جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديمغرافيا

مذكرة تخرج مقدمة لاستكمال المتطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي

الشعبة:علم اجتماع والديمغرافيا

تخصص: علم اجتماع اتصال

من إعداد الطالبة: شارف سعيدة

بعنوان:

الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالاغتراب الاجتماعي

دراسة ميدانية على عينة من منخرطي دار الشباب خير الدين بتقرت

أما اللجنة المتكونة من الأساتذة

شيماء مبارك	أستاذ محاضر قسم (أ) جامعة قاصدي مرباح ورقلة	رئيسا
رابح رياب	أستاذ التعليم العالي جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مشرفا ومقررا
سهيلة برقية	أستاذ مساعد قسم (أ) جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا

الموسم الجامعي 2021-2022

شكر و عرفان

الحمد والشكر لله واسع الكرم ذو الفضل لا اله إلا الله الذي بنعمته تتم الصالحات وبتوفيقه تتم الغايات احمد عز وجل أن هداني و سدد خطاي لإتمام هذا العمل، فلك الحمد ربي حتى ترضى ولك الحمد إذا رضيت ولك الحمد بعد الرضاء حمدا يليق بمقامك وعظيم سلطانك...

انه لحري بطالب العلم أن يعترف بجميل وفضل الآخرين، ففي مقامي هذا أن أتقدم بخالص شكري وتقديري إلى المشرف الأستاذ الدكتور رابح رياب، الذي لم يبخل علي بإرشاداته وعمله النبيل، فلك مني كل أسمى عبارات الشكر والتقدير

إلى اللجنة الفاضلة التي ستشرف على مناقشة هذا العمل الأستاذة رئيس اللجنة الدكتورة شيماء لمبارك والأستاذة المناقش الدكتورة برقية سهيلة، لكم مني كل خالص الشكر مسبقا على ملاحظاتكم القيمة التي سنراعيها باهتمام وستثري هذا العمل.

إلى جميع أساتذتي الكرام الذين أقدم لهم أسمى عبارات الشكر والتقدير الذين درسوني خاصة في مرحلة الماستر جزاكم الله عنا خير الجزاء وبارك الله فيكم.

الاهـــداء

إليك ربي هذا العمل خالصا لجلال وجهك وعظيم سلطانك والى نبيك الكريم هادي الأمة الأحمدي خاتم الأنبياء والمرسلين ... إلى روح أبي المطمئنة رحمه الله الذي علمني كيف امسك القلم وكيف اخط الكلمات بلا ندم و زرع أصفى ما في نفسي و رباني وهذبني فأحسن أدبي... إلى سيدة النساء أمي ثم أمي ثم أمي من علمتني حب العلم واحترام العلماء... إلى سندي وعزيمتي في هذه الحياة كل واحد باسمه إخوتي أخواتي الأعزاء من تزاحمت دعواتهم لي بالخير... إلى الأصدقاء الذين اخلصوا واصدقوا لي الدعاء... إلى كل من علمني حرفا معلمي وأساتذتي الذين تعاقبوا على تعليمي و أورثوني مبادئ العلم وحب الارتقاء إلى امة اقرأ ... إلى كل طلاب العلم والباحثين والنجباء... إلى كل من أحببته وأحبني في الله وأمدني يد العون وانتظر أن يكون له نصيب في هذا الإهداء... إليكم جميعا

اهدي لكم أسمى تقدير و تواضع ثمرات هذا النجاح أدامكم الله ذخرا للعطاء

سعيدة...

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي على اعتبار أن هذه الألعاب أخذت حيزا كبيرا من اهتمام ممارسيها من منخرطي دار الشباب خير الدين بتوقرت وأصبحت تشكل نشاط ذو أولوية في حياتهم على حساب نشاطاتهم اليومية الأخرى، وهذا من خلال التساؤل الرئيسي لهذه الدراسة والذي جاء على النحو التالي: **هل الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاغتراب الاجتماعي لدى منخرطي دار الشباب خير الدين بولاية توقرت؟**

ولقد تم استخدام المنهج الوصفي في هذه الدراسة كمنهج أساسي بالإضافة إلى منهج تحليل المحتوى (المضمون) كمنهج مكمل له. واختيرت عينة عدد مفرداتها 14من المجتمع الأصلي – منخرطي دار الشباب خير الدين ب توقرت– حسب متطلبات العينة المرغوبة –مدمني هذه الألعاب رواد قاعة الألعاب الالكترونية والانترنت– وتم من خلال ذلك تطبيق أداتين لجمع البيانات وهما : الملاحظة والمقابلة كأداة أساسية ولمعالجة هذه البيانات استخدمنا التحليل الكيفي والتحليل الفئوي والسوسيولوجي لإجابات المبحوثين وتوزيعها في جداول تكرارية بسيطة وأخرى ومركبة ثم احتسابها بالنسب المئوية

الكلمات المفتاحية: الإدمان على الألعاب الالكترونية، الاغتراب الاجتماعي، العزلة الاجتماعية، اللامعنى، اللامعيارية، منخرطي دار الشباب

Study summary

This study aims to know the relationship between electronic games addiction and social alienation, given that these games took a large part of the interest of its practitioners from the youth house Khair El-Din in Touggourt and became a priority activity in their lives at the expense of their other daily activities, and this is through the main question of this study Which came as follows: **Does addiction to electronic games lead to social alienation among those involved in the Youth House Khair al-Din in the Touggourt ?**

The descriptive method was used in this study as a basic method, in addition to the content analysis method as a complementary method. A sample of 14 vocabulary items was selected from the original community - those involved in the youth house Khair El-Din in Touggourt - according to the requirements of the desired sample - addicts of these games, pioneers of electronic games and the Internet - and through this, two tools were applied to collect data, namely: observation and interview as a basic tool, and to process this data we used qualitative analysis And categorical analysis of the respondents' answers and their distribution in simple, other and compound repetition tables, then calculated in percentages

Keywords: addiction to electronic games, social alienation, social isolation, meaninglessness, Normalessness, youth house involvement

.

فهرس المحتويات

شكر وعرفان

إهداء

ملخص الدراسة

فهرس الجداول

مقدمة .....

الفصل الأول:الإطار النظري للدراسة

تمهيد .....

1)–إشكالية الدراسة 8

2)–أسباب اختيار الموضوع: 10

3)–أهمية الدراسة: 11

4)–أهداف الدراسة: 11

5)–تحديد مصطلحات ومفاهيم الدراسة 12

6)–الدراسات السابقة 16

7)–المقاربة السوسيولوجية: 21

خلاصة الفصل .....

الفصل الثاني: الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد 26

1)–منهج المستخدم في الدراسة 26

2)–مجالات الدراسة: 27

3)– العينة الدراسة وكيفية اختيارها: 29

4)–أدوات جمع البيانات 30

5)– صعوبات الدراسة: 31

خلاصة الفصل 32

الفصل الثالث: عرض وتفسير وتحليل نتائج الدراسة

تمهيد 34

1)– عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين 34

2)– عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات لمحور الفرضية الأولى. 43

3)– عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات الخاصة بالفرضية الثانية 54

4)– عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات الخاصة بالفرضية الثالثة. 63

خلاصة الفصل 75
الخاتمة 76
التوصيات والاقتراحـات 77
قائمة المراجع
الملاحق

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يبن لنا التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات الخاص بمحور البيانات الخاصة للمحوثين من منخرطي دار الشباب	43
02	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين	54
03	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على العلاقات الأسرية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين	55
04	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على نظرة منخرطي دار الشباب خير الدين لواقعهم.	64-63
05	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على اهتمامات ورغبات منخرطي دار الشباب خير الدين	65
06	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على قيم وضوابط المجتمع الأصلي منخرطي دار الشباب خير الدين	74-73
07	يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على طريقة تفكير منخرطي دار الشباب خير الدين	76-75

مقدمة

إن اللعب يمثل جانبا مهما في حياة الإنسان المعاصر، إذ لم يعد يقتصر على الصغار فقط بل تعدى إلى عالم الكبار وتحول من مجرد أداة للتسلية إلى وسيلة للتعلم واكتساب الخبرة لمستخدميها و أداة للهيمنة والسيطرة لمنتجيها، فبعد دخول الثورة التقنية إلى عالم اللعب أفرزت وسائل الألعاب الالكترونية التي ترتبط ارتباطا جذريا بها التي انتشرت بين الناس في سنوات السبعينات، وما لبثت إن تطورت وبشكل رهيب ومتسارع إلى يومنا هذا واستطاعت إن توجد عالما افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار على حد السواء لحظات منفصلة عن الواقع وفي الوقت نفسه ذات تأثير فيه تكرس لسلب الوعي والاغتراب الاجتماعي عن طريق هذه الوسائل وما تحمله من مضامين.

وأكدت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية بما قد تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تساهم في زيادة الانفصال الاجتماعي مع الآخرين وارتباط الفرد بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته وتنتج فردا أنانيا لا يفكر إلا في إشباع رغباته.

وعلى ضوء هذا سنتعرف من خلال دراستنا هذه عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي لدى عينة من المنخرطين في دار الشباب خير الدين بمدينة توقرت.

وعليه قسمنا دراستنا حسب الخطة التالية :

الفصل الأول: بعنوان الإطار المفاهيمي للدراسة والذي يشكل الجزء النظري للدراسة وقد احتوى على: الإشكالية، الفرضيات وأسباب اختيار الدراسة وأهدافها وأهميتها والمفاهيم الأساسية لها وكذا بعض الدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة إضافة إلى المقاربة السوسيولوجية

الفصل الثاني:بعنوان الإجراءات المنهجية للدراسة والمكونة لمجالاتها الثلاث (المكاني، الزماني، البشري) وعينة الدراسة، منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات

الفصل الثالث: بعنوان عرض وتفسير وتحليل النتائج الدراسة والمخصص لعرض المقابلات ثم تفسير وتحليل المقابلات المقننة ثم مناقشة نتائج الدراسة على ضوء الفرضيات وبعدها الاستنتاج العام للدراسة تليها خاتمة الدراسة، وقد أرفقنا الفصول بقائمة المراجع التي اعتمدنا عليها في هذا العمل، ثم الملاحق (دليل المقابلة).

الفصل الأول: الإطار النظري للدراسة

تمهيد

1)-إشكالية الدراسة

2)-أسباب اختيار الموضوع

3)-أهمية الدراسة

4)-أهداف الدراسة

5)-تحديد مصطلحات ومفاهيم الدراسة

6)-الدراسات السابقة

7)-المقاربة السوسيولوجية:

خلاصة الفصل

1)-إشكالية الدراسة

تعد الألعاب الالكترونية منتوجا للثورة التكنولوجية التقنية، ذلك أنها صناعة يشارك فيها مختصون ومهندسون في مختلف المجالات السمعي البصري والموسيقى والتصميم وإنتاج السيناريوهات وغيرها،فكان من المتوقع أنها سترفع مستوى الذوق العلمي والفني لدى الجمهور، حيث كانت بوادرها تبشر بذلك لولا دخول الربح التجاري على الخط الذي حرف مسارها المأمول، ولان النظام الرأسمالي هو نظام مهيمن لذا فهو يسعى للاستثمار في الحاجات الإنسانية السائدة لتحقق الربح من جهة ولفرض سيطرته من جهة أخرى، وعليه نجد الشركات العالمية الكبرى ركبت موجة الاستثمار في هذا المجال و أخذت تنتج العاب تهدف لاستثارة الجماهير بكل الطرق بهدف زيادة الأرباح وترويج لأفكارها وثقافاتها متجاهلة بذلك كل الحدود الجغرافية والأخلاقية والثقافية للمجتمعات[1].

وعليه أغرقت الأسواق بمختلف أنواعها، فقد فاقت قيمة أرباح صناعة الألعاب الالكترونية بشكل مذهل أرباح صناعة الأفلام والرياضةمعا،حيث أكدت دراسة نشرتها شركة "**اكسنتشر Extencher**" الاستشارية سنة2021أن سوق الألعاب الفيديو حقق إيرادات ضخمة تفوق 300 مليار دولار على المستوى العالمي فقطاع الألعاب من القطاعات القليلة التي ازدهرت خلال الأزمة الصحية وباء كورونا بعد أن اضطر سكان العالم ملازمة المنزل لأوقات طويلة وغالبا ما يلجئون إلى الألعاب الالكترونية للهروب من الواقع وتمضية الوقت فسوق العاب الفيديو يضم حاليا 2,7 مليار لاعب في العالم بازدياد مقداره 500 مليون مستخدم خلال السنوات الثلاث الأخيرة ومن المتوقع أن تستمر هذه السوق في النمو واستقطاب 400 مليون لاعب أخر بحلول 2023[2].

ولان هذه الألعاب تستهدف الفئات العمرية التي لا تملك وسائل مقاومة لأنها ما تزال في مراحل التلقين والتكوين الذي يحجب عنها حسن الاختيار والتميز بين السيئ والجيد، نجد أنها صممت بتقنيات متطورة عالية الجودةتعتمد على الإثارة وتحاكي خيال الأطفال والمراهقين، مما جعلها الشغل الشاغل لهم واستحوذت على عقولهم وجل اهتماماتهم،فأحدثت مفهوم الإدمان على الألعاب الالكترونية الذي وصفته **منظمة الصحة العالمية**(بأنه ضعف السيطرة على الألعاب، وإعطاء أولوية متزايدة للعب هذه الألعاب

[1] مُحَّد حيدر،الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف، العراق، 2017، ص5.
[2] https://www.aljazeera/net/ebusiness.

على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذي تنال فيه الأسبقية على الاهتمامات الأخرى والأنشطة اليومية واستمرار أو تصاعد اللعب رغم حدوث عواقب سلبية)، وعليه فقد أدرجت هذه الأخيرة الإدمان على الألعاب الالكترونية ضمن نسختها الأخيرة من دليل تصنيف الأمراض الذي سيبدأ تطبيقها في عام 2022 إذ اعتبرته اضطراب صحيا يضحي مدمنوها بأوقاتهم ومسؤولياتهم في سبل البحث للحصول على سعادة افتراضية قد يفتقدونها في حياتهم [1]

فبرغم من التقارب الذي تتيحه هذه الألعاب وذلك بإزاحتها للحواجز والحدود الجغرافية والمسافات إلا أنها تحمل في خصائصها ومضامينها كل ما يزيد من فرديتهم وتدفعهم إلى الانعزال وتقطع أواصر الصلات بينهم وبين العالم الحقيقي وتجعلهم يعيشون في عالم افتراضي توفره لهم هذه الألعاب لا يشبه البتة عالم الواقع، فالممارسة الدائمة لهذه الألعاب تؤدي إلى حدوث بعض مظاهر الاغتراب الاجتماعي كعزلة الأبناء عن بقية الأسرة، فالفرد الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين يجعل منه فردا غير اجتماعي، وإسرافه في التعامل مع العالم الافتراضي يسبب له خلل في التعامل مع عالم الواقع فيفتقد لبعض المعايير والقيم والمهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين.

وعلى غرار جميع المجتمعات في ظل جائحة كورونا التي ألزمت الجميع المنازل لفترات طويلة نجد أن إدمان هذه الألعاب قد زاد في المجتمع الجزائري فعلى سبيل المثال لا الحصر نجد أن لعبة (البوبجي Pubg) و(الفيري فاير FreeFire) كانوا أكثر استقطابا للمراهقين والشباب الجزائريين في فترة الحجر الصحي

كما أن الانغماس في العالم الافتراضي الذي تتيحه هذه الألعاب وما تبثه من مضامين وأخلاقيات وقيم غريبة تفصلهم عن مجتمعهم الأصلي يجعلهم عاجزين عن فهم ما يحدث من حولهم في محيطهم الواقعي فالتحامهم بهذا الواقع الافتراضي يجعلهم يتعاملون بمنطق الشخصيات الخيالية وهو ما يفجر طاقات التوتر والعنف والتحدي والخصومة الدائمة مع مجتمع المحيط.

وعليه من خلال هذا الطرح جاءت هذه الدراسة لمعالجة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين من خلال التساؤل الرئيسي التالي:

- **هل الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاغتراب الاجتماعي لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت؟**

[1] https://arabic.sputniknews.com

الفرضية العامة:الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاغتراب الاجتماعي لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت.

الفرضيات الجزئية

- يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت إلى العزلة الاجتماعية.
- يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت إلى اللامعنى.
- يؤدي الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت إلى اللا معيارية

2)-أسباب اختيار الموضوع:

إن عملية اختيار الموضوع خاصة في العلوم الاجتماعية تعتمد أكثر على العوامل الذاتية للباحث أكثر منها على العوامل الموضوعية لان الاختيار يخضع بشكل كبير لاهتمامات وميول الباحث وقدرته على الملاحظة والإحساس بالمشكل ومدى استعداده للبحث والتقصي العلمي، وعليه فالأسباب التي دفعتنا إلى الخوض في هذا الموضوع ما يلي:

2-1)-الذاتية

- مصدر الإلهام (ملاحظة المحيط) بحكم طبيعة مهنة الباحثة ومعايشة الظاهرة شخصيا مع بعض الشباب والمراهقين رواد دار الشباب خير الدين، ازداد فضولي العلمي والرغبة في معالجتها.
- الرغبة في مواصلة دراسة الظاهرة التي تم تناولها في مرحلة الليسانس
- الرغبة في معرفة علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالاغتراب الاجتماعي
- معرفة المضامين التي تحتويها هذه الألعاب و تستحوذ على عقول مدمنيها

2-2)-الموضوعية

- وتفاقم ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي في أوساط المراهقين في الجزائر
- جدة وجدية موضوع إدمان الألعاب الالكترونية وأثره السلبي على المراهقين خاصة في الجزائر

- الوقوف على واقع انتشار الألعاب الالكترونية في الجزائر ومدينة توقرت خصوصا
- قلة الرقابة على ما يمارسه المراهقين من العاب الكترونية سواء من طرف الأولياء أو الجهات الرسمية
- الوصول لنتائج في الدراسة لمواجهة ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية في مجتمعنا من خلال مقترحات وتوصيات

3)-أهمية الدراسة:

تستمد الدراسة الحالية أهميتها من أهمية متغيراتها وإيجاد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي وتتجلى هذه الأهمية من خلال جانبين مهمين هما :

3-1)-الجانب النظري: تعد هذه الدراسة من بين الدراسات المهمة نظرا لحداثة موضوعها الذي استفحل وتفشى في أوساط العائلات الجزائرية بات يؤرق الأولياء الذين يشتكون من قضاء أبنائهم لأوقات طويلة ومتتالية أمام منصات هذه الألعاب الالكترونية مهملين بذلك واجباتهم المدرسية والحياتية من جهة وقلة الأوقات التي يقضونها مع أقرانهم أو عائلاتهم من جهة أخرى، كما تتيح هذه الدراسة الفرصة لباحثين آخرين لإجراء دراسات حول هذا الموضوع ومعرفة آثار سلبية أخرى للإدمان على الألعاب الالكترونية

3-2)-الجانب التطبيقي: تحاول هذه الدراسة الحالية معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي من خلال المقابلة التي أجريتمع عينة من منخرطي دار الشباب المدمنين على هذه الألعاب في مدينة "توقرت" حيث جاءت هذه الدراسة لتقديم توصيات للأولياء والجهات الرسمية عن مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية مما يجعلها تساهم في وضع الخطط الوقائية والعلاجية المناسبة، كما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تضاف للدراسات التي تساهم في كشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع ونشر هذه الألعاب الغربية الصنع ومضامينها التي لا يعي أبناؤنا خلفياتها و تأثيراتها على أفعالهم وعاداتهم وقيمهم الأصلية

4)-أهداف الدراسة:

يهدف هذا البحث إلى دراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي لدى منخرطي دار الشباب خير الدين وينبثق عنه عدة أهداف فرعية هي :

- الوصول إلى نتائج تسمح لنا بالتعرف بوضوح على علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالاغتراب الاجتماعي لدى مدمنيها
- معرفة إذا ما كان إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين في توقرت
- معرفة إذا ما كان إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب خير الدين في توقرت
- معرفة إذا ما كان إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين في توقرت
- التعرف على نوعية الألعاب الالكترونية الأكثر استقطابا لمدمنيها

5)-تحديد مصطلحات ومفاهيم الدراسة

تضم هذه الدراسة عددا من المفاهيم الأساسية وهي: الإدمان، الألعاب الالكترونية، إدمان الألعاب الالكترونية، الاغتراب الاجتماعي، العزلة الاجتماعية ، اللا معنى ، اللا معيارية، منخرطين دار الشباب وقد قامت الباحثة بتعريفها اصطلاحا ثم تقديم التعاريف الإجرائية :

5-1)-تعريف الإدمان

- **لغة:** كلمة الإدمان تعني المداومة على الشيء والاعتياد عليه وعدم تركه.[1]
- **اصطلاحا:** يعرف في موسوعة علم النفس وعلم النفس التحليلي بأنه" المداومة على عادة تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن أو الاكتئاب [2]
- ويعرفه (**Allan Schwartz**) " الإدمان هو التكرار القهري لفعل أشياء وممارسات معينة للحصول على متعة أو قيمة على الرغم من الأضرار المترتبة بسببه.[3]
- **إجرائيا:** ونقصد بالإدمان في هذه الدراسة هو تعاطي مادة الكترونية بتكرارها وممارستها الدائمة قصد إشباع حاجات معينة.

5-2)-تعريف الألعاب الالكترونية

[1] محمود بيومي خليل، انحرافات الشباب في عصر العولمة،ج2،ب ط، دار قباء للطباعة والنشر ،القاهرة، 2002، ص 163.

[2] حمودة سليمة ،(2015)، الإدمان على الانترنت اضطراب العصر، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ،العدد 21،ديسمبر ،2015،الجزائر،جامعة قاصدي مرباح ورقلة،ص 215

[3] Allan Schwaetz, Mark Dombeck ,Ask Anne "Definition of Addication. Mentalhelp.net.Edited.P6.

- **لغة**: اللعب في اللغة ضد الجد ويقال لعب فلان إذا كان فعله غير قاصد به مقصدا صحيحا، واللعب عمل للذة لا يرعى فيه داعي للحكمة، كعمل الصبي لأنه لا يعرف الحكمة وإنما يعمل للذة

واللعبة هي كل ما يلعب به مثل شطرنج، النرد، الدمية[1].

- **اصطلاحا** : يعرفها "**سالين وزيمرمان Sallin& zirmen**" هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ،ويطبق على اللعبة الالكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ،ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والفيديو والتلفاز والهواتف النقالة"[2]

وتعرف أيضا " إنها الألعاب الأكثر شعبية في العالم ،والتي تعرض على شاشات الحاسوب (العاب الحاسوب) أو على شاشات التلفاز (العاب الفيديو) ، والتي تلعب أيضا على الحوامل الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها ،حيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (تآزر الحركة والبصر) أو تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية " [3]

- **إجرائيا**: ونقصد بالألعاب الالكترونية في دراستنا الحالية هي تلك الألعاب المحمولة على أجهزة الكترونية، العاب الفيديو والعاب الحاسوب الموصولة بشبكة الانترنت المتوفرة في قاعة الألعاب وقاعة الانترنت بدار الشباب خير الدين بمدينة توقرت.

5-3)-تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية

- **اصطلاحا** :تعرفه موسوعة الإدمان " بأنه ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية تتملك الفرد في اليقظة والنوم[4]

وعرف أيضا : " انه الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة (On line اونلاين) سواء على أجهزة كومبيوتر أو الهاتف المحمول أو البلايستيشن Play- Station" [1]

---

[1] طه احمد الزيدي،ضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الالكترونية،دار الفجر للنشر والتوزيع، بغداد،2018، ص 20.

[2] الزيودي ماجد محمد، (2015)لانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ،مجلة تربوية،المجلد 10 ،العدد (1)،السعودية، جامعة طيبة للعلوم ، ص21

[3] مهنى حسني الشحروري،الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، دار المسيرة، الأردن، ط1، 2008، ص45 .

[4] موسوعة الإدمان: مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان،دار المجد للنشر، 2015، الأردن .

- **إجرائيا** :ونعني بالإدمان على الألعاب الالكترونية في دراستنا الحالية بأنها "التكرار الدائم والممارسة المكثفة لمدة تتجاوز ساعتين في ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت اللذين تتراوح أعمارهم بين 12سنوات إلى 19 بحيث
- تشغل معظم أوقاتهم وتشكل النشاط ذو الأولوية في حياتهم ويصبح الاستغناء عنها لا يقاوم والشعور بالاشتياق الدائم لها فيما لو منعوا عنها.

5-4)-تعريف الاغتراب الاجتماعي Social aliention

- **لغة** : كلمة اغتراب في اللغة تعني ابتعاد عن الوطن وهي مشتقة من "أغرب " أي جاء بشيء غريب واغرب تعني أيضا صار غريبا [2]
- **اصطلاحا** لقد أعطى "**أيمل دوركهايم E,Durkheim**" مفهوما جديدا للاغتراب فهو يرى انه نتيجة لظروف (Anomiَe) الانومي والتي تعني فقدان المعايير و تعرف باسم اللا معيارية في البحوث الحديثة ويعرفها بأنها النقص المدرك في الوسائل والمعايير المتفق عليها اجتماعيا لتحقيق أهداف ثقافية معينة [3]، كما أشار دور كهايم أن عزلة الإنسان عن التضامن الاجتماعي هي مصدر اغترابه .
- ويعرفه "ماركس Marx" في مخطوطاته أن الاغتراب هو عملية اجتماعية وفي نفس الوقت حالة نفسية تنتج من خلال المشاعر الكامنة للعزلة والعجز[4].
- **إجرائيا:** نعني بالاغتراب الاجتماعي في دراستنا الحالية " هو شعور المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت بالانفصال عن مجتمعهم وعدم التكيف معه نتيجة ممارسته المفرطة للألعاب الالكترونية وتفضيلهم الغوص في عوالمها الافتراضية لساعات طويلة

[1] رندة مُحَّد سيد احمد،(2020) العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات، مجلة دراسات في خدمة العلوم الاجتماعية والإنسانية ،العدد 51، المجلد 03،مصر،جامعة أسيوط ،ص 900

[2] فيصل بن سعد مُحَّد المنيع،وسائل التواصل الالكتروني ودورها في أحداث الاغتراب الاجتماعي، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم اجتماع، جامعة نايف للعلوم الأمنية،2017،ص17

[3] فيصل بن سعد مُحَّد المنيع ،نفس المرجع السابق ذكره، ص 96.

[4] Williamson,Lain et Cullingford,Cedric.(1997).The uses and misuses of "Alienation" in the social sciences and educatino.British Journal of Education Studies.45:3PP 263-275.

وتفاعلهم مع مضامينها المثيرة وتعلقهم بها ما يؤدي بهم إلى العزلة الاجتماعية وعدم القدرة على فهم وإدراك المعاني والأحداث مجتمعهم و رفض معاييره وضوابطه والتمرد عليها.

5-5)-تعريف العزلة الاجتماعيةSocial Isolation

- **اصطلاحا:** العزلة الاجتماعية عرفها "**هاوثورن Hawthorne,G**" بأنها عدم قدرة الفرد على الانخراط في علاقات وتفاعلات اجتماعية مع الآخرين ، أو مواصلة الانخراط في هذه العلاقات [1].
- **إجرائيا** : نعني بالعزلة الاجتماعية في دراستنا هذه "هي الانعزال الاجتماعي للمنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت وفقدان قدرتهم على إقامة علاقات اجتماعية وعدم رغبتهم في التفاعل مع الآخرين أو الانخراط في نشاطات جماعية واجتماعية .

5-6)-تعريف اللا معنى Meaninglessness

- **اصطلاحا:** ويعرفه "سيمان Seeman" انه توقع الفرد انه لا يستطيع التنبؤ بدرجة عالية من الكفاءة بالنتائج المستقبلية للسلوك ،فالرد يغترب عندما لا يكون لدية واضحا ما يجب عليه أن يؤمن به أو أن يثق فيه ،وكذلك عندما لا يستطيع تحديد معنى لما يقوم به او يتخذه من قرارات [2].
- **إجرائيا** : ونعني باللا معنى في دراستنا هذه بأنه " عدم قدرة المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت على فهم وإدراك المعاني والأحداث المحيطة بهم بشكل واضح ،وشعورهم بعدم جدوى الحياة وبأنها مملة و روتينية

5-7)-تعريف اللا معيارية Normalessness

- **اصطلاحا:** وتعرف لدى "**ايمل دوركهايم E,Durkheim**" ب "Anomie"، ويقصد بها حالة تدهور المعايير التي تضبط العلاقات الاجتماعية [3]

[1] Hawthorne,G.(2006).Measuring Social Isolation in Older Adults: Development and Initial Validation of the friendship Scale. Social Indicators Research,77,PP,521-548.

[2] خليفة عبد اللطيف دراسات في سيكولوجية الاغتراب،دار غريب للطباعة والنشروالتوزيع ،القاهرة،2003 ص 37

[3] بركات حليم، الاغتراب في الثقافة العربية متاهات الإنسان بين الحلم والواقع، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت،2006،ص 44.

- **إجرائيا:** ونعني باللا معيارية في دراستنا هذه " بأنها رفض المنخرطين لدار الشباب خير الدين بتوقرت للمعايير والضوابط الاجتماعية السائدة في المجتمع والتمرد عليها واستخدام طرق غير شرعية لتحقيق أهدافهم ورغباتهم.

5-8)- تعريف المنخرطين في دار الشباب

- وهم الأطفال والمراهقين والشباب المسجلين في دار الشباب خير الدين بمدينة توقرت عن طريق بطاقة انخراط الذين يستفادون من أنشطتها الشبانية وفي دراستنا هذه نقصد بهم رواد قاعتي الألعاب والانترنت الذين تتراوح أعمارهم من [11- 20]سنة

6)-الدراسات السابقة

6-1)- دراسات أجنبية

6-1-1)-الدراسة الأولى:(بالوفسكا ودزيروسكا Pawlowaska, Dzuirzyska) (2012) "علاقة استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى المراهقين " [1]

دراسة جرت في جمهورية التشيك هدفت للتعرف إلى علاقة استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية عند المراهقين ،طبقت على عينة متكونة من (728) مراهق تم فيها استخدام مقياس استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية ، وأشارت النتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطيه موجبة ودالة إحصائيا بين ارتفاع مستوى استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية وبين العزلة الاجتماعية لدى المراهقين من جهة، كما بينت النتائج عدم وجود فروق في قوة العلاقة بين استخدام الانترنت والألعاب الالكترونية وبين العزلة الاجتماعية لدى المراهقين تعزى للجنس

6-1-2)-الدراسة الثانية: دراسة (تروب **Traub**) (2010) **" تأثير استخدام الانترنت على الاغتراب الاجتماعي ومناطق التحكم لدى المراهقين"** [2]

[1]Pawlowaska, Dzuirzyska.(2012).Family relationships versus computer games addication in adolescents. Crruent Problems of Psychiatry, 13(3).196-208.

[2]Traub,Eric.(2010).The effect of internet yesag on social alienationand locus of control- the university of the Rockies Prquest Dessertqtion Publishing, p6.

استهدفت الدراسة اختبار تأثير استخدام الانترنت على الاغتراب الاجتماعي ومناطق التحكم لدى مجموعة من المراهقين ، وطبقت الدراسة على عينة قوامها (66) مفردة من المراهقين باستخدام المنهج الوصفي ودراسة حالة ،وبالاعتماد على مقياس خاص بالإدمان الانترنت للمراهقين ومقياس للاغتراب الاجتماعي واستخلصت الدراسة بأنه هناك وجود علاقة قوية بين الإدمان الانترنت لدى المراهقين واستخدامه لعدد ساعات الطويلة وبين الاغتراب الاجتماعي نتيجة لتقلص العلاقات الاجتماعية الواقعية بين المراهقين وانعزالهم الاجتماعي واستبدالهم لعلاقات الاجتماعية الواقعية إلى علاقات اجتماعية افتراضية .

6-2)- دراسات عربية

6-2-1)-الدراسة الأولى:دراسة **"إبراهيم هلال العنزي"** (2019/2018)،(**التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية، دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض)**[1]مجلة العربية للدراسات الأمنية ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية

هدفت هذه الدراسة للكشف عن واقع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة لذلك والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة عن اثأر إدمان هذه الألعاب، وقد اعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة العنقودية بلغت عدد مفرداتها (600) من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية، طبق عليهم الاستبيان الالكتروني كأداة البحث لجمع البيانات، واعتمدت على النظرية السلوكية كمدخل نظري مفسرا للدراسة، وقد خلصت للنتائج التالية:

حالة الإدمان الالكترونية مرتفعة لدى فئة الشباب واهم العوامل الدافعة لذلك هي ما تحتويه هذه الأخيرة من أساليب الإثارة والتشويق، وان أهم الآثار الاجتماعية والأسرية المترتبة عن إدمانها هي حالة الانعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم هذه الألعاب وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية ومشاكل صحية، وضعف التحصيل الدراسي واكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديد لسلامة المجتمع وأمنه

6-2-2)-الدراسة الثانية: دراسة (**فيصل بن سعد مُحَمَّد المنيع**) (2017) " **وسائل التواصل الالكتروني ودورها في إحداث الاغتراب الاجتماعي**)[1]أطروحة دكتوراه، جامعة نايف للعلوم الأمنية.

[1] إبراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية، دراسة ميدانية على طلاب مرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، مجلة العربية للدراسات الأمنية،2019/2018، قسم العلوم الاجتماعية، كلية فهد الأمنية، جامعة نايف العربية للعلوم الامنية،ص 485-501

تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول التساؤل التالي: ما هو دور وسائل التواصل الالكتروني في إحداث الاغتراب الاجتماعي؟

وهدفت هذه الدراسة لإبراز مساهمة وسائل التواصل الالكتروني في تغيير هوية العلاقات الاجتماعية للطلاب أولى جامعي ومعرفة واقع الاغتراب الاجتماعي لديهم، وهل هناك علاقة ارتباطيه بين وسائل التواصل الالكتروني في تغيير الهوية العلاقات الاجتماعية وواقع الاغتراب الاجتماعي لهؤلاء الطلاب، وقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي بطريقة المسح بطريقة العينة وتكونت من (420) طالب سنة أولى جامعة ملك السعود ،طبق عليهم استبيان ومقياس الاغتراب الاجتماعي .

وخلصت النتائج إلى أن وسائل التواصل الالكتروني ساهمت في تغيير العلاقات الاجتماعية، حيث اتضح كلما زادت مساهمة وسائل التواصل الالكتروني ازداد شعور بالاغتراب الاجتماعي بصورة عامة في أبعاده، وان ملامح واقع الاغتراب الاجتماعي لدى الطلاب تمثلت في الرفض يليه العزلة الاجتماعية يليه بعد اللا معنى ثم يليه بعد السلبية وأخيرا جاء بعد العجز .

6-3)-دراسات جزائرية

6-3-1)-الدراسة الاولى: دراسة (**احمد فلاق**)، (2008) " **الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات**"[2]أطروحة دكتوراه ، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

لقد هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على خصائص العاب الفيديو من ناحية الشكل والمضمون وتمحورت اشكاليتها حول التساؤل : ما مدى تأثير العاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

وعليه اعتمدت هذه الدراسة مسح مضمون الألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، واعتمد في ذلك على تحليل المضمون كأداة بالنسبة للجزء المتعلق بتحليل مضامين العاب الفيديو وبالاستمارة بالجزء المتعلق بتفاعل العينة مع تلك المضامين وخلص إلى:

إن العاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يفضلها الأطفال وهذا يعود لعناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة جدا التي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير التأكد من أن تقنيات تصميم عوالم العاب الفيديو

[1] فيصل بن سعد محمد المنيع، مرجع سبق ذكره.

[2] احمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008.

خلقت بالفعل ذلك الانغماس الوجداني والعقلي والجسماني التي تجعل الطفل يتقبل كل ما يقدم له من نماذج السلوك، وان العاب الفيديو تتيح للطفل الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، مضامين العاب الفيديو تعبر عن ثقافة منتجيها، ففرضت تلك المضامين تراتبية معينة للقيم يتم فيها التركيز على قيم الحركة، وقد كان تفاعل ايجابي للأطفال المبحوثين مع قيم محتوى العاب الفيديو، فرغم تباين الأدوار التي يختارونها أو تفرض عليهم في اللعبة تعد ايجابية دوما عندهم سواء تقمصوا دور البطل أو عوده أو منافسه، كما أبرزت الدراسة إن العاب الفيديو لست بريئة فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي تختلف عن منظومة قيم المجتمع الجزائري، وتؤدي وظيفة مستترة هي نشر ثقافة منتجيها تحت غطاء التسلية.

6-4)-أوجه الاستفادة

لقد كانت الدراسات السابقة الذكر بمثابة مراجع علمية تؤكد وجود موضوع الدراسة الحالية في ميزان البحث وبشكل جدي،حيث الاغتراب الاجتماعي في ظل التطور التكنولوجي، وكما يتضح مما جاءت به الدراسات السابقة، تشكل عدة تساؤلات وقضايا مهمة أفرزتها التفاعلات الناتجة عن احتكاك الأبناء بشكل غيرمسبوق بالأجهزة الالكترونية خاصة الألعاب الالكترونية والإدمان عليها وعدم قدرة الأولياء أو الجهات الرسمية التحكم فيها سواء في الداخل فيما بينته الدراسات المحلية الجزائرية أو في الخارج فيما أظهرته الدراسات الأجنبية والعربية ،فكانت هذه الأخيرة مشابهة للدراسة الحالية وليست مطابقة لها ولقد تم الاستفادة منها فقد دعمت الدراسة الحالية فيما يخص إثبات مشكلة الدراسة إظهار مظاهر الاغتراب الاجتماعي المترتبة عن إدمان الألعاب الالكترونية أو وسائل التوصل الالكتروني التي توفر عالم افتراضي يفصل كل منغمس فيه عن عالمه الواقعي وتتأثر بذلك أفعاله وعلاقاته فيه كما أن المنهج الوصفي الذي تم استخدامه وأدوات البحث المعتمدة في كل هذه الدراسات أفادت الباحثة في الاستعانة بأفكار الواردة فيها في وكذلك نتائجها ساعدتنا في تفسير وتحليل نتائج هذه الدراسة الحالية و إثبات علاقة الإدمان على الألعاب الالكترونية بالاغتراب الاجتماعي

ففي الدراسات الأجنبية يتضح من دراسة " **Traub** "و دراسة "**Pawlowska, Dzuirzyska**" أن استخدام الانترنت لساعات طويلة يؤدي إلى الاغتراب الاجتماعي لدى المراهقين وان كثرة استخدام الألعاب الالكترونية تؤدي إلى العزلة الاجتماعية، مما جعل الباحثة تهتم في الدراسة الحالية بعدد الساعات التي يقضيها منخرطي دار الشباب خير الدين في ممارسة

الألعاب الالكترونية في الحاسوب المحمولة على شبكة الانترنت، كما أن هاتين الدراستين ركزتا على نفس متغيرات دراستنا الحالية متغير الإدمان ومتغير الاغتراب الاجتماعي في مؤشره العزلة الاجتماعية.

أما الدراسات العربية فيتضح من دراسة" من دراسة **"إبراهيم هلال العنزي"** أن من تداعيات إدمان الألعاب الالكترونية هو انعزال الأفراد عن حياتهم الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي ودراسة **"فيصل بن سعد مُحَّد المنيع"** أن اكلما زاد استخدام شبكات التواصل الالكتروني زاد الاغتراب الاجتماعي بصورة عامة في أبعاده العزلة الاجتماعية، اللا معنى، فهذه الدراسات تفق مع دارستنا الحالية في متغيراتها الإدمان على الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي ومؤشرات الاغتراب وأبعاده (العزلة الاجتماعية اللا معنى)

والدراسات الجزائرية يتضح من دراسة **"احمد فلاق"** أن إدمان الألعاب الالكتروني لها آثار سلبية على والمراهق الجزائري، فهذه الألعاب تؤدي بهم إلى العزلة الاجتماعية تنمى لديهم السلوك العدواني ومضامينها تغرس فيهم قيم وعادات مغايرة لقيم وعادت مجتمعهم الأصلي، وان مضامين هذه الألعاب تروج لثقافة منتجيها المخالفة لثقافة المجتمع الجزائري، ويفيد هذا الباحثة في هذه الدراسة الحالية معرفة أثار السلبية للألعاب الالكترونية في نتائج الدراسات التي طبقت في المجتمع الجزائري على عينات الأطفال والمراهقين، وهو ما يتفق مع الدراسة الحالية التي ستطبق في المجتمع الجزائري،بحيث يفيد في تحديد مؤشرات وأبعاد متغير الاغتراب الاجتماعي في دراستنا الحالية واستغلال نتائج هذه الدراسات السابقة في تفسير وتحليل نتائج الدراسة الحالية المحصل عليها.

6-4-1)-أوجه التشابه

- ✓ كل الدراسات تناولت متغير الإدمان على الألعاب الالكترونية أو الإدمان الالكتروني
- ✓ طبقت هذه الدراسات على الأطفال والمراهقين وهم الفئة العمرية التي تضم لدراستنا
- ✓ استخدام نفس المنهج الوصفي للدراسة

6-4-2)-أوجه الاختلاف

- ✓ تختلف هذه الدراسات مع دراستنا الحالية في الأهداف ومجتمع البحث والمكان والزمان التي أجريت فيه الدراسة

✓ أدوات البحث فقد اعتمدت دراستنا الحالية على المقابلة المقننة كأداة أساسية للبحث أما الدراسات السابقة اعتمدت على الاستبيان

✓ الأسلوب المعتمد في الدراسة هو الأسلوب الكيفي (تحليل فئوي للفئات المحورية للمقابلة) أما دراسات السابقة اعتمدت على الأسلوب الإحصائية الكمية والقياس

7)-المقاربة السوسيولوجية

لقد تم الاستعانة بالمنظور السوسيولوجي للنظرية النقدية الملائم لتحليل موضوع الدراسة القائمة لمعرفة علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالاغتراب الاجتماعي، حيث ارتبط التناول المعرفي لعلاقة وسائط الإعلام بالاغتراب بأفكار النظرية النقدية خاصة مدرسة فرانك فورت، حيث أسهب روادها في نقد مخرجات الصناعات الإعلامية والثقافية التي تكرس لخلق واقع ثقافي مصنع يدفع بالأفراد للإحجام عن المشاركة في الحياة الاجتماعية والشعور بالعزلة والاغتراب

7-1)-النظرية النقدية(مدرسة فرانكفورت L'école de francfort)

هي حركة فكرية نشأت بمدينة فرانكفورت سنة 1923 بدات هذه الأخيرة في معهد الأبحاث الاجتماعية بالمدينة ثم هاجرت إلى جنيف 1933، ومع وصول "هتلر" للحكم في ألمانيا ثم إلى الولايات المتحدة الأمريكية أثناء الحرب قبل أن تعود إلى ألمانيا في الخمسينيات، والقاسم المشترك الذي تجمع مفكريها هو نقد ما هو قائم في المجتمع الصناعي المتقدم ، وقد استطاعت أن تطرح مسائل نقدية عميقة في إطار نقدها للعقل الاداتي، وصناعة الثقافة واستلاب الوعي واغتراب الإنسان وتحويل الثقافة إلى سلعة[1] .

ويعد الاغتراب احد أهم موضوعاتها واهم روادها الذين اسبهو في هذا الجانب من خلال مؤلفاتهم هم (**ماكسهوركايمر Max Horkheimer"&ادورنوAdornoTheodor&هاربرتماركيوزHerbert Marcuse**)

والفكرة الأساسية التي تنطلق منها النظرية النقدية هي أن ما يمتلكه المجتمع الصناعي من طاقات مادية وفكرية تجعل أساليب الهيمنة جديدة اشد وأقوى مغلفة بطابع عقلاني تختلف عن الأساليب السابقة وهذا من خلال استهداف الفرد في بنيته الغريزية والعقلية عن طريق التكنولوجيا ووسائلها التي تصنع وعيا زائفا وتبعد الجماهير عن حاجتهم الحقيقية والنقد وهذا كمايلي :

- كبح أساليب المعارضة وذلك باغتصاب حرية الإنسان الداخلية عن طريق الصناعة الثقافية التي تخدر النقد

[1] كمال بومنير، النظرية النقدية لمدرسة فرانكفورت من ماكس هوركايمر الى اكسيل هونيت، دار العربية للعلوم ناشرون، ط1، بيروت،2010،ص11.

- تنميط الحياة وإعادة تشكيل البشر (إنسان ذو البعد الواحد)

في هذا الاطار "**ماكس هوركايمر Max Horkheimer & ادورنو AdornoTheodor**"صاغ إشكالية مفادها أن السؤال الاتي: ما هي حدود وفوائد وأثار التكنولوجيات الحديثة للاتصال؟ الأمر الذي دفع المنظران أن ينشغلا بالإنتاج الصناعي للمواد الثقافية إذ تعد الصناعة الثقافية في نظهرهم نموذجا ناجحا لإفلاس الثقافة وسقوطها في التسليع وان تحول الفعل الثقافي إلى قيمة تجارية يقضي على قدرته النقدية فالأمر يصبح جليا هنا هو ضرورة الربط بين التكنولوجيا والثقافة والسلطة والاقتصاد وبذلك محاولا اكتشاف مجموعة من الروابط المتشابكة والمعقدة في مجال الاتصال [1]

وعليه ترى النظرية النقدية أن الثقافة المصنعة أداة للسيطرة الإيديولوجية ولتكريس الاغتراب يلجأ النظام الرأسمالي المتقدم إلى خلق ما يمكن أن يسمى بالحاجات الكاذبة أو الزائفة لدى البشر، وهي حاجات تصنعها وسائل الإعلام، إذ يحرص الإنسان على إشباع حاجاته الأساسية، فان خير وسيلة للقضاء على حريته، أي خلق الإنسان المتكيف ذي البعد الواحد الذي يستعيض عن الحرية بوهم الحرية[2].

واعتبر كل من "**هوركايمرHorkheimer&ادورنوAdorno**"أن ما تقدمه وسائل الإعلام عبارة عن أعمال وضيعة أو تشويه للأعمال الراقية هدفها الهاء الناس على البحث عن الحقيقة فمن خلال التجارة العالمية والثقافة الجماهيرية ينجح الاحتكار الرأسمالي في تحقيق أهدافه حيث تكون السلعة هي الأساس والثقافة يمكن تسويقها أيضا لتحقيق الربح وهي تعمل من خلال مفهوم صناعة الثقافة على ترسيخ أفكار الخاصة لسيطرة الطبقة المالكة أو الهيمنة على المجتمع بمفهومه الرأسمالي وذلك لتأثير البنية الفوقية على وسائل الإعلام وتوجيهها في الطريق الخطأ[3]

7-2)- الإسقاط النظري

وعلى ضوء ما سبق، ولان الألعاب الالكترونية تستهدف الفئات العمرية التي ما تزال في مراحل التكوين(المراهقين) والحاجة إلى اللعب، نجد أن مبتكروها استغلوا تلك الحاجات الأساسية لإشباعها لهم عبر هذه الألعاب الكترونية التي تسمح للاعب بالانخراط في السيناريو المقدم والتحكم فيه من خلال عالم افتراضي يجعله متصلا ومتواصل مع هذا العالم الافتراضي ومستسلما لقوانين هذه

[1] توم بوتومور، مدرسة فرانكفورت، ترجمة سعد هجرس،ط2، دار اويا للطباعة و النشر والتوزيع والتنمية الثقافية، 2004، ص 93.
[2] توم بوتومور، مرجع سابق ذكره، ص105
[3] توم بوتومور، مرجع سابق ذكره، ص109

الألعاب وأحكامها ويجد نفسه محصورا بين زاويتين زاوية النجاح و الارتقاء لمستوى أعلى في اللعبة و زاوية الفشل الذي يرفضه بشدة فيواصل اللعب لساعات أطول مما يوقعه في فخ الإدمان، ذلك أن هذه العاب تقوم على أساس التكرار الذي يلعب دورا مهما في تنميط السلوك والحبكة التي تشد اللاعب لمواصلة اللعب دون ملل وتحديد المسار الذي يعد قضية مضللة في الألعاب الالكترونية، حيث على الرغم من أن الظاهر بان اللعبة تعطي اللاعب الحرية في الاختيار وتحريك الأحداث، غير أن اختيارات اللاعب محددة سلفا من قبل منتجي اللعبة فهم يرسمون مسارات معينة تجبر اللاعب على إتباعها لمواجهة نتائج محددة، فاللاعب هنا في الحقيقة ليس فاعل حرا يسير اللعبة بقدر كونه منفعلا مع معطيات اللعبة الالكترونية وهي التي تسييره

ولأن اللعبة الالكترونية ليست مجرد تسلية بل هي وسيلة إعلامية أفرزتها التكنولوجيا الحديثة كأداة للهيمنة تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من حرب فكرية أو عسكرية أو ثقافية أو إيديولوجية، كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الواقع والخيال مما ينمط سلوكه على النحو الذي يرغب فيه صانعوا هذه الألعاب، وزيادة عدد الساعات اللعب وتفاعل مع مضامينها يزيد من الفجوة بينهم وبين محيطهم الواقعي ويؤدي بهم إلى الاغتراب الاجتماعي.

الفصل الثاني: الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1)-منهج المستخدم في الدراسة

2)-مجالات الدراسة

3)- العينة الدراسة وكيفية اختيارها

4)-أدوات جمع البيانات

5)- صعوبات الدراسة

خلاصة الفصل

تمهيد

بعد البناء النظري للدراسة سنركز في فصلنا الاتي الجانب الميداني للدراسة الذي يعد مدعما له ويرتبط به ارتباطا وثيقا، وللتأكد من تساؤلات الدراسة أو تحقق فرضياتها يجب على الباحث أن يخضعها للبحث الامبريقي ولان كل بحث يشترط تأكيده ميدانيا من خلال تحديد إجراءات منهجية للدراسة وفق الخطوات التالية: بدا بتحديد المنهج المستخدم وتحديد مجالات الدراسة، المجال المكاني وألزماني والبشري الذي يقصد به مجتمع البحث الذي نستخرج منه عينة الحاملة لظاهرة المدروسة

1)-منهج المستخدم في الدراسة

إن طبيعة الموضوع ومشكلة الدراسة هما اللذان يفرضان على الباحث تبني منهج معين دون غيره، وتبعا لأهدافه التي يسعى إلى تحقيقها

يعرفه "أنجرس موريس "على انه كيفية تصور تخطيطا لعمل حولموضوعما، انه يتدخل بطريقةأ كثراوا قل الحاحا، بأكثر او اقل دقة، في كل مراحلالبحثاو فيهذه المرحلةاوتلك، كما يمكنارجاع كلمة منهجالى ميدان خاصيت ضم نمجموعة من الإجراءات الخاصةبمجالا لدراسةمعين[1].

إن دراستنا هذه تندرج ضمن البحوث الوصفية، فكان اختيارنا حسب طبيعة موضوع هذه الدراسة ينصب في المنهج الوصفي فهو المنهج الملائم لهذه الدراسة حيث يقدم تحليلا كيفيا للظاهرة ويوضح خصائصها وسماتها الأساسية ويمنحنا بعدا كميا يوضح حجمها ومتغيراتها ومدى ارتباطها بالإبعاد الأخرى.

فالمنهج الكمي يهدف لقياس الطاهرة موضوع الدراسة ويستخدم في اغلب بحوث العلوم الإنسانية ويعتمد على القياس، أما المنهج الكيفي هدفه فهم الظاهرة وعليه ينصب الاهتمام أكثر على حصر معنى الأقوال التي جمعت أو السلوكيات تمت ملاحظتها، لهذا يركز الباحث أكثر علة دراسة الحالة أو دراسة عدد قليل من الأفراد[2]

[1] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي، وآخرون، سعيد سبعون، ط2، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2004، ص 99.

[2] موريس انجرس، نفس المرجع، ص 106

ولما كانت دراستنا الحالية من دراسات الوصفية التي تهدف لمعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والاغتراب الاجتماعي، وعليه اخترنا المنهج الكيفي لنحاول من خلاله فهم هذه العلاقة بين الظاهرتين بالاستناد إلى **منهج تحليل المضمون(المحتوى)**، الذي يعد من أساليب البحث العلمي ويهدف إلى الوصف الموضوعي المنظم والكمي للمحتوى الظاهر لمضمون الاتصال[1]. حيث يتناول هذا المنهج تحليل مضمون مهمات متنوعة كالأعمال الأدبية ومقالات والصحف والوثائق الرسمية والبرامج السمعية البصرية والتصريحات السياسية وتقارير الاجتماعات أو المقابلات شبه الموجهة[2].

ومن خلال **التحليل الفئوي** لفئات المحورية في المقابلة، وهو التحليل الذي يركز على احتساب ومقارنة تكرارات بعض الخصائص المصنفة مسبقا في فئات ذات دلالة، وهي تقوم على فرضية مفادها أن إحدى الخصائص عندما يتردد ذكرها أكثر بمعنى أنها مهمة بالنسبة للمتحدث[3]

2)-مجالات الدراسة:

تمثلت مجالات الدراسة الحالية فيما يلي :

2-1)-المجال المكاني للدراسة: يتطلب كل بحث ميداني التعريف بالمجال المكاني الذي تمت فيه إطاره الدراسة وقد وقع اختيارنا لتطبيق هذه الدراسة "دار الشباب خير الدين" بولاية "توقرت " وهي مؤسسة عمومية ذات طابع اجتماعي وتسلية وظيفتها تنظيم أوقات الفراغ للشباب[4] "

وتقع دار الشباب "خير الدين" في مركز مدينة "توقرت" في "حي بعلوش" وهي من أقدم واعرق دور الشباب في توقرت يعود تأسيسها إلى سنوات الثمانينيات، وتستقطب عددا كبيرا من الشباب بحكم موقعها الاستراتيجي، تتوفر على12 قاعة للأنشطة و2 قاعات العاب الكترونية + ملعب جواري وعدد الموظفين فيها 19 موظف

2-2)-المجال الزمني للدراسة: وبقصد به الفترة التي استغرقت لإجراء هذه الدراسة،وتم على 4 مراحل:

[1]Bernard,B,Content Analysis in Communication Research, Glencone, IL,free Press, 1952, P:18

[2]ريمون كيفي ولوك فان كمنهود، دليل الباحث في العلوم الاجتماعية، ص 264.

[3]ريمون كيفي ولوك فان كمنهود، نفس المرجع السابق، ص267.

[4]المادة،20، المرسوم التنفيذي رقم 07-10، المؤرخ في 17 ذي الحجة عام 1417، الموافق ل 6 يناير سنة 2006.

2-2-1)-مرحلة جمع المعلومات النظرية للدراسة(الببيوغرافية): وبدأت من النصف الثاني من شهر نوفمبر مباشرة بعد إعلان الإدارة القسم قبول موضوع دراستنا هذه، وتم فيها جمع المعلومات النظرية الخاصة بالموضوع من المراجع (كتب ودراسات سابقة، مجلات علمية) وهذا للإلمام بموضوع الدراسة واختيار أدوات البحث قبل النزول إلى الميدان

2-2-2)-مرحلة الدراسة الاستطلاعية:و بدأت في شهر مارس كاملا من 01الى31 مارس أين تمت زيارتنا وبشكل يومي تقريبا لقاعة الألعاب الالكترونية وقاعة الانترنت الموجودة على مستوى دار الشباب خير الدين واستخدمنا فيها المقابلة الغير مقننة (الحر) والملاحظة البسيطة، حيث فقد تم معاينة مجموعة من المبحوثين هناك أثناء ممارستهم لهذه الألعاب، وقد أفادتنا هذه الدراسة الاستطلاعية في اختيار مفردات العينة بدقة (مدمني العاب الالكترونية)،الذين يترددون لممارسة الألعاب بشكل يوميو يواصلون ممارستها حتى عند العودة لبيوتهم على الأجهزة الالكترونية المتاحة في البيت وهذا ما صرحوا به لنا خلال مقابلات الحرة كما أفادتنا في بناء دليل المقابلة الموجهة لهم.

2-2-3)-مرحلة الدراسة الأساسية (التطبيق الميداني):وتم فيها النزول للميدان جميع البيانات والمعلومات الميدانية من خلال المقابلة التي أجريت مع المبحوثين ابتدءا من يوم20افريل2022إلى غاية 30افريل2022 ودامت 11 يوما، وذلك بإجراء مقابلة كل يوم مع مبحوث عدا في عطلة نهاية الأسبوع أجريت 3مقابلات في نفس اليوم في دار الشباب خير الدين وتراوحت مدة المقابلة الواحدة بين 35 دقيقة إلى 45 دقيقة.

2-2-4)-مرحلة فرز وتفسير وتحليل البيانات:وتضمنت هذه المرحلة فرز معطيات المقابلات حسب متطلبات فرضيات الدراسة وتفيئتها إلى فئات محورية حسب تكرارات ثم توزيعها باستخدام أساليب إحصائية ونسب مئوية في جداول بسيطة وأخرى مركبة، ثم تحليلها إحصائيا وسوسيولوجيا ثم استخراج نتائج الدراسة ومقارنتها مع الدراسات السابقة التي اعتمدنها في دراستنا هذه واستخلاص نتائج عامة وتوصيات وحلول مقترحة للجهات المعنية بهذا الموضوع وهذا كان خلال فترة شهر ماي كاملا.

2-3)-المجال البشري للدراسة

2-3-1)-مجتمع البحث: وهو المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج على كل مفرداته، فيتم التركيز على المجتمع المتاح أو الممكن الوصول إليه والاقتراب منه لجمع البيانات، والذي يعتبر عادة جزء ممثلا للمجتمع المستهدف للدراسة[1].

ومجتمع البحث لدراستنا الحاليةهم مدمني الألعاب الالكترونية المنخرطينفي"دارالشباب خير الدين بمدينة توقرت"لموسم 2022/2021. وقدر عددهم ب 105 منخرط موزعين حسب فضاءات الموجودة في دار الشباب

3)- العينة الدراسة وكيفية اختيارها:

والعينة ضرورة من ضروريات إجراء البحوث الميدانية، وهذا لغرض تمثيل المجتمع الأصلي، ولكن تختلف هذه العينة من مجتمع إلى أخر ومن منطقة إلى أخرى، وذلك باختلاف الزمانو المكان[2]

وفي دراستنا الحالية تم الاعتماد على العينة القصدية التي يقوم فيها الباحث باختيار مفردات العينة بطريقة لا مجال فيها للصدفة، حيث يقوم الباحث شخصيا بانتقاء مفردات الممثلة أكثر من غيرها لما يبحث عنه من معلومات وبيانات، وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة، والتي تمثله تمثيلا صحيحا، وبالتالي لا يجد صعوبة في سحب مفرداتها بطريقة مباشرة[3].

و كانت عينة دراستنا الحالية هم المدمنين على الألعاب الالكترونية المنخرطين لدار الشباب خير الدين الذي يرتادون بصفة دائمة ويومية قاعتي الألعاب الالكترونية والانترنت الموجودتين على مستوى المؤسسة، وقد تعرفنا عليهم بمساعدة مشرفي قاعة الألعاب الالكترونية والانترنت وعن طريق الملاحظة والمقابلة الغير مقننة من خلال دراستنا الاستطلاعية، حيث بلغ عدد المقابلات التي قمنا بها 23 مقابلة، واخترنا من هذه المقابلات 14 مقابلة فقط اعتمدناها كعينة للدراسة التي رأينا أنها الأكثر ملائمة لهذه الدراسة وتخدم فرضيات وأهداف البحث وهم المفردات المدمنة على الألعاب الالكترونية وتخلينا عن المقابلات التي مفرداتها غير مدمنة على هذه الألعاب ولا ترتاد قاعتي الألعاب والانترنت بشكل يومي بل يأتون مرة في الأسبوع أو خلال العطل فقط.

[1] محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، 2004، ص 130.
[2] موريس أنجرس،نفس المرجع سابق الذكره،ص 315.
[3] رشيد زرواني، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة اوزيد صحراوي واخرون، دار النشر، القصبة، الجزائر، 2004، ص187.

4)-أدوات جمع البيانات

4-1)-الملاحظة المباشرة:وتعتبر تقنية تمكن من تسجيل نشاطات حالات البحث بطريقة محددة ومنظمة في وسطهم العادي بحثا موضوعيا، فهي تستعمل للتقرب من الجماعة المدروسة أكثر، ولكسب ودها وطمأنينتها ولان المعلومات التي تأتي من الملاحظة مهمة حيث أنها تمد الباحث بالاستبصار اللازم[1]

والملاحظة قبل أن تكون تقنية هي ممارسة اجتماعية لكونها طريقة خاصة لفهم النشاط البشري و استعمالنا لهذه التقنية يعود لتواجدنا في دار الشباب خير الدين يوميا بحكم العمل فيها منذ أكثر من سنتين فهذه المدة الطويلة نسبيا سمحت لنا بمشاهدة ومعاينة الظاهرة المدروسة والحصول على اكبر كمية ممكنة من المعلومات وتدوينها.

4-2)-المقابلة: ويقصد محادثة بين شخصين يبدؤوها الشخص الذي يجري المقابلة (الباحث) بهدف الوصول إلى معلومات وثيقة الصلة بالبحث.

كما تعرف على أنها عملية مقصودة تهدف إلى إقامة حوار فعال بين الباحث والمبحوث أو أكثر للحصول على بيانات ذات صلة بمشكلة البحث.[2]

3-3)-المقابلة المقننة(المقيدة):ويقوم الباحث بإعداد قائمة من الأسئلة قبل إجراء المقابلة، ويتم طرح نفس الأسئلة في كل مقابلة وبالغالب حسب نفس التسلسل غير أن ذلك لا يمنع من طرح أسئلة غير مخطط لها إذا ما رأى الباحث ضرورة لذلك وقد تكون الأسئلة المطروحة في هذا النوعمن المقابلات ذات نهايات مغلقة أو نهايات مفتوحة[3].

وعليه قد تم اختيار هذا النوع من المقابلات المقننة كأداة بحث أساسية ومناسبة للمنهج الكيفي الذي تم اعتماده في هذه الدراسة ورأينا انه ملائم لطبيعة الموضوع وتم تصميم دليل مقابلة المدمنين على الألعاب الالكترونية المنخرطين في دار الشباب خير الدين بتوقرت، انطلاقا من فرضيات ومتغيرات وأبعاد ومؤشرات الدراسة و أهداف الدراسة ، وبعد قمنا باختبار قبلي له تبين لنا ضرورة تعديل بعض الأسئلة تفاديا للتداخل وتكرار بين الأسئلة وأعدنا ترتيبها منطقيا وانتهينا إلى دليل نهائي للمقابلة و اشتمل الدليل على 22 سؤالا مقسم على 4 محاور كالأتي:

[1] عيسى الشماس، مدخل إلى علم الإنسان : الانثروبولوجيا، من منشورات اتحاد الكتاب العرب، سوريا، 2004، ص135.
[2] مساعد بن عبدالله النوح، مبادئ البحث التربوي، ط1،الرياض،كلية المعلمين،2004، ص99.
[3] محمد عبيدات واخرون، منهجية البحث العلمي، الجامعة الاردنية،ط2،عمان الاردن، 1999، ص23.

المحور الأول: البيانات الخاصة بالعينة ويضمن 4 أسئلة

المحور الثاني: العزلة الاجتماعية ويتضمن 6

المحور الثالث: اللامعنى ويضمن 5 أسئلة

المحور الرابع: اللا معياريةويضمن 7 أسئلة

وقد اعتمدنا في تحليل المقابلة على تحليل المحتوى الذي يهتم بتحليل الاتجاهات والقيم والدوافع وهذا من خلال التحليل الفئوي لفئات المحورية في المقابلة وهي الفئات ذات دلالة بالنسبة لفرضيات، حيث قطعنا نص (خطاب المبحوث)، احتفظنا من إجابات المبحوثين إلا بما لديه علاقة بمتغيرات ومؤشرات الدراسة، وعليه اعتمدنا على "**الجملة**" كوحدة للتحليل أما الفئات اعتمدنا فئة "**الموضوع**" وفئة "**القيم**" وفئة "**الاتجاه**" وفئة "**الموقف**" وفئة "**التفاعل**" وفئة "**السمات**"

5)– صعوبات الدراسة:

لا يستطيع الباحث للوصول إلىأي هدف معين دون التعرض إلى عراقيل وصعوبات في صيرورة العمل، وعليه من ابرز العراقيل والصعوبات التي واجهتنا في هذه الدراسة الميدانية ما يلي:

- ✓ إن التعامل مع فئة المراهقة بكل مراحلها في موضوع حساس كهذا يعد أمرا صعبا إلى حد ما، ذلك إن من خلال الدراسة الاستطلاعية واستعمالنا لتقنية المقابلة الحرة لاحظنا أن مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب اغلبهم تجاوبوا معنا بذكاء تفاديا للبوح بالحقيقة مما جعلنا نعيد صياغة الأسئلة بدقة حتى نتمكن من الحصول على اكبر قدر من المعلومات، وكذا توضيح لهم منطلقات الدراسة وانها بحث علمي محض وان معطياتهم ستكون سرية وتستعمل لأغراض علمية فقط.
- ✓ ضيق الوقت وصعوبة التحكم فيه اثناء تطبيق المقابلة
- ✓ تزامن فترة التطبيق هذه الدراسة مع شهر رمضان الكريم مما اضطررنا إلى تواجد في دار الشباب حتى في الفترة ليلة (سهرة).

خلاصة الفصل

لقد تطرقنا في هذا الفصل إلى الإجراءات المنهجية التي تمكن الباحث من وصول إلى الأهداف التي يسعى إليها، حيث تطرقنا فيه إلى مجالات الدراسة وعينة الدراسة والمنهج المستخدم فيها و أدوات جمع البيانات التي اعتمدنا فيها المقابلة المقننة كأداة أساسية للدراسة في جمع البيانات .

الفصل الثالث:عرض وتفسير وتحليل نتائج الدراسة

تمهيد

1)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين

(تحليل كيفي، فئوي،سوسولوجي)

2)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات لمحور الفرضية الأولى

(تحليل كيفي، فئوي،سوسولوجي)

3)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات لمحور الفرضية الثانية

(تحليل كيفي، فئوي،سوسولوجي)

4)-عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات لمحور الفرضية الثالثة

(تحليل كيفي، فئوي،سوسولوجي)

5)- الاستنتاجات العامة

خلاصة الفصل

تمهيد

بعد أن تطرقنا إلى الإجراءات المنهجية لهذه الدراسة، وبعد جمع البيانات من خلال تطبيق أداة البحث في ميدان البحث، سوف نعرج في هذا الفصل على عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات تحليلا كيفي وفئوي وسوسيولوجي ثم استخلاص النتائج العامة التي توصلت إليها الدراسة.

1)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين

1-1)-التحليل الكيفي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين.

المقابلة رقم(1): يوم 20 افريل2022 بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(أنا يومي نجي هنا للصالة باه نلعب partie ولا زوج لازم هذي نلعب أكثر من 4 سوايع ومنكرهش منها وحتى ندخل للدار نلعب في تليفوني.. نحب العاب الحربية وتع القتال Patriot .. ودارنا ميهمهمش هذا الشي ميهدروليش عليها لا..)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية وهو يمارسها لأكثر من 4 ساعات يوميا ويفضل الألعاب الحرب والقتال وأسرته لا تهتم لهذا الأمر.**

المقابلة رقم(2): يوم 21 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :12 سنة، المستوى الدراسي: أولى متوسط ، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا طول كي نخرج من لمدرسة نجي هنا مع أصحابي.. نلعب واحد ساعتين ونص هكاك لمغرب نرجع لدار وكي نلقى تليفون امي نزيد نلعب فيه تاني..يعجبوني العاب تع الحرب medal of honor.. وانا دارنا ميقولوليش لالا..)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية وهو يتجازو ساعتين يوميا في ممارستها ويفضل الألعاب الحرب والقتال وأسرته لا تعارض على هذا .**

المقابلة رقم(3): يوم 22 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :11 سنة، المستوى الدراسي: خامسة ابتدائي، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا كل عشية تقريبا نجي هنا باه نلعب jeux.. منفوتش 3سوايع خاطر قبل مغرب شوي لازم ندخل لدار..يعجبوني العاب تع الحربwar the under.. انا دارنا ميحبونيش نجي هنا ونلعب بصح انا منقولهمش اني رايح نقولهم خارج نلعب مع اصحابي برا هذا مكان كون يفيقو بيا يقابضوني...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية وهو يتجاوز ساعتين يوميا في ممارستها ويفضل الألعاب الحرب والقتال وأسرته تعارض مجيئه لصالة الألعاب غير انه يتحايل عليهم بالكذب و مختلف الحجج .**

المقابلة رقم(4): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :17 سنة، المستوى الدراسي: 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا يوميا نجي مع صاحبي رسمي هذي بلاصنا نلعبوا حتان يولي باه يغلق السيد.. كثر من 4سوايع نفوت هنا وكي نحكم فراشي في ليل تاني ندير partiyat ..يعجبوني العاب تع تخطيط العسكري كيما Anno 1800.. دارنا مدخلهمش فيا ميحوسوش يفهموا واش نلعب ولا واش ندير...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي بشكل يومي رفقة أصدقائه ويقضي في ممارستهايوميا أكثر من 4 ساعات، ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته لا تهتم ولا تتدخل في شؤونه.**

المقابلة رقم(5): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي: 3 متوسط، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا نجي هنا يوميا.. منفوتش 4 سوايع لعب يومي...يعجبوني العاب تع المغامرات نحب call of duty ..انا درانا ميقولوليش لالا ...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي يوميا ويقضي يوميا في ممارستها حوالي 4 ساعات، ويفضل الألعاب المغامرات وأسرته لا تعارض هذا.**

المقابلة رقم(6): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :15 سنة، المستوى الدراسي: 4 متوسط، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا طول هنا يومي تقريبا.. نلعب اكثر4 سوايع...يعجبوني العاب تع تخطيط العسكريtropic6..انا درانا ميهدولوليش عليها ...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي يوميا لقاعة الألعاب ويقضي في ممارستها و يتعدى 4 ساعات، ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته لا تعارض هذا**

المقابلة رقم(7): يوم 24 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(دائما هذي بلاصتي هنا نجي مع اصحابي على جال jeux.. نجيب واحد 4سوايع لعب هنا...يعجبوني العاب تع تخطيط العسكريbattle of mechs..انا درانا ميهدولوليش لالا عادي...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يتجاوز ساعتين يوميا في ممارستها إلى حوالي 4 ساعات، تقريبا ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته لا تعارض**

المقابلة رقم(8): يوم 25 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي 3 متوسط ، منخرط بدار الشباب

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(كل عشية انا هنا تلقايني.. نلعب 4سوايع تقريبا...يعجبوني العاب تع الحرب كيماplante fall..انا والديا ميحوسوش عليا هنا...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي كل مساء ويقضي في ممارستها تقريبا 4 ساعات تقريبا ،ويفضل الألعاب الحرب وأسرته لا تهتم بهذا الأمر**

المقابلة رقم(9): يوم 26 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:18 سنة، المستوى الدراسي 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(يومي انا هنا ونلعب jeux.. نلعب وقت اكثر من ربع سوايع ونلعب اي وقت في تليفوني...يعجبوني العاب تع التخطيط العسكري كيماAnno 1800..انا دارنا ميهدورش معايا في هذا الشيء يخصني لحق...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي بشكل يومي ويتجاوز 4 ساعات يوميا في ممارستها ، ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته لا تهتم بهذا الأمر لأنه شأن يخصه**

المقابلة رقم(10): يوم 27 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة

الجنس ذكر، السن:20 سنة، المستوى الدراسي:غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(انا طول هنا في صالة على جال jeux.. نفوت أكثر من ربع سوايع لعب يومي...يعجبوني العاب تع التخطيط العسكري كيماtropic6..انا دارنا واحد معلابالو في دارنا بلي نجي هنا ولا نلعب مهتموش بهذا الشي يخصني...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي بشكل يومي ويتجاوز 4 ساعات يوميا في ممارستها ، وصرح انه ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته ليس لها علم بممارسه للألعاب الالكترونية وهي لا تهتم بهذا الأمر لأنه شأن يخصه**

المقابلة رقم(11): يوم28 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي 1 ثانوي، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(تقريبا طول هنا مع صحابي نجو ل jeux.. نلعب اكثر من ربع سوايع ونلعب تاني في تليفوني...يعجبوني العاب تع الحرب كيماbattlefield5..انا صراحة معلابالهمش بلي نجي هنا أصلا دارنا هذا الشيء يخصني لحق...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي يوميا رفقة أصدقائه ويقضي أكثر من 4 ساعات يوميا في ممارستها، ويفضل الألعاب الحربية وأسرته لا تهتم بهذا الأمر لأنه شأن يخصه**

المقابلة رقم(12): يوم 29 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:19 سنة، المستوى الدراسي: غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(يومي انا هنا ونلعب jeux.. نجيب أكثر من ربع سوايع ونلعب...نحب العاب تع التخطيط العسكري كيماbattle of mechs ..انا دارنا ميهدورش معايا في هذا الشيء خاص بيا..)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي بشكل يومي ويتجاوز 4 ساعات يوميا في ممارستها ، ويفضل الألعاب التخطيط العسكري وأسرته لا تهتم بهذا الأمر لأنه شأن يخصه**

المقابلة رقم(13): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:15 سنة، المستوى الدراسي 4متوسط ، منخرط بدار الشباب.صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(نحب نجي هنا يوميا.. نلعب وحد 3 سوايع وكي نروح لدارنا تاني نلعب في pc تاعنا...نشتي العاب الحربية كيماcompany of heroes..انا لحق ميحوسوش يفهموا في هذا الامر لا يقولولي العب لا متلعبش...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية يأتي بشكل يومي ويقضي حوالي 3 ساعات يوميا في ممارستها ، ويفضل الحربية وأسرته لا تهتم بهذا الأمر**

المقابلة رقم(14): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:13 سنة، المستوى الدراسي 2متوسط ، منخرط بدار الشباب صرح لنا هذا المبحوث انه مدمن على الألعاب الالكترونية وهذا حسب قوله(تقريبا انا نجي هنا ونلعب jeux كل عشية بعدما نخلص قراية .. نلعب وحد ساعتين ونص هكاك...نحب العاب تع الحرب كيماbattlefield5..انا دارنا عندهم نورمال ميقوليش لا العب لا متلعبش...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط مدمن على الألعاب الالكترونية فهو يأتي كل مساء تقريبا بعد الدراسة ويلعب لمدة ساعتين ونصف تقريبا، ويفضل الألعاب الحربية وأسرته لا تهتم بهذا الأمر .**

1-2)-التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين.

الجدول رقم(1): يبن لنا التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات الخاص بمحور البيانات الخاصة للمحوثين من منخرطي دار الشباب.

المؤشرات		فئة السمات	التكرار	النسبة
الفئة العمرية	[14-11]	[سنة11-12سنة-13سنة-14 سنة-14...]	05	%35,71
	[17-15]	[15سنة- 15سنة- 16سنة-سنة16-سنة16-17سنة ...]	06	%42,85
	[21-18]	[18سنة-19سنة-20سنة...]	03	%21,42
		المجموع	14	%100
اللعبة المفضلة		فئة القيم	التكرار	النسبة
	القتال والحرب	[Patriot-medal of honor-battlefield5-war the under- company of heroes...]	07	%50
	الإستراتجية (التخطيط)	Anno 1800-plante fall- battle of mechs- tropic6...]	05	%35,71
	العاب المغامرات	[Resident vil7-call of duty...]	02	%14,28
		المجموع	14	%100
	من 2سا إلى اقل من 3سا	فئة التفاعل	التكرار	النسبة
		[نلعب ساعتين ونص هكاك- منفوتش 3 سوايع- ساعتين ونص...]	03	%21,42

عدد الساعات اللعب في اليوم	من 3سا إلى 4 سا	نلعب وحد 3 سوايع-نلعب3 سوايع ونص- نجيب ربع سوايع لعب-منفوتش ربع سوايع-4سوايع..]	05	%35,71
	أكثر من 4 سا	نلعب اكثر من ربع سوايع ...]	06	%42,85
		المجموع	14	%100
موقف الأسرة		فئة الموقف	التكرار	النسبة
	الرفض	[ميحبونيش نلعب-...]	01	%7,14
	اللامبالاة	[مايقولوليش لالا- ميهدورليش- مايحوسوش يفهو عليا- نورمال عندهم	13	%92,85
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول**: من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن فيما يخص مؤشر الفئة العمرية أعلى نسبة هي[15-17]كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 42,58%، ثم تليها الفئة العمرية [11-14] بنسبة 35,71%، وفي الأخير الفئة العمرية [18-21] بنسبة 21,42% .

أما فيما يخص مؤشر اللعبة المضلة لدى المبحوثين فأعلى نسبة منهم يفضلون العاب الحرب القتالية كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 50%، أما من يفضلون الألعاب إستراتيجية والتخطيط العسكري نسبتهم 53,71%، ومن يفضلون العاب المغامرات نسبتهم14,28%.

أما فيما يخص مؤشر عدد ساعات اللعب اغلب المبحوثين يمارسونها لأكثر من 4ساعات في اليوم كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 24,85% أما من يمارسونها من 3 ساعات إلى 4 ساعات نسبتهم35,71% ، ومن يمارسونها من ساعتين إلى اقل من 3 ساعات نسبتهم 14,28%.

أما فيما يخص مؤشر موقف الأسر من ممارسة أبناؤهم لهذه الألعاب فأعلى نسبة من المبحوثين صرحوا بأن أسرهم لا يبالون بذلك كما توضحه فئات التحليل بنسبة 92,85%، أما من صرحوا برفض أسرهم لذلك نسبتهم7,14%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن المبحوثين من مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب، كلهم يقعون في جميع مراحل المراهقة المبكرة والمتوسطة والمتأخرة واغلبهم من الفئة العمرية للمراهقة المتوسطة، وان اغلبهم يمارسونها لأكثر من 4 ساعات الألعاب لان اغلبهم أسرهم لا يبالون بما يمارسونه من العاب تسلية على الأجهزة الالكترونية وان اغلبهم ويفضلون العاب الحرب

القتالية والعاب إستراتيجية والمغامرات حسب تصريحاتهم، وهذا يعود لما تحتويه هذه الألعاب من الإثارة وتتماشى مع خيالاتهم وتجلب لهم المتعة، وعليه يفضلونها وهي النشاط الذي يعطونه أولوية على باقي أنشطتهم.

1-3)-التحليل السوسيولوجي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات العامة للمبحوثين.

نستنتج من خلال التحليل الكيفي والفئوي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالبيانات الخاصة بالمبحوثين أنجميعهم يقعون في مرحلة المراهقة واغلبهم الفئة العمرية [15-17] هي الأكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية بقاعة الألعاب والانترنت لدار الشباب، فهم ضمن المرحلة المتوسطة للمراهقة التي يفلت فيها نوعا ما المراهق من الرقابة الوالدية ويصبح أكثر ميلا للخصوصية محاولا إبراز شخصيته واثبات نفسه، مقارنة مع المراهقة المبكرة التي تتميز بأنها مرحلة قبول ومسايرة لما تفرضه عليهم أسرهم من تعليمات وتوجيهات، والمراهقة المتأخرة التي فيها تبدأ تظهر على المراهق علامات النضج والوعي أكثر من ذي قبل يكونون ويكونون أكثر استقلالية واقل ميلا للعب لأنه يصبحون يفكرون في مستقبلهم وتكون لديهم مسؤوليات أكثر.

صرح اغلبهم أنهم يفضلون العاب الحرب والقتال وآخرين يفضلون العاب التخطيط الاستراتيجي العسكري والعاب المغامرات مقارنة بالألعاب الالكترونية الأخرى، هذا يعود إلى مدى انتشارها وسيطرتها على السوق وما تحتويه من عناصر الإثارة و الاكشن الأمر الذي يجعل اللاعب يتحمس للعب ومشدود إليها بالحبكة التي تجعله لا يشعر بالملل،وهذا ما أكدته دراسة(**إبراهيم هلال العنزي**)أن حالة الإدمان الالكترونية مرتفعة لدى فئة الشباب واهم العوامل الدافعة لذلك هي ما تحتويه هذه الأخيرة من أساليب الإثارة والتشويق، وفي هذه الصدد يرى (**هاربرت ماركيز،Herbert Marcuse**)[1] في ظل التطور التكنولوجي أن أساليب الهينة اشد وأقوى ذلك انك ميزة المجتمع الصناعي المتقدم انه "ذو طابع سلعي" وهذه السلع والحاجات تربط الأفراد بالنظم السائدة وتقوم بعملية احتواء عقلي وغريزي فوسائل الاتصال والإنتاج المتعاظم لصناعة أوقات الفراغ وغيرها كلها يترتب عليها مواقف وعادات وردود فعل فكرية وانفعالية معينة تربط المستهلكين بالمنتجين والنتيجة الحتمية لذلك هي استقطاب الأخر من خلال استهداف بنيته الغريزية والعقلية.

ولان اللعب يعد حاجة أساسية في حياة المراهقة نجد أن مبتكروومخترعو الألعاب الالكترونية استغلوا تلك الحاجةلهذه الفئة العمرية لإشباعهالهم عبر هذه الألعاب التي تتميز عن غيرها بأنها وسائط الكترونية ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط فيها حركيا في السيناريو

[1] هاربرت ماركيز، الإنسان ذو البعد الواحد، ترجمة جورج طرابيشي، ط3 ، منشورات دار الأدب ، بيروت، 1988، ص48.

المقدم والتحكم في المحيط من خلال عالم افتراضي يتيح له الحرية المطلقة لإشباع ورغباته الشخصية التي تتماشى مع خياله وفضوله والإثارة التي يبحث عنها المراهق واختبار قدراتهواكتشاف الأشياء بنفسه بعيدا عن المحيط والأهل، وعليه نجد أن الإقبالعلى الألعاب الالكترونية خاصة العاب الحركة القتال والحرب يتسع نطاقه في أوساط المراهقين.

ويعد المبحوثين مدمنين على هذه الألعاب ذلك أنهم تجاوزوا عدد الساعات الوقت المسموح الذي أوصت به "**الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال**" التي حددت لكل فئة عمرية مدة زمنيةمعينة لا تتجاوزها و للفئة العمرية من [5-18] سنة أوصت الآباء بان يضعوا حد لا يتجاوز ساعتين يوميا أمام الأجهزة الالكترونية حتى لا يضر بهم ذلك صحيا ونفسيا واجتماعيا"[1]، ويعود الإدمان على الألعاب الالكترونية إلى وقت الفراغ الذي يعد ظاهرة اجتماعية ويحدد" **ستانلي باركر** "وقت الفراغ بثلاث طرق:"هي اخرج وقت الفراغ البحت بطرح كل نشاطات الإنسان خلال الساعات 24 كساعات العمل والنوم والأكل وقضاء الحاجات الفسيولوجية"[2] وقد ورد هذا التعريف في قاموس علم اجتماع

وعليه نجد أن هؤلاء المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية في أوقات فراغهم، ولان هذه الألعاب القائمة على أساس الإثارة ما يجعلهم يفقدون السيطرة على عدد ساعات ممارستها ويزيد عدد ساعات ممارستها فيولونها الأولوية على حساب نشاطاتهم اليومية الأخرى بمأن هؤلاء كلهم متمدرسين ومما سبق نجد أن وقت فراغهم لا يتجاوز ساعتين يوميا بطرح وقت الدراسة 8 ساعات+ وقت النوم 8ساعات من 24 ساعة فيبقى 8 ساعات من وقت الحاجات الفسيولوجية والواجبات المدرسية كالدروس الخصوصية والتزامات الأسرية، فنجدهم يقصرون في واجباتهم الأسرية والمدرسية

ولان اغلب المبحوثين صرحوا بأن موقف أسرهم حول ممارستهم لهذه الألعاب هو عدم الاهتمام ويعود هذا إلى عدم وعي أولياؤهم بخطورة هذه الألعاب، كما أن انشغال الأولياء بسبب متطلبات الحياة وظروفها والعمل خاصة في ظل الحضارة الالكترونية وعدم مواكبتهم لتكنولوجياتها المتسارعة خاصة فيما يخص الأجهزة الالكترونية الخاصة الترفيه من جهة، ومن جهة أخرى بعد الأبناء الآباء خاصة في مرحلة المراهقة لان المبحوثين هم من فئة المراهقة، جعل اغلب أولياء المبحوثين لا يهتمون كثيرا بما يتسلى أولادهم ولا ماذا يفعلون خارج المنزل ما دام أبناؤهم لا يجلبون لهم المشاكل وهذا ما صرح به اغلب المبحوثين عند سؤالهم عن موقف أولياؤهم حول ممارستهم لهذه الألعاب، فلم يجد هؤلاء المبحوثين النصح والمرافقة أو رقابة أولياؤهم فإنهم يهدرون أوقات فراغهم في

[1] https://www.moh.gov.sa
[2] A.musa@annabaa.org

هذه الألعاب، حيث يقول الباحث(**عادل سلطاني**)" تساهم هذه الوسائط أي العاب الفيديو في إهدار الوقت.."[1]، بتسمرهم لساعات طويلة أمام شاشات الألعاب، و خضوعهم لسيطرة تلك الوسائط الالكترونية. وهذا ما أكدته دراسة "**تروب، Traub**"بأنه هناك وجود علاقة قوية بين الإدمان الانترنت لدى المراهقين واستخدامه لعدد ساعات الطويلة وبين الاغتراب الاجتماعي.

2)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات لمحور الفرضية الأولى.

2-1)-التحليل الكيفي لمعطيات المقابلات للفرضية الأولى الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب.

المقابلة رقم(1): يوم 20 افريل2022 بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب. (...ايه تبانلي تأثرت علاقتي بأصحابي عادو قلال ماشي كيما قبل...لالا منحبش نشارك فيهم نشاطات الجماعية..انا نحب نتعرف على اصحاب في jeux من الانترنت بخير..في دارنا طول نراطي اي لمة ولا اي حاجة حاجة يديروها كي يتلمو.. لالا منفكرش بلي صرالي مشاكل مع دارنا بسباب jeux ...صح انا دايما معزول كي نبرونشي مع jeux خلاص ...)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه تأثرت فقد قل عددهم ولم تعد كالسابق وانه لا يحب مشاركة في النشاطات الجماعية وأصبح بفضل التعرف على أصدقاء جدد في محيط اللعب عبر الانترنت وانه يفوت كل نشاط يخص أسرته ولا ذكر أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشكل مع أسرته وانه يشعر بالانعزال تماما عندما يباشر اللعب**

المقابلة رقم(2): يوم 21 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :12 سنة، المستوى الدراسي: أولى متوسط ، منخرط بدار الشباب.

[1] مُحَمَّد حيدر،الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف، العراق، 2017، ص49.

(...أنا نشوف عادي علاقتي بصحابي مليحة...ايه نشارك فيهم بصح كي يكونوا فيهم معايا أصحابي..أنا نحب ندير أصحاب في jeux في الانترنت..انا في دارنا نكون معاهم في الخرجات برك كي يروحوا لبلايص لي نحبهم.. يحسراه أنا طول مشكلتي مع دارنا بسباب jeux على جال لقراية كي نطيح فيها...أنا كي نعود نلعب ما نسمع ما نرد على للي معايا ...)

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه عادية وجيدة وانه يشارك في النشاطات الجماعية التي يشارك فيها معه أصدقاؤه فقط وانه يحب أن يقيم علاقات صداقة في إطار الألعاب عبر الانترنت، وانه يشارك أسرته فقط في الخرجات إلى الأماكن التي يفضلها فقط، وان الألعاب الالكترونية دائما تخلق له نفس المشكل مع أسرته بسبب تراجع مستواه الدراسي، وهو عندما يكون يمارس الألعاب الالكترونية يفقد السمع و يمتنع عن الرد على من حوله.**

المقابلة رقم(3): يوم 22 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :11 سنة، المستوى الدراسي: خامسة ابتدائي، منخرط بدار الشباب.

(...انا نشوفها مليحة علاقتي باصحابي...انا نشارك في هذو نشاطات بصح غير في اللي نحبهم..أنا نشتي نتعرف على أصحاب من بلدان أخرى في الانترنت.. في دارنا نقعد معهم في وقت الماكلة وكي يخرجوا نروح معهم تاني.. ايه jeux دارلي مشاكل في دارنا خاصة مع خاوتي دايما نتعاركوا على وقت اللعب ...انا كي نكون نلعب تديني لعالم اخر طول بعد ...)

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه جيدة وانه يشارك في النشاطات الجماعية لكن فقط في النشاطات التي يحبها وانه يحب أن يتعرف على أصدقاءمن دول أخرى عبر الانترنت ، وانه يشارك أسرته جلسات الطعام و الخرجات أيضا، وان الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل مع أسرته خاصة مع إخوته فهو في شجار دائهم معهم حول توزيع توقيت اللعب بينهم ، وهو عندما يكون يلعب في الألعاب الالكترونية تأخذه إلى عالم أخر مباشرة.**

المقابلة رقم(4): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :17 سنة، المستوى الدراسي: 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...ايه اثرت بزاف على علاقتي بأصحابي بقاولي غير زوج اصحاب وهما تاني يحبوا لي les jeux كيفي...لالا انا منشاركش فيهم نقلق من لغاشي..أنا نفضل لعلاقات الافتراضية خير مع ناس اخرين من العالم.. في دارنا طول وحدي منحبش نشارك معهم اي حاجة.. jeux مداراليش مشاكل مع دارنا jamais...ايه انا دايما معزول وحدي في شمبرتي ولا راني هنا في الصالة نلعب...)

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه تأثرت كثيرا، حيث بقي له صديقان فقط وهما يشاركانه نفس الحب لهذه الألعاب وانه لا يشارك في النشاطات الجماعية لأنه ينزعج من جموع الناس، وانه يفضل العلاقات الافتراضية لإقامة علاقات مع أناس آخرين من أنحاء العالم، وانه لا يحب مشاركة أسرته في أي شيء ، وان الألعاب الالكترونية لم تخلق له أية مشكل مع أسرته إطلاقا ، وهو دائما معزول في غرفته لوحده أو انه يتواجد في صالة الألعاب ليمارس اللعب .**

المقابلة رقم(5): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي: 3 متوسط، منخرط بدار الشباب. (...انا علاقتي هايلة بصحابي وطول نجو كيف كيف هنا ونلعبوا...نشاطات الجماعية أنا نشارك غير في تاع sportبرك..أنا نحب ندير علاقات في انترنت مع ناس جدد.. نشاطات تع دارنا منحبش نشارك فيهم نديقوتيهم.. jeux ديرلي مشكل مرات كي نسهى على وقت الصلاة تبدا أمي تعيط عليا ...ايه نحس بروحي معزول ...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه جيدة وهو دائما معهم ويأتون مع بعضهم للعب وانه في النشاطات الجماعية يشارك فقط في النشاطات الرياضية ، وانه يفضل إقامة علاقات الافتراضية مع أناس جدد، وانه لا يحب المشاركةفي نشاطات أسرته لأنه يمل منهم، وان الألعاب الالكترونية تخلق له مشاكل أحيانا عندما يسهى عن الصلاة تبدأ والدته بالصراخ عليه ، وهو يشعر بنفسه معزول.**

المقابلة رقم(6): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :15 سنة، المستوى الدراسي: 4 متوسط، منخرط بدار الشباب.

(...انا علاقتي بصحابي نقصت معادش كيما بكري نقصو صحابي...اي نشاط جماعي نكره نشارك فيه..أنا نحب ندير صحاب من انترنت.. منحش نشارك مع دارنا في نشاطاتهم.. jeux دارلي إيه مشكل على جال صلاة ولقراية ...مع الالعاب ايه نتعزول في عالم اخر نعود ...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه تراجعت لم تعد كما كانت من قبل وان أصدقاؤه نقص عددهم، وانه يكره المشاركة في أي نشاط جماعي ، و يفضل إقامة علاقات صداقة عبر الانترنت، ولا يحب المشاركةأسرته في نشاطاتهم، وان الألعاب الالكترونية تخلق له مشاكل فيما يخص الصلاة والدراسة ، ومع الألعاب يصرح انه ينعزل معها ويصبح في عالم أخر.**

المقابلة رقم(7): يوم 24 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...انا علاقتي بصحابي ولات محدودة مع الوقت قل عدد تاعهم...لالا منشاركش في نشاطات الجماعية..أنا في الحقيقة نفضل علاقات افتراضية خير.. منحش نشارك في نشاطات تع عايلتي.. ايه صراولي مشاكل مرات على جال القراية بسبة الالعاب...ايه الألعاب خلاتني نحس بالعزلة...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه أصبحت محدودة وقل عددهم بمرور الوقت، وصرح انه لا يشارك في النشاطات الجماعية، و يفضل إقامة علاقات افتراضية أفضل له، ولا يحب المشاركةفي نشاطاتأسرته، ويقر أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل وأحيانا بسبب الدراسة، و يصرح أن الألعاب جعلته يشعر بالعزلة.**

المقابلة رقم(8): يوم 25 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنسذكر،السن :14 سنة، المستوى الدراسي 3 متوسط ، منخرط بدار الشباب.

(...انا علاقتي بصحابي تبدلت نقصوا صحابي...في لحقيقة نكره نشارك فيهم نشاطات الجماعية..أنا نحب ندير علاقات في انترنت.. نشاطات تع عايلتي دايما يفوتوني.. ايه عملتلي مشاكل الألعاب بسباب القراية يقابضوني دارنا...ايه الألعاب طول تعزلني على لي معايا...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه تغيرت ونقص عدد أصدقائه، وصرح انه يكره المشاركة في النشاطات الجماعية، و يفضل إقامة علاقات في الانترنت، وقال أن نشاطات عائلته دائما ما يفوتهم، ويقر أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل مع أسرته بسبب الدراسة، و يصرح أن الألعاب دائما تعزله عمن حوله.**

المقابلة رقم(9): يوم 26 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:18 سنة، المستوى الدراسي 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...انا صحابي عادو.قلال .. نشاطات الجماعية مشاركش فيهم n évitihom دايما...بصراحة نفضل العلاقات الافتراضية.. طول نراطيهم نشاطات تع الدار...دراتلي قبل مرات هكا مشاكل على جال قراية كي كنت نجيب نقاط هابطين...ايه انا أصلا طول معزول في شمبرتي...)

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن عدد أصدقائه أصبح قليل، وصرح انه لا يشارك في النشاطات الجماعية ويتجنبهم، وانه يفضل علاقات افتراضية، وقال أن نشاطات عائلته دائما ما يفوتهم، ويقر أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل مع أسرته بسبب الدراسة، و يصرح أن الألعاب دائما ما تعزله في غرفته.**

المقابلة رقم(10): يوم 27 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة

الجنس ذكر، السن:20 سنة، المستوى الدراسي: غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

(...علاقتي بصحابي bien...وفي نشاطات الجماعية نشارك مرات حسب طبيعة نشاط..بصراحة نفضل العلاقات الافتراضية.. منحضرش فيهم نشاطات تع اهلي..لالا مدراتليش مشاكل عمري ما شفيت...ايه انا أصلا طول معزول في شمبرتي نلعب في jeux...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه جيدة، وصرح انه في النشاطات الجماعية يشارك ولكن مشاركته تتوقف حسب طبيعة النشاط، و يفضل علاقات افتراضية، وقال أن نشاطات عائلته لا يحضر فيهم، وأن الألعاب الالكترونية لا يتذكر أنها يوما خلقت له مشكل مع عائلته، و يصرح انه دائما معزول عن عائلته في غرفته مع الألعاب.**

المقابلة رقم(11): يوم28 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي 1 ثانوي، منخرط بدار الشباب. (...علاقتي بصحابي شوي قل عدد تعهم مبقاش كي وقت فات...نشاطات الجماعية هذي انا névitihom قع...ونحب نتعرف على ناس جدد في انترنت ولا في jeux .. منحبش نحضر فيهم نشاطات تع دارنا..لالا عمرها ما دارتلي مشكل...jeuxتخلني نحسب بروحي معزول...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه قل عددهم قليلا، وصرح انه يتجنب المشاركة في النشاطات الجماعية، و يفضل التعرف على أناس جدد عبر الانترنت، وقال أنه لا يحب الحضور في نشاطات عائلته، ويقول أن الألعاب الالكترونية لم تخلق له قط أي مشكل، و يصرح أن الألعاب تشعره بالعزلة.**

المقابلة رقم(12): يوم 29 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:19 سنة، المستوى الدراسي: غير متمدرس ، منخرط بدار الشباب. (...علاقتي بصحابي bien...نشاطات الجماعية نشارك غير في تعsport...ونحب نتعرف على ناس جدد في انترنت ولا في jeux .. طول نراطي نشاطات تع دارنا..لالا ما دارتليش مشكل ابدا..jeuxتخلني نحسب بروحي معزول...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه جيدة، وصرح انه يشارك في النشاطات الجماعية الرياضية فقط، و انه يفضل التعرف على أناس جدد عبر الانترنت او من خلال الألعاب الالكترونية، وقال أنه دائما ما تفوته نشاطات عائلته، ويقول أن الألعاب الالكترونية أبدا لم تخلق له مشاكل و يصرح أن الألعاب تشعره بالعزلة.**

المقابلة رقم(13): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:15 سنة، المستوى الدراسي 4متوسط ، منخرط بدار الشباب. (...علاقتي بصحابي تبدلت مبقاوليش بزاف أصحاب...ونشاطات الجماعية نشارك لالا منشاركش فيهم...ونحوس على ناس جدد في انترنت.. و نشاطات تع دارنا نشارك ساعات محتم برك..ايه دارتلي مشاكل مع أمي خاصة على وقت الصلاة.. أنا في jeux نتعزل ما نسمع ما نرد على حتى واحد...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه تغيرت ولم يبقى له الكثير من الأصدقاء، وصرح انه لا يشارك في النشاطات الجماعية ، و انه يبحث على أناس جدد عبر الانترنت، وقال أنه يشارك في نشاطات عائلته إذ تم إرغامه، ويقول أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل خاصة مع حول أوقات الصلاة، وأن الألعاب تعزله وعندما يلعبها يفقد السمع ولا يرد على احد.**

المقابلة رقم(14): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:13 سنة، المستوى الدراسي 2متوسط ، منخرط بدار الشباب. (...علاقتي بصحابي مريقلة مخصهاش...ونشاطات الجماعية مشتيش نشارك فيهم...ونحب نتعرف على اصحاب جدد في انترنت.. و نشاطات تع دارنا نشارك ساعات ...ايه دارتلي مشاكل مع اخوته خاصة على تور تع ل pqrtiya.. أنا في jeux نعود معزول...).

*** من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن علاقته بأصدقائه جيدة، وصرح انه لا يحب المشاركة في النشاطات الجماعية، و انه يحب التعرف على أصدقاء جدد عبر الانترنت، وقال أنه يشارك في نشاطات عائلته أحيانا، ويقول أن الألعاب الالكترونية خلقت له مشاكل خاصة مع إخوته حول جولات اللعب، وأن الألعاب تجعله معزول.**

2-2)-التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الأولى الخاصة بالإدمان يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب.

الجدول رقم(2): يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين

المؤشرات		فئة الموضوع	التكرار	النسبة
	محدودة	[نقصو صحابي- بقاوا غير زوج أصحاب معايا برك- مبقاوليش بزاف صحاب-قل عدد صحابي- عادو صحابي قلال...]	08	%57,14

طبيعة علاقات الصداقة	جيدة	[علاقتي بصحابي هايلة- علاقتي مليحة-علاقتي مريقلة- علاقاتي bien...]	06	%42,85
		المجموع	14	%100
المشاركة في النشاطات الجماعية		فئة الموقف	التكرار	النسبة
	لا يشارك	[لا منشاركش- لالا منحبش نشارك فيهم-لا نكره نشارك فيهم- n evitéhom ...]	09	%64,28
	يشارك	[نشارك في ليكونوا فيها صحابي برك- نشارك غير في تاع سبور-نشارك مرات برك حسب نشاط-نشارك في اللي نحبهم..]	05	%35,71
		المجموع	14	%100
الرغبة إقامة علاقات مع الآخرين		فئة الموضوع	التكرار	النسبة
	افتراضية	[نحب نتعرف على أصدقاء غير في انترنت- نفضل علاقات افتراضية-نحب نتعرف على أصحاب في jeux تاع انترنت..]	14	%100
	واقعية	/	00	%00
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول**: من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة فيما يخص طبيعة العلاقات الصداقة، هي علاقات محدودة كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 57,14%، أما علاقات الصداقة الجيدة بنسبة 42,85%

أما فيما يخص المشاركة في النشاطات الجماعية أعلى نسبة للذين لا يشاركون في هذه النشاطات كما توضحه فئات التحليل بنسبة 64,28%، أما الذين يشاركون فيها فنسبتهم 35,71%.

أما فيما يخص الرغبة في إقامة علاقات مع الآخرين فكل المبحوثين يفضلون علاقات افتراضية كما هو توضحه فئات التحليل بنسبة 100%، بدل علاقات مع الآخرين واقعية.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على العلاقات الاجتماعية لمدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب، فأغلبهم أصبحوا يفضلون إقامة علاقات الافتراضية مع الآخرين بدل العلاقات الواقعية وعلاقاتهم بأصدقائهم تراجعت وصارت محدودة واغلبهم لا يشاركون في النشاطات الجماعية، وهذا يعود حسب تصريحاتهم بسبب انشغالهم

بالألعاب الالكترونية وانجذابهم للعالم الافتراضي الذي توفره الألعاب وقضائهم فيه معظم أوقاتهم مما أدى إلى انفصالهم عن الآخرين وحدوث خلل في علاقاتهم الاجتماعية.

الجدول رقم(3): يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على العلاقات الأسرية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين

المؤشرات		فئة الموقف	التكرار	النسبة
المشاركة في النشاطات الأسرية	لا يشارك	[لا منشاركش- دايما يفوتوني -طول نراطيهم – منحضرش فيهم-منحبش نشارك فيهم...]	11	%78,57
	يشارك	[نشارك في لخرجات برك- نشاركهم وقت الماكلة-نشارك مرات برك كي تحتم عليا...]	03	%21,42
		المجموع	14	%100
المشاكل مع الأسرة بسبب الألعاب الالكترونية		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
	نعم	[ايه دراتلي مشاكل معهم خاصة على لقراية-ايه دراتلي مشاكل تقريبا كلهم على جال الصلاة-ايه طول مشاكل مع خاوتي على تور تع اللعب-ايه يقابضوني دارناعلى جالها..]	10	%71,42
	لا	[لالا منتفكرش دارتلي مشكل نهار معهم-لالا مدارتليش مشكل معهم...]	04	%28,57
		المجموع	14	%100
الشعور بالعزلة		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
	نعم	[ايه نحس روحي معزول في دارنا-ايه نتعزل نروح في عالم أخر-ما نسمع ما نرد على لي معايا معزول دايما-ايه نحس بالعزلة كي نولي نلعب-ايه دايما معزول في شمبرتي نلعب...]	14	%100
	لا	/	00	%00
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول**: من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة فيما يخص المشاركة في النشاطات الأسرية، اللذين لا يشاركون فيها كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 78,57%، أما الذين يشاركون فيها بنسبة 21,42%.

أما فيما يخص المشاكل مع الأسرة يسبب الألعاب أعلى نسبة من المبحوثين اللذين خلقت لهم هذه الألعاب مشاكل أسرهم كما توضحه فئات التحليل بنسبة 71,42%، أما الذين لم تخلق لهم مشاكل مع أسرهم فنسبتهم 28,57%.

أما فيما يخص الشعور بالعزلة فكل المبحوثين يشعرون بالعزلة كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 100%. أما الذين لا يشعرون بذلك نسبتهم معدومة00%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على العلاقات الأسرية لمدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب، حيث أن كل المبحوثين يشعرون بالعزلة و يحجمون عن المشاركة في نشاطات أسرهم ويعانون من مشاكل معهم بسببها، وهذا يعود حسب تصريحاتهم لانعزالهم مع الألعاب وجلوسهم لساعات طويلة أمام شاشاتها منغمسين في سيناريو اللعبة المشوق وحبكته المثيرة عبر مراحل متتالية ومستويات متتابعة، فيقصرون في واجباتهم الدينية والمدرسية والمنزلية مما اثر سلبا على علاقاتهم الأسرية.

2-3)-التحليل السوسيولوجي العام لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الأولى الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب

من خلال التحليل الكيفي والفئوي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالفرضية الأولى نستنتج أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب، فشعورهم بالانعزال عن الآخرين وجلوسهم لأكثر من 2 ساعات يوميا أمام شاشات هذه الألعاب أدى بهم للانفصال والعزوف عن الآخرين، مما يجعلهم يعشون حالة من الاغتراب من خلال تراجع دائرة أصدقائهم التي أصبحت محدودة مقتصرة على الأصدقاء الذين يشاركونهم نفس الاهتمام باللعبة وهذا حسب تصريحاتهم، وعليه أصبحوا لا يحبون المشاركة في النشاطات الجماعية، فتواصلهم لساعات طويلة مع هذه الألعاب التفاعلية اثر على رغبتهم في إقامة علاقات مع الآخرين ويفضلون علاقات افتراضية بدل علاقات واقعية حقيقية، وهذا ما أكدته نتائج دراسة "**تروب**

Traub" بأنه هناك وجود علاقة قوية بين الإدمان الانترنت لدى المراهقين واستخدامه لعدد ساعات الطويلة وبين الاغتراب الاجتماعي نتيجة لتقلص العلاقات الاجتماعية الواقعية بين المراهقين وانعزالهم الاجتماعي واستبدالهم لعلاقات الاجتماعية الواقعية إلى علاقات اجتماعية افتراضية.

غير أن هذا التأثر لم يقتصر فقط على العلاقات الاجتماعية بل تعدى إلى العلاقات الأسرية حيث نجد أن اغلب المبحوثين صرحوا بأنهم لا يفضلون المشاركة في نشاطات أسرهم و آخرين أكدوا أن مشاركتهم لهذه النشاطات مع أسرهم محدودة تقتصر فقط على الطعام أو بعض الخرجات للاماكن التي يفضلها هؤلاء، كما أن اغلبهم صرحوا أن الألعاب الالكترونية خلقت لهم مشاكل مع أسرهم بسبب تقصيرهم في الواجبات المدرسية أو العبادة، وهذا ما أكدته نتائج دراسة "**إبراهيم هلال العنزي**" وهذا لما تحتويه هذه الألعاب من عناصر الإثارة والتشويق والتفاعل الذي يجعلهم مشدودين لها لساعات طويلة دون ملل وانجذابهم لتصميمها الذي يعتمد على تعطيل الطاقات الشابة على الإبداع الاجتماعي بإهدار وقتهم في عوالمها التي يتناغم مع خيال هؤلاء الذين يقعون في مرحلة المراهقة والتغيرات المصاحبة لهذه الفترة التي يشعر فيها المراهق بأنه بحاجة أكثر إلى الخصوصية ويطلق عليها علماء النفس بالتمركز حول الذات فهو يسعى للتعرف على الذات بعيدا عن تأثيرات المحيط إلى محاولا إبراز شخصيته واثبات نفسه بالقيام بأفعال قد لا تكون مرغوبة من قبل الأهل، غير أن هذه المشاكل التي تخلقها الألعاب لهؤلاء مع أسرهم لا تعبر ضمنيا عن موقف أسرهم برفض ممارسة أبنائهم للألعاب لان اغلب المبحوثين صرحوا بعدم اهتمام أسرهم لممارستهم هذه الألعاب كما هو موضح في فئات التحليل في الجدول رقم (1) أعلاه فيما يخص مؤشر موقف الأسرة حول ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية،

وعليه نستنتج أن هذه المشاكل هي نتيجة رفض ظرفي واني مشروط بعدم انجاز أو تقصير المبحوثين في عمل ما كالصلاة أو الدراسة وليست مشاكل ناتجة عن رفض قاطع لممارسة المبحوثين للألعاب عن وعي بخطورتها وإن الفترات الطويلة التي يقضيها هؤلاء المراهقين في ممارسة هذه الألعاب بدون تواصل مع الآخرين من حولهم يجعلهم أفرادا غير اجتماعيين ومنطوين على أنفسهم وأكثر ميلا للانسحاب الاجتماعي وبالتالي الميل إلى العزلة الاجتماعية وهذا ما تؤكده نتائج دراسة"**بالوفسكا ودزيروسكا Pawlowaska, Dzuirzyska**".

3)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات الخاصة بالفرضية الثانية

3-1)-التحليل الكيفي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الثانية الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب .

المقابلة رقم(1): يوم 20 افريل2022 بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(... انا هذه الدنيا ماعدت فاهم فيها والو... منيش راضي على حياتي بلعكس راني كاره حياتي...ومعلابالیش قع بواش صرالي من الاحداث منبرونشيش معهم... وهذا الواقع تعنا كل الأفكار قديمة للي دور فيه... انا في الحقيقة ما عندي حتى انجاز درتو لحد الان ...)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها مبهمة ولا يفهم فيها أي شيء، كما صرح انه غير راضي على حياته وانه سئم من حياته ولا يدري بما يحدث حوله من أحداث أبدا ولا يهتم بهم، يرى أن كل الأفكار في واقعنا قديمة، ولم يقم لديه أي انجاز في حياته لحد الآن.**

المقابلة رقم(2): يوم 21 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :12 سنة، المستوى الدراسي: أولى متوسط ، منخرط بدار الشباب. (... دنيا هذه نشوفها ماشية راهي ترول... وانا عايش فيها واخلاص...والاحداث للي فيها راني منهتمش بيه اصلا ... ماكاين والو فيه هذا الواقع ولا فكرة تعجبني... انا انجاز لي نديرو تع قرايتي برك نحس بقيمتو كي ننجح هذا مكان ...)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها تسير وفقط ، كما صرح انه يعيش فقط فيها و الأحداث لا يهتم بها، يرى أنه يوجد في واقع أي فكرة تعجبه، ويشعر فقط بقيمة منجزاته في الدراسة**

المقابلة رقم(3): يوم 22 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :11 سنة، المستوى الدراسي: خامسة ابتدائي، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي عادي... وانا حياتي نورمال راضي الحمدالله...والاحداث للي يصروا انا معلابالیش بیهم ...كاين واحد الأفكار ساعات يعجبوني فيها... انا انجاز لي درتهم هو نتفوق في قرايتي ونفرح بيه ...)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها عادية ، كما صرح انه راضي على حياته ويحمد الله على ذلك، و الأحداث التي تجري حوله لا يهتم بها، ويرى أن هناك أفكار في واقعه تعجبه أحيانا، ويقول أن انجازاته هي تفوقه في الدراسة ويفرح كلما يفعل ذلك.**

المقابلة رقم(4): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :17 سنة، المستوى الدراسي: 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب. (... الحياة هذي صعيبة... وانا منيش راضي على حياتي كاره حياتي دايما...والاحداث قاعدين يصروا ماندير حتى موقف عليهم... الواقع هذا مافيه حتى idie تعجب... انا انجاز لي نديروا ويعجب اصحابي هو لي نحس بقيتو apar ca لالا منحس بحتى شي اخر...)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها صعبة ، كما صرح انه غير راضي على حياته ويشعر دائما بالسأم في حياته ، و الأحداث التي تجري حوله لا يبدي أي موقف اتجاها، ويرى أن واقعه لا يحتوى على أي فكرة تثير الإعجاب، ويقول انه يشعر بقيمة كل انجاز يقوم بها ويثير إعجاب أصدقائه فقط .**

المقابلة رقم(5): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي: 3 متوسط، منخرط بدار الشباب. (... الحياة ماعندي ما نقول غير ما ني فاهم فيها والو... والو منيش راضي على حياتي...والاحداث قاعدين اللي يصروا انا لاعلاقة بيهم... الواقع مافيه حتى فكرة كلش قديم للي يدور فيه... انا انجاز لي نديروا و نحس بقيتو غير في الالعاب هنا كي نطلع لمستوى اعلى...).

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها صعبة مبهمة ولا يفهما، كما صرح انه غير راضي على حياته، و الأحداث التي تجري حوله ليس له علاقة بهم، ويرى أن واقعه لا يحتوى على أي فكرة كل الأفكار فيه قديمة، ويقول انه يشعر بقيمة كل انجاز فقط في مجال اللعبة عندما ينتقل لمستوى أعلى.**

المقابلة رقم(6): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :15 سنة، المستوى الدراسي: 4 متوسط، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي صعيبة مش لاقي فيها روحي... منيش راضي حاجة مراهي تمشي في حياتي كيما نبغي...والأحداث قاعدين اللي يصروا انا منحوسش عليهم... الواقع هذا مكاين والو فيه يعجب... انا ما نحس بقية حتى انجاز نديروا...).

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها صعبة ولا يتكيف معها، كما صرح انه غير راضي على حياته لأنه لا شيء يسير كما يحب، و الأحداث التي تجري حوله لا يهتم بها، ويرى أن واقعه لا يحتوى على أي شيء يعجبه، ويقول انه لا يشعر بقيمة أي انجاز يقوم به**

المقابلة رقم(7): يوم 24 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي مملة... منيش عارف روحي عايش واخلاص...والأحداث قاعدين اللي تصرى انا ميهمونيش قع..الواقع هذا فيه غير افكار روتينية سامطة...انا ما نحس بحتى انجاز كيف كيف عندي..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها مملة، كما صرح انه تائه ولا يعرف نفسه انه يعيش وفقط، و الأحداث التي تجري حوله لا يهتم بها، ويرى أن واقعه أفكاره روتينية ومملة، ويقول انه لا يشعر بقيمة أي انجاز يقوم به كل شيء لديه سواء**

المقابلة رقم(8): يوم 25 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي 3 متوسط ، منخرط بدار الشباب

(... الحياة هذي نشوفها صعيبة... وانا مش راضي كاره حياتي...والأحداث اللي قاعدين واش يصراو منعيشلهمش كل..الواقع هذا فيه غير افكار تافهة دور...انا ما عندي حتى انجاز..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها صعبة، كما صرح انه غير راضي ويشعر بالسأم، و الأحداث التي تجري حوله لا يعيش أحداثها أبدا، ويرى أن واقعه أفكاره تافهة، ويقول انه ليس له انجاز .**

المقابلة رقم(9): يوم 26 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:18 سنة، المستوى الدراسي 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي نشوفها مملة وروتينية... والوا مش راضي حاجة مارهي تمشي كيما حاب...والأحداث واش يصرى على حساب الحدث يكون موقفي..الواقع هذا قليل وين نلقى فيه فكرة مليحة...انا ما عندي حتى انجاز..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها مملة وروتينية، كما صرح انه غير راضي لان لاشي يسير كما يحب، و الأحداث التي تجري حوله يكون موقفه حولها حسب طبيعة الحدث، ويرى أن واقعه قلما يجد فكرة تعجبه فيه، ويقول انه ليس له انجاز.**

المقابلة رقم(10): يوم 27 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة

الجنس ذكر، السن:20 سنة، المستوى الدراسي: غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي في الحقيقة مزال ملقيتش روحي فيها ... وانا عايش واخلاص ...والأحداث للي دور مرات وين نهتم اذا برك الحدث للي يهمني..الواقع هذا مافيه حتى افكار تعجب...انا اي انجاز نحققوا طبعا نحس بقيمتو..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنها لم يتكيف فيها بعد، كما صرح انه يعيش وفقط، و الأحداث التي تجري حوله قلما يهتم فقط إذا كان الحدث يهمه ، ويرى أن واقعه لا يوجد به أفكار تعجبه، ويقول انه يشعر بقيمة أي انجاز يقوم به.**

المقابلة رقم(11): يوم28 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي 1 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي في الحقيقة مزال مفهمتهاش... مش راضي بصح راني عايش واخلاص ...والأحداث للي دور معلابالبش بيهم..في هذا الواقع ماكاين حتى افكار...انا معندي انجاز مانحس بقيمتو..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط ينظر للحياة على أنه لم يفهمها بعد، كما صرح انه غير راضي عن حياته، و الأحداث التي تجري حوله لا يهتم بها ، ويرى أن واقعه لا يوجد به أفكار تعجبه، ويقول انه لا يشعر بقيمة أي انجاز ولم يقم بأي انجاز.**

المقابلة رقم(12): يوم 29 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:19 سنة، المستوى الدراسي : غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي في الحقيقة مقدرتش نفهمها باه نقولك نظرتي عليها... واناشوي شوي تقدري تقولي راضي على حياتي ...والأحداث للي تصرا قليل وين نهتم بيهم..في هذا الواقع الحقيقة ماكاين والو يعجب...انا كيف كيف ماعندي درت انجاز ولا مدرتش..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط لم يقدر على تحديد نظرته للحياة لأنه لم يستطع فهمها ، كما صرح انه راضي عن حياته قليلا، و الأحداث التي تجري حوله قلما يهتم بها، ويرى أن واقعه لا يوجد به أفكار تعجبه، ويقول انه بالنسبة له سواء قام بانجاز أو لم يقم فهو لا يشعر بذلك.**

المقابلة رقم(13): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:15 سنة، المستوى الدراسي 4متوسط ، منخرط بدار الشباب.

(... الحياة هذي صراحة ممش لاقي روحي فيها... وانا ما راضي ماوالو كاره حياتي...والأحداث للي دور ميهمونيش..لالا مكاش افكار فيه مليحة هذا الواقع...انا معندي حتى انجاز اصلا..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط نظرته للحياة سلبية لأنه لم يتكيف معها، كما صرح انه غير راضي وسأم من حياته، و الأحداث التي تجري حوله لا يهتم بها، ويرى أنه لا يوجد في واقعه أفكار تعجبه، ويقول انه ليس له انجاز.**

المقابلة رقم(14): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:13 سنة، المستوى الدراسي 2متوسط ، منخرط بدار الشباب

(... الحياة هذي نشوفها نورمال... وانا راضي نص نص...والأحداث للي يدورو انا لاعلاقة بيهم..في هذا الواقع كاين شوي افكار ...انا كي ننجح في قرايتي نحس بقيمة هذا الشي..)

***يظهر لنامن خلال هذا التصريح، أن هذا المنخرط يرى الحياة لأنه لم يستطع فهمها ، كما صرح انه راضي عن حياته، و الأحداث التي تجري حوله لا علاقة له بها، ويرى أن واقعه يوجد فيه بعض الأفكار تعجبه، ويقول انه يحس بقيمة منجزاته في الدراسة.**

3-2)-التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الثانية الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب .

الجدول رقم(4): بين لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على نظرة منخرطي دار الشباب خير الدين لواقعهم.

المؤشرات		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
النظرة إلى الحياة	سلبية	صعيبة-ماني فاهم فيها والو-مش لاقي روحي فيها-مقدرتش نفهمها-مملة- روتينة -...]	12	%85,71
	ايجابية	نورمال- ماشية-...]	02	%14,42
		المجموع	14	%100
		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
الرضاء على الواقع	غير راضي	[كاره حياتي-حاجة ما تمشي كيمانحبها-عايش واخلاص-ماشي راضي..]	11	%78,57
	راضي	[نص نص- شوي شوي-الحمدالله...]	03	%21,42
		المجموع	14	%100

		فئة الموقف	التكرار	النسبة
الموقف من الأحداث التي تجري في المحيط	اللامبالاة	[منهتمش بيهم-منحوسش عليهم-لاعلاقة بيهم-منعيشلهمش-مايهمنيش-ماندير حتى موقف-معلابالیش بيهم...]	11	%78,57
	اهتمام	[قليل ما نهتم بيهم- مرات برك غير اذا حدث يهمني- حسب الحدث يكون موقفي...]	03	%21,42
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول**: من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة فيما يخص النظرة للحياة للمبحوثين نظرتهم لها سلبية كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 85,71%، أما الذين نظرتهم ايجابية لها بنسبة 14,42%

أما فيما يخص الرضاء عن الواقع أعلى نسبة من المبحوثين غير راضين على واقعهم كما توضحه فئات التحليل بنسبة 78,57%، أما من هم راضين على واقعهم فنسبتهم 21,42%.

أما فيما يخص موقف المبحوثين من الأحداث التي تجري في محيطهم كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 78,57% لا يبالون بما يحدث حولهم، أما الذين يهتمون بها نسبتهم 21,42%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على نظرة مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب لواقعهم، حيث أن غلب المبحوثين نظرتهم سلبية للحياة و وغير راضيين على واقعهم و لايبالون بالأحداث التي تجري في محيطهم، وهذا حسب يعود حسب تصريحاتهم لشدة انغماسهم في العوالم الافتراضية لهاته الألعاب مما جعلهم يفقدون القدرة على فهم وإدراك واقعهم وما يحدث فيه، ويرون الحياة مملة وروتينية ومن الصعب التأقلم فيها .

الجدول رقم(5): يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على اهتمامات ورغبات منخرطي دار الشباب خير الدين.

المؤشرات		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
الأفكار المثيرة في	لا	[لا كلها افكار قديمة-مافيه حتى افكار تعجب-مكاش غير افكار تافهةدور-لالا غير افكارروتينة-مكاش -مكاين	11	%78,57

الواقع		والو...]		
	نعم	[قليل وين نلقى افكار مليحة-كاين واحد الافكار يعجبوني.ساعات –كاين شوي افكار..]	03	%21,42
		المجموع	14	%100
الشعور بقيمة انجازاتهم		فئة الموضوع	التكرار	النسبة
	نعم	[نحس غير كي ننجح في قرايتي- غير كي ندير شيء يعجب صحابي- اي انجاز نحققوا نحس يقيمتو...]	06	%42,85
	لا	[ماعندي حتى انجازات-منحس بقيمة حتى حاجة نديرها- كيف كيف عندي]	08	%57,14
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول**: من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة فيما يخص وجود أفكار المثيرة في الواقع، اغلب المبحوثين لا يجدون أفكار مثيرة في واقعهم كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 78,57%، أما الذين يجدون أنه هناك أفكار مثيرة في الواقع نسبتهم 21,24%

أما فيما يخص الشعور بقيمة المنجزات أعلى نسبة من المبحوثين لا يشعرون بقيمة منجزاتهم كما توضحه فئات التحليل بنسبة 57,14%، أما من يشعرون بذلك فنسبتهم 42,85%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على اهتمامات ورغبات مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب ، حيث أن غلب المبحوثين لا يرون انه هناك أفكار مثيرة في واقعهم ولا يشعرون بقيمة منجزاتهم، وهذا حسب يعود حسب تصريحاتهم لتعلقهم بتلك الألعاب لما تحتويه من عناصر الإثارة والتشويق ما جعلهم يفقدون المتعة والإثارة في واقعهم.

3-3)-التحليل السوسيولوجي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الثانية الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب .

من خلال التحليل الكيفي والفئوي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالفرضية الثانية نستنتج أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى للا معنى لدى منخرطي دار الشباب خير الدين، فاغلب المبحوثين ينظرون إلى الحياة نظرة سلبية وغير راضيين على واقعهم، مما يجعلهم يعشون حالة اغتراب عن واقعهم وعدم الشعور بالانتماء إليه من خلال فقدان قدراتهم على فهم واقعهم والأحداث التي تجري فيه، ولا يجدون فيه أفكارا ما تثير اهتمامهم ولا ما يجلب متعتهم لدرجة عدم الشعور بقيمة منجزاتهم، فحسب تصريحاتهم واقعهم ممل ويجدون صعوبة في التكيف فيه وهذا بعد تعودهم على ريتم العالم الافتراضي المثير والجذاب الذي تتيحه هذه الألعاب وخضوعهم لنمذجة عفوية من خلال هذه الوسائط وما ترسخه من قيم الانغماس في قيم تقنية وثقافية أخرى غريبة عنهم، ومن خلال حتمية هذه الوسائط يعيدون نمذجة أنفسهم وفق هاته القيم المكتسبة، فنجد هؤلاء المدمنين على هذه الألعاب عاجزين على فهم واقعهم الحقيقي.

فهذه الألعاب تقدم لهم عوالمها الافتراضية مفاهيم وقيم ومعاني لا وجود لها في واقعهم أو عكسها ما يجعلهم لا يميزون الصحيح من الخطأ وفي هذا الصدد يرى "**جيبر**"[1] أن الفرد في ظل ثورة المعلومات يواجه سيلا من المعلومات والمعارف ويصعب عليه التأكد من صحتها والتميز بينها واختيار ما يناسبه ويشبع حاجاته منها عاجزا ليهتدي إلى طريقه، فهو إذن بلا قوة وهذا عبارة عن مكون من مكونات الاغتراب.

كما أن ما تقدمه عوالم تلك الألعاب يبهر ويثير ممارسيها ما يجعلهم يذوبون فيها ويفقدون القدرة على معارضتها أو حتى نقدها، وهذا ما يجعلهم ينظرون إلى حياتهم الواقعية أنها بلا معنى ولا هدف وفي هذا الصدد حذرت الكثير من الأبحاث الاجتماعية والدراسات من خطورة الاستسلام لهذه الألعاب لأنها تنشئ جيلا لا يبالي واقل قدرة على التعامل مع الحياة وغير مدرك لواقعه ويجد صعوبة في فهمه وهذا ما أكدته نتائج دراسة الباحث "**فيصل بن سعد مُحَمَّد المنيع**" انه كلما زاد التواصل الالكتروني زادت أبعاد الاغتراب خاصة بعد اللامعنفليس غريبا أن نرى في مجتمعنا اليوم شبابا في سن النضج ويرتبطون بهذه الألعاب ارتباطا شديدا يجعلهم كالأطفال لا يحملون حس المسؤولية اتجاه أنفسهم ولا اتجاه الآخرين ولا حتى اتجاه محيطهم.

[1] https://montada.echoroukonline .

4)- عرض وتفسير وتحليل معطيات المقابلات الخاصة بالفرضية الثالثة.

4-1)-التحليل الكيفي لمعطيات المقابلات للفرضية الثالثة الخاصة الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب .

المقابلة رقم(1): يوم 20 افريل2022 بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.(...ايه كاين اختلاف كبير...معايير مجتمعنا واحد ما يحترمها أصلا..ثقافة تع هنا عادت محدودة..المشاهد هذوك هوما لي يحلو اللعب نشوفها هكا.. ايه بطل jeux نقلدو في بزاف عفايس ...ايه نستعمل القوة هكا باه يديرولي حساب ... oui انا كي نصمم على حاجة نديرها)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن هناك اختلاف كبير بين معايير مجتمعه الواقعي ومعايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لم تعد تلقى احترام احد أصلا، ويرى أن ثقافة مجتمعه محدودة، وان المشاهد هي التي تضفي حلاوة للعب، وصرح انه معجب بأبطال الألعاب ويقلدهم في كثير من الأمور، ويستعمل القوة في حياته حتى يحظى بمكانه بين ناس، كما صرح انه يحقق أهدافه بكل الطرق لأنه إذا صمم على أمر فعله.**

المقابلة رقم(2): يوم 21 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :12 سنة، المستوى الدراسي: أولى متوسط ، منخرط بدار الشباب.(...ايه مختلفين ياسر...معايير مجتمعنا معلابالیش بيها انا قع...ثقافة تعنا روطار...المشاهد هذاك واش يعجبني انا اصلا فيها... ايه بطل نحب نعاندوا في حركات تع الضرب...ايه لازم نستعمل القوة كون نكون ضعيف يحقروني... ايه انا واحد كي نصمم على حاجة نديرها)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ومعايير المجتمع الافتراضي للألعاب مختلفين كثيرا، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها أبدا، ويرى أن ثقافة مجتمعه متأخرة، وان المشاهد هي كل ما يعجبه في اللعب، وصرح انه يقلد بطل اللعبة في حركات الضرب، وصرح انه يستعمل القوة لأنها واجبة حتى لا يستضعفه الآخرون، كما صرح انه يحقق أهدافه بكل الطرق لأنه إذا صمم على أمر فعله.**

المقابلة رقم(3): يوم 22 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :11 سنة، المستوى الدراسي: خامسة ابتدائي، منخرط بدار الشباب.(...ايه اختلاف في كلش...معايير مجتمعنا انا منحوسش عليها...ثقافة معندناش..المشاهد هذوك هوما لي يعجبوني في اللعب...نحب ستيل تع ابطالهم جربت نعاندوا بصح دارنا مخلاونيش...ايه نستعمل القوة باه يولوا ناس يخاوفو مني ويقدروني ... ايه انا اي حاجة نحبها نصمم عليها نديرها لازم)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن هناك اختلاف في كل شي بين معايير مجتمعه الواقعي ومعاير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يبالي بها، ويرى أن مجتمعه ليس له ثقافة،وان المشاهد هي ما يجذبه للعب وصرح انه يحب أزياء أبطال الألعاب وجرب تقليده لكن عائلته منعته، ويستعمل القوة في حياته حتى يحظى بمكانه بين ناس، و صرح انه يحقق أهدافه مهما كان لأنه إذا صمم على أمر فعله.**

المقابلة رقم(4): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :17 سنة، المستوى الدراسي: 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...ايه هما مختلفين في كلشي...معايير مجتمعنا انا صراحة منشوفلهاش وليت...وثقافة تعنا مش فارضة روحها كيما ثقافت اخرى عالمية...المشاهد هذوك suspense...ايه بطل jeux وليت نتبع سيتل لبسوا... نستعمل القوة دائما خاطر مجتمعنا يفهم بالقوة ...نعم ايه الغاية تبرر الوسيلة مهم نوصل لهدفي)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ومعاير المجتمع الافتراضي للألعاب مختلفين في كل شي، وان معايير مجتمعه أصبح لا يهتم بها، ويرى أن ثقافة مجتمعه لم تفرض نفسها كباقي ثقافات العالمية الأخرى،وان المشاهد هي التي عنصر تشويق للعب وصرح انه يقلد أبطال الألعاب في اللبس ويستعمل القوة في حياته لان مجتمعه لا يفهم إلا بالقوة، و صرح انه يعتمد الغاية تبرر الوسيلة في سبيل الوصول لهدفه.**

المقابلة رقم(5): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي: 3 متوسط، منخرط بدار الشباب.(...ايه ماشي كيف كيف قع...معايير مجتمعنا معدتش نديرلهم حساب... وثقافة معندناش قاوية... المشاهد هذوك هوما حلواة اللعب... انا يعجبني ستيل لبسهم نعاندو في للبس... القوة لازمة وقتنا هكا يحب... انا على جال هدفي نديركلش باش نلحق ليه)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ومعاير المجتمع الافتراضي للألعاب لا يتشابهان أبدا، وان معايير مجتمعه لم يعد يهتم بها أساسا، ويرى أن ثقافة مجتمعه ضعيفة، وان المشاهد هي ما يزيد حلاوة للعب وصرح انه معجب بأبطال الألعاب ويقلدهم في الأزياء، ويستعمل القوة في حياته لأنها من متطلبات الوقت، و صرح انه لتحقيق هدفه يفعل أي شيء.**

المقابلة رقم(6): يوم 23 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :15 سنة، المستوى الدراسي: 4 متوسط، منخرط بدار الشباب.

(...ايه مختلفين bien sur...هذي لمعايير انا مناعيلهاش قع...ثقافة تعنا démodé...المشاهد هذوك بعد لي يعجبوني ونلعب على جالهم... ايه بطل jeux نموت نقلدهم في للبس...ايه القوة لازم هذيك نستعملها ... الصح انا كي نعول ونصمم على حاجة نديرها)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ومعاير المجتمع الافتراضي للألعاب مختلفين طبعا، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها أصلا، ويرى أن ثقافة مجتمعه غير معاصرة، وان المشاهد هي كل ما يعجبه في اللعب وصرح انه يقلد بطل اللعبة في اللبس، ويستعمل القوة في حياته ، كما صرح انه يحقق أهدافه بكل الطرق لأنه إذا صمم على أمر فعله.**

المقابلة رقم(7): يوم 24 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :16 سنة، المستوى الدراسي: أولى ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...يتخالفوا في كلش...معايير تع مجتمعنا منيش ديرلها حساب...وثقافة تعنا روطار...المشاهد هذوك بعد لي تحلى بيهم اللعبة... ايه بطل نقلدوا بزاف في اللباس...ايه القوة لازم هذيك خاطر واقعنا يستعرف غير بيها... وانا ندير كلش لحق باه نلحق وين حاب)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي تخالف تماما معايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها، ويرى أن ثقافة مجتمعه متخلفة، وان المشاهد الألعاب هي ما يزيد حلاوة اللعب وصرح انه يقلد بطل اللعبة في اللبس، ويستعمل القوة في حياته لأنها متطلبات الوقت، كما صرح انه يفعل أي شيء في سبيل تحقيق أهدافه.**

المقابلة رقم(8): يوم 25 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن :14 سنة، المستوى الدراسي 3 متوسط ، منخرط بدار الشباب

(...بيناتهم اختلاف كبير...معايير تع مجتمعنا انا نشوفها زايدة ناقصة...وثقافتنا مش مطورة كيما اوروبا هربوا علينا...المشاهد هذوك suspense اللعبة...ايه نقلدوا ودوكا راني مقلدو في تحفيفة شعروا...والقوة لازم هذيك خاطر واقعنا يطلب هكا... نعم انا كي ندير حاجة بالي منحبسش حتى نوصلها ندير كلش)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن هناك اختلاف كبير بين معايير مجمعه الواقعي ومعايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها، ويرى أن ثقافة مجتمعه ليس متطورة مثل ثقافة أوروبا، وان المشاهد الألعاب هي عنصر أساسي المشوق في اللعب وصرح انه يقلد البطل في تحليقه الشعر، ويستعمل القوة في حياته لأنها متطلبات واقعه، كما صرح انه يفعل أي شيء في سبيل تحقيق أهدافه.**

المقابلة رقم(9): يوم 26 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:18 سنة، المستوى الدراسي 3 ثانوي، منخرط بدار الشباب.(...كاين اختلاف شاسع...معايير مجتمعنا غير تقيدنا برك...وثقافة تعنا محدودة...المشاهد هذوك داخلين في اللعب نشوفهم... ايه نقلدهم في لغتهم تاثرت بيها بزاف... القوة لالا منستعلمهاش غير اذا اضطريت... اهدافي نحققهم اذا ساعدتني ظروفي لحق ماشي ندير كلش على جالهم اذا صدقت وصاي)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن هناك اختلاف شاسع بين معايير مجمعه الواقعي و معايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه تمثل له قيد، ويرى أن ثقافة مجتمعه محدودة، وان المشاهد الألعاب هي جزء من اللعبة، وصرح انه يقلد أبطال الألعاب وتأثر جدا بلغتهم، ولا يستعمل القوة في حياته إلا إذا اضطر لذلك، و صرح انه لا يفعل أي شيء في سبيل تحقيق أهدافه بل يعتمد على الظروف المساعدة لذلك.**

المقابلة رقم(10): يوم 27 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 30 دقيقة

الجنس ذكر، السن:20 سنة، المستوى الدراسي:غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

(...كاين طبعا اختلاف كبير...معايير مجتمعنا هي عقبات بالنسبة ليا...وثقافة تعنا لاباس...المشاهد تع الألعاب داخلين في اللعبة... ايه بطل نقلدوا مرات وتعلمت لغة تعهم...والقوة نستعملها بزاف في حياتي هكا باه يدرولي حساب... لالا منديرش اي شي على هدفي نذير لمعقول برك ونتكل على الظروف)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ومعايير المجتمع الافتراضي للألعاب بينهما اختلاف كبير، وان معايير مجتمعه تشكل له عقبات، ويرى أن ثقافة مجتمعه لا باس بها، وان المشاهد الألعاب هي جزء لا يتجزأ من اللعب وصرح انه الألعاب خاصة في اللغة ولا يستعمل القوة في حياته ، كما صرح انه لتحقيق أهدافه يجتهد ويعتمد على الظروف.**

المقابلة رقم(11): يوم28 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:16 سنة، المستوى الدراسي 1 ثانوي، منخرط بدار الشباب.

(...اختلاف كبير...معايير مجتمعنا ماندير لهاش حساب...وثقافة عندنا مغلوقة على روحها...المشاهد هذوك راهم في اللعبة... ايه نقلدوا... القوة نستعملها خاطر وقتنا يطلب هكا... اهدافي نحب نوصلهم مهما كان)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن هناك اختلاف كبير بين معايير مجمعه الواقعي ومعايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها، ويرى أن ثقافة مجتمعه مغلقة على نفسها، وان المشاهد الألعاب هي جزء**

من اللعبة، وصرح انه يقلد بطل اللعبة، ويستعمل القوة في حياته لأنها متطلبات الوقت، كما صرح انه يصل لأهدافه مهما كان.

المقابلة رقم(12): يوم 29 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 35 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:19 سنة، المستوى الدراسي: غير متمدرس، منخرط بدار الشباب.

(...مش كيف كيف...معايير مجتمعنا تحسسني راني معسوس...وثقافة لا باس شوي ...المشاهد هذوك جزء من اللعبة... انا نقلدهم في للغة بزاف ومرات اللبس تاني... القوة منستعملهاش في تعاملاتي... بصح ندير كلش لحق باه نلحق وين حاب)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي ليست مثل معايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه تمارس رقابة عليه، ويرى أن ثقافة مجتمعه لا بأس بها قليلا، وان المشاهد الألعاب هي جزء من اللعب وصرح انه يقلد بطل اللعبة في اللبس واللغة ولا يستعمل القوة في تعاملاته، كما صرح انه يفعل أي شيء في سبيل تحقيق أهدافه.**

المقابلة رقم(13): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 40 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:15 سنة، المستوى الدراسي 4متوسط ، منخرط بدار الشباب.

(...نعم بزاف اختلاف بيناتهم...معايير تع مجتمعنا منحوسش عليها انا قع...وثقافة تعنا روطار...المشاهد هذوك داخلين في اللعبة...ايه نقلدوا وطول نحفف شعري كيفو... القوة لازم نستعلمها خاطر ضعيف محقور في بلادي... وانا ندير كلش لحق باه نلحق وين حاب باسكو الغاية تبرر الوسيلة)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي تختلف عن معايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يبالي بها، ويرى أن ثقافة مجتمعه متخلفة، وان المشاهد الألعاب هي جزء من اللعب وصرح انه يقلد بطل اللعبة في قصة الشعر، ويستعمل القوة في حياته حتى لا يستضعفه احد، و صرح انه يفعل أي شيء لتحقيق أهدافه لان الغاية تبرر الوسيلة.**

المقابلة رقم(14): يوم 30 افريل2022، بدار الشباب خير الدين توقرت مدة المقابلة 45 دقيقة.

الجنس ذكر، السن:13 سنة، المستوى الدراسي 2متوسط ، منخرط بدار الشباب

(...كاين اختلاف بزاف بيناتهم...معايير تعنا هذو منشوفلهمش انا...ونشوف بلي معندناش ثقافة...المشاهد هذوك بعد لي يعجبني فيه اللعب... نقلدهم بزاف في اللباس...ايه القوة لازم باه ميحقرونيش... وانا ندير كلش لحق باش نلحق وين نحب)

***من خلال هذا التصريح نلاحظ أن هذا المنخرط يرى أن معايير مجمعه الواقعي تختلف كثيرا عن معايير المجتمع الافتراضي للألعاب، وان معايير مجتمعه لا يهتم لها، ويرى أن مجتمعه ليس له ثقافة وان المشاهد الألعاب هي ما يعجبه في اللعب وصرح انه يقلد بطل اللعبة في اللبس، ويستعمل القوة في حياته حتى لا يستضعفه الآخرون، كما صرح انه يفعل أي شيء في سبيل تحقيق أهدافه.**

4-2)-التحليل الفئوي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الثالثة الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب .

الجدول رقم(6): يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على قيم وضوابط المجتمع الأصلي منخرطي دار الشباب خير الدين.

المؤشرات		فئة الاتجاه	التكرار	النسبة
اختلاف القيم والضوابط بين المجتمع الأصلي والعالم الافتراضي للألعاب	نعم	[ايه اختلاف كبير-كاين اختلاف - ايه تختلف-ايه اختلاف في كلش-اختلاف شاسع-مختلفة بزاف-فيها اختلاف – ايه مش كيف كيف...]	14	%100
	لا	/	00	%00
		المجموع	14	%100
		فئة الموقف	التكرار	النسبة
موقف من الضوابط المجتمع	الرفض	[نرفضها نحسها عقبات برك-نحسها تقيدني-نحس روحي معسوس...]	03	%21,57
		[منحوسش عليها-منشوفلهاش-منديرلهاش حساب-زايدة	11	%78,57

	التمرد	ناقصة–واحد مراه مايحترمها–معلابالیش بیها–منراعیلهاش...]		
		المجموع	14	%100
الموقف من ثقافة الشعبية الأصلية	لا بأس بها	فئة الموقف	التكرار	النسبة
		[عندنا ثقافة لاباس شوي–ثقافتنا لاباس بدات تطور شوي...]	02	%14,28
	متخلفة	[معندناش ثقافة–ثقافة تعنا روطار–مش فارضة روحها–ثقافةمحدودة–ثقافةمغلوقة–ثقافة مش مطورة–ثقافة démodée...]	12	%85,71
		المجموع	14	%100
الموقف من مشاهد القتل والتعذيب والعري و الإباحية	نعم	فئة الاتجاة	التكرار	النسبة
		[هوما اللي يحلو اللعب–هذا واش يعجبني فيها–هذاك هو suspaince]	10	%71,42
	لا	[هذو داخلين في اللعب عادي..]	04	%28,57
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول:** من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن فيما يخص اختلاف القيم والضوابط بين العالم الواقعي والعالم الافتراضي للألعاب صرح جميع المبحوثين كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 100% انه هناك اختلاف بينهما.

أما فيما يخص موقفهم من ضوابط ومعايير مجتمعهم اغلب المبحوثين كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 78,57% يتمردون عليها، أما من يرفضونها نسبتهم 21,57%.

أما فيما يخص موقفهم من ثقافتهم الشعبية اغلب المبحوثين كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة بنسبة 85,71% يرون أنها متخلفة، أما من يرونها متقدمة نسبتهم 14,28%.

أما فيما يخص موقفهم من مشاهد القتل والتعذيب والعري الموجودة في الألعاب فأعلى نسبة من المبحوثين يؤيدون تلك المشاهد كما توضحه فئات التحليل بنسبة 71,42%، أما من عبروا عن حيادهم حولها نسبتهم28,57%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على قيم وضوابط مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب في واقعهم، حيث أن كل المبحوثين صرحوا بوجود اختلاف بين ضوابط وقيم مجتمعهم الأصلي وبين ضوابط وقيم المجتمع الافتراضي للألعاب وأنهم ويتمردون على ضوابط مجتمعهم الأصلي ويرفضونها وينظرون إلى قيم ثقافتهم الشعبية نظرة سلبية وتأثروا القيم الثقافية للمجتمع الافتراضي للألعاب و يؤيدون مشاهد القتل والتعذيب والعري والإباحية الموجودة فيها، وهذا يعود لشدة لتفاعلهم الدائم مع مضامين هذه الألعاب وتكرار تعرضهم لها مما أدى إلى تشبعهم بقيم هذه الألعاب وتقبلها رغم معارضتها لقيم مجتمعهم الأصلي، وهذا حسب تصريحاتهم لما تحتويه من مغريات تثير خيالهم والحرية المطلقة التي تتيحها لهم هذه الألعاب لا يجدونها في واقعهم

الجدول رقم(7): يبن لنا تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على طريقة تفكير منخرطي دار الشباب خير الدين.

المؤشرات		فئة الموقف	التكرار	النسبة
التأثر بستايل أبطال الألعاب الالكترونية وتقليدهم	نعم	[نعم نقلدوا-ايه نلبس نفس ستيل لبس كيفوا –نعم نحلق شعري كيفهم-نعم نقلدهم وتأثرت بلغتهم-ايه نحب نلبس كيفهم-ايه ندير حركات كيفهم..]	13	%92,85
	لا	[لالا نحب ستايل هذاك بصح حاولت نقلدو منعوني دارنا...]	01	%7,14
		المجموع	14	%100
استخدام للقوة في الواقع	نعم	فئة الموقف	التكرار	النسبة
		[واقعنا يفهم غير بالقوة-لازم القوة باه يديرولي حساب-لازمني القوة كون نكون ضعيف يحقروني-ايه لاخاطر لقوي يخافوه الناس...]	12	%85,71
	لا	[لالا غير كي نضطر-لالا منستعملهاش ...]	02	%14,28
		المجموع	14	%100
تحقيق لأهداف بكل الطرق	نعم	فئة الموقف	التكرار	النسبة
		[نعم كي نصمم على حاجة نديرها-ايه ندير كلش باه نلحق وين حاب-ايه نحب نوصلهم مهما كان-طبعا الغاية تبرر الوسيلة...]	12	%85,71

	لا	[لاحسب الظروف إذا ساعدتني في تحقيقهم...]	02	%14,28
		المجموع	14	%100

- **القراءة الإحصائية للجدول:** من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أعلى نسبة فيما يخص تقليد المبحوثين لستايل أبطال الألعاب الالكترونية كما هو موضح في فئات التحليل بنسبة 92,85% مولعون بتقليدهم، أما لا يقلدونهم نسبتهم 7,14%.

أما فيما يخص استخدامهم للقوة في الواقع أعلى نسبة من المبحوثين يستخدمون القوة في واقعهم كما توضحه فئات التحليل بنسبة 85,71%، أما من لا يستخدمون القوة في واقعهم فنسبتهم 14,28%.

أما فيما يخص تحقيق الأهداف بكل الطرق، المبحوثين يحققون أهدافهم بكل الطرق كما توضحه فئات التحليل في الجدول أعلاه بنسبة 85,71%، أما الذين لا يحققون أهدافهم بكل الطرق نسبتهم 14,28%.

من خلال التحليل الإحصائي نستنتج أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤثر على طريقة تفكير مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب في واقعهم، حيث أن أغلب المبحوثين تأثروا بالقيم الثقافية (اللبس، اللغة) للألعاب و يحققون أهدافهم بكل الطرق ويستخدمون القوة في واقعهم، وهذا حسب يعود حسب تصريحاتهم أنهم مولعون بتقليد أبطال هذه الألعاب لتقمصهم المتكرر لدور البطل في هذه الألعاب والتأثر بشخصية هذا الأخير في أفعاله وحركاته ولبسه ولغته وقصة شعره، مما اثر على طريقة تفكيرهم في واقعهم.

4-3)-التحليل السوسيولوجي لمعطيات المقابلات لمحور الفرضية الثالثة الخاصة بالإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب.

من خلال التحليل الكيفي والفئوي لمعطيات المقابلات للمحور الخاص بالفرضية الثالثة نستنتج أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين، فهم يرون انه هناك اختلاف كلي بين ضوابط وقيم مجتمعهم الأصلي وبين ضوابط وقيم المجتمع الافتراضي التي تتيحه هذه الألعاب، مما يجعلهم يعيشون حالة اغتراب من خلال رفضهم وتمردهم على ضوابط مجتمعهم الأصلي والتي حسب تصريحات اغلبهم أنها تقيد حريتهم، وان قيم ثقافتهم الشعبية متخلفة ولم تعد تعني لهم شيء في واقعهم والتعلق بقيم الثقافة العالمية المصنعة من طرف الشركات الكبرى المنتجة لهذه الألعاب، وهذا حسب اعتقادهم مسايرة لمتطلبات الحياة العصرية، وهذا ما يعرف بحالة (**الانومي Anomie**) المصطلح الذي أطلقه

"دوركايمDurkheim" عندما يفقد فيها المجتمع على التوجيه الأخلاقي لأفراده و يتضاءل التزام الناس بالمعايير إلى حد يتعطل عملها ويؤدي هذا إلى التفسخ والانحلال.

وعليه نجد أن المبحوثين اغلبه يؤيدون مشاهد العنف و التعذيب والقتل والعري والإباحية، فغالبا ما تصنع هذه الألعاب في بلدان ذات ثقافة الغربية (أمريكا واليابان) خاصة، لهذا نجدها نابعة من قيم تلك المجتمعات المعروفة بأن ثقافتها قائمة على التحرر والانفلات والانحلال من جهة وإدراك الشركات المنتجة لهذه الألعاب قوة جذب المحتوى المثير والجنس على المراهقين، لهذا هي تعتمد اللعب على هذا الوتر لأجل تسويق منتجاتها وتحقيق الربح التجاري، وعليه نجد الألعاب الالكترونية مليئة بمشاهد العنف الرهيب ومشاهد جنسية كاملة أو جزئية وحتى رموز وصور مسيئة للأديان خاصة الدين الإسلامي، و كلها مشاهد تتعارض مع قيم ثقافة العربية الجزائرية المسلمة، فإذا كان مدمني هذه الألعاب من منخرطي دار الشباب يجدون حرجا في مشاهدة الأفلام الإباحية لأسباب اجتماعية فإنهم يجدون لأنفسهم عذرا في رؤية هذه المشاهد في سياق الألعاب بحجة أنها مجرد لعبة وليست أفلاما إباحية يستنكر المجتمع مشاهدتها حسب تصريحاتهم، ونجد أنهم تأثروا بشخصيات أبطالها ومولعون بتقليدهم ويعتمدون لغتهم و قصات شعرهم ولبس أزياءهم، فهم يرون أنهم أكثر تحضرا ورقيا (ثقافة الغربية) وهذا ما أكده العلامة ابن خلدون في ديوانه المقدمة حين قال:(المغلوب دائما مولع بالاقتداء بالغالب في شعاره وزيه ونحلته وسائر أحواله وعوائده) وهذا ما يفسر ما نلاحظه من أفعال وممارسات لأخلاقية التي اكتسبها ممارسي هذه الألعاب فنجد أنهم يعتمدون الشتائم أو التعدي على القانون أو تعاطي مخدرات وصولا إلى الرغبة في الانتماء للجماعات المنحرفة وتكوين عصابات.

ومن خلال تصريحات المبحوثين أيضا نجد أنهم يمجدون القوة والعنف واعتبارها السمة الأساسية للتفوق وأنها أفضل أسلوب لحل المشاكل في الحياة وترسخ لديهم تحقيق الأهداف بكل الطرق وإعلاء المصلحة الخاصة باعتماد الغاية تبرر الوسيلة حسب ما تروج له القيم الموجودة في مضامين هذه الألعاب، وهذا ما تؤكده نتائج دراسة "**احمد فلاق**" بأن الألعاب الالكترونية ليست برئية بل تحكمها منظومة قيمية لمنتجيها تسعى لترويجها تحت غطاء التسلية .

وحسب منظور التيار النقدي لمدرسة فرانك فورت التي قامت بدراسة وتحليل الثقافة الجماهيرية والصناعة الثقافية ترى بأن هذه الوسائط تروج وتعكس قيم صانعيها لتخلق إنسانا نمطيا ذو بعد الواحد وهذا عن طريق الثقافة الجماهيرية بنشر معايير مبسطة وقيما نمطية وارتباطات رمزية غير مباشرة، كلها تنقص من قيمة الثقافة وتفرغها من محتواها الحقيقي بالنزول أحيانا إلى مستوى

إلهاب الغرائز و استثارة نزعات العنف والجنس، وبهذا تشكل أداة للتأثير الإيديولوجي على جماهير هذه الألعاب وتستخدم الترويج لسلع الاستهلاك العام بغرض غرس النزعة الاستهلاكية وقيم الطبقة المسيطرة وهو ما يعني أنها تهدف في البلدان العالم الثالث إلى الحيلولة دون نمو ثقافتها الشعبية[1]

5)-الاستنتاجات العامة

لقد أسفرت هذه الدراسة على عدة نتائج من ميدان البحث وأهمها حسب فرضيات الدراسة تبين لنا ما يلي:

* فيما يخص الفرضية المتمثلة في أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب فتوصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب بتوقرت، ذلك أن الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الألعاب تتجاوز الحد الأقصى الموصى به من طرف الجهات والهيئات المختصة بعدم تجاوز ساعتين أمام شاشات الأجهزة الالكترونية، وعدم تواصلهم مع من حولهم طوال تلك الفترات قد احدث خلل على مستوى العلاقات الاجتماعية والأسرية لدى منخرطي دار الشباب المدمنين على هذه الألعاب و أثرت حتى على رغبتهم في إقامة العلاقات مع الآخرين، فزاد شعورهم بالانعزال والانفصال عن الآخرين وعما حولهم كلما زاد عدد ساعات ممارستهم لهذه الألعاب .

* فيما يخص الفرضية المتمثلة في أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب فتوصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب بتوقرت، ذلك أن الانغماس في العوالم الافتراضية التي تتيحها الألعاب الالكترونية وتفاعلهم معها اثر على نظرتهم لحياتهم الواقعية، حيث جعلتهم هذا يفقدون القدرة على إدراك وفهم الأحداث التي تجري حولهم في محيطهم وأفقدتهم متعة حياتهم الواقعية وعاجزون على إيجاد معنى وهدف لها واضح.

* فيما يخص الفرضية المتمثلة في أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب فتوصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب بتوقرت، ذلك أن الممارسة الدائمة للألعاب الالكترونية وتقمصهم ادوار البطولة وكونهم فاعلين في سيناريو اللعبة ما جعلهم يرفضون قيم ومعايير

[1] توم بوتومور، مرجع سابق ذكره، ص 179.

مجتمعهم الأصلي ويتمردون عليها وعلى ثقافة مجتمعهم التي أصبحت لا تعني لهم شيء ويفضلون قيم ومعايير وقيم الثقافة العالمية التي تروج لها الطبقة المسيطرة في العالم تحت غطاء الألعاب الالكترونية التي تعمل على محو الثقافة المحلية والشعبية للمجتمعات.

هذه النتائج أكدت لنا الفرضية العامة بان الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الاغتراب الاجتماعي لدى منخرطي دار الشباب خير الدين بتوقرت، ويظهر هذا في أبعاده العزلة الاجتماعية واللا معنى واللا معيارية

خلاصة الفصل

لقد تناولنا في هذا الفصل عرض وتفسير وتحليل معطيات ونتائج الدراسة وفقا للفرضيات المعتمدة في هذه الدراسة ومن خلال خطوات البحث توصلنا إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يؤدي إلى العزلة الاجتماعية واللا معنى و اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب خير الدين بولاية توقرت وهذه أهم أبعاد ومظاهر الاغتراب الاجتماعي.

خاتمـــــــــــــــة

إن اختيارنا لموضوع هذه الدراسة لم يأتي إلا بعد جهد وتفكير كبيرين، سرنا فيه حسب خطوات متطلبات البحث العلميوالذي جاء لمعرفة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية بالاغتراب الاجتماعي لدى منخرطي دار الشباب، حيث أدى التسابق لإنتاج وتطوير هذه الألعاب بهدف تحقيق الربح التجاري إلى انتشارها وسيطرتها على إيرادات السوق العالمية وغزوها المجتمعات على غرار المجتمع الجزائري والذي جلبت بسحر عالمها الافتراضي مختلف الفئات العمرية فيه خاصة فئة المراهقين الذين استولت على اهتماماتهم وسحر عقولهم وأشبعت خيالهم الجامح فتعلقوا بها حد الإدمان فانعكس ذلك بالسلب على حياتهم الواقعية على مستوى علاقاتهم الاجتماعية وتعاملاتهم وحتى على مستوى طريقة تفكيرهم ومشاعرهم

وعليه نجد أن مدرسة فرانكفورت في تيارها النقدي قد أسهب روادها في نقد مخرجات الصناعات الإعلامية والثقافية التي تكرس لخلق واقع ثقافي مصنع يدفع بالأفراد للإحجام عن المشاركة في الحياة الاجتماعية والشعور بالعزلة والاغتراب، وظهر هذا في مؤلفات (ماكس هوركايمر "M. Horkheimer ادورنو Adorno.T، هاربرت ماركيوز H.Marcuse) الذين يرون أن الثقافة المصنعة أداة للسيطرة الإيديولوجية.

ولقد مرت دراستنا هذه بعدة مراحل متسلسلة من البحث العلمي وتوصلت إلى حوصلة من النتائج الميدانية والعلمية من خلال هذا البحث الميداني الذي بين لنا أن الألعاب الالكترونية تحولت من مجرد وسيلة للتسلية والترفيه إلى مادة أدمن عليها منخرطي دار الشباب فأدت بهم إلى اغترابهم عن مجتمعهم والآخرين وهذا من خلال مظاهر الاغتراب الاجتماعي المتمثلة في العزلة الاجتماعية واللا معنى واللا معيارية والتي انتشرت بينهم فأنتجت لنا جيل غير قادر على خلق علاقات اجتماعية واقعية سليمة ويفضل علاقات افتراضية منفصل عن محيطه وغير مبالي بما يحدث فيه ويرفض قيود مجتمعه الأصلي ويتمرد عليها ويفضل قيم الثقافة العالمية التي يروج لها منتجي هذه الألعاب المخالفة لثقافته الشعبية التي لم تعد تعني له شيء. وهذا ما يوضح لنا بجلاء ضرورة تكثيف واهتمام الدراسات في علم الاجتماع بهذه القضايا

التوصيـــات والاقتراحـــات

1)للأسرة

بما أن الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية فلا بد لها ما يلي:

* قبل كل شيء زرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائنا من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة والمرافقة المستمرة.

* إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها قبل عرضها

* أن تنمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة خاصة القصص الهادفة التي تربط أبناءها بمجتمعهم أكثر وتاريخ أمتهم، وتشجيعهم في ممارسة هوايتهم المفضلة وتحديد أوقات مخصصة للتسلية والترفيه كالتنزه والزيارات.

* مرافقة الشباب وخاصة المراهقين والتقرب منهم والاستماع لهم ولمشاكلهم ومساعدتهم لحلها.

2)للمدرسة

* توعية المجتمع المدرسي بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية (حملات توعية تحسيسية).

* امتصاص طاقاتهم وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل.

3) لأجهزة الرقابة

* فرض رقابة على سوق الألعاب الالكترونية وانتقاء ما يستورد منها.

*حجب الألعاب الخطيرة المسيئة المعارضة لقيم ومعايير مجتمعنا الجزائري و المسيئة لديننا الإسلامي.

4) لمديريات الشباب والرياضة (الجهات الوصية لدور الشباب)

* انتقاء الألعاب المناسبة والتي تعلم ممارسها مهارات ايجابية تساعده في تطوير نفسه وحجب الألعاب الخطيرة المسيئة المعارضة لقيم ومعايير مجتمعنا الجزائري و المسيئة لديننا الإسلامي.

* تنظيم بطولات في الألعاب الالكترونية التي تسمح باللعب لأكثر من لاعبين (مونديال الكتروني، الكان الالكتروني) لتشجيع اللعب الجماعي بين ممارسي هذه الألعاب و توطيد روح الجماعة في اللعبة

قائمـــــة المراجـــــع

المراجع باللغة العربية :

الكتب

1) بركات حليم،**الاغتراب في الثقافة العربية متاهات الإنسان بين الحلم والواقع**، مركز دراسات الوحدة العربية بيروت،2006.

2) توم بوتومور، **مدرسة فرانكفورت**، ترجمة سعد هجرس،ط2، دار اويا للطباعة و النشر والتوزيع والتنمية الثقافية، 2004.

3) خليفة عبد اللطيف، **دراسات في سيكولوجية الاغتراب**،دار غريب للطباعة والنشروالتوزيع القاهرة،2003.

4) رشيد زرواني، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة اوزيد صحراوي واخرون، دار النشر، القصبة، الجزائر، 2004.

5) ريمون كيفي ولوك فان كمنهود، **دليل الباحث في العلوم الاجتماعية**

6) طه احمد الزيدي، **ضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الالكترونية**،دار الفجر للنشر والتوزيع، بغداد،2018.

7) عيسى الشماس، **مدخل إلى علم الإنسان : الانثروبولوجيا**، من منشورات اتحاد الكتاب العرب، سوريا، 2004

8) كمال بومنير، **النظرية النقدية لمدرسة فرانكفورت من ماكس هوركايمر إلى اكسيل هونيت**، دار العربية للعلوم ناشرون، ط1، بيروت،2010.

9) مُحَمَّد حيدر،**الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي**، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف، العراق، 2017.

10)مُحَمَّد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، 2004.

11)مُحَمَّد عبيدات واخرون، **منهجية البحث العلمي**، الجامعة الاردنية،ط2،عمان الاردن، 1999

12)محمود بيومي خليل،**انحرافات الشباب في عصر العولمة** ،ج2،ب ط، دار قباء للطباعة والنشر القاهرة، 2002.

13)مساعد بن عبدالله النوح، **مبادئ البحث التربوي**، ط1،الرياض،كلية المعلمين،2004.

14)موريس أنجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرفسعيد سبعون، ط2، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، جانفي 2008

15)مهنى حسني الشحروري،**الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، دار المسيرة الأردن، ط1، 2008

16) هاربرت ماركيز،**الإنسان ذو البعد الواحد**، ترجمة جورج طرابيشي، ط3، منشورات دار الأدب، بيروت، 1988.

المراجع باللغة الفرنسية

17) Allan Schwaetz, Mark Dombeck ,Ask Anne "**Definition of Addication**. **Mentalhelp**.**net**.**Edited**.

18) Bernard,B, **Content Analysis in Communication Research**, Glencone, IL,free Press, 1952

19) Hawthorne,G.(2006).**Measuring Social Isolation in Older Adults**: Development and Initial Validation of the friendship Scale. Social Indicators Research,77.

20) Pawlowaska, Dzuirzyska.(2012).**Family relationships versus computer games addication in adolescents**. Crruent Problems of Psychiatry, 13(3).

21) Traub,Eric.(2010).**The effect of internet yesag on social alienationand locus of control**- the university of the Rockies Prquest Dessertqtion Publishing.

22) Williamson,Lain et Cullingford,Cedric.(1997).**The uses and misuses of "Alienation" in the social sciences and educatino**.British Journal of Education Studies.

المجلات والجرائد

23) الزيودي ماجد مُحَمَّد، (2015)**الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**،مجلة تربوية،المجلد 10 ،العدد (1)،السعودية، جامعة طيبة للعلوم.

24) إبراهيم هلال العنزي، **التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية، دراسة ميدانية على طلاب مرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض**، مجلة العربية للدراسات الأمنية،2019/2018، قسم العلوم الاجتماعية، كلية فهد الأمنية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

25) حمودة سليمة ،(2015)، **الإدمان على الانترنت اضطراب العصر، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية** العدد 21،ديسمبر ،2015،الجزائر،جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

26) رندة مُحَّد سيد احمد،(2020) **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات**، مجلة دراسات في خدمة العلوم الاجتماعية والإنسانية العدد 51، المجلد 03،مصر،جامعة أسيوط.

الرسائل ومذكرات التخرج

27) احمد فلاق، **الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات**، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008.

28) فيصل بن سعد مُحَّد المنيع، **وسائل التواصل الالكتروني ودورها في أحداث الاغتراب الاجتماعي** أطروحة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم اجتماع، جامعة نايف للعلوم الأمنية،2017.

29) مريم قويدر، **اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال، دراسة تحليلية وصفية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**،مذكرة مكلمة لنيل شهادة الماجيستر،2012، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

المقالات الالكترونية

30) الطفل والأجهزة الالكترونية 23 اكتوبر2019 https://www.moh.gov.sa

31) الفراغ نظرة علمية وعملية، مجلة النبا، العدد 45، 2000 A.musa@annabaa.org

الوثائق والجرائد الرسمية

32) المادة،20، **المرسوم التنفيذي رقم 07-10**، المؤرخ في 17 ذي الحجة عام 1417، الموافق ل 6 يناير سنة 2006

33) **موسوعة الإدمان**: مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان،دار المجد للنشر، 2015، الأردن .

المواقع الالكترونية

34) https://www.aljazeera/net/ebusiness/2020/12/30

35) https://arabic.sputniknews.com.1/01/2022

36) Https://www.alittihad.ae.23/12/2018

37) https://montada.echoroukonline

جامعـة قاصـدي مـرباح – ورقلـة–

كليـة العلـوم الإنسانية و الاجتماعيـة

قسـم علـم الاجتمـاع والديمغـرافيا

تخصـص علـم الاجتمـاع الاتصـال

دليل المقابلة

في إطار انجاز مذكرةتخرج لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال حول الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالاغتراب الاجتماعي،لذا نحن في بحثنا هذا نحاول معرفة الظاهرة ودراستها

وعليهنرجوتعاونكم معنا، وإجابتكم ستبقى سرية و لن يتم استخدمها إلا في إطار البحث العلمي.

إعداد الطالبة: **المشرف الأستاذ الدكتور**

شارف سعيدة**رياب رابح**

السنة الجامعية: 2022/2021

1)- المحول الأول : البيانات التعريفية :

1) السن:.....

2) عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية في اليوم .....

3) موقف أسرتك من ممارستك للألعاب الالكترونية : .....

4) ما هي الألعاب الالكترونية التي تفضلها؟.....

المحور الثاني : يؤدي إدمان الألعابإلى العزلة الاجتماعية لدى منخرطي دار الشباب

- **حدثني عن تأثير انشغالك الدائمبالألعاب الالكترونية على علاقاتك الاجتماعية في الواقع.**

5) هلاثر ذلك على علاقتكبأصدقائك ؟.....

6) هل اثر ذلك على مشاركتك في النشاطات الجماعية ؟.....

7) هل تفضل إقامة علاقات افتراضية أم واقعية مع الآخرين؟.....

- **حدثني عن تأثير جلوسك لساعات أمام شاشات الألعاب الالكترونية على علاقتك مع أسرتك**

8) هل اثر ذلك على مشاركتك في نشاطات أسرتك؟ .....

9) هل خلقت لك الألعاب الالكترونية المشاكل مع عائلتك؟.....

10) هل خلق لديك الشعور بالانعزال ؟.....

المحور الثالث : يؤدي إدمان الألعابإلى اللا معنى لدى منخرطي دار الشباب

- **حدثني عن تأثيرانغماسك الدائم في العالم الافتراضي للألعاب الالكترونية على نظرتك لواقعك**

11) هل اثر ذلك على نظرتك لعالمك الواقعي ؟ .....

12) ما هو موقفك من الأحداث التي تجرى في محيطك ؟.....

13) هل ترى في واقعك أفكارا تثير اهتمامك ؟.....

- **حدثني عن تأثير المتعة والإثارة التي تجدها في الألعاب الالكترونية على رغباتك واهتماماتك**

14) هل تشعر بقيمة منجزاتك في واقعك؟.....

15) هل أنت راضي عن واقعك؟.....

المحور الرابع: يؤدي إدمان الألعاب الالكترونية إلى اللا معيارية لدى منخرطي دار الشباب .

- **حدثني عن تأثير تفاعلك الدائم مع مضامين وتصاميم الألعاب الالكترونية على قيم وضوابط مجتمعك**

16) هل ترى اختلاف بين القيم والضوابط بين مجتمعك الأصلي وبين العالم الافتراضي للألعاب

17) ما رأيكفي ضوابط مجتمعك ؟.....

18) ما رأيك قيم ثقافتك الشعبية في مجتمعك؟.....

19) ما رأيك في مشاهد القتل والتخريب والاعتداء والإباحية ؟.....

- **حدثني عن تأثير تقمصك المتكرر لشخصية البطل في الألعاب الالكترونية على طريقة تفكيرك وأفعالك في الواقع**

20) هل تأثرت بالقيم الثقافية (اللبس، لغة)الموجودة في الألعاب الالكترونية؟.....

21) هل عززت لديك الانتصارات التي تحققه في الألعاب تحقيق أهدافك بكل الطرق؟.....

22) هل تستخدم القوة والعنف في تعاملاتك في الواقع؟.....