).

90-فاضل عباس رانا ، الألعاب الالكترونية وآثارها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة مرحلة المتوسط،مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 59 (2014).

المواقع الالكترونية:

91-https://www.he//oo.com/articles/889

-92https://maqalaat.com

93-عبد القطب فاطمة فايز ، "الإعلام المحمول سمات الحاضر وآفاق المستقبل"، 4 يناير 2014، متوفر على الرابط التالي:

.https//Fatima nafayez.word press.com

94-الرحباني عبير، "الأجهزة الذكية تتحول إلى أداة إعلامية"، 2015/09/22، متوفر على الرابط التالي:http://alrai.com/article.

الملاحـــق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة محمد الصديق بن يحي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم:علم الاجتماع

ماستر 02:علم اجتماع الاتصال

استمارة استبيان حول موضوع:

تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين

-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانويات جيجل-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والاتصال

تخصص:صحافة مطبوعة وإلكترونية

نرجو منكم مساعدتنا وذلك بالإجابة على أسئلة هذا الاستبيان بكل دقة وموضوعية ونؤكد أن هذه المعلومات التي تدلون بها لن تستخدم إلاالأغراض علمية.

إعداد الطالبتين: **إشراف الأستاذة:**

- ✓ صوفان فاطمة - الزرزايحيزوبير
- ✓ قجبور أمال

السنة الجامعية:2021/2020

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الجنس

ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن

أقل من16 سنة ☐ من 16 إلى 17 ☐ أزيد من 17 سنة ☐

3-المستوى التعليمي

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

4- الشعبة

علوم تجريبية ☐ أدب وفلسفة ☐ تسيير واقتصاد ☐

لغات أجنبية ☐ تقني رياضي ☐

5- نتائج التحصيل الدراسي

امتياز ☐ تهنئة ☐ تشجيع ☐ لوحة شرف ☐

إنذار ☐ توبيخ ☐ لا شيئ ☐

المحور الثاني: دوافع إقبال المراهقين على الهواتف الذكية؟

6- هل تملك هاتف ذكي؟

نعم ☐ لا ☐

7-ماهو سبب إقبالك على الهاتف الذكي؟

الحاجة إلى التواصل ☐ الدراسة والعمل ☐

حب الظهور والتميز ☐

8- منذ متى وأنت تستخدم الهاتف الذكي؟

منذ سنة ☐ منذ سنتين ☐ ثلاث سنوات ☐

9- في أي مجال تستخدم الهاتف الذكي؟

التعليم والتثقيف ☐ التسلية والترفيه ☐ التواصل مع الأفراد ☐

أخرى

تذكر.....

المحور الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية المستخدمة من قبل المراهقين.

10- هل تمتلك الألعاب الإلكترونية في المنزل؟

نعم ☐ لا ☐

11- ماهي الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

الألعاب التعليمية ☐ ألعاب الرياضة ☐ ألعاب المغامرة ☐

ألعاب القتال ☐ الألعاب الحربية ☐

أخرى

تذكر.....

12- رتب الألعاب الإلكترونية حسب الأفضلية لذلك

بوبجي ☐

فري فاير ☐

فيفا fifa ☐

Pes ☐

نيد فول سيد ☐

13- ما الذي يجدبك في الألعاب الإلكترونية؟

بطل اللعبة ☐ متعة الفوز ☐طل اللعبة ☐

14- هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟

دائما ☐

أحيانا ☐

نادرا ☐

15- هل تدربك الألعاب الالكترونية على استخدام الأجهزة الالكترونية؟

دائما ☐

أحيانا ☐

نادرا ☐

16- كيف تتعرف على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية

عن طريق الأنترنت ☐ عن طريق الأصدقاء ☐

عن طريق الإخوة والأخوات ☐ عن طريق الوالدين ☐

أخرى تذكر.....

المحور الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

17- هل تمارس الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية

نعم ☐

لا ☐

18- هل تتحكم في الوقت المخصص للعب

نعم ☐

لا ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم فما هي هذه الأوقات

صباحا ☐ مساءا ☐

ليلا ☐ حسب الظروف ☐

19- هل تؤجل واجباتك المدرسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

كيف ترى تأثير الألعاب الالكترونية على تحصيلك الدراسي

سلبي ☐ إيجابي ☐ إيجابي أحيانا وسلبي أحيانا ☐

إذا كان التأثير سلبي ما درجة التأثير؟

درجة التأثير	لم تؤثر	أكثر تأثير	أكثر قليلا
عدم القدرة على الفهم والتركيز			

التدني في النتائج			
أعدت السنة الدراسية			

إذا كان التأثير إيجابي فما هي درجة التأثير؟

درجة التأثير	لم تؤثر	أكثر تأثير	أكثر قليلا
زيادة في نسبة الذكاء			
سرعة الاستيعاب والفهم			
اكتساب لغة جديدة			

المحور الخامس: تأثير الألعاب الالكترونية على شخصية المراهق نفسيا واجتماعيا وأسريا

21- هل سبق لك وأن قلدت أبطال لعبة إلكترونية

نعم ☐

لا ☐

إذا كانت إجابتك بنعم فيما تتمثل

تقميص شخصيات ☐ الحركة والطباع ☐

في اللباس ☐ طريقة الكلام ☐

22- بماذا تشعر وأنت تمارس الالعاب الالكترونية

القلق والتوتر ☐ الراحة والطمأنينة ☐ القوة والشجاعة ☐

الفرح والسرور ☐ الحماسة والحيوية ☐ الغضب ☐

23- ماهي المدة التي تقضيها في اللعب؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

24- بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

الراحة النفسية ☐ ضعف البصر ☐ التعب الجسمي ☐ الخمول الجسمي ☐

أخرى

تذكر.....

25- عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل :

تتوقف عن اللعب ☐ تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ تلعب ألعاب أخرى ☐

26- هل تستمتع بمشاهدتك القتل والتدمير والتحطم في الألعاب الالكترونية التي تلعبها

نعم ☐ لا ☐

27- هل الألعاب الالكترونية انعكست على نفسيتك

الفرح ☐ الشعور بالخوف ☐ الانزعاج ☐ لاشيء ☐

28- هل ممارستك للألعاب الإلكترونية يجعلك لا تبالي بمشاهدة القتل والدمار؟

نعم ☐ لا ☐

29- كيف تجد مشاهدتك للمشاهد الحربية ومشاهدة الأكشن في الألعاب الإلكترونية

مسلية ☐ مثيرة ☐ مرعبة ☐

30- هل تشعر عند ممارستك للألعاب الالكترونية أن تفاعلك مع أفراد أسرتك قد قل

نعم ☐ لا ☐

31- كيف تقيم درجة زيارتك لأقاربك منذ بداية ممارستك للألعاب الإلكترونية

جيدة ☐ متوسطة ☐ ضعيفة ☐

32- حسب رأيك هل يمكن الاستغناء عن هذه الألعاب

.....