جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

الميدان: العلوم الإنسانية.

الشعبة: علوم إنسانية.

التخصص: اتصال جماهيري.

إعداد الطلبة: جلابية صلاح الدين / شارف بثينة.

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلباتشهادة ماستر أكاديمي

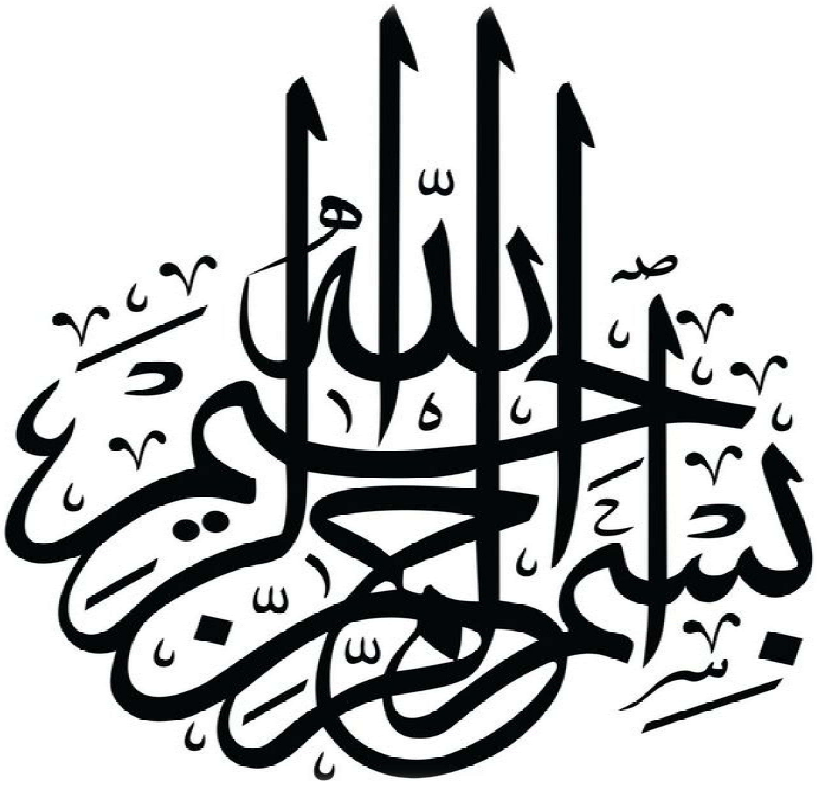
مذكرة بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق دراسة ميدانية وصفية لعينة من أولياء التلاميذ – توقرت -

لجنة المناقشة مكونة من الأساتذة:

الأستاذ	الجامعة	الرتبة
بوراندة ليلية	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	رئيسا
بوكرموش عيسى	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مشرفا ومقررا
غوتي زياني	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا

الموسم الجامعي: 2021-2022



ٱعْمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُۥ وَٱلْمُؤْمِنُونَ ۖ
إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلْغَيْبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ)

سورة التوبة الآية: 104

شكر وعرفان

الحمد الله رب العالمين، والصلاة والسلام على اشرفالأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين أما بعد:

أتقدم بجزيل الشكر إلى أستاذي الفاضل الأستاذبوكرموش عيسى على تكرمه علي بقبول الإشراف على هذه الرسالة، وعلى صبره وتحمله وتشجيعه لنا، ونصحه وتوجيهه سواء في الأمورالشكلية للرسالة أو مضمونها، والشكر موصول للجنة المناقشة الموقرة، كما اشكر في هذا المقام كل أساتذتي وزملائي في كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية وفي قسم العلوم الإنسانية حيث أجد دوما من اعتبرهم مثلي الأعلى في البذل والإخلاص والتواضع.

كما أتوجه بخالص الشكر والتقدير لكل من قدم لي مساعدة في الحصول على المعلومات والى والدي العزيزين وجميع عائلتي وجميع أصدقائي وزملائي فلهم جزيل الشكر.

- ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للمراهق الجزائري، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أولياء مدينة توقرت، ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيس والمتمثل في:

- ما هي أثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، وما هي الاستخدامات والاشباعات المحققة منه؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما هي عادات وأنماط ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب الالكتروني؟
- ماهي دوافع استخدام المراهق لمثل هذه الألعاب؟
- ما هي الاشباعات التي يحققها استخدام هذه الألعاب الالكترونية؟
- ما هو تأثيرالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟

بالإضافةإلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها: التعريف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق، حيث اعتمدت على المنهج الوصفي، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان والملاحظة، وعليه فقد اخترنا 100 مفردة من الأولياء بمدينة توقرت كعينة عشوائية، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

- ❖ أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر الأولياء باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة.
- ❖ بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية حسب المبحوثين بدافع التسلية والترفيه، بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة.
- ❖ أكدت الدراسة أن المراهق يفضل العاب المغامرة حسب أفراد العينة، لأنها تخلق له جو المغامرة والتحدي في عالم افتراضي، كما أنها العاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من الواقع في رسومها ونوعية صورتها.
- ❖ بينت الدراسة أن اغلب المبحوثين يرون أن الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي هو تخصيص وتنظيم أوقات محددة للعب التلميذ.

Résumé de l'étude:

Cette étude vise à révéler l'impact des jeux électroniques via les téléphones intelligents sur la réussite scolaire de l'adolescent algérien, en menant une étude de terrain sur un échantillon des parents de la ville de Touggourt, et à travers notre étude, j'ai essayé de répondre aux principaux question représentée dans:

Quels sont les effets de la pratique de jeux électroniques sur le comportement des adolescents, et quelles en sont les utilisations et les gratifications?

:Un ensemble de sous-questions a été inclus, notamment

Quelles sont les habitudes et les habitudes de l'adolescent algérien qui joue à ces jeux électroniques?

Quels sont les motifs de l'utilisation de tels jeux par un adolescent?

Quelles sont les gratifications obtenues par l'utilisation de ces jeux électroniques?

Quel est l'effet des jeux électroniques sur la réussite scolaire?

En plus de définir les objectifs de l'étude, dont les plus importants sont : Définir l'impact des jeux électroniques par le biais d'appareils électroniques sur la réussite scolaire de l'adolescent, car elle s'appuyait sur l'approche descriptive, et un outil a été utilisé pour collecter des données représentées dans le questionnaire et le formulaire d'observation, et en conséquence nous avons choisi 100 items de Parents dans la ville de Touggourt comme échantillon aléatoire, et à la fin l'étude a atteint les résultats les plus importants:

La plupart des adolescents utilisent les jeux électroniques via les téléphones intelligents du point de vue des parents comme la méthode la plus répandue à l'heure actuelle en raison de sa facilité d'utilisation et de l'attrait de ses technologies de haute qualité.

L'étude a montré que la plupart des adolescents utilisent les jeux électroniques, selon les répondants, par divertissement et divertissement, pour échapper à la routine quotidienne des études.

L'étude a confirmé que l'adolescent préfère les jeux d'aventure selon les membres de l'échantillon, car ils créent une atmosphère d'aventure et de défi dans un monde virtuel, et ce sont des jeux modernes et développés qui sont très proches de la réalité dans leurs dessins et la qualité de leur image.

L'étude a montré que la plupart des répondants croient que la solution appropriée pour réduire l'impact des jeux électroniques sur la réussite scolaire est d'allouer et d'organiser des moments spécifiques pour le jeu des élèves.

فهرس الدراسة:

الرقم	الجداول	الصفحة
	شكر وعرفان	أ
	ملخص الدراسة باللغة العربية	ب
	ملخص الدراسة باللغة الأجنبية	ج
	فهرس المحتويات	ه
	فهرس الجداول	ز
	مقدمة	2
	الفصل الأول: الإطار المنهجي	
1	الإشكالية	4
2	تساؤلات الدراسة	4
3	الفرضيات	5
4	أسباب اختيار الموضوع	5
5	أهداف الدراسة	5
6	أهمية الدراسة	6
7	تحديد المفاهيم	6
8	مجالات الدراسة	8
9	الدراسات السابقة	9
10	منهج الدراسة	13
11	مجتمع البحث والعينة	15
12	نظرية الاستخدامات والاشباعات	17
13	أدوات جمع البيانات	20

	تمهيد	23
1	تفريغ وتحليل البيانات	24
2	نتائج الدراسة الميدانية	43
	الخاتمة	45
	قائمة المراجع	47
	قائمة الملاحق	49

فهرس الجداول

الرقم	الجداول	الصفحة
1	يبين متغير الجنس	23
2	يبين متغير المستوى التعليمي	23
3	يبين متغير مستوى التعليمي للأب والأم	24
4	يبين متغير مهنة الأب والأم	24
5	يبين متغير استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	25
6	يبين متغير الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها المراهق	26
7	يبين متغير فترة استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	26
8	يبين متغير المدة التي يقضيها المراهق للألعاب الالكترونية	27
9	يبين الجهاز الذي يستخدمه المراهق للألعاب الالكترونية	27
10	يبين متغير استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	28
11	يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	28
12	يبين متغير سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية	29
13	يبين متغير شعور المراهق للألعاب الالكترونية	30
14	يبين متغير شعور المراهق عند الخسارة في الألعاب الالكترونية	31
15	يبين متغير كيفية توقف المراهق عن اللعب	31
16	يبين متغير ما يلاحظه الأولياء على المراهق عند التوقف عن اللعب	32
17	يبين متغير الألعاب التي يفضلها المراهق من وجهة نظر الأولياء	32
18	يبين متغير التخلص من إزعاج المراهق بمنحه الجهاز بعيدا عن الوالدين	33
19	يبين متغير الألعاب التي يفضل المراهق استخدامها	33
20	يبين متغير تعرف المراهق على آخر إصداراتالألعاب الالكترونية	34

21	يبين متغير من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية	35
22	يبين متغير تقليد المراهق للألعاب الالكترونية	35
23	يبين متغير ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية	36
24	يبين متغير أولويات المراهق بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية	37
25	يبين استجابة المراهق عند الطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات	37
26	يبين متغير التحكم في وقت اللعب المخصص للمراهق	38
27	يبين متغير نتائج قضاء وقت طويل في اللعب	39
28	يبين متغير استدعاء الأستاذ بسبب إهمال المراهق لدروسه وواجباته	39
29	يبين متغير استخدام المراهق للألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي	40
30	يبين متغير الحل الأنسب للحد من تأثيرالألعاب الالكترونيةعلى التحصيل الدراسي	41

مقدمة

- مقدمة:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي، ظهرت العاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية، وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، حيث أصبحت أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر أجهزة ترفيهية اقبالا، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئة واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من هذا العالم المثير.

أن تطور العلم أدى إلى تطور العالم، الذي أصبح أكثر تعقيدا وأكثر صعوبة، فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف الضغوطات ومشاكل الحياة والأطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثا عن الترفيه، فبدل ان يخرج الطفل إلى الشارع للعب مع أصدقائه، اليوم أصبح يستخدمها وهو جالس في البيت، حتى اصبحت علاقة الطفل بالألعاب الالكترونية علاقة وطيدة، مما قد يغير الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، كما قد تؤثر على مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته ومع كل من حوله.

الألعاب الالكترونية أصبحت في بعض المجتمعاتأحد اعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل المنزل إنما تواجد عبر التلفزيون والحاسوب والانترنت والهاتف الخلوي، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستايشن ومقاهي الانترنت، وتوفر لهم كل الإمكانيات خصيصا الأطفال المدمنين بالألعاب الالكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونها في الدراسة، وأصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة.

من خلال ما هو ملاحظ على الأطفال والتغيير في سلوكياتهم بعد التكنولوجيا ارتأينا لدراسة وقياس هذا الجانب الحديث بشكل ميداني وعلمي للوصول إلى نتائج حقيقية ملموسة، وقد جاءت دراستنا بعنوان **تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق الجزائري من وجهة نظر الأولياء في مدينة توقرت**، وقد اعتدت على ثلاثة أطراف هي:

- **الإطار المنهجي:** يتناول الإشكالية وتساؤلات الدراسة والفرضيات، أسباب والأهداف، أهمية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات، الدراسات السابقة، نوع الدراسة، مجتمع البحث وعينة الدراسة، أدوات جمع البيانات ومجالات الدراسة.
- **الإطار التطبيقي:** يحتوي على تفريغ البيانات في الجدول، وتفسير النتائج.

الفصل الأول

- **الإطار المنهجي:**

1- الإشكالية.
2- تساؤلات الدراسة.
3- الفرضيات.
4- أسباب اختيار الموضوع.
5- أهداف الدراسة.
6- أهمية الدراسة.
7- تحديد المفاهيم.
8- مجالات الدراسة.
9- الدراسات السابقة.
10-منهج الدراسة.
11-مجتمع البحث والعينة.
12-نظرية الاستخدامات والاشباعات.
13-أدوات جمع البيانات.

1- الإشكالية:

في بداية سنة 1970 أصبحت العاب الفيديوهات مصدرا هاما للترفيه من طرف المراهقين، حيث أصبحوا يقضون أوقاتهم في اللعب، وقد أثبتت معظم الدراسات ان أغلبيةالألعاب الالكترونية التي يلعبها المراهقون تميل إلى العنف والحرب والقتال، بحث لقيت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفة خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغى الحدود الجغرافية بين هؤلاء المراهقين وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافةإلى ما تتصف به من مميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافةإلى ذلك فهي سهلة التعامل إذبإمكانك ممارستها وأنت ماشيا أو جالسا، في المنزل أو في قطار أو في مكان عام، وحدك أو مع أصدقاء، وذلك لأنهامتاحة على عدة وسائل كالهاتف أو الحاسوب، عبر الشبكة العنكبوتية والعاب اللوحات، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثارالألعاب الالكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن هذه الألعاب تعرض المراهقين لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن جروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعال العقلي للأطفال. أما الاتجاه الثاني فيرى أنالألعاب الالكترونية تؤثر في التعلم والتعليم فتساعد في تطوير الاستراتيجيات قراءة الصورة وتزيد من استخدام استراتيجيات السرعة ومعالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين فريضة جدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم الاجتماع وعلم النفس والعلوم التربوية القائمة حول تأثير هذه الألعاب على سلوكيات المراهقين فتأتي هذه الدراسة كمحاولة للوقوف على تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، ومن هنا فالإشكالية المطروحة في موضوعنا الذي يتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهقين المتمدرسين بمرحلة المتوسط والثانوي في مدينة توقرت والذين يتراوح أعمارهم في ما بين 12 و 18 سنة، ومن اجل ذلك وقفنا على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح إشكالية مفادها:

- ماهي أثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، وما هي الاستخدامات والإشباعات المحققة منه؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكاليةإلى التساؤلات التالية:

2- تساؤلات الدراسة:

- ماهي عادات وأنماط ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟
- ما هي دوافع استخدام المراهق لمثل هذه الألعاب؟
- ما هي الإشباعات التي يحققها استخدام هذه الألعاب الالكترونية؟
- ما هو تأثيرالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟

1- أسباب اختيار الموضوع:

1. الذاتية:

- الرغبة في معرفة أسباب انتشار العاب الفيديوهات في الجزائر.
- معرفة الأشياء الجاذبة لهذه الألعاب الالكترونية.
- الفضول العلمي والمعرفي لاهتمام الطفل للألعاب الالكترونية.

2. الموضوعية:

- بحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة.
- معرفة عادات ممارسة المراهق الجزائري للألعاب الفيديوهات وأثرها على سلوكياتهم.
- معرفة أسباب اعتماد هذه الألعاب على التقنيات الجاذبة للمراهقين.
- قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع أثارالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق بالرغم من أهميتهاوتأثيرها عليه.

2- أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو غرض الذي يؤديه الباحث للوصول إلى غايات التي يود تحقيقها، ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة فيما يلي:

- التعريف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق.
- التعريف على درجة إقبال المراهق على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري.
- الكشف على دوافع إقبال المراهق على استخدام الألعاب الالكترونية على حساب الألعابالأخرى ومعرفة ما إذا كان السبب يعود إلى مضامينها أو تقنياتها والى انخفاض أسعارها وسرعة الحصول عليها.
- التعريف على الألعاب الالكترونية التي يفضلها المراهق والتي لها جاذبية من قبل هذه الفئة لما تقدمه من تنميط السلوك وتغيير مبادئ التربية من منظور الأولياء.
- معرفة أثارالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق من وجهة نظر الأولياء.

3- أهمية الدراسة:

طرحنا هذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على المراهقين في جميع المناطق العربية ومنها الجزائر، وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى خاصة ممارسة الرياضة للنشاطات البدنية التي تلعب دور كبير في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، تعمل هذه الألعابالأجنبية الغربية على تنميط سلوك وتغير المبادئ التربوية للمراهقين.

إضافة إلىأن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في تخفيف من حدتها وتوسيع انتشارها. وما لا يمكن تجاهلها وهو أن هذه الدراسة تحاول الوقوف على الفكر الغربي وهدفه من التوسيع هذه الألعاب الالكترونية بهذا تفادي الألعاب وتجاهل إغرائه وجاذبيتها والإدمان عليها.

4- **تحديد المفاهيم**:

1. تعريف التأثير:

لغة:أثر في: ترك اثرا ظاهرا، أحدثأثر في الاجسام في الصحة، أثر التعب في العيننتيجة حسنة، دواء أثر في المريض ترك أثر نفسا (اثرت فيه القراءة) أثر فيه ممثل حرك عواطف وآثار الشعور أحدث انطباعا في فلان في النفس.[1]

اصطلاحا:

- التأثير هو عبارة عن توجيهات لنشاطات المؤسسات أوالأشخاصإلى المكان الصحيح، عبر استعمال الأنشطةالإداريةالأساسية، مثل القيادة والتنظيم والإشراف والتواصل. ومن الجدير بالذكر أن هذا المفهوم حصر التأثير بالعمليات الإدارية فقط، بينما تخصصاته غير منحصرة بالإدارة فقط.
- التأثير هو إضافة حالة نفسية ثم إنتاجها عن طريق إضافةأفكار جديدة لدى المتلقين، تقوم بجعلهم عند تحركهم مدفوعين بهذه الحالة النفسية، وبمجموعة من الأفكار والمعلومات التي لديهم، ولهذه الحالة النفسية ادوار كبيرة جدا، فهي أساسية في تغيير سلوكيات الفرد أو مجموعة من الأفراد لمدة محددة في اتجاه معين، ويتم الملاحظة في هذا التعريف انه يقوم بالتركيز على إضافةالأفكار، بينما التأثير قد يكون عن طريق الصقل والإرشادإلى الأفكار الموجودة سابقا عند الفرد.
- التأثير يكون بسبب نتيجة التفاعلات الاجتماعية بين سببين وهما، المؤثر والمتأثر، بحيث يقوم بإنتاج ردة فعل معين عند المؤثر، ويتم الملاحظة في هذا التعريف أنالتأثير يحتاج لحصوله إلى تفاعل بين المؤثر والمتأثر.
- التأثير هو أحد المركبات في عملية التواصل، فالعديد من الباحثين أعطواالتأثير مكانة مركزية في عملية الاتصال، وقاموا بالادعاء أنالتأثير عبارة عن مركب ضروري ومهم في كل عملية التواصل.
- التأثير هو قوة تكون لدى القائدأو سيطرة معينة يكتسبها، وعلى أساسها يستطيع أن يؤثر في سلوكياتالآخرين.[2]

---

[1] أنطوان نعمة: **المنجد في اللغة العربية المعاصرة**، د ط، دار المشرق، لبنان، 2000، ص7.

[2] طه احمد الزيدي: **معجم مصطلحات الدعوة والاعلام الإسلامي**، ط1، دار النفائس، عمان، الأردن، 2009، ص63

تعريف إجرائي: هو التغيير الذي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كالهواتف الذكية سواء من الناحية الأفكار والاتجاهات أو السلوكيات، ونقصد بالتأثير في دراستنا هو التغيير الحاصل على التحصيل الدراسي للمراهق نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.

2. تعريف الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديوهات) وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحديد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد إمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطبيق البرامج الالكترونية "وهو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بدرجة والى يشمل كل الألعابالفيديوهات الخاصة العاب الكمبيوتر، العاب الهواتف النقالة، العاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطةالأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة الخاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز،... إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي".[1]

إجرائيا: هي جميع أنواعالألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، العاب الحواسيب أو الكمبيوتر (محمول أو ثابت)، والعاب الانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف الذكية (النقالة).

3. تعريف السلوك:

لغة: (مفرد) مصدر سلك، سلك ب: سلك في سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه.

أدب/ حسن/ شيء السلوك، المرء سلوكه (مثل أجنبي) سواء سلوك مهني، السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة تعطي للشخص من الدولة أو المؤسسة التي كان يعمل فيها بأنه حسن السلوك (حي)، مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية والخارجية.

السلوك: طريقة تصرف من الواجهة الأخلاقية، سيرة الإنسان وتصرفه، حسن السلوك "تلميذ سيء السلوك" استجابة كلية بيديها كائن حي إزاء موقف يواجهه، "قواعد السلوك" آداب المعاشرة، شهادة حسن السلوك شهادة.[2]

---

[1] محمد محمود الحيلة: **الألعاب**، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، 2007، ص19.

[2] عمر احمد مختار: **معجم اللغة العربية المعاصر المجلد 2**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2008، ص1079.

اصطلاحا:

- السلوك: هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما إما بالنسبة الداخلي أو الخارجي نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على إشباع حاجياتها ورغباته، حسب البيئات المختلفة للأفرادوالأسرة، والمؤسسات العامة، والخاصة.
- السلوك بمعناه العام: يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء فبحث الحيوان عن الطعام نوع من السلوك، وإشغال الطفل في اللعب نوع آخر من السلوك.[1]

إجرائيا: هو نشاط يقوم به الإنسان من أعمالأو حركات ونشاطات تكون صادرة عنه تعبر عن دوافعه الداخلية.

4. المراهق:

لغة: من رهق، أي اقترب من الشيء، وراهق الغلام أي اقترب من الاحتلام.والمعنى يشير إلى الاقتراب من النضج.

اصطلاحا: مشتقة من الفعل اللاتيني والذي يعني التدرج نحو النضج الجنسي والعقلي والاجتماعي والسلوكي، وهي فترة مجرى النمو لها بداية ونهاية، بدايتا البلوغ حيث يتحقق النضج الجنسي للفرد، ونهايتها الرشد حيث يتحقق النضج الاجتماعي والانفعالي.[2]

إجرائيا: هي مرحلة الانتقال من الطفولة إلى الرشد تتميز بمجموعة من التغيرات الفيزيولوجية، وفيها يكون المراهق متمدرسا في الثانوية.

5- مجالات الدراسة:

تحدد مجالات الدراسة فيما:

أ- <u>المجال الزماني:</u>

انطلق المجال الزماني في أواخر شهر أكتوبر 2022 حيث تم عرض هذا الموضوع على إدارة قسم العلوم الإنسانية وتمت الموافقة عليه لنشرع مباشرة في بداية العمل وبالضبط في أواسط نوفمبر 2022 وبعد الشروع في عملية جمع المعطيات والمعلومات الخاصة لموضوع الدراسة تأثيرالألعاب الالكترونية على سلوك المراهق الجزائري ومر البحث بعدة مراحل هي:

---

[1] أنطوان نعمة: **مرجع سبق ذكره،** ص692.

[2] خالد عز الدين: **السلوك العدواني عند الطفل،** ط1، دار أسامة، الأردن، عمان، 2010، ص05.

- مرحلة جمع المادة العلمية.
- مرحلة ضبط الإطار المنهجي وصياغة الإطار النظري.
- مرحلة الشروع في الجانب الميداني وهذا من خلال تصميم استمارة استبيان وذلك في 10 أفريل 2022 وبعد مناقشتها مع الأستاذ المشرف وتم عرضها على محكمين وذلك لفترة ممتدة من بعد التعديل وزعت على العينة في
- مرحلة صياغة النتائج وإعداد التقرير النهائي.

ب- <u>المجال المكاني:</u>

يتيح لنا هذا المجال تحديد المكان الذي تم فيه إجراء هذه الدراسة وحتى نتمكن من جمع مختلف المعطيات والمعلومات الكافية عن موضوع الدراسة والمتمثلة في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق الجزائري على عينة من أولياء مدينة توقرت.

6- الدراسات السابقة:

أ. الدراسة الأولى:

دراسة حول "الطفل الجزائري والعاب الفيديو" دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من إعداد أحمد فلاق" كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام واتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر، 2008 – 2009.

انطلقت هذه الدراسة في كيفية انتشار العاب الفيديو في السنوات الأخيرة واهم المؤثرات التي تحملها، فالجزائر من بين الدول التي تستورد هذه الألعاب مما يعني أن هذا الطفل صار مهددا في تنشئته الاجتماعية على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما غريبة عن قيم بيئته، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي: ما مدى تأثير العاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها:

1- ما هي مكانة العاب الفيديو من النشاطات الترفيهي للطفل الجزائري؟
2- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
3- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في العاب الفيديو المفضلة لديه، كما قسم الباحث هذه الدراسة إلى خمسة فصول، تناول في الفصل الأول ماهية العاب الفيديو أما في الفصل الثاني تحدث عن اقتصاديات العاب الفيديو، وبالنسبة للفصل الثالث تصميم عوالم العاب الفيديو، وفي الفصل الرابع الأبعاد الاجتماعيةلألعاب الفيديو، كما تناول به الفصل الأخيرالأبعاد الجسمانية لألعاب الفيديو، وقد استخدم دراسة ميدانية في دراسة تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في العاب الفيديو واعتمد على المنهج المسحي لمسح مضمون العاب الفيديو التي تنشر في السوق الجزائرية، أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة أداة تحليل المضمون واستمارة استبيان، وطبقت هاته الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9 و12 سنة أي تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث توصل الباحث إلى النتائج التالية:

1- تأتي ممارسة العاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة.
2- لتغير المستوى المعيشي تأثير على نوع الآلات المكتملة.
3- تأثير العاب المغامرات في مقدمة العاب الفيديو المفضلة لدى العينة.
4- الذكور الأكثر انجذابا لما هو حركي لذا جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة تلتها الأمور العقلية والأمورالأخلاقية.

- **تقييم الدراسة:**

تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنون " تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق" في المتغير التابع وهو المراهق باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين، وكذلك في نوع الدراسة لأنه استخدم الدراسة الميدانية وكذلك أداة جمع البيانات استمارة استبيان ومجتمع البحث الأطفال المراهقين وكذلك اعتمد في دراسته على المنهج المسحي بالإضافةإلى العينة واختلفت دراسته عن دراستي في الجانب التحليلي وأداته المتمثلة في تحليل المضمون وجمع المعلومات، واستفدت من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستبيان والوصول إلى المراجع التي تتعلق بألعاب الفيديو.

5- ساعدتني هذه الدراسة في بناء الإشكالية وتسلسلها كما استفت أيضا منها في الإطار النظري لترتيب عناصر خطتي.

ب. الدراسة الثانية:

دراسة حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (03) 2012.

- تمحورت إشكالية هذه الدراسة الذي جاء في تقرير شركة عنوان "العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرون" أن الصناعة الأمريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه، فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعابإلى 74.1 مليون دولار، فكما لاحظنا هنا في هذه الزيادة المذهلة في المداخل والمبيعات الراجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.

ففي بداية 1970 أصبحت العاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال، أصبحالأطفال يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية وفي الجزائر.

فاستخدمت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثرالألعاب الالكترونية على الأطفال في الجزائر، ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 سنة، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي:

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

ويتفرع عن هذا التساؤل أسئلة من بينها:

1- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟
2- ما هي أكثر أنواع الألعاب على الالكترونية استقطابا بالاهتمام للأطفال؟
3- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
4- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

بينما قسمت الباحثة هذه الدراسة إلى ثلاثة فصول: تناولت في الفصل الأول ماهية اللعب والعاب الفيديو، أما في الفصل الثاني تحدثت عن التكنولوجيا المعلومات والأطفال الجيل الرقمي والافتراضي، بالنسبة للفصل الثالث تحدثت عن الألعاب الالكترونية وأساسياتها، واستخدمت في هذه الدراسة: دراسة ميدانية تحليلية كما اعتمدت على المنهج الوصفي لوصف اثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، وكذلك استمارة استبيان لجمع المعلومات، إضافةإلى المقابلة والملاحظة حيث طبقها على عينة طبقية من الأطفال الذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة.

من خلال هذا توصلت الباحثة إلى النتائج من بينها:

- ممارسة الألعاب الالكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.
- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة وهذا يعود لطبيعة الجنسين، فالذكور يفضلونأكثر ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضة على أخلاقالإناث اللواتي يفضلن أكثر العاب الدمى.
- أغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حبا للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من اجلها المبحوثين الألعاب الالكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من اجل تغذية الذكاء، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حبا في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من اجل شغل أوقات الفراغ، وتبقى اقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول.

- **تقييم الدراسة:**

تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنونة " تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق" في المتغير المستقل الألعاب الالكترونية والمتغير التابع هو المراهق وكذلك مجتمع الدراسة هم الأطفال بين 12 و18 سنةبالإضافةإلىأداة جمع البيانات وهي استمارة استبيان بينما اختلفت دراستي دراسة مسحية.

- ساعدتني هذه الدراسة في بناء الإشكالية وتسلسلها كما استفت أيضا منها في الإطار النظري لترتيب عناصر خطتي.

ت. الدراسة الثالثة:

" ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع دراستها من وجهة نظر طالب التعليم العام بمدينة الرياض" من إعداد الدكتور "عبد الله بن عبد العزيز الهدلق" رسالة دكتوراه، كلية التربية جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث من إشكالية مفادها إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد التساؤل الرئيسي:

- ما ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض؟

وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما دوافع ممارس الألعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض؟
2- معرفة ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض؟
3- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

وقد قسم الباحث خطة إطاره النظري وتطرق إلى العناصر التالية:

- تعريف الألعاب الالكترونية وتصنيفاتها وأسباب ودواعي ممارستها وكذلك إلى ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.
- اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الدراسة، كما استعان الباحث في جمع البيانات على الاستبيان موزعة على ثلاث محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية، أما المحور الثاني ضمن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية والمحور الثالث تضمن سلبيات الألعاب الالكترونية.
- وتمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام (الابتدائي، متوسط، الثانوي) بمدينة الرياض الذين كانوا يدرسون في الفصل الدراسي 1431ه / 1432ه ونظرا لاتساع وكبر مجتمع البحث استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث اختيار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431 ه/ 1432 ه

كما توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها:

- أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

كما يرى طلاب التعليم العام أنللألعاب الالكترونية أثار ايجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الايجابية أنالألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنت online gammes تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الالكترونية وهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية وأضرار سلوكية وأضرارأمنيةوأضرار صحية، أضرار اجتماعية وأضرارأكاديمية، وأضرار عامة.

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي اعتمدنا عليها كدراسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن دراستي تناولت اثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين لمدينة توقرت أما هذه الدراسة فتناولت ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية دوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية بالإضافةإلى التشابه في منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في نوع الدراسة ومجتمع البحث وعينة الدراسة، كما تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري.

7- منهج الدراسة:

أ. طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات على الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، مستخدما في ذلك أسلوب مسح الأدوات الكمية والإحصائية في جمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

ب. منهج الدراسة:

عرف المنهج على انه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلىإن يصل إلى نتيجة معينة، بهذا يكون في مأمن من أن يحسب صواب ما هو خطأ أو العكس، و عرفه آخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته من اجل الوصول إلى نتيجة معلومات، وهو بهذا يقوم على التأمل والشعور كما يعرف (أنجرس موريس) على أن كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما، انه يتدخل بطريقة أكثر أو اقل إلحاح، بأكثرأو اقل دقة، في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة المنهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة إجراءات خاصة بمجال الدراسة المعينة تندرج هذه الدراسة إلى البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل خصائص مجموعة معينة، أو مواقف اجتماعية معينة، ودراسة الحقائق بظاهرة ما هو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعادأو جوانب الظاهرة نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال البحوث استطلاعية أووصفية سبق أجريت على هذه الظاهرة إلىأن يريد التواصل على معرفة دقيقة وتفصيلية على عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو وضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها، وقد يكون هذا الوصف كميا أوكيفيا. ويعتمد

هذا المنهج على دراسة الظاهرة كما موجود على الواقع ويصفها وصفا دقيقا كيفيا أو كميا، فالتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها، والتعبير الكمي يعطي وصفا رقميا ويوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباط مع الظواهر المختلفة.

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

وكما يهدف إلى تحديد مجال نطاق المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا الوصول إلى استنتاجات واستخدامها لأغراض محلية أو قومية.

فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالإنسانية ومازال هذا هو الأكثر استخداما في الدراسة الإنسانية حتى الآن وذلك نتيجة لصعوبة استخدام الأسلوب التجريبي في المجالات الإنسانية.

ويرى آخرونأن المنهج الوصفي يعتبر طريقة لدراسة الظاهرة وتصويرها كما عن طريق جمع معلومات مقننة على مشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعهاإلى دراسة دقيقة.

- **أهداف المنهج الوصفي:**
- يهدف المسح إلى جمع المعلومات الحقيقية والمفصلة لظاهرة موجودة فعلا في مجتمع معين.
- تحديد المشاكل الموجودة أو توضيح بعض الظواهر.
- إجراء مقارنة وتقيم لبعض الظواهر.
- تحديد ما يفعله الأفراد في مشكلة ما والاستفادة من آرائهم وخبراتهم وفي وضع تصور وخطط مستقبلية واتخاذ قرارات مناسبة في مشاكل ذات طبيعة مشابهة.
- إيجاد العلاقة بين الظواهر المختلفة.

ولأن دراستنا تهدف إلى كشف ووصف العلاقة التي تربط المراهق بالألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها عليه، وكان إلزاما علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة، ونظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة، وبما أن دراستنا ستكون وصفية تحليلية تهدف إلى معرفة أثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق، فقد لجأنا إلى المنهج المسح لأنه المنهج الأنسب في هذه المواضيع، حيث سنقوم بمسحعينة حاولنا اختيارها بكل عناية حتى تمثل مجتمع البحث أحسن تمثيل، وقد سمح لنا هنا منهج بالاقتراب بمفردات العينة ومعرفة انطباعاتهم عن الألعاب الالكترونية وأنواعها وعادات ممارستها وتأثيرها على سلوكياتهم.

ويعتبر المنهج المسحي واحدا من المناهج الأساسية في البحوث الوصفية وبالتالي قمنا بتوظيفه بجمع البيانات الميدانية الخاصة بالبحث، حيث يعد المنهج المسحي من أبرز المناهج المستخدمة في مجال الدراسات الإعلامية، حيث يهدف إلى دراسة ووصف خصائص

وأبعادظاهرة من الظواهر في إطار معين، ويتم من خلاله تجميع البيانات والمعلومات اللازمة عن هذه الظاهرة وتنظيم هذه البيانات وتحليلها للوصول إلىأسباب ومسببات هذه الظاهرة والعوامل المتحكم بها، وبالتالي استخلاص نتائج يمكن تعميمها مستقبلا.

ويعرف المنهج المسحي على انه المنهج الذي يستخدمه الباحث في دراسة مواقف معينة من خلال بحث الشواهد والتجارب والوثائق المكونة لوضعه الطبيعي، بجمع البيانات والمعلومات المحققة لغرض العلمي المنشود ويمكن **تحديد خطوات المنهج المسحي على النحو التالي:**

- تحديد طبيعة المشكلة.
- تحديد البيانات والمعلومات عن هذه المشكلة.
- تحليل وتقييم البيانات.
- عرض النتائج.
- صياغة النتائج.

تحليل وتحديد العلاقات التي تحتوي بوجودها بين المتغيرات التي أسفر عنها البحث، وبإسقاط التعاريف السابقة للمنهج المسحي لوجدنا أن دراستنا عبارة عن "تصوير عن الوضع الراهن"، تحديد العلاقات التي توجد بين الظواهر والآثار والاتجاهات من خلال معرفة آثارالألعاب الالكترونية على سلوكيات عينة الدراسة.

8- مجتمع البحث والعينة:

يعرف مجتمع البحث على انه مجموعة من العناصر لها خاصية، أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى.[1]

حتى يحصل الباحث على نتائج موضوعية ودقيقة لا بد تحديد أفراد المجتمع الأصلي للدراسة تحديدا دقيقا، ويسمح لنا بتحديد نوع العينة وجميع كافة البيانات من أفرادها بواسطة الأدوات البحثية المناسبة لذلك، وقد تمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة المتعلقة **بتأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق الجزائري** في مجموعة أولياء بمدينة توقرت، وذلك نظرا إلى ان هذه الفئة من أقربإلىأولادهم، لأنهم يلاحظون يوميا سلوكياتهم.[2]

---

[1] موريس انجر: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية.**دط، دار القصة للنشر الجزائر، 2004، ص298.

[2] عامر ابراهيم قنديلجي: **منهجية البحث.** دط، دار اليازوري العلمية للنشر، عمان، 2012، ص186.

ونظرا لكبر حجم هذا المجتمع وضيق الوقت يتعذر علينا قيام بدراسة شاملة لجميع مفرداته، لذلك ارتأينا أخذ عينة من المجتمع الأصلي تم تعميم نتائجها على الدراسة، العينة عبارة عن نموذج يشمل ويعكس جانب أو جزئ من وحدات المجتمع الأصلي المعنى بالبحث، وتكون ممثلة له بحيث تحمل صفات مشتركة، وهذا النموذج أو جزء يعني البحث عن الدراسة كل وحدات والمجتمع الأصلي، خاصة في حالة صعوبة أو استحالة الدراسة كل مجتمع المعني بالبحث.[1]

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة العشوائية البسيطة التي يتم تشكيلها على أساسان يكون هناك احتمال يساوي تواجد جميع العناصر في مجتمع الدراسة، اختيارها بمعنى ان فرص الاختيار أي عنصر من مجتمع الدراسة متساوي لجميع أفراد المجتمع وفي نفس الوقت فان اختيار أي عنصر من عناصر مجتمع الدراسة لا يؤثر على اختيار العناصر الأخرى.[2]

أو يتوفر في هذا العنصر من العينات تكافئ الفرص لجميع عناصر المجتمع لتكون أحد مفردات العينة ويتم اختيارها أو باستخدام القرعة أو جداول أرقام العشوائية، ويتطلب استخدام هذه الطريقة ضرورة حصر ومعرفة كامل العناصر التي يكون منها مجتمع الدراسة وبذلك تكون فرصة الظهور لكل عنصر معروف ومحدد مسبقا.[3]

---

[1] عامر ابراهيم قنديلجي:**مرجع سابق**، ص186.

[2] ريحي مصطفى عليان عثمان محمد غنيم: **البحث العلمي**.ط2، دار صفاء للنشر، عمان،الأردن 2008، ص 155.

[3] عبد العزيز قاسم محارب: **المهارات العلمية في صياغة البحوث العلمية**.د، دار الجامعة الجديدة للنشر، الإسكندرية، 2015، ص63.

9- المقاربة النظرية: نظرية الاستخدامات والإشباعات ونظرية الغرس الثقافي:

A. تعريف نظرية الاستخدامات والاشباعات:

هناك اختلاف بين الباحثين، وتعيين النظرية باختصار: تعرض الجمهور المواد الإعلاميةلإشباع رغبات مكانة معينة، واستجابة لدوافع الحاجات الفردية وأورد مساعد المحي تعريف اصطلاحيا لمفهوم النظرية: على انه ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من استجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة.[1]

وتعتمد هذه النظرية على فكرة اختلاف استخدام الأشخاص المختلفين لنفس محتوى الرسالة وفقا لأغراضهم، كما أنتأثير وسائل الإعلام يختلف تبعا لاستخدام الناس، واحتياجاتهم وتوقعاتهم، حيث تعد هذه الاستخدامات والاحتياجات متغيرا وسيطا يتدخل بشكل مؤثر بين وسائل الإعلام ورسائلها، ويقوم الفرد طبقا لأسلوب الاستخدامات والاشباعات باختيار مضمون الوسيلة الإعلامية وفقا لاحتياجات خاصة يرغب في إشباعها، وبذلك تختلف نظرية الاستخدامات عن نموذج التأثيرات التقليدية إلى يهتم أساسا بمحتوى رسائل الأعلاموتأثيرها على الأفراد من خلال وجهة نظر المرسل.[2]

- **نشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات:**

بدأت أبحاث النظرية منذ عام 1944 في دراسة (هيرت وهرزيح)، وكان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب "استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" من تأليف "اليهوكاترويلمر" عام 1974، ودار هذا الكتاب حول تصورالوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب، ودوافع الاستخدام من جانب آخر.[3]

واقترح كاتر التحول إلى التساؤل حول: ماذا يفعل الناس بالوسيلة الاتصالية؟ وطرح نموذج riely 1951 الذي أكد استخدام الأفراد المختلفين لنفس مضمون الرسالة بهدف تحقيق اشباعات متباينة، وتطور مفهوم الاستخدام والاشباعات في دراسة keyو biumer 1969 لانتخابات عامة البريطانية عام 1964، والتعرف على أسباب مشاهدة أو تجنب مشاهدة الحملات الانتخابية، وحدةkeyوbiumer اختصاص مدخل الاستخدامات والاشباعات بالأحوال النفسية والاجتماعية للاحتياجات والتوقعات من وسائل الاتصال والوسائل.

---

[1] حازم الحمداني: **الإعلام الحربي والعسكري**، ط1، دار أسامة، عمان،الأردن، 2010، ص44.

[2] مرزوق عبد الحكيم العادي: **الإعلانات الصحفية**، دراسة في الاستخدامات والاشباعات، ط1، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2004، ص110.

[3] صلاح محمد عبد الحميد: **الإعلام الجديد**،د، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة، 2012، ص61.

الأخرى، والتي تؤدي إلى نماذج مختلفة للتعرض للوسيلة والاندماج في أنشطة تنتج من الاحتياطات والاشباعات.[1]

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والاشباعات عام 1994م، في المقال الذي كتبه عالم الاجتماع الأمريكيةharzog بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته، وتوصلت من خلال المقابلات التي أجرتها مع مائة من مستمعات المسلسل النهاري الذي يقدمه الراديو إلى وجود اشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات.[2]

- **فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات:**

قامت نظرية الاستخدامات والاشباعات على افتراض الجمهور النشيط على عكس نظريات التأثير السابقة، التي قامت بقوة تأثير وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاص، لذا يرى "اليهوكاتر" وزملائه أن هذا المنظور قام على خمسة فروض هي كالاتي[3]:

- الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري، ويستخدم الوسيلة التي تحقق حاجاته
- استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور تحقيقها وتتحكم في ذلك أمورا منها الفروق الفردية، والتفاعل الاجتماعي.
- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون الذي يشبعان حاجاته.
- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال الرسائل الإعلامية فقط.
- بينما يطلق هيثم الهيتي فرضا آخر للنظرية وهو[4]: أن الجمهور يستخدم المواد الإعلاميةلإشباع رغبات كاملة لديه، وأن دور الإعلام هو تلبية الحاجات فقط.

---

[1] رضا عبد الواحد أمين: **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني**،د، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007، ص67-68.

[2] حازم الحمداني: مرجع سبق ذكره، ص47-48.

[3] كمال خورشد مراد: **الاتصال الجماهيري والإعلام**،ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001، ص144.

[4] هيثم الهيتي: **الإعلام السياسي والإخباري في الفضيات.** ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001، ص144.

- **الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:**[1]

1- ادعاء المدخل لان الجمهور يختار الوسيلة بما يحققه له المضمون بحرية تامة وبناء على الاحتياج فقط وهذا الأمر ربما يكون مبالغ فيه، حيث هناك عوامل اجتماعية، واقتصادية، قد تبطل ذلك وتحول دون تحقيقه فهذه العوامل تحد من استفادة الفرد من التكنولوجيا الإعلامية المتقدمة.

2- هناك جدلا وتساؤلا حول قياس استخدام المتلقي للوسيلة الاتصالية وكيفيتها التي يتم فيها القياس وزمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرض، وكثافة محدودية المشاركة.

3- إن المدخل لم يفرق بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور والاشباعات التي تحقق عند المشاهدة، علما أن هذا الفرق يوضح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية التي يتعرض لها.

بينما ورد في كتاب مبادئ الاتصال الجماهيري ونظرياته "لأمال سعد متولي" انتقادا في وجه الجمهور نظرية الاستخدامات والاشباعات وهو[2]:

- عدم توفر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الايجابي أو النشيط الذي يسعى لتحقيق أهداف محددة وإشباع حاجات يعينها، كما أنه يلغي مبدأ حرية الاختيار فليس كل سلوك اتصال يوجه حافز فالكثير من السلوك الاتصال للجمهور وسلوك هو سلوك عادي يحدده وجود وسيلة اتصالية واحدة، ولا يوجد أمامها أي مجال للرفض أو الاختيار للمضمون الاتصال المعروف.

غير أن "بسام عبد الرحمان المشاقبة" في كتابه "نظريات الإعلام" أضاف انتقاد هو ان[3]:

- هذه الدراسة تكشف الروابط بين الاشباعات التي يتم إقرارها وبين الأصول الاجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم إشباعها.

تندرج دراستنا هذه ضمن الدراسات الوصفية إذ أنها "تعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا، من خلال التعبير الوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أو التعبير الكمي الذي يعطي وصفا رقميا يوضح مقدار أو حجم الظاهرة.[4]

---

[1] منال هلال المزاهرة: **نظريات الاتصال.** ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012، ص204.

[2] آمال سعد متولي: **مبادئ الاتصال الجماهيري ونظرياته**. ط1، دار مكتبة الإسراء سيوط، 2007، ص 131.

[3] بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام.** ط1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011، ص86.

[4] محمد بكر نوفل، فريال محمد ابو عواد: **التفكير والبحث.** ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، الاردن، 2015، ص219.

B. نظرية الغرس الثقافي:

تقع هذه النظرية ضمن النظريات التي تحدثت عن التأثير البعيد المدى الذي تقدمه وسائل الاعلام، ترجع أصولها الى العالم الأمريكي **"جورج جربنر"** من خلال مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية الذي بحث فيه تأثير وسائل الاتصال الجماهرية على البيئة الثقافية، واهتمت بحوث المؤشرات الثقافية بثلاث قضايا متداخلة:

- دراسة الهياكل والضغوط والعمليات التي تؤثر على انتاج الرسائل الإعلامية.
- دراسة الرسائل القيم والصور الذهنية التي تعكسها وسائل الاعلام.
- دراسة الاسهام المستقل للرسائل الجماهرية على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي.[1]

تعتبر نظرية الغرس الثقافي تطبيقا للأفكار الخاص بعمليات بناء المعنى وتشكيل الحقائق الاجتماعية والتعلم من خلال الملاحظة والأدوار التي تقوم بها وسائل الاعلام في هذه المجالات، ويمكن وصف عملية الغرس بانها نوع من التعلم العرضي الذي ينتج عن التعرض التراكمي لوسائل الاعلام خاصة التلفزيون حيث يتعرض مشاهد التلفزيون دون وعي الى حقائق الواقع الاجتماعي لتصبح بصفة تدريجية أساسا للصور الذهنية والقيم التي يكتسبها عن العالم الحقيقي، وعملية الغرس ليست عبارة عن تدفق موجة من تأثيرات التلفزيون الى جمهور المتلقين، ولكن جزء من عملية مستمرة وديناميكية للتفاعل بين الرسائل والسياقات، ولذلك تربط هذه النظرية بين كثافة التعرض – مشاهدة التلفزيون بصفة خاصة – واكتساب المعاني والمعتقدات والأفكار والصور الرمزية حول العالم الذي تقدمه وسائل الاعلام بعيدا عن العالم الواقعي او الحقيقي، وترى هذه النظرية ان مشاهدة التلفزيون تقود الى تبني اعتقاد حول طبيعة العالم الواقعي او الحقيقي، وترى هذه النظرية ان مشاهدة التلفزيون تقود الى تبني اعتقاد حول طبيعة العالم الاجتماعي يؤكد الصور النمطية ووجهة النظر المنتقاة التي يتم وضعها في الاخبار والاعمال التلفزيونية، وأن قوة التلفزيون تتمثل في الصور الرمزية التي يقدمها وفي محتواها الدرامي عن الحياة الحقيقية التي يشاهدها الافراد لفترات طويلة، والتأثير في هذا المجال ليس تأثيرا مباشرا حيث يقوم أولا على التعلم ثم بناء وجهات النظر حول الحقائق الاجتماعية حيث يمكن النظر اليها على انها عملية تفاعل بين الرسائل والمتلقين.[2]

---

[1] مكاوي حسن عماد، السيد ليلى حسني: **الاتصال ونظرياته المعاصرة.** د ط، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998، ص299.

[2] طالة لمياء: **الاعلام الفضائي والتغريب الثقافي.** ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن 2014، ص138.

يقوم الفرض الأساسي لها على فكرة ان الأشخاص الين يشاهدون كميات ضخمة من البرامج التلفزيونية ويشار إليهم بكثيفي المشاهدة يختلفون في ادراكهم للواقع الاجتماعي عن أولئك الذين يشاهدون كميات قليلة ويشار إليهم بقليلي المشاهدة، وذلك أن كثيفي المشاهدة سيكون لهم قدرة أكبر على إدراك الواقع المعاش بطريقة متسقة مع الصور الذهنية التي ينقلها التلفزيون.[1]

من خلال تعريف جربنر للمفهوم cultivation بانه ما تفعله الثقافة بنا، والثقافة هي الوسيط او المجال الذي تعيش فيه الإنسانية وتتعلم، ليكون الغرس الثقافي يهتم باكتساب المعرفية او السلوك من خلال الوسيط الثقافي الذي يعيش فيه الانسان، فكان البيئة الثقافية بأدواتها هي التي تقوم بعملية الاكساب والتشكيل والبناء للمفاهيم والرموز الثقافية في المجتمع.[2]

يعمل الغرس التلفزيوني على تغيير المعتقدات عند البعض والإبقاء على هذه المعتقدات لدى آخرين بسبب التعرض التراكمي للتلفزيون، وتقوم نظرية الغرس الثقافي على خمسة فروض أساسية:

- أن الناس في المجتمعات المعاصرة أصبحوا أكثر اعتمادا على مصادر غير شخصية للخبرة، وأن صناعة الثقافة الجماهيرية التي تعادل تكون الوعي المشترك أصبحت منتجا تقدمه وسائل الاعلام.
- ان التلفزيون يختلف عن أية وسيلة أخرى وانه مقارنة بهذه الوسائل الأخرى ينفرد بالاستخدام غير الانتقائي من قبل الجمهور، وان الناس والأطفال بالخصوص يمتصون المعاني المتضمنة في عالم التلفزيون بشكل غير واع.
- يدور حول التعرض التراكمي التلفزيوني، حيث أن خلق وجهات نظر وغرس معتقدات لدى الناس والأطفال يرجع الى التعرض التراكمي الثابت والمتكرر لعالم التلفزيون.
- يرتبط بتماثل وسائل التلفزيون حيث يقدم التلفزيون عالما متماثلا من الرسائل الموحدة والصور المتكررة الى الحد الذي يعتقد معه المشاهدون الأطفال ان الواقع الاجتماعي يسير على الطريقة نفسها التي يصور بها التلفزيون.
- يؤكد وجود ارتباط قوي بين حجم المشاهدة ومعتقدات المشاهدين حول الواقع الاجتماعي، بحيث تتشابه ادراكات كثيفي المشاهدة، ويظهرون أحيانا ادراكات ترتبط بعالم التلفزيون أكثر من ارتباطها بالواقع الموضوعي.[3]

---

[1] مكاوي حسن عماد، السيد ليلى حسني: **مرجع سبق ذكره**،ص300.

[2] عبد الحميد محمد: **نظريات الاعلام واتجاهات التأثير.** ط2، عالم الكتب، مصر،2000 ص263.

[3] طه سمير: **دور المسلسلات العربية التلفزيونية في إدراك الشباب المصري للمشكلات الاجتماعية.** رسالة ماجستير، كلية الاعلام، جامعة القاهرة، مصر، 2005 ص7.

لقد أثبتت الكثير من الدراسات من بينها دراسة **أماني عمر الحسيني** في كتابها "الاعلام والمجتمع" ان الأطفال يبدؤون في بناء الواقع الاجتماعي الذي يبدأ بالانتباه لمضمون ما بالتلفزيون ثم بعد ذلك تأتي مرحلة التعلم التي تسبقها عوامل مثل الانتباه والتذكر والقدرة على ربط المعلومات ببعضها البعض ثم يصلون لمرحلة ادراك الواقع الاجتماعي الذي يكون مؤثرا على سلوكهم وتفكيرهم، بل سيكون أيضا مرشدا لسلوكهم، وبذلك يمكن القول ان عملية الغرس الثقافي الناتجة عن المشاهدة الكثيفة للتلفزيون قد تكون مرشدا لكيفية تصرف وتفكير الأطفال وسيكون اداؤهم للواقع الاجتماعي يختلف من فئة عمرية لأخرى.[1]

10- أدوات جمع البيانات:

إن تحديد مشكلة الحث ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي، وتحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني وإبراز خصائصه والإطار النظري بحاجة إلى خطوات علمية تالية تستهدف الإجابة على التساؤلات المطروحة في موضوعنا حول (تأثيرالألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق)، ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعريف عن كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

قد عرفت مناهج البحوث العلمية عدة طرق لجمع المعلومات اعتمدنا على أدوات منهجية للحصول على بيانات الموضوع المدروس ومنها

الاستبيان أو الاستمارة: يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث وسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث وهو احد الأساليبالأساسيةأو المباشرة من العينة المختارة من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه المعلومات من الأسئلة المحددة المعدة مقدما، وذلك بهدف التعريف على القائق المعينة أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل المؤثرة التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكية معينة.

ويعرف "محمد زياني عمر" على انه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد، أو تسلم إلىالأشخاص المختارين لتسجيلإجاباتهم على ورقة استمارة ثم إعادتها ثانيا بواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن موضوع، أوتأكيد عن المعلومات المعرفة عليها لكنها غير مدعمة بحقائق.

---

[1] الحسيني أماني عمر: **الاعلام والمجتمع.** ط1، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة،،2005 ص108.

الإطار التطبيقي

- **<u>الإطار التطبيقي:</u>**
- تمهيد:

1- تفريغ البيانات وتحليلها.

2- نتائج الدراسة الميدانية.

- تمهيد:

يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين، حيث تم اعتماد في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابة في شكل جداول بسيطة مركبة تحتوي على فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لأجوبة المبحوثين.

1- تفريغ وتحليل البيانات:

يعتبر تفريغ وتحليل البيانات عملية بحثية متخصصة تخضع لها بيانات مجمعة بواسطة البحوث الميدانية حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة عن ظاهرة مدروسة (1) ومنها كانت بيانات دراسة البيانات والتحليل كالتالي:

الجدول رقم (01): يبين متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	44	%44
أنثى	56	%56
المجموع	100	%100

يوضح لنا الجدول أعلاهأنأكبر نسبة من أفراد العينة إناث التي تقدر ب 56% وذلك راجع لتوزيع الاستمارة بشكل قصدي على الأمهات لان الأم اعلم بتصرفات أبنائها، أما نسبة الذكور تقدر ب 44% لان الأب يقضي معظم وقته خارج المنزل ومنه نستنتج أنالأمهات على دراية كاملة بسلوكياتأطفالهم على عكس الآباء.

الجدول رقم (02): يبين متغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
متوسط	63	%63
ثانوي	37	%37
المجموع	100	%100

يوضح لنا الجدول أعلاه حيث نجد المستوى التعليمي الثانوي بنسبة 37%، وتفسير ذلك يكمن في التوزيع القصدي للاستمارات على عينة الدراسة، والنسبة الأكبر من أفراد العينة من المستوى التعليمي المتوسط بنسبة 63% وهذا راجع للسن الابتدائي لفترة المراهقة.

الجدول رقم (03): يبين متغير المستوى التعليمي للأبوالأم.

المستوى التعليمي للأب	التكرار	النسبة المئوية	المستوى التعليمي للأم	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	7	%7	ابتدائي	9	%9
متوسط	23	%23	متوسط	23	%23
ثانوي	25	%25	ثانوي	38	%38
جامعي	45	%45	جامعي	30	%30
المجموع	100	%100	المجموع	100	%100

يوضح لنا الجدول رقم (03) متغير المستوى التعليمي للأب والأم، حيث يوضح أن المستوى الجامعي للأب يمثل 45%، أما المستوى الابتدائي فبنسبة 07%، عليه نلاحظ أن المستوى الجامعي احتل المرتبة الأولى، ويرجع ذلك إلى تزايد الطبقة المثقفة في المجتمع الجزائري، كما ارتبط تزايد وارتفاع نسبة المستوى الجامعي في المجتمع بالتقدم العلمي الذي تشهده جميع المجالات كذلك تزايد عدد الجامعات والمعاهد في الوطن مقارنة بالسنوات السابقة مما أدى إلى ظهور تخصصات جديدة. في حين نجد أن مستوى الثانوي بالنسبة للأم قدر بنسبة 38%، ويمكن تفسير ذلك بتوقف الفتيات عن الدراسة في سن مبكرة نتيجة الزواج المبكر، أو عدم رغبة الأولياء في التحاق الفتيات بالدراسة في الجامعة، أما المستوى الابتدائي قدرت بنسبة 09%، وهي نسبة ضئيلة جدا مقارنة بالسنوات السابقة، ويرجع ذلك إلى انخفاض مستوى الأمية في المجتمع.

الجدول رقم (04): يبين متغير مهنة الأب والأم.

مهنة الأب	التكرار	النسبة المئوية	مهنة الام	التكرار	النسبة المئوية
عامل	39	%39	عاملة	47	%47
موظف	41	%41	دون عمل	53	%53
دون عمل	20	%20	المجموع	100	%100
المجموع	100	%100			

يبين الجدول أعلاه نسبة متغير مهنة الأب والأم، حيث تمثل 41% مهنة موظف بالنسبة لمهنة الأب، أما 20% تمثل نسبة العاطلين عن العمل، ويرجع ذلك إلى ارتفاع مستوى الطبقة المتعلمة في المجتمع الجزائري، كما يمكن أن يكون راجع إلى الاستقرار السياسي الذي تشهده البلاد، في حين نجد أن نسبة الأمهات العاطلات عن العمل 53% كأعلى نسبة أما الأمهات العاملات قدرت نسبتها ب 47%، ويمكن تفسير ذلك إلى عدم تقبل المجتمع الجزائري لفكرة المرأة العاملة خاصة في السنوات السابقة، حتى وإن كانت لديها شهادات جامعية ودراسات عليا وهذا ما لاحظناه عند تفريغ الاستمارات أن هناك أمهات لديهم مستوى جامعي لكنهن ماكثات بالبيت ويمكن تفسير ذلك إلى عدم رغبة الزوج في خروج الزوجة إلى العمل على الرغم من غلاء المعيشة وانخفاض المستوى المعيشي لدى العائلات.

- **المحور الأول: أنماط ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء.**

الجدول رقم (05): يبين متغير استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	النسبة	النسبة المئوية
دائما	32	%32
أحيانا	57	%57
نادرا	11	%11
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 05 استخدام المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث نجد أكبر نسبة من المراهقين التي تقدر ب 57% يستخدمون الألعاب الالكترونية أحيانا، ثم تليها نسبة 32%يستخدمونها دائما، ويمكن تفسير تقارب نسبة استخدام المراهق للألعاب الالكترونية دائما مع نسبة الذين يستخدمونها أحيانا باعتبارها وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية الخاصة بالأطفال في المدينة، كذلك انشغال الأولياء بأمور أخرى، كذلك عدم ترك المراهق يلعب في الشارع لتنامي ظاهرة اختطاف الأطفال في الجزائر وغياب الأمن، في حين نجد نسبة11% يستخدمونها نادرا ويرجع ذلك لانشغال المراهق بأشياء أخرى، وكذلك نقص اهتمامه وانجذابه للألعاب الالكترونية أو نزع الأجهزة الالكترونية للمراهق ومنعه من اللعب أوقات الدراسة.

الجدول رقم (06): يبين متغير الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها المراهق.

الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها المراهق	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الكمبيوتر	10	%10
عن طريق اللوحات الالكترونية	19	%19
عن طريق الهواتف الذكية	71	%71
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 06 نوع الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم المراهق من خلالها الألعاب الالكترونية، حيث يتضح أن نسبة 71% يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، ويمكن تفسير ذلك لسهولة استخدام هذا النوع من الجهاز (الهاتف الذكي) نظرا للمميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة، كما يعتبر أيضا الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر كما تمكن المراهق من الوصول إلىالألعاب بسهولة وفي اقل وقت وجهد. "حيث أن هناك دراسات تقول إن اللعب بالهواتف الذكية تتيح فرص التعلم والنمو، كما تساعده على نمو الشخصية وباختصار هو مخرج لعلاج مواقف الإحباط الموجودة في الحياة"[1]. في حين نجد أن 10% يستخدمونها عن طريق الكمبيوتر جاءت بأقل نسبة من وجهة، ويرجع ذلك إلى أن هناك تكنولوجية متعددة تتيح له استخدام هذه الألعاب بكل أريحية، كذلك يمكن القول إن جهاز الكمبيوتر يتعب مستخدمه عند اللعب.

الجدول رقم (07): يبين متغير فترة استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

فترة استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
يوميا	52	%52
أسبوعيا	14	%14
شهريا	04	%04
غير محدد	30	%30
المجموع	100	%100

---

[1] سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الاستراتيجية، **أثر معطيات ومظاهر المعرفة على الطفل، صحيا، اجتماعيا**، جامعة الملك عبد العزيز، 2012، ص12

يوضح الجدول رقم 06 فترة استخدام المراهق للألعاب الالكترونية، حيث تشير النتائج أن 52% من المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي من وجهة نظر المبحوثين، ويرجع ذلك إلى تعود المراهق على هذه الألعاب عند الخروج من المدرسة، حيث يجد فيها متعة كبيرة للتنفيس عن نفسه والخروج من ضغوطات الدراسة ولان التكنولوجيا الرقمية بيئة ثرية تمنح المراهق خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغه، وما نستنتجه أيضا الابتعاد الكلي عن الألعاب التقليدية، واستبدالها بهذه الألعاب التي أصبحت منتشرة بين الأطفال بشكل كبير خاصة خلال الآونة الأخيرة، في حين نجد أن نسبة 04% يستخدمونها شهريا، ويمكن تفسير ذلك بمنع الأولياء لاستخدام الألعاب الالكترونية في أوقات الدراسة أو نزع الأجهزة الالكترونية للمراهق حرصا عليه من الاستخدام المفرط والتعود على هذه الألعاب.

الجدول رقم (07): يبين متغير المدة التي يقضيها المراهق للألعاب الالكترونية.

المدة التي يقضيها المراهق في اللعب بالألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	57	%57
من ساعة الى 03 ساعات	36	%36
أكثر من ثلاث ساعات	07	%07
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 07 المدة التي يقضيها المراهق في اللعب بالألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث تشير النتائج إلىأن نسبة 57% من المراهقين يستخدمونها أقل من ساعة حسب أفراد العينة، ويمكن تفسير ذلك بضيق الوقت بين الدراسة وانجاز الواجبات المدرسية واللعب لذا نجد المراهقين لا يأخذ وقت طويل في اللعب خاصة في أوقات الامتحانات والفروض لكي لا تؤثر على مردوده الدراسي. في حين نجد أن 07% يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات ويرجع ذلك إلى ملئ أوقات فراغهم خاصة في فترة العطل والمناسبات، خاصة في ظل غياب مرافق أخرى تجذب اهتمام المراهقين.

الجدول رقم (08): يبين الجهاز الذي يستخدمه المراهق للألعاب الالكترونية.

الجهاز الذي يستخدم من خلاله المراهق الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
عبر جهاز خاص به	44	%44
عبر جهاز أحد الوالدين	56	%56
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 08 الجهاز الذي يستخدمه المراهق من خلاله الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث يتضح لنا أن 56% يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر جهاز أحد الوالدين، ويرجع ذلك إلى الاحتكاك الكبير بوالديه خاصة الأم أكثر من بقية أفراد العائلة ويمكن تفسير ذلك أيضا بأن اغلب الأمهات والآباء يملكون هواتف ذكية، كذلك عدم امتلاك أغلب المراهقين للهواتف الذكية نظرا لمرحلتهم العمرية. في حين نجد أن 44% يستخدمونها عبر جهاز خاص بهم، ويمكن تفسير ذلك باقتناء الأولياء لأبنائهم أجهزة الذكية وإعطائهم الحرية في استخدامها دون مراقبة في سن مبكرة.

الجدول رقم (09): يبين متغير استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

في حالة الإجابة بنعم			الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية	نعم	72	%72
الأخوة	38	%38	لا	28	%28
الأصدقاء	21	%21	المجموع	100	%100
الوالدين	09	%09			
أخرى تذكر	04	%04			
المجموع	72	%72			

يوضح الجدول رقم 09 سماح المراهق لأفراد آخرين مشاركته في اللعب من منظور الأولياء، حيث يوضح أن معظم المراهقين يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب والتي قدرت بنسبة 72% كما أن المراهقين يشاركون الإخوة في اللعب بنسبة 38% وهذا راجع لصلة القرابة الأخوية التي تجمعهم هذا من جهة أو أنهم يشتركون في اللعب عبر جهاز واحد، أو استبدال الألعاب فيما بينهم. في حين نجد أن 28% لا يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب، ويرجع ذلك إلى امتلاك المراهق للجهاز الذي يستخدم من خلاله الألعاب الالكترونية.

المحور الثاني: دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء.

الجدول رقم (10): يبين متغير دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
للتسلية والترفيه	51	%51
تنمية الذكاء	5	%05
تطوير موهبة	7	%07

الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	13	%13
التواصل	15	%15
حب الفضول	09	%09
انجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة	0	%0
أخرى تذكر	0	%0
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 10 دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث تشير النتائج أن معظم المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه بنسبة 51%، ويرجع ذلك إلى أن المراهق يبحث عن شيء يملئ فراغه إلا لتعلم أشياء جديدة أو تخلص الأولياء من إزعاج أطفالهم فيلجأ إلىالألعاب الالكترونية، لان المراهق في هذه المرحلة يحب التسلية واللعب، لأنه يجد فيها متعة كبيرة "حيث أثبتت الدراسات العلمية أن السبب الرئيسي لشغف الأطفال بالتكنولوجيا أنهم يجدون متعة في العديد من أشكال الترفيه التي تقدمها لهم عن طريق أجهزة الألعاب الالكترونية."[1] في حين نجد أن 07% يستخدمونها لتطوير موهبة وهذا ما يفسر أن الألعاب الالكترونية لا تستهوي مستخدميها لتطوير مواهبهم، لان المضامين الموجودة فيها هي مضامين هدامة.

الجدول رقم (11): يبين متغير سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية.

سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
متعة الفوز	53	%53
الرسم والموسيقى	08	%08
وجود عنصر إثارة فيها	17	%17
الألوان ونوعية الصورة	03	%03
بطل اللعبة	19	%19
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	100	%100

[1] الإصدار 44، **أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا واجتماعيا ونفسيا**، ص28.

يوضح الجدول 11 انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حيث تشير الى أن 53% من مستخدمي الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء تجذبهم متعة الفوز، ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها، فالأطفالأوبالأحرى المراهقين يحبون كل ماهو جديد في الألعاب الالكترونية، فهم يتأثرون باللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز واجتياز كل مراحلها، فالبطل هو العنصر الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة، بحيث أنهم يعتبرونه رمز الشجاعة والقوة والتفوق والتحدي والمقاومة، وهذا يزيدهم شجاعة وقوة ويخلق لديهم رغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة. في حين نجد أن 08% تجذبهم الرسم والموسيقى لأنهما عنصران مهمان في الألعاب لا تستطيع تخيل لعبة بدون موسيقى وصور.

الجدول رقم (12): يبين متغير شعور المراهق للألعاب الالكترونية.

شعور المراهق عند اللعب بالألعاب الالكتروني	التكرار	النسبة المئوية
الفرح والسرور	35	%35
الراحة والاطمئنان	04	%04
الحماس والحيوية	19	%19
القلق والتوتر	05	%05
الغضب والنرفزة	05	%05
القوة والشجاعة	11	%11
شعور عادي	12	%12
لم انتبه للأمر	09	%09
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 12شعور المراهقعند اللعب بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر عينة من الأولياء، حيث يوضح الجدول أن أعلى نسبة والتي قدرت ب 35% يشعرون بالفرح والسرور، لان المراهق في هذه المرحلة يحتاج إلى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا يشعره بالسعادة والرضا، وكذلك من بين خصائص الطفل الميل الشديد إلى اللعب والتسلية، وبهذا يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب، كما أن المراهق عند اللعب يشعر بالسعادة في اغلب الأوقات، وهذا راجع إلى سعادته بامتلاك الجهاز من جهة وشعوره باهتمام والديه من جهة أخرى، فيترجم شعوره بالسعادة والشعور. في حين نجد أن 8% لم ينتبهوا الى شعور المراهق وهذا راجع إلى انشغال الأولياءبأمورأخربوإهمال أطفالهم، كذلك غياب وعيهم بخطورة هذه الألعاب.

الجدول رقم (13): يبين متغير شعور المراهق عند الخسارة في الألعاب الالكترونية.

شعور المراهق عند الخسارة في اللعب	التكرار	النسبة المئوية
يتوقف عن اللعب	04	%04
تكرار اللعب لبعض الوقت	31	%31
تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز	43	%43
يلعب بألعاب أخرى مماثلة	19	%19
أخرى تذكر	03	%03
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 13 شعور المراهق عند الخسارة في اللعب من منظور الأولياء، حيث نجد أن أغلبية المراهقين يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز من وجهة نظر الأولياء والتي قدرت بنسبة 43%، ويرجع ذلك إلىأن المراهق بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اختيارها والتغلب عليها، وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة، فتنمو لدى شخصية المراهق روح التحدي والإصرار على الوصول إلى الهدف وتحقيق النجاح. وفي حين نجد أن الأقلية من مستخدمي الألعاب الالكترونية يتوقفون على اللعب بنسبة 4%، ويرجع ذلك إلى القلق والملل الذي ينتاب المراهق من تكرار هذه الألعاب لفترات طويلة دون فوز.

الجدول رقم (14): يبين متغير كيفية توقف المراهق عن اللعب.

كيفية توقف المراهق عن اللعب	التكرار	النسبة المئوية
بأمر من أحد الوالدين	95	%95
برغبة منه	5	%5
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 14 كيفية توقف المراهق عن اللعب من منظور الأولياء، حيث نلاحظ أن المراهق يتوقف عن اللعب بأمر من احد الوالدين بنسبة تقدر ب 95%، ويرجع ذلك إلىأن التلميذ لا يفكر في التوقف عن استخدام الألعاب الالكترونية خاصة عندما تغيب السلطة الأبوية عليه، لان المراهق غير واعي بالأخطار الناتجة عن الإفراط في استخدام هذه الألعاب لأنه تعلق بها وأصبح لا يستطيع الاستغناء عنها، نتيجة تخليه عن الألعاب الحركية التي كان يمارسها في العادة، في حين نجد أن الأولياء حريصين على سلامة أبنائهم وأنهم على دراية بمخاطر هذه الألعاب. أما إجابة رغبة منه قدرت بنسبة 05%.

الجدول رقم (15): يبين متغير ما يلاحظه الأولياء على المراهق عند التوقف عن اللعب.

ما يلاحظه الأولياء على المراهق عند التوقف عن اللعب	التكرار	النسبة المئوية
التعب الجسدي	13	%13
ضعف البصر	29	%29
ألام الظهر	15	%15
لم أنتبه للأمر	07	%07
القلق والتوتر	02	%02
راحة نفسية	11	%11
شعور عادي	23	%09
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 15 ما يلاحظه الأولياء على المراهق عند التوقف عن اللعب، حيث نجد أن نسبة شعور التلميذ بضعف البصر عند التوقف من اللعب حسب وجهة نظر الأولياء 29% ويرجع ذلك إلى مخاطر استخدام الألعاب الالكترونية خاصة وإنها تستخدم عبر أجهزة الكترونية فقد حذر منها الخبير البريطاني في مجال الإشاعات السيد ويليام شيوارت الآباء بعدم السماح لأطفالهم من استخدام الأجهزة الالكترونية كالهواتف الذكية وغيرها من الأجهزةإلا عند الضرورة القصوى نظرا للمخاطر الصحية المترتبة على ذلك. في حين نجد أن إجابة عدم انتباه للأمر كانت بنسبة 07%ويرجع ذلك بسبب عدم انتباه الأولياء واهتمامهم بالمراهق ومنحه الرعاية اللازمة وإعطائه الحرية الكاملة في اللعب دون إخضاعه للرقابة الأبوية. أما إجابة التعب الجسدي قدرت نسبتها ب 13% في حين نجد نسبة 15% تمثل ألام الظهر، ويرجع ذلك إلى جلوس المراهق لفترات طويلة أمام الأجهزة، وتركه يلعب دون اهتمام به لمدة طويلة، فهذا الإهمال يضعف من صحة التلميذ ويجعله يشعر بالتعب الشديد.

المحور الثالث:الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (16): يبين متغير الألعاب التي يفضلها المراهق من وجهة نظرك.

الألعاب التي يفضلها المراهق من وجهة نظرك	**التكرار**	**النسبة المئوية**
ألعاب المغامرة	51	%51
صراع وعنف	23	%23
ألعاب الألغاز	18	%18
العاب تعليمية	5	%5
لا أدري	3	%3
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 16 الألعاب التي يفضلها المراهق من وجهة نظر الأولياء، حيث نلاحظ أن نسبة المراهقين الذين يستخدمون العاب المغامرةقدرت بنسبة 51% حسب رأي المبحوثين، ويرجع ذلك إلى الشهرة التي يتميز بها هذه الألعاب، مثال على ذلك لعبة صب واي، فايسيتي ... الخ، فالتلميذ يميل بشكل كبير إلى هذه الألعابلأنها تخلق له جو المغامرة في عالم افتراضي وتضفي عليه نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة، كما أن هذا النوع من الألعاب الالكترونية هي العاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من الواقع في رسومها ونوعية صورتها وصوتها، في حين نجد أن إجابة لا ادري قدرت ب 3% إلى عدم معرفة الألعاب التي يفضل المراهق استخدامها لأنه غير مهتم به وغير مبالي بما يحبذ المراهق استخدامه.

الجدول رقم (17): يبين التخلص من إزعاج المراهق بمنحه الجهاز بعيدا عن الوالدين.

تخلص من إزعاج المراهق بمنحه الجهاز لإنجاز الواجبات أو لعب الألعاب الالكترونية بعيدا عنك	التكرار	النسبة المئوية
نعم	59	%59
لا	41	%41
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 17 تخلص من إزعاج المراهق بمنحه الجهاز لإنجاز الواجبات أو لعب الألعاب الالكترونية بعيدا عن الوالدين، حيث نجد أن نسبة 59% من الوالدين يتخلصون من أبنائهمفي إعطائهم الحرية في استعمال الجهاز أو لعب الألعاب الالكترونية وهذا راجع إلىأن اغلب الأولياء لا يهتمون كثيرا بأبنائهم بقدر اهتمامهم بانشغالاتهم وأعمالهم اليومية.

الجدول رقم (18): يمثل الألعاب التي يفضل المراهق استخدامها.

الألعاب التي يفضل المراهق استخدامها	التكرار	النسبة المئوية
بوبجي	38	%38
فري فاير	35	%35
صاب واي	14	%14
لعبة سباق السيارات	5	%5
ألعاب Ludoclassique	6	%6
أخرى تذكر	2	%2
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 18 أسماءالألعاب التي يفضل المراهق استخدامها من منظور الأولياء، حيث نجد أن لعبة بوبجي تتصدر المرتبة الأولى بنسبة قدرت 38% ويرجع ذلك لشهرة هذه اللعبة وانتشارها بين المراهقين، فهي لعبة استهوت كل فئات المجتمع وذلك لسهولة استخدامها، ووضوح هذه اللعبة لدى مستخدميها وحبهم لأبطال اللعبة والألوان والموسيقى الموجودة فيها، كما يميز هذه اللعبة هو اختيار الشخصية التي تفضلها والتي تستطيع انجاز بها العديد من المهام المطلوبة منك وكلما جمعت نقاط كثيرة كل ما فتحت لك العديد من الشخصيات والتطويرات داخل اللعبة، في حين نجد أن هناك العاب أخرى غير مشهورة قدرت بنسبة 2% وها نلاحظ مدى بحث وحب الاكتشاف لدى المراهقين في البحث عن ما هو جديد في الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (19): يمثل تعرف المراهق على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية.

تعرف التلميذ على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الانترنت	38	%38
عن طريق الأصدقاء	33	%33
عن طريق الوالدين	7	%7
عن طريق الإخوةوالأخوات	9	%9
من خلال الاطلاع	13	%13
أخرى تذكر	0	%0
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 19 كيفية تعرف المراهق على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن معظم التلاميذ حسب وجهة نظر الأولياء، يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية عن طريق الانترنت بنسبة قدرت ب 38% كأعلى نسبة وهذا راجع إلى سهولة استخدام الانترنت وسهولة الوصول إلى كل ما هو جديد فيما يخص الألعاب الالكترونية، وكذلك سهولة تحميل الألعاب في اقل وقت ممكن وبأقل تكلفة كما يرغب أيضا في التطلع على كل ما هو جديد ومتداول، والحصول على العاب متطورة وحديثة وأكثر تسلية. في حين نجد أن 7% من المراهقين يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية عن طريق الوالدين، ويرجع ذلك إلى أن الجهاز يخص أحد الوالدين.

الجدول رقم (20): يبين من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية.

من يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الوالدين	27	%27
الإخوة	24	%24
التلميذ	36	%36
الأصدقاء	13	%13
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 20 أن المراهق هو الذي يقوم بتحميل واختيار الألعاب الالكترونية حسب رأي عينة من الأولياء وذلك بنسبة 36%، ويرجع ذلك إلى الرغبة الشخصية في انتقاء الألعاب الالكترونية التي يفضل استخدامها أو استهواءها على الألعابأخربلأنها تساهم في إشباع رغباته وحاجاته، في حين نجد أن تحميل الألعاب الالكترونية يكون عن طريق الأصدقاء حسب رأي عينة الأولياء بنسبة 09%، ويمكن إرجاع ذلك إلى تقليد الأصدقاء والرغبة في الفوز عليهم والحصول على كل ما هو جديد وحصري بأي طريقة.

الجدول رقم (21): يمثل تقليد المراهق للألعاب الالكترونية.

في حالة الإجابة بنعم			الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
الاجابة	التكرار	النسبة المئوية	نعم	51	%51
الكلام	21	%21	لا	49	%49
الحركات والسلوك	42	%42	المجموع	100	%100
اللباس	13	%13			
تقمص الشخصيات	24	%24			
المجموع	100	%100			

يبين الجدول رقم 21 أن 51% من المراهقين حسب رأي المبحوثين يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية، حيث تؤكد النتائج إلىأن هناك تفاعل كبير بين المراهق والألعاب الالكترونية وشخصيات أبطالهم، إذ نجد أن 42% من المراهقين يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية في الحركات والسلوك لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطالالألعاب له حركات

وطبائع مميزة عن بقية الأبطالالآخرين، مما يجعل هذه الأمور ترسخ في ذهن التلميذ وتبقى في فكره. في حين نجد أن 49% من المراهقين حسب رأي المبحوثين لا يقلدون أبطالالألعاب الالكترونية، ويمكن تفسير ذلك عدم تعلق المراهق بالألعاب الالكترونية فهو يلعب من اجل التسلية والترفيه عن نفسه لا تهمه الشخصيات الموجودة فيها.

المحور الرابع:تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق.

الجدول رقم (22): يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية.

ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
التحكم في تقنيات الانترنت	28	%28
الإثراء اللغوي	26	%26
اكتساب معلومات جديدة	14	%14
اكتساب اللغات الأجنبية	19	%19
تدعيم تحصيله الدراسي	07	%07
لم يكتسب شيء	04	%04
أخرى تذكر	02	%02
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 22 ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية، حيث نلاحظ أن إجابة التحكم في تقنيات الانترنت هي الأعلى نسبة والتي قدرت ب 28% ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى أغلبية المراهقين وهذا يجعلهم يكتسبون معرفة لا باس بها في مجال الإبحار في شبكة الانترنت والخوض في تقنياتها والتحكم فيها كذلك إضافة معلومات جديدة إلى رصيده المعرفي والدخول في التطبيقات مثل تطبيق "Play store" دون اللجوء إلى احد، كذلك تنمية عقل الطفل وتزويده بكم هائل من المعرفة بطرق مسلية، في حين نجد أن إجابة لم يكتسب شيء في المرتبة الأخيرة بنسبة 04% ما نستخلصه من هذه النتيجة هو الاستعمال اللاعقلاني للإنترنت في ظل غياب الهدف المرجو الوصول إليه كالتعلم لغات جديدة ومهارات تكنولوجية والى غير ذلك.

الجدول رقم (23): يبين أولويات المراهق بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية.

أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية والألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
ينجز واجباته ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية	67	%67
يلعب الألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية	33	%33
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 23 رأي المبحوثين حول خيارين حيث احتل الخيار الأول والمتمثل في انجاز المراهق واجباته المدرسية ثم يتجه إلى لعب الألعاب الالكترونية أعلى نسبة والتي قدرت 67%، ويمكن تفسير ذلك بحرص الأولياء على ضمان مستقبل أبنائهم لذلك يحفزونهم بالألعاب الالكترونية في حالة انجاز كلالواجبات المدرسية، في حين نجد الخيار الثاني المتمثل في يستخدم الألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية بنسبة 33% ويرجع ذلك إلى تعود المراهق منذ الصغر على اللعب ثم الدراسة لكي يستطيع التركيز لأنه قد اشبع حاجته باللعب أو قد يرجع لرقابة الوالدين عليه وعدم منحه الحرية المطلقة.

الجدول رقم (24): يبين استجابة المراهق عند الطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية.

في حالة الإجابة ب "لا"	التكرار	النسبة المئوية	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
يريد مواصلة اللعب	09	%09	نعم	76	%76
لا يتخلى عنها إلا عن طريق العنف	03	%03	لا	24	%24
لأنه عنيد	03	%03	المجموع	100	%100
يتحجج بإكمال اللعبة ثم القيام بالواجبات	05	%05			
تعود على هذه الألعاب	01	%01			
تحمسه لإتمام اللعبة	03	%03			
المجموع	24	%24			

يبين الجدول رقم 24 استجابة المراهق عندما يطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية، حيث نجد أن 76% من المراهقين يستجيبون لطلب الأولياء، ويرجع ذلك إلىأسباب نذكر منها الإدمان على الألعاب الالكترونية الذي ينشأ من استخدامها بشكل مفرط، والانقطاع عن الألعاب الحركية والابتعاد عن الواقع وتعلقه بالعالم الافتراضي واللعب بطريقة سلبية، كذلك

من اجل القيام بالدراسة والواجبات المدرسية أو من اجل الراحة والنوم والابتعاد عن هذه الألعاب.

"تقول الدراسات أن الموجات الكهرومغناطيسية التي تتسرب إلى المخ تسبب إفراز نوع من "الاندومورفينات" التي تشبه مخدر المورفين ويسبب الإدمان، بحيث يسعى الشخص إلى النشوة عن طريقه دون عنف"[1]. فالأولياء على علم ووعي بمخاطر هذه الألعاب الذكية مما يتركهم يقيمون نزع الجهاز من أطفالهم أثناء الاستخدام.

في حين نجد أن 24% من المراهقين لا يستجيبون لطلب الأولياء، ويمكن تفسير ذلك بوجود عنصر الحماس والمتعة فيها، كذلك عدم سيطرة الأولياء على تصرفات أبنائهم، إضافةإلى غياب بديل يحل محل هذه الألعاب ينقص من اهتمام الأطفال بهم.

الجدول رقم (25): يبين التحكم في وقت اللعب المخصص للمراهق.

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	62	%62
لا	38	%38
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 25 التحكم في الوقت المخصص للمراهق، حيث نجد أن نسبة 62% من المبحوثين اختاروا إجابة نعم، ويرجع ذلك إلى مراقبة الأولياءلأبنائهم عند استخدام الألعاب الالكترونية ومنحهم وقت محدد للعب تجنبا لإهمال دراسته إضافةإلىالأضرار الصحية التي تخلفها هذه التقنية على صحة المراهق من جميع النواحي لان هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي منطويا على ذاته عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل كما أنإسراف المراهق في التعامل مع عوامل الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفقده المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين فيصبح خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، في حين نجد أن 38% من الأولياء لا يتحكمون في الوقت الممنوح للعب، وقد أكد عدد من التربويين ضرورة مراقبة الأبناء، ومتابعتهم وتحديد أوقات معينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية، وذلك لما تمثله من خطورة على عقول الأطفال والشباب حتى استحوذت على تفكيرهم وأصبحت شغلهم الشاغل.

---

[1] شريف درويش اللبان: **تكنولوجيا الاتصال والمخاطر والتحديات والتأثيرات الاجتماعية**، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000، ص42.

الجدول رقم (26): يبين نتائج قضاء وقت طويل في اللعب.

نتائج قضاء وقت طويل في اللعب	التكرار	النسبة المئوية
إهمال التلميذ لواجباته المدرسية	47	%47
السهر لوقت طويل في اللعب	24	%24
الإدمان على اللعب	19	%19
عدم القدرة على التركيز في الدراسة	08	%08
عدم القدرة على النهوض باكرا	10	%10
أخرى تذكر	0	%0
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 26 نتائج قضاء وقت طويل في اللعب حيث نجد أن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية يؤدي إلىإهمال المراهق لواجباته المدرسية قدرت ب 47% يرجع ذلك إلى عدم مراقبة الآباءوالأمهات لهم، ما ينجر عن هذه الألعاب ضعف مستوى التحصيل الأكاديمي عند المراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر كذلك عدم إدراك المراهقين لانعكاسات السلبية لهذه الألعاب، في حين نجد أن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية يؤدي على عدم القدرة على التركيز في الدراسة بنسبة 08% ويرجع ذلك إلى نقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية حول التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية، لان المراهق يسهر لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظ متأخر عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهاب للمدرسة يكون غير قادر على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والاستيعاب بل يصل بهم الأمر إلى النوم في القسم.

الجدول رقم (27): يبين استدعاء الأستاذ بسبب إهمال المراهق لدروسه وواجباته.

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	%23
لا	77	%77
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم 27 استدعاء المراهق بسبب الإهمال لدروسه وواجباته حيث نجد أن 77% من المبحوثين أجابوا ب "لا"، ويرجع ذلك إلى أن الأولياء مهتمين بدراسة أبنائهم كل الاهتمام لان إخضاع المراهق للرقابة الأبوية اليومية تجعله يهتم بدراسته أكثر، في حين نجد أن 23% من الأولياء أجابوا ب "نعم"، ويمكن تفسير ذلك بالتسيب المدرسي الذي أصبح ظاهرة تأرق المجتمع، ويرجع سبب تغلغلها في المدارس هو غياب الرقابة الأسرية والرقابة المدرسية.

الجدول رقم (28): يبين استخدام المراهق للألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي.

في حالة الإجابة ب "نعم"	التكرار	النسبة المئوية	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية	22	%22	نعم	52	%52
مشاكل وظروف عائلية	00	%00	لا	48	%48
عدم استيعاب وفهم الدروس	17	%17			
غياب الرقابة الأبوية	13	%13			
المجموع	52	%52			

يبين الجدول رقم 28 استخدام المراهق للألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي حيث نجد أن 52% من الأولياء يرون استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤثر على تحصيله الدراسي ويرجع ذلك إلىالإفراط في استخدام الألعاب 22%، لان بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على مستخدميها إنما تمتد أثارهاإلى كل السياق الاجتماعي، كما أن لها آثار سلبية متمثلة في العنف والعزلة الاجتماعية والإدمان، ومضيعة للوقت كذلك إصابة مستخدميها بالصداع والدوار.

في حين نجد أن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية لا تؤثر على تحصيله الدراسي بنسبة 48% ويمكن تفسير ذلك بدراسة "قام بها عدد من الباحثين حول أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بان الألعاب تتجه نحو تدمير أدمغة الأطفال وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية تميل إلى ممارسة العدوانية أكثر من الأجيال السابقة كما أن لديهم الميل نحو السيطرة على أنفسهم".[1]

[1] مريم قويدر: **أثرالألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير.** كلية علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2012، ص142.

الجدول رقم (29): يمثل الحل الأنسب للحد من تأثيرالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
تخصيص وتنظيم أوقات محددة للعب المراهق	31	%31
عدم الإكثار من اللعب لفترات قصيرة مثلا: 30 دقيقة في اليوم	03	%03
استغلالها كوسيلة لتحفيز التلميذ على الدراسة	04	%04
عدم منحه الحرية المطلقة وعدم الإفراط في تدليل الأبناء	02	%02
إخراج المراهق للعب في الحدائق والمساحات الخضراء	06	%06
المشاركة في الأعمال المنزلية الخفيفة	11	%11
اختيارالألعاب المناسبة والمفيدة	09	%09
منع استخدام الألعاب في وقت الاختبارات والفروض	10	%10
توجيه المراهق في الألعاب التربوية، التثقيفية، التعليمية، التي تمنح روح الإبداع.	06	%06
الانخراط في النوادي الرياضية أو مدارس حفظ القران	12	%12
نزع الألعاب الالكترونية والأجهزة الالكترونية	06	%06
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم 29 الحل المناسب للحد من اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق حيث نلاحظ أن 31% من الأولياء يرون أن الحل المناسب هو تخصيص وتنظيم وقت محدد ومعين للعب المراهق سواء يوميا أوأسبوعيالأبنائهم لممارسة هذه الألعاب، ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعر المراهق بأنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره كما أن لهذه الألعابأضرار صحية تتمثل في إجهاد للإبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب تصيب من يمارس هذه الأجهزة بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد. في حين نجد أن المشاركة في الأعمال المنزلية واختيار الألعاب المناسبة والمفيدة وتوجيه المراهق إلى مجالات تربوية وتثقيفية وتعليمية التي تمنح روح الإبداع قدرت بنسبة 06% ويمكن تفسير ذلك باعتبارها وجهة نظر للتقليل من استخدام هذه الألعاب وانشغال المراهق بأشغال أخرى تكون أكثر فائدة، كما يمكن تفسيرها أيضا بان الأولياء لا يعارضون هذه الألعاب لان فيها فوائد ويتعلم منها التلميذ.

- **<u>نتائج الدراسة الميدانية:</u>**

❖ **<u>نتائج متعلقة بالتساؤل الأول:</u> إقبال المراهق على استخدام الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء:**

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية أحيانا من وجهة نظر الأولياء.
- اغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر الأولياء باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارافي الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة.
- كشفت الدراسة أنأغلبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا، وهذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه الألعاب حسب أفراد العينة.
- كشفت الدراسة أنأغلبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية اقل من ساعة، لكن ما نجده في الواقع عكس ذلك، وهذا راجع إلى ضيق الوقت بين الدراسة واللعب أو عدم توفر الأجهزة الالكترونية المخصصة للعب.
- كشفت الدراسة أن اغلب المراهقين حسب أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر جهاز أحد الوالدين، وذلك راجع إلى عدم امتلاك المراهقين لجهاز خاص بهم نظرا لصغر سنهم.
- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يسمحون للأفرادآخرين مشاركتهم في اللعب.

❖ **<u>نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني:</u> دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من منظور الأولياء:**

- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية حسب المبحوثين بدافع التسلية والترفيه، بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة.
- أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الالكترونية.
- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يشعرون بالفرح والسرور من وجهة نظر الأولياء لان المراهق يحتاج إلى الاكتشاف والبحث وراء المعرفة الجديدة.
- أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز حسب رأيالأولياء، لان التلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.
- كشفت الدراسة أن اغلب المراهقين يتوقفون عن اللعب بأمر من أحد الوالدين حسب أفراد العينة، لأنه غير واعي بأخطار هذه الألعاب نتيجة التعلق بها والإفراط في استخدامها.
- بينت الدراسة أن المراهق يحس بضعف البصر عند التوقف من استخدام الألعاب الالكترونية حسب أفراد العينة.

❖ **نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث:الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المراهق من منظور الأولياء:**

- أكدت الدراسة أن المراهق يفضل العاب المغامرة حسب أفراد العينة، لأنها تخلق له جو المغامرة والتحدي في عالم افتراضي، كما أنها العاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من الواقع في رسومها ونوعية صورتها.
- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يفضلون لعبة بوبجي حسب رأي المبحوثين.
- أما فيما يخص كيفية التعرف على آخرالإصداراتالألعاب الالكترونية بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يتعرفون عليها عن طريق الانترنت، يرجع ذلك إلى سهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.
- أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين هم الذين يقومون بتحميل الألعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين.
- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يقلدون أبطالالألعاب الالكترونية في الحركات والسلوك حسب أفراد العينة.

❖ **نتائج متعلقة بالتساؤل الرابع:إثرالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق:**

- أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين تعلموا من استخدام الألعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنت، ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى المراهقين هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا باس بها في مجال الإبحار في الشبكة.
- بينت الدراسة أن اغلب الأولياء لا يمنحون المراهق الأجهزة الذكية لاستخدام الألعاب الالكترونية بل لإنجاز الواجبات المدرسية.
- أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين ينجزون واجباتهم المدرسية ثم يتجهون إلى اللعب حسب رأيالأولياء.
- بينت الدراسة أن اغلب المراهقين يستجيبون لطلب أوليائهم عندما يطلبون منهم ترك الجهاز والقيام بالواجبات المنزلية.
- أكدت الدراسة أن اغلب الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للعب لان غياب الرقابة على المراهق يؤدي إلىإهماله لدراسته.
- بينت الدراسة أن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية يؤدي إلىإهمال لواجباته نظر المبحوثين خاصة في ظل غياب الرقابة والمسؤولية على المراهق.
- كشفت الدراسة أن اغلب الأولياء لم يتم استدعائهم من قبل الأساتذة بسبب إهمال المراهق لدروسه وواجباته.
- أكدت الدراسة أن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية يؤثر على تحصيله الدراسي حسب رأي المبحوثين ويرجع ذلك إلىالإفراط في استخدام الألعاب.
- بينت الدراسة أن اغلب المبحوثين يرون أن الحل المناسب للحد من تأثيرالألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي هو تخصيص وتنظيم أوقات محددة للعب المراهق.

- **خاتمــة:**

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة توقرت، حيث يمكن القول أنالألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هاتهاالألعابأيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، لان اللعب عند المراهقين كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للمراهق وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب آخر لها تأثيراتجانبية خاصة على التحصيل الدراسي للمراهق بسبب الإفراط في استخدامها، حيث حاول الباحثان أن يلموا بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية الوسيلة الأكثر استخداما من طرف المراهق، حيث يعتبر اغلب أفراد العينة أنالألعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من أولياء مدينة توقرت استطعنا أن نخلص إلىأنالألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للمراهق الجزائري من خلالالنتائج العامة للتساؤلات، لان الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى المراهق لملءأوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلىأثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1- آمال سعد متولي: **مبادئ الاتصال الجماهيري ونظرياته.** ط 1، دار مكتبة الإسراء سيوط، 2007.
2- بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام.** ط 1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011.
1- حازم الحمداني: **الإعلام الحربي والعسكري.** ط 1، دار أسامة، عمان، الأردن، 2010.
2- رضا عبد الواحد أمين: **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني.** د ط، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007.
3- ريحي مصطفعليان عثمان محمد غنيم: **البحث العلمي.** ط 2، دار الصفاء للنشر، عمان، الأردن، 2008.
4- صلاح محمد عبد الحميد: **الإعلام الجديد.** د ط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة، 2012.
5- عامر ابراهيم: **منهجية البحث.** د ط، دار اليازوزي العلمية للنشر، عمان، 2012.
6- عبد العزيز قاسم محارب: **المهارات العلمية في صياغة البحوث العلمية.** د ط، دار الجامعة الجديدة للنشر، الإسكندرية، 2015.
7- كمال خورشد مراد: **الاتصال الجماهيري والإعلام.** ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001.
8- محمد بكر نوفل، فريال محمد ابو عواد: **التفكير والبحث.** ط 2، دار المسيرة للنشر، عمان، الأردن، 2015.
9- مرزوق عبد الحكيم العادي: **الإعلانات الصحفية دراسة في الاستخدامات والاشباعات.** ط 1، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2004.
10- مريم قويدر: **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير.** كلية علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2012.
11- منال هلال المزاهرة: **نظريات الاتصال.** ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012.
12- موريس انجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية.** د ط، دار القصة للنشر، الجزائر، 2004.
13- هيثم الهيتي: **الإعلام السياسي والإخباري في الفضيات.** ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001.
14- الحسيني أماني عمر: **الاعلام والمجتمع.** ط1، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة، 2005.
15- مكاوي حسن عما، السيد ليلى حسني: **الاتصال ونظرياته المعاصرة.** د ط، الدار المصرية، اللبنانية، القاهرة، 1998.
16- طالةلمياء: **الاعلام الفضائي والتغريب الثقافي.** ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن 2014.
17- عبد الحميد محمد: **نظريات الاعلام واتجاهات التأثير.** ط2، عالم الكتب، مصر، 2000.

18- طه سمير: **دور المسلسلات العربية التلفزيونية في إدراك الشباب المصري للمشكلات الاجتماعية.** رسالة ماجستير، كلية الاعلام، جامعة القاهرة، مصر، 2005.
19- أنطوان نعمة: **المنجد في اللغة العربية المعاصرة،** د ط، دار المشرق، لبنان، 2000.
20- طه احمد الزيدي: **معجم مصطلحات الدعوة والاعلام الإسلامي،** ط1، دار النفائس، عمان، الأردن، 2009.
21- محمد محمود الحيلة: **الألعاب،** ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، 2007.
22- عمر احمد مختار: **معجم اللغة العربية المعاصر المجلد 2،** ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2008.
23- خالد عز الدين: **السلوك العدواني عند الطفل،** ط1، دار أسامة، الأردن، عمان، 2010.

- تم تحكيم الاستبيان من طرف الاساتذة:بن غنيمة محمد سعيد، بودربال عبد القادر، بوراندة ليلى.

قائمة الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العالي

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

شعبة علم النفس

تخصص علم النفس عمل وتنظيم

دراسة حول:

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق دراسة ميدانية وصفية لعينة من أولياء التلاميذ – توقرت -

مذكرة مصغرة مقدمة لنيل شهادة ماستر تخصص اتصال جماهيري ووسائط جديدة.

إعداد الطالب:

- جلابية صلاح الدين.
- شارف بثينة.

إشراف الأستاذ:

بوكرموش عيسى

أخـــي الولي في إطار إعداد بحث علمي أمامك هذه الاستمارة يرجى منك أن تقرأ جميع عباراتها ثم تعطي رأيك حول كل عبارة بوضع علامة (X) أمام البديل الذي يتناسب مع رأيك، مع عدم وضع أكثر من علامة أمام العبارة الواحدة.

شكرا على حسن تعاونك، وكريم تجاوبك.

- **تم تحكيم الاستبيان من طرف الاساتذة:**

بن غنيمة محمد سعيد، بودربال عبد القادر، بوراندة ليلى.

السنة الدراسية: 2022/2021

- **البيانات الشخصية:**

1) الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2) سن الأب:..... **والأم:**.....

3) المستوى التعليمي للمراهق:

متوسط ☐ ثانوي ☐

4) عدد الأبناء المتمدرسين في المستوى المحدد:

.....

5) المستوى التعليمي للأب:

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

6) مهنة الأب:

عامل ☐ موظف ☐ دون عمل ☐

7) المستوى التعليمي للام:

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

8) مهنة الأم:

عاملة ☐ دون عمل ☐

المحور الأول: أنماط ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء.

1- هل يستخدم المراهق الألعاب الالكترونية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الألعاب الالكترونية؟

عن طريق الكمبيوتر ☐ عن طريق اللوحات الالكترونية ☐ عن طريق الهواتف ☐

3- هل يستخدم المراهق الألعاب الالكترونية؟

يوميا ☐ أسبوعيا ☐ شهريا ☐ غير محدد ☐

4- ما هي المدة التي يقضيها أطفالك في اللعب بالألعاب الالكترونية؟

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

5- هل يقوم المراهق باستخدام الألعاب الالكترونية؟

عبر جهاز خاص به ☐ أو عبر جهاز أحد الوالدين ☐

أخرى تذكر .....

6- هل يسمح المراهق إلى أفراد آخرين مشاركته في اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم من هم؟

الإخوة ☐ الأصدقاء ☐ الوالدين ☐

أخرى تذكر.....

المحور الثاني:دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء.

7- لماذا يستخدم المراهق الألعاب الالكترونية؟(يمكن اختيار أكثر من بديل)

للتسلية والترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐

تطوير الموهبة ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐

التواصل ☐ حب الفضول ☐

انجذاب للمميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة

أخرى تذكر .....

8- ما الذي يجذب المراهق في الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

متعة الفوز ☐ الرسم والموسيقى ☐ وجود عنصر الإثارة فيها ☐

الألوان ونوعية الصورة ☐ بطل اللعبة ☐

أخرى تذكر .....

9- بماذا يشعر المراهق عند لعب الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

الفرح والسرور ☐ الراحة والاطمئنان ☐ الحماسة والحيوية ☐

القلق والتوتر ☐ الغضب والنرفزة ☐ القوة والشجاعة ☐

شعور عادي ☐ لم انتبه لهذا الأمر ☐

10- ما هو شعور المراهق عند الخسارة في اللعب؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

يتوقف عن اللعب ☐ تكرار اللعب لبعض الوقت ☐

تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ يلعب بالعاب أخرى مماثلة ☐

أخرى تذكر.....

11- كيف يتوقف المراهق عن اللعب؟

بأمر من احد الوالدين ☐ غبة منه ☐

أخرى تذكر.....

12- بماذا يحس المراهق عند التوقف عن اللعب؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

التعب الجسدي ☐ ضعف البصر ☐ آلام الظهر ☐ لم انتبه للأمر ☐

القلق والتوتر ☐ راحة نفسية ☐ شعور عادي ☐

أخرى تذكر.....

المحور الثالث: الإشباعات المحققة من استخدام الألعاب الالكترونية.

13- ما هي الألعاب التي يفضلها المراهق من وجهة نظرك؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

ألعاب المغامرة ☐ صراع وعنف ☐ ألعاب الألغاز ☐ العاب تعليمية ☐

لا أدري ☐

14- أذكر أسماء الألعاب الالكترونية التي يفضل استخدامها المراهق؟

بوبجي ☐ فري فاير ☐ صب واي ☐

لعبة سباق السيارات ☐ العاب ludo classic ☐

أخرى تذكر.....

15- كيف يتعرف المراهق على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

عن طريق الانترنت ☐ عن طريق الأصدقاء ☐ عن طريق الوالدين ☐

عن طريق الإخوة والأخوات ☐ من خلال الاطلاع ☐

أخرى تذكر.....

16- من الذي يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية؟

الوالدين ☐ الإخوة ☐ المراهق ☐ الأصدقاء ☐

17- هل يقلد المراهق أبطال الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

18- إذا كانت إجابتك ب "نعم" فيما يقلدهم؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

الكلام ☐ الحركات والسلوك ☐ اللباس ☐ تقمص الشخصيات ☐

أخرى تذكر.....

المحور الرابع: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهق.

19- ماذا تعلم المراهق من الألعاب الالكترونية؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

التحكم في تقنيات الانترنت ☐ الإثراء اللغوي ☐ اكتساب معلومات جديدة ☐

اكتساب لغات أجنبية ☐ تدعيم تحصيله الدراسي ☐ لم يكتسب شيء ☐

أخرى تذكر.....

20- هل تتخلص من إزعاج المراهق بمنحه الجهاز لانجاز واجباته المدرسية أو ممارسة الألعاب الالكترونية بعيدا عنك؟

نعم ☐ لا ☐

21- هل المراهق؟

ينجز واجباته المدرسية ثم يتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية. ☐

يستخدم الألعاب الالكترونية ثم ينجز واجباته المدرسية ☐

22- هل يستجيب لك المراهق عندما تطلب منه ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية؟

نعم ☐ لا ☐

- في حال إذا كانت إجابتك ب لا فلماذا؟

.....

23- هل تتحكم في وقت اللعب المخصص للمراهق؟

نعم ☐ لا ☐

24- هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى: (يمكن اختيار أكثر من بديل)

إهمال المراهق لواجباته ☐ السهر لوقت متأخر من الليل ☐ الإدمان على اللعب ☐

عدم القدرة على التركيز في الدراسة ☐ عدم القدرة على النهوض بكرا ☐

أخرى تذكر.....

25- هل حدث وان استدعاك الأستاذ بسبب إهمال المراهق لدروسه وواجباته؟

نعم ☐ لا ☐

26- هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية اثر على النتائج الدراسية للمراهق؟

نعم ☐ لا ☐

27- هل ترى أن هذا التأثير كان سببه؟

الإفراط في استخدام الألعاب ☐ مشاكل وظروف عائلية ☐

عدم استيعاب وفهم الدروس ☐ غياب الرقابة الأبوية ☐

أخرى تذكر.....

28- في رأيك، ما هو الحل الأنسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ:.....

.....

.....

FREE FIRE

SUBWAY
SURFERS

KING
LUDO
ComputerPCgames.net