الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علم الاجتماع
الرقم التسلسلي: .....
رقم التسجيـــل: .....

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

بعنوان:

الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنات و علاقتها بالعزلة الإجتماعية (المراهقين)

دراسة ميدانية على عينة متوسطة عباس أحمد –الطارف

إعداد الطالبتان:
-ماضي خلود
-نجوعة إيمان

إشراف الأستاذ:
د. محمد فوضيل

لجنة المناقشة:

اسم ولقب الأستاذ	الرتبة	مؤسسة الانتساب	الصفة
د.العابد عبد اللطيف	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	رئيسا
د/ محمد فؤاد فوضيل	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	مشرفا ومقررا
د/ د.دفون محمد	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	عضوا ممتحنا

السنة الجامعية : 2022-2023

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علم الاجتماع
الرقم التسلسلي: .....
رقم التسجيـــل: .....

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

بعنوان:

الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنات و علاقتها بالعزلة الإجتماعية (المراهقين)

دراسة ميدانية على عينة متوسطة عباس أحمد –الطارف

إعداد الطالبتان:
-ماضي خلود
-نجوعة إيمان

إشراف الأستاذ:
د. محمد فوضيل

لجنة المناقشة:

اسم ولقب الأستاذ	الرتبة	مؤسسة الانتساب	الصفة
	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	رئيسا
د/ محمد فؤاد فوضيل	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	مشرفا ومقررا
د/	أستاذ محاضر أ	جامعة الطارف	عضوا ممتحنا

السنة الجامعية : 2022-2023

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

إليك يا خالقنا نتوجه بالشكر على نعمة العقل و العلم

التي أنعمت علينا إلى الحبيب المصطفى صاحب هدانا

الأول و نبراس مسيرتنا على الأرض

إلى من رباني صغيرة وأحسن تعليمي كبيرة إلى من لا يبخل

علي يوما بنصحه و حبه و عطفه و سنده

إلى أبي العزيز

إلى منبع الحب و الحنان من أضاءت لي الطريق بدعواتها أمي الغالية

إلى من غرسوا في نفسي الحافز و الإصرار

للسر قدما ما نجو الإنجاز أخوتي حفظهم الله

إلى صديقتي التي شاركتني في هذا العمل

و تعبت هي " إيمان نجوعة "

و قاسمتني عناء هذا المشروع

و أخيرا أهدي هذا العمل لنفسي أنا فخورة بوصولي لهذه المرحلة

من طلب العلم و أقدر كل يوم درست و تعبت فيه

لأرى نجاحي و نفسي متفوقة في اعلى المراتب.

خلود

إهداء

بسم الله الرحمان الرحيم و السلام على خير الأنام نبينا و رسولنا مُحَمَّد بن عبد الله و آله و صحبه أجمعين

و كما قال سبحانه و تعالى في كتابه الكريم

﴿ قل هل يشوي الذين يعلمون و الذين لا يعلمون إنما يشكر أولى الألباب ﴾

أحمد الله و أشكره على منه و عونه لإتمام هذا البحث

أما بعد أهدي تخرجي من أفضلها على نفسي و لم لا فلقد ضحت من أجلي و لم تدخر جهدا في سبيل إسعادي على الدوام إلى أمي الحبيبة حفظها الله و ربعاها

إلى من كان مصر قوتي و دعمي في الحياة إلى أبي حفظه الله ورعاه

إلى سندي بعد بعد والدي زوجي و عائلته الكريمة

إلى زميلتي و صديقتي التي شاركتني في إعداد هذا العمل

" ماضني خلود "

كما أتوجه بالشكر إلى كل من ساعدني من قريب أو من بعيد على إنجاز و إتمام هذا العمل

و أخيرا أهدي هذا العمل لنفسي أنا فخورة بوصولي لهذه المرحلة في العلم و أقدر كل يوم درست فيه و تعبت

لأرى نجاحي أملام عيني

إيمان

شكر و عرفان

الشكر لله العلي القدير الذي لا إله سواه

و جزيل الشكر إلى أستاذي الفاضل الدكتور

" محمد فوضيل "

لقبوله الإشراف على هذا البحث ،و الذي لم يبخل علي بنصائحه و توجيهاته القيمة والذي رافقي في هذه الأطروحة خطوة بخطوة و لم يبخل

على بالنصح

و الإرشاد فجزاء الله خيرا الجزاء و بارك له

في علمه أتوجه كذلك بالشكر الجزيل إلى كل الأساتذة

أساتذة لجنة المناقشة على قبولهم مناقشة مذكرتنا

كما أتقدم بجزيل الشكر إلى كل أساتذة كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية بجامعة الشاذلي بن جديد بالطارف

و إلى من ساعدنا من قريب أو من بعيد

و إلى الزملاء طلبة دفعة 2023 .

شكرا للجميع

ملخص الدراسة

الملخص:

الألعاب الالكترونية من بين أهم الوسائل الترفيهية التي تؤدي للضغوطات و مشاكل الحياة،و المراهقين بطبيعتهم همن أكثر الناس بحثا عن الترفيه و هذه العلاقة الوحيدة غيرت الكثير من المفاهيم و تسببت في العديد من المشاكل في العلاقات الاجتماعية من بينها العزلة الاجتماعية للمراهقين ،و ارتأينا لدراسة هذا الجانب بشكل ميداني عملي للوصول إلى نتائج ملموسة و جاءت دراستنا بعنوان " الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت و علاقتها بالعزلة الاجتماعية "

و تندرج أسفلها الأسئلة الفرعية التالية :

1. **ماهي عادات و أنماط المراهقين في استخدام الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت ؟**
2. **ما هي الدوافع من وراء استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت؟**
3. هل للألعاب الإلكترونية علاقة في خلق العزلة في خلق العزلة الاجتماعية لدى المراهقين ؟

حيث تناولنا في هذه الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية المرتبطة و علاقتها في خلق العزلة الاجتماعية و ذلك من خلال دراسة ميدانية قمنا فيها بالتوزيع استمارات تبعثه على عينة من المراهقين المتمدرسين في الطور المتوسط في بلدية الطارف في الفترة أفريل إلى شهر جوان 2023 .

حيث مزجنا أداة المقابلة و الإستمارة و الملاحظة و التي تم إعدادها لقياس درجة العزلة لدى أفراد العينة المتكونة من **64 مراهق** يدرس في الطور المتوسط عباس أحمد الطارف في أقسام السنة الأولى و الثانية والثالثة و الرابعة متوسط وقمنا بالمعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة الميدانية ،و التي كانت مرتبطة أساسا مع خمسة متغيرات و التي تمثلت فيما يلي :

الجنس و المستوى المراهقين و المستوى التعليمي للأب و الأم و السن من أجل معرفة مختلف الفروقات في مستوى و درجة التأثير ، كما استدنا إلى الملاحظة و المقابلة مع نفس المراهقين المتمدرسين في المتوسطة و هذا ساعدنا في تدعيم النتائج التي توصلنا إليها.

Summary:

Electronic games are among the most important means of entertainment that lead to pressures and life problems, and adolescents by nature are the most people in search of entertainment, and this single relationship has changed many concepts and caused many problems in social relations, including the social isolation of adolescents, and we decided to study this The aspect is in a practical field way to reach tangible results, and our study came under the title “Electronic games associated with the Internet and its relationship to social isolation.”

Below are the following sub-questions:

1. What are the habits and patterns of adolescents in using electronic games related to the Internet?

2. What are the motives behind adolescents' use of electronic games related to the Internet?

3. Do electronic games have a relationship in creating isolation in creating social isolation in adolescents?

In this study, we dealt with the subject of related electronic games and their relationship to creating social isolation, through a field study in which we distributed questionnaires sent to a sample of schooled adolescents in the intermediate stage in the municipality of El Tarf in the period from April to June 2023.

Where we mixed the interview tool, the questionnaire, and the observation, which was prepared to measure the degree of isolation among the sample members consisting of 64 adolescents studying in the intermediate stage, Abbas Ahmed Al-Taref in the first, second, third, and fourth year departments, and we performed the statistical treatment of the field study data, which were related Basically with five variables, which are as follows:

Gender, level of adolescents, educational level of the father and mother, and age in order to know the different differences in the level and degree of influence

❖ فهرس الموضوعات

العنوان	الصفحة
إهداء	
شكر و تقدير	
ملخص	
فهرس المحتويات	
مقدمة	أ – هـ
الفصل التمهيدي	
الاشكالية وتساؤلاتها	9
اسباب اختيار الموضوع	11
اهداف الدراسة	13
اهمية الدراسة	13
تحديد مصطلحات الدراسة	14
الدراسات السابقة	17
الفصل الاول : الالعاب الالكترونية المرتبطة بالانترنات	
تمهيد	24
ماهية الالعاب الالكترونية	24
نشاة و تطور الالعاب الالكترونية	27
انواع الالعاب الالكترونية وأشكالها	34
خصائص الالعاب الالكترونية	39
أسباب و عوامل انتشار الالعاب الالكترونية	41
مجالات الالعاب الالكترونية	42
تأثيرات الالعاب الالكترونية	45
الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية	50

النظريات المفسرة للألعاب الالكترونية	**52**
خلاصة الفصل	**59**
الفصل الثاني: العزلة الاجتماعية	
تمهيد	**62**
1-ماهية العزلة الاجتماعية	**63**
2-أسباب العزلة الاجتماعية ومؤشراتها	**65**
العوامل المؤدية الى العزلة الاجتماعية	**68**
العلاجات المستخدمة لمعالجة ظاهرة العزلة الاجتماعية	**69**
النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية	**71**
خلاصة الفصل	**75**
الفصل الثالث : المراهقة	
تمهيد	**77**
مفهوم المراهقة	**78**
خصائص المراهقة	**79**
مراحل المراهقة	**81**
مطالب النمو في مرحلة المراهقة	**83**
أهمية المراهقة	**84**
المراهقة و الالعاب الالكترونية	**85**
النظريات المفسرة للمراهقة	**86**
خلاصة الفصل	**91**
الجانب الميداني للدراسة	
الفصل الرابع	
تمهيد	**94**
1-الدراسة الاستطلاعية	**95**
1-1 - نتائج الدراسة الاستطلاعية	**95**

2-منهج الدراسة	**96**
3-مجالات الدراسة	**97**
3-1 المجال الزماني	**97**
3-2 المجال المكاني	**98**
3-3 المجال البشري	**98**
4-مجتمع الدراسة	**99**
5-عينة الدراسة الميدانية	**100**
6- أدوات جمع البيانات	**101**
6-1: الملاحظة	**101**
6-2: المقابلة	**103**
7-1: عرض نتائج الدراسة الميدانية	**105**
7-2: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية	**106**
7-3: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير الجنس	**106**
7-4: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي	**106**
7-5: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي (للأب)	**107**
7-6: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي (للأم)	**108**
7-7: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير السن	**109**
8-1: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب نوع الجهاز المستخدم في اللعب	**109**
8-2: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيا	**110**
8-3:عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب المدة المستغرقة للعب الألعاب الإلكترونية يوميا	**111**
8-4: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب ممارسة الألعاب الإلكترونية	**112**
8-5: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب ما يستهوي و يشد في لعب الألعاب الإلكترونية	**113**

8-6: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب من الذي يعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية	**114**
8-7: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب التصرف عند الإنهزام في اللعبة	**115**
8-8: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب الألعاب المفضلة	**116**
9- تحليل و مناقشة الدراسة الميدانية على ضوء الفرضيات	**141**
9-1: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية العامة	**141**
9-2: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الأولى	**142**
9-3: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الثانية	**143**
9-4: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الثالثة	**144**
9-5: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الرابعة	**145**
9-6: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الخامسة	**151**
9-7: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية السادسة	**152**
10- تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الدراسات السابقة	**153**
11- النتائج العامة للدراسة	**154**
خاتمة	**157**
قائمة المراجع	**159**
الملاحق	

مقدمة

- **مقدمة:**

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بين و لا منتجر ، تجذب الأطفال بالرسوم و الألوان و الخيال و الضغوطات حيث انتشرت انتشارا واسعا و كبيرا و نمت نمو ملحوظا و أغرقت الأسواق بالأنواع مختلفة منها و نصت نموا ملحوظا و أغرقت الأسواق بالأنواع مختلفة منها و دخلت إلى معظم المنازل و أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم ،حيث أنها استحوذت على عقولهم و اتماماتهم ظهرت في بداية الثمانيات مع التطور التكنولوجي لم تكن معروفة من قبل و أصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة المراهقين و عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية ،وأصبحت تشمل كل بقاع العالم مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان وأحدثت تغيرا جذري فيها ،حيث تعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية من أكثر أجهزة الترفيه ،و على الرغم من كل هذا الشيوع و الانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير فقد شهد مفهوم اللعب عند المراهقين تعبيرا طموحا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم ففي حيث ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم و ضحكاتهم الجماعية في منطقة مشوقة كالبيت أو الشارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية منتيجة حتمية التكنولوجيا تستخدم عبر وسائل تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة،حيث أصبح للمراهقين يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب و التي تصنف كوسيلة حديثة للامتصاص تعقب و قضاء أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العمر ،و شملت ذلك ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة و أدوات تفكير ، كما تزويدهم أيضا بغرض قرية للتعلم و استيعاب مفاهيم العمر ومواكبة التطور والمراهقين أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية ينمون في محيط تقني ثقافي جديد حيث أصبح

المراهقين عرضة لايجابيات و سلبيات هذا المجتمع ،من ناحية نجد أن إيجابيات المجتمع الإلكتروني كالحواسيب و الهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية لرفع الأطفال إلى التعلم لأن التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية من التقدم و النجاح لكن من ناحية أخرى تجعل المراهق أسير للخيال و العالم الافتراضي و الابتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في خلل انعدام الرقابة ، كما تلهيهم أيضا عن أنجاز واجباتهم المدرسية خاصة بالنسبة للمراهقين كما يمكن أن تؤثر أيضا في التحميل الدراسي لديهم جراء الاستخدام المعرفي لهذه الألعاب و قد تكتسب لهم مشاكل نفسية جراء الاستخدام المعرفي التي يسبب لعدم العزلة الاجتماعية عن الواقع و المحيط الذين يجتهون إليه .

وبعد الفرد إجتماعيا بطبعه و كي يبرز شخصيته و يقيم علاقات ،و قد تزداد المشكلات النفسية لدى المراهقين جراء الإدمان على الألعاب الإلكترونية لعدم التوافق مع الأخرين و الانعزال عنهم فهي خبرة وجدانية متصلة يمر بها الفرد تؤثر كثيرا على شخصية و علاته بمحيط الاجتماعي دين يميل الفرد كثيرا على شخصية و على علاقته بمحيط الاجماعي إلى التباعد و الإنساب عن المشاركات الاجتماعية و تفضيل الألعاب الإلكترونية عن التفاعل الاجتماعي و تقديس العزلة الاجتماعية .

ومن خلال موضوع دراستي و هو : الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت و علاقتها بالعزلة الاجتماعية عالجت الألعاب الإلكترونية بصفة عامة و العزلة الاجتماعية بصفة تامة لتنبي الأثر و العلاقة الذي تختلقه هذه الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة الاجتماعية للمراهقين و تأثيرها على التلميذ حسب عينة الدراسة و طبعا لموضوع دراستنا قمت بتطبيق

إجـراء دراسـة ميدانيـة علـى عينـة مـن تلاميـذ مـن متوسـطة عبـاس أحمـد الطـارف الـذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية .

و قد تم تقسيم هذه الدراسة إلى 04 فصول :

- **الفصل التمهيدي و الفصل الأول للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت .**
- **الفصل الثاني للعزلة الاجتماعية .**
- **الفصل الثالث للمراهقة .**
- **الفصـل الرابـع** : خصـص للفصـل الميـداني للدراسـة،حيث أنـه فـي الفصـل التمهيـدي تـم تحديـد الإشـكالية و التسـاؤلت والفرضـيات ،و أسـباب اختيـار الموضـوع و أهـداف الدراسة و أهمية الدراسة ،و تحديد مصطلحات الدراسة و الدراسات السابقة .
- **أمـا الفصـل الأول فتمحـور حـول الألعـاب الإلكترونيـة** المرتبطـة بالأنترنـت تناولنـا فيـه ماهيـة ،الألعـاب الإلكترونيـة ، نشـأة و تطـور الألعـاب الإلكترونيـة ،أنـواع الألعـاب الإلكترونيـة و أشـكالها ،خصـائص الألعـاب الإلكترونية،أسـباب و عوامـل انتشـار الألعـاب الإلكترونيـة ، مجـالات الألعـاب الإلكترونيـة ،تـأثيرات الألعـاب الإلكترونيـة ،الألعاب الإلكترونية و العزلة الاجتماعية ،النظريات المفسرة للألعاب الإلكترونية .
- **الفصـل الثـاني فتمحـور حـول العزلـة الاجتماعيـة** و تناولنـا فيـه ماهيـة العزلـة الاجتماعيـة ،العزلـة الاجتماعيـة و مفـاهيم أخـرى ،أسـباب العزلـة الاجتماعيـة و مؤشـراتها العوامـل المؤديـة التـي العزلـة الاجتماعيـة ،العلاجـات المسـتخدمة لمعالجـة ظاهرة العزلة الاجتماعية ،النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية .

- **أمـا الفصـل الثالـث يتمحـور حـول المراهقـة** تناولنـا مفهـوم المراهقـة ،خصـائص المراهقـة ،المراحـل المراهقـة ،مطالـب النمـو فـي مرحلـة المراهقـة ،أهميـة المراهقـة ،المراهقـة و الألعاب الإلكترونية ،النظريات المفسرة للمراهقة خلاصة الفصل .
- **أمـا الفصـل الرابـع و** الـذي حمـس للجانـب الميـداني تناولنـا فيـه الدراسـة الاسـتطلاعية و نتـائج الدراسـة الاسـتطلاعية و مـنهج و مجـالات الدراسـة و مجتمـع و عينـة و أدوات الدراسة و عرض و تحليل نتائج البيانات و في الأخير استنتاج عام و خاتمة .

الفصل التمهيدي:
الإطار المفاهيمي، المفاهيم الثانوية

- **الفصل التمهيدي:**

1- الإشكالية و التساؤلات (الفرضيات)

2- أسباب إختيار الموضوع

3- أهداف الدراسة

4- أهمية الدراسة

5- تحديد مصطلحات الدراسة

6- الدراسات السابقة

- **تمهيد:**

انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير وواضح في العالم بأشكالها و أنواعها المختلفة و المتطورة ونجحت أن تكون محور أحاديث و اهتمام بين الأطفال المراهقين خاصة حيث أصبح الجانب الإلكتروني هو القطاع النشط و ما زاد من قيمة و أهميته اهتماما برغباتهم و إشباعهم ما جعلهم يقبلون عليه بشكل كبير و مستمر دون إنقطاع مستخدمي إياه للتعليم عامة و الترفيه خاصة ،و اتصالية بالدرجة الأولى و إن الألعاب الإلكترونية الآن أصبحت تتسم بالتفاعلية و الآنية أكثر من كونها مجرد لعبة تسلية تساهم في تنشيط مختلف العمليات المعرفية و تحسين مستوى تفكير و أنما سلاح ذو حدين و هذا راجع إلى طريقة و كيفية ممارستها من قبل لاعبيها و في موضوعنا و دراستنا هذه سنتطرق و نتحدث عن الألعاب الإلكترونية و عن كل جوانبها.

الإشكالية:

إن تطور العلم أدى إلى تطور العالم الذي أصبح أكثر تعقيدا و أكثر صعوبة و الإنسان بطبعه يسعى إلى تجاوز هذه الصعوبات فبدأ الإنسان إلى الترفيه عن نفسه للتخفيف من الضغوطات و مشاكل الحياة و يعتبر المراهقين أكثر الناس بحثا عن الترفيه فبدل أن يخرج المراهقين إلى الشارع أو يمارس هذه الألعاب مع أصدقائه فقد صار يستمعان في البيت ،أن علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية علاقة وطيدة ،غير لدي الكثير من المفاهيم و السلوكات .

حيث تثير تأثيرات الألعاب الالكترونية باختلاف أنواعها الكثير من الناس على رأسها الألعاب الإلكترونية ،هذه الأخيرة التي يمكن تمارس عبر أجهزة عدة كالحواسيب و أجهزة البلايستيشن و الهاتف النقال تساعد هذه الألعاب عن تنمية خبرات الطفل الذهنية و المعرفية و ذلك لتميزها بالمرونة و التفاعلية و السهولة فالاستخدام وإتاحتها الفرصة أماما المراهقين لممارستها في أي وقت و في أي مكان فقد ألقت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة البلدان العربية بصفة عامة و في الجزائر بصفة خاصة .

و يرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب و تقرب المسافات فيما بينهم ،حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تطورها فاللعب يمثل المجال الذي يجد فيه المراهق راحته بحيث يشغل طاقة جسمية و حركية و النفسية و الذهنية من أجل تحقيق التسلية و المتعة و تنمية شخصيتهم بالاعتماد على مختلف الألعاب سواء ذهنية أو حركية ،كون أن اللعب مهمة التخلص من الطاقة الزائدة التي تكون متزنة عند المراهقين لكن للألعاب الإلكترونية جانب سلبي بحيث يسير الشاب أو المراهق أو الطفل كثيرا لتلك الألعاب بدرجة قد تمل إلى عدم مغادرته غرفته التي تعبدت تمثل له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه و تلبية رغباته و فهمه و هذا ما أشارت إليه الدراسة التي قام بها الطبيب النفساني **"دافيد غرينفليد "** و التي شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية

يشعرون العزلة و الانفصال عن البيئة العظيمة بهم ،و لا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان و المكان ،حيث يصبح جزءا من اللعبة بل يشعر أنه يجسد شخصية مخلوقة غير موجودة على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير للإصابة بالإدمان ثم العزلة الاجتماعية وهي خبرة غير سارة أو مؤلمة للفرد تنتج عن عدم إشباع الحاجة إلى الألفة و الارتباط بالآخرين و الافتقار إلى الاهتمام و إقامة العلاقات اجتماعية في ظل العزلة إلى الحرمان الشديد و فقد المحبة و عدم القدرة على الاختلاط بالآخرين و عدم القدرة على إقامة علاقات ذات مغزى و هدف و يحس الفرد الذي يشعر بالعزلة أنه يعيد عن الآخرين و أنهم لا يتفاعلون معه و لا يشبعون له حاجياته الاجتماعية فهي حالة يتعطل فيها الفرد عن المجتمع مع الشعور بالعزلة و ما يصاحبها عن خوف و قلق و عدم ثقة الآخرين و تفرد الذات و الإحساس بالدونية تارة و التعالي تارة أخرى ،و يكون ذلك نتيجة لسوء التكيف الاجتماعي أو الضعف الاجتماعي للفرد ،فالأفراد الذين يحبون لا يرون .

و يكون ذلك نتيجة لسوء التكيف الاجتماعي أو لضعف الإنصات الاجتماعي للفرد ،فالفرد الذين يحبون العزلة لا يرون قيمة كبيرة أكثير عن للأهداف و المفاهيم التي يثمنها المجتمع ،و تسهر العلاقات الاجتماعية في ظل العزلة الاجتماعية بالسطحية مع الشعور باليأس و لهذا يعد المراهق المنعزل اجتماعيا بسبب الألعاب الإلكترونية خطرا على نفسه و ليس على الآخرين المحيطين به فهو لا يثير الضوضاء و لا المشاكل في البيت أو الروضة و لهذا لا يعد في عداد الكلمات الذين يسبون مشاكل حادة للمعلمين و في الواقع يتم نسيانه في المدرسة ،كما أن كثيرا من المعلمات قد يصفونه بأنه غير قادر على التواصل و أنه خجول و حزين و عادة ما يفشل في المشاركة في الأنشطة الصيفية و قد تكوين علاقات مع الآخرين و مترددين في تفاعلهم مع الآخرين ،و من هنا جاءت مشكلة البحث في الكشف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى المراهقين .

و لطرح التساؤلات الرئيسي التالي :

- ✓ **ما علاقة الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت في خلق العزلة الاجتماعية ؟**
- ✓ **ما هي عادات و أنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت ؟**
- ✓ **ما هي الدوافع من وراء استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت ؟**
- ✓ **هل للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت علاقة في خلق العزلة الاجتماعية ؟**

➢ الفرضية العامة :

يوجد هناك استخدام مفرط للألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين :

➢ الفرضيات الجزئية:

- ✓ هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير الجنس.
- ✓ هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي.
- ✓ هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين .
- ✓ هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير السن .
- ✓ استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية يرتبط بعادات و أنماط الممارسة الموجهة
- ✓ هناك علاقة بين استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية و العزلة الاجتماعية التي يعانون منها.

1- أسباب اختيار الموضوع :

1-1: الأسباب الموضوعية :

- ✓ أهمية هذا الموضوع و انتشاره و تفشيه في كل أقطار العالم العربي و ليس باقتصاره فقط على المراهقين في الجزائر.

- ✓ محاولة تمر أسباب خلق العزلة عند المراهقين أثناء استخدامهم و ممارستهم للألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت .
- ✓ معرفة عادات ممارسة المراهقين الجزائريين للألعاب الإلكترونية و أثره على سلوكياتهم .
- ✓ البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الالكترونية و قاعات ألعاب الإلكترونية في الجزائر ،خاصة في الآونة الأخيرة و إلى ماذا يعود هذا الانتشار الواسع .
- ✓ عادات ممارسة المراهقين الجزائريين لهذه الألعاب الإلكترونية و مدى تأثيرها على سلوكياتهم .
- ✓ الرغبة في الاستفادة من هذا الموضوع لتحصيل معرفة أكبر حول موضوع العزلة الاجتماعية و علاقتها بالألعاب الإلكترونية .

1-2: الأسباب الذاتية :

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة أساس انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العربية و خاصة الجزائر و بشكل واسع و كبير و معرفة آثارها على سلوكيات المراهقين و من أكثر الأسباب التي تجذبنا للموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية و الأفكار و التوجهات التي تروجها و المبادئ التي تحاول غرسها في هذه أوساط الاجتماعية و التي تجعل المراهق يبقون ساعات طويلة أمام أجهزة ألعاب الإلكترونية و الحواسب الشخصية بالإضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالعزلة الاجتماعية لدى المراهقين و اكتسابه لسلوكات سوية و غير سوية .

كما نطمح أيضا إلى معرفة السبب الرئيسي في اقتناء العائلات من مختلف الفئات الاجتماعية سواء العينة أو المتوسطة و حتى الفقيرة لأجهزة الألعاب الالكترونية في مختلف الأعياد و المناسبات و حتى إقبالهم الرهيب على أروقة بيع الألعاب الإلكترونية و أجهزتها على اختلاف أنواعها ،و المثير في الأمر هو التأثير القوي لهذه الألعاب على عقول و تفكير المراهقين مما ينعكس هذا على سلوكياتهم و تنشئتهم

الاجتماعية ،و هذا فقد ارتأينا دراسة هذه الظاهرة و أسباب استفحالها و انتشارها الواسع بين أوساط المراهقين و دراسة أثارها على سلوكيات المراهق .

2-أهداف الدراسة :

- ✓ الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط المراهقين الجزائريين .
- ✓ محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المبسطة بظاهرة العزلة عن أهم أسباب تفاقمها و أثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلسلة و التقليل من انتشارها .
- ✓ فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلاف تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها .

3-أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى الموضوع الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت و علاقتها بالعزلة الاجتماعية ،لكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكينز لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية و مدى تأثيرها للكثير من المراهقين في جميع البلدان العربية و بأخرى من تهمنا في الجزائر و باعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية ، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة للرياضة للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة المراهقين لما تقدمه من فوائد جسمية و نفسية و اجتماعية و تربوية ،كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية الغربية على تنميط سلوك و تغيير مبادئ التربوية للأطفال .

إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر و أثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يستهدف التخفيف من حدثها وتوسع انتشارها و ما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف ثيابا الفكر الغربي و هدفه من توسيع هذه الألعاب و مضمون هذه الألعاب الإلكترونية ،و بهذا تفادي هذه الألعاب و تجاهل أغرائها و جانبيها و الإدمان عليها .

4-تحديد مصطلحات الدراسة

- **تحديد المفاهيم و المصطلحات :**

- **الألعاب الإلكترونية :**

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ،و يطلق على لعبة ما بأنها الإلكترونية في حال توفرها على هيئة djital و يتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة الحديثة و الأجهزة. ([1])

أما عن المفهوم المعلوماتي هي برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي أو الافتراضي بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة عن طريق عرفت الصور فتحركه و إصدار الأصوات . ([2])

نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر ،ألعاب الهواتف النقالة ،و ألعاب اللوحات الإلكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ،و هي برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي يمارس لها الأنشطة الأخرى كون وسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة حلقة بها ،و نقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ،الهواتف النقالة ،التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط و تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي . ([3])

- الإجرائي :

---

[1]- وسام سالم نايف :" تأثير الإلكترونية على الطفل) ،دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 07-10 سنة ،بابل ،2015 ، ص 09 .

[2]- فاطمة همان الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلانية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري " ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية باتنة ،رسالة ماجستير ،قسم العلوم الإنسانية و الاجتماعية ،جامعة الحاج لخضر ، باتنة ، 2011 ،2012 ،ص 16 .

[3]- مريم قويدر :" أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ،كلية العلوم السياسية و الاعلام ، جامعة الجزائر 3 ،الجزائر ،2012 ،2012 ، ص 34 .

هو شامل ترويجي و ذهني بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية مثل ألعاب الفيديو و ألعاب الكمبيوتر تمارس هذه الألعاب شكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الأنترنت كما تعتمد على برنامج معالج المعلومات ووسائل الإخراج .

- تعريف العزلة الاجتماعية :

تعرف على أنها خبرة غير سارة تسبب إحساسا مؤلما و غير مرغوب فيه ،يتعايش معه الفرد و يتمثل بوجود نقص في العلاقات الاجتماعية سواء كميا حيث لا يوجد العدد الكافي من الأصحاب و الأصدقاء أو نوعيا مثل الصحبة و الألفة و التواد مع الأخرين مما يجعلهم يعانون من مصاعب مختلفة في مجالات الاندماج و الصحبة و الارتباط بالأخرين . ([1])

فقدان الاتصال مع الأخرين رمن منظور التفاعل أو التعاون أو الاندماج العاطفي و الاجتماعي ([2]).

أي أنها تعني عدم القدرة الفرد على تنمية الاستجابات الملائمة للمواقف المختلفة مع هي إلى الخمول ،و عدم الرغبة في القيام بالأنشطة الحركية و يرتبط بعدم قدرة الفرد بالقيام بالمبادرة و الاشتراك مع الأخرين في التفاعل الاجتماعي و ميل إلى الانسحاب و عدم الرغبة و إقامة علاقات صداقة . ([3])

فالموسوعة البريطانية : هي الفقر إلى المشاركة مع الآخرين و الإحساس بالفرض في العلاقات الاجتماعية و ذلك يظهر بين أعضاء بعض الجماعات كأقلية و الجماعات التي تتميز عنصريا وفقا لعوامل معينة كالدين ،السلالات و الطبقات الاجتماعية . ([4])

---

[1]– الرواجعة عبد الله علي :" أثر برنامج إرشادي في تخفيض الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول في المرحلة الثانوية في الأردن ،الأطروحة دكتوراه ،كلية التربية ،ابن رشد ،جامعة بغداد ،2004 ،ص 04

[2]– عبد الله محمد عادل :"مقياس العزلة الاجتماعية " ، ط 01 ،دار الرشاد ،القاهرة ،2003 ،ص 12 .

[3]– درباقأمين :" المعلومات النفسية و علاقتها بالانسحاب الاجتماعي لدى المراهق " ، مذكرة ماستر ،قسم النفس و الأر طوفوني ،جيجل ،جامعة محمد الصديق بن يحيى،2020 ، ص 48 .

[4]– فانسي كمال صالح :" مقياس العزلة الاجتماعية " ع 33 ،مجلة الارشاد النفسي ،دار المنظومة

- إجرائيا :

هي خبرة وجدانية غامضة يمر بها الفرد تؤثر كثيرا على شخصية و على علاقته بمحيطه الاجتماعي حيث يميل فيها إلى التباعد و الانسحاب عن المشاركات الاجتماعية فهي تشير إلى انخفاض قدرة الفرد على التفاعل الاجتماعي الفعال .

- الأنترنت :

كلمة الأنترنت هي في الأصل كلمة انجليزية تتكون من مقطعين : [1]

- الأول:"inter" وهي اختصار لكلمة "internatirnal" .
- الثانية:"net" وهي اختصار كلمة "net work" و معناها شبكة المعلومات العلمية ،التي يتم فيها ربط مجموعة شبكات مع بعضها البعض في العديد من الدول عن طريق النت و الأقمار الصناعية و يكون لها القدرة على تبادل المعلومات بينها من خلال أجهزة كمبيوتر مركزي و تسمى باسم أجهزة الخادم server التي تستطيع تخزين المعلومات الأساسية فيها و الفرد باسم أجهزة المستفيدين user .[2]

شبكة و تعرف الموسوعة الإعلامية الأنترنت أو شبكة المعلومات الدولية بأنها شبكة علاقة تمثل الحاضر و المستقبل معا، تختصر الزمن ،و تنشر العلم و الثقافة و المعلومات و الأفكار و الأداء و الأخبار و تشارك في إعادة صياغة حياة الإنسان و حياة المجتمع بل حياة المجتمعات و دول بأسرها ،وهي تتيح

[1]– محمد حسين رفاعي العطار :"البيع عبر شبكات الأنترنت " ،دار الجامعة الجديدة ،ط 01 ،الإسكندرية ،مصر ،2007 ،ص 33 .

[2]– عبد الفتاح عارف التميمي :" شبكات الحاسوب و الاتصالات ،دار اليازوري العلمية للنشر و التوزيع ،الأردن ،2010 ،ص 09 .

لأجهزة الكمبيوتر في جميع أنحاء العالم الاتصال ببعضها من أجل تناول المعلومات بل المشاركة في صنعها أيضا ،و لأنك أصبحت الأنترنت نافذة عريضة تطل على العالم .[1]

- إجرائيا :

الأنترنت هو نظام عالمي لنقل المعلومات و البيانات عبر أنواع مختلفة م الوسائط ،و يمكن وصفه بأنه شبكة عالمية تربط للشبكات مختلفة سواء كانت شبكات خاصة أو عامة أو تجارية أو أكاديمية ،أو حكومية بواسطة تقنيات لاسلكية.

5- الدراسات السابقة :

الدراسة السابقة الأولى :

" أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "رسالة ماجستير من إعداد الباحثة " مريم قويدر " قسم علوم الإعلام و الإتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر أجريت في عام 2011 2012 بالجزائر .[2]

بدأت الباحثة في هذه الدراسة في إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها في أسباب تفشيها و إنتشارها بهذا الشكل الفضيع ، و هذا لأنها أضحت بمثابة المصدر أو المرجع الأساسي و الضروري للترفيه و التسلية من طرف هذه الشريحة لأنهم أصبحوا يستغرقون وقتا أطول في اللعب دون الشعور بهذا بحيث أصبحو مدمنين على هذا الأمر ، لهذا السبب جاءت هذه الدراسة لمعالجة و لتفسير أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة للوقوف على هذا قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

---

[1] – محمد عبيد حجاب :" الموسوعة الإعلامية " ،المجلد 04 ،دار الفجر للنشر و التوزيع ، 2003 ، ص 1465 .

[2] –مريم قويدر ،أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل مذكرة لنيل شهادة الماستر ، قسم الإعلام و الاتصال ،كلية العلوم السياسية و الاقتصادية ، تخصص مجتمع المعلومات ،جامعة الجزائر ، 2011-2012

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة

كما إعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية و ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية

ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين و قد إعتمدت الباحثة على خطة في دراستها متكونة من الإطار المنهجي و الإطار النظري و الإطار المنهجي في الموضوع الدراسة و الإشكالية و التساؤلات و الأهداف و الأهمية و طبيعة الدراسة و منهجها و كذا أدوات جمع البيانات و عينة البحث و تحديد المفاهيم و المصطلحات و مجال الدراسة و تطرقت أخيرا للدراسات السابقة أما فيما يخص الإطار النظر فتمثلت في ثلاث فصول و توصلت الباحثة إلى مجموع من النتائج هي :

معظم الفروق واضحة بين ذكور و إناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة للعب

الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب التي بفضلها مفردات العينة

وجود فروق بين ذكور و إناث العينة بخصوص أوقات تطبيق و ممارسة هذه الألعاب تظهر الإستفادة من هذه الدراسة في الجانب التطبيقي و هذا من خلال كيفية و طريقة بناء إستمارة إستبيان

ولقد إستفدنا من هذه الدراسة كونها تتشابه مع دراستنا في المتغير المستقل و هو الألعاب الإلكترونية و نوع الدراسة و منهجها و أدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستبيان و كذا المقابلة .

الدراسة السابقة الثانية:

" الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في المراهقين " رسالة ماجستير من إعداد الباحثة " فاطمة همال" قسم العلوم الإنسانية ، تخص الإعلام و تكنولوجيا الإتصال الحديثة جامعة الحاج لخضر في 2011 |2012 بباتنة .([1])

و إنطلق بإشكالية تحت تساؤلات التالية :

هل أثرت الألعاب بشكل إيجابي أم بشكل سلبي على المراهقين ؟

هل مضامين هذه الألعاب هي سبب التأثير ؟ أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له الدور الفعال ؟

توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج :

الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل المراهق مصدرهام و ضروري للتسلية و الترفيه و الترويج عن النفس بحيث لا يمكن الإستغناء عنها و تركها

التلفزيون كوسيط إعلامي يحتل مكانة مهمة و أساسية عند الطفل الجزائري المراهق

تمت الإستفادة من هذه الدراسة مع دراستنا في متغير الألعاب الإلكترونية و كذلك في المنهج المعتمد في هذه الدراسة و المتمثل في المنهج الوصفي .

[1] –فاطمة همال : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في المراهقين " رسالة ماجستير " قسم العلوم الإنسانية ، تخص الإعلام و تكنولوجيا الإتصال الحديثة جامعة الحاج لخضر في 2011 |2012 بباتنة

الدراسة الثالثة:

إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض " من إعداد الدكتور " عبد الله بن عبد العزيز الهادق" ([1])

رسالة دكتوراء ، كلية التربية ' جامعة الملك سعود ، الرياض المملكة العربية السعودية 1431|1432 1

إنطلق الباحث أو الدكتور في إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب ، التعليم العام بمدينة الرياض في ظل الإهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل التساؤلات الفرعية كالتالي :

ما هي إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الإبتدائي و المتوسط و الثانوي بمدينة الرياض

و الأسئلة الفرعية :

ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض ؟

معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ؟

توصل الباحث في هذه الدراسة إلى النتائج التالية :

يرى من خلال هذه الدراسة أنه تمت الإستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري في حديثه عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

[1] –عبد الله العزيزز الهادق : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض ،رسالة الدكتوراه ، كلية التربية ،جامعة الملك السعود .1431 هـ ،1432

تعقيب الدراسات السابقة :

إن الملاحظة الأساسية التي يجب إدراجها من خلال عرضنا للدراسة السابقة أعلاه و هو النقص الدراسات السابقة أعلاه و هو نقص الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنات و علاقتها بالعزلة الإجتماعية خاصة لدى فئة المراهقين أما من الناحية المنهجية ، فقد لاحظنا أن معظم الدراسات السابقة إعتمدت على المنهج الوصفي و إستخدمت على نفس أدوات جمع البيانات في مختلف الدراسات السابقة يشير إلى مرونة تناول الموضوع المدروس ، و بالتالي الوصول إلى أكبر عدد ممكن من البيانات الدقيقة حوله .

عدم إعتماد بعض الدراسات السابقة على مقاربات نظرية تفسير على ضوئها نتائج الدراسة بالرغم من وجود العديد من النظريات التي تتناسب مع طبيعة كل موضوع

الفصل الأول:

الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنات

الفصل الأول :
الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنات

- تمهيد

1) ماهية الألعاب الإلكترونية

2) نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية

3) أنواع الألعاب الإلكترونية و أشكالها

4) خصائص الألعاب الإلكترونية

5) أسباب و عواما إنتشار الألعاب الإلكترونية

6) مجالات الألعاب الإلكترونية

7) تأثيرات الألعاب الإلكترونية

8) الألعاب الإلكترونية و العزلة الاجتماعية

9) النظريات المفسرة للألعاب الإلكترونية

- خلاصة الفصل

1-ماهية الألعاب الإلكترونية :

1.1 مفهوم الألعاب الإلكترونية :

1.1.1 تعريف اللعب :

قبل التطرق إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية و أهم مشتملات هذا المفهوم لابد من الإشارة إلى مفهوم اللعب عامة و ذلك من خلال التعريف الآتي :

يقول الله تعالى في محكم التنزيل ﴿ **أرسله معنا غدا يرتع و يلعب وإنا له لحافظون**﴾ [1]

و اللعب في هذا السياق جاء بمعنى ينشط و يستمتع و يتسلى على لسان أخوة يوسف الصديق لأبيهم .

يعرف اللعب لغويا كما ورد في قاموس المحيط : " أنه مصدر الفعل لعب و معناه ضد جد ،و هذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل ،كما يتضمن مفهوم اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب و كما ذكر في قاموس المنجد "المزاح و فعل بقصد اللذة أو التنزه فعل لا يجدي عليه نفعا ". [2]

اللعب كلمة تعني كل ممارسة أو نشاط ذهني أو تخيلي أو بدني للهو و المتعة .

أما المفهوم الاصطلاحي للعب فهو : " ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته و ليس لتحقيق أي هدف من وراءه إلا المتعة الناتجة عنه " [3]

كما أن اللعب استكشاف و تخيل و إيهام و حركة و تقليد ،و محاكات ،و من المفيد النظر إلى اللعب كشكل من المحاكاة باعتبارها معكوسة له كما إلى أي عند "جون بياجيه " صاحب نظرية

---

[1]– سورة يوسف ،الآية 12 .

[2]– حنان عبد الحميد العناني :" اللعب عند الأطفال " ، ط 01 ، دار الفكر للطباعة و النشر ،عمان ،الأردن ،2002 ، ص 15 .

[3]– caillais ,h les jeux et les sommés ,Gallimard ,1967 ,p32.

الإدراكية فهو يعلم للنفس ،و الأطفال يلاحظون و يلعبون و يبحثون بأشياء متناثرة أو ربما يراقبون لعب الآخرين دون أن يشاركوا فيه و يستطيع القيام بأدوار آبائهم و إصلاح المعالم التي سببت المعاناة لهم و يمكنهم إعادة مشاهدة الحياة اليومية المؤلمة و تحويلها إلى تجارب أكثر إشباع ، كما يستطيعون في اللعب عرض أو ربما تبديد المخاوف التي لا يمكنهم الإفصاح عنها بأي طريقة بحكم أنه طفل مراهق وهي مرحلة صعبة بالنسبة له . [1]

ومنه يمكن الاستنتاج أن مفهوم اللعب حسب النظرية المعرفية هو عبارة عن النشاط الحركي لفرد و هو أساس النمو العقلي خاصة عند الطفل المراهق و من منطلق أنه يقوم على العناصر التحفيزية للعمليات العقلية المتمثلة في الحركة و التمثيل الرمزي ،التمثيل التخيلي ،التصور الذهني ،الرسم وهي عمليات تنعكس بالإيجاب على تنمية العقل و الذكاء . [2]

كما يرى الدكتور محمد محمود العيلة " أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية و هو نشاط حر و موجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا و يستغل طاقة الجسم العقلية و الحركية و يمتاز بالسرعة و الخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية و يتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي :

1) اللعب نشاط لا إجباري فيه و غير ملزم للمشاركين فيه و قد يكون يتوجه من الكبار أو يغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.
2) تعد المتعبة و السرور جزءا رئيسيا و هدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب و غالبا ما ينتهي إلى اللعب .
3) من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية و الحركية للاعب في آن واحد .

[1]– محمد محمود الخوالدة :" اللعب الشعبي عند الأطفال و دلالاتها التربوية في إنماء شخصيتهم " ط 01 ،دار المسيرة ،عمان ،الأردن ،2003 ، ص 39 .

[2]– محمد محمود العيلة : " الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها " ،ط 01 ،دار المسيرة ، عمان ،الأردن ، 2002 ، ص 18 .

4) اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل و لتلبية حاجياته المتطورة و لتعليمه التفكير .

5) أرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل المراهق حيث أنه يتطلب السرعة و الخفة و الانتباه و تفتح الذهن .

6) اللعب يثير التفكير و توسيع مجال تخيلاتهم و بناء التصورات للأشياء .

ومنه يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية عند بعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية التي يندمجون فيها أكثر من الواقع و ذلك لاحتوائها للعناصر الأساسية لعملية الاتصالية مثل : البيئة الاتصالية التي تلبي احتياجاته المرسلين المتلقين الأخر ،الوسائل (خاصة و إن هناك وسائل اتصال مدمجة في بيئة اللعب في حد ذاتها) ، الرسائل الاتصالية التي من خلالها يعيشون مع غيرهم من الاعبين و يتواصلون عبرها . [1]

و بالتالي فإن شروط التي تطلبها الألعاب الإلكترونية نذكرها فيما يلي :

1) وجود نظام إعلام آلي متطور من أجل تجميع المكونات الإلكترونية و معالجة المعلومات المقدمة بطريقة تقنية عبر أدوات الإدخال و التسيير و الإخراج ...الخ

2) أجهزة الكمبيوتر و لواحقه الفائقة الجودة .

3) تصميم بيئة تقنية بشرية متناسقة في التصميم التركيبي و الصوتي و الصوري و الحركي .

4) وجود شخصيات اصطناعية و طبيعية مبرمجة مسبقا من طرف إدارة اللعبة .

5) وجود إدارة للعبة تقوم بعملية التجديد الضبط ،التسيير ،المتابعة ،تطوير عمليات التواصل و التفاعل بين اللاعبين .[2]

[1]– المرجع نفسه ، ص 18 .

[2]– محمد محمود الحيلة ،مرجع سابق ، ص ص 20 ،21 .

2.I نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية :

أن أول من طور لعبة الكمبيوتر تفاعلية الإلكترونية و كان اسمها لعبة النفس للاعبين tenmis for tow هو الباحث الأمريكي " وليام هيجينيو تام " hijinputhm .

و مساعدوه من مختبر "بروكنهاجن " الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية و ذلك عام 1958 و كان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه و التسلية و أن تصبح الألعاب الإلكترونية سوقا رائجا تصل عائداتها إلى حوالي 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم .

و البداية الفعلية لألعاب الفيديو كانت منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي و تطوير استخدامات التلفزيون و الكمبيوتر و كان استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة أو من خلال ماكينات خاصة و يتفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم من هذه الألعاب أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي .

وارتبط ظهور الألعاب الإلكترونية غزاة الفضاء و كان الهدف منها إتقان مهارة التصويب و التركيز البصري لقتل العدو و تعتمد اللعبة على عدة مهارات أهمها : السرعة الدقة في الحركة ، التصويب الثابت .

كما تعتبر لعبة قرب الفضاء و التي أنشأت عام 1960 م من قبل "ستيف راسل" شكلا من أشكال ألعاب الفيديو التي تنعكس على التفكير الإبداعي من خلال الربط بين العقل البشري و الخيال العلمي .

و يرى "alain le déferder" بأن تطور الألعاب الإلكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت هي مرحلة متقدمة من الألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب غيرها و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و تتميز كل مرحلة من مراحل

تطور و نشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع من تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ،و بدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب abin le keberder . [1]

- **المرحلة الأولى :**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ،و تعد ألعاب بونغ pong ،و حرب الفضاء space من أهم ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة للاعتبارات التالية :

- ✓ صناعة الألعاب قوية .
- ✓ دخول التلفزيون للكثير من البيوت .
- ✓ الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات .
- ✓ تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات .
- ✓ تطور استعمالات الاعلام الآلي ،حيث لم تقصر على التسيير أو الحاسبات العلمية .

و يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقابة المصغرة processeur micro المسوقة مؤسسة مع اينتال intel عام 1971 ،و في عام 1972 أساس تولان بوشنال " nolan bush,ell أول مؤسسة لألعاب الإلكترونية "آتاري" atari و أدخل أول أقواس الإلكترونية "يونغ pong" و في أول عام من باعث " أتاري " أكثر من 10 آلاف آلة و في عام 1976 تم

[1]– أحمد فلاق :" الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ،دراسة في القيم و المتغيرات " ،أطروحة دكتوراه ،جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الاعلام ،قسم علوم الاعلام ،قسم علوم الاعلام و الاتصال ،الجزائر ، 2008 ، 2009 ، ص 113 .

تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة وارتر worneer في ذات العام آتاري مقابلة مبلغ 28 مليون دولار .

- **المرحلة الثانية :**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و vc2600 من آتاري و التي تتضمن سلم ألعاب بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب edition des jeux و التي تعد اللعبة الرمز من هذه الفترة باك مان pac–manl التي أخترعت في اليابان تورا و ايوناني لمؤسسة namco و أشترت آثاري أجهزة vcs التي للبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب الإلكترونية و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ليسجل اليابان نفس الفترة دخوله في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس nes مذللة اليابانيين و يعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية : [1]

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة .
- تكنولوجية تسمح لينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات خاصة فيما يتعلق بتنمية القدرات العقلية .
- البطل المميز لـ:"نيس" وهو ماريو marto و هو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ donkey kong يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية شيجر و مياموتو shig miyamoto رائد في صناعة الخيال بلعاب الفيديو .

[1]– المرجع السابق ، ص ص 113، 114 .

- **المرحلة الثالثة :**

جرت هذه المرحلة أساس في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر كومودور commodore و سينكلير sinclair استيراد amstead و في عام 1986 آتاري أ.س.تي atari.st الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ،فهذه اللعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية فمعالم كل مستوى و يتيع لاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل .

و تسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين اليابانيين infographistes المستقبلين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغا amiga أو أتاري .

و منه يمكن أن نستنتج أن : هذه المرحلة تميزت بتطور المهارات التقنية سواء اللاعب أو المصمم مبرمج اللعبة كما إنتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين هما : [1]

1) تنامي الاستنساخ غير قانوني للألعاب .
2) عدم القدرة على المجازاة المالية و التقنية لمعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان .

- **المرحلة الرابعة :**

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحضى الذي تجسده "نينتاندو" و عبر "سبوبرنيسس" pxpernes و كذا مؤسسة سيغا saga و تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc ،و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل ميست mgot أوسيفن كويست suven quist و كذا ألعاب الأدوار مثل fimalfantasy و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ،بدا سيغا يتفوق على ماريو .

[1]– المرجع السابق ، ص 115 ، 116 .

- **المرحلة الخامسة :**

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب التقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية للأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصية processeurs dedies و الاستعمال الغرض الضوئي المضغوط cd–romb و الألعاب على الشبكات المحلية lan و على الأنترنت .

كما تسجيل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني sony بلعبته " بلا يشيشن " play station و أختدم في هذه المرحلة للصراع بين "تسوني" و "تينتاندو " مما أزال "سيخا " التي انسجمت من سوق عارضات التحكم ،كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب croftlara التي حققت أرقاما قياسية و ظهور ألعاب بعوالم بيانية،"ايفركويست erur quist ،و " أولتيما أونلاين " ullinaoline و ألعاب fps المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي و التصويب كلما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها "دوم dom"هالف لايف "half kife" و تبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الحيية و تمثل " البوكيمونات les pokimons التي أبدعتها تجسيدا العالم جديد طفولي و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما و في ظل إزدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و بدأت بوادر التوليفة بين الألعاب الإلكترونية و الأنترنت . [1]

[1]– المرجع السابق ، ص 117 .

- **المرحلة السادسة :**

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكرو سفت microsoft و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس –2– ps2 game cube و ايكس يوكس xbox و من خصائص هذه المرحلة ما يلي :

1) ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة و بدأت هذه المرحلة هو دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو " و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس mintendo d s كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز البلاد يستعين playstation المتنقل psp و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004 .
2) و في مارس 2005 وصل جهاز سوني بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلايشتيش 3 الذي وصل إلى الأسواق بداية عام 2006 كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصق الأول من عام 2005 جهازها أيكس بوكس 360 xbox .
3) أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التي اضطرت المطووين إلى التكيف معها و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير من قبل صانعي عارضات التحكم بهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .
4) غير أن الدعم التكنولوجي و تأثيره ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطور و الألعاب الإلكترونية فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخدت شكلا واضحا فقطاع ألعاب الفيديو

بدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم . [1]

5) لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثال شركة إليكترونتك أرتس المنتجة للعبة FIFA الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 2 .5 مليار دولار سنويا .و لقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب ،حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكات للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

6) و لقد تطورت الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم حيث تم إنشاء متزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدريب على التزلج أو لعب اليبسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولق في جل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة و اصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا و زيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول لتصل إلى تجسيد شخصيات و ساحات حرب حقيقية متطورة التصميم أبرزها لعبة battlelied .

[1]– سعاد و هناء ،بن مرزوق نوال :" الألعاب الإلكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال الابتدائية مقران عبد القادر ،بعين الدقلى، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستير في سوسيولوجيا ،العنف و العلم الجنائي ،جامعة الجيلاني بونعامة ،خميس مليانة ،الجزائر ،2016 ، ص ص 19 ، 20 .

3-أنواع الألعاب الإلكترونية و أشكالها :

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها وفقا لسانيين وريمرمان salen & zimmernan في الأصناف الآتية : [1]

3-1: الصنف الأول الغازي (المحارب ،المقاتل) Conquerors :

و هدف هذا الصنف التنافس و الانتصار مهما كانت الخسائر و يسعى الاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة ،أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

3-2: الصنف الثاني المدير manager :

و يهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان كما يتم تطوير أساليب العمليات promesses لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية ،وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة و العمل على توظيفها لاحقا بهدف اتقان مهارات أخرى أكثر عمقا و شمولا و تفصيلا في اللعبة ذاتها .

3-3: الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wonder er :

في هذا الصنف يتم عرض و بيان خبرات و تجارب جديدة و ممتعة و لكن درجة التحدي في التحدي في الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين و الاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة و الاسترخاء .

[1]– الحضيف يوسف :"هناك حياة افتراضية رائعة ،جريدة الرياض ، العدد 15226 ، الثلاثاء 16 ربيع الأول 1431 هـ – 02 مارس 2010 ، ص 20 .

3-4: الصنف الرابع المشارك partici pany :

في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية ،أو المشاركة في العوالم الافتراضية .

و بخصوص الصنف الرابع هناك أماكن افتراضية في فضاء الأنترنت حيث يجتمع اللاعبون في كل مكان في فضاء تعيش فيه عقولهم و قلوبهم و لكن لا تسكنه أجسامهم فهو عالم بلا قيود و ليس لجغرافية حدود .

و تعرف (هند الخليفة ،2009) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوامل ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى الأنشطة و التعرف و التواصل مع أشخاص أخرين من مختلف بقاع العالم و كثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الأنترنت فهناك موقع هناك (there.com) و هناك الحياة الافتراضية (secondlife.com) و ثمة (lively) و عندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فيشعر بأن العالم عالمه و الخيال فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد ،تحاكي تماما الحياة الحقيقية إذا يطلب من الاعب اختيار (أفانار) خاص به وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي و من خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي المحيطة به و مع كل أفاتار يمثل مستخدم آخر إذا خلق كل أفاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبية . [1]

1- الخليفة ، هند ،الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم و التدريب و التواصل مع الغير ،جريدة الرياض ، 1431 ،الأثنين 2 جمادى الأولى 1430 هـ -27 أفريل 2009 م ، ص 08 ،09 .

العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو : بيئة متكاملة تجمع و تدار بواسطة برنامج حاسوبي حيث يدخل و ينخمس المستخدم في تلك البيئة و يتفاعل مع البرنامج و بدلا من الجلوس بجانب لوحة المفاتيح و مشاهدة ميدان اللعب ،يلبس المستخدم سطحا بينيا خاصا يضعه في ميدان اللعب ليصبح لاعبا متفاعلا و إيجابيا و يقصد بالسطح البيني تفاعلا متخصصا عادة ما يكون محددا لمعالجة محددة تشمل مجموعة مزيجا من الأدوات و النظرات و القفازات و بدلات البيانات و يمكن أن يعطي هذا النوع من السطح البني للمستخدم (الاعب) شعورا باللمس و القدرة على التقاط الأشياء الإقراضية و تحريكها في بيئة اللعبة و التحكم فيها .[1]

و يمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي :

- بيئة ألعاب واسعة متعددة الاعبين nassinorly multiplayer online role play .gcmes (MMORPG)
- الميتافيرس (metaverses)
- بيئة تعليمية واسعة متعددة المتعلمين mesineely multilear,er online

ففي بيئة (MMORPG) يقوم الاعب بدور معين للوصول لهدف ما وخلال تحقيقه للهدف يجني نقاط لينتقل من مرحلة لأخرى يتمثل الاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة و بقدرات معينة و يعلمون في مجموعات أو عشائر و يقومون بمغامرات للوصول إلى الهدف المحدد و يواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداد عليهم مواجهتهم و للتخلص من أشهر مثل هذه البيئات بيئة WORLD OF WARCRAFT و موقعه على الأنترنت هو

1 cambridage –leibnig .G.Wneui essays human understanding .conceptualigation of semoitices unireorsity .pariss .canbidge .1992 .p73.74.

(WWW.WORLDOF WORCRAFT.COM/BC-SPLASH.HTMA) التي استخدمتها بعض الكليات الاقتصادية لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع و الشراء و المقايضة و غيرها .

أما بيئة البيتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى أفتار (AVATAR) يتحكم بها الأشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح و الفأرة يمكن تشكيل الأفكار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية و تغيير هيئتها ،و تختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول للهدف معين كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل و عمل الأجسام المختلفة و برمجتها و بيعها على لاعبين آخرين و من أشهر بيئات الميتافرس هي بيئة الحياة الافتراضية (SECANDLIFE) [1]

و آخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة {mmole} حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم ،و تعمل كامتداد لنظم إدارة التعلم (learming mamagement systems) و لكن في بيئة ثلاثية للأبعاد الهدف الأساسي من مثل مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروف و المتعلم من التفاعل من التفاعل مع البيئة المحيطة و التواصل مع أقرانه و كمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة protosphere وموقعها على الأنترنت (www.protommdia.com)

يمكن الأسباب الرئيسية التي تدعو الاعبين التوجه إلى الألعاب الإلكترونية ما يلي :

- جودة رسوم اللعبة و التصميم الجرافيكي فائق الجودة.

1- فلاق أحمد : الكفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيرات ،مرجع سابق ، ص 106 .

- الأسلوب القصصي الممتع .
- كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- طريقة التلفظ بالكلمات الحقيقية للاعبين بلغتهم الأصلية و متابعة الراوي لقصة و مجريات اللعبة .
- و هناك من يصنف الألعاب الإلكترونية حسب الأشكال التالية:

1- تصوير منظور الشخص الأول :بالانجليزية (firet –person shroeter) :

هي نوع من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة و خصوصا المسدسات يتحكم اللاعب بشخصية واحدة من خلال منظور الشخصية نفسها حيث لا يرى الاعب سوى يد الشخصية و السلاح الذي تحمله من أشهر ألعاب هذا النوع – battlefield – hola –half life doom

2- تصوير منظور الشخص الثالث (THIRD –PERSON SHOOTER) :

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا للمنظور الأول و الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرات حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد الاعب و ما يحيط به من الأمثلة على هذا النوع crand theft auto .

3- التصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب و لكن الإختلاف هو أن الهدف في ألعاب التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء بل التخطيط و العمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة لعل من أشهر ألعاب هذا النوع

Tom clancy's recom [1]

1- أغيلاس زورقي ،العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية ،دلالات تفاعل إنسان آلة ،دراسة سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكومبيوتر التعليمية ،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ،جامعة الجزائر، الجزائر،2013 ،ص 124 .

4- ألعاب الإستراتيجية :

الألعاب الاستراتيجية تركز على حذر اللاعب و مهارته و تخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات ميشه لمهاجمة الخصم ،تندرج معظم الألعاب الاستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة .

1) ألعاب محاكاة البناء و الإدارة construction mamagement sinulation

هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء و التوسع و الإدارة للمجتمعات و المشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد مثل city ville .

و أهم مميزات هذا التصنيف أنه يركز على النقاط الأساسية المهمة في العملية الاتصالية : [1]

- الاتصال اليسري .
- الانتباه و الرؤية و دقة التركيز .
- الدقة في تحديد الهدف .
- إتباع أسلوب الفريق من خلال المشاركة في اللعبة .
- توظيف الرسائل اللغوية المباشرة و الواضحة الدقيقة بين اللاعبين .
- توظيف مهارات الاتصال الفعال المحقق للهدف الاستراتيجي للعبة .

4- خصائص الألعاب الإلكترونية :

تتم الألعاب الإلكترونية بجملة من الخصائص نوجزها فيما يلي :

1- أغيلاس مرزوقي ،المرجع السابق ، ص 125 .

1.4 – الخصائص التقنية : [1]

- ✓ الاعتماد على الصور المجسمة سواء كانت صورا حقيقية شخصية أو طبيعية،أو اصطناعية.
- ✓ الاعتماد على الحركة و سرعة التحرك في بيئة اللعبة الإلكترونية.
- ✓ المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب و لواحقه.
- ✓ توظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية لاعبين الأصوات المبرمجة مثل : الراوي ،الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل الأصوات البشرية ،الحركة ،الحيوانات ،الأسلحة ...الخ .
- ✓ الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مهدمين تقنيين في الإعلام الآلي ،الجرافيكس ،البرمجة الصوتية،فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك الموديلينج modeling للدخول إلى الموديلينج أو التصميم يجب أن تملك أحد البرامج التصميم و هناك العديد منها على الأنترنت مثل :

  Maya .blender .sketch.up.30 max
- ✓ في الواقع قد لا تكون جودة التكستشرز عالية و لكنها تفي بالغرض ،فكلما زادت جودته كلما أحتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات و هذا يفترض وجود تكسترز بدقة عالية k4 فعند إذخال التكستشرز إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فأنه يخضع

1– عائشة بلهيش العمري: الألعاب الإلكترونية ،ميزاتها ،أنماطها ،مراحل تصميمها ،مقال إلكتروني ،نشر بتاريخ 2015/10/03: ، على المواقع الإلكترونية :
http://learning-db-com/ –index-php/toohs-concept1/746-educatiomabgames الإطلاع بتاريخ 2023/03/03:

إلى shaders الموجود في المحرك و هذه الأخيرة يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات انعكاسات الإضاءة و الانكسارات .

2.4 – الخصائص الفنية :

- ✓ الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب فالألعاب الشهيرة و حتى إن كانت بسيطة معظمها مبني على فكرة رائعة تثير خيال الفرد و هذا ما يحقق الدافعية و الرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي .
- ✓ استخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها فحركة ، morio محكومة بمعادلة تحدد سرعته و الأبعاد بين العناصر المختلفة ليست إعتياطية و الكل و الضوء بناء على معادلات أيضا. [1]

5- أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية :

لقت الألعاب الإلكترونية رواجا هائلا و ازدهارا سواءا على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك و الحصول على الألعاب عبر العالم أو من ناحية أنها أصبحت عبارة عن ثقافة إتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الافتراضية للألعاب الإلكترونية و من أسباب ازدهار و انتشار الألعاب الإلكترونية و م أسباب إزدهار و إنتشار الألعاب الإلكترونية في العالم ما يلي :

- تساهم الألعاب الإلكترونية في النمو العقلي و تطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها و تنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤخرات البصرية و الصوتية و الحسية .
- توفير فرص الابتكار و التشكيل كما في ألعاب التركيب .
- قدرتها على تنمية الادراك الحسي .

1- المرجع نفسه

- تنمية القدرة على التذكر و الربط و التبصر و الاستبصار و تقوية الملاحظة .
- زيادة معلومات الطفل عن الناس و الأشياء .
- تنمية حب الاستطلاع و الخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال و الشباب .
- التدريب على التركيز و الانتباه .
- تعتبر الألعاب الإلكترونية محطة منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة و معلومات حديثة.[1]

6- مجالات الألعاب الإلكترونية :

توجد حمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها اللعبة باللعبة الإلكترونية ،خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب و تتمثل في : [2]

1) الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :

بعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة يوضح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين ،وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية و الاتصالية للهاتف النقال .

2) الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي أبي lcgiciel يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب و

1- المرجع السابق ، ص 130 ،133

2- المرجع السابق 133،130

من بين هذه الإمكانية لتبادل بين الأنظمة الآلية للألعاب و من بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة الفأرة) .

3) الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت :

إن محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة و لكن لأن إنفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث ،فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرق الناشرين لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية و يمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط on ligne ،بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت .
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط on ligne بالمجان .
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة الاعبين بكثافة jeuac massivement multt – joueurs أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير نشر و توزيع و تسيير الألعاب الإلكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة. [1]

4) الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم :

عرضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له و هو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج

1- أغيلاس مرزوق ،المرجع السابق ،ص 130 ، 133 .

processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها و لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق و لا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع هذه التقنية تستعمل و فقط من الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة ،ووسائل تقنية للدخول إلى محتويات اللعبة و أكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنشطة الآلية لتبسيط و توجيه و مراقبة اللعبة :

و توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصبي القيادة أو المقود الرشاشة النظري أو الليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox و هو الجهاز التابع لشركة ميكرو سوفت microsoft و له عدة أنواع و نماذج كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلاي ستايش 2 و 1 و 3 و4 و جهاز أس .22 –ps و أجهزة شركة نينتاند nintendo التي تعرف باسم game cube .

5) أجهزة قاعدة الألعاب الإلكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعددة و كثيرة الإنتظار و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة ،الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النقود ،شاشة لإخراج الصورة ،جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها ،و تنقسم إلى نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات :

7–أ) أجهزة أحادية اللعب :و التي تسمح برمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

8-ب) أجهزة متعددة اللعب : و التي ظهرت في بداية الثمانيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب .[1]

I. 2- تأثيرات الألعاب الإلكترونية :

الألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات الطفل حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الفرد مهارات مثل الكتابة و الدقة و المتابعة التركيز و الحساب و تساعد على تنشيط الذاكرة و تولد إمكانية الطفل من التعبير عن مشاعرهم و على التحكم في عفويتهم و يمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الأطفال منذ الصغر على القدرة إتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل إلى التعبير عن مشاعره و على التحكم في عفويتهم و يمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الفرد منذ الصغر على القدرة اتخاذ القرار و التحكم خاصة في فترة المراهقة ،و تتمثل أبرز التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية فيما يلي :

- تنمية القدرات العقلية لأفراد .
- إثارة التفكير بمتابعة الألعاب وحل المشكلات مثلا :الألغاز .
- تعزيز ثقة الفرد بتكنولوجيات الحديثة و يعتبر دور هام في إشباع رغباته و تحقيق حاجاته . الابتعاد عن الانحرافات الجسدية و الاختلالات الفكرية لانشغال تفكير الفرد المتواصل بالألعاب شديدة النوع أو الحدة .[2]

1- المرجع السابق ، ص ص 130 ، 133 .

2 – adams c.k.childhoud and adolescent obesito ;awimrig woro to fighta losibg battle – northest florida medicine journal –vol 57 .2006 .p47 -48 .

- ينتقل التعليم و التعلم من حفظ و تسميع إلى ممارسات و تفاعل مع هواتف التعلم و التعليم المبرمجة و بالتالي يتحقق التعلم الذاتي .
- إثارة روح المنافسة بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الإلكترونية.
- يعتاد الطفل الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب و يتجنب الصراخ و الفوضى
- يثق بنزاهة التحكيم و يتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .
- الاعتياد على الإصرار على الفوز و تحقيق الذات من خلال المحاولة و الخطأ.
- تعادل المعارف و المعلومات و الخبرات من خلال ألعاب الحاسوب بين اللاعبين يعزز مبادئ و أخلاق التعاون الإنساني مثل :التعاون و الصدق في التفاعل و حفظ الأمانة و بناء صداقات.
- أما في ما يخص التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية فهي تتمثل في : [1]

على الرغم من الفوائد التي تتضنهها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظم mci أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية و الاستمتاع بقتل الأخرين و تدمير أملاكهم و الإعتداء عليهم بدون وجه حق و من بين أهم التأثيرات السلبية ما يلي :

- تعليم الأطفال المراهقين لأساليب ارتكاب الجريمة و قنونها و حيلها و تنمي في عقولهم قدرات و مهارات العنف و العدوان و نتيجتها الجريمة .

[1]-adams .c.k.chidhood andadolesent obesitre ,p48-49.

- ازدياد السلوك العنيف و ارتفاع معدل جرائم للقتل و الاعتقادات الخطيرة في العديد من المجتمعات و القاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية و يتم تقديمه للأطفال و المراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية و المتعة.

9-الأضرار الدينية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية و مراكز الألعاب و عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناءهم من الألعاب و عدم الوعي بمخاطر ذلك أدى هذا إلى تسرب ألعاب و برامج هدامة تروج الأفكار و ألفاظ و عادات تتعارض مع تعاليم الدين و عادات و تقاليد المجتمع و تمدد الإنتماء للوطن .

كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة كما أن تعلق الأطفال و المراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية.

10- الأضرار السلوكية الأمنية : [1]

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف لدى الأطفال المراهقين و مشاهدة العنف التي يراها على الشاشة أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف يلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم . الألعاب الإلكترونية تمت هي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته .

[1]-alem s.weiss-hou video ganesare changing our liees –retrieredon 05-04-2019 – http://www.naplesneus.com/neus/ipublished 06/02/2011.

11- الأضرار الصعبة :

1- تخبر إلهام حسني : أستاذة طب أطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة المانية و مع إنتشار الألعاب الإلكترونية المتطورة ،ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي و العضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة ،موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفزيون يسبب ألا ما مبرحة في أسفل العمر كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام و مفصل الرسغ نتيجة لتثبيهما بصورة مستمرة .

2- تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظم الاعب إذ قد يصاب الفرد بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرو مغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشة التلفاز أو الحاسوب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أخناء ممارستهم اللعبة ،كما أن الحركة العين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة للألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها و كلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني و أحيانا بالقلق و الاكئتاب.

3- و في موضوع ذي صلة تقدر جمعية السمنة الأمريكية aoa (amerieonobesity association) ، أن 10 % من الأطفال في الولايات المتحددة يعانون من البدانة ،ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن ،هذا و قد عزت جمعية السمنة الأمريكية السمنة لدى الأطفال لعدد من العوامل و الأسباب منها على سبيل المثال عادات تناول المهام و المشروبات الغازية ،و عدم ممارسة الرياضة البدنية و إمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية .

4- أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب (نقلا عن : منتديات قبائل تهامة عسير ،2010) تحذيرا بشأن إدمان لعبة world of worcraft حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر

الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي و يأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن إنهيار صبي – في الخامسة عشر من عمره – بعد أن قام بلعب world off worcraft ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية .

5- و أخيرا يرى (الانباري ،2010) أن شهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية و يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي ،كما أنه يزيد من تعب الجسم و الصداع كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون إنقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤجر سلبا على خلايا المخ .

12- الأضرار الاجتماعية : [1]

1- أظهرت الدراسات الدانماركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الفرد إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها و سبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة و الفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

2- أما فاطمة القليني ،أستاذة علم اجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع فهذه الشخصيات و إن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع و حتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية و هو ما يفجر خلافات التوتر و العنف و التحدي و الخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط .

1- خالد أحمد معوض ،الألعاب الإلكترونية التعليمية ،دار المسيرة ،الأردن ،2014 ،ص ص 17 ،18 .

3- الألعاب الإلكترونية تمنح حفلا غير اجتماعيا ،فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين يجعل طفلا غير اجتماعيا منطويا على ذاته يعاني من العزلة الاجتماعية على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل ،كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز ،العوالم الافتراضية يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفقده المهارات الاجتماعية في إقامة الصداقات و التعامل مع الأخرين .

4- كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات و أفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري و الترابط الإنساني مع الآخرين و ارتباط الطفل بالقيم و الأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه و أصالته .[1]

13- الألعاب الإلكترونية و العزلة الاجتماعية :

يعشق معظم الأطفال و المراهقين ألعاب الفيديو لما تقدمه لهم من عناصر الإثارة و التحدي لكن البعض يفضلونها لدرجة قد تصل إلى حدود مرضية حيث أظهرت دراسة مختصة بإدمان الأطفال و المراهقين على الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو أن الآباء قد يكون لديهم حق في إبداء الإنزعاج من الساعات الطويلة التي يقضيها الأولاد في متابعة ألعاب الفيديو و أوضحت الدراسة التي قام بها فريق طبي عالمي بجانب علماء النفس من جامعة أيوا الأمريكية ،أنه يوجد فعلا ما يمكن تعريفه بـ" إدمان" ألعاب الفيديو بين الأطفال المراهقين على مستوى العالم كله و أشارت إلى أنه كلما زادت كمية الوقت الذي يقضيه الطفل أو المراهق أمام الألعاب زادت عزلته الاجتماعية كان تأثير هذه الألعاب يكاد يصل إلى حد إمكانية وصفها بأنها ألعاب تسبب المرض .

[1]- المرجع نفسه ، ص 17 ، 18 .

و في دراسة طويلة قامت بها وزارة التعليم في سنغافورة بمساعدة فريق من أطباء نفسيين من كوريا و أستمرت لمدة عامين أجريت على ثلاثة آلاف طفل من كوريا و استمرت لمدة عامين أجريت على ثلاثة آلاف طفل من 12 مدرسة مختلفة منها خمسة مدارس للأولاد لاستبيان مدى تعلقهم بألعاب الفيديو و الوقت الذي يقضونه أمامهم مع ملاحظة أي تغير سلوكي يطرأ عليهم .

و قد أجريت هذه الدراسة بمساعدة المدرسين الذين تم تدريبهم بواسطة فريق البحث و أظهرت أن نحو تسعة بالمائة من هؤلاء الأطفال يعانون ما يمكن وصفه بـ" الإدمان " حسب مواصفات مشابهة لها تم تعريفه من قبل رابطة أطباء النفس الأمريكيين لتشخيص الإدمان كسلوك و هو يعتمد على عاملين أساسيين ،الأول هو احتياج المدمن بشكل متصاعد لمادة أو شيء أو سلوك معين كي يستطيع الاستمرار في حياته .[1]

و الثاني أنه في حالة عدم حصوله على هذه المادة أو الشيء تتوتر حياته و يشعر بالتعاسة و المثير أن 84 بالمائة من الأطفال أظهروا نفس التعلق أو السلوك الادماني في الدراسة مما يعطي احتمالية أن يتحول هذا السلوك إلى سلوك عام مستقبلا، إلى جانب ملاحظة أن هؤلاء الأطفال يعانون من القلق و الاكتئاب و المخاوف الاجتماعية و كذلك مشكلات في التحصيل الدراسي التي أرجعتها الدراسة فإن نسبة الأطفال المدمنين على ألعاب الفيديو في سنغافورة تكون مماثلة لنسبة الأطفال في البلدان الأخرى فالنسبة في الولايات المتحدة تبلغ نحو 8.5 % و في الصين 10 % و في ألمانيا 11.9 % و في أستراليا 08 % و في تايلوان 7.50 %.

إدمان ألعاب الفيديو هو مشكلة سلوكية خطيرة و كبيرة في حد ذاتها بغض النظر عن بقية الأمراض المتعلقة بها ،حيث أنه على عكس الاعتقاد السائد بأن ذلك النوع من الإدمان يمكن أن

[1]– عايدة حمادة محمد ،2020 :" إدمان الأطفال الألعاب التسلية الإلكترونية و علاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم " ،دراسة من منظور الممارسة العامة ،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، مج ، 2020 ،ع 20 ، ج 1 ،ص ص 1088 ،1118 .

يكون مجرد " عرض" للاكتئاب أو القلق أو الإنعزال الاجتماعي أو المخاوف المختلفة التي تسبب ضعف التحصيل الدراسي و لكنه "مرض " في حد ذاته .[1]

14- نظريات الدراسة (الاستخدامات و الاشباعات) :

15- تعريف النظرية :

هناك إختلاف بين الباحثين و تعيين النظرية باختصار : تعرض الجمهور المواد الإعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة إستجابة لدوافع الحاجات الفردية و أورد مساعد المحي تعريف إصطلاحيا لمفهوم النظرية ،على أنه ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من إستجابة جريئة أو كلية لمتطلبات حاجات و دوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة و يتعرض لتلك المادة . [2]

و تعتمد هذه النظرية على فكرة إختلاف استخدام الأشخاص المختلفين لنفس محتوى الرسالة وفقا لأغراضهم كما أن تأثير وسائل الإعلام يختلف لاستخدام الناس و احتياجاتهم و توقعاتهم ،حيث تعد هذه الاستخدامات و الاحتياجات متغيرا وسيطا يتدخل بشكل مؤثر بين وسائل الإعلام و رسائلها و يقوم الفرد طبقا لأسلوب الاستخدامات و الاشباعات باختيار مضمون الوسيلة الإعلامية وفقا لاحتياجات خاصة يرغب في إشباعها و بذلك تختلف نظرية الاستخدامات عن نموذج التأثيرات التقليدية الذي يهتم أساسا بمحتوى رسائل الإعلام و تأثيرها من خلال وجهة نظر المرسل.[3]

---

[1]- المرجع نفسه ، ص 1118 .

[2]- حازم الحمداني :" الإعلام العربي و العسكري " ،ط01 ،دار أسامة ، عمان ،الأردن ، 2010 ، ص 44 .

[3]- مرزوق عبد الحكيم العادي :" الإعلانات الصحفية " ،دراسة في الاستخدامات و الاشباعات ،ط 01 ، دار الفجر للنشر، القاهرة ، 2004 ، ص 110 .

16- فروض نظرية الاستخدامات و الاشباعات :

قامت نظرية الاستخدامات و الاشباعات على افتراض الجمهور النشيط على عكس نظريات التأثير السابقة : [1]

- ✓ الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري و يستخدم الوسيلة التي تحقق حاجاته .
- ✓ استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور تحقيقها و تتحكم في ذلك أمور منها الفروق الفردية و التفاعل الاجتماعي .
- ✓ الجمهور هو الذي يختار الوسيلة و المضمون الذي يشبعان حاجاته .
- ✓ يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال و ليس من خلال الرسائل الإعلامية فقط .
- ✓ بينما يطلق هيثم الهيتي فرضا أخر للنظرية هو : [2]
- ✓ أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات كامنة لديه ،و أن دور الإعلام هو تلبية الحاجات فقط .

17- الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات : [3]

1) إدعاء المدخل أن الجمهور يختار الوسيلة بما يحققه له المضمون بحرية تامة و بناء على الاحتياج فقط و هذا الأمر ربما يكون مبالغ فيه حيث هناك عوامل اجتماعية و اقتصادية قد تبطل ذلك و تحول دون تحقيقه فهذه العوامل تحد من إستفادة الفرد من التكنولوجيا الإعلامية المتقدمة .

---

[1]- حازم الحمداني ،مرجع سابق ، ص ص 47 ، 48 .

[2]- هيثم الهيتي :" الإعلام السياسي و الاخباري في الفضائيات "،ط 01 ،عالم أسامة للنشر ،الأردن ،2008 ، ص 24 .

[3]- سيد محمد الطواب :" البحث العلمي أسسه و أساليب " مركز الإسكندرية للكتاب ،الإسكندرية ،2010 ،ص 167 .

2) هناك جدلا و تساؤلا حول قياس استخدام المتلقي للوسيلة الاتصالية و كيفيتها التي يتم فيها القياس و زمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرض و كثافة محدودية المشاركة .

3) إن المدخل لم يفرق بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور و الاشباعات التي تتحقق عند المشاهدة علما أن هذا الفرق يوضح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية التي يتعرض لها ،بينما ورد في كتاب مبادئ الاتصال الجماهيري و نظرياته لأمال سعد متولي " إنتقادا في وجه الجمهور نظرية الاستخدامات و الاشباعات وهو : [1]

4) عدم توفر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الإيجابي أو النشيط الذي يسعى لتحقيق أهداف محددة و إشباع حاجات بعينها كما أنه يلغي مبدأ حرية الاختيار فليس كل سلوك إتصالي بوجه أمامها أي مجال للرفض أو الاختيار للمضمون الاتصالي المعروف.

بسام عبد الرحمان المشاقبة في كتابه " نظريات الاعلام " أضاف إنتقاد أخر هو أن :

5) هذه الدراسة تكشف الرواط بين الاشباعات التي يتم إقرارها و بين الأصول الاجتماعية و النفسية للحاجات التي يتم إشباعها .

18- إسقاط النظرية على الدراسة :

تعمل الألعاب الإلكترونية على إشباع حاجيات اللاعبين على وسيلة الكومبيوتر حيث أنه هو إختارها بما تحقق له من مضمون بحرية تامة و استخدامها بحرية أيضا لإشباع حاجياته من الترفيع و الاستمتاع للتخفيف من ضغوطات و المشاكل في أرض الواقع للطفل المراهق لأنه هناك

[1]– محمد شيا :" مناهج التفكير و قواعد البحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، ط 02 ،مجد المؤسسة الجامعية للدراسات و المقر لبنان ،2008 ، ص 168

إستجابة جريئة أو كلية لمتطلبات وحاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم الوسيلة المختارة لإشباع رغبات كامنة لديه بينما دور العولمة و الاعلام هو تلبية الحاجات فقط .

19- نظرية التنفيس أو التخفيف من القلق : ()

نظرية جاءت بها مدرسة التحليل النفسي لسيجموند فرويد حيث استخدمها في بدايات القرن العشرين لمعالجة الأفراض العقلية .

يفترض سيجموند فرويد أن السلوك الإنساني لا يحدث بلا سبب و أنه يعود إلى الحالة النفسية للفرد و هي الإحساس بالسرور و الألم الذي يعقب السلوك و المرء دائما ما يميل إلى ما يخلق لنفسه عالم من الأوهام و الخيال من أجل تحقيق المتعة لأنفسهم بعيدا عن ماضي الواقع من مشكلات و قوانين .

و يلجأ الطفل في العادة إلى الأشياء الملموسة ليضفي عليها عالم الخاص ، لكي يجلب لنفسه اللذة و السعادة ،حيث يتوهم قطعة الخشب على أنها بندقية يحارب بها و يتخيل نفسه أنه في حرب و تتوهم الفتاة أن الدمية شخص حقيقي و تخاطبها و هذا النوع من اللعب يعرف بالأسلوب الايهامي .

20- إسقاط النظرية عن الدراسة :

تعتبر الألعاب الإلكترونية مهما كان شكلها وسيلة للترفيه و التسلية خاصة وهي تشكل عالم خاص من الوهم و الخيال و الحماس مما يحقق المتعة للاعب فيشعره أنه يعالمه الخاص به وحده و هذا بعيدا عن ما في الواقع من حدود و مشاكل و توترات مما تجعله منغمس في عالمه يحاول تحقيق و ملأ فراغات في نفسيته و التخلص من السلبيات و المشاكل التي تراوده خلال اليوم مما

يلعب باستمرار لأنه وجد راحة نفسية و متعة في استعمال الألعاب الإلكترونية و اتخاذها كأساس في روتينه اليومي.[1]

21- نظرية الغرس الثقافي :

تعد نظرية الغرس الثقافي إحدى النظريات التي قدمت مبكرا لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام كما تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى لوسائل الإعلام ،حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التلفزيون للواقع الاجتماعي و تشكيل طويل المدى لتلك المدركات و المعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام ، لذا فقط أكد جربتر gerber و زملاؤه على أن نظرية الغرس ليست بديلا و إنما مكملا للدراسات و البحوث التقليدية لتأثيرات وسائل الإعلام .

22- نموذج هوكنز و بيجري haukins & pingree لعملتي التعلم و البناء :

قام الباحثين هو كنز و ينجري بمراجعة شاملة للعديد من الدراسات الخاصة و لاحظ وجود دلائل متفرقة عن العلاقة المتوقعة بين التلفيزيون وبناء الواقع الاجتماعي ، كما وجد أيضا أن العلاقة المشاهدة و الواقع الاجتماعي علاقة متبادلة و أن التلفزيون يستطيع أن يعلم عن الواقع ة يرى الباحثان أن العنصرين الأساسين في عملية الغرس هما

23- أولا : التعلم و تتضمن أكثر من عنصر :

24- القدرات و المهارات العقلية : تلعب القدرات أو المهارات دورا هاما في عملية التعلم كما تقوم أحيانا بطريقة مختلفة فيها يتعلق بعوامل أخرى مثل السن .

25- استراتيجيات التركيز :تلعب القدرة على التركيز على بعض المعلومات الرئيسية من المعلومات الثانوية دورا رئيسيا في إحداث عملية الغرس .

---

[1]- محمد أحمد صوالحة :" علم النفس اللعب " ط 06 ،دار المسير للنشر و التوزيع و الطباعة ،شركة جمال أحمد محمد حين و أخواته ،السعودية ، 2006 ، ص 38 .

26- الانتباه :درجة الانتباه للمضمون و التي يشار إليها نسبيا المشاهدة النشطة أو المشاهدة السلبية ،يمكن أن تكون هامة فالمشاهدة السلبية تؤدي إلى التعلم العارض و إكتساب الثقافة بطريقة عارضة من التلفزيون .

27- الاندماج في المشاهدة : يمكن أن يعلب الإندماج في المشاهدة دورا هاما و خصوصا وجهة النظر القائلة بأن الإدماج الأقل في المشاهدة يسهل أنواع معينة من التعلم و التأثيرات.[1]

28- ثانيا : البناء ،و تتضمن أكثر من محدد منها : [2]

29- الخبرة الشخصية : تشكل الخبرة الشخصية مصدرا للمعلومات عن الواقع الاجتماعي و التي يمكن أن تتفق أو تختلف مع الصور المقدمة في التلفزيون .

30- المكونات الاجتماعية: و التي تتمثل في الأبنية الاجتماعية للأسرة مثل جماعة الرفاق أو العائلة و تلعب دورا هاما في تدعيم الصورة المقدمة في التلفزيون فكلما كانت الجماعات تؤيد وجهة النظر التلفزيونية زاد التأثير المتوقع على الأفراد .

31- إسقاط النظرية على الدراسة :

تعتبر الألعاب الإلكترونية مهما كان شكلها وسيلة للترفيه و التسلية خاصة تلك التي تعتمد على الأسلوب الجماعي في اللعب و لعبة ساحة المعركة battefield v من بين أكثر الألعاب التي يلجأ إليها أغلبية الأطفال المراهقين في العالم بأسره لأنها ليست مجرد لعبة إلكترونية و ذلك كما سبق ذكره لتميزها بالتقنية و الجودة العالية في التصميم و الجرافيك و الضبط الدقيق للبيئة الافتراضية للاعبين ، كما أنه يشترط لحصول على اللعبة لابد من إمتلاك جهاز حاسوب فائق

[1]- محمد عبد الحميد :" نظريات الاعلام و اتجاهات التأثير " ، ط 03 ، عالم الكتب ،القاهرة ، 2004 ، ص ص 331 ، 333 .

[2]- محمد عبد الحميد ،المرجع السابق ، ص ص 331 ، 333 .

الجودة كل هذه المميزات التقنية جعلت من اللعبة قادرة على تكوين ثقافة معينة ترتبط إرتباطا مباشرا بالواقع الحقيقي .

-خلاصة الفصل :

إن الخوض في مجال الألعاب الإلكترونية أصبح مرتبط بالتطورات الحاصلة في قطاع الإعلام و الاتصال و كل التقنيات التكنولوجية ،لأنها تعتبر شكله رئيسيا من تقنيات الإعلام و الاتصال التي تساهم في إعطاء وجه جديد للعمليات الاتصال التفاعلي ، خاصة من خلال المتغيرات التي تشكل البيئة الافتراضية للعب و قد أسهمت هذه التقنيات في جعل الفرد أقل نشاطا سواء مع البيئة الافتراضية أو البيئة الواقعية و أصبح يميل إلى الانطواء و الانعزال و عدم المشاركة في الحياة الاجتماعية مع أفراد مجتمعه و يجد نفسه حبيس داخل العالم الافتراضي .

الفصل الثاني:
العزلة الإجتماعية

الفصل الثاني
العزلة الإلكترونية

- **تمهيد**

1- ماهية العزلة الاجتماعية

2-العزلة الاجتماعية و مفاهيم أخرى .

3-أسباب العزلة الاجتماعية و مؤشراتها

4-العوامل المؤدية للعزلة الاجتماعية

5-العلاجات المستخدمة لظاهرة العزلة الاجتماعية

6-المقاربات النظرية للعزلة الاجتماعية

7-خلاصة الفصل

- **تمهيد :**

الفـرد بطبيعتــه نشـيط و متفاعـل و محـب للحركــة هـذا مـا نـراه و نشـاهده عنـد الأفـراد الطبيعيـين و يشـار رحلـة دريـت فـي بعـض النشـاطات الفكريــة و الاجتماعيــة و هـذه الطبيعـة فطريــة يخلـق بهـا الفـرد و يعـزز احتمائــه و تأقلمــه داخـل المجتمـع ،إلا أنــه هنــاك حـالات كثيـرة ينفـرد فيهـا الفـرد و يسـتمر بعيـدا عـن الأنترنـت يعـيش فـي مكـان بمفـرده و يشـبه إلـى حـد كبيـر السـجن فإنـه بهـذا السـلوك أمتـد يـدخل دوامـة و نطـاق مـا يعـرف بالعزلـة الاجتماعيـة التي تجعله منطويا ووحيدا و بالتالي انعزاله .

1- ماهية العزلة الاجتماعية و مفاهيم أخرى :

هناك تداخل كثير مفهوم العزلة و غيره من المفاهيم الأقوى بالاغتراب و الاكئتاب و الانفراد النفسية والخجل و نذكر منها :

1.1 الاغتراب و العزلة :

يتوافر في الاغتراب و العزلة بعض التداخل ،لكنها يتميزان عن بعضهما ،فكلاهما يمكن أن يكون داخل و خارجي للمنشأ،و العزلة أكثر إرتباطها بالمكانية و الموضوعية ،أما الاغتراب فيكون مرتبطا بالوجدانية و ابتدائية أكثر ،و قد يكون وردت العزلة الاجتماعية ضمن ضمن مظاهر الاغتراب و أبعاده ،حيث ذكر في كثير من الدراسات أن أبعاد الاغتراب الاالعجز ،اللامعنى ،اللامعيارية ،الاغتراب عن الذات ،العزلة الاجتماعية.

2.1 الانطواء :

فالإنطواء هو الدرجو التي يميل فيها الفرد الانسحاب و الهروب من الاتصالات الاجتماعية حيث أن له الانطوائيين يرجعون مبدئيا نحو التصورات الداخلية و الأحكام و المفاهيم و الأفكار بالإضافة إلى أنهم يبتسموا بالخجل و الانعزال .[1]

فهم يظلوا بعيدا و مقدمون عن آخرين ،و يقصد بالانطواء بأنه حالة شعورية يدرك فيها الفرد بسبب انطوائه ،و يميل للإبتعاد عن الأخرين و عدم الاحتكاك بهم و لا يشترك في أوجه النشاط المختلف التي يشتركها فيها الأخرين و عدم الاحتكاك بهم و تتحد مظاهر الانطجواء المدرك شعوريا فما يلي :

[1] – صلاح الدين حمدي محمد عبد السواك :" فعالية التدعيم الاجتماعي من الرفاق الثيار في حفظ سلوك الانعزالي للطفل ،دكتور الفلسفة ، في التربية جامعة الرفايف ،كلية التربية ،قسم الصحة ، 2003 ، ص 20

الشعور بالوحدة عن المشاركة في الأنشطة ،الميل للانسحاب و الهروب ،الشعور بالقلق و التوتر ،و الابتعاد عن الآخرين. [1]

3.1 الاكتئاب و العزلة :

الشعور بالعزلة قد يدفع إلى التخلص مع معاناته عن طريق الانخراط في علاقات اجتماعية فعالة ،أما الإكتئاب فلا يوجد سوى الاستسلام له من هنا تتحدد العلاقة بينهما في ثلاث نقاط :

1. ربما يكون القراءة سببا شائقا في الشعور بالاكتئاب.
2. ربما يكون الاكتئاب نتيجة لقلة النشاطات الاجتماعية للفرد .
3. بما يكون كل من الإكتئاب و العزلة الاجتماعية نتيجة لإنهيار علاقات الحميمية و قد ذكر "جاكسون" أن الاكتئاب و ما يصاحبه من مشاعر الضجر و القتور يؤدي إلى خففت انتفاعلات الاجتماعية للفرد و خوفه و قلقه و ضعف ثقته بالآخرين.
4. الوحدة النفسية و قد رآها "فشفوشا " أنها الإحساس الفرد بوجود فجوة نفسية " [2]

يساعد بنية و بين الموضوعات و أشخاص مجاله النفسي ،إلى درجة شعر فيها بالافتقار التقبل و التودد واجب من جانب الآخرين ،بحيث يترتب عن ذلك حرمان الفرد من أمله

[1] – صلاح الدين حمدي عبد العمال ،فعالية التدعيم الاجتماعي من الرفاق و إنتشار فغي حفظ السلوك الإنعزالي للطفل ، ص ص 20 ،21 .

[2]– نانسيثمال صالح ،مقياس العزلة الاجتماعية /مجلة الارشاد النفسي ، المجلد 01 ، ع 33 ، مصر ، ص 506

أنـي تفـراط فـي علاقـات مثمـرة و مشـيعة مـع أشـخاص أو موضـوعات الوسـط الـذي يعـيش فيه و يمارس دورك من خلاله. [1]

2-أسباب العزلة الاجتماعية و مؤشراتها :

العوامـل التـي تسـبب العزلـة الاجتماعيـة فمنهـا عوامـل تـرتبط بـالفن و أخـرى تـرتبط بالبيئـة الخارجية و هي كما يلي :

3- العوامل المرتبطة بالفرد :

3-1 الخجل :

ويشـير الخجـل إلـى الشـعور بعـدم الارتيـاح الشخصـي والصـعوبة فـي التعبيـر عـن الـذات و الرغبـة فـي تجنـب مواقـف التفاعـل الاجتمـاعي ،والخجـل قـد يرجـع إلـى مشـاعر الـنقص التـي تعتـري الشـخص أو التـأثر الدراسـي و مسـتوى التحميـل ،ومنهـا تـدعيم أحيـاء لسـلوكيات أبنـائهم ممـا يجعلهـم يتمسـكون بسـلوك التجنـب،أو اقتصـاد لشـعور بـالأمن و الطمأنينة و غيرها .

3-2 الخوف من المواقف الاجتماعية القريب الاجتماعية :

الخـوف الاجتمـاعي يولـد لـدى الأفـراد نوعـا مـن القلـق يعقبـه أو لا يلازمـه اضـطراب فـي السلوك الاجتماعي .

3-3 ضعف الثقة بالنفس :

وهو يؤثر على المهارات الاجتماعية مما يساعد على انفصالهم و إنفرادهم و

[1]- نانسي كمال صالح ،المرجع السابق ، ص 506 .

بالتالي إحساسهم بالوحدة .[1]

3-3-1 الحساسية الزائدة :

وهي ترتبط بالخجل فالشخص الخجول شديد الحساسية للخرين .

3-4 معاناة الفرد من بعض العيوب الخلقية :

إمتلائـه لـبعض الصـفات البدنيـة المتطرقـة كـالفقر الشـديد أو الطـول الفـائض أو النحافـة أو السمنة .

3-5 العوامل التي ترتبط بالبيئة الخارجية :

تـرتبط بالنشـأة الأسـرية كعـدم تفهـم الوالـدين لرغبـات و حاجـات الفـرد كـذلك تـؤثر ثقافـة الوالدين تأثيرا كبيرا في العزلة .

3-6 مؤشرات العزلة الاجتماعية :

- ✓ سوء التوافق الاجتماعي للفرد و علاقته مع الآخرين .
- ✓ تجنب الفرد الاتصالات الاجتماعية .
- ✓ تجسيد دائرة تفاعله الاجتماعي .
- ✓ هروب الفرد من وافقه الاجتماعي إلى عالمه الذاتي .
- ✓ عدم قدرته على تطوير علاقات الصداقة .
- ✓ تبنـي الفـرد معرفـة مفادهـا أن الآخـرين قـد أملـوه أو تجـاهلوه لانقطاعـه عـنهم الفتـرة من الزمن .

[1]– حيدر كريم سكر :" العزلة الاجتماعية لدى طلب المرحلة الاعدادية "،مجلة كلية التربية الإنسنية ،ع 48 ، 2006 ، ثلية التربية ،مصر، ص 120 .

- ✓ الشعور بالحساسية الذاتية ،و الكف و انعكاسية و الانتقال بالذات مع صعوبة تحقيق الانتشار الناجح .
- ✓ الشعور بالقلق و عدم الارتياح في الموافق التي تتضمن مراجعة مجموعة من الناس .
- ✓ زيادة الوعي و الانتباه و الخوف من تركيز انتباه الآخرين و تقدمهم .
- ✓ الحساسية من النقد بوجه عام .
- ✓ عدم الثقة في النفس من حيث القدرة على التفاعل مع الآخرين . [1]
- ✓ عدم القدرة على تكوين صداقات مع الآخرين .
- ✓ الميل لتجنب العلاقات بين الشخصية مع الآخرين بدقة عامة ،و مع أفراد الجنس الأخر بصفة خاصة .
- ✓ الميل لقضاء الوقت أطول في الأشغال بالذات و تقييمها .
- ✓ أكثر مبالغة في تأملهم أنقسسهم لذاتهم .
- ✓ الميل القضاء وقت أقل في الحديث .

7-3 أسر تعتبر مجالات نشاط الرياضي و االجتماعي مقيعة للوقت ،و على التمكين أن يعمل دروسه فقط و يداول لينتج ،كذلك ترجع بعض الأسباب إلى الحالة الاقتصادية للأسرة فالأسرة الفقيرة قد تعاني من معاناة في إشباع حاجات الأبناء من ملابس و مص في و نشاط الخارجي.

1 – خرباش هدى و آخرون :" العزلة الوحدانية و الاجتماعية لدى الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات ،مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية الجزء الأول ،المجلد 09 ، ع 02 ، جدويلية ، الجزائر ، ص 89 .

3-8 جماعة الأقران : و عدم تقبل الأقران قد يخلق للفرد إحساسا بالبند و الرفض و تكون مخلفاته على نفسه سيئة.

3-9 و هناك عوامل أخرى تتمثل فيما يلي :

تلقيت النقد و التوبيخ من الآخرين و يمارسه فيه و منها الإحباط نشاطات . [1]

4- العوامل المؤدية للعزلة الاجتماعية :

4-1 العوامل المدرسية :

هناك العديد من العوامل الخطرة التي يتعرض لها الطفل بالمدرسة منها : الفشل في التواصل مع الرفاق ،العيوب العصبية التي يعاني منها المراهق ،فشل أساليب التنشئة الاجتماعية المستخدمة في المدرسة،التحصيل الأكاديمي المنخفض للمراهق .

و لقد أشارت دراتسة (1996) loebers & MAGUIN : إلى أن التحصيل الأكاديمي المنخفض للطفل يمثل أحد أهم العوامل الخطرة التي لها الطفل بالمدرسة ،و يمهد الطريق لظهور العدوان و الجنوح لدى الطفل من الفترة الممتدة من (8-11 عاما).

4-2 العوامل الاجتماعية :

هناك العديد من العوامل الخطرة التي تواجه الطفل في المجتمع منها : عامل الصغر داخل الأسرة ،المستوى الثقافي و الاجتماعي المنخفض ،هذا و تؤخر هذه العوامل الخطرة على الكفل من خلال اختزال إرادة هذا الطفل اللازمة لإيجاد حلول لسلوكيات الاجتماعية المضادة. [2]

1- خباش هدة و آخرون ،المرجع السابق ، ص 89 .

2 - رفعت محمود بهجات محمد : " مناهج تربية الطفل " ، ط 01 ، دار خليل للنشر ،القاهرة ، 2008 ، ص 35 .

3-4 العوامل الأسرية :

تتلخص العوامل التي تواجه المراهق داخل نطاق أسرته في الضغوط المالية للصراعات بين الوالدين العزلة الاجتماعية استخدام الوالدين لإستراتيجية نظام قاسي ، مما ينفر المراهقين والديه و يمنع التواصل بينهما .

5 العلاجات المستخدمة لظاهرة العزلة الاجتماعية :

5-1 الاعتراف بالمشكلة :

أول خطوة علاج أي مشكلة هي الاعتراف بها أي أن تعترف أننا نعاني من مشكلة العزلة الاجتماعية و أن تأخذ قرار بأننا نريد علاجها .

5-2 الثقة بالنفس :

تعرف أسباب العزلة الاجتماعية في بعض الحالات إلى قلة الثقة بالنفس ،ونظرة الإنسان لذاته ،ومقارنة نفسه بأخر و اعتقاده أنهم أفضل منه ،إن تجعل نظرة الإنسان الدونية تجاه نفسه من تواصله مع الآخرين ،فمصدر إرهاق له، فيميل بالهرب منها بالعزلة .

5-3 حسن الظن بالناس :

يصل بعض الأشخاص نتيجة خوفهم علاقات فاشلة أو تعرضهم لخيبة من صديق أو زميل للاعتقاد خاطئ و هو أن كل الناس أشرار و يجب إعتزال التعامل معهم و لكن هذا الاعتقاد خاطئ إذ أن الحياة مليئة بالناس الطيبين و المحبين و المتعاونين مع غيرهم .

5-4 الانفتاح :

من أهم خطوات العلاج من العزلة هو التدرب على الانفتاح على الآخرين وكسر حاجز الخوف والخجل وإجبار أنفسنا على التعامل مع الآخرين ويكون ذلك من خلال قضاء أوقات الفراغ مع من أحب من الأقارب والأصدقاء وقبول دعوات والحضور لحفلة ما و تناول عشاء أحد الزملاء والتوافق تماما عن اختلاف الأعذار الغير صادقة للتهرب من الحضور .

5-5 الإيجابية :

الإيجابية هي إحدى الطرائق للتخلص من العزلة لتوفق الإنسان عن التفكير السلبي وعن الاعتقاد أنه شخص غير اجتماعي لأن ذلك سيزيد من عزلته والنفور عن الآخرين لذا يجب أن يحرس على التفكير بإيجابية من خلال تعزيز ثقته بنفسه. [1]

5-5 المبادرة :

من المعروف أن العلاقات الإنسانية مبنية على الجهد المتبادل أي أنه لا يمكن للإنسان أن ينظر من الآخرين أن يأتوا إليه للتعارف لتبادل أطراف الحديث بل عليه أن يأخذ المبادرة و ينفتح له المجال للتقرب منه .

5-6 التعرف على أشخاص جدد :

ليتخلص الإنسان من عزلته و يتعافى منها عليه استغلال أي فرصة لتكوين صداقات جديدة وتوسيع دائرة علاقاته الاجتماعية وذلك بحضور الندوات والتجمعات وفتح مع الغرباء ومن لا يعرفهم سواء في الحافلة أو في المقهى أو على متن طائرة .[2]

---

[1] – رفعت محمود ، بهجات محمد ،المرجع سابق ، ص 38 .

[2] -المرجع نفسه ، ص 39 .

6 النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية :

6-1 نظرية التحليل النفسي :

يرى واطسن أن الشعور بالعزلة حالة من الكسب للتغيرات المحيطة اللاشعورية التي أكتسبت خلال مرحلة الطفولة المبكرة بسبب مبدأ رفض و إنكار لعل من شأنه أن يؤدي الإعلام ،و هو كسب أشكال السلوكية المخالفة للمجتمع مما يؤدي إلى الفشل في الحمول على التفاعل الاجتماعي بين الفرد و الآخرين و إحباط حاجياته إلى الانتماء و يؤدي ذلك إلى أن يكتسب في نفسه حرية العزلة . [1]

و يرى فرويد أنى السلوك الاجتماعي يكون دائما محصلة تتفاعل بين أنظمة الالكلاميكية و لكل منها منها تأثيرها في تحريك السلوك الاجتماعي للفرد .

أما هورفي فيرى أن الفرد يفشل في محاولته للحصول على الهدف و العلاقات المشبعة مع الأخرين فإنه يعزل نفسه و يرفق أن يرتطبهم و يتحرك بعيدا عنهم ،و على الرغم من إشارة هورتي إلى دور المؤشرات الثقافية في أثناء تربية إلا أنها الاتهام العوامل الجسمية البيووجية إذ ترى إلى أن العوامل البيئية و الاجتماعية الأكثر المؤثرات في تشكيل سلوك العزلة و الأكثر حيوية لا من بين هذه العوامل هي العلاقات الإنسانية التي يعيشها الفرد في طفولته ،و لاسيما إن شعر أن حاجاته إلى استمرارته من و للحماية من والديه غير مضمونة تماما مما يؤدي إلى شعوره بالقلق الذي رآه هو رني أهم من الدافع الكلي في تقرير السلوك .

[1] – سوزان عبد الله : " العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض " ، مجلة كلية التربية للبنات ، ع 23 ، المجلد 2012 ، ص 4 ، 1162 .

2-6 النظرية السلوكية :

تعتمد النظرية السلوكية بأن السلوك الإنساني ما هو إلا ملموعة من العادات تعلمها الفرد أو إكتسبها في أثناء مراحل نموه المختلفة و هم يرجف أن السلوك الغير من قبول ناتج عن أحد العوامل التالية :

- ✓ الفشل في اكتساب أو تعلم سلوك أخر .
- ✓ تعلم أساليب سلوكية غير مناسبة أو مرضية .
- ✓ مواجهة الفرد بمنبهات جديدة للاستشارة الاستجابة و طبقا لهذه النظرية فإنه من الأسباب التي تقود إلى لجوء بعض الأفراد إلى لجوء بعض الأفراد العزلة الافتقاد كوسيلة للتوافق النفسي و النقد المستمر و العقاب الشديد بين الذات يقدر من العمال الأطفال خلال تربتهم ، فقد ينشأ من ذلك قلق دائم يدفعهم للعزلة و يصبح هذا السلوك وسيلة سهلة يلجؤون لها لتجنب العقاب و التوبيخ الذي يعتر منهم و الهروب من مشاكل الحياة .[1]

كذلك يعتقد أصحاب هذه النظرية أن له عمال الذي يلقاه الفرد في طفولته المبكرة من والديه أو المحيطين و المعاملة القاسية في النشأة لا يساعد في تدعيم التعلق بينه و بينهم و يؤدي إل غياب التفاعل الايجابي و عدم شعوره بالأمان و الطمأنينة و هو ما يقوده إلى تدني مستوى التفاعل الاجتماعي ، مما يؤدي إلى سلبيته و انسحابه من الأخريين و بالتالي شعوره بالعزلة و الانطواء . [2]

[1]– سوزان عبد الله ،المرجع السابق ، ص ص 11625 ، 11663 .

[2]– سوزان عبد الله ،المرجع السابق ، ص 1163 .

3-6 نظرية الذات :

الذات هي جوهر الشخصية ،ومفهوم الذات هو حجز لزاوية فيها ،و هو الذي ينتظم سلوك المستدرك .

ويرى رجوز أن السلوك الاجتماعي لا يمكن فهمه من خلال فهم الإنسان كله ،و إن تراثنا وجدته فلا يمكن فهم و تحديد سلوكه الاجتماعي إلا في ضوء اعتبار الكلي له ،فالمجال الظاهري الذي تحث فيه الظاهرة السلوكية هو الذي يحدد معناها الذي يحدد به السلوك الاجتماعي إزاء الموقف .

وتنظر نظرية الذات إلى تبقي سلوك يواجه بالرفق فإنها تسعى إلى تجنبه ،وعندما يكون الفرد في موقف لا تتوفر فيه ظروف التكيف الايجابي تبدأ المتاعب النفسية وسوء التكيف مع الآخرين وفي أنماط السلوك التي يتميز سوء التكيف وفيها يميل الفرد أن يكون منعزلا ومنطويا على نفسه.[1]

* **التعقيب :**

إن الشعور بالعزلة تجعل الشخص ينفر من الموافق و التجمعات الأسرية أو الصداقات وهي حالة نفسية يعاني المراهقون فيجعلهم غير راغبين في التقرب من الناس أو التكلم معهم فيعزل نفسه و يرفض أن يختلط مع الناس وهذا ما جاء في نظرية التحليل النفسي، هذا ينتج عهنه سلوكات معينة بالإضافة إلى معاملة الوالدين و عند عدم التواصل مع أبنائهم خاصة في سن المراهقة و معاملتهم القاسية تجعل منه منعزل و ينسحب من الآخرين لأنه لا يوجد تواصل إيجابي بين الوالدين وبناءهم خاصة في فترة

1- رأفت محمد بشتاق سيكولوجيا ظنال ،دراسة في سلوك الأطفال و اضطراباتهم النفسية ، ط 2 ،لبنان ،بيروت ، ص 85 .

المراهقة فيجعل هذا الأخير غير اجتماعي و منغلق في التعامل مع الآخرين و هذا جاء ضمن النظرية السلوكية و كذلك الذات هي التي لها دور في العزلة الاجتماعية لأنها هي التي تحدد السلوك حسب النظرية السلوكية أن دقة الفعل التي فيها مواقف غير إيجابية و متكيفة تدفعه إلى الابتعاد و الانغلاق مما يميل الفرد إلى أن يكون منطويا و منعزلا على نفسه و عن الآخرين.

خلاصة الفصل :

نستنتج أن الطفل بطبعه نشط و حيوي، لكن نجد في بعض الأحيان أطفال غير منخرطين في وسط المجتمع ،ونافرين منه مما يؤدي بهم إلى الوصول لما يعرف بالعزلة معتمدين أنهم بهذا يبتعدون عن القلق والتوتر الناتج عن حالتهم دون معرفة و مراعاة المخاطر و العقوبات الناتجة عن هذا التصرف .

الفصل الثالث
المراهقة

تمهيد :

وتعتبر مرحلة المراهقة من بين المراحل التي يجب أن يمر بها أي فرد في حياته إلا أن هذه المرحلة من بين أخطر المراحل التي يمر بها الإنسان ضمن أطواره المختلفة وهي فترة يتغلب فيها مزاج الإنسان ويتغير تحدث فيها مجموعة من التغيرات الجسمية والعقلية والاجتماعية والنفسية والبيولوجية ،وكذلك فيها شخصية الفرد و تتحدد ميوله و رغباته .

ونظرا لأهمية هذه المرحلة سنقوم في هذا الفصل بذكر بعض تعاريف الخاصة بالمراهقة والتطرق إلى خصائصها ومراحلها ومطالب النمو في هذه المرحلة بالإضافة إلى مشاكلها والحلول المتوقعة لها .

1- تعريف المراهقة :

1-2 المراهقة لغة :

ترد كلمة مراهقة إلى الفعل زهق ،و راهق مراهقة ،وهو عن العشيات أي ظهور علاقات تكسو الوجه و الجسد و تغيرات نفسية و جسدية في النشأة عند اقتراب بلوغه .

وجاءت كلمة مراهقة و مشتقاتها في القرآن الكريم ثمانية مرات في قوله تعالى :﴿**و لا يرهق وجوههم قتر ولا ذلة** ﴾سورة يونس ،الية 136 ،و تأتي بمعنى الشفاهة و سماقة و الجهل و غشيات . [1]

1-3 المراهقة في المصطلح :

المرهقة فترة مرور وعبور وانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والرجولة و بالتالي ،فهي مرحلة الاهتمام بالذات والجسد حد سواء ،ومرحلة اكتشاف الذات والغير والعالم ،و من ثم تتخذ المراهقة أبعادا ثلاثة بعد بيولوجيا (البلوغ) وبعدا اجتماعيا (الشباب) وبعدا نفسيا (المراهقة) [2]

إن المراهقة مصطلح وصفي لفترة أو مرحلة من العمر والتي يكون فيها الفرد غير ناضج انفعاليا وتكون تجربة في الحياة محدودة و يكون قد أقترب من النضج العقلي و الجسدي والبدني وهي الفترة التي تقع بين مرحلة الطفولة والرشد . [3]

---

[1]- محمد محمود عبد الله :" المراهقة وكيف تتعامل مع المراهقين "، ط 01 ،دار المعارف ،عمان ،2014 ، ص ص 8 ،9 .

[2]- حمداوي جميل (د س) :" المراهقة ،خصائصها ومشاكلها و حلولها " ، ص 05 .

[3]- عبد العالي الجسيماني :" سيكولوجية الطفولة والمراهقة و ثقافتها الأساسية "،دار البيضاء للعلوم ،لبنان ،1994 ، ص 194 .

2-خصائص المراهقة :

2-1 الخصائص الصائيبة والعضوية :

إن من بين التحولات التي تلحق بالمراهق سرعة النمو العضوي والجسدي الذي يشبه نمو الطفل خلال التسعة أشهر الأولى بعد ميلاده ،و يلاحظ أن هذا النمو يتحقق قبل سنة ،من فترة البلوغ باتساع الكتفين والحنكين ،وظهور شعر الذقن واللحية والعانة والأبل وتغير الصوت من الرقة إلى الغلظة، وتغير ملامح الوجه بالتخلص من الملامح الطفولية والأنثوية وإكتساب الملامح الذكورية واتساع الجبهة والفكين وانتفاخ الأنف وامتداد القامة والساقين والأطراف والعضلات بشكل سريع ،وانجذاب العظمى نحو الأعلى و نمو جهازه التناسلي و نضج الخصيتين و بداية الافرازات المنوية.

- **الخصائص النفسية :**

التحولات العضوية والفيسيولوجية لدى المراهق بصفة عامة مجموعة من التغيرات النفسية الشعورية و اللاشعورية كالإحساس بنوع من الشعور الغامض و المضطرب واللامتوازن بسبب عدم فهم تلك التغيرات فهما حقيقيا والشعور كذلك بتغير ذاته فيزيولوجيا وعضويا، مما يؤثر في نفسيته إيجابا أو سلبا، ناهيك عن الاضطراب الذي تحدثه أثناء إدراك المراهق لذاته وجسده مما يولد لديه في كثير من الأحيان حالات التوتر والصراع والانقباض والتهيج الانفعالي .[1]

- **الخصائص العقلية :**

مرحلة المراهقة تتميز عند جان بياجيه بخاصية التجريد و الميل نحو العمليات العقلية والانتعال عن الفكر الحسي الطموس العياني و يعني هذا أن الذكاء النطق والرياضي عند

[1]- حمداوي جميل ،مرجع سابق ، ص 20 .

المراهـق ينتقـل مـن مرحلـة العمليـات المشخصـة نحـو البنـاء الصـوري المنطقـي ،أو ينتقـل مـن الطـابع الـدهني نحـو الطـابع الرمـزي المجـرد ،ويعـود ذلـك إلـى السـيرورة الطبيعيـة للنمـو الـذهني والمعرفـي الـذي يتماثـل بنويـا مـع النمـو البيولـوجي و تطـور الجسـدي والبيئـة ،وللتعبيـر أخـر يتطـور الذكاء عند المراهق باستخدام لغة الرموز والذكاء المنطقي و إيجاد الحلول المناسبة.

- **الخصائص الانفعالية :**

إن فتـرة المراهقـة تتميـز بـالقلق والتـوتر الشـديد ،بسـبب التغييـرات التـي تنتـاب المراهـق علـى المسـتوى العضـوي ،والنفسـي والاجتمـاعي و يكـون كثيـر للشـبح لا يجـد الرعايـة المناسـبة أو الاهتمام الكافي من الأسرة والمدرسة والمجتمع .

ويعنـي هـذا أن المراهقـة بمثابـة بركـان عنيـف قـد ينفجـر فـي أيـة لحظـة لـذا اعتبـرت هـذه الفتـرة بأنهـا مرحلـة أزمـة وانفعـال وثـورة وعنـف ،ولاسـيما إذا كـان المراهـق يعـيش فـي مجتمـع تقليـدي لا يراعي متطلبات المراهق وحاجياته وميوله واتجاهاته النفسية .

- **الخصائص الجنسية :**

إن مرحلـة المراهقـة تتميـز بخاصـية البلـوغ الجنسـي وازديـاد قـوة الفحولـة لـدى المراهـق بقدرتـه علـى التناسـل والاخصـاب و الممارسـة الجنسـية ،ويعنـي هـذا إلـى المراهـق قـادرا علـى الـزواج والإنجـاب وبنـاء الأسـرة ،و فهـذا الصـدد يقـول يقـول فرويـد " إن مـا يسـتبقه فـي نفوسـهم (**المـراهقين)** بالفعـل فـي هـذه السـن هـي الوظيفيـة التناسـلية التـي تسـتخدم بلـوغ غايتهـا جهـاز جسـميا و نفسيا يوجد من قبل فأنتم تخطئون إذ تخططون بين الجنسية والتناسل .

- **الخصائص الاجتماعية :**

إن المراهق يتحكى عن التمركز الذاتي نحو اللاتمركز باتساع علاقاته الاجتماعية ،أي لا يكتفي المراهق بتلك العاقات الأبوية التي كانت تربطه بالأسرة أو بعلاقات العلاقة و الرعاية التي كانت شدة إلى المدرسة ،بل يدخل في علاقات حميمة مع الغير ويسمح في المجتمع ويحضر جسده في هذا العالم ،تجاربه الذاتيةو الموضوعية ،وهن لم يربط المراهق علاقات كثيرة مع أبناء جنسه أو مع الجنس الآخر،وتكون علاقاته بأصدقائه و رفاقه و زملائه إما علاقة حميمة إيجابية قوامها المحبة والصداقة والتعاون ولها علاقة عدوانية قائمة على التطرق والعنف والحقد .[1]

3- مراحل المراهقة:

3-1 مرحلة المراهقة المبكرة ما بين 12 -15 :

هي مرحلة تتزامن مع النمو السريع الذي يصاحبه البلوغ و في هذه المرحلة يهتم المراهق اهتماما كبيرا بمظهر جسمه ،وليس بمستغرب أن تسمع المراهق تعليقات تدل على أنه بكرة نفسه و في هذا السن يمثل معظم الأقران أهم ما يشغل بالمراهق .[2]

من أبرز مظاهر النمو في هذه المرحلة هي النمو الجنسي وتأخذ مظاهر النمو الأخرى الجسمي والعقلي و الانفعالي والاجتماعي والحركي والحسي والديني نموا سريعا جدا. [3]

---

[1]- حمداوي جميل ،مرجع سابق ، ص 20 .

[2]- محد رضا بشير و آخرون :" تربية الناشيء للمسلم بين المخاطر و الأعمال " ،القاهرة،2004 ، ص 08

[3]- علي فاتح الهمداوي :" علم نفس النمو و الطفولة و المراهقة "ط 08 ،دار الكتاب الجامعي ،الامارات ،2016 ، ص 259 .

يلجأ المراهق إلى التشبه بأقرانه و تقليدهم حتى يكون مقبولا منهم ،وتتميز هذه المرحلة بجملة من الخصائص من أهمها :الحساسية ،الطفولية للمراهق ،وهذا بسبب التغيرات الفيزيولوجية وهي فترة لا تتعدى عامين بحيث يلجأ يتجه فيها سلوك المراهق إلى الاعراض عن التفاعل مع الأخرين ،أي الميول نحو الانطواء و يصعب عليه في هذه الفترة التحكم في سلوكه الانفعالي و هذا ما يسبب لع صعوبة في التكيف وتقبل القيم والعادات و الانتباهات داخل الوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه ،حيث تبدأ في هذه المرحلة المظاهر الجسمية والعقلية ،الفيزيولوجية الانفعالية و الاجتماعية المميزة للمراهقة في الظهور تختفي السلوكات الطفولية ،وهذا ما يزيد من حساسية المراهق. [1]

3-2 المراهقة الوسطى من 16- 18 سنة :

تشمل التغيرات البيولوجية و تزداد تأثيرات التغيرات النفسية والسلوكية ومن الممكن أن تتفاقم أكثر من مرور الوقت [2]،و يلاحظ فيها استمرار النمو في جميع مظاهره وتسمى أحيانا هذه المرحلة بمرحلة التأزم لأن المراهق يعاني فيها صعوبة فهم مبسطه وتكييفه مع حاجاته النفسية والبيولوجية،ويجد أن كل ما يرغب في فعله يمنح باسم العادات والتقاليد دون أن يجد توضيحا لذلك ،وتمتد هذه الفترة حتى سن الثامنة عشرة و بذلك فهي تقابل الطور الثانوي من التعليم ،و تسمى بين الغرابة و الارتباك لأنه في هذا السن يصدر عن المراهق أشكال مختلفة من السلوك تكشف عن صدى ما يعانيه من ارتباك وحساسية زائدة .[3]

---

[1]-محي الدين مختار :" محاضرات في علم النفس الاجتماعي " ،ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر،1982 ، ص 194 .

[2]- ريتا عبدو : " لماذا تكون مرحلة المراهقة صعبة نفسيا " ،الموقع الرسمي www.sahati.com بتاريخ 2022/03/19 ، 23.37 سا ، ص 02 .

[3]- حلم عبد السلام زهران :" علم النفس النمو" ط 05 ،عالم الكتب للنشر ، القاهرة،1995 ،ص 297 .

3-3 المراهقة المتأخرة من 18 – 21 سنة :

تعريف هذه المرحلة غالبا بمرحلة اللباقة لأن المراهق في هذه الفترة يحس أنه محل أنظار الجميع و يبدأ المراهق في هذه المرحلة بالانتقال بالعالم الجديد، حيث يتجه الفرد محاولا أن يكيف نفسه مع المجتمع الذي يعيش فيه ،ويوائم بين تلك المشاعر الجديدة و ظروف البيئة ليحدد موقعه من هؤلاء التشخيصين محاولا التعود على ضبط النفس والابتعاد عن العزلة والانطواء تحت لواء الجماعة. [1]

ليصبح خلالها شخصا واعيا ويمكن القول أنه أصبح راشدا من ناحية شكله وتصرفاته تبدأ السلوكات النفسية المرتبطة بمرحلة المراهقة بالتفاؤل.[2]

4 مطالب النمو في مرحلة المراهقة :

- ✓ تقبل الدور الجنسي في الحياة.
- ✓ تقبل التغيرات التي تحدث نتيجة للنمو الجسمي والفسيولوجي والتوافق معها .
- ✓ تكوين المهارات والمفاهيم العقلية الضرورية للإنسان الصالح .
- ✓ استكمال التعليم .
- ✓ تكوين علاقات جديدة طيبة ناضجة مع رفاق السن .
- ✓ نمو الثقة في الذات والشعور الواضح بكيان الفرد .
- ✓ تقبل المسؤولية الاجتماعية .

---

[1]– محي الدين مختار :" محاضرات في علم النفس الاجتماعي" ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،1982 ، ص 331 .

[2]– المرجع نفسه ، ص 03 .

- ✓ اختيار مهنة و الاستعداد لها جسميا وعقليا وانفعاليا واجتماعيا بتحقيق الاستقلال اقتصاديا .
- ✓ ضبط النفس بخصوص السلوك الجنسي .
- ✓ تكوين المعمارات والمفاهيم اللازمة للاشتراك في الحياة المدنية للمجتمع .
- ✓ معرفة السلوك الاجتماعي المعياري المتغيرات الذي يقوم على المسؤولية الاجتماعية وممارسته .
- ✓ اكتساب قيم دينية واجتماعية ناضجة تتفق للصورة العملية في العالم الذي تعيش فيه .
- ✓ بلوغ الاستقلال الانفعالي عن الوالدين وعن الكبار. [1]

5 أهمية المراهقة :

- ✓ المراهق في هذه الفترة يحاول التخلص من اعتقاده على والديه ويحصل مسؤولية نفسه
- ✓ يسعى إلى الاستقلالية بالرغم عن حاجته الملحة للمساعدة .
- ✓ يسعى إلى تحقيق ميولاته و إشباع حاجاته المختلفة وفق معايير اجتماعية معينة .
- ✓ الوصول إلى التفكير في اتخاذ القرارات فيما يتعلق بمستقبله و تحديد اتجاهات حياته المهنية والشخصية .
- ✓ يحاول تحقيق الحرية على الرغم من وقوفه أمام صراعات انفعالية تعرقل تفكيره . [2]
- ✓ كما تظهر أهميتها من حيث النمو الجسمي والعقلي و لمعرفي والاجتماعي والجنسي الذي تطرأ على حياة المراهق وأن تساعده على أن يكون راشدا مهنيا للخروج إلى مجتمعه و يفيد و يستفيد .

---

[1]– زهران عبد السلام :"علم النفس النمو (الطفولة و المراهقة) ،دار المعارف للنشر و توزيع ،القاهرة ،1986 ،ص ص 58 ، 59 .

[2]– المرجع نفسه ، ص 60 .

6 المراهقة وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية :

لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها ، قبل هذا الإنتشار طلب متزايد من قبل الأطفال و المراهقين على اقتناء هذه الألعاب ،التي أكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها ،حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم ،وما زالت الاقبال على هذه الألعاب هو إلقاء الحدود الجغرافية بين الشباب ،فأصبح قضاء الوقت في لعب الألعاب الإلكترونية طالبا مراحة و الاستجمام . [1]

ويعتبر اللعب شامل ضروري فحياة المراهق في "سينسر شيلز" الفيلسوف الألماني يرى أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدة الأنسان لذا فهو يحاول بذلها وإخراجها في اللعب . [2]

ويعتبر اللعب سلوك فطري و جزء من وسائل التكوين العام للإنسان و ظاهرة طبيعية تبدو خلال مراحل نموه . [3]

كما يفترض "فوتشماتش " في نظريته بأن الجسم الإنساني يحتاج للعب لإستعادة حيويته فللعبه وسيلة للتشغيل الجسم البسم واستعادة الطاقة المشرفة في العمل أو مختلف المتطلبات التي يمارسها الفرد . [4]

---

[1]– schemer r–m–does para craftwearfakenalygansgender and role,2001,p.p2221 – 226 .

[2]– بكة عبد القادر :" ألعاب الفيديو و انعكاساتها على مستوى التشغيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدة التلاميذ المراهقين ،مذكرة لنيل شهادة ماستر ،قسم النشاط البدني و الرياضي و التربوي ،كلية علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ،جامعة قاصدي مرباح ،ورقلة ،2015 ،ص 19 .

[3]– محمد عادل خطاب :النشاط الترويجي و مراجعه ملتزم للطبع و النشر ،مكتبة القاهرة الحديثة ، د ت ، ص 60 .

[4]– الحولي أمين أنور الخولي :الرياضة و المجتمع سلسلة عالم المعرفة " الكويت ، ص 32

ومنه فالمراهق لابد يلعب و يمرح حتى ينمو نمو متكامل ويكون له توازن نفسي من خلال تعريفه لتلك الطاقة القائمة في جسمه خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة من حياته ،فهذه نتيجة لانتشار الألعاب الإلكترونية كوسيلة تشبع فطره اللعب عنده و تذهب عنه روتين الملل باعتبارها ألعاب هذا العمر ،فاللعب لم يبقى بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور الإلكتروني الذي شهده العالم ،فبرز هذا النوع عن الألعاب غير أنها إن لم تمنع للمراقبة والاستغلال الغفلاني لها وعدم الافراط في لعبها ،فإنها تؤثر سلبا على عدة مجالات من حياته .

7 نظريات المراهقة :

7-1 النظرية البيولوجية :

يعد ستايلي هول أول من قارب المراهقة من وجهة نظر بيولوجية وعضوية في علاقتها بالمقترب السيكولوجي اعتمادا على أفكار داروين ولامارك و روسو التطورية والبيولوجية ،و قد تضمن المراهقة بكتاب رائد في جزأين كبيرين سنة 1904 حيث أعتبر المراهقة فترة عصبية من فترات الإنسان و بالتالي فهي بمثابة غامضة أو أزمة و قلق وتوتر واضطراب تترك أثارا سلبية في نفسية المراهق وأكثر من هذا فهي ولادة ثانية أو ميلاد نفسي جديد بسبب التغيرات العضوية والنفسية والانفعالية التي يمر بها المراهق ،ولم يهتم شانلي بالمؤشرات الاجتماعية أو البيئية المكتسبة بل ركز بالخصوص على ما هو عضوي في علاقة تامة بما هو نفسي لذا تقترب أفكاره كثيرا من آراء مزويد الذي ألف بحثا حول المراهقة سنة 1905 م حينما يشير إلى البلوغ والنضج الجنسي .

هـذا ويـرتبط سـتانلي هـول بنظريـة التلخـيص والاسـتعادة بمعنـى أن الفـرد المراهـق يعيـد أثنـاء نمـوه الشـمي و تطـوره الارتقـائي –التـراث الثقـافي واختبـارات النسـب البشـري و مختلـف مراحـل تطـوره و نمـوه ،و لكـن بشـكل ملخـص ،و بتعبيـر آخـر يتمثـل ملخـص هـذه النظريـة فـي " أن " الإنسـان خـلال مراحـل نمـوه و تطـوره يعيـد ربـع الجـنس البشـري فالطفـل الصـغير إلـى حـدود سـن الرابعـة عشـرا تقريبـا يختـار صـورا مـن النمـو شـبيه بالمرحلـة الدائيـة فـي تـاريخ الإنسـانية و هـو أيضـا قريـب مـن الحيـوان كنـوع لكـن معظـم المعمـارات الحسـية – الحركيـة فـي هـذا الطـور تسـعى إلـى حفـظ ذاتـه و فتـرة المراهقـة بـدورها مماثلـة للفتـرة التاريخيـة مـن ماضـي الإنسـان ،وهـي الفتـرة التـي كـان يعمـل مـن خلالهـا للإرتقـاء بنفسـه مـن للحيـاة البدائيـة إلـى صـور و أشـكال الحيـاة المجتمعية الأكثر تخمرا . [1]

وتشـير هـذه النظريـة إلـى أن المراهقـة تمثـل مرحلـة تغيـر شـديد مسـحوب بالضـرورة بـالتوترات و صـعوبات ويشـير إلـى المراهقـة باعتبارهـا فتـرة مـيلاد جديـة لأن الخصـائص الإنسـانية الكاملـة تولـد فـي هـذه المرحلـة وأن الحيـاة الانفعاليـة للمراهـق تكمـن فـي حـالات متناقصـة ضـمن الحيويـة و النشـاط إلـى الخمـول والكسـل ومـن المـرح إلـى الحـزن ومـن الدقـة إلـى الفضاضـة. [2]

التعقيب على نظرية البيولوجية :

مـن بـين النقـد الـذي وجـه لنظـرة هـول هـو عـدم اهتمامهـا بـالمجتمع عـن محولاتهـا لتفسـير مرحلـة المراهقـة ، حيـث أنـه راعـي للأهـل والمـربين القلـق عـن التصـرفات لأنهـا انعكـاس غيـر مرغوب فيها اجتماعيا .

[1]– حمداوي جميل ، المرجع السابق ، ص ص 23 ، 26 .

[2] – ساعي محمد طعم ، علم نفس النمو ، ط 01 ،دار الفكر ،الأردن ، 2004 ، ص 344 .

للتجميع لحقبة من التاريخ الوراثي الفلسفي وأن هذه التصرفات تختفي مثلما ظهرت عن طريق التطور الجيني دون تدخل عن المجتمع .

2-7 نظرية التحليل النفسي :

شكلت نظريات التحليل النفسي في ألمانيا منذ نصف القرن التاسع عشر الميلادي و يعد فرويد من السباقين إلى تناول المراهقة بالتحليل النفسي ، ضمن كتابة نفس مقالات حوبل النظرية الجنسية نشره سنة 1905 إلا أن فرويد لا يستعمل مصطلح المراهقة إلا قليلا و يستخدم البالغ عوض ذلك.ومن ثم يرى فرويد بأن المراهقة فترة من فترات الارتقاء النهائي التي يمر بها الإنسان يمتد أن كان طفلا حتى استراحة راشد أو بالغا و من ثم فليست مرحلة المراهقة فترة مستقلة .

وجاك جاك روسو و يونغ بنفسها أو بل ميلاد جديد كما يقول ستالي هول هي فترة متصلة بالفترات السابقة أي مرتبطة الطفولة وقت هذا فالبلوغ الجنسي لدى المراهق هو تطور للمراحل جنسية التي كانت من قبل بمعنى أن للطفل يعد في العموم بثلاث مراحل جنسية كبرى : المرحلة الجنسية الطفلية المعروفة بالفحية والشربية والقفيبية ،والمرحلة الثانية التي تعرف بمرحلة الكمون الجنسي ثم مرحلة البلوغ التناسلي،ويعني هذا أن فترة الكمون هي التي ساهمت في ظهور الفترة التناسلية بعد نقاء الأعضاء الجنسية لدى المراهق والمراهقة ،ومن ثم ليت هناك طبيعة مختلف المراحل التي يمر بها الطفل لذا قيل أن الطفل أبو الرجل ،أما من قال بولادة ثانية ،فقد وظف لاغة غير مفيدة . [1]

[1]- حمداوي جميل ، المرجع السابق ، ص ص 23 ،26 .

7-3النظرية الثقافية الاجتماعية :

يتـزعم هـذا الاتجـاه علـى اللفظيـة الاجتماعيـة و أثـر الأشـكال الثقافيـة السـائدة ،فمراهـق المجتمعـات المتضـرة يحتـاج إلـى فتـرة زمنيـة ليسـت بهينـة بغيـة التوافـق مـع علـم الراشـدين كـذات اجتماعيـة فاعلـة ومدمجـة وتـنقلص هـذه المـدة الزمنيـة كلمـا كـان المجتمـع أقـل تحضـرا ،و لا تنطلـب عمليـة التكيـف والانـدماج مـن المراهـق بجهـود كبيـرة وذلـك تبعـا لتشـابه وتقـارب توقعـات المجتمـع هـل مـن أدوار الأطفـال والمـراهقين والراشـدين علـى حـد سـواء مـن حيـث التحديـد و تعقيـد الأمـر الـذي يجعـل مرحلـة المـراهقين تطـول أكثـر، حتـى يتسـنى للمراهـق الحصـول علـى الـدور المناسب .[1]

وأن أزمـة المراهقـة تختلـف فـي شـكلها و مضـمونها و حـددتها مـن مجتمـع لأخـر ومـن حضـارة لأخـرى و أن المراهـق يعكـس فـي أزمنـة فـي العـدل الأول ظروفـا اجتماعيـة و حضـارية معينـة ،الظـروف بيولوجيـة و نفسـية ،فالأزمـة لا تكـون اسـتجابة للتغيـرات داخـل الفـرد نفسـه،وإنما تكون نتيجة لاستجابة البقعة أي المجتمع والحضارة التي بحيث فيها للتغيرات التي تطرأ عليها.

ومـن نمـاذج الدراسـات الكلاسـيكية فـي هـذا المجـال دراسـات لـه ارجريـت هيـدا ولهمـا عـن المراهقات في مجتمع "ساموا" و "سأميد " دراستها بتساؤل هام :

هـل للمراهقـة هـي بالضـرورة فتـرة غامضـة وأزمـة لا سـبيل إلـى تفاديهـا.و فـي ضـوء الشـواهد العديـدة التـي قـدمتها للهـا الملاحظـة،تجيب جيـد علـى التسـاؤل بـالتقي :فالفئـة المغيـرة فـي سـلموا تختلـف عـن رفيقتهـا التـي تمـر بمرحلـة النضـج الجنسـي فـي ناحيـة رئيسـية واحـدة ،هـي أنـه يوجـد عنـد الفتـاة الأكبـر (سـنا) تغيـرات جسـمية لا توجـد عنـد الأصـغر فلـيس هنـاك آيـة فـوارق كبيـرة فـي

[1]– ricgardchautio ,psychalagie de l’alalescence ,esitionestia ,paris ,1982 ,p23 -25 .

الوضع الاجتماعي بين الفتيات المراهقات عن الفتيات اللواتي سيمرن مراهقات بعد سنتين مثلا أو عن الفتيات اللواتي كن مراهقات عند سنتين . [1]

[1]– عزت حجازي : " الشباب العددي ، و مشكلاته عالم المعرفة ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأداب ،الكويت ،1985 ، ص 41 .

خلاصة الفصل :

إن مرحلة المراهقة هي المرحلة التي تتبلور فيها الشخصية وتأخذ ملامحها الثانية وعليه يجب تربية ورعاية المراهق خلال هذه المرحلة ،فهي مرحلة الانبثاق الوجداني من خلال النمو الحسي .

وإنها مرحلة النضج الاجتماعي فهي أكثر مرحلة عرضة للانحراف فالمراهق يتعرض خلالها للضعف النفسي والقلق مما يؤدي به إلى القيام بسلوكات عدوانية وعدم التوافق لذا يجب توفير الرعاية اللازمة للوصول به على تكوين شخصية سوية متوافقة .

الفصل الرابع
الإطار الميداني للدراسة

الفصل الرابع : الميداني للدراسة:

تمهيد:

1- الدراسة الاستطلاعية

1-1 - نتائج الدراسة الاستطلاعية

2- منهج الدراسة

3- مجالات الدراسة

3-1 المجال الزماني

3-2 المجال المكاني

3-3 المجال البشري

4- مجتمع الدراسة

5- عينة الدراسة الميدانية

6- أدوات جمع البيانات

6-1- الملاحظة

6-2 المقابلة

6-3 استبيان الدراسة الميدانية

7- الأساليب الإحصائية

7-1 عرض النتائج العامة للدراسة

7-2 وصف أفراد العينة للدراسة الميدانية

7-3 وصف أفراد عينة الدراسة حسب الجنس

7-4 وصف أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

7-5 وصف أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي للأدب

7-6 وصف أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي للأم

7-8 وصف أفراد عينة الدراسة حسب السن

- عرض نتائج الدراسة الميدانية

8-1: عرض النتائج العامة للدراسة

8-2: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب متغير الشدة

8-3: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب متغير الجنس

8-4: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير الجنس

8-5: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي

8-6: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي (للأب)

8-7: عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب متغير المستوى التعليمي (للأم)

7-7: وصف أفراد عينة الدراسة الميدانية حسب متغير السن

- **تمهيد**

يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية اعتقاداً على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة التي تم توزيعها على المبحوثين، حيث تم الاعتقاد في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات و من ثم تبويب الإجابات على شكل جداول بسيطة و مركبة تحتوي على فئات و تكرارات و نسب مئوية لإيجاد تفسيرات لأجوبة المبحوثين.

-1- الدراسة الاستطلاعية:

- تعتبر الدراسة الاستطلاعية دراسة مسحية استكشافية إذ هي مرحلة صعبة في البحث العلمي نظرا لارتباطها المباشر بالميدان مما يضيف صفة الموضوعية على الدراسة
- كما لها أهمية في مساعدة الباحث على صياغة أسئلة المقابلة و جعله بتأكد من سلامة مستوى الأسئلة و صياغتها
- و تهدف الدراسة الاستطلاعية إلى التعرف على الظاهرة المراد دراستها على أرض الواقع فعند التعمق و التقرب أكثر لتفاصيل و جوانب البحث
- جمع معلومات أكثر حول الحالة
- الكشف عن الصعوبات التي يواجهها الباحث و عن النواحي التي تستوجب التغيير
- توضيح المفاهيم و المصطلحات العلمية و تحديد معانيها تحديداً دقيق يمنع من الخلط بينها [1]

1. 1 نتائج الدراسة الاستطلاعية:

- التعرف أكثر على جميع البحث و عينة الدراسة
- التحقق من صحة أدوات جمع البيانات و تقنياتها و مدى صلاحيتها لجمع المعلومات
- إكتشاف الصعوبات أو النقائص التي صادفتنا خلال إجراء الدراسة الأساسية و مواجهتها
- تحديد ميدان الدراسة بدقّة
- تحديد عينة الدراسة بدقة (حجمها، كيفية اختيارها، مميزاتها)

1- عيش فاطمة، اضطراب و إجهاد ما بعد السرعة لدى المرأة المصنفة زواجيا، مذكرة ماستار، بسكرة جامعة محمد خيضر 2017-42-43

- التحقيق من صلاحية أدوات جمع البيانات (الاستبيان، الملاحظة، المقابلات)
- تجميع ملاحظات خاصة ستساعدنا على تحديد خطة تطبيق إجراءات الدراسة الأساسية[1]

2- منهج الدراسة:

- المنهج هو الطريق الواضح التي يؤدي إلى الهدف المطلوب و المنهج أيضاً هو الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة التي تهيمن على سير العقل و تحدد عملياته حتى نصل إلى نتيجة [2]
- و في دراستنا تم الاعتماد على المنهج الوصفي الذي يرتكز على وصف الظاهرة التي يريد دراستنا و جمع أوصاف و معلومات دقيقة عنها، و المنهج الوصفي يعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع و يهتم بوصفها وصفاً دقيقاً يعبر عنها تغييراً كيفياً أو تعبيراً كمياً [3]

يقوم المنهج على دراسة و تحليل و تفسير الظاهرة من خلال تحديد خصائصها و أبعادها و توصيف العلاقات القائمة بينها، الهدف الوصول إلى وصف علمي متكامل

2- محي الدين مختار، بعض تقنيات البحث و كتابة البحث و كتابة التقرير، مجلة العلوم الإنسانية، عدد خلص منشؤات جامعة قسنطينة، الجزائر، 1995ص48

1- مصطفى مكي، البحث العلمي آدابه و قواعده و مناهجه، دار هومة للنشر و التوزيع، الجزائر، ص14،15

2- عمار بوحوش، محمد محمود التنينات مناهج البحث العلمي و طرق و إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية ط7، الجزائر، 2014، ص13

3- خالد حامد، منهجية البحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية، جسور للنشر و التوزيع، ط2، الجزائر، 2012، ص47

لهـا لـذلك فـإن المـنهج الوصـفي يشـتمل علـى عـدد مـن المنـاهج الفرعيـة و الأسـاليب المساعدة كان يعتمد على دراسة الحالة أو الدراسة الميدانية أو التاريخية أو الإجتماعية

- و يمكن ضبط قرارات استخدام المنهج في هذه الدراسة في النقاط التالية:
- يعتبـر المـنهج الوصـفي الأنسـب لموضـوع البحـث و ذلـك بتحقيـق الأهـداف و الوصـول إلـى الوصـف الكامـل للألعـاب الالكترونيـة المرتبطـة بالأنترنيـت و علاقتهـا بالعزلـة الاجتماعيـة لتلاميذ متوسطة عباس أحمد
- إمكانية تحليل و تفسير النتائج المتوصل إليها
- تحديد الإشكالية موضوع للدراسة
- وضع الفروض
- إجراءات البحث أي إختيار المجتمع الأدوات المناسبة لجمع المعلومات

3- مجالات الدراسة:

3-1- المجال المكاني

و يقصـد بـه النطـاق المكـاني لإجـراء الدراسـة، و بعـين المنطقـة التـي تجـرى فيهـا الدراسة و يمثل الإطار الجغرافي للدراسة في متوسطة عباس أحمد للطارف .

هـي مؤسسـة تربويـة تتمتـع بشخصـية معنويـة و اسـتغلال المـالي تابعـة لـوزارة التربيـة الوطنيـة تحـت وصـاية مديريـة التربيـة لولايـة الطـارف أنشـأت سـنة 25 جويليـة 2009 و قراراتهمـا فـي عـام 2010 هـي ذات نظلـم نصـف داخلـي تقـع متوسـطة عبـاس أحمـد ببلديـة الطـارف ولايـة الطـارف مسـاحتها 86.6585م^2 لهـا 14 حجـرة و 02 مخـابر و مكتبـة و قاعـدة أسـاتذة و حجـرة إعـلام آلـي، مطعـم، و ورشـتين، و 05 مكاتـب (مكتـب المـدير، مكتـب

الأمانة، مكتب المعتمد، مكتب التوجيه، مكتب المستشارية عدد التلاميذ 885، و عدد الأساتذة 48

3-2- المجال الزمني :

إنطلق المجال الزمني لهذه الدراسة في أواخر شهر جوان 2023 حيث تم عرض هذا الموضوع على إدارة قسم العلوم الاجتماعية و الإنسانية و تمت المرافقة عليه لتشرع مباشرة في بداية العمل و بالضبط في أفريل 2023، و بعد الشروع في عملية جمع المعطيات و المعلومات الخاصة لموضوع الدراسة الألعاب الالكترونية المرتبطة بالأنترنيت و علاقتها بالعزلة الاجتماعية و مرّ البحث بعدة مراحل هي:

- مرحلة جمع المادة العلمية
- مرحلة ضبط الإطار المنهجي و صياغة الإطار النظري
- مرحلة الشروع في الجانب الميداني و هذا من خلال تصميم الاستمارة و ذلك في 03 أفريل 2023 و بعد مناقشتها مع الأستاذ المشرف و تم عرضها على محكمين، و تعرفوا بها على المبحوثين في بداية شهر ماي 2023 و أخيرا معالجة البيانات و تحليلها و استخلاص النتائج في أواخر شهر ماي.

3-3- المجال البشري:

و يعني بهم أفراد العينة المراد دراستهم و في هذه الدراسة كانت تلاميذ متوسطة عباس أحمد

4- مجتمع الدراسة:

يعني جميع وحدات و عناصر الظاهرة المدروسة سواء كانت أفراد أو مباني أو منشآت أو غيرها طبقاً لمجال موضوع مشكلة البحث، و مجتمع البحث إما أن يكون مجتمعنا متاحاً، و هو ذلك المجتمع الذي تختار منه عينة البحث و تعمم عليه نتائج أو مجتمعنا مستهدفا قد يكون لجميع عناصره نفس الخصائص المجتمع المتاح و لكن لا تحقق نتائج التعميم عليه [1]

يعرف مجتمع الدراسة على أنه مجموعة لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى [2] حتى يصل الباحث إلى نتائج موضوعية و دقيقة لا بد من تحديد أفراد المجتمع الأصلي للدراسة تحديدا دقيقا يسمح لنا بتحديد نوع العينة و جميع كافة البيانات عن أفرادها بواسطة الأدوات البحثية المناسبة لذلك، و قد تمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة المتعلقة بالألعاب الالكترونية المرتبطة بالأنترنيت و علاقتها بالعزلة الاجتماعية في مجموع التلاميذ بمتوسطة عباس احمد – ولاية الطارف و ذلك لأن هذه الفئة تمكننا من ملاحظتهم و ملاحظة سلوكاتهم على الألعاب الالكترونية [3]

[1]– منور أو سرير أرشيد بوعافية، أسس منهجية البحث العلمي فالعلوم الاقتصادية و إدارة الأعمال، ط1، 2011، ص65-66

[2]– موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، د ط، دار القمة للنشر، الجزائر، 2004، ص298

[3]– عامر إبراهيم ضد فند ليجي، منهجية البحث العلمي، ط، دار الباروزي العامية للنشر، عمان 2012، ص186

5-عينة الدراسة :

لعل من أهم المشاكل التي يواجهها الباحث هي اختيار العينة للبحث العلمي و اختيار هذه العينة على جانب كبير هي الأهمية لأنها تتوقف على أمور كثيرة فكل العينات و النتائج التي يخرج بها الباحث من بحثه . [1]

تعرف العينة على أنها مجموعة من الأفراد أو المشاهدات أو الظواهر التي تشكل مجتمع الدراسة الأصلي فبدلا من إجراء البحث و الدراسة على كامل مفردات المجتمع ،يتم اختيار جزء من تلك المفردات بطريقة العينة و عن طريق دراسة ذلك الجزء يمكن تصميم النتائج التي يتم الحصول عليها من المجتمع الأصلي . [2]

هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة من تمثيلا علميا و تستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالألاف . [3]

و لقد أعتمدنا في دراستنا هذه على عينة العشوائية الطبقية و نقصد بعينة العشوائية الطبقية .

يستخدم الباحث هذا النوع من العينيات في حالة الرغبة في تمثيل كل قطاعات و أفراد المجتمع في العينة و يعتمد على ضرورة على ضرورة ظهور السمات الديموغرافية للأفراد (

---

[1]- مروان عبد الحميد إبراهيم :أسس البحث العلمي ،إعداد الرسائل الجامعية ، ط 01 ،الأردن ،2000 ،ص 36 .

[2]- صمد عبيدات ،محمد أبو ناصر و أخرون :منهجية البحث العلمي و القواعد و المراحل التنفيذية ،دار وائل للنشر و التوزيع ،الأردن ، 1996 ، ص 83 ،84

[3]- هناء عاشور ،القنوات الفضاضة و دورها في الدعم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نمو نجاعة ،مذكرة ماجستير ،قسم علوم اجتماعية و إنسانية، جامعة العربي بن مهدي ، 2013 ،ص 34

الجنس ،السن ،الدين ،مستوى الدخل) و تضمن هذه العينة للباحث أن يتم تمثيل كل من المجموعات المتجانسة في مجتمع الدراسة . [1]

خطواتها شبيهة جدا بخطوات المعاينة العشوائية فيما عدا أننا نختار من مجموعات فرعية للمجتمع و ليس من المجتمع ككل ، حيث يقسم الباحث المجتمع إلى طبقات معينة بموجب مواصفات معروفة تؤخذ وحدات من كل طبقة للحصول على عينة مؤلفة من مجموع هذه الإجراء .[2]

6-أدوات جمع البيانات:

نجاح البحث العلمي يتفق و فعالية الأدوات التي يتم من خلالها جمع البيانات و التي تعرف على أنها الوسائل المختلفة التي يستخدمه الباحث في جمع البيانات و البيانات المستهدفة في البحث "1" فتطبيق هذه الأدوات بطريقة علمية يؤدي إلى التوصل إلى نتائج دقيقة حول الظاهرة المدروسة و هذا يتوقف على إختيار الباحث للأداة أو الأدوات المناسبة لجمع البيانات إذن طبيعة موضوع هذه الدراسة جعلنا نستعين بأدوات هي:

6-1-الملاحظة:

تعد الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية و مواقفه و اتجاهاته و مشاعره لذلك تعرف الملاحظة على أنها عملية مراقبة أو مشاهدة

---

[1]- إبراهيم مروان عبد الحميد ،أسس البحث العلمي للإعداد الرسائل الجامعية، ط 01 ،مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع ،عمان ، 2000 ،ص 89

[2]- الخياط ماجد محمود :أساسيات البحوث الكمية و النوعية في العلوم الاجتماعية ،دار الراية للنشر و التوزيع ،الأردن ، 2009 ، ص 107 .

سلوك الظواهر و المشكلات و الأحداث و مكوناتها المادية و البيئية، و متابعة سيرها و اتجاهاتها و علاقاتها بأسلوب علمي منظم و مخطط و هادف بقصد تفسير و تحديد العلاقة بين المتغيرات و التنبؤ بسلوك الظاهرة و توجيهها إلى خدمة الإنسان و تلبيه احتياجاته [1]

ذكر **محمد سيد فهمي** إلى أن الملاحظة من الطرق الهامة و القديمة و التي تستخدم لجمع البيانات في العلوم الاجتماعية، و هي تفيد في جمع سلوك الأفراد الفعلي و بعض المواقف الواقعية و اتجاههم في مشاعرهم، كذلك تفيد في الأدوات التي يقوم فيها الباحثون و يرفضون الإجابة على الأسئلة لذلك فهي تيسر الحصول على كثير من المعلومات و البيانات فالمفاهيم المطلوبة و التي لها يمكن الحصول عليها بوسائل أخرى كسلوك بعض التلاميذ عباس أحمد و مشاعرهم و اتجاهاتهم أو عزوفهم عن التعاون مع الباحثين أو مقاومتهم لنا و عدم إجابة بعض التلاميذ على الاستمارة الاستبيان و عدم رغبتهم في الإدلاء بأية معلومات حول ممارستهم للألعاب الالكترونية [2]

- و كذا المصداقية في جمع المعلومات خاصة و إنها كانت بالعين المجردة و على فترات زمنية متتالية حيث كانت الزيارة الميدانية للمؤسسة توالي 03 مرات
- في المرة الثانية عن المصداقية في إجابة التلاميذ على الاستمارة

1- ربحي محمد عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي للنظرية و التطبيق، ط5، دار الصفاء 2011،ص221

2- محمد سيد فهمي، طريقة العمل مع الجماعات بين النظرية و التطبيق، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية 1998، ص15

- و عليه من خلال ملاحظتي لهذه المؤسسة وجدت صعوبة مع تلاميذ المؤسسة للإجابة عن الاستمارة
- أغلب أو بعض المبحوثين لم يأخذوا الأمر بجدية و لم يقدموا الإجابات عن الأسئلة الكاملة

6-2-المقابلة:

المقابلة هي حقيقة من التقنيات التي تستهدف البحث عن المعلومة و التحري عن الحقيقة [1] غرضها الحصول على الحقائق و مواقف أو السلوك أو معتقدات أو اتجاهات يحتاج إلى تجميعها في ضوء أهداف بحثه من أجل فهم أوضح للظاهرة المبحوثة في جميع أبعادها و مؤشراتها.

المقابلة تفاعل نظمي يتم عن طرق مواجهة يحاول فيه الشخص القائم بالمقابلة أن يستشير معلومات أو أراء أو معتقدات شخص آخر أو أشخاص آخرين على بعض البيانات المقابلة فن و علم يتطلب الخبرة و مهارات خاصة، و هي الأساليب التي يستخدمها

المرشدون التربويون و الأخصائيون و الصحفيون و الباحثون [2]

تم إجراء المقابلة مع مديرة متوسطة عباس أحمد ولاية الطارف و ذلك بتاريخ 07 ماي 2023 على الساعة 00: 09 صباحاً و ذلك بغرض أخذ لموافقة و هذا من أجل البدء في الدراسة الميدانية حيث أعدت مجموعة من الأسئلة بهدف الحصول على المعلومات خاصة بالمؤسسة حيث أضفت لنا البطاقة الفنية للمؤسسة التي تتضمن معلومات عن المؤسسة.

[1]- -إبراهيم مصطفى، وآخرون المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا، 1972، ص982

[2]-

6-3-استمارة الاستبيان:

تعرف أداة الاستبيان بأنها مجموعة من الأسئلة و الاستفسارات المتنوعة و المرتبطة ببعضها البعض الآخر بشكل يحقق الهدف أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث، و ذلك في ضوء موضوع البحث و المشكلة التي إختارها [1]

و عرفها عبد الرحمان محمد السعدلي أنها أداة و وسيلة لجمع البيانات في شكل استمارة مطبوعة تتكون من قائمة أسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم، و ذلك من أجل الحصول على معلومات حول موضوع ما [2]

- **مرحلة تحكيم الاستمارة:**

تم تحكيم الاستمارة من قبل (06) أساتذة للتأكد من ملائمة البيانات و تفاشيها مع التساؤلات الفرعية و مدى قدرة أسئلة الاستمارة إلى التوصل للنتائج و الأهداف الموجودة، حيث عرض الاستبيان في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين من الأساتذة المختصين لقسم علم الاجتماع و ذلك للتعرف على وجهة نظرهم حول الاستبيان من حيث مدى فعاليته في تحقيق أهدافه و مدى قياسه لم وضع له، و تم تعديل الاستبيان في صورته النهائية بناءاً على التوجيهات و الملاحظات التي قدمها الأساتذة

1- عامر إبراهيم القتدليجي، البحث العلمي في الصحافة و الإعلام، ط1، دار الطلبة، عمان 2015ص178

2- عبد الرحمان محمد السعدلي و آخرون، مدخل إلى البحث العلمي (المفاهيم و الأسس، الإجراءات التقويم) د ط، دار الكتاب بالحديث و النشر، القاهرة، 2013، ص79

- **توسيع استمارة الدراسة:** بعد عرض الاستمارة على المحكمين و تعديلها، بإضافة أسئلة و تعديل أخرى جاءت مرحلة توزيع الاستمارة و إستغرقت ذلك مدّة أسبوع

➢ **وصف الاستبيان:**

- تحتوي الاستمارة على 28 سؤال موزعة على ثلاثة محاور كالآتي:

➢ **البيانات الشخصية: يتعلق بالبيانات الشخصية الأولية و يتضمن 05 أسئلة (من 01إلى05)**

➢ **المحور الأول:** يتعلق المحور الأول بعادات و أنماط الممارسة للألعاب الالكترونية لتلاميذ متوسطة عباس أحمد ولاية الطارف و يتضمن 03 أسئلة (من06 إى08)

➢ **المحور الثاني:** يتعلق بدوافع الإقبال على ممارسة الألعاب الالكترونية لتلاميذ متوسطة عباس أحمد الطارف و يتضمن 05 أسئلة (من 09إلى 13)

➢ **المحور الثالث:** يتعلق بعلاقة ممارسة الألعاب الالكترونية في خلق العزلة الإجتماعية و يتضمن 15 فقرة (أوافق بشدة- أوافق- لا أدري- لا أوافق- لا أوافق بشدة)

7-الأساليب الإحصائية :

وصف أفراد العينة للدراسة الميدانية:

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

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	32	%50
أنثى	32	%50
المجموع	04	%100

قـراءة الجـدول: مـن خـلال الجـدول يتضـح أن نسـبة أفـراد العينـة لفئـة الـذكور تمثـل **50%** كمـا تمثـل نسـبة الإنـاث كـذلك **50%**، و عليـه نلاحـظ أن نسـبة كـل مـن الفئتـين متسـاوية فـي مجتمـع البحـث، و يرجـع سـبب هـذا الاختيـار إلـى التعـرف علـى رأي كـل من الإناث و الذكور فيما يخص الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعزلة الاجتماعية.

الجدول رقم (02): يبين المستوى التعليميلافراد العينة :

المستوى	الإناث		الذكور	
السنة الأولى متوسط	8	%12,5	8	%12,5
السنة الثانية متوسط	8	%12,5	8	%12,5
السنة الثالثة متوسط	8	%12,5	8	%12,5
السنة الرابعة متوسط	8	%12,5	8	%12,5
المجموع	32	%50	32	%50

قـراءة الجـدول: مـن خـلال الجـدول أعـلاه يوضـح أن نسـبة الإنـاث فـي السـنوات الأربعـة تمثـل **12,5%** فـي كـل سـنة كمـا تمثـل نسـبة الـذكور كـذلك **12,5%** فـي السـنوات الأربعـة، و عليـه نلاحـظ أن نسـبة كـل مـن الفئتـين تمثـل **50%** و هـي نسـبة متسـاوية للفئتين و هذا يرجع إلى توزيع الاستمارة بشكل عشوائي طبقي

الجدول رقم (03): يبين المستوى التعليمي للأب لافراد العينة :

المستوى التعليمي للأب	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
غير متعلم	0	0	0	0
إبتدائي	0	0	02	%03
متوسط	02	%03	04	%06
ثانوي	05	%08	06	%10
جامعي	25	%39	20	%31
المجموع	32	%50	32	%50

قــراءة الجــدول: يوضــح لنــا الجــدول أعــلاه أن أكبــر نسـبة هــي **39%** و **31%** للمسـتوى التعليمــي الجــامعي ثــم المســتوى التعليمــي الثــانوي ب **10%** و **08%** ثــم المســتوى التعليمــي المتوسط ب 03% أما إنعدمت نسبة في المستوى الغير متعلم

الجدول رقم (04): يبين المستوى التعليمي للأم لافراد العينة :

المستوى التعليمي للأب	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
غير متعلم	0	0	0	0
إبتدائي	0	0	05	%08
متوسط	03	%05	06	%09
ثانوي	03	%05	06	%09
جامعي	26	%40	15	%24
المجموع	32	%50	32	%50

يبين الجدول أعلاه المستوى التعليمي للأم لكلا الجنسين أكبر نسبة **40%** للمستوى الجامعي و **24%** أما النسبة التي تليها المستوى الثانوي بنسبة **09%** و **05%** و نسبة التي تليها المستوى التعليمي المتوسط ب **09%** و **05%** و نسبة الأضعف ب **08%** للمستوى الابتدائي و المستوى منعدم بنسبة **0**

الجدول رقم (05): يبين السن لافراد العينة :

السن	التكرار	النسبة
من 11-16	64	%100
من 16-20	0	0
أكثر من 20	0	0
المجموع	64	%100

يبين الجدول أعلاه أن أعمار المبحوثين ككل من **11** إلى **16** و مثلت بنسبة **100%** و هذا لأن كل تلاميذ المتوسطة يكون في هذا العمر

المحور الأول: عادات و أنماط لممارسة الألعاب الإلكترونية:

الجدول رقم (6): يبين نوع الجهاز المستخدم في اللّعب لافراد العينة :

نوع الجهاز	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
كمبيوتر	12	%19	07	%11
هاتف نقال	20	%31	25	%39
المجموع	32	%50	32	%50

نلاحظ في الجدول أن أكثر الأجهزة التي تستعمل في لعب الألعاب الالكترونية لكلا الجنسين هو الهاتف النقال بنسبة **39%** بالنسبة للذكور **31%** بالنسبة للإناث تليها **19%** و **11%** بالنسبة للكمبيوتر، و هذا راجع إلى أن الهاتف النقال يسهل مهمة اللّعب في أي مكان و أي وقت

الجدول رقم (07): يبين معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيا لافراد العينة :

معدل الممارسة	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم من أيام الأسبوع (دائما)	18	%28	20	%31
مرة واحدة في الأسبوع (نادراً)	09	%15	07	%11
من 04-05 أيام في الأسبوع	02	%03	04	%07
من 02-03 أيام (أحياناً)	03	%04	01	%01
المجموع	32	%50	32	%50

قراءة الجدول: يوضح الجدول أعلاه أن هناك اختلاف بين الجنسين من حيث معدل الممارسة اليومية الأسبوعية للألعاب الالكترونية حيث أكبر نسبة لمتغير الذكور ب **31%** كل يوم من أيام الأسبوع (دائما) ثم تليها **11%** مرة واحدة في الأسبوع (نادراً) ثم **07%** من **04** إلى **05** أيام في الأسبوع و نسبة الأضعف للذكور هي **1%** من **02-03** أيام (أحيانا)

- أما بالنسبة للإناث نجد أعلى نسبة هي **28%** كل يوم من أيام الأسبوع (دائما) ثم تليها مرة واحدة في الأسبوع (نادراً) ب**15%** ثم من **02-03** أيام (أحياناً) بنسبة **04%** ثم نسبة الأضعف للإناث **03%** من **04-05** أيام في الأسبوع
- نلاحظ أن غالبية الذكور يهتمون بالألعاب الالكترونية و هي نسبة كبيرة من أفراد العينة في حين أن الإناث لا يهتمون كثيراً بالألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (08): يبين المدّة المستغرقة في لعب الألعاب الإلكترونية يوميا لافراد العينة :

المدة المستغرقة	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ساعة	05	%08	03	%05
ساعتين	06	%09	02	%04
ثلاث ساعات	16	%25	08	%12
أكثر من 03 ساعات	05	%08	19	%29
المجموع	32	%50	32	%50

قراءة الجدول: يبين الجدول أعلاه أن **29%** عن أفراد العينة بالنسبة للذكور يقصون أكثر من **03** ساعات لتليها نسبة **25%** بالنسبة للإناث يقضون ثلاث ساعات في لعب الألعاب الالكترونية أما الذكور بنسبة **12%** يقضون **03** ساعات تليها نسبة

09% و **04%** يقضون ساعتين بالنسبة للإناث و الذكور أما نسبة الأضعف هي ساعة ب **08%** و **05%**

- و عليه توصلنا إلى أن أغلب أفراد العينة الذين يقضون ساعات طويلة في اللعب هم الذكور أكثر من الإناث.

- **المحور الثاني: دوافع الاتصال على ممارسة الألعاب الالكترونية**

الجدول رقم (09): يبين لماذا يمارس التلاميذ الألعاب الالكترونية لافراد العينة :

سبب ممارسة الألعاب	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
التسلية	15	%23	11	%17
ملء أوقات الفراغ	13	%20	17	%26
حب الاكتشاف	04	%07	04	%07
المجموع	32	%50	32	%50

يبين لنا الجدول أن أعلى نسبة هي **17%** و **23%** بالنسبة للذكور و الإناث هي التسلية أي أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية للتسلية أن النسبة التي تليها هي **26%** بالنسبة للذكور لملء أوقات الفراغ و **20%** بالنسبة للإناث ذلك أن للذكور أوقات فراغ أكثر من الإناث و هذا يجعلهم مقبلين على اللّعب أكثر من الإناث أما النسبة الأضعف

بالنسبة للإناث ب **07%** و الذكور ب**07%** هي حسب الإكتشاف للعب الألعاب الالكترونية

الجدول رقم (10): يبين ماذا يستهوي و يشد في لعب الألعاب الإلكترونية لافراد العينة :

ما الذي يستهوي و يشد افراد العينة في اللعب	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
الألعاب	06	%09	05	%08
الشخصيات	05	%08	04	%06
الصورة	05	%08	05	%08
بطل اللّعبة	11	%17	13	%20
المغامرة	05	%08	05	%08
الموسيقى	0	0	0	0
الربح و الخسارة	0	0	0	0
المجموع	32	%50	32	%50

قراءة الجدول : يوضح الجدول رقم 10 أن النسبة الأكبر هي بطل اللعبة ب 20% بالنسبة للذكور و 17% بالنسبة للإناث و هذا أن الذكور يهتمون باللعبة أكثر من الإناث ثم نسبة الألعاب ب **09%** و **08%** بالنسبة للإناث و **06%** بالنسبة للذكور أما النسبة المنعدمة التي لا يهتم بها كلا الجنسين في الموسيقى و الربح و الخسارة.

و منه توصلنا إلى أن إهتمام الذكور ببطل اللّعبة أكثر من الإناث ذلك أن الذكور يهتمون أكثر بالألعاب الالكترونية و يحبون اللّعب أكثر من الإناث

الجدول رقم (11): يبين ما الذي يعجب افراد العينة في الألعاب الإلكترونية التي يلعبوها :

الذي يعجب في الألعاب الالكترونية	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
تقمص دور البطل	15	%23	15	%23
اختيار الذكاء الشخصي	14	%22	10	%15
التدرّب على الصبر	02	%04	05	%08
التحكم في تحديد مظهر شخصية البطل	01	%01	02	%04
المجموع	32	%50	32	%50

يبين الجدول رقم (11) أن أكبر نسبة و هي نسبة متساوية مع إناث و ذكور هي **23%** تقمص دور البطل ذلك أن كل من الإناث و الذكور يحبون تقمص دور البطلة و البطل أما النسبة التي تليها هي إختبار الذكاء الشخصي و نسبة الأعلى للبنات ب **22%** أما الذكور ب **15%** ذلك أن الإناث يهتمون بألعاب الذكاء و اختبار الذكاء أكثر من الذكور أما النسبة الموالية للتدرب على الصبر ب **08%** للذكور و **04%** للإناث أما النسبة الأضعف و هي التحكم في تحديد مظهر الشخصية للبطل بنسبة **04%** للذكور و **01%** للإناث و هي النسبة الأضعف

و منه نستنتج أن ما يعجب في الألعاب الالكترونية لكلا الجنسين هو تقمص دور البطل

الجدول رقم (12): يبين التصرف عند الإنهزام في اللّعبة لافراد العينة:

ما هو تصرفي	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
إعادة اللّعبة حتى الفوز	17	%26	19	%29
ترك اللعبة لفترة ثم إعادتها في وقت آخر	10	%16	10	%16
إختيار لعبة أخرى	05	%08	03	%05
المجموع	32	%50	32	%50

يبين الجدول رقم (12) التصرف عند الانهزام في اللعبة أكبر نسبة تمثل **29%** بالنسبة للذكور أما الإناث بنسبة **26%** و هي إعادة اللعبة حتى الفوز أما النسبة الموالية و هي متساوية بالنسبة للإناث و الذكور بنسبة **16%**

ترك اللعبة لفترة ثم إعادتها في وقت آخر أما بالنسبة للأضعف هي **5%** للذكور و **8%** للإناث و هي اختيار لعبة أخرى

و منه نستنتج أن الذكور يعيدون اللّعبة حتى الفوز أكثر من الإناث لاهتمامهم بلعب الألعاب الالكترونية في كل وقت

الجدول رقم (13): يبين ما هي الألعاب المفضلة لافراد العينة :

الألعاب المفضلة	الإناث		الذكور	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
القتالية	09	%15	23	%36
المغامرة	12	%19	05	%08
الرياضية	04	%06	03	%05
الألغاز	07	%10	01	%01
السباقات	00	00	00	00
المجموع	32	%50	32	%50

قـــراءة الجـــدول: مـن خـلال الجـدول أعـلاه تتضـح لنـا أن أكبـر نسـبة هـي **36%** للـذكور للألعـاب المفضـلة القتاليـة و **15%** للإنـاث أمـا اكبـر نسـبة للإنـاث هـي ألعـاب المغـامرة ب **19%** أمـا الـذكور ب **08%** تليهـا الألعـاب الرياضـية ب **06%** للإنـاث و **05%** للـذكور أمـا نسـبة الأضـعف للـذكور فـي ألعـاب الألغـاز أمـا الإنـاث ب **10%** لألعـاب الألغـاز أمـا النسـبة المنعدمة لكلا الجنسين هي ألعاب السباقات

- نسـتنتج أن الـذكور يهتمـون أكثـر بالألعـاب الالكترونيـة القتاليـة أكثـر مـن البنـات و هـذا راجع لطبيعة الذكور و حبهم للمنافسة و القتال.

8-1-عرض نتائج الدراسة الميدانية :

8-1 عرض النتائج العامة للدراسة:

- **جدول رقم 14 : يمثل الجدول العام للدراسة :**

الرقم	الجنس	المستوى التعليمي	المستوى التعليمي للأم	المستوى التعليمي للأب	السن	عدد الدرجات	شدة للدرجات (م/ش)
01	أنثى	سنة أولى متوسط	جامعي	ثانوي	[16/11]	43	متوسطة
02	أنثى	سنة أولى	جامعي	ثانوي	[16/11]	43	متوسطة
03	أنثى	سنة أولى	جامعي	ثانوي	[16/11]	43	متوسطة
04	أنثى	سنة أولى	جامعي	جامعي	[16/11]	50	متوسطة
05	أنثى	سنة أولى	جامعي	جامعي	[16/11]	45	متوسطة
06	أنثى	سنة أولى	جامعي	جامعي	[16/11]	37	متوسطة
07	أنثى	سنة أولى	جامعي	جامعي	[16/11]	58	شديدة
08	أنثى	سنة أولى	جامعي	جامعي	[16/11]	47	متوسطة
09	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	18	ضعيفة
10	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	76	شديدة
11	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	45	متوسطة
12	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	52	متوسطة
13	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	43	متوسطة
14	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	55	متوسطة

15	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	46	متوسطة
16	أنثى	سنة ثانية	جامعي	جامعي	[16/11]	38	متوسطة
17	أنثى	سنة ثالثة	جامعي	جامعي	[16/11]	41	متوسطة
18	أنثى	سنة ثالثة	متوسط	ثانوي	[16/11]	41	متوسطة
19	أنثى	سنة ثالثة	متوسط	جامعي	[16/11]	30	ضعيفة
20	أنثى	سنة ثالثة	متوسط	ثانوي	[16/11]	55	متوسطة
21	أنثى	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	53	متوسطة
22	أنثى	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	32	ضعيفة
23	أنثى	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	45	متوسطة
24	أنثى	سنة ثالثة	جامعي	جامعي	[16/11]	51	متوسطة
25	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	27	ضعيفة
26	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	60	شديدة
27	أنثى	سنة رابعة	جامعي	متوسط	[16/11]	57	شديدة
28	أنثى	سنة رابعة	جامعي	متوسط	[16/11]	38	متوسطة
29	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	37	متوسطة
30	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	23	ضعيفة
31	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	25	ضعيفة
32	أنثى	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	30	ضعيفة
33	ذكر	سنة أولى	جامعي	ابتدائي	[16/11]	70	شديدة

34	ذكر	سنة أولى	جامعي	ابتدائي	[16/11]	65	شديدة
35	ذكر	سنة أولى	جامعي	متوسط	[16/11]	56	شديدة
36	ذكر	سنة أولى	جامعي	متوسط	[16/11]	55	متوسطة
37	ذكر	سنة أولى	جامعي	متوسط	[16/11]	60	شديدة
38	ذكر	سنة أولى	جامعي	متوسط	[16/11]	63	شديدة
39	ذكر	سنة أولى	ابتدائي	جامعي	[16/11]	34	ضعيفة
40	ذكر	سنة أولى	ابتدائي	جامعي	[16/11]	40	متوسطة
41	ذكر	سنة ثانية	ابتدائي	جامعي	[16/11]	42	متوسطة
42	ذكر	سنة ثانية	ابتدائي	جامعي	[16/11]	50	شديدة
43	ذكر	سنة ثانية	ابتدائي	جامعي	[16/11]	75	شديدة
44	ذكر	سنة ثانية	متوسط	جامعي	[16/11]	60	شديدة
45	ذكر	سنة ثانية	متوسط	جامعي	[16/11]	64	شديدة
46	ذكر	سنة ثانية	ثانوي	جامعي	[16/11]	75	شديدة
47	ذكر	سنة ثانية	متوسط	جامعي	[16/11]	70	شديدة
48	ذكر	سنة ثانية	ثانوي	جامعي	[16/11]	35	متوسطة
49	ذكر	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	33	ضعيفة
50	ذكر	سنة ثالثة	جامعي	ثانوي	[16/11]	43	متوسطة
51	ذكر	سنة ثالثة	جامعي	جامعي	[16/11]	61	شديدة
52	ذكر	سنة ثالثة	جامعي	ثانوي	[16/11]	62	شديدة

53	ذكر	سنة ثالثة	متوسط	جامعي	[16/11]	64	شديدة
54	ذكر	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	70	شديدة
55	ذكر	سنة ثالثة	متوسط	جامعي	[16/11]	72	شديدة
56	ذكر	سنة ثالثة	ثانوي	جامعي	[16/11]	50	متوسطة
57	ذكر	سنة رابعة	متوسط	جامعي	[16/11]	53	متوسطة
58	ذكر	سنة رابعة	ثانوي	جامعي	[16/11]	60	شديدة
59	ذكر	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	65	شديدة
60	ذكر	سنة رابعة	جامعي	جامعي	[16/11]	73	شديدة
61	ذكر	سنة رابعة	جامعي	ثانوي	[16/11]	63	شديدة
62	ذكر	سنة رابعة	جامعي	ثانوي	[16/11]	50	متوسطة
63	ذكر	سنة رابعة	جامعي	ثانوي	[16/11]	31	ضعيفة
64	ذكر	سنة رابعة	جامعي	ثانوي	[16/11]	34	ضعيفة

مجموع الدرجات	31,82
معدل شدة الدرجات	49,71
وصف شدة الدرجات	شديدة

عرض نتائج الدراسة الميدانية حسب متغير الشدة:

جدول رقم (15): يوضح شدة الدرجات لعينة الدراسة الميدانية :

الشدة / عينة الدراسة	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
عينة الدراسة الميدانية	24 %37,5	29 %45,31	11 17,18%	64 %100

من خلال نتائج الجدول الذي يوضح شدة درجات عينة الدراسة الميدانية تبين أن شدة الدرجات **45,31%** متوسطة أي ما يقابل **23** فرد، تليها شدة درجات بنسبة **37,5%** شديدة أي ما يقابل 24 فرد و كذلك شدة درجات **17,18%** ضعيفة تقابل **11** فرد.

الجدول رقم (16) : يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "01":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
1-التوقف عند اللعب أو الحاجة إلى الوالدين أو أحد الأخرى لإيقافهم	التكرار	16	06	12	20	10	64
	النسب	%25	%09,37	%18,75	%31,25	%15,62	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		%22		12	30		64
		%34,37		%18,75	%46,87		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "01" حيث سجل نسبة **31,25%** لا يوافقون على حاجتهم إلى الوالدين أو أحد الإخوة لإيقافهم في اللعب، و تليها نسبة **25%** الذين أشاروا أنهم يوافقون بشدة، و نسبة التي تليها قدرت ب **18,75%** أشاروا ب لا أدري، و كذلك **15,62%** لم يوافق بشدة و أصغر نسبة قدرت ب **09,37%** وافقوا بأنهم يتوقفون في اللعب بأمر من الوالدين أو أحد الإخوة، و من خلال هذا الجدول وصفنا شدة الدرجات بأنها ضعيفة لأنها قدرت بنسبة **46,87%** بينما قدرت بنسبة **34,37%** وصفت بشديدة و كذلك **18,75%** بشدة متوسطة، و هذا يدل على أن أفراد العينة لا يتوقفون عن اللعب و لا يحتاجون للوالدين أو الإخوة لإيقافهم و قدرت شدة الدرجات بضعيفة و بنسبة **46,87%** حسب ما توصلنا به من خلال الجدول

الجدول رقم (17): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "02":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
2- الإحساس بالقلق و التوتر حين عدم اللعب بالألعاب الالكترونية	التكرار	20	14	08	14	08	64
	النسب	%31,25	%01,87	%12,5	%21,87	%12,5	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		34		08	22		64
		53,12%		12,5%	%34,37		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (02) بنسبة **31,25%** وافقوا بشدّة بينما **21,87%** لا يوافقون و كذلك تبين أن **12,5%** لا يدرون و لا يوافقون بشدة يمثلون نسبة مماثلة و أيضا نسبة الذين وافقوا قدرت **01,87%** و هي أقل نسبة و تبين من خلال هذا الجدول بأن الشدة وصفت ب شديدة بنسبة **53,12%** أنهم يحسون بالقلق و التوتر حيث عدم اللعب بالألعاب الالكترونية بينما **34,37%** وصفت بضعيفة و المتوسطة قدرت بنسبة **12,5%** و من خلال الجدول تبين أنهم يوافقون و أن الشدة قدرت **53,12%** و هي شديدة أنهم فعلا يحسون بعدم الراحة عند عدم لعبهم بالألعاب الالكترونية .

الجدول رقم (18): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "03":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
3- إيجاد الراحة النفسية عند لعب الألعاب الالكترونية	**التكرار**	16	16	20	08	04	64
	النسب	%25	%25	%31,25	%12,5	%06,25	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		32		20	12		64
		%50		%31,25	%18,75		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (03) سجلنا نسبة **31,25%** في اختيار لا أدري بينما قدرة نسبة الذين يوافقون و الذين يوافقون بشدة بنسبة مماثلة و هي **25%** بينما قدرة نسبة لا أوافق ب **12,5%** و لا أوافق بشدة **06,25%** و هي اقل نسبة و لهذا توصلنا إلى وصف شدة الدرجة ب شديدة حيث سجلت بنسبة **50%** بينما المتوسطة كانت **31,25%** و الضعيفة **18,75%** و لهذا تبين أن أفراد العينة يجدون الراحة النفسية عند لعب الألعاب الالكترونية لأن الدرجة شديدة و بدرجة **50%**

الجدول رقم (19): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "04":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
4- الأرق (قلة النوم) من فرط اللعب	التكرار	04	12	16	16	16	64
	النسب	%06,25	%18,75	%25	%25	%25	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		16		16	32		64
		%25		%25	%50		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات شدة الدرجات للفقرة رقم (04) أن سجل نسبة **25%** في كل من اختيارات " لا أدري" و " لا أوافق" و " لا أوافق بشدة " بنسب متماثلة و نسبة الذين وافقوا قدرت ب **18,75%** و كذلك الذين وافقوا بشدة مثلت **06,25%** و هي أقل نسبة و لهذا وصفت شدة الدرجات بضعيفة حيث نسبتها كانت **50%** و كذلك وصفت الشديدة و المتوسطة ب **25%** لذا توصلنا من خلال الجدول أن الشدة ضعيفة بنسبة **50%** لم يعانوا من الأرق (قلّة النوم) من فرط اللّعب

الجدول رقم (20): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "05":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
5- الشعور بالعزلة عند ممارسة الألعاب الالكترونية	التكرار	06	10	14	22	12	64
	النسب	%09,37	%15,62	%21,87	%34,37	%18,75	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		16		14	34		64
		%25		%21,87	%53,12		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة (05) أن نسبة **34,37%** لا يوافقون عن الشعور بالعزلة و بالإضافة إلى نسبة **21,87%** لا يدرون و كذلك **18,75%** في لا أوافق بشدة و نسبة **15,62%** في أوافق و بالإضافة إلى نسبة **09,37%** التي هي أقل نسبة ففي وصف شدة الدرجات مثلت بنسبة **53,12%** هي ضعيفة فمن هنا نقول أن الشعور بالعزلة عند ممارسة الألعاب الالكترونية بشدة ضعيفة أي أنهم لا يحسون بالعزلة عند اللعب بينما المتوسطة ب **21,87%** و الشديدة ب **25%**

الجدول رقم (21): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "06":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
6- الشرود الذهني و التفكير بالألعاب الالكترونية في القسم	التكرار	16	04	12	16	16	64
	النسب	%25	%06,25	%18,75	%25	%25	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		20		12	32		64
		%31,25		%18,75	%50		%100

يمثل الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة (06) بأنه سجل نسبة **25%** بالنسبة ل " أوافق بشدة" و "لا أوافق " و " لا أوافق بشدة" و بنسبة **18,75%** في " لا أدري" و نسبة " أوافق" قدرت ب **06,25%** و تعتبر أقل نسبة و بهذا وصفنا شدة الدرجة **50%** و هي ضعيفة أي أن لا يوجد شرود في التفكير بالألعاب الالكترونية خلال التواجد في القسم بينما متوسطة بنسبة **12%** و شديدة ب **31,25%** و من هذا أنه لا يوجد هناك شرود ذهني لأفراد العينة عند التواجد في القسم بسبب الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (22): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "07":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
7- ممارسة الألعاب الالكترونية أثناء التواجد ضمن جماعة الأصدقاء	التكرار	22	14	06	10	12	64
	النسب	%34,37	%21,87	%09,37	%15,62	%18,75	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		36		06	22		64
		%56,25		%09,37	%34,37		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة (07) و قد سجلنا نسبة **34,37%** في " أوافق بشدة" و كذلك **21,87%** في " أوافق" و نسبة **18,75%** و في "لا أوافق" قدرت النسبة ب **15,62%** و في " لا أدري" بنسبة **09,37%** و لهذا توضح لنا أن صفة الشدة ب شديدة بنسبة **56,25%** أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية أثناء التواجد ضمن جماعة الأصدقاء.

الجدول رقم (23): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "08":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
8- ممارسة الألعاب على حساب الواجبات المدرسية	التكرار	04	10	18	20	12	64
	النسب	%06,25	%15,62	%28,12	%31,25	%18,75	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		14		18	32		64
		%21,87		%28,12	%50		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (08) سجلنا فيه بنسبة **31,25%** في "لا أوافق" و كذلك نسبة **28,12%** في "لا أدري" بالإضافة إلى نسبة في " لا أوافق بشدة" **18,75%** و في "أوافق" **15,62%** و كذلك في "أوافق بشدة" نسبة **06,25%** و هي أقل نسبة و من هذا نصل إلى أن الشدة وصفه بضعيفة حيث شكلت **50%** بينما المتوسطة شكلت **28,12%** و الشديدة ب **21,87%** و من هنا نستنتج و نتوصل بأن ممارسة الألعاب على حساب الواجبات المدرسية ضعيفة الشدة

الجدول رقم (24): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "09":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
9- ممارسة الألعاب الالكترونية على حساب وجبات الأكل	التكرار	12	02	20	16	14	64
	النسب	%18,75	%03,12	%31,25	%25	%21,87	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		14		18	32		64
		%21,87		%31,25	%46,87		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (09) فسجلنا في الجدول النسبة الأكبر التي تمثلت ب **31,25%** في " لا أدري" و **25%** في " لا أوافق" و تليها لا أوافق بشدة بنسبة **21,87%** و في " أوافق بشدة" نسبة **18,75%** و أقل نسبة تمثلت في " أوافق" ب **03,12%** و هكذا توصلنا لوصف شدة الدرجة و تبينت أنها ضعيفة بنسبة **46,87%** و هي أعلى درجة و في النسبة **31,25%** متوسطة و بنسبة **21,87%** و لهذا نستنتج أن ممارسة الألعاب الالكترونية على حساب وجبات الأكل وصفت بدرجة ضعيفة و لم تثبت

الجدول رقم (25): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "10":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
10- ممارسة الألعاب الالكترونية على حساب العبادات كالصلاة	**التكرار**	06	02	14	20	22	64
	النسب	%09,37	%03,12	%21,87	%31,25	%34,37	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		08		14	42		64
		%12,5		%21,87	%65,62		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدّة الدرجات للفقرة رقم (10) يوضح نسبة " لا أوافق بشدة" **34,37%** هي الأكبر في النسب و في " لا أوافق" بنسبة **31,25%** و " لا أدري" بنسبة **21,87%** و " أوافق بشدة" بنسبة **09,37%** و أقل نسبة تمثلت ب **03,12%** و توصلنا أن الشدّة قدرت ب **65,62%** و هي ضعيفة و المتوسطة ب **21,87%** و شديدة ب **12,5%** و توصلنا أنهم لا يمارسون الألعاب على حساب العبادات كالصلاة لأنها بشدة ضعيفة و نسبة **65,62%**

الجدول رقم (26): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "11":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
11- ممارسة الألعاب الالكترونية حيث التواجد ضمن تجمعات و الحفلات الأسرية	**التكرار**	14	08	10	14	18	64
	النسب	%21,87	%12,5	%15,62	%21,87	%28,12	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		22		10	32		64
		34,37%		15,62%	50%		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (11) سجلنا نسبة **28,12%** في " لا أوافق بشدة" و في " أوافق بشدة" و " لا أوافق" بنسبة مماثلة فقدرت ب **21,87%** و في " لا أدري" بنسبة **15,62%** و في "أوافق" أقل نسبة قدرت ب **12,5%** و وصفت شدة الدرجات بنسبة **50%** و هي ضعيفة بالإضافة إلى الشديدة قدرت بنسبة **34,37%** و كذلك المتوسطة أقل نسبة **15,62%** و منه نستنتج أن ممارسة الألعاب الالكترونية حيث التواجد ضمن التجمعات و الحفلات الأسرية كانت شدتها ضعيفة بنسبة **50%**

الجدول رقم (27): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "12":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
12- الخوف من الكآبة من فرط اللعب بالألعاب الالكترونية	**التكرار**	06	18	16	10	14	64
	النسب	%09,37	%28,12	%25	%15,62	%21,87	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		24		16	24		64
		%37,5		%25	%37,5		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (12) سجلنا في "أوافق" نسبة **28,12%** و في " لا أدري" **25%** بالإضافة إلى " لا أوافق بشدة" **21,87%** و بالإضافة إلى " لا أوافق" نسبة **15,62%** و أقل نسبة سجلت في **09,37%** و منه نلاحظ أن وصف درجة الشدة متماثلة بنسبة **37,5%** في شديدة و ضعيفة و بالنسبة للمتوسط سجلت بنسبة **25%** و منه نستنتج أن الخوف من الكآبة من فرط اللعب بالألعاب الالكترونية كانت بشدة مطلقة بين الشدّة مطلقة بين الشديدة و الضعيفة.

جدول رقم (28): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "13":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
13- الانهزام في اللعب يولد الإحساس بالنقص و قلة الثقة	**التكرار**	08	06	14	16	20	64
	النسب	%12,5	%09,37	21,87%	25%	31,25%	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		14		14	36		64
		21,87%		%21,87	%56,25		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم (13) سجلنا " لا أوافق بشدة" **31,25%** و في " لا أوافق" **25 %** و بالإضافة إلى " لا أدري" نسبة **21,87%** و أيضا نسبة **12,5%** في " أوافق بشدّة" و أقل نسبة سجلت في " أوافق" **09,37%** و كذلك تضيق شدة الدرجات بضعيفة لأنها أكبر نسبة سجلتها و هي **56,25%** و تليها نسبة **21,87%** بشدة شديدة و متوسطة و بذلك انهزام في الألعاب الالكترونية لا يولد الإحساس بالنقص و قلة الثقة لأنها الشدة كانت ضعيفة

الجدول رقم (29): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "14":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
14-	**التكرار**	14	12	14	18	06	64
التعبير	**النسب**	%21,87	%18,75	%21,87	%28,12	%09,37	%100
عن الذات	**وصف**	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
من خلال	**شدة**	26		14	24		64
اللعب	**الدرجات**	%40,62		%21,87	%37,5		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل شدة و تكرارات الدرجات للفقرة (14) تمثل أعلى نسبة في " لا أوافق" نسبة **28,12%** و بعدها في " أوافق بشدة " و " لا أوافق " نسبة **21,87%** و في " أوافق" **18,75%** و أقل نسبة في " لا أوافق بشدة" نسبة **09,37%** و نصف هنا شدة الدرجات شديدة لأنها شكلت نسبة **40,62%** و هي أعلى نسبة و تليها **37,5%** و هي ضعيفة و المتوسطة ب **21,87%** و نستنتج أن أفراد العينة يعبرون عن ذاتهم من خلال لعب الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (30): يوضح تكرارات و شدة الدرجات للفقرة رقم "15":

الفقرات	الشدّة / التكرارات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
15- الإحساس بالملل من كثرة اللعب	التكرار	22	14	08	14	06	64
	النسب	%34,37	%21,87	%12,5	%21,87	%09,37	%100
	وصف شدة الدرجات	شديدة		متوسطة	ضعيفة		/
		36		08	20		64
		%56,25		%12,5	%31,25		%100

يوضح الجدول أعلاه الذي يمثل تكرارات و شدة الدرجات للفقرة (15) سجلنا أكبر نسبة في " أوافق " **34,37%** و كذلك في نسبة مماثلة في " أوافق بشدة" و " لا أوافق" تقدر ب **21,87%** و في " لا أدري" **12,5%** و كذلك نسبة **09,37%** في " لا أوافق " و هي أقل نسبة و نضيف درجة الشدة ب شديدة بنسبة **56,25%** و هي أعلى نسبة و في الضعيفة نجد نسبة **31,25%** و المتوسطة **12,5%** و نجد أنه أفراد العينة نستنتج أنهم يحسون بالملل من كثرة اللعب بالألعاب الالكترونية.

عرض نتائج الدراسة حسب متغير الجنس:

جدول رقم (31): يوضح شدة الدرجات حسب متغير الجنس :

الجنس / عينة الدراسة	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
ذكر	20 %62,5	08 %25	04 12,5%	32 %100
أنثى	04 12,5%	21 65,62%	07 %21,87	32 %100

يوضح الجدول رقم ( ): شدة درجات حسب متغير الجنس حيث سجلنا نسبة **62,5%** في الذكور و هي شديدة و كذلك نسبة **25%** متوسطة بالإضافة إلى أقل نسبة **12,5%** و هي ضعيفة، و كذلك سجلنا بالنسبة للإناث أعلى نسبة **65,62%** و هي في المتوسطة بالإضافة إلى نسبة **21,87%** و هي ضعيفة و الشديدة سجلت أقل نسبة **12,5%** و منه نستنتج أن نسبة الذكور أكثر من الإناث حسب الدراسة و عرض النتائج.

عرض نتائج الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأب:

الجدول رقم (32): يوضح شدة الدرجات حسب متغير المستوى التعليمي للأب:

المستوى التعليمي للأب	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
ابتدائي	02 %100	00 00	00 00	02 100%
متوسط	04 %66,66	02 %33,33	00 00	06 100%
ثانوي	01 %10	07 %70	02 %20	10 100%
جامعي	22 %43,13	20 %39,21	09 %17,64	51 100%

يوضح الجدول رقم ( ) شدة درجات حسب متغير المستوى التعليمي للأب حيث سجلت في الطور الابتدائي نسبة **100%** فقط و هي شديدة و في الطور الابتدائي نسبة **66,66%** في الشديدة و متوسطة بنسبة **33,33%** و كذلك سجلنا في الطور الثانوي نسبة **70%** في المتوسط و **20%** في الضعيفة و **10%** شديدة و في الطور الجامعي سجلنا في الشديدة أكبر نسبة **43,13%** و تليها نسبة **39,21%** في المتوسط و أقل نسبة في **17,64%** في ضعيفة و منه نستنتج أن المستوى التعليمي للأب هو جامعي

عرض نتائج الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي:

جدول رقم (33): يوضح شدة الدرجات حسب متغير المستوى التعليمي:

المستوى التعليمي	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
سنة أولى متوسط	06 %37,5	09 %56,25	01 %06,25	16 100%
سنة ثانية متوسط	07 %43,75	08 %50	01 %06,25	16 100%
سنة ثالثة متوسط	05 %31,25	08 %50	03 %18,75	16 100%
سنة رابعة متوسط	06 %37,5	04 %25	06 %37,5	16 100%

يوضح الجدول رقم (33) شدة درجات حسب متغير المستوى التعليمي حيث سجلنا في السنة الأولى متوسط **56,25%** في المتوسط و نسبة **37,5%** في الشديدة و كذلك نسبة **06,25%** و هي أقل نسبة سجلت في الضعيفة، و بالنسبة للسنة ثانية متوسطة سجلنا أكبر نسبة **50%** في المتوسط و تليها نسبة **43,75%** في الشديدة و كذلك **06,25%** في الضعيفة أما بالنسبة للسنة الثالثة متوسط سجلنا أكبر نسبة ب **50%** في المتوسط و كذلك نسبة **31,25%** في الشديدة و نسبة **18,75%** في الضعيفة كأقل نسبة و أخيراً سجلنا في السنة الرابعة سجلنا نسبة مماثلة هي **37,5%** في شديدة و ضعيفة و أقل نسبة **25%** في المتوسطة

عرض نتائج الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي للأم:

جدول رقم (34): يوضح شدة الدرجات حسب متغير المستوى التعليمي للأم:

المستوى التعليمي للأم	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
إبتدائي	02 %40	02 %40	01 %20	05 100%
متوسط	05 %55,55	03 %33,33	01 %11,11	09 100%
ثانوي	02 %25	04 %50	02 %25	08 100%
جامعي	16 %37,2	20 %46,51	07 %16,27	43 100%

يوضح الجدول رقم ( ) شدة درجات حسب متغير المستوى التعليمي للأم حيث سجلنا في الابتدائي نسبة مماثلة و هي **40%** في كل من الشديدة و المتوسطة أما بالنسبة للضعيفة نسبة **20%** و سجلنا في طور المتوسط أكبر نسبة تمثلت ب **55,55%** في الشديدة و **33,33%** في المتوسطة و أقل نسبة **11,11%** في الضعيفة، و كذلك سجلنا في الطور الثانوي أكبر نسبة **50%** و هي في المتوسطة و نسبة متماثلة ب **25%** في كل من الشديدة و الضعيفة، و أخيرا سجلنا في الطور الجامعي أكبر نسبة في المتوسطة التي قدرت ب **46,51%** و تليها نسبة **37,2%** في شديدة و أقل نسبة هي **16,27%** سجلت في الضعيفة و منه نستنتج أن المستوى التعليمي للأم هو مستوى جامعي حسب الجدول

عرض نتائج الدراسة حسب متغير السن:

جدول رقم (35): يوضح شدة الدرجات حسب متغير السن :

السن	شديدة	متوسطة	ضعيفة	المجموع
[11-16]	24 %37,5	29 %45,31	11 %17,18	64 %100
[16- 20]	00 00	00 00	00 00	00 00
أكثر من 20 سنة	00 00	00 00	00 00	00 00

يوضح الجدول رقم ( ) شدة درجات حسب متغير السن سجلنا في سن **[11-16]** نسبة الأكبر **45,31%** في المتوسط و نسبة **37,5%** في الشديدة و أقل نسبة **17,18%** في الضعيفة و منه نستنتج أن سن أفراد العينة محدود فقط بين سن 11 و سن 16 في كل المستويات.

9- تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضيات:

9-1: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية العامة:

- **الفرضية العامة:** يوجد هناك استخدام مفرط للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين
- من خلال جدول رقم (14) و (36) يتبين أن الأفراد (53) فرد شديدي الشدة بنسبة 82.81% مقابل شدة ضعيفة بنسبة 17.18%مقابل (11) فرد .

و من أجل فهم و تحليل النتائج عمدنا إلى معالجة درجات الأفراد ذات الشدة المتوسطة تم توزيعها بين شدة قريبة من الضعيفة التي ينحصر مجالها ما بين [15-45] و شدة قريبة من الشديدة التي ينحصر مجالها بين [46-75] فكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (36) يمثل شدة درجات عينة الدراسة :

الشدة	معدل ضعيف[15-45]	معدل شديد [46-75]	المجموع
عينة الدراسة الميدانية	11 %17,18	53 %82,81	64 100%

- و من خلال النتائج للجدول سجلنا نسبة 82,81% مقابل 53 فرد في معدل الشديدة و كذلك سجلنا 17,18% مقابل 11 فرد في معدل الضعيفة و من هنا نستنتج أن الفرضية العامة التي تنص على أنه يوجد هناك إستخدام مفرط للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين قد تحققت

9-2: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الأولى:

- **الفرضية الجزئية الأولى:** هناك إختلاف في إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير الجنس.
- من خلال الجدول رقم (14) و رقم (37) يتبين أن 23 فرد في معدل الشديدة بالنسبة للذكور بنسبة 71,87% و في معدل الضعيفة 09 أفراد مقابل نسبة 71,87% و أيضا بالنسبة للإناث سجلنا 20 فرد مقابل نسبة 62,5% في معدل الشديدة و في معدل الضعيفة نسبة 37,5% مقابل 12 فرد.

و من أجل فهم و تحليل النتائج عمدنا إلى معالجة درجات الأفراد ذات شدة المتوسط ثم توزيعها بين شدة قريبة من الضعيفة التي تنحصر مجالها ما بين [15-45] و شدة قريبة من الشديدة التي تنحصر مجالها بين [46-75] فكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (37): يمثل شدة درجات عينة الدراسة لمتغير الجنس :

الشدة	معدل ضعيف[15-45]	معدل شديد [46-75]	المجموع
ذكر	09 %28,12	23 %71,87	32 %100
أنثى	12 %37,5	20 %62,5	32 %100

- من خلال الجدول نستنتج أن الفرضية الجزئية الأولى التي تنص على أن هناك إختلاف استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين حسب متغير الجنس لم تتحقق.

9-3: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الثانية:

- **الفرضية الجزئية الثانية:** هناك اختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي.

من خلال الجدول رقم (14) و رقم (38) يتبين أن في السنة الأولى 03 أفراد مقابل نسبة 56,25% في معدل شديدة و 07 أفراد مقابل نسبة 43,75% في معدل ضعيف، و في السنة الثانية سجلنا 11 فرد في ضعيفة مقابل نسبة 68,75% و في معدل الشديدة 05 أفراد بنسبة 31,25% و في السنة الثالثة سجلنا في الضعيفة 09 أفراد مقابل نسبة 56,25% و في الشديدة 07 أفراد بنسبة 43,75%

و من أجل فهم و تحليل النتائج عمدنا إلى معالجة درجات الأفراد ذات شدة المتوسطة ثم توزيعها بين شدة قريبة من الضعيفة تنحصر في مجال [15-45] و شدة قريبة من الشديدة في مجال [46-75] فكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (38): يمثل درجات عينة الدراسة لمتغير المستوى التعليمي:

الشدة / المستوى التعليمي	معدل ضعيف[15-45]	معدل شديد [46-75]	المجموع
سنة أولى متوسط	07 43,75%	09 56,25%	16 100%
سنة ثانية متوسط	11 68,75%	05 31,25%	16 100%
سنة ثالثة متوسط	09 56,25%	07 43,75%	16 100%
سنة رابعة متوسط	07 43,75%	09 56,25%	16 100%

و من هنا نستنتج أن الفرضية الجزئية الثانية التي تنص على أن هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين حسب متغير المستوى التعليمي قد تحققت.

9-4:تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الثالثة:

- **الفرضية الجزئية الثالثة:** هناك اختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين (الأب)

من خلال الجدول رقم (14) و (39) يتبين أن مستوى التعليمي للأب في الابتدائي نسبة فقط 100% مقابل لفردين 02 و هي شديدة و في المتوسط نسبة 83,33% في الشديدة، و في المتوسط مقابل فرد01، و في الثانوي سجلنا 75% مقابل 06 أفراد في الضعيفة و بالإضافة إلى الشديدة 25% مقابل 02 أفراد و في الطور الجامعي سجلنا 53,33% مقابل 24 في معدل الشديدة و في معدل الضعيفة سجلنا نسبة 46,66% مقابل 21 فرد.

و من أجل فهم تحليل النتائج عمدنا توزيع الدرجات إلى شدة قريبة من الضعيفة التي تنحصر [15-45] و شدة قريبة من الشديد تنحصر بين مجال [46-75].

جدول رقم (39): يمثل شدة الدرجات عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي (للأب):

الشدة / المستوى التعليمي للأب	معدل ضعيف[15-45]	معدل شديد [46-75]	المجموع
إبتدائي	00 00%	02 100%	02 100%
متوسط	01 16,66%	05 83,33%	06 100%
ثانوي	06 75%	02 25%	08 100%
جامعي	21 46 ,66%	24 53,33%	45 100%

و من خلال الجدول نستنتج أن الفرضية الثالثة التي تنص على أن هناك إختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين (للأب) قد تحققت

9-5: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الثالثة:

الفرضية الجزئية الثالثة: استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين (الأم).

من خلال الجدول رقم (14) و (40) يتبين أن المستوى التعليمي للأم في الابتدائي نسبة 60% مقابل 03 أفراد في معدل الضعيفة و كذلك في معدل الشديدة 40% مقابل 02 فرد، و في المتوسط 77,77% مقابل 07 أشخاص في معدل الشديدة و في معدل الشديدة 22,22% مقابل 02 أفراد، و في الثانوي سجلنا نسبة 62,5% مقابل 05 أفراد و هي في معدل الشديدة و 37,5% مقابل 03 أفراد في معدل ضعيفة، في الطور الجامعي سجلنا 54,76% مقابل 23 فرد في معدل

الشديدة و في معدل ضعيفة، و في الطور الجامعي سجلنا 54,76% مقابل 23 فرد في معدل الشديدة و في معدل الضعيفة نسبة 45,23% مقابل 19 فرد.

من أجل فهم تحليل النتائج عمدنا توزيع الشدة إلى قريبة من الضعيفة التي تنحصر في مجال [15-45] قريبة من الشديدة تنحصر بين مجال [46-75].

جدول رقم (40): يوضح درجات عينة الدراسة لمتغير المستوى التعليمي للأم:

الشدة / المستوى التعليمي للأم	معدل ضعيف[15-45]	معدل شديد [46-75]	المجموع
إبتدائي	03 60%	02 %40	05 %100
متوسط	02 %22,22	07 %77,77	09 %100
ثانوي	03 %37,5	05 %62,5	08 %100
جامعي	21 %45 ,23	23 %54,76	42 %100

- و من خلال الجدول نستنتج أن الفرضية الجزئية الثالثة التي تنص على أن هناك اختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي (للأم) قد تحقق.

تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الخامسة :

الفرضية الجزئية الخامسة :استخدام المراهقين للالعاب الالكترونية يرتبط بعادات وانماط الممارسة المواجهة.

جدول رقم (41): يمثل نوع الجهاز المستعملة لعينة الدراسة :

نوع الجهاز	كمبيوتر	الهاتف	المجموع
التكرار	19	45	64
النسبة	%29,68	%70,31	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه بأن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الالكترونية التي يفضل أفراد العينة استخدامها بنسبة 70,31% لأن الهاتف النقال يعتبر وسيلة متطورة و ذكية و سهلة الاستعمال و صغيرة الحجم بإمكان المستخدم أن يحملها معه في أي وقت و في أي مكان و تليها في المرتبة الثانية الكمبيوتر و هي النسبة الأضعف ب 29,68% ذلك أن الكمبيوتر متعدد الاستدعاءات و الاستعمالات و يتخدم للترفيه و التسلية و هي نسبة الأقل في استخدام.

جدول رقم (42): يمثل معدل ممارسة الألعاب الالكترونية أسبوعيا بعينة الدراسة :

معدل الممارسة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	المجموع
التكرار	31	09	16	08	64
النسبة	%48,43	%14,06	%25	%12,5	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه يمثل معدل الألعاب الالكترونية و تمثل النسبة الأكبر في دائما 48,43% حيث أن استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية أكبر و ساعات أما نسبة التي تليها فهي أحيانا بنسبة 25% أما بالنسبة الأقل تمثل نادرا 14,06% أما النسبة الأقل و هي نادرا بنسبة 12,5%.

و منه نستنتج أن تلميذ متوسطة عباس أحمد ولاية الطارف يستخدمون الألعاب الالكترونية لساعات عديدة في الأسبوع.

جدول رقم (43): يمثل المدة المستغرقة في لعب الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة :

المدة المستغرقة	ساعة	ساعتين	ثلاث ساعات	أكثر من 03 ساعات	المجموع
التكرار	08	08	13	35	64
النسبة	%12,5	%12,5	%20,31	%54,68	%100

نلاحظ في الجدول أعلاه الذي يمثل المدة المستغرقة في لعب الألعاب الالكترونية أن النسبة الأكبر تمثل أكثر من 03 ساعات بنسبة 54,68% ذلك أن التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية لعدة ساعات في اليوم أما النسبة التي تليها تمثل 20,31% و هي ثلاث ساعات أما النسبة الأقل تمثل ساعتين بنسبة 12,5% و هي النسبة المتساوية مع ساعة ب 12,5%.

- و منه نستنتج أن تلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية لأكثر من 03 ساعات في اليوم.

الجدول رقم (44): يمثل لماذا نمارس الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة :

لماذا أمارس الألعاب الالكترونية	التسلية	ملء أوقات الفراغ	حب الإكتشاف	المجموع
التكرار	46	30	08	64
النسبة	%40,62	%46,87	%12,5	%100

يمثل الجدول أعلاه أن دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية هو ملء أوقات الفراغ بنسبة 46,87 %و هي أكبر نسبة لأن التلاميذ يحبون ملء الفراغ، أما النسبة التي تليها هي بهدف التسلية بنسبة 40,62%، أما النسبة الأضعف هي حب الاكتشاف بنسبة 12,5%.

و منه نستنتج أن للتلاميذ أوقات فراغ يتسلّون فيها بمختلف الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم (45): يمثل الذي يشدني و يستهويني في لعب الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة :

الذي يستهويني و يشدني	الألعاب	الشخصيات	الصورة	بطل اللعبة	المغامرة	الموسيقى	الربح و الخسارة	المجموع
التكرار	11	09	10	24	10	00	00	64
النسبة	%17,18	%14,06	%15,6	%37,5	%15,6	%00	%00	%100

يمثل الجدول أعلاه الذي يستهويني و يشدني في لعب الألعاب الالكترونية أن النسبة الأكبر هي بطل اللعبة بنسبة 37,5% أما النسبة التي تليها هي الألعاب بنسبة 17,18% و النسبة التي تليها و هي النسبة المتماثلة ب 15,6% و التي تمثل المغامرة و الصورة أما النسب المنعدمة و هي الموسيقى و الربح و الخسارة بنسبة 00%.

الجدول رقم (46): يمثل الذي يعجبني في الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة :

الذي يعجبني في الألعاب	تقمص دور البطل	اختبار الذكاء الشخصي	التدرب على الصبر	التحكم في تحديد مظهر شخصية البطل	المجموع
التكرار	30	24	07	03	64
النسبة	%46,87	%37,5	%10,93	%04,68	%100

يمثل الجدول أعلاه ما الذي يعجبني في لعب الألعاب الالكترونية و هي تقمص دور البطل بنسبة 46,87%، أما النسبة التي تليها هي اختبار الذكاء الشخصي بنسبة 37,5% أما النسبة الأقل هي التدرب على الصبر بنسبة 10,93%، أما النسبة الأضعف فهي التحكم في تحديد مظهر شخصية البطل بنسبة 04,68% .

- و منه نستنتج أن التلاميذ تقمص دور البطل.

الجدول رقم (47): يمثل التصرف عند الانهزام في الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة :

التصرف عند الانهزام	إعادة اللعبة حتى الفوز	ترك اللعبة لفترة تم إعادتها في وقت آخر	اختيار لعبة أخرى	المجموع
التكرار	39	16	09	64
النسبة	%60,93	%25	%14,06	%100

يبين الجدول التالي تصرف عند انهزام من اللعبة و النسبة الأكبر هي إعادة اللعبة حتى الفوز بنسبة 60,93% أما النسبة التي تليها هي ترك اللعبة لفترة ثم إعادتها في وقت لاحق بنسبة 25% أما النسبة الأضعف هي اختيار لعبة أخرى نسبة 14,06%.

و نستنتج أن مختلف التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية و يعيدون اللعبة حتى الفوز و ذلك أنهم يستمرون في اللعب.

الجدول رقم (48): يمثل الألعاب المفضلة لعينة الدراسة :

الألعاب المفضلة	القتالية	المغامرة	الرياضية	الألغاز	السباقات	المجموع
التكرار	32	17	07	08	00	64
النسبة	%50	%26 ,56	%10,93	%12,5	%00	%100

يبين الجدول التالي الألعاب المفضلة و النسبة الأكبر هي الألعاب القتالية بنسبة 50% تليها ألعاب المغامرة بنسبة 26,56% ثم تليها ألعاب الألغاز بنسبة 12,5% أما النسبة الأضعف هي الألعاب الرياضية بنسبة 10,93% أما النسبة الأضعف هي ألعاب السباقات و هي النسبة المنعدمة.

و منه نستنتج أن الألعاب القتالية هي النسبة الأكبر حيث يستخدم التلميذ خاصة الذكور الألعاب القتالية لأنها ألعاب حماسية تفاعلية.

- و منه نستنتج من الجداول رقم (14) و (41) و (42) و (43) و (44) و (45) و (46) و (47) و (48) أن الفرضية الخامسة التي تنص على أن استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، يرتبط بعادات و أنماط الممارسة الموجهة قد تحققت.

6-9: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية الرابعة:

الفرضية الجزئية الرابعة: هناك اختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير السن

من خلال الجدول رقم (14) و رقم (49) يتبين أننا سجلنا 34 فرد مقابل نسبة 53,12% و هي شديدة و 30 فرد مقابل نسبة 46,87% في السن ما بين [11-16] و هي ضعيفة

و من أجل فهم تحليل النتائج عمدنا إلى معالجة درجات الأفراد ذات شدة المتوسطة تم توزيعها إلى شدة قريبة من الضعيفة التي تنحصر مجالها ما بين [46-75] فكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (49): يمثل شدة الدرجات عينة الدراسة حسب متغير السن ;

الشدة / السن	معدل الضعيف [15-45]	معدل الشديدة [46-75]	المجموع
[11-16]	30 46,87%	34 53,12%	64 100%
[16-20]	00 00%	00 00%	00 00%
أكثر من 20 سنة	00 00%	00 00%	00 00%

من خلال تحليل النتائج قد تبين أن الفرضية الجزئية الرابعة التي تنص على أن هناك إختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير السن لم تتحقق

9-7: تحليل و مناقشة نتائج الدراسة الميدانية على ضوء الفرضية الجزئية السادسة:

الفرضية الجزئية رقم 06: هناك علاقة بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية و العزلة الاجتماعية التي يعانون منها.

الجدول رقم (50): يمثل استجابة أفراد العينة على الفقرات

	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المجموع
إستجابة أفراد العينة على الفقرات / معدل إستجابة أفراد العينة على الفقرات	186 / 12	148 / 10	202 / 14	234 / 16	190 / 12	360 / 64
الشدّة	شديدة		متوسطة	ضعيفة		المجموع
	22 / %34,37		14 / %21,8	28 / %43,75		64 / %100

-من خلال الجدول التالي الذي يمثل استجابة أفراد العينة على الفقرات و معدلها فمن خلال التحليل تبينت أن الشدة ضعيفة لأنها قدرت بنسبة 43,75% مقابل ب 28 فرد و كذلك الشديدة قدرت ب 34,37% مقابل 22 فرد و في المتوسطة نسبة 21,87% مقابل 14 فرد

- و منه نستنتج من خلال الفرضية السادسة التي تنص على أن هناك علاقة بين إستخدام المراهقين للألعاب الالكترونية و العزلة الاجتماعية التي يعانون منها لم تتحقق.

- **تحليل نتائج الدراسة على ضوء الدراسات السابقة :**

في تحليلنا للنتائج دراستنا هناك تشابه و نقاط إتفاق بين الدراسة الحالية و الدراسات السابقة التي أخذنا بها في دراستها فمنه أتضح كالتالي :

- ✓ في الدراسة السابقة الأولى اتضحت نتائجها أن معظم أفراد العينة من جنس الذكور و كذلك يوجد فروق بين الذكور و الإناث العينة فيما يخص عادات ممارسة و تطبيق هذه الألعاب و تظهر الإستفادة من هذه الدراسة في الجانب التطبيقي و هذا مكن خلال كيفية و طريقة بناء استمارة الاستبيان ،و لقد استفدنا من هذه الدراسة كونها تتشابه مع دراستنا في المتغير المستقل ألا و هو الألعاب الإلكترونية و نوع الدراسة و منهجيا و أدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الملاحظة وكذلك المقابلة .
- ✓ في الدراسة السابقة الثانية اتضحت نتائجها أن الألعاب الإلكترونية مصر هام ضروري للتسلية و الترفيه و الترويج عن النفس ،هذا ما توافق مع نتائج دراستنا الحالية و كذلك استفدنا من هذه الدراسة في الإطار المفاهيمي للدراسة و تتشابه في متغير الألعاب الإلكترونية و كذلك في المنهج المعتمد المتمثل في المنهج الوصفي.
- ✓ أما بالنسبة للدراسة السابقة الثالثة تناولت دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية و هذا ما تناولناه في دراستنا الحالية و تمت الاستفادة منها في الجانب النظري و كذلك المنهج الوصفي بالإضافة أنها عالجت سلبيا و إيجابيا الألعاب الإلكترونية و بالنسبة للمراهقين و هذا يماثل نفس النتائج التي توصلننا إليها في دراستنا الحالية.

-النتائج العامة للدراسة:

من خلال وصف عينة الدراسة توصلنا إلى النتائج التالية:

- أغلبية أفراد العينة ذكور.
- المستوى التعليمي لأفراد العينة هو سنة أولى و ثانية و ثالثة و رابعة متوسط .
- المستوى التعليمي لأفراد العينة بالنسبة للأب جامعي.
- المستوى التعليمي لأفراد العينة بالنسبة للأم جامعي.
- أغلب أعمار أفراد العينة محصور بين [11-16].
- أغلب الجهاز المستخدم لأفراد العينة في اللعب هو الهاتف النقال.
- أغلبية معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيا هو كل يوم من أيام الأسبوع دائما.
- أغلبية المدة المستغرقة في لعب الألعاب الالكترونية يوميا هي أكثر من 03 ساعات.
- أغلب أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية لملء أوقات الفراغ.
- أغلب ما يشد و يستهوي في لعب الألعاب الالكترونية بالنسبة للأفراد العينة هو بطل اللعبة.
- أغلب ما يعجب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية التي يلعبوها هو تقمص دور البطل.
- أغلب أفراد العينة يتصرفون عند الانهزام في الألعاب الالكترونية يقوموا بإعادة اللعبة حتى الفوز.
- أغلب الألعاب المفضلة لأفراد العينة القتالية.

➢ **و أما فيما يخص النتائج المتحصل عليها من دراستنا الميدانية و التي تم فيها التأكد من تحقق أو عدم تحقق الفرضيات توصلنا إلى الإستنتاجات التالية:**

- هناك استخدام مفرط للألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين.

- ليس هناك اختلاف في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير الجنس.
- هناك اختلاف في استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير المستوى التعليمي.
- هناك اختلاف لاستخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين باختلاف متغير المستوى التعليمي للوالدين (الأب) و (الأم).
- لا يوجد اختلاف لاستخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين حسب متغير السن.
- أنه فعلاً يستخدم المراهقين للألعاب الالكترونية يرتبط بعادات و أنماط الممارسة الموجهة .
- لا يوجد هناك علاقة بين استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية و العزلة الاجتماعية

خاتمة

- **خاتمة :**

تناولت هذه الدراسة أحد مواضيع الشائعة في جل أنحاء العالم غربي أو عربي كان ،و المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية فيما خلق العزلة الاجتماعية لدى المراهقين و هذا انطلاقا من جراء دراسة ميدانية على عينة من المراهقين بولاية الطارف .

حيث يجدر بنا القول أن الألعاب الإلكترونية طريقة أو وسيلة جديدة تواكب العصر فمن خلالها يمكن للمراهق أن يبعث و يكتشف فهذه الأخيرة تحظى بمميزات و خصائص تجعل من المراهقين ملزمين بممارستها و لعبها بما لها من قوة جذب بالنسبة إليهم سواء من الموسيقى أو الإثارة أو المغامرات و التحدي ...الخ .

حيث أصبحوا شبه مدمنين عليها لاندفاعهم و انغماسهم فيها ،حيث أصبحت تأخذ كل تركيزهم و هي بين أيديهم و هذا دون معرفة ما ينجد و عنها من مخاطر و مساوئ ،سواء من الناحية الجسمية أو النفسية ما أدى بالبعض منهم إلى الدخول في دوامة العزلة .

و بهذا فقد كان هدفنا من هذه الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على خلق العزلة لدى المراهقين المتمدرسين في الطور المتوسط من أجل معرفة،دوافع و مؤشرات و أنماط المؤدية لحدوثها ،وبالتالي فقد كانت نتائج الدراسة المتوصل تشير إلى أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية لا تؤثر بشكل كبير و ليس لها دور فعال في إصابة المراهقين بالعزلة مقابل هذا يوجد فعلا استخدام مفرد للألعاب الإلكترونية.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

- وسام سالم نايف :" تأثير الإلكترونية على الطفل) ،دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 07-10 سنة ،بابل ،2015 ، ص 09 .
- فاطمة همان الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلانية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري " ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية باتنة ،رسالة ماجستير ،قسم العلوم الإنسانية و الاجتماعية ،جامعة الحاج لخضر ، باتنة ، 2011 ،2012 ،ص 16 .
- مريم قويدر :" أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ،كلية العلوم السياسية و الاعلام ، جامعة الجزائر 3 ،الجزائر ،2012 ،2012 ، ص 34 .
- الرواجعة عبد الله علي :" أثر برنامج إرشادي في تخفيض الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول في المرحلة الثانوية في الأردن ،الأطروحة دكتوراه ،كلية التربية ،ابن رشد ،جامعة بغداد ،2004 ،ص 04
- عبد الله محمد عادل :"مقياس العزلة الاجتماعية " ، ط 01 ،دار الرشاد ،القاهرة ،2003 ،ص 12 .
- درباقأمين :" المعلومات النفسية و علاقتها بالانسحاب الاجتماعي لدى المراهق " ، مذكرة ماستر ،قسم النفس و الأر طوفوني ،جيجل ،جامعة محمد الصديق بن يحيى،2020 ، ص 48 .
- فانسي كمال صالح :" مقياس العزلة الاجتماعية " ع 33 ،مجلة الارشاد النفسي ،دار المنظومة
- محمد حسين رفاعي العطار :"البيع عبر شبكات الأنترنت " ،دار الجامعة الجديدة ،ط 01 ،الإسكندرية ،مصر ،2007 ،ص 33 .

- عبد الفتاح عارف التميمي :" شبكات الحاسوب و الاتصالات ،دار اليازوري العلمية للنشر و التوزيع ،الأردن ،2010 ،ص 09 .
- محمد عبيد حجاب :" الموسوعة الإعلامية " ،المجلد 04 ،دار الفجر للنشر و التوزيع ، 2003 ، ص 1465 .
- مريم قويدر ،أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل مذكرة لنيل شهادة الماستر ، قسم الإعلام و الاتصال ،كلية العلوم السياسية و الاقتصادية ، تخصص مجتمع المعلومات ،جامعة الجزائر ، 2011-2012
- فاطمة همال : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في المراهقين " رسالة ماجستير " قسم العلوم الإنسانية ، تخص الإعلام و تكنولوجيا الإتصال الحديثة جامعة الحاج لخضر في 2011 |2012 بباتنة
- عبد الله العزيزز الهادق : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض ،رسالة الدكتوراه ، كلية التربية ،جامعة الملك السعود .1431 هـ ،1432
- سورة يوسف ،الآية 12 .
- حنان عبد الحميد العناني :" اللعب عند الأطفال " ، ط 01 ، دار الفكر للطباعة و النشر ،عمان ،الأردن ،2002 ، ص 15 .
- caillais ,h les jeux et les sommés ,Gallimard ,1967 ,p32.
- محمد محمود الخوالدة :" اللعب الشعبي عند الأطفال و دلالاتها التربوية في إنماء شخصيتهم " ط 01 ،دار المسيرة ،عمان ،الأردن ،2003 ، ص 39 .
- محمد محمود العيلة : " الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها " ،ط 01 ،دار المسيرة ، عمان ،الأردن ، 2002 ، ص 18 .
- أحمد فلاق :" الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ،دراسة في القيم و المتغيرات " ،أطروحة دكتوراه ،جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الاعلام ،قسم علوم الاعلام ،قسم علوم الاعلام و الاتصال ،الجزائر ، 2008 ، 2009 ، ص 113 .

- سعاد و هناء ،بن مرزوق نوال :" الألعاب الإلكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ،دراسة ميدانية على عينة من أطفال الابتدائية مقران عبد القادر ،بعين الدقلى، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستير في سوسيولوجيا ،العنف و العلم الجنائي ،جامعة الجيلاني بونعامة ،خميس مليانة ،الجزائر ،2016 ، ص ص 19 ، 20 .
- الحضيف يوسف :"هناك حياة افتراضية رائعة ،جريدة الرياض ، العدد 15226 ، الثلاثاء 16 ربيع الأول 1431 هـ – 02 مارس 2010 ، ص 20 .
- الخليفة ، هند ،الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم و التدريب و التواصل مع الغير ،جريدة الرياض ، 1431 ،الأثنين 2 جمادى الأولى 1430 هـ –27 أفريل 2009 م ، ص 08 ،09 .
- leibnig .G.Wneui essays human understanding cambridage unireorsity –.conceptualigation of semoitices [1] .pariss .canbidge .1992 .p73.74.
- أغيلاس زورقي ،العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية ،دلالات تفاعل إنسان آلة ،دراسة سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكومبيوتر التعليمية ،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ،جامعة الجزائر، الجزائر،2013 ،ص 124 .
- عائشة بلهيش العمري: الألعاب الإلكترونية ،ميزاتها ،أنماطها ،مراحل تصميمها ،مقال إلكتروني ،نشر بتاريخ :2015/10/03 ، على المواقع الإلكترونية :
- http://learning-db-com/index-php/toohs-concept1/746-educatiomabgames – الإطلاع بتاريخ :2023/03/03
- [1] – adams c.k.childhoud and adolescent obesito ;awimrig woro to fighta losibg battle –northest florida medicine journal –vol 57 .2006 .p47 -48 .
- [1]–adams .c.k.chidhood andadolesent obesitre ,p48-49.

- [1]–alem s.weiss–hou video ganesare changing our liees – retrieredon 05–04–2019 – http://www.naplesneus.com/neus/ipublished 06/02/2011.
- خالد أحمد معوض ،الألعاب الإلكترونية التعليمية ،دار المسيرة ،الأردن ،2014 ،ص ص 17 ،18 .
- عايدة حمادة محمد ،2020 :" إدمان الأطفال الألعاب التسلية الإلكترونية و علاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم " ،دراسة من منظور الممارسة العامة ،مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، مج ، 2020 ،ع 20 ، ج 1 ،ص ص 1088، 1118 .
- حازم الحمداني :" الإعلام العربي و العسكري " ،ط01 ،دار أسامة ، عمان ،الأردن ، 2010 ، ص 44 .
- مرزوق عبد الحكيم العادي :" الإعلانات الصحفية " ،دراسة في الاستخدامات و الاشباعات ،ط 01 ، دار الفجر للنشر، القاهرة ، 2004 ، ص 110 .
- هيثم الهيتي :" الإعلام السياسي و الاخباري في الفضائيات "،ط 01 ،عالم أسامة للنشر ،الأردن ،2008 ، ص 24 .
- سيد محمد الطواب :" البحث العلمي أسسه و أساليب " مركز الإسكندرية للكتاب ،الإسكندرية ،2010 ،ص 167 .
- محمد شيا :" مناهج التفكير و قواعد البحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، ط 02 ،مجد المؤسسة الجامعية للدراسات و المقر لبنان ،2008 ، ص 168
- محمد أحمد صوالحة :" علم النفس اللعب " ط 06 ،دار المسير للنشر و التوزيع و الطباعة ،شركة جمال أحمد محمد حين و أخواته ،السعودية ، 2006 ، ص 38 .
- محمد عبد الحميد :" نظريات الاعلام و اتجاهات التأثير " ، ط 03 ، عالم الكتب ،القاهرة ، 2004 ، ص ص 331 ، 333 .

- صلاح الدين حمدي محمد عبد السواك :" فعالية التدعيم الاجتماعي من الرفاق الثيار في حفظ سلوك الانعزالي للطفل ،دكتور الفلسفة ، في التربية جامعة الرفايف ،كلية التربية ،قسم الصحة ، 2003 ، ص 20
- صلاح الدين حمدي عبد العمال ،فعالية التدعيم الاجتماعي من الرفاق و إنتشار فغي حفظ السلوك الإنعزالي للطفل ، ص ص 20 ،21 .
- نانسيثمال صالح ،مقياس العزلة الاجتماعية /مجلة الارشاد النفسي ، المجلد 01 ، ع 33 ، مصر ، ص 506
- حيدر كريم سكر :" العزلة الاجتماعية لدى طلب المرحلة الاعدادية "،مجلة كلية التربية الإنسنية ،ع 48 ، 2006 ، ثلية التربية ،مصر، ص 120 .
- خرباش هدى و آخرون :" العزلة الوحدانية و الاجتماعية لدى الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات ،مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية الجزء الأول ،المجلد 09 ، ع 02 ، جدويلية ، الجزائر ، ص 89 .
- رفعت محمود بهجات محمد : " مناهج تربية الطفل " ، ط 01 ، دار خليل للنشر ،القاهرة ، 2008 ، ص 35 .
- سوزان عبد الله : " العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض " ، مجلة كلية التربية للبنات ، ع 23 ، المجلد 2012 ، ص 4 ، 1162 .
- رأفت محمد بشتاق سيكولوجيا ظنال ،دراسة في سلوك الأطفال و اضطراباتهم النفسية ، ط 2 ،لبنان ،بيروت ، ص 85 .
- محمد محمود عبد الله :" المراهقة وكيف تتعامل مع المراهقين "، ط 01 ،دار المعارف ،عمان ،2014 ، ص ص 8 ،9 .
- حمداوي جميل (د س) :" المراهقة ،خصائصها ومشاكلها و حلولها " ، ص 05
- [1]– عبد العالي الجسيماني :" سيكولوجية الطفولة والمراهقة و ثقافتها الأساسية "،دار البيضاء للعلوم ،لبنان ،1994 ، ص 194 .
- محد رضا بشير و آخرون :" تربية الناشيء للمسلم بين المخاطر و الأعمال " ،القاهرة،2004 ، ص 08

- علي فاتح الهمداوي :" علم نفس النمو و الطفولة و المراهقة "ط 08 ،دار الكتاب الجامعي ،الامارات ،2016 ، ص 259 .
- محي الدين مختار :" محاضرات في علم النفس الاجتماعي " ،ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر،1982 ، ص 194 .
- ريتا عبدو : " لماذا تكون مرحلة المراهقة صعبة نفسيا " ،الموقع الرسمي
- www.sahati.com بتاريخ 2022/03/19 ، 23.37 سا ، ص 02 .
- حلم عبد السلام زهران :" علم النفس النمو" ط 05 ،عالم الكتب للنشر ، القاهرة،1995 ،ص 297 .
- محي الدين مختار :" محاضرات في علم النفس الاجتماعي" ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،1982 ، ص 331 .
- زهران عبد السلام :"علم النفس النمو (الطفولة و المراهقة) ،دار المعارف للنشر و توزيع ،القاهرة ،1986 ،ص ص 58 ، 59 .
- [1]– schemer r–m–does para craftwearfakenalygansgender and role,2001,p.p2221 –226 .
- بكة عبد القادر :" ألعاب الفيديو و انعكاساتها على مستوى التشغيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدة التلاميذ المراهقين ،مذكرة لنيل شهادة ماستر ،قسم النشاط البدني و الرياضي و التربوي ،كلية علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ،جامعة قاصدي مرباح ،ورقلة ،2015 ،ص 19 .
- محمد عادل خطاب :النشاط الترويجي و مراجعه ملتزم للطبع و النشر ،مكتبة القاهرة الحديثة ، د ت ، ص 60 .
- الحولي أمين أنور الخولي :الرياضة و المجتمع سلسلة عالم المعرفة " الكويت ، ص 32
- ساعي محمد طعم ، علم نفس النمو ، ط 01 ،دار الفكر ،الأردن ، 2004 ، ص 344 .
- [1]– ricgardchautio ,psychalagie de l’alalescence ,esitionestia ,paris ,1982 ,p23 –25 .

- عزت حجازي : " الشباب العددي ، و مشكلاته عالم المعرفة ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأداب ،الكويت ،1985 ، ص 41 .
- عيش فاطمة، اضطراب و إجهاد ما بعد السرعة لدى المرأة المصنفة زواجيا، مذكرة ماستار، بسكرة جامعة محمد خيضر 2017-42-43
- محي الدين مختار، بعض تقنيات البحث و كتابة البحث و كتابة التقرير، مجلة العلوم الإنسانية، عدد خلص منشؤات جامعة قسنطينة، الجزائر، 1995ص48
- مصطفى مكي، البحث العلمي آدابه و قواعده و مناهجه، دار هومة للنشر و التوزيع، الجزائر، ص14،15
- عمار بوحوش، محمد محمود التنينات مناهج البحث العلمي و طرق و إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية ط7، الجزائر، 2014، ص13
- خالد حامد، منهجية البحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية، جسور للنشر و التوزيع، ط2، الجزائر، 2012، ص47
- منور أو سرير أرشيد بوعافية، أسس منهجية البحث العلمي فالعلوم الاقتصادية و إدارة الأعمال، ط1، 2011، ص65-66
- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، د ط، دار القمة للنشر، الجزائر، 2004، ص298
- عامر إبراهيم ضد فند ليجي، منهجية البحث العلمي، ط، دار الباروزي العامية للنشر، عمان 2012، ص186
- مروان عبد الحميد إبراهيم :أسس البحث العلمي ،إعداد الرسائل الجامعية ، ط 01 ،الأردن ،2000 ،ص 36 .
- صمد عبيدات ،محمد أبو ناصر و أخرون :منهجية البحث العلمي و القواعد و المراحل التنفيذية ،دار وائل للنشر و التوزيع ،الأردن ، 1996 ، ص 83 ،84
- هناء عاشور ،القنوات الفضاضة و دورها في الدعم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نمو نجاعة ،مذكرة ماجستير ،قسم علوم اجتماعية و إنسانية، جامعة العربي بن مهدي ، 2013 ،ص 34

- إبراهيم مروان عبد الحميد ،أسس البحث العلمي للإعداد الرسائل الجامعية، ط 01 ،مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع ،عمان ، 2000 ،ص 89
- الخياط ماجد محمود :أساسيات البحوث الكمية و النوعية في العلوم الاجتماعية ،دار الراية للنشر و التوزيع ،الأردن ، 2009 ، ص 107 .
- ربحي محمد عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي للنظرية و التطبيق، ط5، دار الصفاء 2011،ص221
- محمد سيد فهمي، طريقة العمل مع الجماعات بين النظرية و التطبيق، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية 1998، ص15
- إبراهيم مصطفى، وآخرون المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا، 1972، ص982
- عامر إبراهيم القتدليجي، البحث العلمي في الصحافة و الإعلام، ط1، دار الطلبة، عمان 2015ص178
- عبد الرحمان محمد السعدلي و آخرون، مدخل إلى البحث العلمي (المفاهيم و الأسس، الإجراءات التقويم) د ط، دار الكتاب بالحديث و النشر، القاهرة، 2013، ص79

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جـامعة الشاذلي بن جديد- الطارف

كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية

قسم: علم اجتماع

استمارة مذكرة حول :

الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنات و علاقتها بالعزلة الإجتماعية (المراهقين)

دراسة ميدانية على عينة من متوسطة عباس أحمد –الطارف–

بغرض إتمام مذكرة تخرج مكملة لنيل شهادة الماستر علم اجتماع

تخصص علم اجتماع اتصال

من إعداد الطالبتان:

- ماضي خلود
- نجوعة إيمان

تحت إشراف الأستاذ :

د. مُحَّد فوضيل

ملاحظة هامة :

نضع بين أيديكم هذه الاستمارة راجين منكم الإجابة بجدية على هذه الأسئلة

يرجى منكم ملئ الاستمارة بوضع العلامة (×) أمام الإجابة المختارة

و إجابتكم سوف تبقى سرية لأغراض علمية

السنة الجامعية : 2023/2022

الاستمارة

➢ البيانات الشخصية :

1-الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

2- المستوى التعليمي:

- سنة أولى متوسط ☐
- سنة ثانية متوسط ☐
- سنة ثالثة متوسط ☐
- سنة رابعة متوسط ☐

3-المستوى التعليمي للأب :

غير متعلم ☐ إبتدائي ☐ متوسط ☐

ثانوي ☐ جامعي ☐

4-المستوى التعليمي للأم :

غير متعلم ☐ إبتدائي ☐ متوسط ☐

ثانوي ☐ جامعي ☐

5-السن :

(11-16) ☐ (16-20) ☐ أكثر من 20 سنة ☐

➢ **المحو الأول : عادات و أنماط الممارسة للألعاب الإلكترونية**

6-نوع الجهاز المستخدم في اللعب :

كمبيوتر ☐ هاتف نقال ☐

7-ما هو معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية أسبوعيا ؟

كل يوم من أيام الأسبوع (دائما) ☐ مرة واحدة في الأسبوع (نادرا) ☐

من 04-05 أيام في الأسبوع ☐ من 02-03 أيام (أحيانا) ☐

8-ما هي المدة المستغرقة في لعب الألعاب الإلكترونية يوميا؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أكثر من 03 ساعات ☐

➢ **المحور الثاني : دوافع الإقبال على ممارسة الألعاب الإلكترونية :**

9- لماذا تمارس لألعاب الإلكترونية ؟

التسلية ☐ مل أوقات الفراغ ☐ حب الاكتشاف ☐

10-ما الذي يستهويك ويشدك في لعب الألعاب الإلكترونية؟

الألعاب ☐ الشخصيات ☐ الصورة ☐

بطل اللعبة ☐ المغامرة ☐ الموسيقى ☐

الربح و الخسارة ☐

11-ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها ؟

تقمص دور البطل ☐ اختبار الذكاء الشخصي ☐ التدرب على الصبر ☐

التحكم في تحديد مظهر شخصية البطل ☐

12- ما هو تصرفك عند الإنهزام في الألعاب الإلكترونية ؟

إعادة اللعبة حتى الفوز ☐ ترك اللعبة لفترة ثم إعادتها في وقت آخر ☐

إختيار لعبة أخرى ☐

13- ما هي ألعابك المفضلة ؟

القتالية ☐ المغامرة ☐ الرياضية ☐

الألغاز ☐ السباقات ☐

➢ **المحور الثالث : علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة :**

الرقم	الفقرات	أوافق بشدة	أوافق	لا أدري	لا أوافق	لا أوافق بشدة
01	لا أتوقف بمفردي عن اللعب بل أحتاج إلى الوالدين أو أحدى الإخوة لإيقافي					
02	كثيرة ما أحس بالقلق و التوتر حين لا ألعب الألعاب الإلكترونية					
03	أجد الراحة النفسية و أنا ألعب الألعاب الإلكترونية					
04	أعاني من الأرق (قلة النوم) من فرط اللعب					
05	أشعر بالعزلة عند ممارسة الألعاب الالكترونية					
06	أراني شارد الذهن و أفكر بالألعاب الإلكترونية أثناء وجودي في القسم					
07	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء تواجدك ضمن جماعة الأصدقاء					
08	أمارس الألعاب الإلكترونية على حساب واجبات المدرسية					
09	أمارس الألعاب الإلكترونية على حساب واجبات الأكل					
10	أمارس الألعاب الإلكترونية على حساب العبادات كالصلاة					
11	أمارس الألعاب الإلكترونية بالرغم من تواجدي ضمن الجماعات و الحفلات الأسرية					
12	أخشى من الكآبة من فرط اللعب بالألعاب الالكترونية					
13	الانهزام في اللعبة يولد لدي الإحساس بالنقص و قلة الثقة					
14	أعبر عن ذاتي من خلال اللعب					
15	**لا أحس بالملل من كثرة اللعب**					