



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصدي مرباح ورقلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام والاتصال



مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام والاتصال
تخصص: اتصال جماهيري والوسائط الجديدة
ب عنوان:

إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي
دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة

من إعداد الطالبين:

❖ شيخ عمار

❖ بن سليمان شريف

نوقشت بتاريخ: 2022/09/13

أمام اللجنة المكونة من:

رئيساً

مشرفاً

مناقشا

جامعة قاصدي مرباح - ورقلة

جامعة قاصدي مرباح - ورقلة

جامعة قاصدي مرباح - ورقلة

د/ طارق صالح

د/ عبد القادر بودريالة

د/ محرز حمامي

السنة الجامعية: 2021-2022



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصدي مرباح ورقلة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام والاتصال



مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام والاتصال
تخصص: اتصال جماهيري والوسائط الجديدة
ب عنوان:

إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي
دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة

من إعداد الطالبين:
❖ شيخ عمار
❖ بن سليمان شريف

نوقشت بتاريخ: 2022/09/13
أمام اللجنة المكونة من:

رئيساً
مشرفاً
مناقشاً

جامعة قاصدي مرباح - ورقلة
جامعة قاصدي مرباح - ورقلة
جامعة قاصدي مرباح - ورقلة

د/ طارق صالح
د/ عبد القادر بودربالة
د/ محرز حمامي

السنة الجامعية: 2021-2022

شكر وتقدير

الحمد لله وحده لا شريك له، عبدناه بطلب العلم ونستعين به
للتوفيق والنجاح رضيانا بالله ربا وبالإسلام ديننا وبمحمد صل الله عليه
وسلم نبيا ورسولا وعلى آله وصحبه اجمعين الى يوم الدين.

ونحن مازلنا في إطار الشكر نشكر الدكتور عبد القادر
بودريالة شكرا جزيلا على جهده لإتمام المذكرة على أكمل وجه في
أحسن الظروف فنسأل الله ان يبارك له في وقته وصحته ويجازيه ثوبا
على تعاونه.

ولا ننسى بشكرنا كل الأساتذة الذين كان لهم دور في انجاز هذا
العمل جزاهم الله الخير والبركة في علمهم ووقتهم لأنهم لم ييخلوا علينا
بمعرفتهم وخبراتهم.

كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا الى كل من ساعدنا لإنجاز هذا
العمل من قريب او من بعيد.

الإهداء

أهدي ثمرة عملي الى من علمتني الصمود مهما تبدلت الظروف
إلى أغلى ما عندي التي بذلت جهدا في تربيتي وتوجيهي أُمي الحبيبة.
الى النور الذي يضيء الي طريق النجاح له كل معاني التجلي والاحترام
أبي قرة عيني
الى اخوتي وأخواتي
الذين يعتبرون سبب ابتسامتي وسعادتي
الى كل من علمني حرفا ولم ييخل علي
الى كل من يقرأ المذكرة قصد الفائدة والمعرفة
الى كل من أضاء بعلمه عقل غيره او أجاب سائل كان في حيرة
الى كل زملائي في المدرسة والمتوسطة والجامعة الذين تلاقيني بهم الأيام قدر
الى كل من في قلبي ونسيهم قلبي

بن سليمان شريف وشيخ عمار

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة أثر إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وانعكاسه على التحصيل الدراسي وللوصول الى نتائج وتحقيق اهداف الدراسة استخدمنا المنهج الوصفي لأنه المنهج المناسب لظاهرة من الميدان وقد أجريت الدراسة على عينة من تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بالزياينة واستعملنا في ذلك أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان كون المجتمع الذي ندرسه ينحصر سنهم من 15 الى 17 سنة ويبلغ عدد عينة الدراسة 40 تلميذ منهم 30 ذكر و 10 اناث وبعد معالجة وعرض ومناقشة النتائج توصلنا إلى ما يلي:

- أن اغلب المراهقين المتمدرسين في محل الدراسة يمتلكون هواتف ذكية ويحبذون اللعب بها على عكس الأجهزة الالكترونية الأخرى كالحاسوب واللوحة الالكترونية والتي نادرا ما يستخدمونها في اللعب.

- أن أفضل الألعاب بالنسبة للمراهقين المتمدرسين محل الدراسة هما لعبة FREE FIRE وPUBG وهذا يرجع لكون هذه الألعاب سهلة في التحكم وغير معقدة بالنسبة لهم.

- أن أكثر من نصف المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا يستخدمون الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة وربما يكون سبب ذلك لاحترامهم للنظام الخاص بالمؤسسة في حين يستخدم البعض منهم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة وقد يرجع سبب ذلك إلى إدمانهم الشديد على الألعاب الالكترونية وهو ما يوحي إلى ظهور آثار سلبية على خلفية ذلك التصرف من بينها الرسوب في الدراسة.

- بالرغم من إدمان المراهقين المتمدرسين محل الدراسة على الألعاب الالكترونية إلا أنهم لا ينشغلون عن أداء الصلوات في وقتها وهذا يدل حسن تربيتهم وأخلاقهم.

الكلمات المفتاحية: الإدمان _ المراهقين _ الألعاب الالكترونية _ الأثر _ التحصيل الدراسي.

Study summary:

The current study aimed to know the impact of adolescents' addiction to electronic games and its reflection on academic achievement. To reach the results and achieve the objectives of the study, we used the descriptive approach because it is the appropriate approach to a phenomenon from the field. The questionnaire is that the population we are studying is limited to the age of 15 to 17 years, and the number of the study sample is 40 students, including 30 males and 10 females. After processing, displaying and discussing the results, we reached the following:

- Most of the educated teenagers in the study place have smart phones and like to play with them, unlike other electronic devices such as computers and electronic boards, which they rarely use in playing.
- The best games for school-aged teenagers are FREE FIRE and PUBG because these games are easy to control and uncomplicated for them.
- More than half of the educated adolescents in the study do not use electronic games within the institution, and this may be due to their respect for the institution's system, while some of them use electronic games within the institution. This may be due to their severe addiction to electronic games, which suggests the emergence of negative effects on the institution. The background to that behavior, including failure in the study.
- Despite the addiction of schoolchildren in the study to electronic games, they are not distracted from performing the prayers on time, and this indicates their good upbringing and morals.

Keywords: addiction, adolescents, electronic games, impact, academic achievement.

فهرس المحتويات

الصفحة	المحتوى
-	شكر والإهداء
	ملخص الدراسة
	مقدمة
	الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة
9	تمهيد
10	أولاً: الإشكالية، تساؤلاتها
11	ثانياً: أسباب اختيار الموضوع.
12	ثالثاً: أهمية الدراسة
12	رابعاً: أهداف الدراسة
13	خامساً: تحديد مفاهيم الدراسة
18	سادساً: نوع الدراسة ومنهجيتها
19	سابعاً: مجتمع البحث وعينته
20	ثامناً: المقاربة النظرية
23	تاسعاً: مجالات الدراسة (المكانية والزمانية والبشرية)
24	عاشراً: دراسات السابقة
30	خلاصة
	الإطار التطبيقي للدراسة
32	تمهيد
33	بطاقة فنية للمؤسسة محل الدراسة
35	عرض وتحليل النتائج
37	تفريغ وتفسير الجداول
58	نتائج الدراسة الميدانية
61	الاقتراحات والتوصيات
63	خاتمة
64	قائمة الجداول
65	قائمة المراجع
67	الملاحق

المقدمة:

ظهرت الألعاب الإلكترونية نتيجة للتقدم العلمي والتكنولوجي وقد أصبحت ممارستها من قبل المراهقين ظاهرة تستحق الانتباه والبحث من حيث سماتها ودلالاتها التربوية وتأثيرها على المراهقين في مختلف جوانب الحياة وتعتبر الألعاب الإلكترونية سلاحا ذا حدين فقد تكون وسيلة مفيدة لكسب معلومات ومهارات وأفكار وخبرات جديدة وخاصة أنها تعطي فرصة للمراهق بأن يخوض تجارب خيالية قد لا يسمح له الواقع في خوضها فيتعرض المراهق لمواقف جديدة توسع مدى تفكيره وتكسبه مهارات التخطيط وحل المشكلات واتخاذ القرارات وقد يظهر الجانب السلبي عند الوصول إلى مرحلة الإدمان على هذه الألعاب وقد يسبب تعوده عليها في ظهور مشكلات انفعالية واضطرابات سلوكية عند المراهق.

وتتضمن الألعاب الإلكترونية مجموعة كبيرة من العوامل التي تجذب المراهقين للتعلق بها والإدمان عليها حيث تحتوي اللعبة على معززات تشبع رغباتهم واحتياجاتهم وتفرغ لطاقاتهم السلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسونها وحسب طبيعة اللعبة والمضامين التي تحتويها كما أنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت وذات خيارات متعددة يستطيع المراهق أن يختار منها ما يشاء.

كما ان انخراط المراهق في العوالم الافتراضية قد يكون عاملا في إدمان المراهق عليها وجعلها أهم أولوياته بحيث تغطي على مسؤولياته الأكاديمية كالتعلم وهي تعتبر من أهم المراحل في حياة المراهق لأنها تستوجب التركيز على الدراسة وعدم التهاون فيها لان مخلفاتها قد تكون سلبية أكثر مما هي إيجابية خاصة على تحصيله الدراسي وعلى سبيل المثال الغيابات المتكررة، إهمال الواجبات المدرسية عدم إعطاء أهمية كبيرة للدراسة وتكون سمته البارزة هي ممارسة الألعاب الإلكترونية فقط.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد نتيجة بارزة نحو أثر ادمان الألعاب الإلكترونية حيث ان مثل هذه الألعاب يمكن ان تعرض المراهق خاصة المتمدرس الى مضار نفسية وصحية وحتى على مستواه الدراسي فبرغم من وجود إيجابيات لهذه الألعاب في اكتساب مهارات ولغات جديدة الا انه يجمع اغلبية الباحثون ان مضارها أكثر من منافعها.

ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع دراستنا والذي حاولنا من خلاله معرفة أثر إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وانعكاساته على التحصيل الدراسي حيث قمنا بتقسيم دراستنا إلى جزئين إطار منهجي وإطار تطبيقي:

يضم الإطار المنهجي للدراسة:

من خلال استعراض إشكالياتها تساؤلاتها الفرعية، أسباب اختيار الموضوع، وأهمية الدراسة وأهدافها، بالإضافة إلى المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة، حدودها منهجها، نوعها، مجتمع الدراسة، عينتها وأدوات جمع البيانات كذلك يضم المقاربة النظرية للدراسة ومجالاتها مع استعراض بعض الدراسات السابقة والمتعلقة بنفس موضوع دراستنا.

يضم الإطار التطبيقي للدراسة:

من خلاله استعرضنا البطاقة التقنية للمؤسسة التربوية محل الدراسة ثانوية الشهيد بالشحم محمد كما اننا قمنا بعرض النتائج العامة للدراسة وتحليل نتائج الاستبيان حيث استعملنا مخرجات برنامج الإحصاء SPSS ، إضافة إلى عرض النتائج وتفسيرها.

الإطار المنهجي للدراسة

- ❖ تمهيد.
- ❖ الإشكالية، تساؤلاتها الفرعية
- ❖ أسباب اختيار الموضوع.
- ❖ أهمية الدراسة.
- ❖ أهداف الدراسة.
- ❖ تحديد مفاهيم الدراسة.
- ❖ نوع الدراسة ومنهجها.
- ❖ أدوات جمع البيانات
- ❖ مجتمع البحث وعينته.
- ❖ المقاربة النظرية
- ❖ مجالات الدراسة (المكانية والزمانية والبشرية)
- ❖ عرض الدراسات السابقة.
- ❖ خلاصة.

تمهيد:

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

أولاً: إشكالية الدراسة وتساؤلاتها الفرعية:

إن ما ميز القرن الواحد والعشرين هو الثورة التكنولوجية الهائلة والتي مست جميع مجالات الحياة منها مجالي التسلية والترفيه حيث ساهمت التطورات التكنولوجية في بروز ظواهر اتصالية جديدة وأصبح لهذه الظواهر تأثيراً كبيراً على الفرد والمجتمع، ومن بين هذه الفئات هم فئة المراهقين باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع.

كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالحاسوب والهاتف الذكية فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني حتى في مجال اللعب فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعين كالسابق بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي عن طريق الألعاب الالكترونية والتي لاقت رواجاً كبيراً بين مختلف الأوساط والفئات العمرية خاصة المراهق حيث إن هذه التقنية غزت مختلف الدول الأجنبية والعربية وتعد الجزائر من بين الدول التي عرفت ولوج هذه التكنولوجيا من الألعاب والتي تميزت بتعدد أنواعها وأشكالها فهناك ألعاب الالكترونية حربية وألعاب الذكاء وألعاب مغامرة... الخ.

هذا التنوع من الألعاب سمح بجذب الأفراد أكثر فأكثر فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه وقد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة الكترونية ما وعدم القدرة على الامتناع عن لعبها مما يؤثر على نواحي حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة وقابلة للتأثر وبالتالي قد تتغير سلوكياته و تصرفاته خاصة المراهقين المتمدرسين والذين يمارسون هذه الألعاب بكثرة في المنزل والشارع حتى إن هناك من يلعبها داخل المؤسسات التربوية وذلك لأن المراهق يمر بفترة معينة من حياته يكون فيها مرتبط بالدراسة والتعلم فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها كونه ملتزم بنظام تربوي يسعى إلى تكوينه وتعليمه أما في المقابل نجده ملزم بالقيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي فإذا كان اهتمامه بالألعاب الالكترونية أكبر من اهتمامه بالتعليم فإن ذلك سيؤثر بالسلب بلا شك على نتائجه الدراسية وبالتالي سيضعف مستواه الدراسي

وقد أثبتت العديد من الدراسات السابقة التي أجريت من قبل بعض الباحثين في هذا السياق أن للألعاب الالكترونية آثار منها ما هو إيجابي وأكثرها ما هو سلبي خاصة في حالات الإفراط على اللعب فبعض الألعاب تحفز على العنف والعدوان كالألعاب الحربية والقتالية وبعضها الآخر يجعل من مستخدمي هذه الألعاب كالدمى وتسيطر على فكرهم لدرجة الاعتقاد عليها وهذا ما يبين الجانب السيء لهذه الألعاب بغض النظر عن كونها مسلية لهذا يعد موضوع المراهق وعلاقته بالألعاب الالكترونية

موضوع الساعة والذي أصبح من اهتمامات الباحثين وفي ظل هذه التغيرات الناجمة عن استخدام ألعاب الالكترونية وتأثيراتها على المراهقين خاصة من الناحية الفكرية وهو ما يدفعنا أو نسعى لمعرفة من خلال الدراسة التي أجريناها والتي خلصنا إلى حصرها في السؤال الرئيسي والمتمثل في: كيف يؤثر إدمان المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الالكترونية على تحصيلهم الدراسي؟

ومن خلال سؤال الإشكالية تطرقنا كذلك الى مجموعة من الأسئلة الفرعية والمتمثلة في:

س1: ماهي عادات وأنماط استخدام المراهقين المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الالكترونية؟

س2: ماهي دوافع استخدام المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الالكترونية؟

س3: فيما يتمثل أثر إدمان المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟

س4: ماهي علاقة الألعاب الالكترونية بالعلاقات الأسرية؟

ثانيا/ أسباب اختيار الموضوع:

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الإنسانية لابد على الباحث أن يختار موضوع بحثه وهذه الخطوة تعد من أصعب مراحل البحث والذي لا يكون بمحض الصدفة بل هو ناتج عن دوافع وأسباب جعلته يصب جل اهتمامه عليه ومن خلال هذه الأسباب نجد أن لها عوامل ذاتية وعوامل موضوعية وهي كالآتي:

الأسباب الذاتية:

- . الرغبة الشخصية في طرق باب هذا الموضوع وتتبع أهم مستجداته.
- . لأهمية الموضوع الملحة لأنه يمس لبنة هامة للمجتمع وهي فئة المراهقين.
- . الموضوع يندرج ضمن الاهتمامات العلمية والبحثية.
- . الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية في أوساط المراهقين.

الأسباب الموضوعية:

- . أهمية الموضوع البالغة على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائري فقط.
- . المساهمة في إثراء المكتبة الجامعية الجزائرية بدراسة تصب في حقل علوم الإعلام والاتصال وهي معرفة أثر إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي.
- . قلة الدراسات والبحوث حول هذا الموضوع حتى وان وجدت فهي قليلة أو بعبارة أخرى غير أكاديمية بكونها ظاهرة حديثة الانتشار.
- . السعي لإضافة معلومات جديدة حول الموضوع خاصة وانه موضوع معاصر.
- . قابلية هذا الموضوع للدراسة والبحث فيه معرفيا ومنهجيا وميدانيا.

ثالثا/ أهمية الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة من الخطوات الأساسية والضرورية في أي بحث علمي حيث يتم من خلالها معرفة الأهمية الحقيقية التي تقدمها الدراسة سواء القائم بالبحث أو المجتمع الذي تطبق فيه الدراسة وتوضح أهمية دراستنا من خلال الإشكالية التي تعالجها كيف يؤثر إدمان المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الالكترونية على تحصيلهم الدراسي؟ فهي تدرس متغير جد مهم يتمثل في فئة المراهقين التي تعتبر فئة مهمة في أي مجتمع باعتبار فترة المراهقة مرحلة عمرية حساسة في حياة أي فرد تستدعي الوقوف عندها بالدراسة والبحث ناهيك على أن فئة المراهقين التي تمثل جيل المستقبل.

كذلك تمثل هذه الدراسة أهمية المتغير الثاني وهو الألعاب الالكترونية والتي يتزايد استخدامها في أوساط فئة المراهقين لدرجة أصبحوا مدمنين عليها ومن الصعب الاستغناء عنها خصوصا في ظل الثورة التكنولوجية التي يشهدها العالم.

بالإضافة إلى كون الموضوع يعالج موضوع الساعة وهو إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية والذي أصبح أحد الأنواع الشائعة للإدمان في عصرنا الحديث والذي يجب دراسته ورصد ما ينتج عنه من سلوكيات وتصرفات ووضع اقتراحات وحلول لها.

كما يعد هذا الموضوع من أهم المشكلات التي تعترض المنظومة التربوية وهذا ما يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع

برامج علمية يقوم بتطبيقها وفهم تأثير الألعاب الالكترونية على الجمهور عموماً وعلى عينة الدراسة بصورة خاصة شريحة المراهقين وأولياء الأمور وذلك للتخفيف من حدتها أو الاستخدام الأفضل لها.

رابعاً/ أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود البحث الوصول إليه والغاية التي يود تحقيقها ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة فيما يلي:

. التعرف على دوافع إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية على حساب ألعاب أخرى ومعرفة ما إذا كان السبب يعود إلى محتواها وتقنياتها وانخفاض أسعارها.

. السعي لمعرفة الأثر الذي يخلفه إدمان المراهق على الألعاب الالكترونية خاصة من الجانب الدراسي.

. معرفة الخصائص العامة والاجتماعية والثقافية لإفراد عينة الدراسة.

. الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر من طرف المراهقين.

. الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في التقليل من أثارها السلبية ومن أجل الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب الالكترونية من طرف المراهقين.

. محاولة إيجاد حلول لمشكلة عزوف المراهقين عن الدراسة.

. توعية أولياء الأمور وأولادهم بخطورة هذه الألعاب الالكترونية التي جعلت أبناءهم يدمنون عليها.

خامساً/ مفاهيم الدراسة:

الإدمان:

لغة: من الفعل أدمن أي أدمن على الشيء أي لزمه وأدمن على الشراب أو غيره أي أدامه ولم يقلع عنه ويقال أيضاً أدمن الأمر أي واطب عليه واستمر فيه والإدمان مصدر للفعل أدمن¹

¹ارنوط بشري إسماعيل احمد، إدمان الانترنت وعلاقته بكل من إبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية بالزقازيق، جامعة الزقازيق، 2007، ص44.

اصطلاحاً:

يعرف الإدمان على أنه اعتياد مرضي للإنسان على سلوك معين بحيث يصبح تحت تأثيره في كل سلوكيات حياته اليومية ولا يستطيع الاستغناء عنه وبمجرد عدم القيام بذلك السلوك المعين تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ ويصبح همه وكل ما يشغله أن يتحصل عليه لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذلك على حساب أسرته وأقرب الناس إليه¹

إجرائياً:

الإدمان هو اضطراب سلوكي يظهر تكرر لفعل يقوم به الفرد يجعله يستخدم الألعاب الالكترونية بشكل مفرط إلى درجة أنه يصبح مهووس بها وبدون النظر أو التفكير في العواقب الناتجة عنها المهم أنها تشبع رغباته

تعريف المراهقة:

لغة: قال ابن منظور في لسان العرب في مادة رفق: ومنه قولهم: غلام مراقق. أي: مقارب للحلم، وراقق الحلم: قاربه. وفي حديث موسى والخضر: فلو أنه أدرك أبويه لا يرهقهما طغيانا وكفرا ويقال: طلبت فلانا حتى رهقته. أي حتى دنوت منه

اصطلاحاً: يقول الدكتور محمد عطا حسين العقل . أستاذ علم النفس المشارك بكلية المعلمين بالرياضة. إن المراهقة في علم النفس تعني الاقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ولكنه ليس النضج نفسه لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والاجتماعي ولكنه لا يصل إلى اكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى 9 سنوات أما الأصل اللاتيني للكلمة فيرجع إلى كلمة ADOLSCERE تعني التدرج نحو النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي والعاطفي أو الوجداني ويشير ذلك إلى حقيقة مهمة وهي أن النمو لا ينتقل من مرحلة إلى مرحلة فجأة ولكنه تدريجي ومستمر ومتصل فالمرهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مرهقا بين عشية وضحاها ولكنه ينتقل انتقالا تدريجيا ويتخذ هذا الانتقال شكل نمو وتغير في جسمه وعقله ووجدانه فالمرهقة تعد امتداد الطفولة وإن كان هذا لا يمنع من امتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة²

¹ جلال خالد محمد السعيد، تأثير الاستخدام المفرط للإنترنت على بعض المتغيرات الشخصية لدى طلاب الجامعة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، القاهرة ، 2005، ص 22.

² محمد صديق محمد حسن، مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع، مسؤول التحقيقات الصحفية، سكرتارية التحرير، 2005، ص 58.

إجرائيا:

هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الاعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الاجتماعية والدراسية ويصبح مهتم بإشباع رغباته وحاجياته مثل اللعب بالألعاب الالكترونية والادمان عليها.

تعريف الألعاب الإلكترونية:

لغة: جاء في معجم لسان العرب: اللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضد الجد لعب يلعب لعبا ولعبا ولعب وتلاعب وتلعب مرة بعد أخرى ويقال لكل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا: إنما أنت لاعب واللعبة: جرم ما يلعب به كالشطرنج ونحوه واللعبة: التمثال وحكى اللحياني: ما رأيت لك لعبة أحسن من هذه ولم يزد ذلك ابن السكيت يقول: لمن اللعبة؟ فتضم أولها لأنها اسم والشطرنج لعبة والنرد¹

اصطلاحا:

وتشير حنان عبد الحميد الغناني إلى أن اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية الترفيه الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف التسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة بغض النظر عن نتيجته النهائية² وعرف عبيد الحربي اللعب بأنه عبارة عن نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الطفل إلى إشباع الميل الفطري له وحاجته إلى السرور والاستمتاع وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو وتكامل الشخصية للفرد وهو سلوك اختياري ذاتي وطوعي داخلي الدافع غالبا أو تكيفي تعليمي يوافق النفس وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل³

وعرفت سميحة برتيمة اللعب بأنه نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أم كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح والتعليم

¹ محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار الصادر، بيروت، 2009، ص ص 741.740.

² حنان عبد الحميد الغناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 15.

³ عبيد الحربي، فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، 2002، ص 47.

وتفريغ الطاقة الزائدة إلى غير ذلك من حاجات تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ويكون اللعب فردياً أو جماعياً منظماً أو تلقائياً كما يكون موجهاً ذاتياً¹

أما فيما يخص الألعاب الالكترونية فيعد الأمريكي ويليام هيجينبوتام أول من طور لعبة الكترونية تفاعلية وكان اسمها لعبة التنس للاعبين وذلك في مختبر بروكهاغن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وكان ذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر

إجرائياً:

تعرف الألعاب الالكترونية على أنها نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلا من ألعاب الفيديو الخاصة وألعاب الكومبيوتر وألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة بكل أنواعها سواء التي تلعب على الأنترنت أو بدونها والتي يمارسها جميع الأفراد بما فيهم فئة المراهقين سواء ذكورا أو إناث لدرجة أنها أصبحت المتنفس الوحيد بالنسبة لهم بالرغم من الآثار السلبية التي تحتويها.

تعريف الأثر:

الأثر: يعرفه ابن المنظور بأنه ما بقي من رسم الشيء والتأثير: إبقاء الأثر في الشيء: تتبعت أثره (ابن المنظور. 1955. ج.3. ص.19)²

اصطلاحاً:

العملية التي تسعى إلى أحداث تغيير في السلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني أفكار وآراء وسلوكيات معينة أو التخلي عن بعض الأفكار واكتساب مهارات أو أفكار جديدة من شأنها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدر التأثير³

نوع من الإيحاء وال جذب الذي يمكن أن يحدث انفعالا في النفس كان يحاول من أوتي قدرة فكرية أو قدرة تعبيرية أن يحدث الدهشة والإعجاب في نفوس المستمعين وكان يحاول أحدهم عن طريق

¹ سميحة برتيمية، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية) جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2017، ص.24

² محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 3، دار الصادر، بيروت، 2009، ص.19.

³ مي عبد الله، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، ط.1. (بيروت: دار النهضة للنشر، 2014) ص.81.

التأثير النفسي أن يحث الآخرين على القيام بأعمال تشجعها العادات والتقاليد الاجتماعية أو القيام بما يخالف القوانين¹

إجرائيا:

الأثر هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد خاصة المراهق نتيجة الإفراط في اللعب بالألعاب الإلكترونية والذي يكون بدوره ذو تأثير سلبي خاصة في الجانب الاجتماعي والدراسي.

تعريف التحصيل الدراسي:

التعريف الاصطلاحي:

لقد اختلفت تعريفات التحصيل الدراسي تبعا لاختلاف وجهات النظر والاختلاف في الإطار الذي وضع من اجله التعريف:

ويرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه: تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات والمهارات ومدى تمكنه منها²

مفهوم التحصيل الدراسي من الاتساع بحيث يشمل جميع ما يمكن أن يصل إليه الطالب في تعلمه وقدرته على التغيير (عكاشة، 1999، ص184)³

تعريف احمد المراغي للتحصيل الدراسي: هو عملية تركيز الانتباه على موضوع ما وتحصيله ولاسيما إذا كان مكتوبا أو مطبوعا (بدوي، 1980، ص35)⁴

التعريف الإجرائي:

يعرف التحصيل الدراسي بأنه منظومة من المعارف والمهارات والاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الأساسية المختلفة على مدار السنة ويعبر عنه بالمعدل النهائي لجميع المواد الدراسية التي يحصل عليه الطالب في نهاية الفصل الدراسي.

¹ جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، ط1. (بيروت: دار النهضة العربية، 2005) ص132.

² محمود جمال السلخي، التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به، ط1، دار الرضوان، عمان، 2013، ص25.

³ عكاشة، محمود فتحي، الصحة النفسية، مطبعة الجمهورية، الإسكندرية، مصر، 1999، ص184.

⁴ بدوي احمد مصطلحات التربية وعلم النفس، دار الفكر العربي، القاهرة، 1980، ص35.

سادسا/ الإجراءات المنهجية للدراسة:

طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية والتي تستهدف اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية سواء كانت صلة بموقف معين او بمجموعة من الناس او بأحداث معينة أو بأوضاع مختلفة دراسة تصويرية دقيقة من حيث العناصر المكونة لها وطبيعة العلاقات السائدة فيها ونوع فئاتها المختلفة أي أن الهدف من الدراسات الوصفية هو الحصول على معلومات كافية ودقيقة عن الموضوع المراد دراسته وذلك من خلال توجيهها الميداني وهذا ما سعيانا إليه من خلال الدراسة التي قمنا بها وهي معرفة الأثر الذي يخلفه إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي مستخدمين في ذلك أداة من أدوات جمع البيانات والمتمثلة في استمارة الاستبيان.

منهج الدراسة:

قبل التطرق إلى المناهج المستخدمة لابد من الإشارة إلى أن كل منهج شروط ومتطلبات في البحث والتقصي تفرض على الباحث استخدامها في حالات معينة وان عملية اختياره لمنهج بحثه لا تتم بطريقة عشوائية وإنما طبيعة الموضوع المعالج ونوعيته هي التي تفرض على الباحث تفضيل منهج على آخر.

فالمنهج العلمي بمفهومه العام يعرف على انه مجموعة من الإجراءات التي يتبعها الذهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها ومن هنا يكون المنهج إصدار القرارات لبلوغ هدف ما والهدف هو الأداة المفضلة للطريقة العلمية¹

ويعرفه موريس أنجرس بأنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما انه يتدخل بطريقة أكثر أو اقل إلحاح بأكثر أو اقل دقة في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعين وعليه فان المنهج يعبر عن الإجراءات والخطوات المتبعة والمتبناة من اجل الوصول إلى نتيجة²

وعلى هذا الأساس فقد اعتمدنا في دراستنا هذه على المنهج الوصفي التحليلي والذي يعرف بأنه المنهج الذي يقوم على رصد والمتابعة الدقيقة للظاهرة أو لحدث معين بطريقة كمية ونوعية في فترة زمنية

¹ لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر المنهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، مراجعة وتدقيق: فضيل دليو، ط1، مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منثوري قسنطينة، الجزائر، 2009، ص26.

² موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط2، دار القصة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008، ص99.

محددة أو عدة فترات من أجل التعرف على ظاهرة معينة أو حدث من حيث المحتوى أو المضمون والوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد على فهم الواقع وتطويره.

ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية ويركز على أوضاع عامة وعالمية كما يهدف إلى تحديد نطاق مجال المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا الوصول إلى الاستنتاجات واستخدامها لأغراض المحلية أو القومية فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية ومازال هذا المنهج هو الأكثر استخداما نظرا لصعوبة المنهج التجريبي.

سابعا/ أدوات جمع البيانات:

تسمح أدوات البحث العلمي بجمع المعطيات والبيانات من أرض الواقع وهناك في إطار العلوم الإنسانية عامة وعلوم الإعلام والاتصال خاصة مجموعة من الوسائل التي يستعملها الباحث في تقصي الحقائق وجمع المعلومات وذلك عند استخدامه لمنهج معين فأداة الدراسة في هذه الدراسة هي أداة الاستبيان.

استمارة استبيان:

هي وسيلة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق إعداد استمارة يتم تعبئتها من قبل عينة ممثلة من أفراد ويسمى الشخص الذي يقوم بإملاء الاستمارة بالمستجيب.

وفي دراستنا هذه استخدمنا استمارة الاستبيان كأداة رئيسية من أدوات جمع البيانات والمعلومات بعد تقسيمها إلى أربعة محاور لتلبية المطالب البحثية ولقياس متغيرات الدراسة وتم تحكيم الاستبيان علميا عن طريق عرضها على عدد من أساتذة جامعة قاصدي مرباح ورقلة قسم علوم الإعلام والاتصال كل من الأستاذ عبان رمضان والأستاذ زاوي الطيب والأستاذة نادية جيتي والأستاذة خافج كريمة حيث تكون الاستبيان من أربع محاور وهي كالآتي:

محور البيانات الشخصية: المتضمن الجنس والسن والمستوى التعليمي.

المحور الأول: عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية.

المحور الثاني: دوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية.

المحور الثالث: إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي.

المحور الرابع: علاقة الألعاب الالكترونية بالعلاقات الأسرية.

مجتمع الدراسة وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة:

إن تحديد مجتمع البحث أمر لا بد منه في أي دراسة ويعرف مجتمع البحث على انه المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة.

ويعرف أيضا على انه: جميع مجموعة الوحدات التي يتم فيها اختيار العينة منها بالفعل¹

وفي دراستنا هذه يتمثل مجتمع الدراسة والذي اخترنا فيه تلاميذ ثانوية الشهيد بالشحم محمد والبالغ عددهم 836 تلميذ والذين يدرسون في الأطوار الثلاثة الأولى والثانية والثالثة ثانوية والذين يتراوح سنهم ما بين 15 و 17 سنة والذين يقطنون ببلدية الرويسات الزاينة.

عينة الدراسة:

يقصد بالعينة على أنها الجزء الذي يمثل مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لا بد من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة ومكلفة جدا مما يصعب دراستها لهذا يلجأ الباحث إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث.

وهي تهدف إلى الحصول على معلومات ومعطيات عن طريق تمثيل الكل بالجزء وهي تؤدي في اغلب الأحيان إلى إظهار معطيات يمكن استغلالها وتكميمها مباشرة²

وللعينة أنواع كثيرة من بينها العينة الغير احتمالية وهي العينة التي لا تخضع إلى قوانين الإحصاء ولا الصدفة بل إلى مواصفات ومعايير يضعها الباحث للغرض الذي يخدم بحثه، وقد اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية وهي تمثل الميول المقصود الذي ينتهجه الباحث في اختيار العينة ووحدها وهو يلجأ إلى ذلك عندما يكون أمام مجتمع بحث غير واضح المعالم حيث يصعب تحديده وتحديد

¹ زكرياء الشربيني، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، 2012، ص155.
² عبد الغاني عمار، منهجية البحث في علم اجتماع، الإشكاليات، التقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، 2008، ص54.

خصائصه وعليه فليس هناك أي معيار أو طريقة يمكن أن يتبعها الباحث في اختيار هذا النوع من العينات¹

وفي موضوع بحثنا هذا تمثل مجتمع البحث في عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد بالشحم محمد والممارسين للألعاب الالكترونية والذين يبلغ عددهم 40 تلميذ وتلميذة.

ثامنا/ المقاربة النظرية للدراسة:

النظريات المفسرة للعنف في وسائل الاعلام:

أولا: نظرية الاستثارة

يعد "ليوناردو بيركويتر" عالم النفس الاجتماعي اول من قدم الإطار العام لنظرية الاستثارة في مجال تأثير العنف الذي تقدمه وسائل الاعلام، ويشار أيضا الى هذه النظرية "المزاج العدواني".

وقد بلور "بيركويتر" دراسات خلال الفترة من 1962_1969 أكدت أن الرسائل الإعلامية يمكن أن تثير درجات مختلفة من الانفعالات، والتي تثير بدورها الميول للعدوانية العنيفة لدى تعرض الفرد لمواد عنيفة من وسائل الإعلام.

فرضياتها:

وتفترض هذه النظرية بأن التعرض لحافز أو لمثير عدواني من شأنه أن يزيد من الإثارة السيكولوجية للفرد، وأن هذه يمكن أن تزيد من احتمالات قيام الفرد بسلوك عدواني، أي أن التعرض للعنف في وسائل الإعلام يحرض المتلقي على السلوك العدواني.

أن الإحباط الذي يعيشه المشاهد وقت التعرض لوسائل الإعلام، إذ أن مشاهدة برنامج عنيف ذي طابع عنيف لا يثير على الدوام استجابة عدائية متوفرة، كما لا يثير أيضا نفس الدرجة من العدوانية لدى كل مشاهدي هذا البرنامج العنيف.

مدى التشابه بين ما تقدمه الوسيلة الإعلامية من العنف وبين الظروف المثيرة للغضب والعنف الذي يحاول المشاهد التغلب عليها وقت العرض.

¹مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان، ط1، ص163،

وحاليا تستخدم نظرية الاستثارة في تفسير قابلية تحقق العنف الذي يظهره الأطفال الذي يتعرضون لمحتوى العنف في وسائل الإعلام، وكما أشرنا توجد دراسات عديدة في الاتصال وعلم تشير الى أن الناس تحدث لهم تغييرات سيكولوجية حيث يتم استثارتهم عاطفيا وربما من خلال محتوى الاتصال الجماهيري، حيث يمكن أن ترتفع نبضات القلب، ويحدث احمرار في البشرة، وذرف للدموع، ويصاحب هذه التغييرات زيادة كمية الأدرينالين في الدم، ويعتقد عدد كبير من علماء السلوك أنه حين تحدث الاستثارة العاطفية بهذه الطريقة، فإنها تؤثر فينا وبشكل أكبر من مجرد الاستجابة لمحتوى الرسائل، وهذه الاستثارة لا تحدث من التعرض للعنف في وسائل الإعلام فقط، وإنما يمكن أن تحدث من التعرض للبرامج أو الدراما الرومنسية، كذلك فإن أثر الاستثارة ليس بالضرورة أن يكون سلبيا، وإنما يمكن أن يكون مفيدا اجتماعيا

ولا تمضي العلاقة بين الحافز والاستجابة في هذه النظرية بغير شروط ولا تتسم بالبساطة، فالحافز العدوانى: مشاهدة برنامج ذي طابع عنيف لا يثير على دوام استجابة عدائية متوترة، ولا يثير أيضا نفس الدرجة من العدوانية لدى كل مشاهدي هذا البرنامج العنيف، وترى هذه النظرية أن هناك عاملا يؤدي الى تزايد احتمال الاستجابة العدوانية ودرجة العنف، هذا العامل هو الإحباط الذي يعايشه المشاهد وقت التعرض للبرنامج.

وهناك عاملا آخر وفقا لآراء "بيركويترز وزملاؤه" يمكن أن يؤثر على طبيعة الاستجابة للعنف المذاع على التلفزيون أو غيره من وسائل الإعلام، وهو مدى التشابه بين ما يقدمه التلفزيون من صور العنف، وبين الظروف المثيرة للغضب والعنف والتي يحاول المشاهد ان يتغلب عليها وقت التعرض.

هذا التشابه يمكن أن يتواجد في أشياء بسيطة مثل: تشابه اسم ووظيفة شخصية من شخصيات العمل التلفزيوني مع الشخص الذي يثير غضب وحقد المشاهد في حياته الواقعية.¹

إسقاط النظرية على الدراسة:

تعتبر الألعاب الالكترونية مهما كان شكلها وسيلة اتصال قبل أن تكون وسيلة للترفيه والتسلية خاصة تلك التي تعتمد على الأسلوب الجماعي في اللعب مثل ألعاب الحروب ومن بينها لعبة **PUBG** و **FREE FIRE &** وهما من بين أكثر الألعاب التي يلجأ إليها أغلبية المراهقين في العالم بأسره لأنها ليست مجرد لعبة الكترونية يمكن لعبها من طرف أي شخص وبأسلوب عادي أو بواسطة تقنيات

¹د. غادة ممدوح، العنف الإعلامي سيكولوجية العدوان نفسيا واجتماعيا، ط1، القاهرة، 2018، ص187.

بسيطة جدا كبقية الألعاب الالكترونية لأنها تمتاز بتقنيات عالية وجودة مثالية على عكس الألعاب الالكترونية الأخرى التي لا تلقى اهتمام كبير من طرف المراهقين لكن ما يعيب هذه الألعاب الالكترونية الحربية أن لها آثار سلبية تفوق الألعاب الالكترونية البسيطة الأخرى و بما أنها تحتوي على القتل والاعتداء فهي خطيرة ولها تأثير نفسي وجسماني على صحة المستخدم خاصة المدمنين عليها فبالرغم من أنها مسلية الا أنها تعرض على العنف والعدوان فالإدمان معروف بأنه مرض ليس بالسهل علاجه خاصة عندما يكون المدمن معتاد على وسيلة تكنولوجية اتصالية من أجل إشباع رغباته والهروب من الواقع مثل لعب الألعاب الالكترونية الحربية ذات المعارك الدموية فهي تنمي ظاهرة العنف لدى مستخدميها وتتحكم في سلوكياته حتى وإن ذلك المستخدم مرتبط بالدراسة حيث بمجرد لعبه تلك الألعاب يتغير سلوكه وتصرفه فيصيبه الإهمال سواء في دراسة أو في البيت ويصبح همه الوحيد اشباع رغباته وحتى وإن كان ذلك على حساب عائلته أو اقرب الناس إليه ويصبح شخص عدواني مع مرور الزمن كل هذه الآثار بسبب الاعتقاد على تلك الوسيلة وسوء استخدامها.

تاسعا/ مجالات الدراسة:

في أي دراسة أو بحث لابد من وجود مجالات الدراسة فهي تعد من أساسيات البحث العلمي إذ انه لنجاح أي دراسة يجب على الباحث أن يحدد المكان والزمان والأفراد التي تجرى عليهم الدراسة حيث أن المجال الزماني هو الفترة التي أجريت فيها الدراسة والمجال المكاني يمثل المنطقة التي تجرى فيها الدراسة والمجال البشري هم الأفراد الذين تم اختيارهم لتطبيق الدراسة عليهم وهم يمثلون عينة الدراسة

المجال المكاني:

يتمثل في ثانوية الشهيد بالشحم محمد زياينة والتي تقع في ولاية ورقلة بلدية الرويسات.

المجال الزماني:

بداية إجراء دراستنا كانت في أواخر شهر ديسمبر حيث شرعنا في تلك الفترة باختيار عنوان الدراسة وضبطه وأخذنا الموافقة عليه من طرف الإدارة بعدها قمنا بوضع خطة العمل والتي تتضمن الجانب المنهجي والميداني.

حيث شرعنا في انجاز الجانب المنهجي في الفترة الممتدة من بداية فيفري إلى شهر أفريل 2022

أما الجانب الميداني حيث شرعنا في إعداد استمارة استبيان في 18 ماي بعدها قمنا بتحكيماها عند أساتذة الكلية في 24 ماي بعدها أخذنا الموافقة من الإدارة من أجل النزول إلى الميدان في 25 ماي 2022.

أما فترة نزولنا إلى الميدان وبالضبط في ثانوية الشهيد بالشحم محمد من أجل توزيع الاستمارات على التلاميذ كانت في 2 جوان وتم استرجاعها في 5 جوان 2022.

حيث تم إفراغ الاستمارة وتبويبها في الجداول وتحليل النتائج في الفترة الممتدة بين 6 جوان إلى 14 جوان 2022.

المجال البشري:

يتمثل المجال البشري في دراستنا عينة من تلاميذ ثانوية بالشحم محمد الزياينة والذين يدرسون في الأطوار الثانوية الثلاث، أولى ثانوي وثانية ثانوي وثالثة ثانوي والذين يتكونون من فئات عمرية مختلفة من حيث الجنس ذكور وإناث وتتراوح أعمارهم بين 15 و 17 سنة ويبلغ عددهم ب 40 تلميذ

عاشرا/ الدراسات السابقة:

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث يستدعي منه الاطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته وذلك كي لا تتطلق دراسته من الفراغ ويستطيع أن يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

لذلك نجد انه من الأدبيات العلمية المنهجية في أي بحث علمي التعرض إلى الدراسات السابقة سواء التي تمت في مجتمع البحث أو موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع آخر وذلك في إطار إيجاد زاوية جديدة للبحث.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات المحلية والعربية والتي لها علاقة بدراستنا والتي أجريت في ميدان العلوم الإنسانية وشبها لموضوع دراستنا وهو إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية وأثره على التحصيل الدراسي حيث كانت هذه الدراسات كفيلة بتوجيهنا ودعمنا بالمعلومات الكافية التي أتمننا بها دراستنا.

الدراسات المحلية:

الدراسة الأولى:

أميرة مشري: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري: دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم بواقي مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر علوم الإعلام والاتصال جامعة العربي بن مهيدي أم بواقي 2017 تمثل السؤال الرئيسي لإشكالية الدراسة:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لدى التلميذ؟ إذ اعتمدت الباحثة لإجراء هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة نظرا لكبر حجم مجتمع البحث المتمثل في الأولياء بمدينة أم بواقي ولجمع المعلومات اعتمدت الباحثة على الملاحظة والاستبيان الذي وزع على: 100 مفردة قصدا متمثلة في الأولياء وأبرز النتائج (ذات العلاقة بالدراسة) التي توصلت إليها تتمثل في:

بينت الدراسة أن اغلب التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور من وجهة نظر الأولياء لان التلميذ يحتاج إلى الاكتشاف والبحث وراء المعرفة الجديدة.

أكدت الدراسة أن اغلب التلاميذ يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز حسب رأي الأولياء لان التلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.

أما فيما يخص كيفية التعرف على آخر إصدارات ألعاب الالكترونية بينت الدراسة أن اغلب التلاميذ يتعرفون عليها عن طريق الانترنت ويرجع ذلك لسهولة استخدامها وسرعة الوصول

إلى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

أكدت الدراسة أن اغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنت ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الإبحار في الشبكة.¹

الدراسة الثانية:

¹ كوثر هاني، أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة، ص 10.

مريم قويدري: أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل رسالة ماجستير بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 أجريت سنة 2011 2012 بالجزائر

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح سنهم ما بين 7 إلى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال وجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عام والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر.

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

فقد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم.¹

الدراسات العربية:

¹ أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري، دراسة ميدانية من منظور عينة الأولياء بمدينة أم بواقي، ص15.

الدراسة الأولى:

دراسة (وسام سالم نايف 2015) المسومة ب تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة تم تطبيقها على 5 شريحة من أولياء التلاميذ حيث تم إعداد استبيان مكون من 45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج التي تم التوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية نجد:

يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو (6.16) ساعة وهذا مما يؤدي بالطفل إلى أن يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه. اتفق أولياء الأمور بنسبة 93% على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الالكترونية.

تشير النتائج إلى أن 75% من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسياتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية.

تشير النتائج إلى أن 89% من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل ويمارسون ألعابهم الالكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة من النهار وهذا مؤشر خطير جدا.

تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من آلام جسدية كالآلام الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم للألعاب (نايف 2015 ص 19 ص 24).¹

الدراسة الثانية:

دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) رسالة الماجستير حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية السعودية قسم علم النفس كلية العلوم الاجتماعية سنة 2011 حيث تمحورت إشكالية الدراسة حول معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية.

¹ بوسلعة كلثوم. مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم اجتماع التربية، تخصص علم اجتماع التربية، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة أدرار، ص 16.

ولتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية وطلاب المدارس الأهلية الثانية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية.

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التعليمية.

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب يوميا.

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لطلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف أنواع الألعاب التي يمارسونها.

واتبع الباحث للإجابة عن التساؤلات المنهج الوصفي وبالنسبة للجانب التطبيقي فقد اعتمد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات حيث اختار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه حيث تكونت عينة دراسته من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض.

ومن أهم النتائج التي توصل إليها الباحث: إن هناك علاقة ارتباطيه موحية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وان طلاب المدارس الثانوية أكثر عدائية من المدارس الحكومية الثانوية وان الطلاب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل القتال والحرب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين والطلاب الذين يقضون عدد ساعات في ممارسة الألعاب الالكترونية كان لديهم العدوان أعلى من الآخرين.¹

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال عرضنا لمختلف الدراسات السابقة منها المحلية والعربية جميعهم تطرقوا إلى موضوع الألعاب الالكترونية فمنهم من حاول معرفة آثارها السلوكية على فئة الأطفال بالإضافة إلى دراسة معرفة أثرها على التحصيل الدراسي وهو ما يتوافق مع دراستنا كذلك قدمت الدراسات فرضيات لا بأس بها مع أنها اهتمت فقط بفئة الأطفال فبالرغم من الاختلافات في النتائج والمناهج وأدوات جمع البيانات المعتمدة في دراسات السابقة إلا أنها تعد دراسات مفيدة وأثرت على الموضوع وجعلته سلس

^{1 1} أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري، دراسة ميدانية من منظور عينة الأولياء بمدينة أم بواقي، ص21.

وأكثر بساطة من قبل حيث تمت الاستفادة من هذه الدراسات في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصورة واضحة ومحددة كذلك ساعدتنا على تحديد وصياغة أسئلة الاستبيان.

تكمن أوجه التشابه بين الدراسات سواء المحلية أو العربية في المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية حيث أن جميع الدراسات تناولت هذا الموضوع كما أن معظم الباحثين في هذه الدراسات اعتمدوا على استمارة استبيان كذلك جميع الباحثين اجروا دراسات ميدانية.

اختلفت الدراسات السابقة عن دراستنا في عدة نقاط فنحن في موضوعنا ندرس إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي أما الدراسة المحلية الأولى فتدرس أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية وأثره على التحصيل الدراسي لدى التلميذ أما في الدراسة المحلية الثانية فتدرس أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل نفس الشيء في الدراسة العربية الأولى والتي تدرس تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال أما في الدراسة العربية الثانية فتدرس العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية.

أما في الإجراءات المنهجية فكان الاختلاف فقط في الدراستين المحليتين فالأولى اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة وفي الدراسة المحلية الثانية اعتمدت الباحثة على أسلوب المسح التربوي، كذلك الاختلاف كان في مجالات الدراسة سواء في المجال المكاني والمجال الزماني والمجال البشري.

خلاصة:

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

لقد حولنا في هذا الفصل الالمام بكل ما هو منهجي في دراستنا هذه حيث تحدثنا عن الإشكالية والأسباب والأهمية والأهداف ثم انتقلنا الى المنهج المستخدم والاداة المختارة في البحث بالإضافة الى مجتمع البحث والعينة المقصود دراستها، بالإضافة الى شرح المصطلحات والمفاهيم المرتبطة بالدراسة وتطرقنا الى مقارنة نظرية خاصة بالموضوع والى جملة من الدراسات السابقة حول الموضوع.

الإطار التطبيقي للدراسة

- ❖ تمهيد.
- ❖ بطاقة تقنية للمؤسسة التربوية ثانوية الشهيد بالشحم محمد.
- ❖ عرض وتحليل النتائج.
- ❖ تفريغ وتفسير الجداول.
- ❖ نتائج الدراسة الميدانية.
- ❖ الاقتراحات والتوصيات.
- ❖ خلاصة الفصل.
- ❖ خاتمة.

**تمهيد:**

يضم الإطار التطبيقي الجزء التحليلي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها، ولتحقيق أهداف الدراسة نقدم نتائج الدراسة النهائية الذي هو جزء من الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة، بحيث يتم فيها عرض نتائج كل سؤال من أسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين.



بطاقة تقنية مختصرة للمؤسسة التربوية محل الدراسة:

- اسم الثانوية: ثانوية الشهيد بالشحم محمد.
- موقع الثانوية: حي 676 الزياينة الرويسات ورقلة.
- المساحة العامة الثانوية: 4000.00 م 2
- المساحة المبنية: 1900.00 م 2
- سنة إنشاء الثانوية: 2006 م.
- عدد الأقسام: 23.
- عدد المخابر: 02.
- عدد الورشات: 02.
- الأقسام في الثانوية: أولى وثانية وثالثة ثانوي

مكونات الثانوية:

- مكتب المدير.
 - مكتب مساعد المدير.
 - قاعة الأساتذة: 1
 - ملعب: 1
 - مكتب جمعية أولياء التلاميذ: 1
 - الأقسام: 23
 - مدرجات: 01
 - ورشات: 02
- مطعم قيد الإنشاء يستقبل تلاميذ المسجلين نصف داخلي.

عرض

وتحليل

نتائج الاستبيان

عرض وتحليل النتائج:

عينة الجنس:

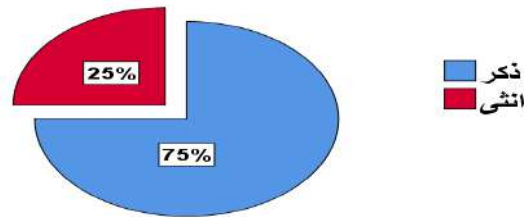
الجدول رقم 01: توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الفئات	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	30	75
أنثى	10	25
المجموع	40	100

المصدر مخرجات برنامج الإحصاء spss

يبين الجدول رقم (1) توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس حيث نلاحظ أن نسبة المبحوثين جاءت متباعدة بين كلا الجنسين حيث بلغت نسبة الذكور 75% والتمثلة في 30 ذكر في حين كانت نسبة الإناث 25% والتي تمثلت في 10 إناث.

من خلال المعطيات الموجودة في الجدول أعلاه نلاحظ بأن نسبة الأكبر من المراهقين المتدرسين محل الدراسة كانت من نصيب الذكور حيث بلغت نسبتهم 75% في حين بلغت نسبة الإناث 25%.



احصاء عينة الجنس باستخدام مخرجات برنامج الإحصاء

الشكل 01: مخطط دائري يعرض النسب المئوية لعينة الجنس

عينة العمر:

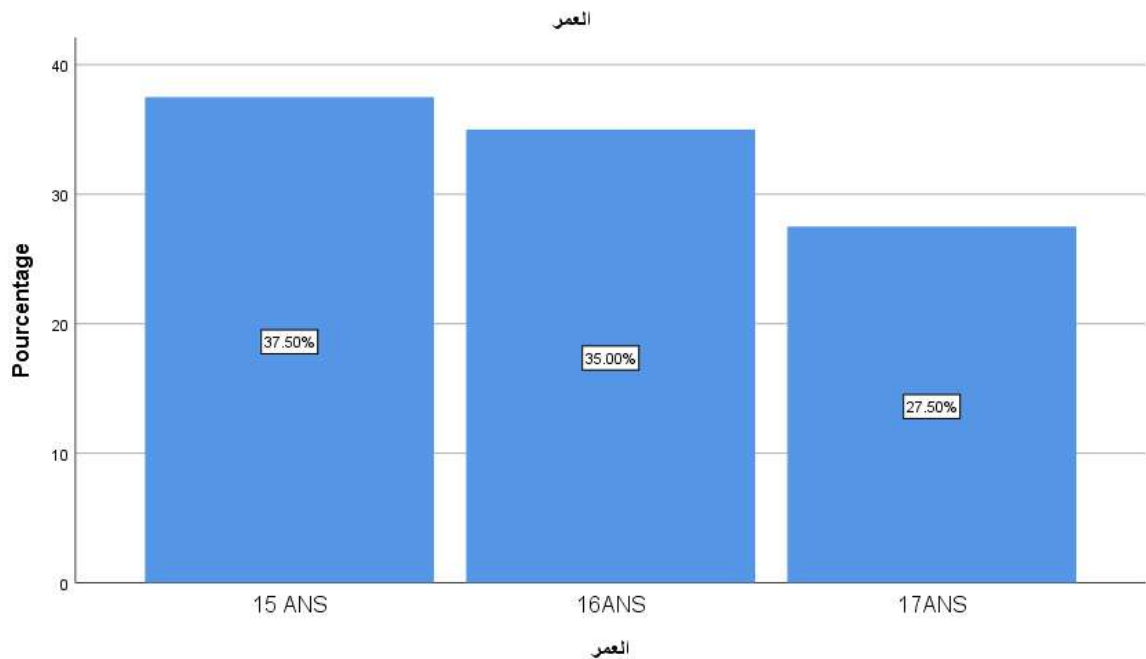
الجدول رقم 02: توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر.

العمر		
النسبة المئوية	التكرار	(السنة)
37.5	15	15
35.0	14	16
27.5	11	17
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

نلاحظ من خلال الجدول رقم (2) توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر حيث كانت نسبة المبحوثين متقاربة بين الجنسين حيث تمثلت أعلى نسبة 37.5% في المراهقين الذين أعمارهم 15 سنة أما ثاني نسبة بلغت 35% وتمثلت في المراهقين الذين يبلغ سنهم 16 سنة في حين أتت أقل نسبة 27% والتي تمثلت في المراهقين الذين يبلغ سنهم 17 سنة.

ويعود هذا التقارب في نسب أعمار المراهقين المتمدرسين محل الدراسة في كونهم في سن المراهقة ولديهم مستوى تعليمي متقارب وهو مستوى الثانوي ويمتلكون نفس الميول.



الشكل 02: مخطط أعمدة يوضح الفئات العمرية الأكثر ميولا للألعاب الالكترونية



المحور الأول: عادات وأنماط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية:

السؤال 01: هل تلعب الألعاب الالكترونية الموجودة عبر الانترنت؟

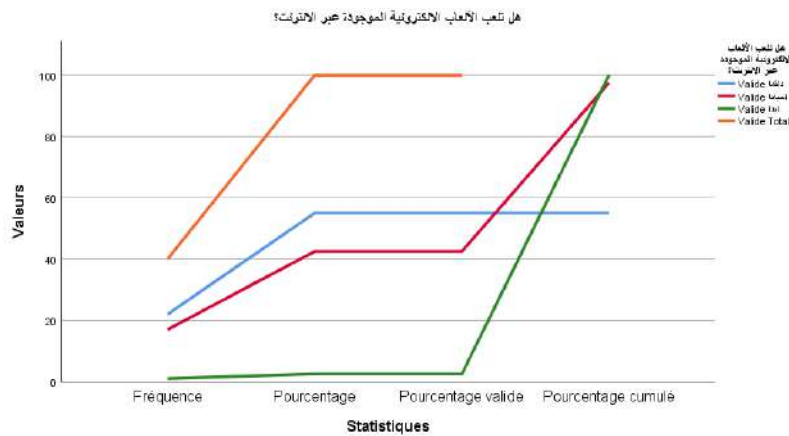
الجدول رقم 03: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال الأول.

هل تلعب الألعاب الالكترونية الموجودة عبر الانترنت؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
55.0	22	دائما
42.5	17	أحيانا
2.5	1	أبدا
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال المعطيات المبينة في الجدول رقم 3 الذي يوضح إجابات المراهقين على السؤال 1 وهو هل تلعب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟ حيث نلاحظ أن الإجابة على السؤال ب دائما كانت الأكثر تكرارا ب 22 مرة وبنسبة 55% تليها الإجابة أحيانا ب 17 تكرار وبنسبة 42.5% في حين كانت الإجابة الأخيرة ب أبدا بتكرار 01 وبنسبة 2.5%

ومنه نستنتج أن المراهقين المتمدرسين محل الدراسة أن اغلبهم يلعبون الألعاب الالكترونية الموجودة على الانترنت وهذا يعود إلى المميزات التي تحتويها هذه الألعاب من حماس وإثارة تجعل من المراهقين يدمنها وهذا لتلبية احتياجاتهم ورغباتهم.



المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

الشكل 03: مخطط بياني يوضح حالات إجابة المراهقين على السؤال 01



السؤال 02: كم من وقت الذي تقضيه في اللعب يوميا؟

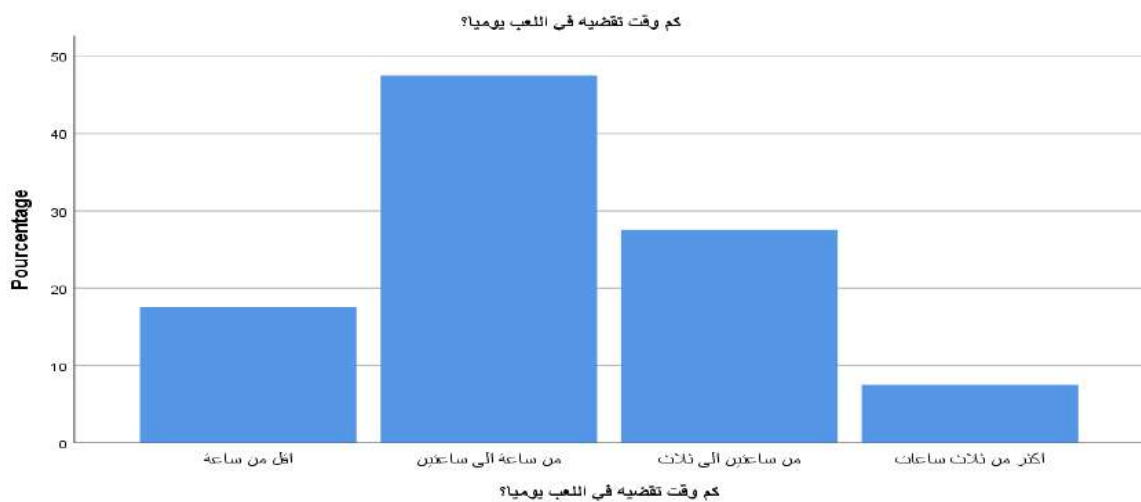
الجدول رقم 04: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 02.

كم وقت تقضيه في اللعب يوميا؟		
	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	7	17.5
من ساعة إلى ساعتين	19	47.5
من ساعتين إلى ثلاث	11	27.5
أكثر من ثلاث ساعات	3	7.5
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يبين الجدول رقم 4 إجابات المراهقين على السؤال رقم 2 وهو كم من الوقت تقضيه في اللعب يوميا؟ حيث نلاحظ أن أكثر الإجابات تكرارا هي من ساعة إلى ساعتين ب 19 مرة وبنسبة 47.5% تليها الإجابة من ساعتين إلى ثلاث ساعات ب 11 تكرار وبنسبة 27.5% أما إجابة اقل من ساعة فكانت ب 7 تكرارات وبنسبة 17.5% في حين كانت الإجابة الأخيرة ب 3 ساعات بثلاثة تكرارات وبنسبة 7.5%.

ومنه نلاحظ أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لديهم في اليوم ساعة أو ساعتين لعب وهذا يدل على أثر إدمانهم لهذه الألعاب.



المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

الشكل 04: مخطط أعمدة يوضح حالات إجابة المراهقين على السؤال 02



السؤال 03: كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر؟

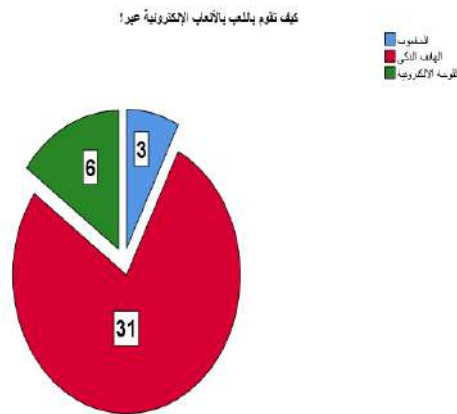
الجدول رقم 05: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 03.

كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر؟		
	التكرار	النسبة المئوية
الحاسوب	3	7.5
الهاتف الذكي	31	77.5
اللوحة الإلكترونية	6	15.0
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يوضح الجدول رقم 5 إجابات المراهقين على السؤال رقم 3 وهو كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر؟ حيث كانت إجابة ب الهاتف الذكي الأكثر تكرارا ب 31 مرة وبنسبة 77.5% تليها الإجابة ب اللوحة الإلكترونية ب 6 تكرارات وبنسبة 15% أما الإجابة ب الحاسوب فكانت ب 3 تكرارات وبنسبة 7.5%.

ومنه نستنتج أن اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يمتلكون هواتف ذكية ويحبذون اللعب بها على عكس الأجهزة الإلكترونية الأخرى كالحاسوب واللوحة الإلكترونية والتي نادرا ما يستخدمونها في اللعب.



الشكل 05: مخطط دائري يوضح ترتيب الأجهزة المستخدمة من طرف المراهقين



السؤال 04: ما هي ملكية الجهاز المستخدم في اللعب؟

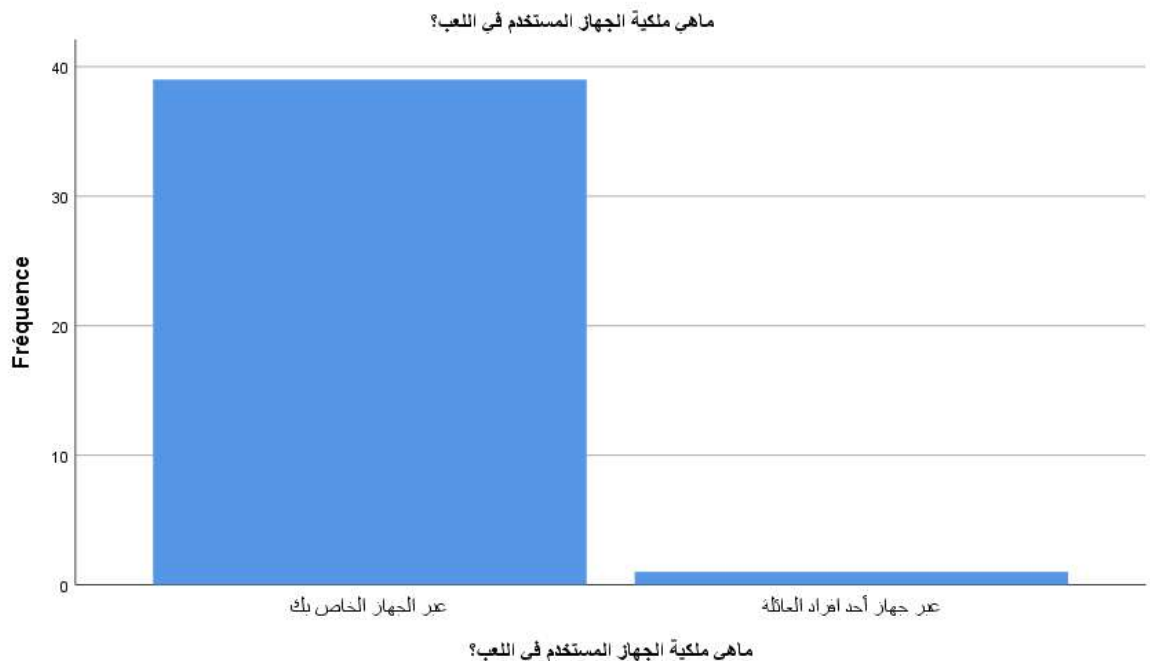
الجدول رقم 06: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 04.

ماهي ملكية الجهاز المستخدم في اللعب؟		
النسبة المئوية	التكرار	
97.5	39	عبر الجهاز الخاص بك
2.5	1	عبر جهاز أحد أفراد العائلة
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال البيانات الموجودة في الجدول أعلاه والتي تجيب على السؤال رقم 4 ما هي ملكية الجهاز المستخدمة؟ حيث نلاحظ أن معظم الإجابات كانت عبر الجهاز الخاص بك وجاءت 39 تكرار وبنسبة 97.5% في حين كانت أقل الإجابات هي الإجابة عبر جهاز أحد أفراد العائلة وجاءت بتكرار واحد وبنسبة 2.5%.

ويعود هذا الفرق الشاسع في النسب إلى المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يفضلون اللعب بواسطة الجهاز الخاص بهم وهذا ما يجعل لهم حرية في اللعب وفي أي وقت.



الشكل 06: مخطط أعمدة يوضح ملكية الأجهزة المستخدمة من طرف المراهقين



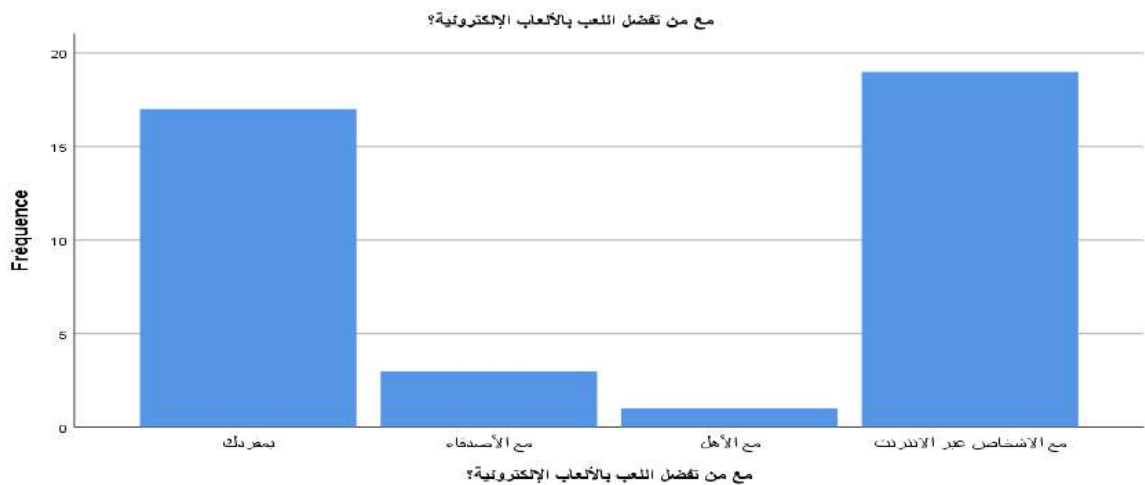
السؤال 05: مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 07: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 05

مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابات
42.5	17	بمفردك
7.5	3	مع الأصدقاء
2.5	1	مع الأهل
47.5	19	مع الأشخاص عبر الانترنت
100	40	المجموع

يوضح الجدول رقم 7 إجابات المراهقين على السؤال رقم 5 وهو مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ حيث نلاحظ أن الإجابة ب اللعب مع الأشخاص عبر الانترنت هي الأكثر تكرار ب 19 مرة ونسبة 47.5% تليها الإجابة اللعب بمفردك ب 17 تكرار ونسبة 42.5% أما إجابة اللعب مع الأصدقاء فكانت 3 تكرارات ونسبة 7.5% في حين أتت إجابة اللعب مع الأهل بتكرار 1 ونسبة 2.5%.

ومنه نلاحظ أن المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يفضلون اللعب عبر الانترنت وبمفردهم حيث يجدون راحتهم في ذلك خاصة الألعاب التي عبر الانترنت وهو ما تفرضه عليهم تلك الألعاب لما تملكها من ميزات وخصائص مختلفة عن الألعاب الإلكترونية العادية.



الشكل 07: مخطط أعمدة: يمثل مع من يفضل المراهق اللعب

المحور الثاني: دوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

السؤال 06: كيف تتعرف على آخر إصدارات الألعاب؟

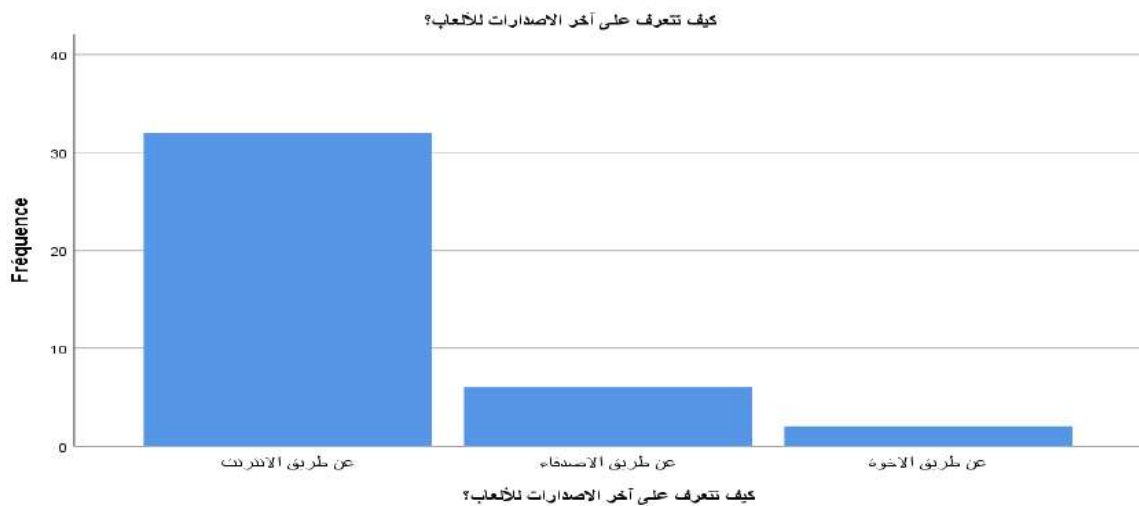
الجدول رقم 08: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 06.

كيف تتعرف على آخر الإصدارات للألعاب؟		
	التكرار	النسبة المئوية
عن طريق الانترنت	32	80.0
عن طريق الأصدقاء	6	15.0
عن طريق الإخوة	2	5.0
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال البيانات الموجودة في الجدول رقم 8 الذي يبين إجابات المراهقين على السؤال رقم 6 وهو كيف تتعرف على آخر الإصدارات للألعاب؟ حيث نجد أن أعلى نسبة تكرار هي إجابة عن طريق الانترنت وجاءت بـ 32 تكرار ونسبة 80% تليها إجابة عن طريق الأصدقاء بـ 6 تكرارات ونسبة 15% أما أقل الإجابات تكرارا فهي إجابة عن طريق الإخوة وكانت بتكرارين فقط ونسبة 5%

وتدل هذه المعطيات على أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب عن طريق الانترنت وهذا متوقع لأن الانترنت هي الدليل الرسمي للألعاب.



الشكل 08: مخطط أعمدة: يمثل كيف يتعرف المراهق على آخر إصدارات الألعاب

السؤال 07: ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

الجدول رقم 09: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 07.

ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟		
	التكرار	النسبة المئوية
FREE FIRE	17	42.5
PUPG	19	47.5
CALL OF DUTY	2	5.0
OTHER	2	5.0
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يبين الجدول رقم 9 إجابات المراهقين على السؤال رقم 7 ما هي الألعاب التي تفضلها؟ حيث نلاحظ ان أكثر الإجابات تكرارا هي إجابة على لعبة PUBG وكانت ب 19 تكرار وبنسبة 47.5% بعدها جاءت الإجابة ب FREE FIRE ب 17 تكرار وبنسبة 42.5% تليها اقل الإجابات تكرارا إجابة على لعبة CALL OF DUTY وجاءت بتكرارين وبنسبة 5% كذلك نفس التكرار كان في الإجابة ب OTHER وجاء بتكرارين وبنسبة 5%.

ومن خلال تلك المعطيات نلاحظ أن أفضل الألعاب بالنسبة للمراهقين المتمدرسين محل الدراسة هما لعبة FREE FIRE وPUBG وهذا يرجع لكون هذه الألعاب سهلة في التحكم وغير معقدة بالنسبة لهم.



الشكل 09: مخطط دائري يوضح الألعاب الإلكترونية التي تفضلها



السؤال 08: ما هي الألعاب التي تفضل لعبها؟

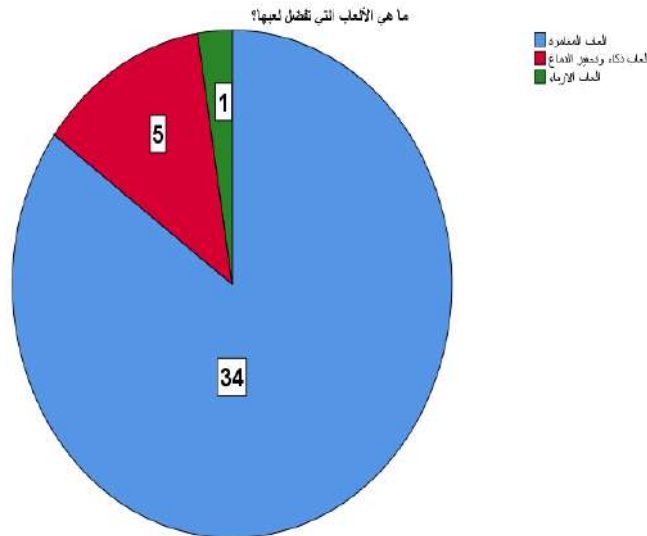
الجدول رقم 10: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 08.

ما هي الألعاب التي تفضل لعبها؟		
النسبة المئوية	التكرار	
85.0	34	العاب المغامرة
12.5	5	العاب ذكاء وتحفيز الدماغ
2.5	1	العاب الأزياء
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال البيانات الموجود في الجدول أعلاه وهي إجابات المراهقين على السؤال رقم 8 ما هي نوعية الألعاب التي تفضلها؟ حيث نجد أن إجابة العاب المغامرة هي الأكثر تكرار وجاءت ب 34 تكرار وبنسبة 85% تليها إجابة العاب الذكاء وتحفيز الدماغ ب 5 تكرارات وبنسبة 12.5% أخيرا جاءت إجابة العاب الأزياء بتكرار واحد وبنسبة 2.5%.

يعود سبب هذا التفاوت في النسب إلى أن أغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يفضلون العاب المغامرة على الألعاب الأخرى كالألعاب الذكاء والعاب الأزياء وهذا راجع إلى طبيعتهم التي تعشق المغامرة والتشويق.



الشكل 10: مخطط دائري يوضح الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المراهق

السؤال 09: لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

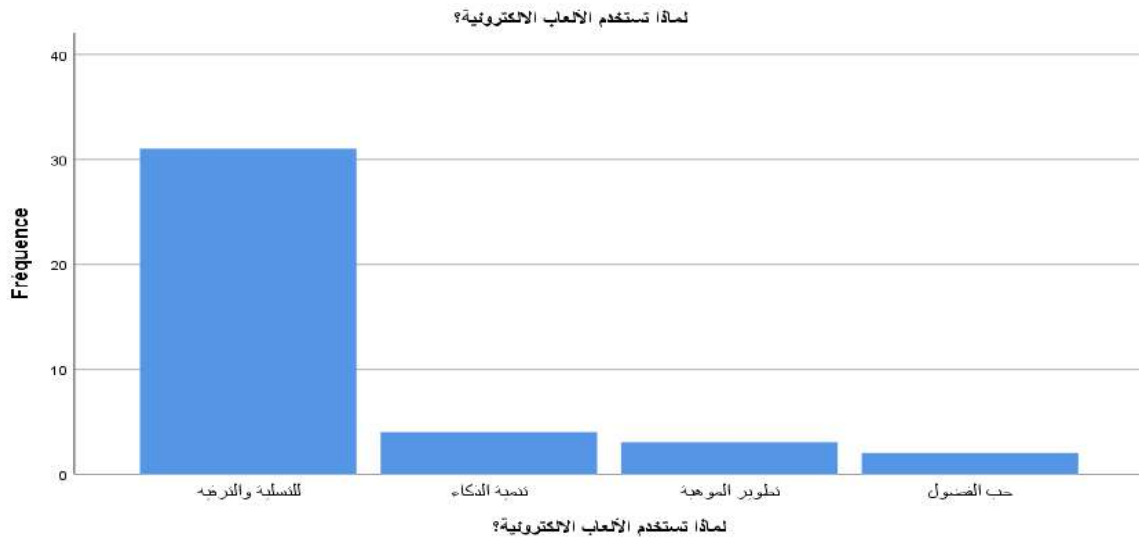
الجدول رقم 11: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 09.

لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
77.5	31	للتسلية والترفيه
10	4	تنمية الذكاء
7.5	3	تطوير الموهبة
5.0	2	حب الفضول
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يبين الجدول رقم 11 إجابات المراهقين على سؤال رقم 9 لماذا يستخدم المراهق الألعاب الإلكترونية؟ نلاحظ ان أكثر الإجابات تكرارا هي الإجابة للتسلية والترفيه حيث جاءت ب 31 تكرار ونسبة 77.5% بعدها جاءت إجابة تنمية الذكاء ثانيا ب 4 تكرارات ونسبة 10% تليها إجابة تطوير الموهبة ثالثا ب 3 تكرارات ونسبة 7.5% أما آخر إجابة فكانت حب الفضول وجاءت بتكرارين ونسبة 5%.

ومنه نستنتج ان اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية لغرض التسلية والترفيه في حين قلة منهم ما يستخدمونها لتنمية الذكاء ولأجل تطوير موهبة.



الشكل 11: مخطط أعمدة يوضح الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المراهق

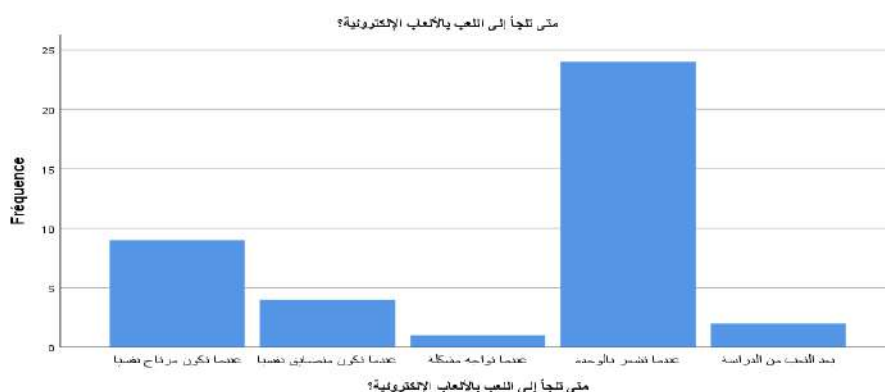
السؤال 10: متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 12: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 10.

متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	
22.5	9	عندما تكون مرتاح نفسيا
10.0	4	عندما تكون متضايق نفسيا
2.5	1	عندما تواجه مشكلة
60.0	24	عندما تشعر بالوحدة
5.0	2	بعد التعب من الدراسة
100.0	40	المجموع

يوضح الجدول رقم 12 إجابات المراهقين على السؤال رقم 10 متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ حيث جاءت النسب متقاربة بعض الشيء فالإجابة الأكثر تكرارا كانت عندما تشعر بالوحدة ب 24 تكرار وبنسبة 60% تليها إجابة عندما تكون مرتاح نفسيا وجاءت ب 9 تكرارات وبنسبة 22.5% بعدها جاءت إجابة عندما تكون متضايق نفسيا ب 4 تكرارات وبنسبة 10% تليها إجابة بعد التعب من الدراسة ب تكرارين وبنسبة 5% في حين أتت إجابة عندما تواجه مشكلة بتكرار واحد وبنسبة 2.5%.

ومنه نلاحظ أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يلجئون إلى الألعاب الإلكترونية عند الانعزال ويحبذون اللعب على انفراد وذلك لاستغلال وقت الفراغ لأنه يؤثر عليهم نفسيا ويسبب لهم القلق.



الشكل 12: مخطط أعمدة يوضح متى يلجأ المراهق إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.

المحور الثالث: إدمان المراهق على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي:

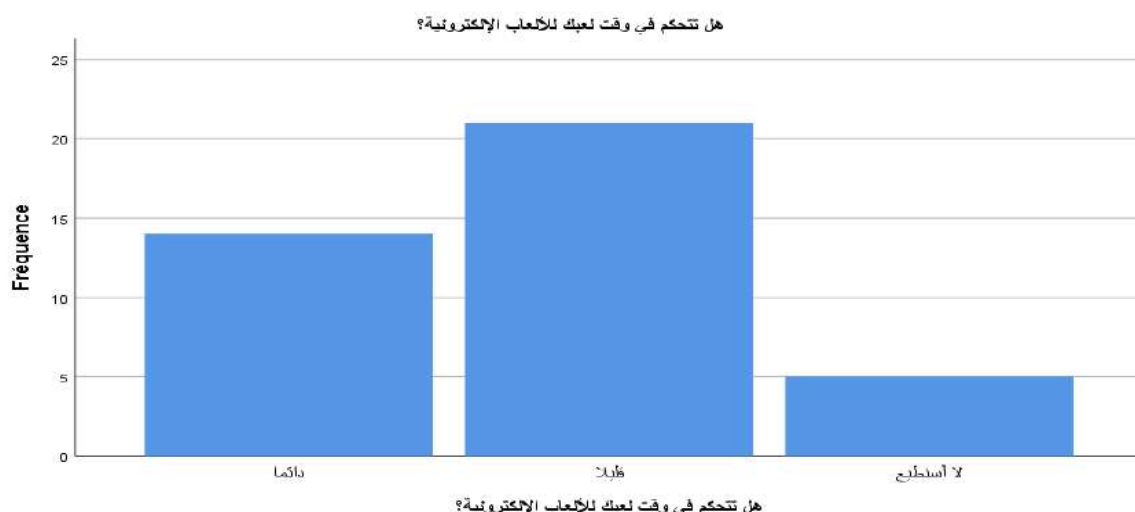
السؤال 11: هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 13: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 11.

هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	
35.0	14	دائما
52.5	21	قليلا
12.5	5	لا أستطيع
100.0	40	المجموع

يوضح الجدول رقم 13 إجابات المراهقين على سؤال رقم 11 هل تتحكم في وقت لعبك بالألعاب الإلكترونية؟ من خلال المعطيات الموجودة في الجدول أعلاه نجد أن الإجابة بقليل كانت الأكثر تكرارا حيث جاءت ب 21 تكرار وبنسبة 52.5% تليها الإجابة ب دائما ب 14 تكرار وبنسبة 35% بعدها جاءت إجابة ب لا أستطيع ب 5 تكرار وبنسبة 12.5%.

ومنه يتضح لنا من خلال النسب الموجودة في الجدول أن أغلبية المراهقين المتمدرسين محل الدراسة قليلا ما يتحكمون في وقت لعبهم وذلك بسبب ارتباطهم الشديد بتلك الألعاب.



الشكل 13: مخطط أعمدة يوضح إجابات هل يتحكم المراهق في وقت لعبه.

السؤال 12: بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟

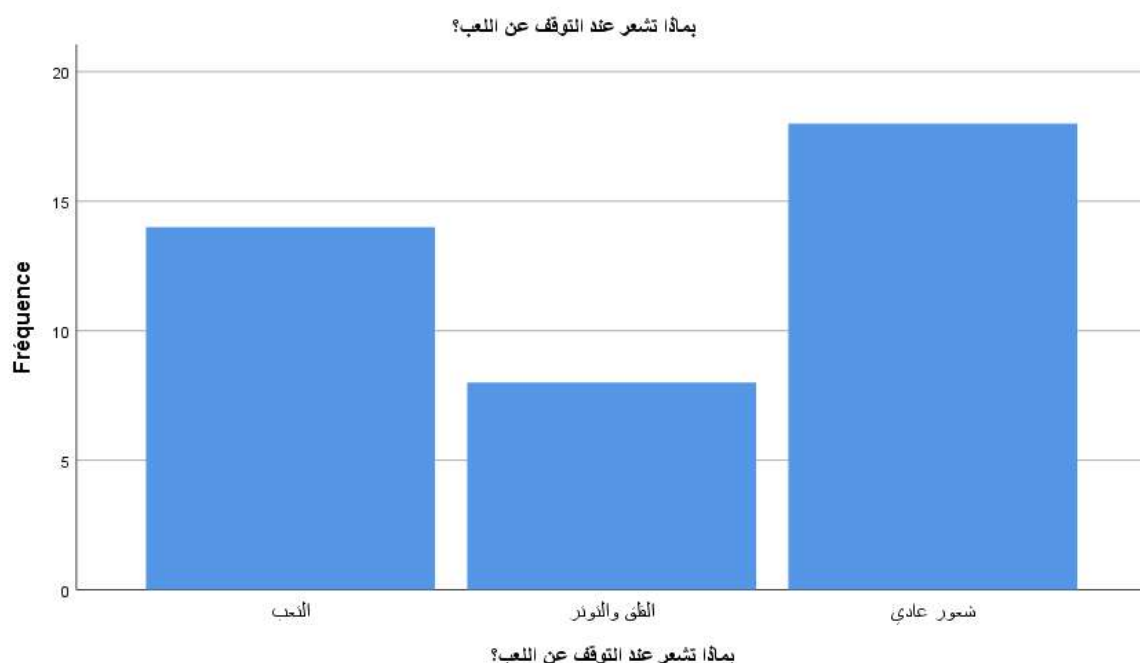
الجدول رقم 14: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 12.

بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟		
	التكرار	النسبة المئوية
التعب	14	35.0
القلق والتوتر	8	20.0
شعور عادي	18	45.0
المجموع	40	100.0

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء

تبين المعطيات الموجودة في الجدول إجابات المراهقين على السؤال رقم 12 بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟ حيث كانت النسب متقاربة فنجد الإجابة ب شعور عادي جاءت ب 18 تكرار ونسبة 45% بعدها كانت الإجابة ب التعب 14 تكرار ونسبة 35% تليها إجابة القلق والتوتر 8 تكرارات ونسبة 20%.

نلاحظ من خلال إجابات المراهقين المتمدرسين محل الدراسة أن بعضهم يصف الشعور الذي يتوقف فيه عن اللعب بأنه عادي في حين يرى البعض الآخر أنه عند التوقف عن اللعب يشعر بالتعب والقلق وربما يرجع سبب هذا الاختلاف إلى طريقة ووقت اللعب.



الشكل 14: مخطط أعمدة يوضح شعور المراهق عند التوقف عن اللعب.



السؤال 13: ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟

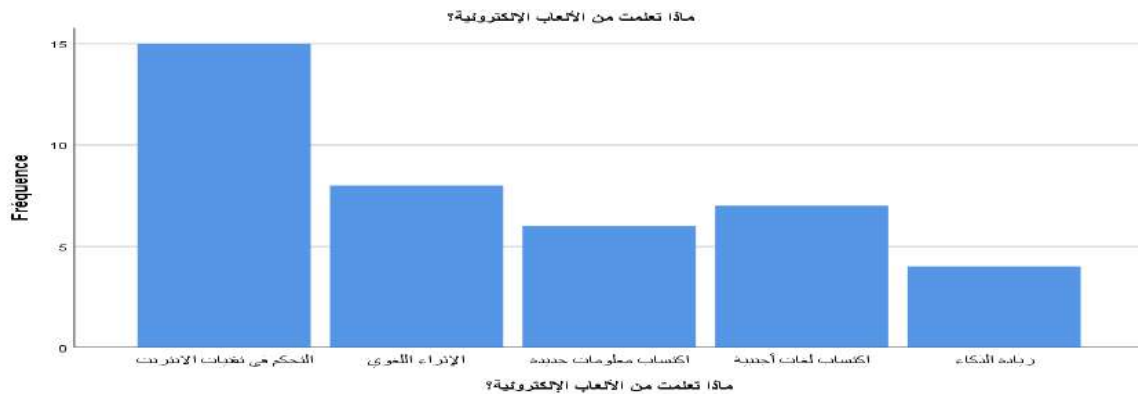
الجدول رقم 15: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 13.

ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابات
37.5	15	التحكم في تقنيات الانترنت
20	8	الإثراء اللغوي
15	6	اكتساب معلومات جديدة
17.5	7	اكتساب لغات أجنبية
10	4	زيادة الذكاء
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال البيانات الموجودة في الجدول أعلاه والتي تجيب على السؤال رقم 13 ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟ نجد أن أكثر الإجابات تكرار هي إجابة التحكم في تقنيات الانترنت وجاءت ب 15 تكرار ونسبة 37.5% تليها إجابة الإثراء اللغوي ثانيا ب 8 تكرارات ونسبة 20% بعدها جاءت إجابة اكتساب لغات جديدة ثالثا وب: 7 تكرارات ونسبة 17.5% أما إجابة اكتساب معلومات جديدة فجاءت رابعا وب: 6 تكرارات ونسبة 15% في حين أتت اقل الإجابات تكرارا هي إجابة زيادة الذكاء ب: 4 تكرارات ونسبة 10%.

نستنتج من خلال معطيات الموجودة في الجدول أعلاه يتبين لنا أن معظم الإجابات جاءت متقاربة حيث أن المراهقين المتمدرسين كل منهم لديه هدف يتعلمه من هذه الألعاب فالبعض منهم يهتم التحكم في تقنيات الانترنت والبعض الآخر يهتم الإثراء اللغوي واكتساب معلومات جديدة فلكل فرد لديه غرض من هذه الألعاب وتختلف من شخص لآخر.



الشكل 15: مخطط أعمدة يوضح ماذا تعلم المراهق من الألعاب الإلكترونية.



السؤال 14: استخدامك للألعاب الإلكترونية يسبب لك الانعزال عن العائلة؟

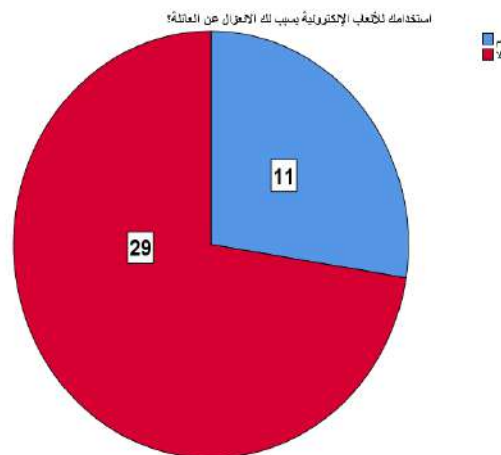
الجدول رقم 16: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 14.

استخدامك للألعاب الإلكترونية يسبب لك الانعزال عن العائلة؟		
النسبة المئوية	التكرار	
27.5	11	نعم
72.5	29	لا
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال البيانات الموجودة في الجدول أعلاه والذي يوضح إجابات المراهقين على السؤال رقم 15 هل ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية يسبب له الانعزال عن العائلة؟ حيث أن أكثر الإجابات تكرار هي الإجابة ب لا وكانت ب 29 تكرار وبنسبة 72.5% تليها الإجابة ب نعم وجاءت ب 11 تكرار وبنسبة 27.5%.

ومن خلال تلك الإجابات يتضح لنا أن اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تشغلهم ممارسة الألعاب الإلكترونية عن العائلة في حين أقلية منهم ينعزلون عن العائلة وذلك للاستمتاع أكثر باللعب.



الشكل 16: مخطط دائري يوضح إجابات المراهق عن السؤال 14.



السؤال 15: تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشاكلك اليومية؟

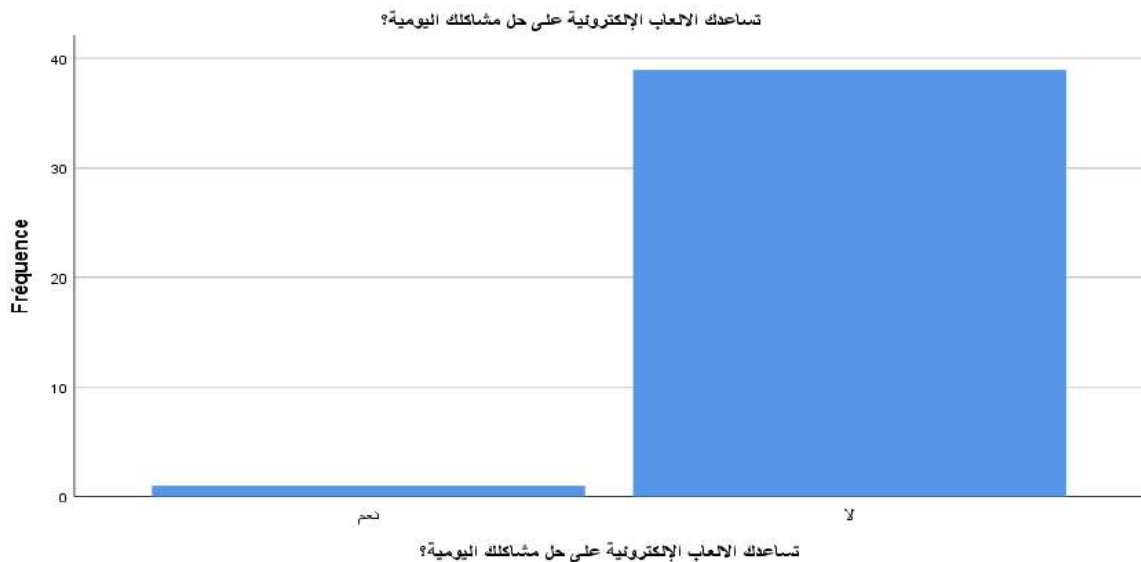
الجدول رقم 17: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 15.

تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشاكلك اليومية؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	1	2.5
لا	39	97.5
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يوضح الجدول رقم 17 إجابات المراهقين على السؤال رقم 15 هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشاكلك اليومية؟ يتبين لنا من خلال الإجابات الموجودة في الجدول أعلاه أن معظم الإجابات كانت ب لا حيث جاءت ب 39 تكرار وبنسبة 97.5% في حين أتت الإجابة ب نعم بتكرار واحد وبنسبة 2.5%.

ومنه نلاحظ أن اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تساعدهم الألعاب الإلكترونية على حل مشاكلهم اليومية وهذا هو الواقع لأن الغرض من اللعب حسبهم هو للتسلية واكتساب لغات ومهارات فقط.



الشكل 17: مخطط أعمدة يوضح إجابات المراهق عن السؤال 15.



السؤال 16: هل تحسن مستواك الدراسي وأنت تلعب اللعبة؟

الجدول رقم 18: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 16.

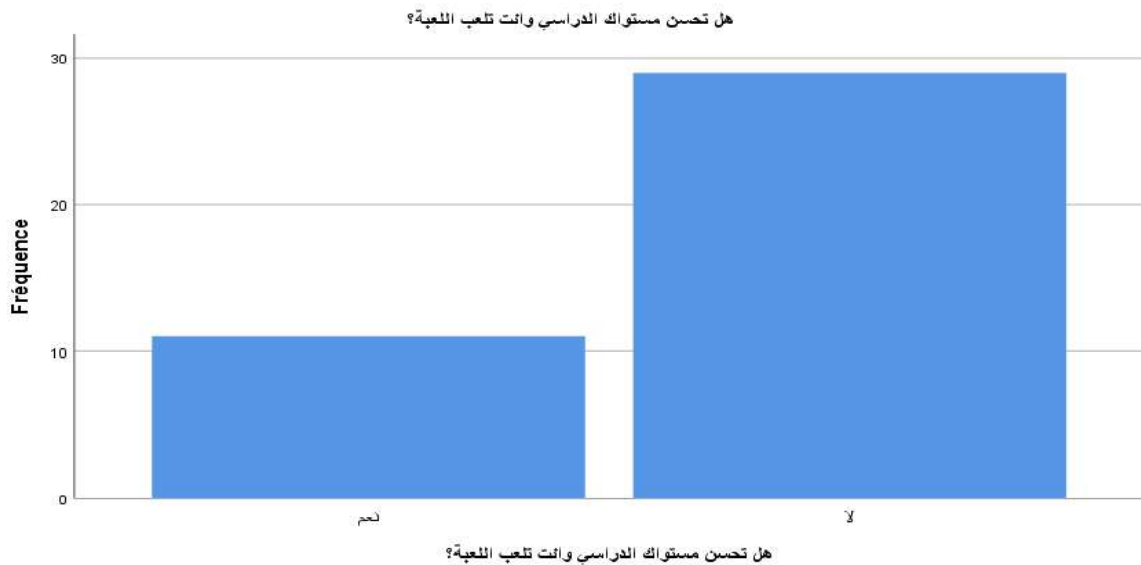
هل تحسن مستواك الدراسي وأنت تلعب اللعبة؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	11	27.5
لا	29	72.5
المجموع	40	100

المصدر: اعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

من خلال المعطيات الموجودة في الجدول رقم 18 الذي يحتوي على إجابات المراهقين على السؤال رقم 16 هل تحسن مستواك الدراسي وأنت تلعب اللعبة؟

حيث نجد أن أكثر الإجابات تكرر هي إجابة ب لا والتي جاءت ب 29 تكرار ونسبة 72.5% في حين جاءت الإجابة ب نعم ب 11 تكرار ونسبة 27.5%.

يدل هذا التباعد في النسب على أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يرون أن الألعاب الالكترونية لم تساعدهم في تحسن مستواهم حسب إجاباتهم إلا أن البعض منهم لديهم وجهة نظر أخرى حيث يرون أن من خلال لعبهم للألعاب الالكترونية يتحسن مستواهم وربما يكون ذلك باكتسابهم لغات جديدة أو تعلم بعض التقنيات.



الشكل 18: مخطط أعمدة يوضح هل تحسن مستوى المراهق أثناء ممارسته الألعاب.



السؤال 17: بعد عودتك من المؤسسة التربوية، متى تفضل استخدام الألعاب الالكترونية؟

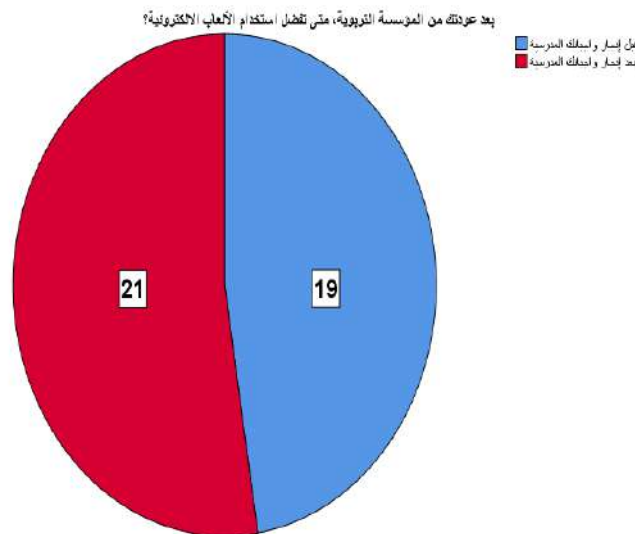
الجدول رقم 19: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 17.

بعد عودتك من المؤسسة التربوية، متى تفضل استخدام الألعاب الالكترونية؟		
النسبة المئوية	التكرار	
47.5	19	قبل إنجاز واجباتك المدرسية
52.5	21	بعد إنجاز واجباتك المدرسية
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يتبين لنا من خلال المعطيات الموجودة في الجدول رقم 19 إجابات المراهقين على السؤال رقم 17 بعد عودتك من المؤسسة التربوية متى تفضل استخدام الألعاب الالكترونية؟ من خلال تحليلنا للجدول الموجود أعلاه لاحظنا تقارب في النسب حيث جاءت الإجابة بعد إنجاز واجباتك المنزلية ب 21 تكرار وبنسبة 52.5% تلتها الإجابة قبل إنجاز واجباتك المنزلية ب 19 تكرار وبنسبة 47.5%.

ومنه نستنتج أن المراهقين المتمدرسين محل الدراسة كل منهم لديه أفضلية في استخدام الألعاب الالكترونية فالبعض منهم يفضل اللعب بالألعاب الالكترونية بعد إنجاز الواجبات المدرسية والبعض الآخر يفضل اللعب قبل إنجاز الواجبات المدرسية.



الشكل 19: مخطط دائري يوضح متى يفضل المراهق استخدام الألعاب الالكترونية.



السؤال 18: هل تستخدم الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية؟

الجدول رقم 20: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 18.

هل تستخدم الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
45.0	18	نعم
55.0	22	لا
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

نلاحظ من خلال الجدول رقم 20 والذي يحتوي إجابات المراهقين على السؤال رقم 18 هل تستخدم الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية؟ حيث نجد أن أكثر الإجابات تكرار هي الإجابة ب لا وجاءت ب 22 تكرار وبنسبة 55% تليها الإجابة ب نعم وليس ببعيد عنها جاءت ب 18 تكرار وبنسبة 45%.

يتبين لنا من خلال تلك المعطيات الموجودة في الجدول أعلاه أن أكثر من نصف المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة وربما يكون سبب ذلك لاحترامهم للنظام الخاص بالمؤسسة في حين يستخدم البعض منهم الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة وقد يرجع سبب ذلك إلى إيمانهم الشديد على الألعاب الإلكترونية وهو ما يوحي إلى ظهور آثار سلبية على خلفية ذلك التصرف من بينها الرسوب في الدراسة.



الشكل 20: مخطط دائري يوضح عدد المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.

المحور الرابع: علاقة الألعاب الإلكترونية بالعلاقات الأسرية:

السؤال 19: هل تجتمع مع أفراد عائلتك أم يشغلك اللعب؟

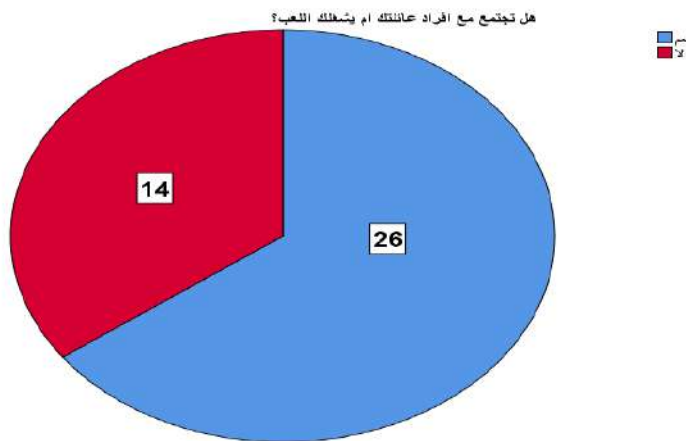
الجدول رقم 21: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 19.

هل تجتمع مع أفراد عائلتك أم يشغلك اللعب؟		
النسبة المئوية	التكرار	
65.0	26	نعم
35.0	14	لا
100	40	المجموع

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يوضح الجدول رقم 21 إجابات المراهقين على السؤال رقم 19 هل تجتمع مع أفراد عائلتك أم يشغلك وقت اللعب؟ نلاحظ أن الإجابة ب نعم كانت هي الأكثر تكرار حيث جاءت ب 26 تكرار ونسبة 65% أما الإجابة ب لا فجاءت 14 تكرار ونسبة 35%.

من خلال اطلاعنا على البيانات الموجود في الجدول يتبين لنا أن اغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تشغلهم الألعاب الالكترونية عن الاجتماع مع العائلة وهم يرون أن العائلة أهم بكثير من اللعب على عكس البعض منهم الذين يفرون في الجو العائلي وينشغلون باللعب ودليل ذلك هو تأخر في انجاز الواجبات وعدم احترام القوانين الخاصة بالمنزل.



الشكل 21: مخطط دائري يوضح عدد الإجابات على السؤال 19



السؤال 20: هل تشغلك الألعاب الإلكترونية على أداء الصلوات في وقتها؟

الجدول رقم 22: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 20.

هل تشغلك الألعاب الإلكترونية على أداء الصلوات في وقتها؟		
النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
100	40	لا

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

يبين الجدول أعلاه إجابات المراهقين على السؤال رقم 20 هل تشغلك الألعاب الإلكترونية على أداء الصلوات في وقتها؟ حيث كانت جميع الإجابات ب لا ب 40 تكرار وبنسبة 100%.

ومنه نلاحظ انه بالرغم من إيمان المراهقين المتمدرسين محل الدراسة على الألعاب الإلكترونية إلا أنهم لا ينشغلون عن أداء الصلوات في وقتها وهذا يدل حسن تربيتهم وأخلاقهم.



الشكل 21: مخطط دائري يوضح عدد الإجابات على السؤال 20



السؤال 21: هل تساعد أفراد أسرته في أعمال البيت أم تشغلك الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 23: يمثل إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة على السؤال رقم 21.

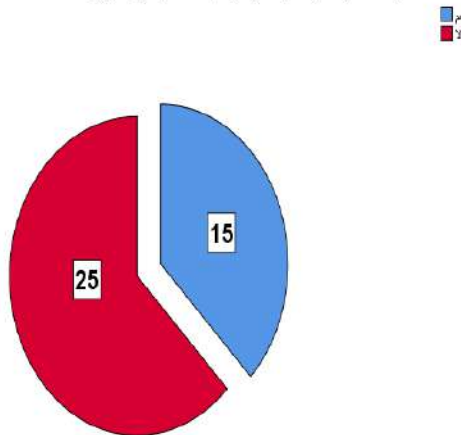
هل تساعد أفراد أسرته في أعمال البيت أم تشغلك الألعاب الإلكترونية؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	15	37.5
لا	25	62.5
المجموع	40	100

المصدر: إعداد الطالب مخرجات برنامج الإحصاء spss

نلاحظ من خلال الجدول رقم 23 الذي يوضح إجابات المراهقين على السؤال 21 هل تساعد أفراد أسرته في أعمال البيت أم تشغلك الألعاب الإلكترونية؟ حيث نجد أن أكثر الإجابات تكرار هي الإجابة ب لا وجاءت 25 تكرار وبنسبة 62.5% أما الإجابة ب نعم فجاءت ب 15 تكرار وبنسبة 37.5%

هذا الاختلاف في النسب هو شيء عادي بالنسبة للمراهقين المتمدرسين محل الدراسة لان المساهمة في أشغال البيت تخص في أغلبية الأوقات عنصر الإناث فهم الأكثر نشاط في أعمال البيت على عكس الذكور قلة منهم ما تجدهم يساهمون في أشغال البيت حتى بدون الانشغال بالألعاب.

هل تساعد أفراد أسرته في أعمال البيت أم تشغلك الألعاب الإلكترونية؟



الشكل 22: مخطط دائري يوضح عدد الإجابات على السؤال 20



نتائج الدراسة الميدانية:

من خلال المعطيات الكمية التي حصلنا عليها في دراستنا توصلنا الى جملة من النتائج وهي كالآتي:

نتائج متعلقة بالمحور الأول: عادات وانماط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية.

- بينت الدراسة أن أغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يلعبون الألعاب الالكترونية الموجودة على الانترنت وهذا يعود إلى المميزات التي تحتويها هذه الألعاب من حماس وإثارة.

- بينت الدراسة أن معظم المراهقين المتمدرسين في المؤسسة محل الدراسة لديهم في اليوم ساعة أو ساعتين لعب وهذا يدل على تأثير إدمان تلك الألعاب.

_ بينت الدراسة أن نسبة 77% من المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يمتلكون هواتف ذكية.

_ بينت الدراسة أن نسبة 97,5% يستخدمون جهاز خاص بهم في اللعب بالألعاب الالكترونية.

_ بينت الدراسة أن أغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يفضلون اللعب مع الأشخاص عبر الأنترنت وهو ما تفرضه عليهم بعض الألعاب مثل لعبة بوبجي وفري فاير لأن أسلوبها يعتمد على الأسلوب الجماعي.

نتائج متعلقة بالمحور الثاني: دوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية.

_ بينت الدراسة أن نسبة 80% من المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب عن طريق الانترنت وهذا متوقع لأن الانترنت هي الدليل الرسمي للألعاب.

_ بينت الدراسة أن من بين أفضل الألعاب التي يفضلها المراهقين المتمدرسين محل الدراسة وخاصة الألعاب الحربية هما لعبتي FREE FIRE وPUBG وذلك لكونهما من الألعاب المعاصرة والمميزة في تقنياتها.

_ بينت الدراسة أن نسبة 85% من المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يفضلون ألعاب المغامرة وذلك لما يحتويه هذا النوع من الألعاب من تشويق وإثارة.

_ بينت الدراسة أن نسبة 77.5% من المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يلعبون الألعاب الالكترونية لغرض التسلية والترفيه.



_ بينت الدراسة أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يلعبون الألعاب الالكترونية عندما يشعرون بالوحدة.

نتائج متعلقة بالمحور الثالث: ادمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي.

_ بينت الدراسة أن أغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا يستطيعون التحكم في وقت لعبهم.

_ بينت الدراسة أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة أنه عند التوقف عن اللعب بالنسبة لهم شعور عادي في حين يشعر بعضهم بقليل من التعب.

_ بينت الدراسة أن بعض المراهقين المتمدرسين محل الدراسة أن هدفهم من هذه الألعاب الالكترونية هو التحكم التقنيات الانترنت.

_ بينت الدراسة أن نسبة 72.5% المراهقين المتمدرسين محل الدراسة ان الألعاب الالكترونية لا تسبب لهم انعزال عن العائلة.

_ بينت الدراسة أن نسبة 97.5% المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يرون أن الألعاب الالكترونية ليست هي الحل الأمثل لحل مشاكلهم اليومية.

_ بينت الدراسة أن أغلب المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لم يتحسن مستواهم الدراسي في ظل ممارستهم للألعاب الالكترونية.

_ بينت الدراسة أن بعض المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يرون أن الألعاب ليست عائق في حل واجباتهم المنزلية.

_ بينت الدراسة أن نسبة 45% من المراهقين المتمدرسين محل الدراسة يمارسون الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية.

نتائج متعلقة بالمحور الرابع: علاقة الألعاب الالكترونية بالعلاقات الاسرية.

_ بينت الدراسة أن معظم المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تشغلهم الألعاب الالكترونية عن الاجتماع مع العائلة.

_ بينت الدراسة أن جميعا المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا تلهيهم الألعاب الالكترونية عند أداء الصلوات في وقتها.



بينت الدراسة أن نسبة 62.5 المراهقين المتمدرسين محل الدراسة لا يساعدون عائلاتهم في أشغال البيت بسبب الانشغال باللعب.

النتائج العامة:

س1: ماهي عادات وأنماط استخدام المراهقين المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الإلكترونية؟

من خلال إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة محل الدراسة نستنتج أن جميعهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بما فيهم الذكور والإناث وأن معظمهم يستخدمون الألعاب الموجودة على الأنترنت ولديهم في اليوم ساعة أو ساعتين لعب يوميا.

س2: ماهي دوافع استخدام المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الإلكترونية؟

من خلال إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة محل الدراسة يتبين لنا أن جميعهم يملكون جهاز خاص بهم سواء كان ذلك الجهاز هاتف ذكي أو جهاز اللوحة الإلكترونية أو حاسوب كما أنهم يمتلكون الحرية الكاملة في اللعب وأن أغلبهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية عندما يشعرون بالوحدة وذلك لغرض التسلية والترفيه.

س3: فيما يتمثل أثر إدمان المراهقين المتمدرسين في ثانوية الشهيد محمد بالشحم بورقلة للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

من خلال إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة محل الدراسة نستنتج أن معظمهم لم يتحسن مستواهم في ظل لعبهم للألعاب الإلكترونية ربما يكون ذلك بسبب الانشغال باللعب والتفكير به كما أن أغلبهم يتركون حل واجباتهم الى ما بعد اللعب وأن نسبة 45% منهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية.



س4: ماهي علاقة الألعاب الإلكترونية بالعلاقات الأسرية؟

ـ من خلال إجابات تلاميذ ثانوية محمد بالشحم بورقلة محل الدراسة نستنتج أن معظمهم لا يساعدون عائلاتهم في أشغال البيت كما أن نسبة 37% منهم لا يجتمعون بالعائلة لانشغالهم باللعب.

الاقتراحات والتوصيات:

- من خلال ما سبق من الدراسة الميدانية نستنتج بعض الاقتراحات والتوصيات وهي كالآتي:
- توعية التلاميذ المراهقين من خطورة الألعاب الإلكترونية وذلك لما تلحقه من سلبيات بدنية وفكرية ونفسية.
- ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء استعمال الألعاب الإلكترونية من حيث اختيار نوع الألعاب وتحديد مدة معينة مخصصة للعب.
- توفير اقتراحات بديلة لتلك الألعاب الإلكترونية كممارسة النشاطات البدنية.
- بناء الحصانة في نفس المراهق ليبتعد ذاتيا عن مل ما هو ضار ومخالف للعادات والتقاليد وممارسة الألعاب العنيفة التي ترسخ فيه الأفكار السيئة.
- تذكير التلاميذ المراهقين بضرورة التركيز على الدراسة وعدم الانشغال بمجال الألعاب.



خلاصة الفصل:

تطرقنا في هذا الفصل إلى تفريغ البيانات وتبويبها وتصنيفها حسب المتغيرات فبهذا توصلنا إلى نتائج العامة لدراسة والتي شكلت نقاط أساسية لمناقشة النتائج المتوصل إليها على ضوء الدراسات السابقة كما أننا تطرقنا إلى مجموعة من التوصيات والاقتراحات.



خاتمة



خاتمة:

لقد سعينا من خلال دراستنا التي تناولت موضوع ادمان المراهقين على الألعاب الالكترونية وأثره على التحصيل الدراسي.

إن الإقبال الكبير الذي تشهده هذه الفئة من المراهقين المتمدرسين على هذا النوع من الألعاب أخذ حيزا كبيرا من اهتمامهم وذلك نظرا لما تتميز به من خصائص وتقنيات حديثة وسهولة انعكس سلبا على حياتهم الدراسية.

هذه الدراسة حسب نتائجها التطبيقية توصلت إلى أنه هناك أثر واضح لإدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية هذا الإدمان الذي يؤثر بشكل مباشر وغير مباشر على التحصيل الدراسي حيث يؤثر سلبا في الغالب على الفئتين الذكور والإناث.

وفي الأخير يمكن القول بأن مثل هذه الأعمال يجب أن تتجه إلى دراسة تفصيلية أكثر عمقا وتحليلا.

قائمة الجداول

الجدول رقم 01	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.
الجدول رقم 02	توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر.
الجدول رقم 03	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال الاول.
الجدول رقم 04	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال الاول.
الجدول رقم 05	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال 03.
الجدول رقم 06	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال 04
الجدول رقم 07	يمثل مع من يفضل المراهق اللعب
الجدول رقم 08	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال 06.
الجدول رقم 09	يمثل حالات إجابة المراهقين على السؤال 06.
الجدول رقم 10	يمثل الألعاب الذي يفضلها المراهق.
الجدول رقم 11	لماذا يستخدم المراهق الألعاب الالكترونية؟
الجدول رقم 12	يوضح متى يلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟
الجدول رقم 13	يوضح هل يتحكم المراهق في وقت لعبه؟
الجدول رقم 14	يوضح بماذا يشعر عند التوقف عن اللعب؟
الجدول رقم 15	يوضح ماذا تعلم المراهق من الألعاب الإلكترونية؟
الجدول رقم 16	يوضح هل ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية يسبب له الانعزال عن العائلة
الجدول رقم 17	يوضح هل تساعد الألعاب الإلكترونية المراهق على حل مشاكلك اليومية
الجدول رقم 18	يوضح إجابات عن السؤال هل تحسن مستواك الدراسي وانت تلعب اللعبة
الجدول رقم 20	يوضح هل يستخدم المراهق الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية
الجدول رقم 21	يوضح هل يجتمع المراهق مع افراد عائلتك ام يشغلك اللعب.
الجدول رقم 22	يوضح هل تشغل الألعاب الإلكترونية المراهق على أداء الصلوات في وقتها
الجدول رقم 23	يوضح هل يساعد المراهق افراد اسرتك في اعمال البيت ام تشغلك الألعاب الإلكترونية



قائمة المراجع والمصادر

المراجع:

قائمة المراجع:

1. ارنوط بشرى إسماعيل احمد، إدمان الانترنت وعلاقته بكل من إبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية بالزقازيق، جامعة الزقازيق، 2007، ص44.
- 2- جلال خالد محمد السعيد، تأثير الاستخدام المفرط للإنترنت على بعض المتغيرات الشخصية لدى طلاب الجامعة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، القاهرة ، 2005، ص 22.
- 3- محمد صديق محمد حسن، مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع، مسؤول التحقيقات الصحفية، سكريتارية التحرير، 2005، ص 58.
- 4- محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار الصادر، بيروت، 2009، ص ص 741.740.
- 5- حنان عبد الحميد الغناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص15.
6. عبيد الحربي، فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية، 2002، ص47
- 7- سميحة برتيمه، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية) جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2017، ص24.
- 8- محمد بن مكرم بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 3، دار الصادر، بيروت، 2009، ص19.
- 9- مي عبد الله، المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال، ط1. (بيروت: دار النهضة للنشر، 2014) ص81.
- 10- جرجس ميشال جرجس، مصطلحات التربية والتعليم، ط1. (بيروت: دار النهضة العربية، 2005) ص132.
- 11- محمود جمال السلخي، التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به، ط1، دار الرضوان، عمان، 2013، ص25.
- 12- عكاشة، محمود فتحي، الصحة النفسية، مطبعة الجمهورية، الإسكندرية، مصر، 1999، ص184.
13. بدوي احمد مصطلحات التربية وعلم النفس، دار الفكر العربي، القاهرة، 1980، ص35

14. لارامي وفالي، البحث في الاتصال عناصر المنهجية، ترجمة: مجموعة من الأساتذة، مراجعة وتدقيق: فضيل دليو، ط1، مخبر علم اجتماع الاتصال، جامعة منثوري قسنطينة، الجزائر، 2009، ص26.
15. مورييس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة: بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، ط2، دار القصة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008، ص99.
16. زكرياء الشربيني، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، 2012، ص155.
17. عبد الغاني عمار، منهجية البحث في علم اجتماع، الإشكاليات، التقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، 2008، ص54.
18. مروان عبد المجيد إبراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان، ط1، ص163.
19. د. غادة ممدوح، العنف الإعلامي سيكولوجية العدوان نفسيا واجتماعيا، ط1، القاهرة، 2018، ص187.
20. كوثر هاني، أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة، ص 10.
21. أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري، دراسة ميدانية من منظور عينة الأولياء بمدينة أم بواقي، ص15.
22. بوصلعة كلثوم. مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علم اجتماع التربية، تخصص علم اجتماع التربية، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة أدرار، ص 16.

البيانات الشخصية:

الجنس: ☐ ذكر ☐ أنثى

العمر:

المحور الأول: عادات وانماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

1- هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الانترنت؟

☐ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- كم وقت تقضيه في اللعب يوميا؟

☐ أقل من ساعة ☐ من ساعة الى ساعتين ☐ من ساعتين الى ثلاثة ☐ أكثر من ثلاث ساعات

3- كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر جهاز؟

☐ الحاسوب ☐ الهاتف الذكي ☐ اللوحة الإلكترونية ☐ جهاز psp

4- ماهي ملكية الجهاز المستخدم في اللعب؟

☐ عبر الجهاز الخاص بك ☐ عبر جهاز الأصدقاء ☐ عبر جهاز أحد افراد العائلة ☐ عبر مقهى الانترنت

5- مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

☐ بمفردك ☐ مع الأصدقاء ☐ مع الأهل ☐ مع الاشخاص عبر الانترنت

المحور الثاني: دوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية:

6- كيف تتعرف على آخر الاصدارات للألعاب؟

☐ عن طريق الأصدقاء

☐ عن طريق الانترنت

☐ عن طريق الإخوة

7- ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

☐ Call of Duty

☐ PUPG

☐ free fire

ألعاب أخرى اذكرها

.....

8- ما هي الألعاب التي تفضل لعبها (رتبها حسب التفضيل)؟

☐ ألعاب الذكاء وتحفيز الدماغ

☐ ألعاب المغامرة

☐ ألعاب الأزياء والتجميل

☐ الرسم والموسيقى

9- لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

☐ تطوير الموهبة

☐ تنمية الذكاء

☐ للتسلية والترفيه

☐ حب الفضول

10- متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

☐ عندما تكون متضايق نفسيا

☐ عندما تكون مرتاح نفسيا

☐ عندما تشعر بالوحدة

☐ عندما تواجه مشكلة

☐ بعد التعب من الدراسة

المحور الثالث: إدمان المراهق على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتحصيل الدراسي:

11- هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية؟

☐ لا أستطيع

☐ قليلا

☐ دائما

12- بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟

☐ شعور عادي

☐ القلق والتوتر

☐ التعب

13- ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟

- ☐ التحكم في تقنيات الانترنت ☐ الإثراء اللغوي ☐ اكتساب معلومات جديدة ☐ اكتساب لغات أجنبية ☐ تدعيم التحصيل الدراسي ☐ زيادة الذكاء

14-استخدامك للألعاب الإلكترونية يسبب لك الانعزال عن العائلة؟

- ☐ نعم ☐ لا

15-تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشاكلك اليومية؟

- ☐ نعم ☐ لا

16-هل تحسن مستواك الدراسي وانت تلعب اللعبة؟

- ☐ نعم ☐ لا

17-بعد عودتك من المؤسسة التربوية، متى تفضل استخدام الألعاب الإلكترونية؟

- ☐ قبل إنجاز واجباتك المدرسية
- ☐ بعد إنجاز واجباتك المدرسية

18-هل تستخدم الألعاب الإلكترونية داخل المؤسسة التربوية؟

- ☐ نعم ☐ لا

المحور الرابع: علاقة الألعاب الإلكترونية بالعلاقات الأسرية:

19-هل تجتمع مع افراد عائلتك ام يشغلك اللعب؟

- ☐ نعم ☐ لا

20-هل تشغلك الألعاب الإلكترونية على أداء الصلوات في وقتها؟

- ☐ نعم ☐ لا

21-هل تساعد افراد اسرتك في اعمال البيت ام تشغلك الألعاب الإلكترونية؟

- ☐ نعم ☐ لا

