الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم الاجتماع

الرقم التسلسلي: ....

رقم التسجيل: .....

جامعة الشاذلي بن جديد
UNIVERSITE CHADLI BENDJEDID

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

تخصص: اتصال

بعنوان:

علاقة استخدام الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية للتلميذ

(دراسة ميدانية بمتوسطة 01 نوفمبر 1954-القالة-)

إعداد الطالبتين:
- بومزين حنان
- مدار سلوى

اشراف:
معاوي سامية

لجنة المناقشة:

اسم ولقب الأستاذ	الرتبة	مؤسسة الانتساب	الصفة
د/ بوخاري أم هاني	أستاذة محاضرة"أ"	جامعة الشاذلي بن جديد	رئيسا
د/ معاوي سامية	أستاذة محاضرة"ب"	جامعة الشاذلي بن جديد	مشرفا ومقررا
د/ مناعي وسيلة	أستاذة محاضرة"ب"	جامعة الشاذلي بن جديد	عضوا ممتحنا

السنة الجامعية : 2022 / 2023م

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

قال رسول الله صلى الله عليه و سلم :

"من لم يشكر الناس لم يشكر الله "

الحمد الله على إحسانه و الشكر له على توفيقه و امتنانه و نشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له تعظيما لشأنه و نشهد أن سيدنا و نبينا محمد عبده و رسوله الداعي إلى رضوانه صلى الله عليه و على آله و أصحابه و أتباعه و سلم.

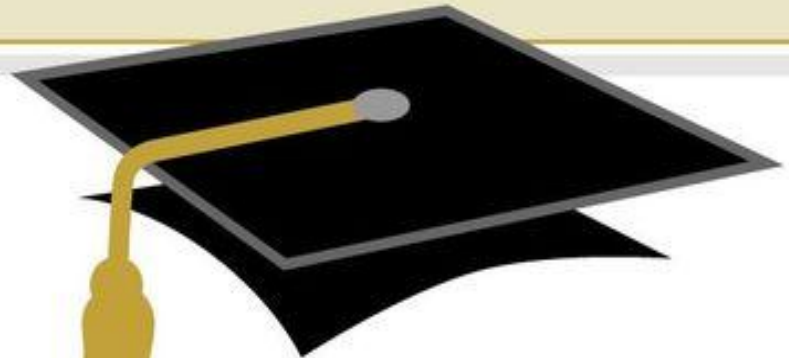
ه و تعالى على توفيقه لنا لإتمام هذا البحث المتواضع أتوجه بالشكر الجزيل شرافها على مذكرة بحثي الأستاذة " معاوي سامية "التي لن تكفي حروف هذه قها، ولتوجيهاتها العلمية ؛ و التي ساهمت بشكل كبير في إتمام و استكمال أساتذة قسم علم الاجتماع ؛ كما أتوجه بخالص شكري و تقديري إلى كل من اعدني من قريب أو من بعيد على إنجاز و إتمام هذا العمل.

"رب أوزعني أن أشكر نعمتك التي أنعمت علي و على والدي و أن أعمل صالحاً ترضاه و أدخلني برحمتك في عبادك الصالحين".

أهدي تخرجي ونجاحي إلى الإنسانة العظيمة التي تمنت أن تفرح عينها برؤيتي في يوم تخرجي، إلى التي يحتضنها التراب قبل أن تتحقق أمنيتها، إلى التي ينقصني وجودها لكني وعلى ثقة أنها فرحة في قبرها، إلى سر قوتي وعزيمتي إلى أمي رحمها الله "بوزرقي عائشة "جعل مثواها جنات النعيم.

أهدي تخرجي وثمرة تعبي إلى زوجي "محمد الطاهر"؛ وإلى التي حروفها تتناغم مع روحها النقية التي تشبه الورد في جماله إلى صديقتي "بومزين حنان "ألف شكر من القلب لك .

سلوى



الحمد الله أولا ودائما وأبدا؛ شكرا لكل من ساندني في مسيرتي الدراسية أهدي تخرجي ونجاحي إلى لا اقتباس ولا نص يكفي للحديث عنها إلى "أمي" ، كما أتوجه بالشكر إلى أبي و أخوتي وزوجة أخي وصديقتي "قويرة راشدة".

حنان

فهرس المحتويات

المحتويات	الصفحة
شكر وعرفان	
الإهداء	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
الملخص بالعربية	
الملخص بالانجليزية	
مقدمة	أ – ب
الفصل الأول: موضوع الدراسة	
أولا: الإشكالية	4 – 6
ثانيا: أسباب اختيار الموضوع	7
ثالثا: أهمية الدراسة	7
رابعا: أهداف الدراسة	8
خامسا: تحديد المفاهيم	8 – 11
سادسا: الدراسات السابقة	12 – 17
الفصل الثاني: المعالجة السوسيولوجية للموضوع	
تمهيد	19

فهرس المحتويات

أولا: الألعاب الالكترونية	
1- النشأة والتاريخ	22 - 20
2- أنواع الألعاب الالكترونية	23
3- أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية	25 - 24
4- تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع	26 - 25
5- فوائد الألعاب الالكترونية	28 - 27
6- مخاطر الألعاب الالكترونية	29 - 28
7- دور الأسرة في التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية على أطفالهم	31 - 30
8- النظريات المفسرة لألعاب الالكترونية	34 - 31
ثانيا: الصحة النفسية للتلميذ	
1- مستويات الصحة النفسية	36 - 35
2- معايير الصحة النفسية	38 - 36
3- مظاهر الصحة النفسية	39
4- أهمية الصحة النفسية	41 - 40
5- العوامل المؤثرة في الصحة النفسية	43 - 42
6- النظريات المفسرة للصحة النفسية	45 - 43
خلاصة	46
الفصل الثالث: المعالجة المنهجية للموضوع	
تمهيد	48

1- المنهج المستخدم	49
2- أدوات جمع البيانات	51 - 50
3- مجالات الدراسة	52 - 51
4- العينة وخصائصها	56 - 52
خلاصة	57
الفصل الرابع: تحليل البيانات وتفسير النتائج	
أولا: عرض وتحليل البيانات	85 - 59
ثانيا: نتائج البحث	87-86
خاتمة	90-89
قائمة المراجع	97-92
الملاحق	

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس	53
02	يبين توزيع أفراد العينة حسب السن	54
03	يبين توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي	55
04	يبين مدى استخدام التلميذ الألعاب الالكترونية	59
05	يبين المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في استخدام الألعاب الالكترونية	60
06	يبين فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	61
07	يبين عدد ممارسة التلميذ لألعاب الالكترونية في اليوم	62
08	يبين نوع الألعاب التي يفضل التلميذ استخدامها	63
09	يبين ما يجذب التلميذ في الألعاب الالكترونية	64
10	يبين الألعاب التي يفضلها التلميذ للعب	65
11	يبين دافع استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	66
12	يبين شعور التلميذ أثناء اللعاب بالألعاب الالكترونية	67
13	يبين تصرف التلميذ عند خسارته اللعبة	68
14	يبين شعور التلميذ عند الانتهاء من اللعب بهاته الألعاب	69
15	يبين السلوك الذي يكتسبه التلميذ بعد ممارسته الألعاب الالكترونية	70
16	يبين الوقت المفضّل لاستخدام الألعاب الالكترونية لدى التلميذ عند عودته من المؤسسة التربوية	71
17	يبين استجابة التلميذ لطلب والديه بالتوقف من اللعب والقيام بواجباته المدرسية	72
18	يبين طريقة قيامه باستخدام الألعاب الالكترونية	73
19	يبين ما إذا كان التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية	74
20	يبين التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الالكترونية	75
21	يبين استدعاء الأساتذة الأولياء بسبب إهمال أبنائهم الدروس والواجبات	76
22	يبين أثر استخدام الألعاب الالكترونية على النتائج الدراسية لدى التلميذ	77
23	يبين ما إذا كان التلميذ يوفّق بين ممارسته الألعاب الالكترونية والمواظبة في دراسته	78

24	يبين مدى مراقبة الأولياء أبنائهم عند استخدامهم الألعاب الالكترونية	79
25	يبين المدة التي يمنحونها الأولياء لأبنائهم من أجل استخدام الألعاب الالكترونية	80
26	يبين أسباب تأييد الأولياء لاستخدام أبنائهم الألعاب الالكترونية	81
27	يبين المهارات العقلية التي يكتسبها التلميذ نتيجة استخدامه الألعاب الالكترونية من خلال تحفيزه من طرف والوالدين	82
28	يبين تشجيع الوالدين لاستخدام أبنائهم ألعاب معينة	83
29	يبين التدابير والإجراءات التي يتخذها الوالدين لحماية ابنهم من أخطار الألعاب الالكترونية	84
30	يبين تقييم التلاميذ لأثر الألعاب الالكترونية على نفسيته وسلوكه	85

فهرس الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس	54
02	يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن	55
03	يوضح توزيع أفراد العينة حسب نتائج التحصيل الدراسي	56

ملخص

الملخص بالعربية

تمحورت إشكالية الدراسة الراهنة الموسومة بـ " علاقة استخدام الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية للتلميذ" حول الثورة الالكترونية التي شاهدتها المجتمعات الإنسانية على جميع الأصعدة وتأثيرات ذلك على سلوكيات الأفراد وتفاعلاتهم .

حيث تعتبر الألعاب الالكترونية الأكثر شيوعا في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة و المرتبطة بتقنيات الإعلام و الاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق وتمتاز الألعاب الالكترونية بما لها من تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، فهي تكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها وتشويقها الفعال.

وفي الغالب تجذب المراهقين أكثر من الشباب والراشدين، خاصة أن هذه الفئة يزاولون الدراسة، فمن المؤكد أن استخدام الألعاب لها تأثير على صحتهم النفسية بصفة عامة.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة الأسباب الجاذبة للتلميذ نحو الألعاب الالكترونية، والكشف عن علاقة استخدامها بصحته النفسية، مع تسليط الضوء على الآثار الناتجة عنها .

ولقد قمنا بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

- **ما علاقة استخدام الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية للتلميذ؟**

والذي اندرج تحته الأسئلة الفرعية التالية:

- **ما علاقة مدة استخدام الألعاب الالكترونية بتنامي السلوكيات العدوانية لدى التلميذ؟**
- **ما علاقة التمرس على استخدام الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي لدى التلميذ؟**
- **ما علاقة تحفيز الآباء لاستخدام الألعاب الالكترونية بتنمية مهاراتهم العقلية؟**

ملخص

ولقد تم استخدام المنهج الوصفي للتوصل إلى حقائق متعلقة بإشكالية الدراسة، إضافة إلى أدوات ج البيانات مثل: الاستمارة التي سمحت بجمع أكبر قدر ممكن من البيانات و المعلومات حول الموضوع، كما تم اعتماد العينة القصدية ربحا للوقت، والأكثر ملائمة للدراسة ؛ حيث تم تقسيم هذا البحث إلى قسمين: الأول نظري والثاني ميداني يضم مجموعة من الفصول.

وبناء على ما سبق تم التوصل إلى النتائج التالية المحققة لتساؤلات الدراسة:

- **توجد علاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية و الصحة النفسية للتلميذ، حيث اتضح أن لنوع الألعاب الالكترونية والمدة الزمنية التي يقضيها في ممارستها لها تأثير على الجانب النفسي والسلوكي للتلميذ.**
- **اتضح أن هناك علاقة بين مدة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية وتنامي السلوك العدواني ، مما قد يصطحبها إدمان وهذا ما ينعكس على انتهاج سلوك عدواني ضد أقرانه والآخرين في العالم الواقعي .**
- **هناك علاقة بين التمرس على استخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي للتلميذ وذلك لأن معظمهم يعطي الأولوية لممارسة الألعاب قبل الواجبات المدرسية وبالتالي فإن الألعاب تستنفذ جهدهم وتركيزهم ما يثبت تراجع مستوياتهم الدراسية .**
- **توجد علاقة بين تحفيز الأولياء لاستخدام الألعاب الالكترونية وتنمية مهارات أبنائهم الذهنية .**

Summary

The problem of the current study marked "The Relationship of the Use of Electronic Games to the Mental Health of the Pupil" centred on the electronic revolution witnessed by human societies at all levels and its effects on individuals' behaviors and interactions.

Electronic games are the most popular in this era with the unprecedented expansion of modern and media-related technologies in the last two decades of the twentieth century. Electronic games have a special impact because of the multimedia used in them. They are important because of their attractiveness and active thrill.

Adolescents often attract more than young people and adults, especially as they study, the use of games is certainly having an impact on their overall mental health.

This study aimed to find out the pupil's attractions towards electronic games, and to reveal their relationship to his mental health, while highlighting the effects of them.

We have asked the following key question: - What does the use of electronic games relate to a pupil's mental health?

Below are the following sub-questions:

- How long are electronic games used related to a pupil's growing aggressive behaviour?
- What does practising using electronic games relate to a pupil's educational achievement?
- What does motivating parents to use electronic games have to do with developing their mental skills?

The descriptive curriculum has been used to arrive at facts related to the study's problematique, as well as data-based tools such as: the form that allowed for the collection of as much data and information as possible on the subject, the intentional sample has been adopted for time gain, and the most appropriate for the study; This research was divided into two sections: the first theoretical and the second field with a set of chapters.

Based on the foregoing, the following findings of the study's questions have been reached:

- There is a correlation between the use of electronic games and the mental health of the pupil, as it has been shown that the type of electronic games and the length of time spent exercising them have an impact on the pupil's psychological level.

- It turns out that there is a correlation between the duration of the pupil's use of electronic games and the growth of aggressive behaviour, which can be accompanied by addiction and this is reflected in aggressive behaviour against peers and others in the real world.

- There is a correlation between the practice of using electronic games and the student's educational achievement because most of them prioritize playing games prior to school duties and therefore the games exhaust their effort and focus as evidenced by the decline in their educational levels.

- There is a connection between motivating parents to use electronic games and developing their children's skills.

مقدمة

مقدمة

يعيش العالم اليوم ثورة رقمية هائلة أفرزها التطور الحاصل في تكنولوجيا الاتصال والتقنيات الحديثة خلال العقدين الآخرين، حيث أضحى الناس على اختلاف أعمارهم وأجناسهم يعيشون في بيئة اتصالية شاملة يتحكم فيها جملة من الوسائل في مقدمتها الهواتف الذكية و مواقع الانترنت، وكذا شبكات التواصل الاجتماعي والألعاب الالكترونية وغيرها، وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية، وتأثيرها على الفرد والمجتمع يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، إلا أن الأطفال وخاصة المراهقين في السن المبكر هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية، ففي هذه المرحلة يرغب الطفل المراهق في اكتشاف أنفسهم والاستقلال عن والديهم لكن افتقارهم للخبرات الحياتية التي تمكنهم من الاعتماد على أنفسهم ومواجهة التحديات جعلتهم يبحثون عن بدائل، والبديل الذي لجأ إليه في هذه المرحلة كان الانغماس في الألعاب الالكترونية .

فمع التعقيدات التكنولوجية أصبحت الألعاب تعطي للطفل حوافز نفسية مشجعة للمزيد من ممارستها، فالتطور التقني لهذه الألعاب والتقنيات المتنوعة واتساع وسائل انتشارها بسهولة سواء عن طريق الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو التلفاز أو الانترنت تلقي بحوافز واستثارة أكثر للطفل وبالتالي إلى اللهاث والمزيد من الجديد والانغماس المطور فيها.

ومع هذا التصاعد والتطور التقني ازدادت الدراسات و الأبحاث حول الآثار السلبية على الأطفال في سن المراهقة، وتمحورت الدراسات حول نشوء وزيادة العنف والجرائم وتدني التحصيل الدراسي وفقر المهارات الاجتماعية إلى درجة الوصول للإدمان .

حيث أن تعلق الطفل بهذه الألعاب يشكل خطورة كبيرة فهي تشوه في ذهنه صورة العالم والعلاقات الشخصية وعليه تصبح رافدا يتسرب منها الأفكار والتصورات والسلوك، وتضفي على مكنونات نفسيته عالما غريبا خاصا يؤدي إلى استنفاذ قواه وقدراته الطبيعية الذهنية.

وانطلاقا مما سبق، سنحاول توضيح هذه الفكرة من خلال تقسيم هذه الدراسة المتواضعة إلى مجموعة من الفصول، التي تسلط الضوء على إمكانية وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية للتلميذ .

لذلك جاء تقسيمنا لهذه الدراسة كما يلي:

الفصل الأول: تم التطرق إلى : إشكالية الدراسة و التساؤلات، أسباب اختيار الموضوع، أهمية الدراسة ، أهدافها، وتحديد المفاهيم وفي الأخير الدراسات السابقة.

الفصل الثاني: ينشطر إلى جزأين مفصلين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية للتلميذ .

الفصل الثالث: مخصص للإجراءات الميدانية التي اعتمدناها في الدراسة ابتداء من المنهج المستخدم و أدوات جمع البيانات و مجالات الدراسة وفي الأخير العينة وخصائصها.

الفصل الرابع: تضمن تحليل البيانات وتفسير النتائج المحصل عليها .

الفصل الأول:
موضوع الدراسة

أولا: الإشكالية

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع

ثالثا: أهمية الدراسة

رابعا: أهداف الدراسة

خامسا: تحديد المفاهيم

سادسا: الدراسات السابقة

أولا: الإشكالية

عرفت المجتمعات الإنسانية خلال السنوات الأخيرة تطوراً تكنولوجيا في مختلف المجالات الحياتية حيث أنّها كانت الحياة مرهقة وكانت الأعمال اليومية والمهنية تستهلك الكثير من الوقت، لكن اليوم تمّ توفير فرص هائلة من خلال التقنيات التي تقوم بدور مهما في حياة الفرد، وتم تسيير الوصول إلى التعليم والطب والصناعة والتواصل، وما إلى ذلك، هذا نتيجة التكنولوجيا الحديثة، نظرا للراحة والكفاءة التي توفّرها .

فقد وفّرت التكنولوجيا على مستوى التعليم فرص الدراسة عن بُعد وخلق المنصات التعليمية الالكترونية لتسهيل الوصول إلى المعلومات في أي وقت، بالإضافة إلى التعلم واكتساب المعرفة في مختلف المجالات من خلال الدورات الالكترونية ومقاطع الفيديو .

أما على الصعيد المهني فهناك العديد من الوظائف والمهن التي استحدثت مع زيادة التكنولوجيا وانتشار التطبيقات والمواقع الإلكترونية فأصبحت هناك وكالات خاصة للتسويق الإلكتروني أو ما يعرف بالتجارة الإلكترونية، كما انتشرت أيضا مواقع العمل عن بُعد واستُحدثت الكتب والصحف والمجالات الإلكترونية التي استبدلت بالكثير من المطابع والصحف.[1]

إلا أن التكنولوجيا أثرت على التواصل الشخصي فأصبحت مواقع التواصل الاجتماعي هي المحرك الأساسي للتواصل الإنساني فقد استبدل التواصل الحقيقي بين الناس بالمحادثة عبر الانترنت، فالإفراط في الأجهزة والتطبيقات والمواقع تؤدي إلى الإمهان في العلاقة سواء مع أفراد المجتمع المحيطين بالفرد أو مع أفراد عائلته .

وبالتالي أصبح الفرد يعيش في عالم افتراضي تحكمه برامج وتطبيقات جديدة ترتكز أساسا على ارتباط الحواسيب المحمولة والهواتف الذكية واللوحات الرقمية بالشبكة العنكبوتية أي الانترنت وفي ظل انتشار

[1]. ولاء أبو دياك، العلاقة بين تكنولوجيا الاتصال والتغيير الاجتماعي، على الموقع الالكتروني، https://www.aljazeera.net/ مقال الكتروني نشر بتاريخ 2017/02/01 ، الاطلاع بتاريخ 2023/02/20 .

هذه الأخيرة وإمكانية الولوج إليها من مختلف شرائح المجتمع وذلك على الأجهزة الالكترونية تم إنتاج تصميم الألعاب الإلكترونية التي تتيح اللعب بشكل مباشر وبنظام تفاعلي منفردا كان أو ضمن مجموعات[1].

إنّ الألعاب الإلكترونية جانبين: جانب ايجابي يتمثل في كونها تساهم في تنمية الذكاء وبناء الشخصية والقدرات الذهنية والمهارات العقلية وأنها تحسن عملية التفكير السريع والتركيز والدقة والمهارة في حل المشكلات.

والجانب الثاني: هو جانب سلبي يتعلق بمضمون ونوعية هذه الألعاب فتجد منها ما تمجّد العنف الذي يورث السلوك العدواني بشكل مباشر وغير مباشر وأيضا التشجيع على الانتحار وإيذاء النفس كما هو الحال في لعبه الحوت الأزرق ولعبة مريم التي راح ضحيتها العديد من الأطفال المراهقين في العديد من دول العالم وفي هذا نجد الجزائر واحدة من بين هذه الدول التي تعاني من هذه المشكلة.[2]

ونظرا للانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية فقد صاحبته تأثيرات على المجتمع بصفة عامة والمراهقين بصفة خاصة، حيث تعتبر هذه الأخيرة من المراحل العمرية الحساسة في حياة الفرد، كونها نهائية مرحلة الطفولة وبوابة الرشد التي فيها يكتمل النمو الجسمي والعقلي والانفعالي والاجتماعي الممزوج بالتقلب الشديد في المزاج والانفعال، وهذا ما يعرف بالظواهر الخاصة للمراهقة وبالتالي تجعله يواجه صعوباته في التكيف مع محيطه الخارجي وهذا ما يؤدي به إلى صراعات داخلية وخارجية تجعله يبحث عن بدائل تشعره بالراحة وتلبي حاجته وتملئ أوقات فراغه وتثير له التعبير عن مكبوتاته دون خوف أو قلق، وهنا تظهر الألعاب الإلكترونية كأفضل البديل بالنسبة للمراهق .

---

[1]. نورهان ناصر، مقدمة وخاتمة عن التقدم العلمي والتكنولوجي على الموقع الالكتروني https://www.almrsal.com/، مقال الكتروني نشر بتاريخ 2022/01/08 الاطلاع بتاريخ 2023/02/20 .

[2]. رندا محمد سيد أحمد، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد 3، العدد 51، 2020 ، ص 888 .

إن انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية في الجزائر وعلى غرارها ولاية الطارف عرفت استخداماتها في أوساط المراهقين بشكل عام و المتمدرسين بشكل خاص، لدرجة أصبح لها تأثيرات متعددة الجوانب في حياة التلميذ سواء تعلق الأمر بالجانب المعرفي والتحصيل الدراسي أو الجانب النفسي.

وعليه فإنّ الصحة النفسية للتلميذ تعتبر من أهم جوانب التنمية الاجتماعية والمعرفية إذ يحتاج الأطفال المتمدرسين إلى أن تكون لديهم حالة صحية نفسية جيدة لأن الصحة النفسية هي جزء أساسي من الصحة العامة للتلاميذ، فتعزيز مهارات حياة التلميذ على أداء الواجبات المدرسية ومهارة تكوين علاقات ايجابية مع الآخرين والتكيّف مع الانفعالات وتقبل الآخرين تعزّز صحته النفسية.[1]

وعليه تشكل الصحة النفسية أهمية كبرى لارتباطها المباشر بشريحة المستقبل، وهي تلاميذ جيل الغد، فالصحة الجيدة استثماراً للمستقبل .

انطلاقا من كل هذا فإنّ إشكالية بحثنا تدور حول العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة النفسية لدى التلميذ بولاية الطارف باعتبار أن مرحلة المراهقة من أهم مراحل العمرية في حياة الفرد لِما تتميز به من خصوصية خاصة المراهقين الذين يزاولون دراستهم في الطور المتوسطي.

وعليه فإن إشكالية دراستنا تتمحور حول التساؤل التالي:

- ما علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية بالصحة النفسية للتلميذ ؟

وتتفرع عن هذا السؤال الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية:

- ما علاقة مدة استخدام الألعاب الإلكترونية بتنامي السلوكيات العدوانية لدى التلميذ؟
- ما علاقة التمرّس على استخدام الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى التلميذ؟
- ما علاقة تحفيز الآباء لاستخدام الألعاب الإلكترونية بتنمية مهاراتهم العقلية؟

[1]. خليل البخاري، الصحة النفسية ضرورة وأولوية تعليمية، على الموقع الالكتروني https://bayanealyaoume.press.ma/، مقال الكتروني نشر بتاريخ 2020/08/10 ، الاطلاع بتاريخ 2023/02/24 .

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع

تتمثل دوافع وأسباب اختيار موضوع الدراسة فيما يلي:

أ/الدوافع والاعتبارات الشخصية الذاتية :

- الميول الشخصي في الإطلاع والتوسع في موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للتلميذ.
- حداثة الموضوع المتمثل في الألعاب الإلكترونية في الجزائر.
- الموضوع ضمن مجال الاتصال .
- الفضول العلمي والمعرفي لاهتمام التلميذ بالألعاب الإلكترونية.

ب/الاعتبارات العلمية والموضوعية: فيمكن حصرها فيما يلي:

- قلة الدراسات حول هذا الموضوع .
- إثراء البحث العلمي بإضافة معطيات ميدانية وللخروج بتعليمات علمية وتقديم توصيات تساعد على المعرفة في الاستخدام الجيد للألعاب الإلكترونية .
- إبراز أثر الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للتلميذ.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على تقنيات جذب الأطفال.

ثالثا: أهمية الدراسة

تستمد هذه الدراسة أهميتها من موضوع الدراسة في حدّ ذاته، حيث تتجلى أهمية الدراسة كذلك في المحاولة على معرفة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية للتلميذ، ومساعدته على استقبال العادات والمهارات الموجودة بين أفراد المجتمع، لهذا فان الألعاب لها تأثير كبير على أفعال التلميذ الجزائري، بالإضافة إلى تسليط الضوء على المراقبة الأبوية على الطفل في مختلف الأوقات.

رابعا: أهداف الدراسة

تتمكن الغاية من دراسة موضوعنا في تعويد أنفسنا على التنقيب عن الحقائق واكتشاف أفاق جديدة من المعرفة في مواضيع لها محل من الاهتمام معرفة اثر الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للتلميذ محاولة التعرف عن الأسباب الجاذبة للتلميذ نحو الألعاب الالكترونية دراسة وجهة نظر الأولياء حول هذا الموضوع تسليط الضوء على الاعتبارات الواجب مراعاتها لحماية التلميذ من الإدمان على الألعاب الالكترونية.

خامسا: تحديد المفاهيم

المفهوم هو" الوسيلة الرمزية التي يستعين بها الإنسان للتعبير عن المعاني الأفكار المختلفة بغية توصيلها لغيره من الناس وتعبر المفاهيم دائما عن الصفات المجردة التي تشترك فيها الأشياء والوقائع والحوادث دون أن تعني واقعة أو حادثة بعينها أو شيء بذاته"[1] .

- على الباحث أن يحدد المفاهيم الرئيسية في بحثه والتي غالبا ما تكون مذكورة في عنوان بحثه فمثلا عنوان دراساتنا الحالية "علاقة استخدام الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية للتلميذ"

وعليه قمنا بتحديد كل من مفهوم الألعاب الالكترونية والصحة النفسية والتلميذ وبالتالي نعرفهم تعريف اصطلاحي وإجرائي لتتضح معاني المفاهيم .

1- الألعاب الالكترونية:

- مفهوم الاجتماعي للألعاب الالكترونية: "هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه".[2]

---

[1]. مدحت أبو ناصر، قواعد ومراحل البحث العلمي: دليل إرشادي في كتابة البحوث وإعداد رسائل الماجستير والدكتوراه، مجموعة النيل العربية، ص 109 .

[2]. فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، شهادة ماجستير، منشورة، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة،2012/2011، ص 39 .

– **تعريف آخر:** " نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديو أو الحاسوب أو التلفاز يتمتع بلعبها الفرد وبمرافقتها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر ولها هدف معين وتنتهي بالفوز أو الخسارة".[1]

– " نشاط ترويجي ظاهرة في أواخر الستينيات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ويشمل العاب الفيديو الخاصة العاب الكمبيوتر العاب الهواتف النقالة والعاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة". [2]

– " هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم تعرض على شاشة التلفاز العاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب العاب الحاسوب والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعة الألعاب الالكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدى استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي أو حد الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية".[3]

– **تعرف أيضا الألعاب الالكترونية:** "على أنها مجموعة متنوعة من التطبيقات الرقمية التي تتميز ببعض العناصر المشتركة مثل بيئة الألعاب والمشاركة الفورية للطفل وعنصر التفاعل وزيادة استخدام الوسائط المتعددة".[4]

---

[1]. بوهلالة أحمد ويزايد نجاة ،تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء، مجلة أبعاد، العدد(01)،الجزائر، 2022 ، ص 148 .

[2]. منال سليماني، تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة أم البواقي، شهادة الماستر الأكاديمي، منشورة، تخصص علم النفس المدرسي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي،2021/2020، ص 08.

[3]. مريم قويدر، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين، شهادة دكتوراه، منشورة، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، الجزائر العاصمة، 2022/2021، ص 155 .

[4]. د. بسنت عبد المحسن عبد اللطيف العقباوي، شخصية الوكيل الذكي في برامج الألعاب الالكترونية للطفل و أثرها على تنمية بعض المفاهيم البيولوجية، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنوفية، العدد23، ج 1، 2022، ص 18 .

- **المفهوم الإجرائي:** هي الألعاب التي توجد في الحواسيب أو الأجهزة الخلوية والتي تعتمد على نشاط ذهني يبذله الفرد عند تفاعله مع اللعبة بغرض التعليم أو التسلية والترويح عن النفس ويرافقها حالات تترك فيه أثرا واعتلالات نفسي.

2- الصحة النفسية :

- " هي قدرة الفرد على التوافق مع نفسه ورضاه عن نفسه وتوافقه مع المجتمع الذي يعيش فيه أي سلامة الفرد من الصراعات الداخلية وقدرته على تكيف مع الوسط الذي يعيش فيه مع متغيرات البيئة المادية والاجتماعية من حوله".[1]

- **يرى ماسلو 1964** : "أن الصحة النفسية ليست حاله من التلاؤم فقط ولكنها تلك النزعة التي تحثنا على البحث عن القيم والمبادئ أي أن يكون الفرد قدر من الاستقلال الذاتي الذي يحقق له توافق مع ذاته".[2]

- **يعرف عبد العزيز القومي،** الصحة النفسية:" بأنها حالة من التوافق التام أو التكامل بين الوظائف النفسية المختلفة مع القدرة على مواجهة الأزمات النفسية العادية التي تطرأ عادة على الإنسان ومع الإحساس الايجابي بالسعادة والكفاية".[3]

- **تعرف منظمه الصحة العالمية،** مفهوم الصحة النفسية: "بأنها درجة من العافية يمكن فيها الفرض تكريس قدراته الخاصة والتكيف مع أنواع الإجهاد العادية والعمل بتفان وفاعلية والإسهام في مجتمعه".[4]

---

[1]. د. حسن منسي، الصحة النفسية، ط2، دار الكندي للنشر والتوزيع، الأردن، 2001، ص20 .

[2]. د. معصومة سهيل المطوي، الصحة النفسية: مفهومها، اضطرابها، ط1 ،مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الأردن،2005، ص 23.

[3]. د. حسان سخسوخ، محاضرات في الصحة النفسية للطفل والمراهق لطلبة السنة الثالثة،تخصص توجيه وإرشاد، قسم علم النفس وعلوم التربية و أرطفونيا، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد لامين ،2015 ، ص 04.

[4]. د. إيمان دويدار، الصحة النفسية للأطفال والمراهقين، مؤسسة سيطرون للطباعة والنشر،مصر، 2018، ص 30.

- **عرفها الدكتور منسي** 1998: "بأنها الحالة التي يتسم فيها الشخص بالخلق القويم والكفاءة والكفاية والاتزان والسلوك السوي وتكامل الشخصية والقدرة على مواجهة الحياة وضغوطاتها والتغلب على أزماتها".[1]

- **التعريف الإجرائي:** هي عبارة عن حالة من الراحة النفسية وجسمية يتبنى فيها الفرد مجموعة من القيم والمبادئ التي تحقق التوافق النفسي والاجتماعي وتساعده على مواجهة الأزمات وصعوبات في مختلف في مراحل حياته يشعر بالسعادة والكفاية والرضا الذاتي.

3- مفهوم التلميذ:

" هو الشخص الذي تهيأ للمرحلة التعليمية معنية يتحكم فيها المستوى العقلي والزمني كما وجب أن تتوفر فيه قدرات واهتمامات وعادات بغيه اكتساب المهارات والعادات اللغوية الذي يطمح الأستاذ تعليمها له مع مراعاة قدرات واستعدادات المتعلم من حيث الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه".[2]

- التلميذ " يعني المزاول التعليم الابتدائي أو متوسط أو ثانوي والتلميذ ركن هام في العملية التربوية فهو مبدأها وهدفها." [3]

-**المفهوم الإجرائي** : التلميذ هو الشخص الذي يطلق علم من المعلم عن طريق المدرسة، كذلك بأنه الشخص الذي يزاول دراسته في المستوى الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي والتلميذ هو الحجر الأساسي في العملية التعليمية.

---

[1]. د. نازك عبد الحليم قطيشات و د. أمل يوسف التل، قضايا في الصحة النفسية، ط1، دار الكنوز المعرفة العلمية للنشر والتوزيع، عمان،2009، ص 15 .

[2]. زهية شريفي، التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل المقاربة بالكفاءات، ماستر، منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة العقيد أكلي محند اولحاج، 2019/2018، ص 20،21 .

[3]. //www.noor-book.com:https، الساعة 19:03 الاطلاع بتاريخ 04/12/2022.

سادسا: الدراسات السابقة

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

في إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات التي نرى أنها تخدم وتتصل بموضوع الدراسة تحت عنوان: " علاقة استخدام الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى التلميذ".

الدراسة الأولى : دراسة الطلاب امتثال محمد سليمان وهنادي ابكر ادم وآخرون، بعنوان "الصحة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلاب قسم علم النفس" بكلية التربوية جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، دراسة لنيل درجة البكالوريوس، 2018. هدفت هذه الدراسة إلى: معرفة العلاقة بين الصحة النفسية والتحصيل الدراسي لدى طلاب قسم علم النفس. بكلية التربية جامعة السودان العلوم والتكنولوجيا، كما هدفت لمعرفة علاقة الصحة النفسية ببعض المتغيرات العمر المستوى الدراسي والتحصيل الأكاديمي. والنوع استخدم الباحثون منهج الوصف، وتكونت عينه البحث من 40 مفحوص من طلاب قسم علم النفس استخدم الباحثون مقياس الصحة النفسية ثم تحليل البيانات بواسطة برنامج التحليل الإحصائي spas.[1]

توصل باحثون لعدة نتائج أهمها:

- إن الصحة النفسية لدى طلاب قسم علم النفس يتسم بالارتفاع وعدم وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الصحة النفسية والتحصيل الدراسي لدى طلاب قسم علم النفس، تبعا المتغير النوع الذكر وأنثى لصالح النوع الأنثى ، وعدم وجود فروق دلالة إحصائية في الصحة النفسية لدى طلاب

[1]. سليمان،امتثال محمد، آدم وآخرون، الصحة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلاب قسم علم النفس ، بكلية التربية جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2018 .

قسم علم النفس تبعا المتغير المستوى الدراسي ، وعدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية في مستوى الصحة النفسية لدى طلاب قسم علم النفس تبعا للمتغير العمر، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الصحة النفسية لدى طلاب قسم علم النفس تبعا المتغير وتحصيل الأكاديمي.

الدراسة الثانية: دراسة مونية يونسي وعزوق فاطمة 2018/ 2019 بعنوان" ألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي– للتلميذ الطور الابتدائي نموذجا–" دراسة مكملة لنيل شهادة الماستر في لسانيات التطبيقية اللغة وأدب عربي، بجامعه مولود معمر تيزي وزو. بهدف تفسير ظاهرة اجتماعية تخص الفرد بشكل عام والطفل بشكل خاص، ألا وهي: ظاهرة الألعاب الالكترونية، وعليه دفعت الباحثين بطرح الإشكال المتمثل في: ما هو أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ؟ وتتفرع عنها بعض الأسئلة: ما مفهوم الألعاب الالكترونية؟ ما هو تأثيرها على الفرد والمجتمع ؟ما تأثير الألعاب الافتراضية على نفسية الطفل؟ . ولقد اعتمدنا في الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي والإستبانة كأداة لجمع المعطيات، قدمت لأولياء التلاميذ أتواصلوا في نهاية هذه الدراسة إلى استخلاص النتائج وهي:

–الإصابة بمشاكل نفسيه مثل الاكتئاب والقلق.

–إهمال التلميذة لدروسه وواجباته.

–الإدمان على اللعب.

–الوقوع في أخطاء إملائية ونحويه لقلة التركيز.[1]

الدراسة الثالثة : دارسة منال سليماني سنة 2020 /2021 تحت عنوان" تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في ظل جائحة كورونا" دراسة ميدانيه بعد ثانوية بمدينة أم البواقي، وهي دراسة مكملة لنيل شهادة الماستر الأكاديمي في علم النفس المدرسي، جامعة العربي بن

[1]. مونية يونسي، عزوق فاطمة، الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ، شهادة الماستر، تخصص لسانيات تطبيقية، قسم اللغة العربية و آدابها، كلية الآداب واللغات ، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2019/2018.

مهيدي، أم البواقي، هدفت إلى: معرفة تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية للمراهق باعتبار إن فترة المراهقة من أهم المراحل العمرية في حياة الفرد لما تتميز به من خصوصية وحساسية خاصة للذين يزولون دراستهم في المرحلة الثانوية، حيث أجريت هذه الدراسة على عين قوامها 150 طالبا وطالبة اختبرت بطريقة العينة القصدية من طلبة السنة الأولى والثانية والثالثة والمرحلة الثانوية. وقامت الطالبة ببناء استبيان، أسفرت النتائج الإحصائية للمعطيات وفقا للمنهج الوصفي التحليلي باستخدام نظام المجموعة الإحصائية spps20 على نتائج الآتية:

- مستوى تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية في ظل جائحة كورونا لدى تلاميذ المرحلة الثانوية عال.
- توجد فروق إحصائية في تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية تبعا لمتغير الجنس
- توجد فرق إحصائية في تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية تبعا لمتغير الشعبة.
- لا توجد فروق إحصائية في تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية تبعا لمتغير المستوى التعليمي.[1]

الدراسة الرابعة: دراسة بعنوان "التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم الألعاب الإلكترونية" الباحثة د. هبه احمد الديب، والتي صدرت عن المصرية لبحوث الرأي العام في المجلة عدد 02 سنة 2022 ،هدفت هذه الدراسة إلى: التعرف على تأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الآباء والأمهات ،كذلك بهدف الوصول لنتائج تسهم في وضع سياسات وبرامج تربوية ونفسية وإعلامية تخفف من الآثار السلبية الألعاب الإلكترونية، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وقد تم اختيار عينة مكونة من 100 مفردة من الآباء

[1]. منال سليماني، تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية في ظل جائحة كورونا، شهادة الماستر، تخصص علم النفس المدرسي، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي، أم بواقي 2021/2020.

والأمهات في مدرسة الشهيد احمد حسين الرسمية للغات المشتركة إدارة شروق المنصورة التعليمية اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة. ولتحقيق أهداف هذه الدراسة تم تصميم استبانة خاصة تقيس التأثيرات النفسية والاجتماعية لاستخدام الأطفال وإدمانهم على الألعاب الالكترونية ،وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج التي تؤكدها تواصلت إلى هذه الدراسات العربية والعالمية، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن:

– الآباء والأمهات يرون أن هناك مخاطر كثيرة لهذه الألعاب وان الأطفال تتأثر بصورة كبيرة نفسية واجتماعية نتيجة إدمانها لهذه الألعاب، وأن ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها: التأثير على الصحة العامة للطفل(زيادة الوزن وهشاشة العظام وتشوهات بالعمود الفقري للطفلة وآلام باليدين و أضرار العين ضعف البصر والسمع وعدم التركيز فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل كالعنف العدوان والاضطرابات النفسية وزيادة العدوانية والعصبية والانفعال على الوالدين والعزلة الاجتماعية والسهر الدائم والعصبية شديدة والتفوه بألفاظ غريبة وغير معتادة).

كما أن الحرية الكبيرة في التداول المعلومات على الانترنت دون ترشيد أو رقابة أدى إلى آثار نفسيه واجتماعية وخيمة، وأخيرا أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الأطفال وإدمانهم الألعاب الالكترونية لصالح التأثيرات النفسية والاجتماعية.[1]

التعقيب على الدراسات السابقة :

من خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا، حول الألعاب الالكترونية والصحة النفسية، يتبين لنا أنها: دراسة مشابهة لدراستنا حيث تناولت هذه الدراسات تأثير الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية والتحصيل الدراسي للتلميذ.

[1]. د هبة أحمد الديب، التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال و إدمانهم للألعاب الالكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مجلد 21، عدد(02)، ج 2، جامعة النهضة، 2022 .

- تتداخل هذه الدراسات مع دراستنا في: الإجراءات المنهجية حيث كل هذه الدراسات تصنف ضمن بحوث الوصفية، إضافة إلى الأدوات المستعملة في جمع البيانات والمتماثلة في الملاحظة والاستبيان. كما تتداخل كذلك مع دراستنا في كونها تبحث في متغير الألعاب الالكترونية وتسعى لمعرفة ما تخلفه هذه الألعاب من تأثيرات ايجابية أو سلبية،

بالخصوص دراسة منال سليماني تتداخل مع دراستنا في بحثها حول متغير الألعاب الالكترونية والصحة النفسية والتلميذ في مرحلة المراهقة .

- تختلف هذه الدراسات عن دراساتنا في الزمن والمكان الذي أنجزت فيه الدراسة بحيث أن دراساتنا قمنا بها في ولاية الطارف عكس الدراسات الأخرى فقط أنجزت في جامعات مختلفة على اختلاف الولايات والبلدان، فالدراسة الأولى أنجزت في جميع السودان العلوم والتكنولوجيا سنه 2018 ،كذلك الدراسة الثانية في جامعة 2018 /2019 ،أما الدراسة الثالثة أنجزت في جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي سنة 2021/2020، فيما يخص الدراسة الرابعة فقد صدرت عن مجلة "المصرية لبحوث الرأي العامة" في مصر سنة 2022.

بالإضافة أن مجتمع البحث في الدراسات السابقة يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي يتمحور حول التلاميذ المتمدرسين في الطور المتوسط عكس الدراسات السابقة حيث نجد أن الدراسة الأولى مجتمع بعثها يتمثل في طلاب قسم علم النفس، أما الدراسة الثانية مجتمعها يتمثل في التلاميذ الطور الابتدائي، في حين الدراسة الثالثة يتمثل مجتمع بحثها في تلاميذ الطور الثانوي، أما الدراسة الأخيرة مختلفة تماما حيث مجتمع بحثها يتمثل في الآباء والأمهات،

- وبالتالي يكون هناك اختلاف في نتائج الدراسة أن جل هذه الدراسة تعطي أهمية الدراسة موضوعنا المتمثل في أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين، كونها ساعدتنا في وضع المشكلة الخاصة

بدراساتنا وإرشادنا إلى أهم المراجع لإثراء الجانب النظري، كما كان لها دور مساعد في اختيارنا منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات المناسبة وتوظيفها في دراستنا.

الفصل الثاني

المعالجة السوسيولوجية للموضوع

تمهيد

أولا : الألعاب الالكترونية

1- النشأة و التاريخ

2- أنواع الألعاب الالكترونية

3- أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية

4- تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

5- فوائد الألعاب الالكترونية

6- مخاطر الألعاب الالكترونية

7- دور الأسرة في التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية على أطفالهم

8- النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية

ثانيا : الصحة النفسية للتلميذ

1- مستويات الصحة النفسية

2- معايير الصحة النفسية

3- مظاهر الصحة النفسية

4- أهمية الصحة النفسية

5- العوامل المؤثرة في الصحة النفسية

6- النظريات المفسرة للصحة النفسية

خلاصة

تمهيد:

إن انتشار الألعاب الالكترونية يؤدي إلى ظهور انعكاسات سلبية و ايجابية بنسب متفرقة، حيث أن ممارسي الألعاب الالكترونية تظهر عليهم اضطرابات نفسية لأنهم في سن حساس يتطلب المراقبة الدائمة لضمان تثبيتهم والسيطرة عليهم داخل وخارج المنزل لأن الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية له تأثير كبير على الصحة النفسية للطفل.

وسنحاول من خلال هذا الفص تسليط الضوء على دور الألعاب الالكترونية في الصحة النفسية للتلميذ خاصة في هذه الفترة العمرية الحساسة التي تتطلب عناية خاصة سواء من المربين أو الأولياء.

أولا: الألعاب الالكترونية

1- النشأة والتاريخ :

علم الألعاب الالكترونية بست مراحل حتى عام 2003 في الألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقل وغيرها تتميز كل مرحلة من مراحل التطور ونشأت الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا الجديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها وبدأت المرحلة السابعة عام 2004.

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينيات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعود العاب بونغ pang وحرب الفضاء Space War ثمار هذه الفترة[1].

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي vcs2600 من "اتاري" والتي تتضمن سلم العاب بأهدافه وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" pac man التي اخترعت في اليابان "توروايوتاني" لمؤسسة نامكو namco.

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودر commodore وسنيكلر sniclair و امستراد Amstrad وفي عام 1986 اتاري اساتي atari St الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.[2]

---

[1]. م. رنا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية و أثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، رقم(59)، 2018، ص 313.

[2]. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات أطروحة دكتوراه،قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر،2009/2008،ص 113-114.

فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية اليابانية والصوتية انتهت هذه المرحلة فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجارة التقنية والمالية لعارضة التحكم الحقيقية القديمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل بي سي pc أو apple وفي سنه 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت" نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبر نيس" super nes وكذا لمؤسسة نصف مملوك من اليابانيين وهي سيغا Sega وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pcوظهور العاب المغامرة والألغاز مثل" ميست" myst أو "سيفن كويست" Seven quist وكذا العاب الأدوار مثل فاينل فانتيزي final fantasy ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط mult imedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة processurs Dedies واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على شبكات المحلية LAN وعلى الانترنت كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني" sany بلعبته ب بلاي ستايشن PlayStation .

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضة التحكم بي اس 2 ps2 و came cule واكس بوكس xbox .[1]

[1]. سيدي علي فيصل، تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، تخصص علم اجتماع تربية، قسم علم الاجتماع، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي ، برج بوعريريج،2022/2021، ص 45-46 .

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتا ندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" نينتاندو دي اس" Nintendo DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستايشن المتنقل psd والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية 2004 وفي عام 2005 وصل الجهاز "سوني بي اس دي" إلى الأسواق الأمريكية[1].

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية مثلا في لعبة شطرنج مع بطل الجالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم حتى انه تم إنشاء متنزهات حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعبة البيس مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعبة الغولف أو زيارة المدن التاريخية.[2]

[1]. ديب هدى و طيبوش دلال، ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، شهادة ماستر تخصص علم النفس التربوي، قسم علم النفس وعلوم التربية و الارطفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل،2021/2020، ص 38.

[2]. المرجع نفسه، ص 39.

2- أنواع الألعاب الالكترونية:

تتمثل الألعاب الالكترونية في ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة، التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب، وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة، رياضية، لعبة عسكرية، الصيد وغيرها. هناك عدة أنواع من العاب الفيديوهات تقسم حسب عدة مجالات منها، حسب المحتوى:

- **العاب الألغاز:** يهدف هذا النوع من الألعاب إلى إثارة الذهن حيث يعتمد على التفكير الخروج من متاهة مثلا المشاركة في مسابقة علمية بصفة عامة هي تعتمد على الذكاء .المحاكاة الرياضية: يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية مثل لعبة الفيفا.
- **السباقات:** رياضات الحركة حيث وصل هذا النوع من الألعاب إلى درجة كبيرة جدا من التطور وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السياقة ممسكا بمقود القيادة بالإضافة إلى السماعات التي يسمع من خلالها صوت الفرامل والمحرك..الخ
- **العاب المغامرة:** مثل الألعاب الخيالية حيث يقوم اللاعب بدخول متاهات قد تعرضه للهلاك وتتضمن هذه الألعاب عامل الخوف وشد النفس.
- **العاب الحربية:** يركز هذا النوع على القتال والمصارعة حيث يستعمل اللاعب كل الأسلحة المتوفرة بالإضافة إلى متفجرات مثل Américain arny .[1]

[1]. بلعيالي نصر الدين، مراكشي عبد الرحيم، الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، شهادة ليسانس، تخصص علم النفس العيادي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة،20019/2018، ص27.

3- أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

يذكر **أوسكيني وآخرون:** أن هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد إلى استخدام الألعاب الإلكترونية من أهمها:

عدم الرضا بالحياة الشخصية التي يعيش بها الطالب،الظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة التي تؤدي بالطالب للجوء إلى الألعاب الإلكترونية هربا من الظروف التي يعيشها.

والتأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية من زملاء أو الناتجة عن تأثيرات الزملاء في المدرسة، والعلاقات الغير جيدة مع أفراد الأسرة، الأزمات المالية و الاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الطالب إلى الألعاب الإلكترونية كملاذ المشكلات النفسية[1] .

كما يرى **أحمد،أميري وآخرون** وجود العديد من العوامل و الأسباب التي من شأنها أن تساهم في انتشار استخدام الطلبة الألعاب الإلكترونية منها: جاذبية هذه الألعاب سهولة الاستخدام الأمر الذي بدوره يساعد على زيادة نسبة التفاعل بين مستخدميها، ملئ وقت الفراغ، التسلية، الترفيه، كذلك من أجل الاتصال التواصل مع الآخرين من حولهم، كذلك من أجل زيادة الوعي و المعرفة لديهم .

هذا بالإضافة إلى كون الألعاب الإلكترونية تحتوي على معززات تشبع رغبات الطالب احتياجاته، يحصل من خلالها على ما يتمناه من المجتمع من تقبل شخصيته، وتفريغ لطاقاته الإيجابية منها السلبية بحسب نوع الألعاب الإلكترونية،حسب طبيعة اللعبة المضامين التي تحتويها كما أنها وسيلة سهلة متوفرة في أي وقت وذات خيارات متعددة يستطيع الطالب أن يختار منها ما يشاء .

كما يرى" **ألين**" أن الألعاب الإلكترونية وسيلة مفيدة لكسب معلومات ومهارات و أفكار وخبرات جديدة.

[1]. فلاق أحمد، مرجع سابق، ص 165.

وخاصة أنها تعطي فرصة للطالب بأن يخوض تجارب خيالية قد لا يسمح له الواقع في خوضها، فيتعرض الطالب لمواقف شديدة توسع من تفكيره، وتكسبه مهارات التخطيط و حل المشكلات واتخاذ القرارات[1].

4- تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تأثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي بعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ في المجتمع، لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة " الفيديو، الحاسوب، الانترنت، الهاتف المحمول " باهتمام الباحثين ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني الاجتماعي الحركي التربوي على حد سواء.

أ- **التأثير الصحي:** كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل الترفيه قليلا كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية الإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية التربوية بين أطفالهم مثل: تدمع العيون، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار، إلى ضعف التحصيل في النتائج الدراسية .

ب-**التأثير النفسي السلوكي:** يتأثر الطفل المراهق سلبيا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون الكومبيوتر قاعات اللعب الإلكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال تقوي إرادتهم لتوليد العنف العدوانية التقليد، الكسل، الخمول، ومن بين ألعاب، العنف العدوان الإلكترونية منها:

- لعبة الجندي المرتزق.

[1]. كرام محمد يونس، مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، أطروحة ماجستير، تخصص علم النفس التربوي، جامعة عمان العربية، 2017، ص 15-16 .

- لعبة الظالم المطبق.
- لعبة مخلوقات الرعب.
- لعبة ديكاتانا.
- – لعبة البوبجي [1]

ج– **التأثير العلمي التعليمي:** إن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم و التعليم التي من بينها الحاسوب و الانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية تهيئ التفاعل المتعلم مع التكنولوجية.[2]

د– **التأثير الأخلاقي التربوي:** من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب الشتم، والعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول اهلل صلى الله عليه وسلم: " إن المؤمنين ليس بالعان والطعان و الفاحش و البذيء" ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية المسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكومبيوتر أو ألعاب بلاي ستايشن. [3]

[1]. مريم قويدر، مرجع سابق، ص146.

[2]. براهيم زكرياء كحلوش و آخرون، دور استخدام الألعاب الالكترونية في تشكيل السلوكات العدوانية، شهادة ماستر، تخصص السمعي البصري، قسم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحي ، جيجل، 2022/2021، ص 60.

[3]. مريم قويدر ، مرجع سابق ، ص147.

5- فوائد الألعاب الالكترونية:

-**تعزيز المهارات الحسية الحركية:** أثناء اللعب، لا يُحدق أطفالك في الشاشة وهم ثابتون، بل يتفاعلون مع ما يرون ويسمعون، وتعتمد بعض الأجهزة على تقنيات تجعلهم يحركون أجسادهم بالكامل أثناء اللعب، كأن يركضوا في أماكنهم أو يقفزوا أو غير ذلك، مما يُحسِّن مهارات التآزر الحسي الحركي لديهم (ويقصد بالتآزر الحسي الحركي: القدرة على التنسيق بين العضلات والحواس).

-**صقل مهارات حل المشكلات:** لا شك أن المفهوم العام للألعاب هو حل المشكلات والتحديات، سواء بتخطي عقبات يواجهها بطل اللعبة، أو بحل ألغاز للوصول لهدف مُحدد، أو غير ذلك؛ وهو ما يرفع قدرات الأطفال على حل المشكلات في حياتهم الواقعية.

-**مصدر رائع للتعلم** : تستغل بعض التطبيقات والألعاب مفاهيم تربوية وأساليب مبتكرة لإكساب الطفل قيمًا ومهارات عبر الألعاب والأنشطة الرقمية.

تقوية الذاكرة: واحدة من فوائد الألعاب الإلكترونية التي لا تقتصر على الأطفال فقط، بل تشمل البالغين في بعض الأحيان؛ فمع بداية أي لعبة، عليك أن تحفظ وظائف الأزرار فيها وأساليب التحكم بها، ثم قد تعتمد اللعبة على ذاكرتك أكثر، فتطلب منك أن تصل لمكان كنز خبأته أو مفتاح تحتاجه، وهو ما يعمل على تقوية ذاكرة اللاعب، طفلًا كان أم بالغًا.

تنمية مهارات التواصل : تُتيح الألعاب الجماعية للاعبيها فرصة للتواصل مع بعضهم، وهو ما قد يساعد بعض الأطفال الذين يواجهون مشكلات في التواصل مع زملائهم في المدرسة على كسر تلك الحواجز كما توفر الألعاب سياقًا ممتعًا لهم كي يتحدثوا عنه، سواءً داخل اللعبة أم في حياتهم اليومية[1].

[1].فوائد الألعاب الالكترونية، على الموقع الالكتروني، https://jeelapp.com/، مقال الكتروني نشر بتاريخ2022/02/17 ، الاطلاع بتاريخ 2023/05/19.

سرعة التفكير وسرعة التحليل واتخاذ القرارات : إن الألعاب التي تحاكي الأحداث المرهقة والحماسية مثل تلك الموجودة في ألعاب المعارك أو ألعاب الحركة يمكن أن تكون أداة تدريب لمواقف العالم الحقيقي وتشير الدراسة إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو الحركية تهيئ الدماغ لاتخاذ قرارات سريعة، ووفقًا لدراسة أجرتها جامعة روتشستر، أن الألعاب الإلكترونية تدرب عقل اللاعب على اتخاذ قرارات سريعة دون فقدان الدقة في التعامل.[1]

الألعاب الإلكترونية تَزيد الاهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتَزيد من اهتمامهم بها.[2]

6- *مخاطر الألعاب الالكترونية:*

- مشاكل في الدراسة وقلة التركيز في المذاكرة تتناقض المتعة التي توفرها ألعاب الفيديو بشكل صارخ مع يوم عادي في المدرسة قد يتسبب هذا في تفضيل الأطفال لألعاب الفيديو على أي شيء آخر، مما يدفعهم إلى عدم الالتفات إلى العمل المدرسي حتى خارج المدرسة ، يمكنهم تخطي واجباتهم المدرسية أو الدراسة للاختبارات واختيار ألعاب الفيديو بدلاً من ذلك. يمكن أن يؤدي هذا إلى ضعف الأداء ويؤثر على ذكائهم العاطفي.[3]
- السلوك العدواني يمكن أن يؤدي المحتوى العنيف في ألعاب الفيديو والإشباع الفوري الذي يقدمونه إلى جعل الأطفال غير صبورين وعدوانيين في سلوكهم عندما تفشل الأشياء في أن تسير كما هو

[1]. المرجع نفسه.

[2]. تنيو فاطمة الزهراء و طاير مفيدة، الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد(05)، العدد(01)، جامعة قسنطينة3، جوان2021، ص 33.

[3]. فاطمة خليل، مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال، على الموقع الالكتروني/https://www.youm7.com، مقال الكتروني نشر بتاريخ 2020/09/17، الاطلاع بتاريخ 2023/05/19.

مخطط لها أو يتم وضع أي قيود عليها ، فقد تنتقد أو تبدأ في إيواء الأفكار العدوانية التي يمكن أن تظهر في سلوك مزعج للآخرين.[1]

- التعرض لقيم خاطئة تحتوي العديد من ألعاب الفيديو في السوق على عنف مفرط، وألفاظ نابية، وعنصرية، والعديد من الأشياء الأخرى التي لا يمكن للأطفال تصورها بالطريقة الصحيحة قد يفشلون في أخذ هذه الصور بحذر وقد ينتهي بهم الأمر بمحاولة محاكاة نفس السلوك كما تم تصويره في الألعاب. [2]
- يهمل الطفل النظافة الشخصية، فهو منهمك فترات طويلة من اليوم في الألعاب الإلكترونية، ولا يفكر في الاستحمام، ولا غسل يديه بعد الأكل، أو استخدام الأدوات، فكل تركيزه منصب على هذه الألعاب، ما يسهل إصابته ببعض الأمراض الناتجة عن قلة النظافة، حتى إن بعض الأطفال يؤجلون قضاء الحاجة من أجل اللعب.
- أمراض العيون ساهم التطور التكنولوجي في ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشارها بصورة كبيرة بين الأطفال، والكبار معاً، ومع تعدد الأجهزة التي يمكن اللعب من خلالها، كالمحمول، والتابلات، والحاسب الآلي بأنواعه، أصبح لا غنى عن هذه الألعاب.
- وتشير دراسة أمريكية حديثة إلى أن هناك عدداً من المخاطر التي تنجم عن هذه الألعاب الإلكترونية، منها ما يخص الجانب الصحي البدني، مثل أضرار العيون المؤكدة، وضعف النظر، والإصابة بجفاف العيون، وهذه المخاطر تمتد طوال فترة حياة الطفل[3].

---

[1]. أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال، على الموقع الالكتروني/https://alhtoon.com ، مقال الكتروني نشر بتاريخ 2021/07/14، الاطلاع بتاريخ 2023/05/20.

[2]. فاطمة خليل، مرجع سابق.

[3]. مقداد فاطمة الزهراء، مخاطر الألعاب الالكترونية، على الموقع الالكتروني/https://www.eqrae.com ، مقال الكتروني الاطلاع بتاريخ 2023/05/20.

7- دور الأسرة في التعامل مع مخاطر الألعاب الالكترونية على أطفالهم:

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فأيضا متدفقا من التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة ،وقد وضع بركات وتوفيق مجموعه من الأسس التي يمكن أن تستر جل بها الأسرة معاصرة القيام بدورها في التعامل مع أخطار العالم الافتراضية على أطفالهم ،أهمها :

- مساعد الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بان عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم الكمبيوتر والانترنت الألعاب الالكترونية وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف. [1]
- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم الانترنت ووضع الكمبيوتر التي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف الأبواب المغلقة.
- تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال الانترنت أو الألعاب الالكترونية التي ينبغي ألا تزيد على ساعة يوميا قدر الإمكان وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركية بعيدا عن الجلوس أمام الجهاز المستعمل.
- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع الغير مناسبة أو أوامر التحكم في ذلك المتوفرة ببرامج التصفح الانترنت.

[1]. العمري شيماء ومغازي نريمان، تأثير إدمان الألعاب الالكترونية في ظهور بعض المشكلات السلوكية عند الطفل، شهادة ماستر، تخصص علم النفس العيادي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2022/2021، ص 53.

- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بايجابية فيما يشاهدونه أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.[1]

8- النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية:

أ/ نظرية التنفيس أو التخفيف من القلق :

نظرية جاءت بها مدرسة التحليل النفسي "سيجموند فرويد" حيث استخدمها في بدايات القرن العشرين لمعالجة الأمراض العقلية .

يفترض "سيجموند فرويد" أن السلوك الإنساني لا يحدث بلا سبب وانه يعود إلى الحالة النفسية للفرد وهي الإحساس بالسرور والألم الذي يعقب السلوك، والمرء دائما ما يميل إلى ما يبعث فيه السرور والفرح ويتجنب ما يسبب له الآلام والقلق .

ولهذا نجد الطفل دائما ما يخلق لنفسه عالم من الأوهام والخيال من اجل تحقيق المتعة لأنفسهم بعيدا عن ما في الواقع من مشكلات وقوانين.[2]

[1]. المرجع نفسه، ص 54.

[2] .بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، شهادة ماستر، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة أحمد دراية، أدرار، 2021/2020، ص 36-37..

ب/ نظرية الحاجات النفسية الأساسية في الألعاب :

وفق لنظرية "التحديد الذاتي" لدى الناس ثلاثة حاجات نفسية أساسية: الاستقلال الذاتي، والكفاءة، والشعور بالارتباط ؛ وهي ضرورية للرفاهية والنمو النفسي.

فالاستقلال الذاتي: يشير إلى الشعور بان أفعال الفرد هي بمحض إرادته الخاصة وتأييده الكامل لها فالأنشطة التي تكون مفروضة أو مسيطرة على الفرد أو تتعارض مع الذات الحقيقية هي ضارة بحاجة الاستقلال.

أما الكفاءة: فتشير إلى الشعور بالفعالية والقدرة والتحدي الأمثل فالأنشطة السهلة للغاية أو الصعبة للغاية تعيق الكفاءة، وفي المقابل تعمل البيئات المنظمة جيدا وتوازن التحديات مع مهارات الفرد والردود الايجابية على الأداء على تعزيز تلبية حاجيات الكفاءة .

وأخيرا يشير الشعور بالارتباط: إلى الشعور بالانتماء والاتصال الهاتف بالآخرين فالبيئة الحميمة والداعمة والمتجاوبة بدلا من تلك الباردة والمهملة تسهل تلبية حاجات الشعور بالإحباط .

وتوفر الألعاب الحديثة بعوالمها المفتوحة وتصميماتها العملية وميزات اللعب الالكتروني الشبكي العديد من الفرص لتلبية هذه الحاجات النفسية الأساسية وعلى الرغم من وجود خيارات لتلبية حاجات الاستقلال الذاتي في الألعاب إلا أنها محدودة، فعلى سبيل المثال أحيانا لا يكون لدى الفرد أي خيارات أخرى ولكنه إذا كان الخيار الوحيد المتاح متوافقا مع الذات ، وإذا شاركوا بمحض إرادتهم في النشاط فأنهم سيشعرون بالاستقلالية وفي الألعاب الداعمة للاستقلال الذاتي يمكن تعديل مظهر شخصياتهم واختيار كيفية تطوير مهارات شخصياتهم وفي حالة عدم دعم الاستقلال الذاتي لا تكون هذه الخيارات متاحة.

والألعاب التي تلبي حاجات الكفاءة توفر تحديات مثالية وتعليقات على الأداء تؤدي إلى الشعور بالفعالية والإتقان وتشير الأبحاث إلى أن الكفاءة قد تكون أهم مساهم في الاستمتاع بالألعاب والألعاب

الداعمة للكفاءة تحتوي على تعديل ديناميكي لصعوبة ومقياس للبطولة وشارات انجاز للأداء وفي حالة عدم الكفاءة لا تكن أي من هذه الميزات متاحة[1].

ج/ نظرية العدوان العام:

ترى هذه النظرية أن التعرض للألعاب الفيديو يمكن أن يجهز الأفكار العدوانية وان يزيدوا في الأحاسيس العدوانية أو أن يزيد في الإثارة مؤديا إلى زيادات قصيرة المدى في السلوكيات العدوانية وتنتج زيادات طويلة المدى في السلوكيات العدوانية عندما يؤدي لعب العاب الفيديو إلى تغيرات في البنيات المعرفية المتعلقة بالعدوانية "سيناريوهات" أحداث والتي توجه الاستجابات السلوكية.

فانطلاقا من هذا النموذج فان سلوك العدواني مبني إلى حد كبير على تعلم وتطبيق البنيات المعرفية ذات الصلة العدوانية المخزنة في الذاكرة والمعروفة باسم مخططات المعرفية ويمكن تقسيم العمليات النفسية التي تربط التعرض للعنف مع الزيادة لاحقه في السلوك العدواني إلى تلك التي تنتج تغيرات فورية ولكنها تغيرات عابرة، وتلك التي تعطي نتائج متأخرة ولكنها دائمة.

ويؤكد نموذج العدوان العام أن إدخال المتغيرات والمسالك والنتائج تتفاعل بطريقة دورية للتأثير على السلوك العدواني وبالتالي قد يكون التعرض للعنف في العاب الفيديو له تأثير مباشر في زيادة السلوك العدواني، بجعل المدارك العدوانية بما في ذلك (الأفكار والتوقعات و التحيزات العدوانية والسلوكية المعلمة سابقا) عن طريق زيادة الإثارة وذلك من خلال إقامة حالة وجدانية عدوانية أو من خلال تعليم اللاعبين كيفية الاعتداء (تقليد الأفعال) حيث يمكن أن يؤدي كل هذا إلى اتخاذ إجراءات متهورة وربما إلى سلوك عدواني خلال لقاء اجتماعي معين .[2]

[1]. العمري شيماء، مغازي نريمان، مرجع سابق ، ص 25-26.

[2]. المرجع نفسه، 78.

نظرية العدوان الانفعالي :

نظرية العدوان الانفعالي من النظرية المعرفية والتي ترى أن العدوان والعنف ضد الآخرين يمكن أن يكون ممتعا حيث أن هناك بعض الأفراد يحصلون على المتعة عند إيذاء الغير بالإضافة إلى حصولهم على منافع أخرى وهم يسعون إلى إثبات رجولتهم وأنهم أقوياء ولديهم مكانة اجتماعية مختلفة عن الآخرين، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزيا ومرضيا وخصوصا عندما يتم مكافأتهم على عدوانهم فهم يجدون في هذا العدوان متعة لهم أن هذا العنف والعدوان يعززه عدد من الدوافع والأسباب و أحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للمجتمع وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولابد أن يحظوا بأهمية والانتباه بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة وطبق لهذا النموذج في تفسير العدوان الانفعالي فان غالبية أعمال العدوان الانفعالي يظهر بدون تفكير، فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المستمر نسبيا بالتفكير.

لذلك فان الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية التي تتسم أو تمتاز بالعنف يشعرون بالمتعة عندما يحققون الانتصار على خصوصهم في العالم الافتراضي ويحصلون على درجات ومستويات أعلى داخل هذه اللعبة ويعتبر في نظرهم مكافآت مما تعزز لديهم ممارسة اللعبة والإدمان عليها لمرات متتالية مما ينعكس بدوره على انتهاج هذه السلوكيات العنيفة ضد اقرأنهم ضد الآخرين في العالم الواقعي[1].

[1]. ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، شهادة ماستر، تخصص علم اجتماع اتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم الاجتماع، جامعة 08 ماي 1945،قالمة، 2022/2021، ص 26.

ثانيا: الصحة النفسية للتلميذ

1- مستويات الصحة النفسية :

بما أن الصحة النفسية حالة غير ثابتة تتغير من فرد إلى آخر ومن وقت إلى آخر لدى نفس الفرد ومن مجتمع إلى آخر فان ذلك يعني أن للصحة النفسية تتوزع على درجات ومستويات مختلفة للحصول على التوازن، وهذه المستويات هي:

1. **المستوى الدفاعي:** فيه يمارس الإنسان مظهر الحياة دون جوهرها ويستمر ويدافع عن نفسه وبقائه أكثر مما يسعى إلى معرفه طبيعتها وإطلاق قدراته لتغييرها وهذا المستوى يتصف به اغلب الناس وخاصة في المجتمعات البدائية والتقليدية المختلفة ويتسم التوازن بالدفاع والهجوم معا وهذا المستوى مستوى مشروع من الصحة يتمتع به الأغلبية لذلك لا ينبغي أن ينتقص توازن الفرد عند هذا المستوى من حقه في الحياة الآمنة ما دامت قدراته وإمكانياته مجتمعه لم تسمح له بغير هذا المستوى .
2. **المستوى المعرفي:** وهنا يعرف الإنسان أكثر فيدرك كثيرا من دوافعه وغرائزه كما يدرك القيم الاجتماعية من حوله ويتقبل هذا وذلك فيحصل بذلك على التوازن وبهذه الرؤية الواضحة قد لا يحتاج إلى كثير من الحيل الدفاعية إذا اعتبرنا أن المعرفة في بعض صورها ضد البصيرة الأعمق وهو يصل إلى درجة الراحة والتواؤم لا تثير قدراته الخالقة للعمل الجديد والتغيير فيكون هدفه أساسا في هذه المرحلة هو الراحة واللذة والهدوء وربما للقراءة أو المناقشة العقلية.

ويصل الفرد إلى هذا المستوى من التوازن بالمعرفة وربما بالاستبصار الذاتي عن طريقه معلم أو كتاب أو صديق أو محلل أو طبيب وتوازن عند هذا المستوى لا يخلو من وسائل دفاعية أو ممارسة بعض النشاطات الخلافة ولكن ليس نشاط بالضرورة للتغيير رغم أصالته.[1]

3. **المستوى الإنساني:** هذا المستوى وصف الإنسان كما يجب أن يكون انه لا ينطبق إلا على نظرة من الناس في المرحلة الحالية لتطور الإنسان وهذا الإنسان هو غاية تطور الإنسان كنوع والإنسان كفرده لأنه إذا امتد معنى التكيف إلى اهتمام الإنسان بوجوده زمنيا كمرحلة من النوع البشري تصل الماضي بالمستقبل ومكانيا كفرد من البشر في كل مكان وأصبحت راحته وصحته لا تتحقق إلا بأن يساهم طوليا في التطور وعرضيا في مشاركة الناس آلامهم ومحاولة حلها بالتغيير والعمل الخلاق ولم يخل كل ذلك بحياته اليومية ولم ينطق من قدرته على كسب عيشه مثلا أو تكوين أسرة ورعايتها فانه يكون قد حقق إنسانيته وتوازنه على أرقى مستوى معروف للصحة النفسية والحياة.[2]

2- معايير الصحة النفسية:

تتحدد معايير الصحة النفسية بنمط ما يدور في واقع الأفراد يواجههم من ضغوطات وتتحد بمدى غياب عناصر الشعور بالأمن المادي والاقتصادي والاجتماعي ومن معايير قياس الصحة النفسية ما يلي:

1. **المعيار الإحصائي:** أي ظاهرة نفسية عند قياسها إحصائيا تتوزع وفقا للتوزيع الإعتدالي بمعنى أن أغلبية العينة الإحصائية تحصل على درجه متوسطه في حين تحصل في "اتان" متناظرتان على درجه مرتفعه أعلى من المتوسط ودرجات منخفضة اقل من المتوسط وبهذا المعنى تصبح السوية هي المتوسط الحسابي للظاهرة في حين يشير الانحراف إلى طرف المنحنى إلى اللاساوية الشخص

[1]. وسيلة حمامدية، التصورات الاجتماعية للصحة لنفسية لدى الأطباء، شهادة الماستر، تخصص علم النفس الإكلينيكي، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة أم البواقي، 2017/2016، ص 37-38.

[2]. المرجع نفسه، ص 38.

اللاساوي هو الذي ينحرف عن متوسط العمل التوزيع الإعتدالي ومن المأخذ أن هذا المعيار انه قد يصلح عن الحديث عن الناس العاديين من حيث الصفات الجسمية مثل الطول والوزن وبينما لا يصلح في حاله القياس النفسي لان القياس النفسي يقوم على أسس معنية أن لم يتم مراعاتها يصبح الرقم الذي نخرج به رقما مضللا ولا معنى له لان القياس النفسي هو قياس نسبي غير مباشر فمثلا عند قياس الذكاء فنحن نفترض وجود الذكاء ولكنه بشكل واقعي غير ملموس ولكن نستبدل من صفات الفرد .[1]

2. **المعيار الذاتي الظاهري:** أسوية تتحد هنا من خلال إدراك الفرد بمعناها فهي كل ما يشعر به الفرد ويراها من خلال نفسه فسويه هنا إحساس داخلي وخبرة ذاتية فإذا كان الفرد يشعر بالقلق وعدم الرضاعة عن الذات فانه يعد وفقا لهذا المعيار غير سوي فمن الأصعب الاعتماد على هذا المعيار كليا لان معظم الأفراد الأسوياء تمر بخبرتهم حالات من الضيق والقلق.
3. **المعيار الاجتماعي:** تتحد السوية في ضوء العادات والتقاليد الاجتماعية حيث تكون السوية مسايرة للسلوك المعترف به اجتماعيا ويعني ذلك أن الحكم على سوية أو اللاسوية لا يمكن التواصل إليه إلا بعد دراسة ثقافة الفرد ويخلوا هذا المعيار من مخاطر المبالغة في الأخذ بمعايره المسايرة أي باعتبار الأشخاص المسيرين للجماعة هم الأسوياء في حين يعتبر غير مسيرين هم الأبعد عن السوية فهناك خصائص لسوية كالانتهازية تكتب مشروعيتها في إطار من الرغبة الاجتماعية فالمسايرة الزائدة في حد ذاتها سلوك غير سوي .
4. **المعيار الباطني:** هو معيار يجمع بين مزايا معظم المعايير السابقة ويعمل على تجاوز مثاليتها فالحكم ليس خارجيا كما هو الحال في المعايير الإحصائية كما انه ليس ذاتيا كما هو الحال في

[1]. بن الشيخ نصيرة وبزين صفية، الصحة النفسية وعلاقتها بالأداء الوظيفي لدى عمال المحطة الجهوية للإذاعة والتلفزيون، شهادة ليسانس،تخصص عمل وتنظيم، قسم علم النفس وعلوم التربية،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014/2013، ص 25.

المعيار الذاتي إنما يعتمد على هذا المعيار على أساليب فاعله تمكن الباحث قبل أن يصدر حكمه من أن يصل إلى حقيقة شخصية الإنسان الكامنة على خبراته الشعورية ولا شعورية أيضا.[1]

[1] المرجع نفسه، ص 26.

3- مظاهر الصحة النفسية:

أن للصحة النفسية العديد من المظاهر التي تدل عليها منها :

1. **الاتزان الانفعالي:** وهو حالة من الاستقرار النفسي حيث يكون الفرد مزود بالقدرة على المثيرات المختلفة وهذه القدرة هي سمة الحياة .
2. **الدافعية:** وهي التي تدفع الفرد للقيام بنشاط معين وهي القوه المحركة والموجهة لنشاط الفرد نحو تحقيق أهدافه .
3. **الشعور بالسعادة:** المتمثل في اعتدال المزاج والتعبير بالرضاعة عن الحياة .
4. **التفوق العقلي:** حيث أن الطاقة العقلية للإنسان تعد مظهرا من مظاهر الصحة النفسية.
5. غياب الصراع النفسي الحاد (الداخلي والخارجي) .
6. **النضج الانفعالي:** بحيث يعبر الفرض عن الانفعالات بصورة متزنة بعيده عن التعبيرات البدائية و الطفولية .
7. **التوافق النفسي:** المتمثل في العلاقة المتجانسة مع البيئة حيث يستطيع الفرد الحصول على الإشباع اللازم لحياته مع مراعاة ما يوجد في البيئة المحيطة من متغيرات. [1]

[1]. بن ناجي أمينة، تأثيرات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في الصحة النفسية للمراهق، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الشاذلي بن جديد الطارف، 2019/2018، ص33-34.

4- أهمية الصحة النفسية :

من خلال اكتساب الصحة النفسية يتمكن الفرد من فهم ذاته والتوافق معها وبالتالي يعزز إدراكه لحاجياته وتحديد أهدافه وتحقيقها من ناحية أخرى تصبح حياه الفرد خالية من التوتر والاضطرابات والصراعات المستمرة مما تجعله يشعر بالطمأنينة والسعادة مع نفسه كما تمكن الفرد من أن يكون قويا اتجاه الشدائد والأزمات وتجعل شخصيته متكاملة تؤدي وظائفها بشكل متكامل .[1]

1. **أهمية الصحة النفسية في المدرسة :** المدرسة هي المؤسسة الرسمية التي تقوم بعملية التربية ونقل الثقافة المتطورة وعندما يبدأ الطفل تعليمه في المدرسة يكون قد قطع شوطا لا بأس به في التنشئة الاجتماعية في الأسرة فهو يدخل المدرسة مزودا بالكثير من المعلومات والمعايير الاجتماعية والمدرسة توسع دائرة هذه المعلومات في شكل منظم وفي المدرسة يتفاعل التلميذ مع مدرسه وزملاءه ويتأثر بالمنهج الدراسي وتنمو شخصيته من كافة جوانبه، والمدرسة تقوم بعدة مسؤوليات أهمها:

- تقديم الرعاية النفسية إلى كل طفل ومساعدته في حل مشكلاته والانتقال به طفل يعتمد على غيره إلى راشد يعتمد على نفسه.
- تعليمه كيف يحقق أهدافه بطريقة متلائمة مع المعايير الاجتماعية .
- الاهتمام بالإرشاد والتوجيه النفسي للتلميذ .
- الاهتمام بعملية التنشئة الاجتماعية .
- مراعاة كل ما من شأنه الضمان نمو الطفل نفسيا سليما

[1]. وليد نادى، الاكاديمية المصرية للتربية الخاصة،موقع اكاديمي https://www. psyco.dz.info، الاطلاع بتاريخ 2023/05/02.

2. **أهمية الصحة النفسية في المجتمع** :من الضروري أن نضع في حسابنا أهمية الصحة النفسية في المجتمع بمؤسساته المختلفة الطبية والاجتماعية والاقتصادية والدينية وان نعمل على تحقيق التناسق بين هذه المؤسسات وبصفه خاصة بينها وبين الأسرة والمدرسة وهذا يحتم تطبيق اتجاهات الصحة النفسية في المجتمع لتجنيب أفراده وجماعته كل ما يؤدي إلى الاضطراب النفسي حتى يتحقق الإنتاج والتقدم والتطور والسعادة.

3. إن من أهم أهداف الصحة النفسية بناء الشخصية المتكاملة وإعداد الإنسان الصحيح نفسيا في أي قطاع من قطاعات المجتمع وأيا كان دوره الاجتماعي بحيث يقبل على تحمل المسؤولية الاجتماعية ويعطي المجتمع بقدر ما يأخذ أو أكثر مستغلا طاقاته و إمكاناته إلى أقصى حد ممكن[1].

[1] .حامد عبد السلام زهران، الصحة النفسية والعلاج النفسي، عالم الكتب، القاهرة، 2005، ص 20-23 .

5- العوامل المؤثرة في الصحة النفسية:

من أهم العوامل التي تؤثر على نفسيه الطفل المراهق:

- العلاقة بين الوالدين فإذا كانت هذه العلاقة سيئة لا يسودها المحبة فهي تؤدي إلى تفكك الأسرة مما يخلق جو غير صحي يؤدي إلى نمو الطفل نموا نفسيا غير سوي.
- الخلافات بين الوالدين والتوتر الدائم وعدم التفاهم بينهما يشيع في جو الأسرة الاضطراب مما يؤدي إلى الأنماط من السلوك الغير السوي لدى الطفل مثل:(الغيرة، الأنانية، حب الشجار، عدم الاتزان وعدم احترام الآخرين، عدم التعاون مع الآخرين) .
- المشكلات النفسية عند الوالدين والسلوك الشاذ يؤدي إلى عدم استقرار الجو الأسري فهي تؤثر على الصحة النفسية للطفل فيؤدي إلى الشعور بالاكتئاب أو القلق والاضطرابات النفسية .
- تفضيل طفل على طفل أو الذكر على الأنثى يخلق جو من التوتر بين الأطفال والتنافس غير البناء.
- من أهم الضغوط النفسية على الطفل هو الإهمال وعدم إشباع حاجاته من الأمن والاستقرار والحب والتقبل وممارسة الهوايات المختلفة .
- الطلاق والانفصال من أسباب انهيار الأسرة وهي تؤثر على الطفل بفقدانه احد الأبوين وشعوره بالنقص على إقرانه والخوف من المستقبل وعدم وجود القدوة التي يحتذ بها سلوكه .
- الرفض أو الإهمال أو نقص الرعاية تؤدي إلى شعور بعدم الأمن وشعور بالوحدة عند الطفل أو شعور العدائي والتمرد وأيضا عدم القدرة على تبادل المشاعر والتعامل مع الآخرين .

- فرض بعض النظم الجامدة أو التربية التي لا تتسم بالمرونة بل تقسم بالنقد تشكل عبء نفسيا على الطفل والسلوك السلبي أو العدائي.[1]

6- النظريات المفسرة للصحة النفسية:

أ/ المنظور النفسي:

يؤكد أصحاب هذا المنظور على أهميه العمليات النفسية في حصول الاضطرابات العقلية فهم يؤكدون أهميه الحوادث الداخلية اللاشعورية ويعتقدون أن معظم السلوك يتأثر بالاندفاعات.

اللاشعورية التي تؤدي إلى القلق وينشر الاضطراب عندما يفشل "الأنا" في إيجاد حلول مناسبة للصراع القائم بين الاندفاعات 'الهو" ومتطلبات الواقع ويكون السلوك غير السوي مجرد عرض لمرض يكمن وراءه وان هذا المرض ليس من طبيعة جسدية ولكنه صراع في الشخصية ويرجع في أصوله إلى الطفولة المبكرة.

-وتتمثل الصحة النفسية من وجهه نظر "فرويد "في القدرة على مواجهه الدوافع البيولوجية والغريزية والسيطرة عليها في دور متطلبات الواقع الاجتماعي أما "ريكسون" فيرى أن الصحة النفسية تتمثل في قدرة الفرد على مواجهة مشكلات مرحلة النمو التي يمر بها النجاح وان صحة الفرد النفسية في مرحلة عمرية ما معينة تساعد الفرد في تحقيق التكيف النفسي في المراحل العمرية التالية .[2]

[1]. بن ناجي أمينة، مرجع سابق، ص 31-34 .

[2]. غالي مريم، الصحة النفسية لدى طلبة الجامعة، شهادة الماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة وهران، 2014/2013، ص 27-28.

ب/ الوجودية والصحة النفسية :

يعتمد المنحنى الوجود في علم النفس على المنحنى الفينومونولوجي في نظرته إلى الإنسان ولعل ابسط تعريف لهذا المنحنى وهو ما يسوقه لينج حيث يقول الفينومونولوجية الاجتماعية هي ذلك العلم الذي يدرس خبرتي وخبرة الآخرين والعلاقة بين خبرتي عنك وخبرتك عني ويهتم كذلك بدراسة سلوكه وسلوكي كما اخبره وسلوكي كما تخبره أنت ويصف هؤلاء المفكرون إنسان القرن العشرين في عمله واغترابه بأنه غريب عن الله وغريب عن الآخرين وغريب عن نفسه.

ويدفعه الإطار الاجتماعي الذي يعيش فيه إلى إدراك هذه العزلة الوجودية أو الاضطراب الوجودي إلى وقوعه صريعا للقلق الوجود ومن ثم إلى اضطراب النفسي إذ يعيش إنسان القرن العشرين في إطار اجتماعي حدد له مستويات طموحه وحدد له حاجاته وما ينبغي إشباعه وما لا يجب إشباعه وحتى وان بدا للفرض انه اختار ما يود عمله فهو لا يخطر سوى ما يفرضه عليه الإطار الاجتماعي ومعنى ذلك انه يدرك إمكاناته وان يكون حرا في تحقيق ما يريد وبالأسلوب الذي يختاره وان يدرك نواحي ضعفه وان يتقبلها وان يكون مدركا لطبيعة هذه الحياة بما فيها من متناقضات والتي تعد سمة من سمات الحياة وعليه ينجح في الوصول إلى تنظيم معين من القيم يكون بمثابة إطار له في حياته ولن يحدث ذلك إلا إذا واجه الإنسان نفسه بصدق وأمانة .[1]

[1]. المرجع نفسه، ص 28-29.

ج/ السلوكية والصحة النفسية :

تدور النظرية السلوكية حول عملية التعلم وتعتبر المادة بمثابة المفهوم الأساسي في نظريتهم عن السلوك وهي محور الشخصية ولذلك السلوكيين ينظرون إلى الإنسان كتنظيم معين من عادات اكتسابها أو تعلمها ويؤكدون في نظريتهم على أهم العوامل البيئية التي يتعرض لها الفرد في أثناء نمو و الاضطراب الانفعالي الاجتماعي عند السلوكيين هو نتيجة عامل من العوامل .

أما الصحة النفسية السليمة عند السلوكيين فهي اكتساب الفرد لعادات مناسبة ويقصد بها تلك التي تناسب مع البيئة التي يعيش فيها الفرد وهي العادات التي يتقبلها أفراد المجتمع واستحسنوا إكسابها لأبنائهم لأنها تساعد الفرد على أن يحيا حياة فعالة ناجحة مع الآخرين من خلال مواجهة مختلف المواقف في هذه الحالة هو ذو صحة نفسية سليمة وان فشل في اكتساب هذه العادات واكتسب عادات لا تتناسب مع ما اتفق عليه المجتمع من عادات فهو في صحة نفسية سيئة أم الطرب انفعاليا وهكذا في المحك المستخدم هنا للحكم على صحة الفرد وهو محك اجتماعي لان نظريه سلوكية تعتبر البيئة من أهم العوامل التي تعمل على تكوين الشخصية.[1]

[1].المرجع نفسه ، ص29.

خلاصة:

من خلال ما سبق تبين لنا أن الصحة النفسية حسب تغيراتها التي تظهر على التلميذ لها علاقة في استخدام الألعاب الالكترونية من طرف المراهق، لهذا فإن تحقيق الصحة النفسية الايجابية يعتبر أمر صعب عند انشغال التلميذ بقضاء وقت طويل في ممارسة الألعاب الالكترونية التي قد تؤثر في سلوكياتهم وعلاقاتهم سواء داخل المدرسة أو في محيط الأسرة .

الفصل الثالث:
المعالجة المنهجية للموضوع

تمهيد

1- المنهج المستخدم

2- أدوات جمع البيانات

3- مجالات الدراسة

4- العينة وخصائصها

خلاصة

تمهيد

من أهم مراحل البحث العلمي الذي يعتمد عليها الباحث هو تحديد وضبط الإجراءات المنهجية للدراسة بعد ضبط جانب النظري سنحاول في هذا الفصل من الجانب الميداني عرض الإجراءات التي سيتم إتباعها والمتمثلة في المنهج المستخدم للدراسة وأدوات جمع البيانات بالإضافة إلى مجالات الدراسة – المجال المكاني والزماني والبشري– ثم تحديد العينة وخصائصها.

أولا: المنهج المستخدم

يعد منهج الدراسة من الأساليب الأساسية التي يجب على الباحث اعتمادها في معالجة دراستهم متبعا الخطوات التي تخص المنهج الأنسب ببحثه من أجل كشف عن الحقيقة والوصول إلى نتائج علمية وموضوعية .

يعرف الدكتور عبد الرحمن بدوي المنهج بأنه: "الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة الطائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل وتحدد عمليته حتى يصل إلى نتيجة معلومة."[1]

وبما أن اختيار المنهج مرتبط بموضوع ومحتوى الظاهرة المدروسة فقد اعتمدنا على المنهج الوصفي كمنهج مناسب لدراستنا الحالية حيث يسمح هذا المنهج بدراسة الظاهرة في الواقع ويتم بوصفها وصف دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كيفيا عن طريق وصف الظاهرة مع بيان خصائصها أو تعبيرا كميا فيعطينا وصفا رقميا مع بيان مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجة ارتباطها مع غيرها من الظواهر الأخرى . [2]

[1]. عبد الرحمان البدوي، مناهج البحث العلمي، ط3، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977، ص05.

[2]. أ.د. سعد سلمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، ط1، دار أسامة لنشر والتوزيع، عمان، 2019، ص126.

ثانيا: أدوات جمع البيانات

الاستمارة :

- تعرف الاستمارة :"على أنها وسيلة لجمع المعلومات بموضوع البحث عن طريق إعداد استمارة يتم تعبئتها من قبل عينة ممثلة من الأفراد ويسمى الشخص الذي يقوم بإملاء الاستمارة بالمستجيب ".[1]
- تعرف أيضا: " أنها مجموعة من الأسئلة المكتوبة التي تعد بقصد الحصول على معلومات أو آراء المبحوثين حول ظاهرة أو موقف معين".[2]

وقد اخترنا الاستبيان كأداة أساسية في دراستنا نظرا لما تقدمه من تسهيلات في جمع والوصول إلى المعلومات والبيانات الميدانية المتعلقة بالظاهرة محل الدراسة، إضافة إلى أهميتها وأكثرها شيوعا من الأدوات الأخرى .

وفي تطبيقنا لاستبيان قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع حاولنا فيها أن تكون واضحة ملمة وبسيطة من خلال إتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية التي يجب أن تتوفر في صياغة وإعداد استمارة منها؛ تحديد موضوع الدراسة وتحديد متغيراتها وصياغة مجموعة من الأسئلة حول موضوع الدراسة استنادا إلى تساؤلات الفرعية؛

وقد اشتملت استمارتنا على 30 سؤالا موزعة على 04 محاور :

المحور الأول: يتضمن البيانات الشخصية المتعلقة بالمبحوثين على 03 أسئلة .

---

[1]. د. ربحي مصطفى عليان، البحث العلمي: أسسه، مناهجه وأساليبه، إجراءاته، بيت الأفكار الدولية، عمان، (ب.ن)،ص 90.

[2].أ.د نادية سعيد عيشور وآخرون، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، مؤسسة راس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر،2017، ص 352.

المحور الثاني: يتضمن الأسئلة المتعلقة بعلاقة مدة استخدام الألعاب الالكترونية بتنامي السلوكيات العدوانية لدى التلميذ على 12 سؤال

المحور الثالث: يتضمن الأسئلة التي تتعلق بعلاقة التمرس على استخدام الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي لدى التلميذ على 08 أسئلة

المحور الرابع: يتضمن الأسئلة المتعلقة بعلاقة تحفيز الآباء لاستخدام الألعاب الالكترونية بتنمية مهاراتهم العقلية على 07 أسئلة.

لقد تم توزيع الاستمارة بطريقة التوزيع العشوائي تمت عملية التوزيع في متوسطة 1 نوفمبر القالة على التلاميذ مستوى السنة الرابعة.

ثالثا: مجالات الدراسة

يتطلب كل بحث أو دراسة مجالات دراسة ويمكن أن يقسم هذا المجال إلى ثلاثة مجالات (مكانية، زمنية، بشرية)

المجال المكاني : أجريت هذه دراسة بمتوسطة 1 نوفمبر 1954 ببلدية القالة ولاية الطارف تأسست في 1989، تبلغ مساحتها 25000 م² ، نظامها نصف داخلي ، حيث بلغ عدد المتمدرسين 350 تلميذ 191 منها ذكور؛ 168 إناث .

المجال الزماني : هي الفترة الزمنية التي استغرقها انجاز الدراسة حيث قسمناها إلى ثلاثة مراحل هي:

- المرحلة الأولى؛ كانت ابتداء من نهاية شهر ديسمبر 2022 إلى غاية نهاية شهر جانفي 2023 حيث قمنا فيها باختيار موضوع الدراسة واستكمال الإجراءات الإدارية الخاصة بتسجيل الموضوع وبعدها البحث عن المراجع والمصادر الخاصة بموضوع الدراسة ثم شرعنا في إعداد وصياغة أهم عناصر الجانب المنهجي للدراسة .

- المرحلة الثانية؛ خصصناها لإعداد الجانب النظري للدراسة وهي المرحلة التي استغرقت شهرين ونصف وذلك من بداية شهر فيفري إلى منتصف شهر أفريل 2023 .
- المرحلة الثالثة؛ خصصناها للجانب التطبيقي والدراسة الميدانية وذلك من أواخر شهر أفريل 2023 إلى غاية بداية شهر جوان 2023، حيث قمنا بصياغة الاستمارة وضبطها بعد ذلك قمنا بزيارة المؤسسة التربوية المعنية بالدراسة أين أخذنا موعدا لتوزيع الاستمارة و قمنا بتوزيعها على أفراد العينة في الموعد المحدد مسبقا وكان ذلك بتاريخ 2023/04/27 وبعد استرجاع الاستمارات شرعنا في عمليه تفريغ البيانات .

المجال البشري : أجريت الدراسة على مجموعة من تلاميذ متوسطة1 نوفمبر 1954 القالة مستوى السنة الرابعة قمنا بتعيين 50 تلميذ بطريقة عشوائية شملت 28 ذكر و 22 أنثى.

رابعا: العينة وخصائصها

تعرف العينة على أنها "مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدمت تلك النتائج وتعميمها على كامل المجتمع الدراسة الأصلي".[1]

ولهذا فإن عملية اختيار عينة الدراسة لها دور كبير في نجاح البحث والحصول على نتائج دقيقة لذلك يشترط أن يكون مجتمع الدراسة ممثلا متجانسا يخدم أهداف الدراسة وعليه فقد في دراستنا على العينة القصدية واختيارنا لهذه العينة لها ثلاثة مبررات منهجية ألا وهي :

- الأنسب الأقرب تطبيقا لموضوع بحثنا
- الرغبة في استهداف عينة ترتبط بمرحلة عمرية معينة

[1]. أ.د. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب، الجمهورية اليمنية، 2014،ص160.

– إمكانية الحصول على البيانات بأسرع وقت واقل جهد وتكلفه لان الوقت محدود لانجاز المذكرة لذلك قمنا باختيار 50 مفردة عينة قصدية من المتمدرسين في سن المراهقة والذين يستخدمون الألعاب الالكترونية في متوسطة 01 نوفمبر 1954 القالة حيث مثلوا المجتمع الكلي لهذه الدراسة.

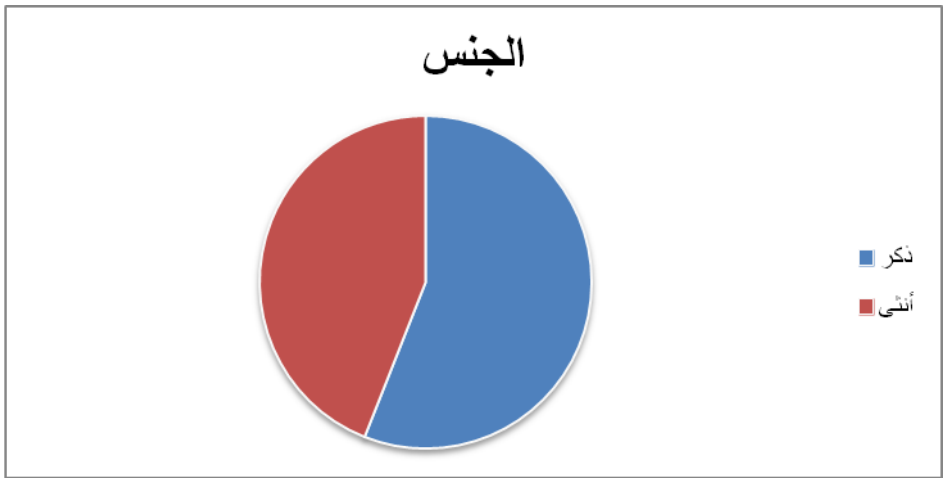
أ/ خصائص العينة

الجدول رقم (01): يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	28	%56
أنثى	22	%44
المجموع	50	%100

– تبيّن لنا من خلال الجدول أن أفراد العينة من الذكور بلغ 28 مفرد بنسبة مئوية تقدر ب (56%)، أما عدد الإناث بلغت 22 مفردة بنسبة مئوية قدرت ب (44%) وبهذا فان عينة الدراسة بلغ عليها الطابع الذكوري.

وعليه نرجع ذلك إلى أن فئة الذكور هم الأكثر استخداما للهواتف الذكية نظرا لشغفهم الأكبر في ممارسة الألعاب الالكترونية وفهمها أكثر من فئة الإناث لأن لديهم ميل أكثر لمشاهدة التلفاز مثل: المسلسلات.



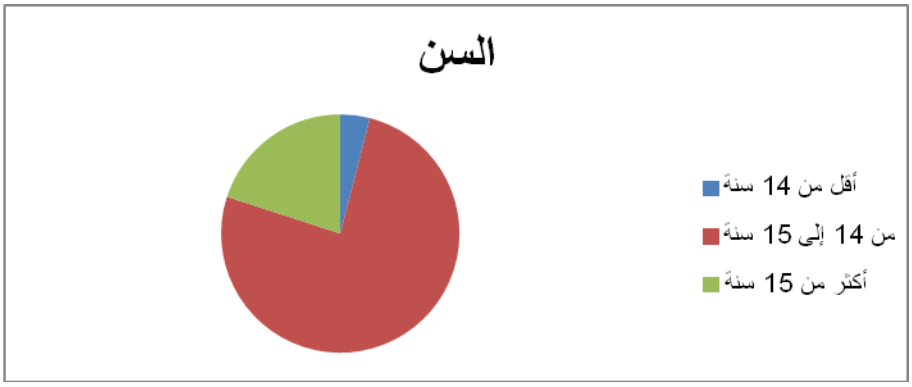
الشكل رقم (01): يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجدول رقم (02): يبين توزيع أفراد العينة حسب السن

السن	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 14	2	%4
من 14سنة الى15	38	%76
أكثر من 15 سنة	10	%20
المجموع	50	%100

من خلال الجدول يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن، نلاحظ أن الفئات العمرية اقل من 14 سنة تقدر ب(4%) تعتبر اقل نسبة، بينما تأتي الفئة ما بين 14 إلى 15 سنة أعلى نسبة تقدر ب (76%) ، أما الفئة أكثر من 15 سنة تقدر ب (20%).

وعليه يرجع ذلك إلى أن اكبر نسبة تتراوح أعمارهم بين 14 إلى 15 سنة لأنه سن التمدرس الخاص بتلاميذ السنة الرابعة متوسطة، إضافة إلى أن العينة المستهدفة ترتبط بهذه المرحلة العمرية التي تتميز بالكثير من الخصوصية .



الشكل رقم (02): يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن

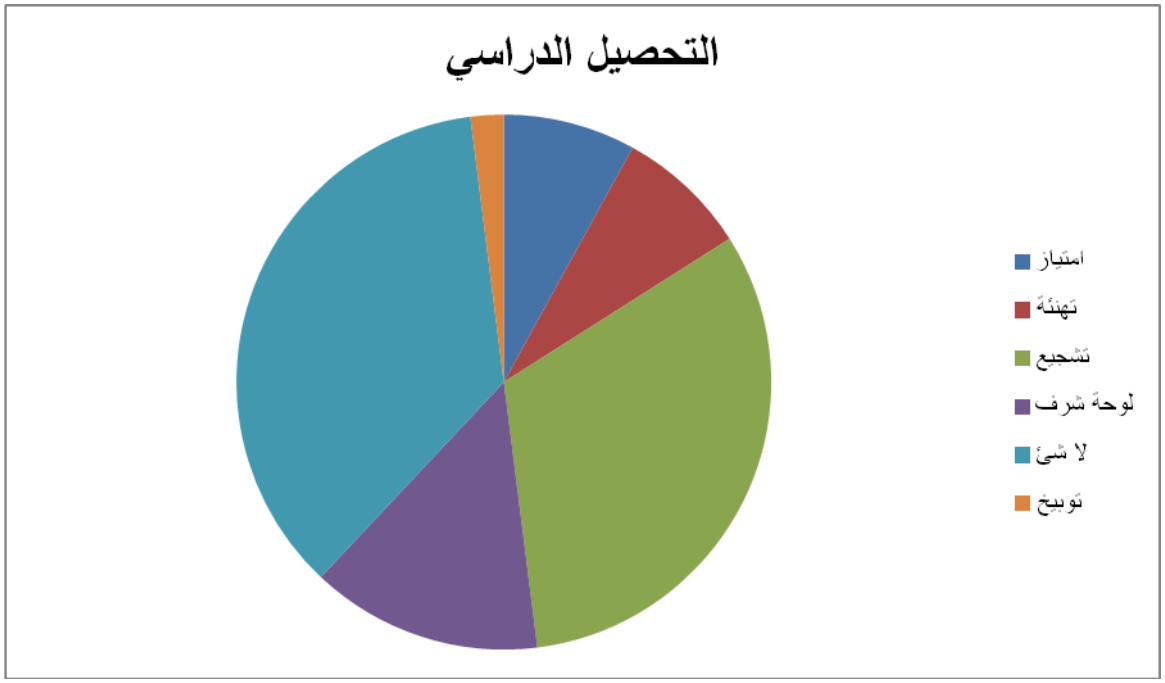
الجدول رقم (03): يبين توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
امتياز	4	%8
تهنئة	4	%8
تشجيع	16	%32
لوحة شرف	7	%14
لا شئ	18	%36
إنذار	00	%00
توبيخ	1	%2
المجموع	50	%100

- يتضح من خلال جدول أن أغلبية أفراد العينة متحصلين على درجة لا شيء بنسبة (36%)، بعدها درجة تحصيل تشجيع بنسبة (32%) ثم تليها درجة التحصيل لوحة شرف بنسبة (14% ، فيما تأتي

بعدها درجات تحصيل امتياز؛ تهنئة بنفس النسب بنسبة (8%) واقل فئة متحصلين على درجة توبيخ بنسبة (2%)، أما درجة الإنذار منعدمة .

- إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأن تحصيلهم الدراسي درجة لا شيء يمكن إرجاعه إلى طبيعة الفئة وما يصاحبها من مشاكل صحية واجتماعية التي قد تؤثر على مستوياتهم الدراسية كذلك يمكن إرجاعه إلى ضعف القدرات العقلية واستيعابهم البطيء.



الشكل رقم (03): يوضح توزيع أفراد العينة حسب نتائج التحصيل الدراسي

خلاصة

استهللنا في هذا الفصل أهم خطوة من خطوات منهجية البحث وهي: المنهج حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي لوصف وفهم ظاهرة استخدام الألعاب الالكترونية وتوضيح علاقة استخدام التلاميذ لها بصحته النفسية، ولجمع البيانات والحصول على المعلومات من الميدان استخدمنا أداة الاستمارة والتي وزعت على مجموعة من أفراد المجتمع تلاميذ المتوسطة إضافة إلى ذلك حددنا مجالات الدراسة (المكاني، الزماني، البشري) مع الإشارة في الأخير إلى العينة وخصائصها.

الفصل الرابع:

تحليل البيانات وتفسير النتائج

أولا: تحليل البيانات

ثانيا: نتائج البحث

أولا: عرض وتحليل البيانات الميدانية

الجدول رقم (04): يبين مدى استخدام التلميذ الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	17	%34
نادرا	27	%54
أحيانا	06	%12
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول الذي يوضح مدى استخدام مبحوثين الألعاب الالكترونية أن غالبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية "أحيانا" وذلك بنسبة (54 %)، في حين نجد أن التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية "دائما" بنسبة (34 %)، يليها الذين يستخدمونها" نادرا" بنسبة (12 %).

يمكن القول أن هناك تدخل من الأولياء بالسماح أو منعهم من استخدام الألعاب الالكترونية إذ كثرت استخدام التلاميذ الألعاب الالكترونية تعطي انطباعا خاصا لأن تأثيراتها على الصحة النفسية خاصة في هذه المرحلة العمرية ليست بالأمر البسيط أو الهين، فتأثيرها يكون على المدى المتوسط والقريب.

الجدول رقم(05): يبين المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في استخدام الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	21	%42
من ساعة إلى ساعتين	15	%30
أكثر من ساعتين	14	%28
المجموع	50	%100

يتضح من خلال الجدول المتعلق بالمدة الزمنية التي يقضيها التلاميذ في استخدام الألعاب الالكترونية أن غالبية التلاميذ يقضون اقل من ساعة في الألعاب الالكترونية وبنسبة تقدر(42%) بما يمثل 21 مفردة، في حين نجد نسبة مقاربة بين التلاميذ الذين يستغرقون في اللعب من" ساعة إلى ساعتين و"أكثر من ساعتين" بحيث 15 تلميذ يقضي مدة تتراوح من "ساعة إلى ساعتين" في اللعب بنسبة تقدر (30%)، بينما 14 تلميذ يستغرق أكثر من ساعتين في اللعب حيث نسبتهم (28%) .

إن الفترة أو المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في مشاهدة الألعاب الالكترونية قد تعكس جوانب متعلقة بمدى متابعة الأهل لأبنائهم ومراقبة محتويات هذه الألعاب خاصة في هذه الفترة الزمنية الحساسة والمرتبطة بجوانب صحية إضافة إلى تأثيراتها الكبيرة على مستوى الدراسي .

الجدول رقم (06): يبين فترة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	18	%36
نهاية الأسبوع	18	%36
في العطلة	14	%28
المجموع	50	%100

تضح في الجدول أعلاه أن نسبة التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية كل يوم وفي نهاية الأسبوع متساوية بنسبة (36%) ما تمثل 18 تلميذ، بينما 14 تلميذ يلعبون في العطلة ما يعادل (28 %).

إن الفترة المخصصة للألعاب الالكتروني هي في الحقيقة مرتبطة بميول التلميذ والفترة المفضلة لديه هي والتي غالبا ما ترتبط بفترة الراحة أو انعدام الواجبات المدرسية وهذا ما يفسر الراحة التي يجدها التلميذ عند ممارسة العاب الالكترونية في الوقت المفضل لديه .

الجدول رقم (07): يبين عدد ممارسة التلميذ لألعاب الالكترونية في اليوم

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
مرة واحدة	7	%14
مرتين	11	%22
ثلاثة مرات	14	%28
أكثر من 3 مرات	18	%36
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن اغلب أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث مرات في اليوم بنسبة (36%)، تليها نسبة (28 %)من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية ثلاثة ساعات في اليوم، في حين (22%) يقومون باللعب مرتين، بينما اقل نسبة من يلعبون مرة واحدة في اليوم نسبة تقدر (14%).

نفسر إعادة استخدام الألعاب الالكترونية لأكثر من مرة في اليوم، أن المتعة أو المنافسة أو محاولة الانتصار والفوز تعزز لمستخدميها إعادة ممارستها ، مما قد يصطحبها إدمان وهذا ما ينعكس على انتهاج سلوك عدواني ضد أقرانه والآخرين في العالم الواقعي ، هذا ما أثبتته نظرية العدوان الانفعالي (موجودة في الفصل الثاني، الصفحة رقم 42).

الجدول رقم (08): يبين نوع الألعاب التي يفضل التلميذ استخدامها

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب المغامرة	15	%30
ألعاب ألغاز	6	%12
ألعاب الحربية	15	%30
ألعاب ذكاء	5	%10
ألعاب تعليمية	2	%4
ألعاب رياضية	7	%14
المجموع	50	%100

يبين الجدول أن أكثر الألعاب التي يفضل تلاميذ استخدامها هي العاب مغامرة والعاب الحربية بنسبة متعادلة تقدر ب (30،%) تليها العاب الرياضية والعاب الغاز وألعاب ذكاء بنسب متقاربة تتراوح بين نسب(10 إلى 14%)، بينما اقل نوع يستخدمه التلاميذ هي العاب تعليمية والتي بلغت نسبة (4%) .

وعليه فان ارتفاع نسبة التلاميذ الذين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية الحربية والعاب المغامرات راجع إلى ما تتميز به هذه الألعاب من روح المنافسة وحب المغامرة والتحدي بين اللاعبين في مراحل اللعبة المشوقة وبالتالي فان الألعاب لها أنواع مختلفة وممتعة من شانها أن تشبع حاجات التلميذ .

الجدول رقم (09): يبين ما يجذب التلميذ في الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
متعة الفوز	22	%44
الإثارة الموجودة في اللعبة	8	%16
بطل اللعبة	5	%10
سهولة اللعبة	2	%4
التصميم	4	%8
محتوى ونوع اللعبة	9	%18
المجموع	50	%100

يتبين من خلال الجدول أن 22 من التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية تجذبهم متعة الفوز بنسبة (44%)، يليها محتوى ونوع اللعبة بنسبة (18%)، أما الإثارة الموجودة في اللعبة تجذبهم بنسبة (16%)، بينما يجذبهم بطل اللعبة بنسبة (10%)، أما التصميم بنسبة(8%)، واقل ما يجذبهم هو سهولة اللعبة بنسبة (4%).

نستنتج أن أغلبية التلاميذ تجذبهم متعة الفوز راجع ذلك إلى أن الاجتهاد من اجل الفوز يكسبهم في نهاية كل لعبة الشعور بالقوة والشجاعة بالإضافة إلى تحقيق الاكتفاء الذاتي ورضا النفسي وزيادة ثقتهم في أنفسهم ما يدفعهم إلى الاستمرار الدائم بهذه الألعاب .

كذلك جذبهم لمحتوى ونوع اللعبة مرتبط بمضمون وقيمة الأشياء الموجودة في اللعبة كذلك يهمهم الإطار الموجودة فيها خاصة إذا كان بطل اللعبة مستهدف أما التصميم وسهولة لعبة فهم لا يولونها أهمية لأنها لا تلفت انتباههم .

الجدول رقم (10): يبين الألعاب التي يفضلها التلميذ للعب

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
بابجي	6	%08,33
صب واي	13	%18,05
Crimnal case	3	%04,16
فري فاير	19	%26,38
يلا ليدو	7	%09,72
لعبة المزرعة	5	%06,94
سباق السيارات	7	%09,72
ألعاب puzzel	3	%04,16
جيتي	4	%05,55
الفيفا	5	%06,94
المجموع	72	%100=99

تبين من خلال البيانات المحصل عليها في الجدول أعلاه أن أغلبية أفراد العينة المتمثلة بنسبة (26,38 %)، يفضلون اللعب بلعبة "فري فاير" ، تليها لعبة "صب واي" بنسبة (18,05 %)كأعلى نسبة، أما بخصوص الألعاب الأخرى نجد العاب سباق السيارات ولعبة" ليدو" بلغت نفس النسبة (9,72%)، بينما لعبة "بابجي" قدرت نسبتها (8.33%) ، لتليها لعبة المزرعة ولعبة fifa التي تم ذكرها بعض أفراد العينة بنفس النسبة (6,94%)، أما لعبة "جي تي" قدرت نسبتها (5,55%)، بينما نجد لعبة crimnal caseوالعاب puzzel اقل نسبة قدرت(4,16%)من حيث الألعاب التي يفضلها أفراد العينة.

وعليه يمكن القول أن العاب "فري فاير" و"صب واي" تستهوي اكبر فئة من أفراد العينة نظرا لتميزهم الذي تثير فضولهم وإعجابهم فتجعلهم مرتبطون بها بشكل كبير فان تفضيلات التلميذ لبعض الألعاب الالكترونية دون غيرها مرتبط أساسا بميولاتهم ولطبيعة اللعبة الالكترونية في حد ذاتها إضافة إلى الفروقات الفردية التي تفرض نفسها في توجيه خيارات التلميذ وكل هذه الأمور تؤثر مباشرة في الصحة النفسية .

الجدول رقم (11): يبين دافع استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
التسلية والترفيه	16	%32
التواصل مع الآخرين	8	%16
ملئ وقت الفراغ	7	%14
التعلم وتنمية بعض المهارات	6	%12
حب المغامرة والتحدي	10	%20
الهروب من الواقع	3	%6
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال جدول أعلاه أن أكثر دافع يلجأ إليه التلاميذ لاستخدام الألعاب الالكترونية هو التسلية والترفيه بنسبة(32%)، يليها حب المغامرة والتحدي بنسبة (20%)، في حين نجد (16%) من التلاميذ يستخدمون الألعاب من اجل التواصل مع الآخرين، بينما (14%) من التلاميذ الذين يلعبون بدافع ملء وقت فراغهم، وهناك من يعتمدوها من اجل تعلم وتنمية بعض المهارات وذلك بنسبة(12 %)، أما نسبة قليلة بلغت(6 %)كان سبب لجوءهم للعب هو الهروب من الواقع .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بان دافع الترفيه يجعلهم يمارسون هذه الألعاب الالكترونية يمكن إرجاعه إلى أن هؤلاء التلاميذ وفي هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس حيث يبحثون دائما عن أشياء متنوعة لإشباع رغباتهم وحاجاتهم النفسية والاجتماعية .

الجدول رقم (12): يبين شعور التلميذ أثناء اللعاب بالألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
الفرح والسرور	10	%20
القلق والتوتر	4	%8
الراحة	13	26
القوة والشجاعة	4	%8
الحماس	15	%30
الغضب	4	%8
المجموع	50	%100

يوضح الجدول أن أعلى شعور يشعر به تلاميذ عند لعب الألعاب الالكترونية هو الشعور بالحماس والتي قدرت بنسبة (30%)، تليها الشعور بالراحة بنسبة (26%) ، ثم الفرح والسرور بنسبة(20%)، أما اقل نسبة اشترك فيها(8%) من تلاميذ لشعورهم بالقلق والتوتر والغضب بالإضافة إلى شعورهم القوة والشجاعة .

وعليه يمكن القول أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يشعرون بالحماس والراحة والفرح وسرور أثناء اللعب راجع ذلك أنهم خلال القيام بتجاربهم الشخصية أثناء اللعب يتحمسون من اجل محاولتهم للتغلب

على منافسهم كما أن فعل ما يريدون ويحبون أثناء اللعب بعيدا عن ضغوطات الدراسية والمشاكل النفسية يمنحهم ذلك راحة نفسية وسعادة .

الجدول رقم (13): يبين تصرف التلميذ عند خسارته اللعبة

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
تتوقف عن اللعب	15	%30
تكرار اللعبة حتى الفوز	25	%50
تلعب بألعاب أخرى	10	%20
المجموع	50	%100

يتضح في الجدول أعلاها أن معظم التلاميذ الذين يخسرون في اللعبة يكررون اللعب حتى الفوز والذي قدرت بنسبة(50%)، في حين (30 %)من التلاميذ يتوقفون عن اللعب، إلا أن الأقلية منهم يفضلون اللعب بالعاب أخرى حيث بلغت نسبتهم(0 2 %).

وعليه فان ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يقومون بتكرار اللعبة حتى الفوز يرجع سببه إلى أن بطبيعته يهوى التحدي ويسعى لفرض ومواجهة الصعوبات والتغلب عليها وهذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح رغم الخسارة لديه روح التحدي للوصول إلى الهدف المطلوب .

الجدول رقم (14): يبين شعور التلميذ عند الانتهاء من اللعب بهاته الألعاب

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
النشاط	23	%46
القلق	00	%00
الراحة النفسية	21	%42
التعب الجسدي	6	%12
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول الذي يمثل حالة التلاميذ بعد انتهائهم من اللعب حيث نجد أن نسبة شعورهم بالنشاط تقدر بنسبة(46%) كأعلى نسبة، تليها شعورهم بالراحة النفسية بنسبة (42 %)، والتي تعد نسبة مرتفعة بالنسبة لشعورهم بالتعب الجسدي ما يعادل (12%) ، أما الباقي بنسبة(10%) ، يشعرون بالقلق.

وعليه فقد يتبين شعور التلاميذ عند الانتهاء من اللعب يكون في قمة النشاط يمكن إرجاعه إلى التخلص من الاضطرابات النفسية وبلوغ لذة الاستمتاع وإشباع الحاجات النفسية كما انه يفرغ طاقته السلبية وتوتره في اللعب ما يجعله يشعر بالراحة النفسية فور انتهائه من اللعب في حين أن الطفل لا يشعر بالقلق والتعب جسدي بسبب كثرة اللعب وفقدان قدرته على الفوز.

الجدول رقم (15): يبين السلوك الذي يكتسبه التلميذ بعد ممارسته الألعاب الالكترونية

الفئات	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
السلوكيات السلبية	العدوانية والعزلة	10	%20
	التقليد السلبي	5	%10
	الإهمال واللامبالاة	17	%34
	قلة التواصل مع الأسرة	18	%36
المجموع		50	%100
السلوكيات الإيجابية	النضج الفكري والعقلي	8	%16
	زيادة المعارف والمعلومات	18	%36
	الترويح عن النفس	24	%48
المجموع		50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن اغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم ب (36%) قد أكدوا على أن السلوكيات السلبية التي يكتسبونها بسبب استخدامهم الألعاب الالكترونية هي قلة التواصل مع الأسرة، في حين نجد أن نسبة(34%) يطرأ عليهم الإهمال واللامبالاة ، إلا أن (20 %) تظهر في سلوكهم العدواني والعزلة في حين (10%)، أكدوا أن السلوك السلبي الذي يكتسبونه يكمن في التقليد السلبي .

أما فيما يخص السلوكيات الايجابية التي يكتسبها التلاميذ نتيجة استخدامهم الألعاب الالكترونية نجد أن الأغلبية التي تقدر نسبتهم(48%) أكدوا على أنها تروح عن النفس، بعدها من أكدوا على أنها تساعد على زيادة المعارف والمعلومات وقد قدرت نسبتهم (36%) ، واقل نسبة بلغت (16%) اثبتوا أنهم يصبحوا أكثر نضج فكري وعقلي.

وعليه يمكن القول أن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا وبشكل كبير قلة التواصل داخل الأسرة (الآباء والأبناء) ونرجع هذا بسبب الانفراد المستمر في اللعب الألعاب الالكترونية بحيث غياب الحوار وعدم قضاء الوقت مع أبنائهم بالقيام ببعض النشاطات الترفيهية تخلق فجوة بينهم يبحثون عن بديل مثل هذه الألعاب الالكترونية إضافة إلى ذلك يصبح لا يبالي بتصرفاته ولا يهمه أداءه الدراسي ما دام يحقق ذاته في اللعبة وينتصر. وبالتالي تظهر عليه أمراض نفسية مثل العدوانية والعزلة والتقليد السلبي للأبطال الوهميين في اللعبة .

كذلك نلاحظ أن الألعاب الالكترونية لها تأثير ايجابي في سلوك المبحوثين بعد استخدامها بحيث تروح عن أنفسهم بالإضافة إلى تساهم في تعزيز مهاراتهم وثقافاتهم وتنمية وعيهم مما تساعد في النضج الفكري والعقل جراء الاستغلال الجيد الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم (16): يبين الوقت المفضّل لاستخدام الألعاب الالكترونية لدى التلميذ عند عودته من المؤسسة التربوية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
تنجز واجباتك المنزلية ثم تتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية	22	%44
تمارس الألعاب الالكترونية ثم تنجز واجباتك المدرسية	28	%56
المجموع	50	%100

من خلال قراءة بيانات الجدول المتعلق بالوقت المفضل للاستخدام الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ بعد العودة من المؤسسة التربوية نلاحظ أن الأغلبية يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية قبل انجاز

واجباتهم وذلك بنسبة قدرت (56%)، ما يعادل 28 تلميذ ونسبة (44%)، منهم يفضلون استخدامها بعد انجاز واجباتهم المدرسية تتمثل في 22 تلميذ .

وعليه يدل تفضيل المبحوثين اللاعب قبل أداء الواجبات أنهم يفقدون الرغبة بالدراسة والمذاكرة وأهميتها اعتقادا منهم أن الألعاب ممتعة واستخدامها أولا تخلصهم الضغط الدراسة خلال اليوم، أما بالنسبة المبحوثين الذين يفضلون الدراسة أولا يدل على وعيهم بأهمية الدراسة التي تعد سلاح لهم في المستقبل وان الألعاب تأخذ وقت كبير لهم مما قد يؤدي إلى فقدان التركيز والنجاح في مشوارهم الدراسي.

الجدول رقم (17): يبين استجابة التلميذ لطلب والديه بالتوقف من اللعب والقيام بواجباته المدرسية

الإجـــابـــات		التكرار	النسبة المئوية
لا		6	%12
نعم	التوقف في الحين	20	%40
	التوقف لفترة ثم العودة لاستكمال اللعبة	9	%18
	التوقف بعد استعمال اللعبة	15	%30
المجموع الجزئي		44	%88
المجموع الكلي		50	%100

يتضح من خلال الجدول أعلاه الذي يبين استجابة التلاميذ لطلب والديهم بالتوقف عن اللعب والقيام بالألعاب الالكترونية أن أغلبية التلاميذ يوافقون على طلب والديهم وذلك بنسبة (88 %)، منها (40%)الذين يتوقفون في الحين، أما (30 %)الذين يتوقفون بعد استكمال لعبة، في حين (18%) يتوقفون لفترة ثم يستكملون اللعب .

بالنسبة للتلاميذ الذين لا يستجيبون لطلب والديهم بالوقوف عن اللعب قد بلغت نسبتهم (12%).

نفسر ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستجيبون لطلب أولياؤهم بالتوقف عن اللعب أنهم تحت سلطة أبوية وواجب احترام الأولياء، بالإضافة إلى الخوف من العقوبات التي يفرضها عليهم أولياؤهم عند تدني مستوى التحصيل الدراسي لديهم والتي قد تسحب منهم الأجهزة، وبالتالي يحرمون من الألعاب نهائيا .

الجدول رقم (18): يبين طريقة قيامه باستخدام الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
عبر جهاز الخاص بك	42	%84
عبر جهاز الوالدين	5	%10
لا تملك جهاز	3	%6
المجموع	50	%100

نلاحظ في الجدول أعلاه أن(84 %)من التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الجهاز الخاص بهم والمتمثلة في 42 مفردة والتي تعتبر الفئة الغالبة، حيث نجد (10%) من التلاميذ يقومون باستخدام الألعاب عبر جهاز والديهم، أما الأقلية فهم لا يمتلكون جهاز حيث بلغت نسبتهم(6%) .

يعود ذلك لشراء الأولياء لجهاز خاص بهم والمتمثل في الهاتف بحجة الدراسة ولأجل مراجعة الدروس بالإضافة إلى إن اغلب مراجعات تلاميذ أصبحت عن طريق الهاتف نهيك عن إمكانية شراء الجهاز لأجل الدراسة بينما التلميذ يستغل فرصه في قضاء الوقت للعب بالجهاز.

الجدول رقم (19): يبين ما إذا كان التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية

الإجابات		التكرار	النسبة المئوية
لا		40	%80
نعم	في الراحة	8	%16
	ما بين الحصص	1	%2
	أثناء الدرس	1	%2
المجموع الجزئي		10	%20
المجموع الكلي		50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن معظم التلاميذ لا يستخدمون الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة التربوية بنسبة(80 %) ،ما يعادل 40 تلميذ ، في حين(20 %) يقومون باللعب و(16%) منهم أثناء الراحة ولكلا الاحتمالين ما بين الحصص وأثناء الحصص بنسبة (2 %).

وهنا الجدير بالملاحظة أن غلبيه التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية خارج المؤسسة بمعنى في منازلهم أو في الشارع وذلك بوجود المراقبة داخل المؤسسة لكن استخدام الهاتف البيت كذلك هو استخدام خاطئ لان وقت المراجعة وانجاز الواجبات .

الجدول رقم (20): يبين التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
إهمال واجباتك المدرسية	20	%28,66
الإدمان على اللعب	13	%18,66
السهر لوقت طويل من الليل	21	%29,57
عدم القدرة على التركيز في الدراسة	17	%23,94
المجموع	71	%100=99

يتضح من خلال جدول آثار استخدام الألعاب الالكترونية على تلاميذ حيث أن أغلبية التلاميذ يقضون وقتا طويلا بنسبة (29,57 %)، يليها إهمال الواجبات المدرسية بنسبة (28,66%)، بينما (23,94%) من التلاميذ يرون أن استخدامهم للألعاب يؤثروا في قدرتهم على تركيز في الدراسة ،أما الفئة المتبقية بنسبة(18,30%) يرون أن استخدامهم الألعاب يؤدي إلى الإدمان على اللعب .

نستنتج أن معظم التلاميذ يسهرون إلى وقت متأخر وقضاءهم في اللعب بالهاتف النقال المزود بشبكة الانترنت وقد تكون هذه الفئة المالكة للجهاز خاص بهم فعند فراغهم والذهاب للنوم يقضون وقت في ممارستهم الألعاب الالكترونية وقد ينجموا عن هذا صعوبة الاستيقاظ في الصباح للذهاب للدراسة ونقص التركيز أبناء الدرس .

الجدول رقم (21): يبين استدعاء الأساتذة الأولياء بسبب إهمال أبنائهم الدروس والواجبات

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	4	%8
لا	46	%92
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن النسبة قليلة من التلاميذ والمقدرة ب(8%) يتم استدعاء أوليائهم بسبب إهمالهم للدروس والواجبات، بينما نجد نسبة (92 %)من التلاميذ لم يتم استدعاء أولياؤهم .

وهنا يمكن القول أن الأساتذة يلجئون إلى عقوبات أخرى عند إهمال التلميذ للدراسة والواجبات قد تكون بنقص من علامة الفرد والاختبار وكذلك عدم السماح له بالخروج من القسم أثناء الاستراحة وغيرها من عقوبات في مكان استدعاء الولي .

الجدول رقم (22): يبين أثر استخدام الألعاب الالكترونية على النتائج الدراسية لدى التلميذ

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
أثر ايجابي	6	%12
أثر سلبي	12	%24
بدون أثر	32	%64
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال جدول أعلاه أن أغلبية التلاميذ كان تقييمهم لأثر الألعاب الالكترونية على نتائجهم الدراسية تقييما بدون اثر وذلك بنسبة (64%) ، بينما (24%) من التلاميذ كان تقييمهم على أن استخدام الألعاب اثر سلبي، أما اقل نسبة من التلاميذ كان تقييمهم ايجابي بنسبة (12%) .

يتبين لنا هنا أن التلاميذ صرحوا بان لا يوجد تأثير الألعاب الالكترونية على نتائج دراستهم يمكن أن يكون ذلك بسبب تقييمهم لوقتهم من ناحية الدراسة ومن ناحية التسلية واللعب أو عند اقتراب وقت الامتحانات يقضون وقتهم في الدراسة .

الجدول رقم (23): يبين ما إذا كان التلميذ يوفّق بين ممارسته الألعاب الالكترونية والمواظبة في دراسته

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	32	64	الانتهاء من الدراسة وانجاز الواجبات بعدها ألعب	14	%43,75
			بالبرنامج الدراسي وتنظيم الوقت	05	%15,62
			أخصص وقت للدراسة ووقت للعب	08	%25
			الدراسة وانجاز الواجبات أيام الدراسة واللعب في العطل ونهاية الأسبوع	05	%15,62
لا	18	36			
المجموع	50	100			

نلاحظ من خلال بيانات المتحصل عليها في الجدول أن أغلبية أفراد العينة المدروسة أجابوا ب"نعم" بنسبة(64 %)أي أنهم يستطيعون التوفيق بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمواظبة في الدراسة بحيث دونوا مجموعة من الإجابات التي توضح بعض الالتزامات التي يتبعونها منهم من أجابوا أنهم يلعبون بعد الانتهاء من الدراسة وانجاز الواجبات وذلك بنسبة (43,75%)، في حين أكد البعض أنهم يخصصون وقت للدراسة ووقت اللعب وذلك بنسبة(25%)، بينما يرى البعض أن الدراسة وانجاز الواجبات في أيام الدراسة واللعب بالألعاب الالكترونية في نهاية الأسبوع حيث قدرت نسبتهم ب (15,62%)، وبنفس النسبة أكدوا أفراد العينة أنهم يتبعون برنامج دراسي مع تنظيم الوقت .

فيما يخص الأقلية من أفراد العينة الذين "لا "يوفقون بين ممارسة الألعاب الالكترونية و المواظبة في الدراسة بلغت نسبتهم (36 %).

وهذا يرجع إلى المراقبة الأبوية التي تمكن التلاميذ في التوفيق بين الألعاب الالكترونية والاهتمام بالدراسة والواجبات حيث أن الوالدين لهم دخل في تقييمهم لوقتهم وعدم تركهم يلعبون حتى يصلون إلى نتيجة الإفراط في انشغالاتهم الأخرى .

الجدول رقم (24): يبين مدى مراقبة الأولياء أبنائهم عند استخدامهم الألعاب الالكترونية

الإجابات		التكرار	النسبة المئوية
لا		16	%32
نعم	دائما	14	%28
	أحيانا	17	%34
	نادرا	3	%6
المجموع الجزئي		34	%68
المجموع الكلي		50	%100

يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه أن معظم الأولياء يراقبون الألعاب الالكترونية التي يستخدمها أبنائهم وذلك بنسبة (68%) فمنها 34 يخضعون "أحيانا" المراقبة، و(14%) بصفة "دائمة "، بينما اقل نسبة (6%) وذلك "نادرا"، أما بالنسبة للذين "لا" يخضعون للمراقبة بلغت نسبة(32%) ما يعادل 16 تلميذ .

ونجد أن معظم الأولياء يراقبون الألعاب الالكترونية التي يمارسها أبنائهم وذلك يرجع إلى كثرة الألعاب المدمرة لنفسية الطفل وتعلمه سلوكيات غير مرغوب فيها ولا تناسبهم لهذا فعليهم الانتباه جيدا لطبيعة اللعبة والحرص على عدم الإكثار منها .

الجدول رقم (25): يبين المدة التي يمنحونها الأولياء لأبنائهم من أجل استخدام الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
ساعة	28	%56
من ساعة إلى ساعتين	13	%26
أكثر من ساعتين	9	%18
المجوع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن (56%) من التلاميذ يمنح لهم استخدام الألعاب الالكترونية لمدة "ساعة"، بينما يسمح لبعض الآخر مدة تتراوح ما بين "ساعة إلى ساعتين" (26%)، واقل نسبة قدرت (18%) للذين يحضون ب"أكثر من ساعتين" لعب .

وفي هذا المدد يتضح لنا نسبة الأولياء الذين يسمحون لهم بقضاء ساعة من ممارسة الألعاب الالكترونية عالية على بقية الإجابات وسبب الشائعة في مجتمعنا أن أثناء اللعب وتمتع بالإثارة تجعل من الطفل يقضي وقت طويل من دون انتباهه إلى الفترة المستغرقة في ذلك لهذا نجد أن تأثيرات الكبيرة على الصحة النفسية وجسمية تدفع الكثير من الأولياء إلى إعادة النظر في التعامل معهم والمحاولة يمنحهم من الاستخدام اليومي .

الجدول رقم (26): يبين أسباب تأييد الأولياء لاستخدام أبنائهم الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
الترفيه والتسلية	17	%34
ملئ أوقات الفراغ	6	%12
تجنب المخالطة السيئة في حيّك	18	%36
التوقف عن إحداث الضوضاء داخل البيت	3	%6
اكتساب وتنمية المهارات الذهنية والعقلية	6	%12
المجموع	50	%100

يتضح لنا في الجدول أعلاه أن اغلب أفراد العينة المدروسة والمقررة نسبتهم ب(36%) يقرون سبب تأييد أوليائهم لاستخدام الألعاب الالكترونية من اجل تجنب المخالطة السيئة في الحي، و بنسبة متقاربة تقدر ب (34%) يؤكدون أفراد العينة أن رغبة الأولياء في تركهم يستخدمون الألعاب الالكترونية راجع إلى الترفيه والتسلية، في حين نجد البعض يرغبون في ذلك من اجل الأوقات الفراغ وذلك بنسبة (12%)، ما تعادلها بنفس النسبة من اجل الاكتساب وتنمية المهارات الذهنية والعقلية حيث يمثلون 6 مفردات .

أما فيما يخص أفراد العينة الذين صرحوا الغاية من تركهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بغية التوقف عن إحداث الضوضاء داخل البيت وذلك بنسبة (6%) والتي تعتبر اقل نسبة من خلال ما تقدم لنا من إجابات نجد أن أغلبية الأولياء يعتقدون أن لهو الأبناء في استخدام الهواتف واللعب الألعاب الالكترونية حل لتجنب المخالطة السيئة والناجمة عنها العديد من المشاكل لهذا يفضلون اللعب بعد دراستهم وبالتالي يملئ التلاميذ فراغهم و يتسلون بالألعاب الالكترونية .

الجدول رقم (27): يبين المهارات العقلية التي يكتسبها التلميذ نتيجة استخدامه الألعاب الالكترونية من خلال تحفيزه من طرف والوالدين

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
قوة التذكر	9	%18
التركيز	5	%10
الانتباه	4	%8
التخطيط واتخاذ القرارات	6	%12
السرعة في التفكير	9	%18
حل المشاكل	5	%10
اكتساب لغة أجنبية	12	%24
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن(24%) من التلاميذ يكتسبون نتيجة استخدامهم الألعاب الالكترونية من خلال تحفيز الأولياء معارف اللغة الأجنبية والتي تمثل 12 تلميذ، في حين نجد نسبة متساوية بين اكتسابهم قوة التذكر وسرعة في التفكير بنسبة (18%) ما يعادل 9 تلاميذ، كذلك تساهم في زيادة التركيز والقدرة على حل المشاكل بنسبة متعادلة بلغت (10%) لكل من الاحتمالين، بينما يكتسب (12 %) من التلاميذ مهارة التخطيط واتخاذ القرارات جراء تحفيز الأولياء لاستخدام الألعاب إلا أن اكتساب الانتباه اقل نسبة حيث حققت (8%) .

نستنتج بان اغلب الآراء انحصرت في أن التلاميذ نتيجة ممارستهم لمختلف الألعاب الالكترونية تساعدهم على اكتساب معارف اللغة الأجنبية مثلا اللغة الانجليزية والتي أصبحت موجودة في بعض

الألعاب المفضلة لدى تلاميذ والتي يميلون إليها بغرض التسلية ومن هنا ركزوا على كلمات الأجنبية وتعلمها .

الجدول رقم(28): يبين تشجيع الوالدين لاستخدام أبنائهم ألعاب معينة

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	4	%8
أحيانا	21	%42
لا يشجع	25	%50
المجموع	50	%100

يتبين من خلال جدول أعلاه أن اغلب الأولياء لا يقومون بتشجيع أبنائهم من اجل استخدام العاب معينة وذلك بنسبة (50 %)، بينما هناك من ينصحون أبنائهم "أحيانا" باستخدام العاب معينة بنسبة (42%)، أما "دائما" ما يقومون بتشجيع قد بلغت نسبتهم (8 %)ما تعد اقل نسبة .

من خلال ما ورد تبين لنا أن هناك نسبة مرتفعة من الأولياء لا يشجعون على العاب معينة وذلك قد يكون بسبب المحتوى الذي تتضمنه اللعبة وما ينجم عنها من سلوكيات سيئة كذلك بسبب ما تشير إليه معاني اللعبة من مشاهد وصور تؤدي بهم إلى تعلم تصرفات جديدة مثل التوتر القلق وغيرها من مشاكل نفسية .

الجدول رقم (29): يبين التدابير والإجراءات التي يتخذها الوالدين لحماية ابنهم من أخطار الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
استخدام برامج الحماية	7	%14
يحذرك ويحسسك مدى خطورة هذه الألعاب	26	%52
اختياره الشخصي للألعاب	3	%6
التحكم بالأجهزة مع إخفاء كلمة السر	5	%10
مشاركة اللعب في معظم الأوقات	1	%2
مراعاة تقليص أوقات استخدام الألعاب الالكترونية	8	%16
المجموع	50	%100

تبين من خلال الجدول أن أغلبية أفراد العينة يتم تحذيرهم على مدى خطورة الألعاب الالكترونية بنسبة قدرت (52 %)والتي تمثلت في 26 مفرد، وقد أكدوا (16%) من أفراد العينة أن بعض من أولياؤهم يحاولون تقليص أوقات استخدامهم الألعاب الالكترونية كما صرحوا البعض بنسب متقاربة أن من اجل حمايته من أخطار الألعاب الالكترونية يقومون أولياؤهم باستخدام برامج الحماية وذلك بنسبة بلغت(14 %) وهناك (2%) من أولياء أفراد العينة يتم مشاركتهم الألعاب في معظم الأوقات بينما نجد أن التحكم بالأجهزة مع إخفاء كلمة السر هذا إجراء وجب على الأولياء اتخاذه للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية وذلك بنسبة (10%) فيما نجد أن اقل نسبة والمتمثلة ب (6%)من أفراد العينة انه يتم اختيار لهم الألعاب برغبة خاصة من الأولياء.

وتبين لنا من هذه النتائج أن الولي سواء كان الأم أو الأب هما المسئولان بالدرجة الأولى في مراقبة الأبناء أثناء تفردهم بالهاتف وممارسة مختلف الألعاب ولهذا فانه يجب عليهم التوجه إلى تحذير والإرشاد على خطورة الألعاب أن لها سلبيات تنجم عنها ويجب التحكم فيهم للحد من مخاطر اللعبة على التلميذ أو يلجأ إلى اختيار لعبة بنفسهم أو منعهم من الممارسة في مرحلة الخطر .

الجدول رقم(30): يبين تقييم التلاميذ لأثر الألعاب الالكترونية على نفسيته وسلوكه

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية
تقييم إيجابي	18	%36
تقييم سلبي	8	%16
بدون تقييم	24	%48
المجموع	50	%100

نرى من خلال بيانات الموضحة في الجدول أعلاه أن معظم أفراد العينة لا تتأثر فيهم الألعاب الالكترونية على نفسيتهم وسلوكياتهم بنسبه بلغت (48%) حيث تعتبر أعلى نسبة، في حين يرون أفراد العينة أن الألعاب الالكترونية تترك في نفسيتهم وسلوكهم اثر ايجابي وذلك بنسبة (36%) ، بينما قيموا الأقلية من أفراد العينة بان استخدامهم الألعاب الالكترونية تؤثر على نفسيتهم وسلوكهم بشكل سلبي بنسبة (16 %).

من خلال إجابتهم تأكد أن معظم التلاميذ تؤثر فيهم الألعاب بشكل ايجابي فنستطيع حصر بعض الرغبات التلاميذ من خلال ممارستهم الألعاب في التسلية والترفيه على أنفسهم وكذلك خلق روح التحدي والمغامرة فيما بينهم وغيرها من رغبات يريدونها لأنفسهم.

ثانيا : نتائج البحث

انطلاقا من الطرح النظري المقدم، و بناء على النزول إلى الميدان، فقد تم التوصل إلى ما يلي:

1- هناك ارتباط سلبي بين مدة استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية وتنامي السلوك العدواني، حيث اتضح من خلال الدراسة أن المدة التي يقضيها الطفل المتمدرس في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة كألعاب الحربية سبب في ظهور السلوك العدواني.

2- اتضح من خلال الدراسة أن السلوك العدواني يظهر أثناء اللعب وقد يستمر حتى عند انتهاء من ممارسة الألعاب الالكترونية.

3- بينت الدراسة أن السلوكيات التي يكتسبها التلميذ من خلال استخدام الألعاب الالكترونية هي سلوكيات ايجابية وسلبية في نفس الوقت.

4- اتضح من خلال الدراسة أن هناك ارتباط سلبي بين التمرس على استخدام الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى التلميذ، لأن معظمهم يستخدمون الألعاب قبل انجاز الواجبات المدرسية وعليه فإن الألعاب تستنزفوا جهدهم و تركيزهم، ما يثبت تراجع مستوياتهم الدراسية.

5- انعكس استخدام الألعاب الالكترونية سلبا على إهمال التلميذ، حيث أثر على نومهم وواجباتهم المدرسية وتركيزهم في الدراسة.

6- اتضح من خلال الدراسة أن هناك ارتباط ايجابي بين تحفيز الآباء لاستخدام الألعاب الالكترونية وتنمية المهارات العقلية لأبنائهم.

7- اتضح من خلال الدراسة أن الدافع الذي يتفق عليه الأولياء من أجل تأييدهم للعب بالألعاب الالكترونية هو تجنب المخالطة السيئة في الحي ومن أجل الترفيه.

8- تبين أن معظم الأولياء على معرفة بخطورة الألعاب الالكترونية لذلك يتخذون مجموعة من الإجراءات لحماية أبنائهم ومن أجل الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية .

9- اتضح أن الألعاب الالكترونية لها أهمية في حياة الأطفال خاصة المتمدرسين لاعتبارها، الوسيلة الحديثة للعب و التي توفر لهم كل المتطلبات من أجل إشباع حاجاتهم النفسية فهي تدفع عنهم الملل.

10- تبين أن هذه الألعاب تمكنت من السيطرة على البعض من فئة المراهقين، في مرحلة المراهقة المبكرة من سن 11 إلى 15 سنة باعتبارها مرحلة صعبة وحساسة باحثين فيها عن كل فرصة وبديل يناسبهم لتفريغ مكبوتاتهم وتحقيق المتعة لأنفسهم بعيدا عن ما في الواقع من مشكلات و ضغوطات اجتماعية ونفسية ودراسية.

11- تبين من أسباب زيادة نسبة استخدام الألعاب الالكترونية للتلميذ هو امتلاكهم الأجهزة الخاصة لهم، مما يساهم في التعرض لهذه الألعاب بدرجة كبيرة ولساعات طويلة؛ وبالتالي يصبح تأثيرها سلبي على الصحة النفسية .

12- اتضح أن الانغماس لوقت طويل من الليل يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وعدم القدرة على التركيز في الدراسة وبالتالي تشكل اضطرابات نفسية لدى التلميذ (منها الاكتئاب، التوتر، فقدان الثقة بالنفس).

13- إن الاستخدام المستمر للألعاب الالكترونية ولعدة مرات في اليوم، يؤدي إلى الإدمان، مما ينعكس على انتهاج سلوك عدواني ضد أقرانه و الآخرين في الواقع بالإضافة إلى غرس التقليد السلبي في نفسه .

14- اتضح أن البعض يتم استغلال الجيد للألعاب مما يساعدهم على زيادة المعارف والمعلومات عندهم.

خاتمة

خاتمة

انطلاقا مما تم عرضه يمكن القول أن : الألعاب الالكترونية تعتبر من أهم الألعاب المحببة لدى الأطفال في الوقت الحاضر، فهي متاحة عبر عدة وسائط و أجهزة إلكترونية سهلة المنال تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان، لكنها أصبحت ظاهرة اجتماعية خطيرة تهدد أمن وسلامة الطفل؛ قد تصل إلى درجة الإدمان و انتهاج سلوك عدواني ، وعليه فإن الألعاب الالكترونية تؤثر على الفرد من الناحية العلمية التعليمية والأخلاقية التربوية كذلك من الناحية الصحية و النفسية السلوكية.

فعلى هذا الأساس حاولنا معرفة طبيعة الألعاب الالكترونية و كيفية تأثيرها في الصحة النفسية للتلميذ

كما قمنا بدعم بحثنا من خلال الدراسة الميدانية بمؤسسة تربوية ب"القالة"؛ وقد خلصت الدراسة الراهنة إلى أن هذه الألعاب الالكترونية تجعل التلميذ يندفع إلى الانغماس لوقت طويل في اللعب مما يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وتراجع في التحصيل الدراسي كذلك طبيعة الألعاب الالكترونية كالألعاب الحربية و المدة التي يقضيها التلميذ لفترة طويلة في ممارسة هذه الألعاب تكسب لدى التلميذ سلوك عدواني، إضافة إلى ذلك تؤدي إلى ضعف التواصل الأسري ما يشكل حالة من الاكتئاب و العزلة الاجتماعية.

نظرا للنتائج التي تحققنا منها ميدانيا، والتي تؤكد على وجود تأثير سلبي للألعاب الالكترونية في الصحة النفسية للتلميذ؛ يمكن أن نقترح مجموعة من التوصيات التي تعزز دور الأولياء للأبناء عند استخدام الألعاب الالكترونية نذكر منها:

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.

- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية .
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية .

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

أولا: الكتب

1- إيمان دويدار، الصحة النفسية للأطفال والمراهقين، مؤسسة سيطرون للطباعة والنشر، مصر، 2018.

2- حامد عبد السلام زهران، الصحة النفسية والعلاج النفسي، عالم الكتب، القاهرة، 2005.

3- حسن منسي، الصحة النفسية، ط2، دار الكندي للنشر والتوزيع، الأردن، 2001.

4- ربحي مصطفى عليان، البحث العلمي: أسسه، مناهجه وأساليبه، إجراءاته، بيت الأفكار الدولية، عمان، (ب.ن).

5- سعد سلمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، ط1، دار أسامة لنشر والتوزيع، عمان، 2019.

6- عبد الرحمان البدوي، مناهج البحث العلمي، ط3، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977.

7- مدحت أبو ناصر، قواعد ومراحل البحث العلمي: دليل إرشادي في كتابة البحوث وإعداد رسائل الماجستير والدكتوراه، مجموعة النيل العربي(ب.ن).

8- معصومة سهيل المطوي، الصحة النفسية: مفهومها، اضطرابها، ط1 ،مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الأردن،2005.

9- نادية سعيد عيشور وآخرون، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، مؤسسة راس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر،2017.

10- نازك عبد الحليم قطيشات و د. أمل يوسف التل، قضايا في الصحة النفسية، ط1، دار الكنوز المعرفة العلمية للنشر والتوزيع، عمان،2009.

ثانيا: المذكرات

11- . أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات أطروحة دكتوراه،قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر،2009/2008.

12- . بن ناجي أمينة، تأثيرات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في الصحة النفسية للمراهق، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الشاذلي بن جديد الطارف، 2019/2018.

13- براهيم زكرياء كحلوش و آخرون، دور استخدام الألعاب الالكترونية في تشكيل السلوكات العدوانية، شهادة ماستر، تخصص السمعي البصري، قسم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحي ، جيجل، 2022/2021.

14- بلعيالي نصر الدين، مراكشي عبد الرحيم، الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، شهادة ليسانس، تخصص علم النفس العيادي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة،20019/2018.

15- بن الشيخ نصيرة وبزين صفية، الصحة النفسية وعلاقتها بالأداء الوظيفي لدى عمال المحطة الجهوية للإذاعة والتلفزيون، شهادة ليسانس،تخصص عمل وتنظيم، قسم علم النفس وعلوم التربية،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014/2013.

16- بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، شهادة ماستر، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة أحمد دراية، أدرار، 2021/2020.

17- ديب هدى و طيبوش دلال، ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، شهادة ماستر تخصص علم النفس التربوي، قسم علم

النفس وعلوم التربية و الارطفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل،2021/2020.

18- زهية شريفي، التحصيل الدراسي للتلميذ في ظل المقاربة بالكفاءات، ماستر، منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة العقيد أكلي محند اولحاج، 2019/2018.

19- سليمان،امتثال محمد، آدم وآخرون، الصحة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلاب قسم علم النفس ، بكلية التربية جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، 2018 .

20- سيدي علي فيصل، تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، تخصص علم اجتماع تربية، قسم علم الاجتماع، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي ، برج بوعريريج،2022/2021،

21- العمري شيماء ومغازي نريمان، تأثير إدمان الألعاب الالكترونية في ظهور بعض المشكلات السلوكية عند الطفل، شهادة ماستر، تخصص علم النفس العيادي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2022/2021.

22- غالي مريم، الصحة النفسية لدى طلبة الجامعة، شهادة الماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة وهران، 2014/2013.

23- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، شهادة ماجستير، منشورة، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة،2012/2011.

24- كرام محمد يونس، مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، أطروحة ماجستير، تخصص علم النفس التربوي، جامعة عمان العربية، 2017.

25- مريم قويدر، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين، شهادة دكتوراه، منشورة، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، الجزائر العاصمة، 2022/2021.

26- منال سليماني، تداعيات الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة أم البواقي، شهادة الماستر الأكاديمي، منشورة، تخصص علم النفس المدرسي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي،2021/2020.

27- مونية يونسي، عزوق فاطمة، الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ، شهادة الماستر، تخصص لسانيات تطبيقية، قسم اللغة العربية و آدابها، كلية الآداب واللغات ، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2019/2018.

28- ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، شهادة ماستر، تخصص علم اجتماع اتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم الاجتماع، جامعة 08 ماي 1945،قالمة، 2022/2021.

29- وسيلة حمامدية، التصورات الاجتماعية للصحة لنفسية لدى الأطباء، شهادة الماستر، تخصص علم النفس الإكلينيكي، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة أم البواقي، 2017/2016.

ثالثا: المجلات

30- بسنت عبد المحسن عبد اللطيف العقباوي، شخصية الوكيل الذكي في برامج الألعاب الالكترونية للطفل و أثرها على تنمية بعض المفاهيم البيولوجية، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنوفية، العدد23، ج 1، 2022.

31- تنيو فاطمة الزهراء و طاير مفيدة، الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد(05)، العدد(01)، جامعة قسنطينة3، جوان2021.

32- رنا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية و أثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، رقم(59)، 2018.

33- رندا محمد سيد أحمد، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد 3، العدد 51، 2020.

34- هبة أحمد الديب، التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال و إدمانهم للألعاب الالكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مجلد 21، عدد(02)، ج 2، جامعة النهضة، 2022.

رابعا: المحاضرات

35- حسان سخسوخ، محاضرات في الصحة النفسية للطفل والمراهق لطلبة السنة الثالثة، تخصص توجيه وإرشاد، قسم علم النفس وعلوم التربية و أرطفونيا، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد لامين ،2015.

رابعا: المواقع الالكترونية

36- https://www. psyco.dz.info

37- //www.noor-book.com:https

38- أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال، على الموقع الالكتروني/https://alhtoon.com

39- خليل البخاري، الصحة النفسية ضرورة وأولوية تعليمية، على الموقع الالكتروني

https://bayanealyaoume.press.ma/

40- فاطمة خليل، مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال، على الموقع

الالكتروني/https://www.youm7.com،

41- مقداد فاطمة الزهراء، مخاطر الألعاب الالكترونية، على الموقع

الالكتروني/https://www.eqrae.com

42- نورهان ناصر، مقدمة وخاتمة عن التقدم العلمي والتكنولوجي على الموقع الالكتروني

/https://www.almrsal.com

43- ولاء أبو دياك، العلاقة بين تكنولوجيا الاتصال والتغيير الاجتماعي، على الموقع الالكتروني،

.https://www.aljazeera.net

ملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشاذلي بن جديد-الطارف-

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علم الاجتماع

استمارة بحث حول:

علاقة استخدام الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية لدى التلميذ
-دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ السنة الرابعة متوسط 01 نوفمبر 1954 القالة-

تخصص: علم اجتماع اتصال

من إعداد الطالبتين:

- بومزين حنان
- مدار سلوى

إشراف الأستاذة:

- معاوي سامية

ملاحظة :

- الرجاء منكم ملئ هذه الاستمارة بوضع العلامة (×) أمام الإجابة المناسبة، علما بأن البيانات الموجودة سرية ولا تستخدم إلا لغرض البحث العلمي .
- شكرا على تعاونكم معنا

السنة الجامعية : 2023/2022

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن: أقل من 14 ☐ من 14سنة إلى 15 ☐ أكبر من 15 ☐

3- نتائج التحصيل الدراسي: امتياز ☐ تهنئة ☐ تشجيع ☐ لا شيء ☐

إنذار ☐ توبيخ ☐ لوحة شرف ☐

المحور الثاني: علاقة مدة استخدام الألعاب الالكترونية تنامي السلوكيات العدوانية لدى التلميذ

4- هل تستخدم الألعاب الالكترونية ؟

دائما ☐ نادرا ☐ أحيانا ☐

5- ما هي المدة الزمنية التي تقضيها في استخدام الألعاب الالكترونية ؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من ساعتين ☐

6- متى تمارس الألعاب الالكترونية ؟

كل يوم ☐ نهاية الأسبوع ☐ في العطلة ☐

7- كم من مرة تستخدم الألعاب الالكترونية في اليوم ؟

مرة واحدة ☐ مرتين ☐ ثلاثة مرات ☐ أكثر من 3 مرات ☐

8- ما نوع الألعاب التي تفضل استخدامها ؟

ألعاب مغامرة ☐ ألعاب ألغاز ☐ ألعاب رياضية ☐ ألعاب حربية ☐

ألعاب ذكاء ☐ ألعاب تعليمية ☐

9- ما الذي يجذبك في الألعاب الالكترونية التي تستخدمها ؟

متعة الفوز ☐ بطل اللعبة ☐ التصميم ☐

الإثارة الموجودة في اللعبة ☐ سهولة اللعبة ☐ محتوى ونوع اللعبة ☐

10- ما هي الألعاب التي تلعبها ؟

لعبة بابجي ☐ صب واي ☐ criminal case ☐ فري فاير ☐

يلا ليدو yalla ludo ☐ لعبة المزرعة farm ☐ سباق السيارت ☐ ألعاب puzzle ☐

- أخرى تذكر .....

11- لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية ؟

التسلية والترفيه ☐ ملئ وقت الفراغ ☐ حب المغامرة والتحدي ☐

التواصل مع الآخرين ☐ التعلم وتنمية بعض المهارات ☐ الهروب من الواقع ☐

12- بماذا تشعر أثناء اللعاب بالألعاب الالكترونية ؟

الفرح والسرور ☐ القلق والتوتر ☐ الراحة ☐ القوة والشجاعة ☐

الحماس ☐ الغضب ☐

13- ما هو تصرفك عند خسارتك اللعبة ؟

تتوقف عن اللعب ☐ تكرار اللعب حتى الفوز ☐ تلعب بألعاب أخرى ☐

14- ما هو شعورك عند الانتهاء من اللعب بهاته الألعاب ؟

النشاط ☐ القلق ☐ راحة نفسية ☐ التعب الجسدي ☐

15- ما هو السلوك الذي تكتسبه بعد ممارستك الألعاب الالكترونية ؟

❖ السلوكيات الايجابية

- النضج الفكري والعقلي ☐
- زيادة المعارف والمعلومات ☐
- الترويح عن النفس ☐

❖ السلوكيات السلبية

- العدوانية والعزلة ☐
- التقليد السلبي ☐
- الإهمال و اللامبالاة ☐
- قلة التواصل مع الأسرة ☐

المحور الثالث: علاقة التمرس على استخدام الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي لدى التلميذ

16- بعد عودتك من المؤسسة التربوية، متى تفضل استخدام الألعاب الالكترونية ؟

- تنجز واجباتك المنزلية ثم تتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية ☐
- تمارس الألعاب الالكترونية ثم تنجز واجباتك المنزلية ☐

17- هل تستجيب لطلب والديك بالتوقف على اللعب والقيام بواجباتك المدرسية ؟

نعم ☐ لا ☐

18- هل تقوم باستخدام الألعاب الالكترونية ؟

عبر جهاز الخاص ☐ عبر جهاز الوالدين ☐ لا تملك جهاز ☐

19- هل تستخدم الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة ؟

نعم ☐ لا ☐

- إذا كانت الإجابة بنعم، فهل تستخدمها:

- أثناء الراحة ☐ ما بين الحصص ☐ أثناء الدرس ☐

20- هل ترى أن استخدامك لألعاب الالكترونية يؤدي بك إلى ؟

- إهمال واجباتك المدرسية ☐ الإدمان على اللعب ☐

- السهر لوقت طويل من الليل ☐ عدم القدرة على التركيز في الدراسة ☐

21- هل حدث استدعى أستاذك وليك بسبب إهمالك لدروسك وواجباتك ؟

نعم ☐ لا ☐

22- هل ترى أن استخدامك للألعاب الالكترونية أثر على نتائجك الدراسية ؟

أثر ايجابي ☐ أثر سلبي ☐ بدون أثر ☐

23- هل توفق بين ممارستك للألعاب الالكترونية و المواظبة في دراستك ؟

نعم ☐ لا ☐

- كيف ذلك .....

المحور الرابع: علاقة تحفيز الآباء لاستخدام الألعاب الالكترونية بتنمية مهاراتهم العقلية

24- هل يراقب أولياؤك الألعاب الالكترونية التي تلعبها ؟

نعم ☐ لا ☐

25- ما المدة التي يسمحون فيها والديك استخدام الألعاب الالكترونية ؟

ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من ساعتين ☐

26- ما هو سبب تأييد والديك استخدامك أو ممارستك الألعاب الالكترونية ؟

الترفيه والتسلية ☐ تجنب المخالطة السيئة في حيك ☐

ملئ أوقات فراغك ☐ التوقف عن إحداث الضوضاء داخل البيت ☐

لاكتساب وتنمية المهارات الذهنية والعقلية لديك ☐

27- ما هي المهارات العقلية التي اكتسبتها من استخدام الألعاب الالكترونية التي يحفزك بها والديك؟

قوة التذكر ☐ الانتباه ☐ السرعة في التفكير ☐

التركيز ☐ التخطيط و اتخاذ القرارات ☐ حل المشاكل ☐

اكتساب لغة أجنبية ☐

28- هل يشجعك والديك لاستخدام ألعاب معينة؟

دائما ☐ أحيانا ☐ لا يشجع ☐

29- كيف يتخذ والديك إجراءات حمايتك من أخطار الألعاب الالكترونية؟

- استخدام برامج الحماية ☐
- يحذرك ويحسسك مدى خطورة هذه الألعاب ☐
- اختياره الشخصي لألعاب ☐
- التحكم بالأجهزة مع إخفاء كلمة السر ☐
- المشاركة في اللعب في معظم الأوقات ☐
- مراعاة تقليص أوقات استخدام الألعاب الالكترونية ☐

30- ما هو تقييمك لأثر الألعاب الالكترونية على نفسيتك وسلوكك؟

تقييم ايجابي ☐ تقييم سلبي ☐ بدون أثر ☐

متوسطة 1 نوفمبر القالة

2022 2023

تعداد التلاميذ حسب الصفة

القسم / الجنس	ن داخلي			خارجي			المجموع		
	ذكر	أنثى	مج	ذكر	أنثى	مج	ذكر	أنثى	مج
1م:1	4	7	11	9	5	14	13	12	25
1م:2	9	12	21	5	1	6	14	13	27
1م:3	11	9	20	4	2	6	15	11	26
المجموع	24	28	52	18	8	26	42	36	78
2م:1	7	8	15	12	5	17	19	13	32
2م:2	11	10	21	4	6	10	15	16	31
2م:3	13	11	24	6	2	8	19	13	32
المجموع	31	29	60	22	13	35	53	42	95
3م1	7	12	19	6	2	8	13	14	27
3م2	11	9	20	4	4	8	15	13	28
3م3	7	11	18	5	4	9	12	15	27
المجموع	25	32	57	15	10	25	40	42	82
4م1	10	8	18	9	7	16	19	15	34
4م2	12	10	22	7	7	14	19	17	36
4م3	14	9	23	4	7	11	18	16	34
المجموع	36	27	63	20	21	41	56	48	104
المجموع	116	116	232	75	52	127	191	168	359

15/03/2023

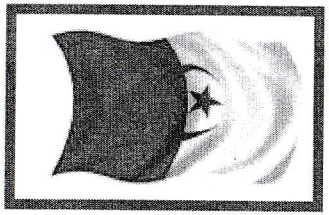
المديـــــــر

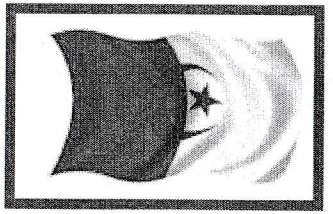
مديرية التربية لولاية الطارف

متوسطة 1 نوفمبر القالة

السنة الدراسية : 2022 2023

التعريف بالمؤسسة





التسمية القديمة	المتوسطة الجديدة
التسمية الجديدة	متوسطة 1 نوفمبر 54
تاريخ التسمية	11/06/96
قرار التسمية	320
عنوان المؤسسة	نهج الصحراء
تاريخ الإنشاء	1989

قرار الإنشاء	113
تارخ البناء	1979
رقم الحساب	1360000 020-48
رقم التعريف	0976360 5501662
النظام	نصف داخلي
النمط	b5 (600)

رقم الهاتف	038350 267
المساحة الكلية	25000 م2
المساحة المبنية	12000م2
المساحة غ مبنية	13000م2
الولاية	الطارف
الدائرة	القالة

البلدية	القالة
طاقة الإستعاب	600
المكتبة	01
الساحة	01
الملعب	02
الفاكس	038350 267

عدد التلاميذ	350
عدد النصف	139
عدد الحجرات	14
عدد المكاتب	07
عدد الأساتذة	19
عدد الممنوحين	139

المدير

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
جامعة الشاذلي بن جديد. الطارف
Université Chadli Bendjedid- El Tarf
كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية
Faculté des sciences sociales et humaines
قسم علم الاجتماع
Département de Sociologie

جامعة الشاذلي بن جديد
UNIVERSITE CHADLI BENDJEDID

جامعة الشاذلي بن جـ
VERSITE CHADLI BENDJEDID

الطارف في:

المرجع رقم:

الموضوع : طلب إذن بدخول المكتبة للاستفادة من المراجع والمصادر لإنجاز البحث العلمي

نحن رئيس العلوم الاجتماعية والانسانية بجامعة الشاذلي بن جديد الطارف نطلب منكم السماح للطلبة الآتية أسماؤهم:

.....مدّار.....سلوى.....

.....

.....بومزبن.....جنان.....

للاستفادة من مراجع المكتبة مع الالتزام بنظامها الداخلي و إجراءاتها التنظيمية و القانونية قصد إجراء بحث علمي لانجاز:

- ليسانس علم الاجتماع L.M.D ☐
- مذكرة التخرج ماستر علم الاجتماع ☒
- دكتوراه علوم/ L.M.D ☐

تحت عنوان: علاقة استخدام الألعاب الإلكترونية بالصحة النفسية للتلميذ في الطور المتوسط

و ذلك لفترة من 15 مارس إلى 27 أفريل و أخيرا نلتمس منكم في هدا الإطار تسهيل مهامهم ذات الصلة بالبحث العلمي.

تقبلوا فائق التقدير و الاحترام

توقيع الطلبة :

رئيس قسم علم الاجتماع

جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم علم الاجتماع

جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
رئيس قسم العلوم الاجتماعية والإنسانية
الدكتور: محمد فؤاد فوغيل

رأي وتوقيع المؤسسة المستقبلة

بالموافق

مؤسسة متوسطة 01 نوفمبر 1954 القالة
الطارف

- تسلم نسخة الى المؤسسة المستقبلة
- تحتفظ الطالب(ة) بنسخة ثانية

م* بوزيان*