وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عمار ثليجي– الأغواط–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علم الإجتماع

الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بطلبة الطور الثانوي

دراسة ميدانية على عينة من طلبة ثانوية عمر ادريس قصر الحيران

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الإجتماع

تخصص : علم إجتماع الإتصال

من إعداد الطالب :
- بوعزارة بشير

تحت إشراف الأستاذ :
د/ أحمد حجاج

السنـة الجـامــعيــة : 2019- 2020

شكر وتقدير

الحمد الله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد الله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد الله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد الله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد الله رب العالمين

الحمد الله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله
أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف الدكتور حجاج أحمد
لقبوله الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعه الكبير
ورحابة صدره وإصراره على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة ،
وعلى النصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل بها
كما أتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدني في إنجاز
هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

إهداء

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا، إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان إلى صاحبة القلب الرؤوف أمي الغالية حفظها الله إلى من دعمي في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله اتمنى له الشفاء العاجل

إلى كل افراد عائلتي وكل من ساندني في اتمام هذا العمل

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية عمر ادريس بمدينة قصر الحيران ، ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ماهي الأثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من خلال عينة الدراسة؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

1-ماهي أساليب (عادات) إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين ؟

2-ماهي دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة ؟

3--ماهي حاجات إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين ؟

4--ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة ؟

5--ماهي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على عينة البحث ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها :

التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على المراهقين ، حيث أعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من
المراهقين بمدينة قصر الحيران ذكورا واناث كعينة قصديه، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

-أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية دائما.

- أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه.

- أن اغلب يفضلون العاب المغامرة.

- الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي

- الأفراط في إستخدام الألعاب الإلكترونية وعدم التحكم في الوقت.

الكلمات المفتاحية:

اثر – اللعب– الألعاب الالكترونية–المراهق

Résumé de l'étude:

L'objectif de cette étude est d'étudier l'impact des jeux électroniques sur Internet sur les adolescents en conduisant une étude de terrain sur un échantillon d'élèves du secondaire du omar idris , dans laquelle nous avons tenté de répondre à la question principale:

Quels sont les effets du jeu en ligne sur les adolescents via l'échantillon de l'étude?

Une série de sous-questions ont été incluses:

1. Quelles sont les habitudes d'utilisation des jeux électroniques pour les adolescents?
2. Quels sont les motifs pour jouer à des jeux électroniques dans l'échantillon de l'étude?
3 - Quels sont les besoins d'utilisation des jeux électroniques par les adolescents?
4. Quels sont les effets positifs des jeux électroniques sur l'échantillon étudié?
5- Quels sont les effets négatifs des jeux électroniques sur l'échantillon de recherche?

En plus de déterminer les objectifs de l'étude, le plus important étant d'identifier l'impact des jeux électroniques sur Internet sur les adolescents, sur la base de la méthode d'enquête et de la méthode d'enquête par sondage, et de l'utilisation de l'un des outils de collecte de données du formulaire de questionnaire, Dans la ville de ksar el hiran, l'homme et la femme constituaient un échantillon de quota prévu; dans cette dernière, l'étude a atteint les résultats les plus importants:

- La plupart des étudiants utilisent toujours des jeux électroniques.
- La plupart des élèves utilisent des jeux électroniques pour se divertir et se divertir.
- La plupart préfèrent les jeux d'aventure.
- Les jeux sur téléphones intelligents affectent les résultats d'apprentissage.
- Utilisation excessive de jeux électroniques et manque de contrôle du temps.

Mots-clés: Effet – jouer- les jeu électoniques - adolescent

خـــطـة الـــدراســـــة

مـــقدمـة

I الجـــانـــب المنهجي لـدراسـة

1- مشكلة الـدراسة

2- تساؤلات وأهداف الدراسة

3- أهمية وأسباب إختيار الموضوع

4- طبيعة الدراسة ومنهج البحث

5- مجتمع البحث واختيار العينة

6- أداة جمع وتحليل البيانات

7- تحديد المصطلحات

8- الدراسات السابقة

II –الجـــانـب النظري

تمهيـد

1- 1- مفهوم اللعب

1-2 - دور اللعب.

1-3- نــظريات اللعب

2- الألعاب الإلكترونية

2-1-تعريف الألعاب الإلكترونية.

2-2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

2-3- أنواع أجهزة والألعاب الإلكترونية

3- المراهقة

3-1- -مفهوم المراهقة.

3-2- خصائص المراهقة

3-3- مشاكل المراهق

4- أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق

4-1-تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون

4-2-البيئة الإجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية

4-3-التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

خـــــلاصـــــــة.

III-الجانب الميداني للدراسة :

تمهيد

1- عرض نتائج وتحليل بيانات عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

2- عرض نتائج وتحليل بيانات دوافع الإقبال على إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف عينة البحث.

3- عرض نتائج وتحليل بيانات أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق من عينة البحث.

4- نتائج العامة للدراسة الميدانية.

خاتمة

مقـدمـة :

برزت في بداية الثمانينات ومع التطور العلمي والتكنولوجي واستخدامات الحاسوب الألعاب الإلكترونية وصارت محط أنظار واهتمام الجميع، ومع نهاية القرن الماضي انتشرت الألعاب الإلكترونية كنموذج للترفيه مختلف عن كل ما سبق من الألعاب الترفيهية، وتميزت تلك الألعاب بعدة مميزات، منها التنوع ما بين ألعاب الإثارة والتنشيط للذكاء والتعليمي، وغيره، ومنها أنها تستهدف جميع الأعمار والفئات، والأهم من ذلك أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة، وهذه الميزة لها جاذبية قوية بالنسبة للأطفال والمراهقين والشباب لأنها تطلب من اللاعب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس بحيث يشعر اللاعب أنه جزء لا يتجزأ من الأحداث وأنه العنصر الأهم في اللعبة

ومجالات هذه الألعاب عديدة، منها: الهواتف المحمولة والحاسوب وشبكة الإنترنت والأجهزة الأخرى

ومع بداية القرن الحالي تطورت تلك الألعاب الإلكترونية بطريقة متلاحقة وسريعة، وأصبحت جزء من يوميات وأوقات الأطفال والمراهقين، وأصبحوا معها متفاعلين نشطاء، لهم مشاركة فعالة ودور حقيقي في إدارتها، مثل (pubg) و (Fortnite). الألعاب الشهيرة حاليا

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين وانجذابهم نحوها وانغماسهم في ذلك العالم الافتراضي أثار اهتمام المختصين في مجال السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي، فقامت دراسات عديدة حول الآثار النفسية والجسدية على المراهقين، والاطلاع على الجوانب الإيجابية والسلبية لتلك العلاقة القوية بين الطرفين، المراهق واللعبة.

جائت هذه الدراسة للبحث عن الآثار الإيجابية والسلبية معا التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على فئة المراهقين و إخترنا كعينة للدراسة تلاميذ ثانوية عمر ادريس مدينة قصر الحيران ، كما إشتملت الدراسة على ثلاث جوانب ، حيث تضمن الجانب الأول تقديم الدراسة من حيث صياغة الإشكالية ، ووضع تساؤلات وأهداف الدراسة التي تسعى لتحقيقها ، مع ذكر أهمية وأسباب إختيار الموضوع ، وتحديد منهج و طبيعة الدراسة ووصف مجتمع وعينة ،كذلك تم تحديد أدوات جمع وتحليل البيانات ، وعرض بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة مع الموضوع ، واختتم هذا الجانب بتحديد مصطلحات الدراسة وتعريفها إجرائية.

أما الجانب الثاني المتعلق بالدراسة النظرية فإشتمل على عنصر اللعب والذي تضمن مفهوم اللعب ودوره في تكوين الطفل ونظرياته ،وعرضنا كذلك في هذا الجانب نشأة وتطور الإلعاب الإلكترونية ، وأنواع الألعاب والأجهزة ، كما عرضنا مفهوم المراهقة وخصائصها وبعض المشاكل التي التي يعاني منها المراهق ، وفي الآخر هذا الجانب تم عرض أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق بين الإيجابياتها وسلبياتها.

أما الجانب الثالث فخصص للدراسة الميدانية التي تضمنت ثلاثة محاور تمثلت أولا في عرض وتحليل ووصف البيانات المتعلقة بعادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف عينة البحث ودوافع وحاجات الإستخدمات وكذا أثر الألعاب الإلكترونية على أفراد العينة، وفي نقطة أخيرة تم عرض النتائج العامة التي توصلت إليها الدراسة.

الجانب المنهجي للدراسة :

1- مشكلة الدراسة

2- تساؤلات وأهداف الدراسة

3- اهمية وأسباب اختيار الموضوع

4- طبيعة الدراسة ومنهج البحث

5- مجتمع البحث واختيار العينة

6- أداة جمع وتحليل البيانات

7- الدراسات السابقة

8- تحديد المصطلحات

1- تحديد مشكلة الدراسة :

تعد المراهقة من أخطر المراحل التي يمر بها الإنسان ضمن أطواره المختلفة التي تتسم بالتجدد المستمر، والترقي في معارج الصعود نحو الكمال الإنساني الرشيد، ومكمن الخطر في هذه المرحلة التي تنتقل بالإنسان من الطفولة إلى الرشد، هي التغيرات في مظاهر النمو المختلفة (الجسمية والفسيولوجية والعقلية والاجتماعية والانفعالية والدينية والخلقية)، ولما يتعرض الإنسان فيها إلى صراعات متعددة، داخلية وخارجية.

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة إستقطاب المراهقين وذلك مما تتصف به من ميزات كوسيلة ترفيهة وأصبحت تحاكى العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها و ممارستها في أي وقت وأي مكان صارت معه وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيراتها إيجابية وسلبية) على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على المراهقين الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار المختلفة الناتجة عنها، حيث هناك قلة الوعي في ممارستها واستخدامها بشكل صحيح ، فباتت هذه الألعاب بالنسبة للمراهقين كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بمحتواها وتقنيتها في الخيال والمغامرة ، وهذا ما جعلنا نتجه نحو طرح الإشكالية التالية:

ماهي الآثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال عينة الدراسة ؟

2-تساؤلات وأهداف الدراسة:

2- 1- تحديد التساؤلات الدراسة:

تحت هذه الإشكالية تندرج التساؤلات التالية:

1-ماهي أساليب (عادات) إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة الدراسة ؟

2-ماهي دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة؟

3-ماهي حاجات إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين ؟

4-ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة ؟

5-ماهي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على عينة البحث ؟

2-2- أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى تقصى أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال تحقيق جملة أهداف:

1- معرفة خصائص العامة والإجتماعية والنفسية لأفراد عينة الدراسة.

2- معرفة دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين عينة البحث والحاجات التي تشبعها.

3- معرفة أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى عينة الدراسة

4- معرفة المشكلات النفسية والإجتماعية بين المراهقين مستخدمي الألعاب الإلكترونية.

5- معرفة ان كان هناك فروق بين الجنسين عينة الدراسة في إستخدام الألعاب الإلكترونية

6 – معرفة درجة إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية ودرجة التعلق بها كونها ظاهرة جديدة في المجتمع الجزائري

7- معرفة الآثار الايجابية والسلبية (الصحية والنفسية والإجتماعية) على عينة الدراسة جراء إستخدام الألعاب الإلكترونية.

3-أهمية الدراسة وأسباب إختيار الموضوع:

3-1- أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة لموضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين من جوانب عدة أبرزها :

- أهمية تأثير الألعاب الإلكترونية بسبب الإنتشار الكبير لها في المجتمع الجزائري.
- أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة، المتمثلة بشريحة المراهقين إذ أن الشريحة تمثل الإنتقال بين فترة الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي ، ومرحلة الشباب التي تتسم بالعطاء والإنتاج، وكذلك تتميز هذه الفئة العمرية بسهولة الإنقياد وذلك لقلة خبرتهم فيقعون تحت الأخطار.
- فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على الجمهور عموما، وعلى عينة الدراسة بصورة خاصة

-الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية،يقوم بتطبيقها شريحة المراهقين وأولياء الأمور والجهات الرسمية، للإستخدام الأفضل للألعاب الإلكترونية.

3-2- أسباب إختيار موضوع الدراسة:

أ- الأسباب الموضوعية:

- أهمية الموضوع البالغة على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائرى فقط.
- قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه.
- جدة وجدية موضوع الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على المراهقين .

ب- الأسباب الذاتية:

- الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين.
- معرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العالم وخاصة في الجزائر.
- معرفة آثار وسلوكيات المراهقين على وجه الخصوص.
- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب والأفكار والتوجيهات التي تروجها في أفكار المراهقين.

– معرفة الأفكار والقيم التي تحاول غرسها في الأوساط الإجتماعية والتي تجعل المراهقين يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية.

4– طبيعة الدراسة ومنهج البحث:

إن إختيار المنهج المسحي الوصفي يخضع لطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي تفرض على الباحث ذلك، وبما أن موضوع دراستنا يهدف إلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين المستخدمين لها ، فإننا إتبعنا هذا المنهج المسحي الوصفي الذي يتعلق ببحث ماهو كائن ولايحكم على الواقع حكما قيميا كونه جيدا أو رديئا.[1]

يهتم المنهج المسحي الوصفي بالتعرف على معالم الظاهرة أو المشكلة وتحديد أسباب وجودها على صورتها القائمة بالفعل ،ويشمل تحليل البيانات وفياسها وتفسيرها، والتوصل إلى وصف دقيق للظاهرة أو المشكلة ونتائجها

ويعرف المنهج المسحي بأنه طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصوريها كميا عن طريق جمع المعلومات مقننة عن المشكلة وتصنيقها وتحليلها واخضاعها للدراسة الدقيقة.[2]

5– مجتمع الدراسة واختيار العينة :

5–1– مجتمع الدراسة :

يتمثل مجتمع البحث في دراستنا في كل المراهقين المتمدرسين في الثانوي بمدينة قصر الحيران لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله كان لزاما علينا أن ندرس عينة منه لذلك استهدفنا بالدراسة ثانوية واحدة ،وتتمثل في ثانوية عمر ادريس التي تضم 754 تلميذ

5–2– عينة الدراسة :

تتكون ثانوية عمر ادريس من 754 تلميذ ،أخذنا منها 100 تلميذ، فكانت العينة المدروسة التي إعتمدنا عليها هي عينة حصصية استهدفنا فيها تلاميذ الأطوار الثلاثة

تعرف العينة الحصصية: على أنها عينة سهلة يمكن اختيارها بسرعة وسهولة حيث يقوم الباحث بتقسيم مجتمع الدراسة إلى فئات ،ثم يختار عددا من أفراد كل فئة بحيث يتناسب مع حجم هذه الفئة في مجتمع البحث، دون أن يلزم نفسه بأية شروط[3].

---

[1]–فوقية حسن رضوان ، منهجية البحث العلمي وتنظيمه، طبعة 1، دار الكتاب الحديث، الأردن، 2008–،ص46.

[2]– عمار بوحوش ومحمد الذنيبات ، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، طبعة1، ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر،1999، ص140.

[3]– موريس أنجرس، ترجمة بوزيد صحراوي كمال، كمال بوشرف، سعيد سبعون، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، طبعة2، دار القصبة للنشر، الجزائر.

6- أدوات جمع وتحليل البيانات :

الاستبيان هو عبارة عن قائمة من الأسئلة التي من خلالها نستطيع جمع بيانات البحث، ويستعمل كثيرا في بحوث العلوم الإجتماعية والإنسانية ،وفي دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة موجهة إلى التلاميذ عينة البحث للإجابة عليها، متعلقة بمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذه الاستمارة وضعت من أجل الإجابة على تساؤلات الإشكالية.

قمنا بتصميم الاستبانة لمعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين حيث تكونت من (16) سؤال ،وتضمنت ثلاثة محاور حيث احتوى المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهق وضم (5) أسئلة، المحور الثاني كان عن دوافع إقبال تلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية واحتوى على (6) أسئلة، ثم المحور الثالث الذي كانت أسئلته عن أثر الألعاب الإلكترونية وتضمن (05) أسئلة، وكذلك أسئلة البيانات الشخصية التي تضمنت (الجنس ،السن ،المستوى الدراسي والمعيشي).

تطبيقا لمعادلة "هولستي" لقياس درجة التجانس بين المحللين والمتمثلة في:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{\text{ن . (متوسط الاتفاق)}}{1 + (\text{ن}-1) \text{ .(متوسط الاتفاق بين المحللين)}}$$

وكانت النتائج بناء على ذلك كالتالي"

نسبة الاتفاق بين المرمزين:أ وب وث

$$\frac{15+13+11}{3} = 13.33$$

$$\text{متوسط الاتفاق كان:} \frac{13.33}{16} = 0.83$$

وبالتالي حصلنا على معامل ثبات يقدر ب:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2.49}{2.66} = \frac{0.83\times3}{(0.83\times3+1)+1} = \mathbf{0.91}$$

تؤكد هذه النسبة على صلاحية أدوات التحليل المستخدمة في هذه الدراسة. و للتأكد من صدق الأداة المستخدمة قمنا باستخدام طريقة الاختبار بتوزيعها بتوزيعها وتطبيقها على عينة تجريبية مكونة من (15) تلميذ من المجتمع خارج عينة الدراسة، وبعد مرور أسبوعين قمنا بتطبيق أداة الدراسة مرة أخرى على العينة نفسها.

7- تحديد المصطلحات :

7-1- تعريف الأثر :

- **لغة:** جمع آثار،علامات أو وشم متخلف من شيء ما،"آثار أقدام"،"آثار عجلات ،الرمل"،عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء "أثر يؤدي إلى تغيرات.[1]

- **اصطلاحا :**هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف إستمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم.[2]

تعرف بأنه : نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما الأثر نتيجة الاتصال ، وهو يقع على المرسل والمتلقى على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق أثر وسائل ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية".[3]

إجرائيا : هو التغيرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة عبر أجهزة الألعاب الإلكترونية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار و الاتجاهات أو السلوكيات.

و نقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل على المراهق نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.

7-2- تعريف الألعاب الإلكترونية :

-إصطلاحا :

---

[1]- المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، طبعة1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000، ص6.

[2]-مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل الماجستير، منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر 03، الجزائر 2012/2011، ص32.

[3]-حسن عماد مكاوي وليلى السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، -(د.ط)، الدارالمصرية اللبنانية، مصر، 2001، ص52.

هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري /الحركي)أو تحد من الامكانيات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .[1] "هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر ، ألعاب الهواتف النقالة ، وألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط يطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابة ، الهواتف النقالة ، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أوبشكل فردي.[2]

-**إجرائيا :** هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهق عبر الأنترنت ويستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية للتسلية وترفيه وملأ الفراغ سواء مع أصدقائه أو أخوته أو بمفرده.

7-3- تعريف المراهقة :

لغة : الذي نقصده بالضبط عندما نقول –إن نجلنا قد وصل إلى مرحلة المراهقة ، أو عندما نقول– إن فلان قد أصبح شابا مراهقا؟ ترجع لفظة المراهقة إلى الفعل العربي (راهق) الذي يعني الإقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق– أي قارب الإحتلام، ورهقت الشيء رهقا قربت منه، والمعنى هنا يشير إلى الاقتراب من النضج والرشد.

اصطلاحا:

في علم النفس يعني الإقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي، ولكنه ليس النضج نفسه، لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والإجتماعي ولكنه لا يصل إلى إكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى09 سنوات، أما الأصل اللاتيني للكلمة فيرجع إلى كلمة ADOLESCERE تعني التدرج نحو النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي والعاطفي أو الوجداني الإنفعالي، ويشير ذلك إلى حقيقة مهمة، وهي أن النمو لا ينتقل من مرحلة إلى مرحلة فجأة، ولكنه تدريجي، ومستمر ومتصل، فالمراهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقا بين عشية وضحاها، ولكنه ينتقل إنتقالا تدريجيا، ويتخذ هذا الإنتقال شكل نمو وتغير في جسمه، وعقله وجدانه، فالمراهقة تعد امتدادا لمرحلة الطفولة، وانكان هذا لايمنع من إمتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة.

إجرائيا:

---

[1]–مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها–دار المسيرة، عمان، 2008، ص31.

[2]–مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، مرجع سبق ذكره–ص34.

هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والإجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الإعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الإجتماعية والدراسية...وهذا البحث يركز على مرحلة التعليم الثانوي التي تقابل حسب التقسيمات المتعارف عليها مرحلة المراهقة الوسطى.

8- الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجرائه

7-1-الدراسات المحلية :

-الدراسة الأولى:

-**"أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الطفل"** رسالة ماجستير من إعداد الباحثة **"مريم قويدر"** بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر -03- أجريت في سنة 2012/2011 بالجزائر

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات الهامة في اللعب ، لذا جاءت هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح مابين 07 إلى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

ماهو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة؟

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية ،من خلال وجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ،مستخدمه في ذلك

- أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الإستبيان والمقابلة والملاحظة

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة ،حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة تتراوح أعمارهم مابين 07 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها

–فقد إحتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها.

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

–الدراسة الثانية :

–"أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري " مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر من إعداد الباحثة **"أميرة مشري"** في علوم الإعلام والاتصال تخصص– اتصال وعلاقات عامة– جامعة العربي بن مهدي أم بواقى سنة 2016–2017.

سعت في الدراسة إلى الكشف عن الأثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي ، ومن خلال دراستها حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

كانت أهداف الدراسة من أهمها :

–التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي ، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا واناث كعينة قصديه ، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

*أن اغلب يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

*الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب[2].

---

[1]– مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ،رسالة ماجستير قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 03–2012/2011، الجزائر.

[2]– أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة ماستر قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهدي أم بواقى سنة 2017\2016.

– الدراسة الثالثة :

"الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري "مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر من إعداد الطالبة " **فاطمة همال** "قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001-2012 بالجزائر

انطلقت الباحثة من إشكالية:

–ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

–ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟

اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي، ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة ذكور إناث.

توصلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

–يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية و ذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، و كان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب34.50 %.

–يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة و أساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة % 51.26 لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

–يعود عدم توفر الانترنيت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأ ولى، وذلك بنسبة % 64.19 من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنيت مقابل % 35.80 سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.

–تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة ، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة % 65 و هو مؤشر أخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

–تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون و ذلك ما أكدته بنسبة 78.74% من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون.

–أكثر الألعاب تداولا و تفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة – ترتيب الصور – سباق السيارات – تلبيس البنات – لعبة الكنز – الصياد – لعبة باربي.

–تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية و المتعة بالنسبة للطفل الجزائري ، ولا يمكن الاستغناءعنها ، و مع توفر هذه الألعاب بأعداد و أنواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة و الجديد فيها و هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة الفصل الثاني و الفصل الثالث ، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في متغير الألعاب الالكترونية و كذلك في المنهج المتبع في الدراسة المتمثل

-الدراسة الرابعة :

أطروحة دكتوراه قدمت سنة 2008 بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال للباحث **أحمد فلاق** بعنوان :"**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو -دراسة في القيم والتأثيرات-**"

وتعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو الأكثر انتشارافي أوساط الأطفال الجزائرين ، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحتي الشكل والمضمون، وجاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

-ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

اعتمدت هذه الدراسة على مسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، وتمت الاستعانة بتقنية تحليل المضمون بالنسبة للجزء المتعلق بدراسة مضامين ألعاب الفيديو، أما فيما يخص تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو فقد تم الاعتماد على الاستمارة الاستبيانية وقد توصل الباحث في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات تخص الجزأين التحليلي والميداني مستخلصا في آخر الدراسة ما يلي:

كانت ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسون،وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة جدا والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون على هذه الألعاب بشكل كبير.

تم التأكد من أن تقنيات تصميم عوالم ألعاب الفيديو خلقت بالفعل ذلك الانغماس الجسماني والعقلي والوجداني الذي جعل الطفل يتقبل بشكل كبير كل ما يقدم له من نماذج سلوك.

فقد تبين أن لعبة الفيديو تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

فالطفل يقوم في لعبة الفيديو بالقتال مع الآخرين دون خوف من الهزيمة، ويمارس مهمات الكبار ليتعلم طبيعة نتائج الأنماط التي يقوم بدورها بتفاعله مع الآخرين.

وكما تم الإشارة إليه في مقدمة الدراسة وفي خطواتها المنهجية فقد حوت هذه الألعاب قيما تعبر عن ثقافة منتجيها .وفرضت طبيعة تلك الألعاب ومضامينها تراتبية معينة للقيم، يتم فيها التركيز على القيم الحركية

---

[1]- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة الماجيستر، قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2001-2012 الجزائر.

ولوحظ أيضا التفاعل الإيجابي للأطفال المدروسين مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو، كما سجل تقييم متماثل من الأطفال للقيم المحتواة في الألعاب، رغم تباين الأدوارالتي يختارونها أو تفرض عليهم، بحيث تعد إيجابية دوما عندهم، سواء تمثلوا دور البطل أو عدوه أو منافسه .وأبرزت الدراسة بذلك أن ألعاب الفيديو ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري .وتؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة .ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها[1].

7-2- الدراسات العربية :

- الدراسة الخامسة :

-"الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة "،من إعداد **"ماجد** محمد الزيودي "، دراسة ماجيستير، قسم التربية- جامعة طيبة- المملكة العربية السعودية

إنطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية في ظل التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر وكذلك الإنتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب الصحية والإجتماعية والثقافية على الأطفال وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال ، وفي ضوء ماسبق تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الأتي:

ما الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية المدينة المنورة ؟

اعتمدت الدراسة على منهج الوصفي المسحي وذلك لملائمة لطبيعة الدراسة الحالية ،كما اعتمد في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان.

كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج:

- هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

---

[1]- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر،2008.

– مواقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب ،إذ هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج إيجابية على صعيد إنماء قدرات ومهارات إدارة الوقت.

– أن محتويات هذه الألعاب ثقافة خطيرة للغاية، كتدمير المساجد ، أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية وتجميد الرموز الدينية الغير الإسلامية أحيانا، التي من ممكن أن تؤثر سلبا على الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال

– الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الإبتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا[1].

– الدراسة السادسة :

– "أثر الألعا الالكترونية على عمليات التذكر وحـ المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفا مرحلة ب ل ل الطفولة المتوسطة في الأردن" من إعداد **"مها ا لشحروري ومحمد عودة الريماوي"** ،دراسات، العلوم التربوية، الأردن 2011.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟**

ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورا واناثا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية.

أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة .كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة[2].

7-3-الدراسات الأجنبية :

–الدراسة السابعة :

– "what kids learn that's postive from playing video games " –ماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب ألعاب الفيديو[3]**–**من إعداد مارك برانسكاي **"marc prensky "** سنة 2002.

---

[1] –ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجيستير، قسم التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية

[2] –مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي، أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، العلوم التربوية، الأردن 2011.

[3] –marc prensky –waht kisd leran that's positve from playing video games–2002.

حيث بينت هذه الدراسة وجود خمس درجات يحدث فيها التعلم في ألعاب الفيديو والكمبيوتر هي: ماذا؟ أين؟ متى؟ وقدمتها – أي الدراسة – بتسمية "درجات تعلم الألعاب " بحيث درست كل درجة لوحدها

توصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج هي:

– توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال في للاستخدام في الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للأطفال.

–أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليست عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة لتخيلات الأطفال ،حيث أن مصممي الألعاب أضافوا اليوم العديد من العناصر التي تكمن الأطفال من توظيف خيالهم وسرد قصصهم

–توجد العديد من الرسائل الإيجابية داخل و خا رج أ لعا ب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل على التحفيز ورفع التحدى والمستوى التعليمي الإدراكي

–الأطفال اليوم يملكون خاصية وميزة التفريق العالم الخيالي عن العالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، والفضل في ذلك يرجع إما إلى أوليائهم أو فئة المراهقين

هذه الدراسة قديمة نسبيا بالمقارنة مع التسارع والتقدم الكبيرين الذين حصلا في مجال الألعاب الإلكترونية وتأثيرها، حيث قدمت الدراسة الجانب الإيجابي فقد وكذا مست الناحية التعليمية لدى الأطفال من خلال ألعاب الفيديو.

وأكثر نتيجة وصلت إليها فيما يخص نفي العنف عن هذه الألعاب هي مغايرة تماما لما وصلت إليه العديد من الدراسات الحديثة من تأكيد لخطورة وشدة.

–الدراسة الثامنة :

أنجزت في جامعة نوتيغهام ترانت سنة 2002 من قبل **مارك غريفيتس** Marc Griffiths بعنوان" The educational benefits of video games : " أي المزايا التعليمية لألعاب الفيديو[1]

حيث قامت هذه الدراسة ، بد راسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث لدراسة أنه من الضروري والمهم أن نقوم بتقييم مدى الأثر الذ تتركه تكنولوجيا الفيديو على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فلهذه الأخيرة تأثير ايجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والأداء.

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددتها في:

أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديموغرافية كالجنس الحالة التعليمة العرق...

[1] – Marc Griffiths, **The educational benefits of video games**, Vol 20, No 3, 2002.

– تساعد ألعاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم، وتزودهم برجع الصدى.

– يمكن استخدام ألعاب الفيديو كأداة للتحقيق في خصائص الفرد كالأهداف المخططة، الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس...

– تقدم لنا ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم.

– تزودنا بعناصر الاندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم.

–تسمح ألعاب الفيديو للمشتركين بالتجارب، الفضول، التحدي، الأمر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين.

–يتعلم الأطفال أن يتفاعلوا مع حساب الأهداف أو النقاط في لعبة من الألعاب ومعرفة

– مهارات القراءة الأساسية من خلال حوار شخصيات ألعاب الفيديو التي تظهر على الشاشة (Play إلعب، Stop...توقف).

– لألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين، يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.

– تساعد ألعاب الفيديو على تحسين صحة الأطفال، حيث أن كثيرا من الألعاب صممت خصيصا للأطفال الذين يعانون من أوضاع صحية متردية كلعبة Packy & Marlon التي صممت خصيصا لتحسين مهارات الاهتمام بالصحة والنفس عند الأطفال المراهقين المصابين بمرض السكري.

عالجت هذه الدراسة مزايا ألعاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في المجال التعليمي الصحي الاجتماعي، مع عدم تعرضها هي أيضا للجانب السلبي لهذه الألعاب.

وساعدتنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية من الناحية الايجابية والتعليمية.

– الدراسة التاسعة :

– أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل **تشوانغ** Chuang و**تشين** Chen بعنوان : "

"Effects of Computer –Based Video Games on Children " تأثير اعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال"[1].

تبحث هذه الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الإشكالية التالية :

هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

عينة الدراسة كانت فئة أطفال اختيار من مدنية تايوان والمقدر عددهم ب115 مشترك(61 أنثى و 54 ذكر).

[1] – Chuang, T-y, and Chen .W.F, **Effect of Computer –Based Video Games on Children** : An Experimentot study Educational Technology and society, 2009.

قد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجريبيين.

حيث قامت الدراسة بعملية اختبار على المجموعتين بالشكل التالي:

-المجموعة الضابطة :التي تتضمن المحتوى :عناصر النار، أصناف النار، تقنيات لقتال بالنار، معلومات السلامة من النار.

-المجموعة التجريبية :اختبرت لعبة تدعى Fire Capitan من أجل المجموعة التجريبية، حيث أن الهدف الأولي لهذه اللعبة هو معرفة الطفل لكل أنواع المها رات والمعرفة أثناء القتال بالنار، وهو ما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية المتمثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يشجع العمليات الإدراكية للأطفال.

وتم الاعتماد في هذه الدراسة على متغيرات مستقلة جاءت كالآتي:

- متغيرات مستقلة جزء أول :اختيا رات متعددة(16 عنصر): يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة : كلمات، تعريفات من خلال سؤال العينة أسئلة من نوع الخيارات المتعددة المتعلقة بموضوع " قتال النار".

- متغيرات مستقلة جزء ثان :(الربط 06 عناصر) :يقيم هذا الجزء قدرة المشتركين على ربط عناصر معينة من القائمة مع السياق المناسب.

- متغيرات مستقلة جزء ثالث :التطبيق(06 عناصر) :يقيس مدى فهم الأطفال ل" :ما الذي "تعلموه من لعبة القتال بالنار؟ حيث تتضمن عمليات القتال بالنار وهذا الاختيار يقيس خطورة النار وكذا السلامة من النار عند اللعب.

- متغيرات مستقلة جزء رابع :الاختبار :والذي تم على المجموعتين كما سبق ذكره

توصلت الدراسة (رغم عدم كفاية التوضيحات)إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية ...وليس التعليمية فقط.

-تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا، فالدراسات العربية والمحلية منها تطرقت إلى الألعاب الإلكترونية ومحاولة معرفة آثارها على فئة الأطفال إضافة إلى دراسة القيم والتأثيرات حيث قدمت فرضيات لابأس بها مع أنها إهتمت فقط بفئة الأطفال إلا أنها تعد دراسات مفيدة واثرت على الموضوع وجعلته أكثر وضوحا من قبل خاصة داخل المجتمع الجزائري وعامة على المجتمع العربي، في حين لم تتناول فئة المراهقين وهي أهم مرحلة في بناء شخصية المراهق حيث لها تأثيرات عليه، أما بالنسبة للدراسات الأجنبية التي تطرقت إلى هذا الموضوع ركزت فقط على إيجابيات الألعاب الإلكترونية مهملة جانبها السلبي، وعليه ومن خلال ما تم التعرض له سابقا نرى أن الدراسة مختلفة عنهم حيث تضمنت أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين وذلك لمعرفة الآثار الإيجابية والسلبية وما تخلفه من آثار نفسية واجتماعية وحتى الصحية، ومنه هذا لا يجعلنا نعتمد بصفة مباشرة في بحثنا على هذه الدراسات.

ومن خلال هذا نرى أن دراستنا توافقت مع بعض الدراسات السابقة واختلفت مع البعض الآخر، كما أفادت في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصورة واضحة ومحددة وبلورة الجانب النظري للدراسة وكيفية توظيفه بما يخدم الدراسة.

– الجـــانـب النظري للدراسة:

– تمهيد

– 1– اللعب

– 1–2 دور اللعب

– 1–3 نظريات اللعب

– الألعاب الإكترونية

– 2–1 نشأت وتطور الألعاب الإلكترونية

– 2–2 أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية

– 3– المراهقة

– 3–1 مفهوم المراهقة

– 3–2 خصائص المراهقة

– 3–3 مشاكل المراهق

4– أثر الألعاب الألكترونية على المراهق

4–1 تأثر المراهق بالألعاب الألكترونية بين الشكل والمضمون

4–2 البيئة الإجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية

4–3 التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

-تمهيد:

لا أحد ينكر ما للتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل،وقدرة عجيبة،في تطور التقنيات وسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل إنشغالات الانسان وسبل نشاطه العلمي، المؤثر في تسير عجلة الحياة واقعها المتعدد الاتجاهات،فلا أحد ينكر أهمية هذه التطورات وغاياتها،ومعطياتها ،فيما أفرزت من وسائل وامكانيات تكنولوجية غاية الأهمية والضرورة والتي فرضت بموجب ذلك سطوتها، وسيطرتها الكاملة على وعي الإنسان ونشاطه وحاجته ، وعلى مجمل فعالياته الفكرية والاقتصادية وما إلى ذلك.

ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين ، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أوالرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية ،كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم. كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

ويعتبر النمو خاصية لدى كل الكائنات الحية وهو عبارة عن تغيرات متجهة نحو تحقيق غرض ضمني هو النضج والكبر فهو سلسلة متتابعة من التغيرات التي تهدف إلى غاية واحدة وهي اكتمال النضج والذي يظهر في كل مرحلة من مراحل العمر المختلفة.

وفي هذا الفصل نتطرق إلى مرحلة هامة وجد حساسة في حياة الإنسان وهي مرحلة المراهقة ونتناول فيها النمو الخارجي للمراهق كالجسم، الشكل، الوزن والنمو الداخلي ونعني بها نمو الوظائف الجسمية، العقلية وكذا النفسية التي تساير تطور حياة المراهق واتساع نطاق بيئته.

وباعتبار المراهقة ليست ظاهرة محدودة ومحصورة في مجتمعات معينة دون غيرها بل أضحت تساير الحياة العامة مشكلة فعلية تواجهها كل المجتمعات بتفاوت خطورتها وعاداتها ودرجة فهمها واستيعابها فهذه المرحلة أصبحت محل دراسة العلماء والمفكرين باختلاف أنماط علمهم

-مفهوم اللعب :

1-1تعريف اللعب :

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم بها الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كاترويح ، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.

يعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم .وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم.
" فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي ."

لغة :اللعب حسب ماورد لسان العرب لابن منظور ضد الجد ، ونقول لعب، يلعب، لعبا وتلعبا وتلعب.

ويقال رجل لعبة أي كثير اللعب، والشطرنج لعبة والنرد لعبة وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

اصطلاحا: النشاط الحر الذي يمارس لذاته وهناك وصف وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أوالتعليمي تكييفي يوافق النفس أو الخارجي الدافع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل

للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمد عنه سبل بناء الذات المتكاملة في ظل الظروف تزداد تعقيدا أو يزداد معه تكيفا [1]

[1]-موقع الإلكتروني، h tt:// www. P8clossroom.net/vb/showthreadodphp، تم زيارته بتاريخ 2020\02\24 على الساعة 20:45.

عرف اللعب في العلوم النفسية :اللعب بأنه فاعلية يجربها الفرد أو الجماعة للمتعة فقد ودون أي حافز آخر

أما **معجم المصطلحات العلوم الإجتماعية** فقد عرف اللعب بأنه إشتراك الفرد نشاط رياضي أو ترويجي، سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها.

في حين عرفه قاموس التربية لمؤلفه **جود Good** بأنه نشاط موجه أو غير موجه به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية الأطفال وشخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية[1].

ومن تعريفات اللعب:أنه النشاط الحر الذي يمارس لذاته واللعب "ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية، فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة، ففي الصغر يميل الطفل إلى اللعب الانفرادي وكلما تقدم به السن زاد ميله إلى اللعب الجماعي.

أضاف **كاليوس** بعدا جديدا في تعريفه للعب مشيرا إلى أنه نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع، أما كيلي فقد **عرف اللعب بأنه:** هو أول نشاط نعبر به عن المرح (fun) ويقول بأن اللعب وسيلة تعبير الفرد عن نفسه.[2]

لقد عبر **روسو** في آرائه التربوية في التربية والتعليم بقوله (لكي نربى الاطفال تربية صحيحة ينبغى على المربين دراسة الاطفال ودراسة عالمهم وميولهم من خلال الملاحظة مايقومون به من ألعاب وممارسات يومية كذلك أن التربية يجب أن ترضى الرغبات والميول). [3]

-**أفلاطون :** باعتباره أول من أدرك القيمة العلمية للعب حيث كان يوزع التفاح على الأطفال ليعلمهم الحساب ، كما يرى أرسطو ضرورة تشجيع الاطفال بالأشياء التي يستعملونها جديا.

عملية دينامكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار تكشف عالم الطفل للتعرف

---

[1]– مفيد نجيب حواشين، زيدان نجيب حواشين– إرشاد الطفل وتوجيهه، طبعة1، دار الفكر للنشر والتوزيع،عمان، 2002،ص15.

[2]–مفيد نجيب حواشين، زيدان نجيب حواشين، مرجع سبق ذكره، ص188.

[3] –See more at, http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf.

حسب عطية محمود، يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تحيط بالطفل والتي تفرض فسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره وجدانه. [2]

واللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي، أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة، والمستوى معقول والأدوار محددة

شويرال (1974) يتحدث عن "علم الظواهر" بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد "معرف" ويتم فيه التساوي بين الذهاب والإياب للحركات في توازن ثابت. [3]

وحسب **"رويرن لغون"** اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية. [4]

-عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة وهو سلوك طوعي ذاتي إختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا،يعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزدداه تعقيدا أو يزداد معه تكيفا. [5]

1- 2 أنواع اللعب:

يوجد اللعب في المجتمع على عدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة وهي كالآتي:

---

[1]- محمد أيوب شحمي، الارشاد النفسي الاجتماعي لدى الأطفال، طبعة1، دار الفكر اللبناني للنشر والتوزيع، 1997، ص153.

[2]- عطية محمود، مجلة علم النفس ، عدد 03، ص43، شهر سبتمبر.

[3] -IRWINHAHN, <L'entraînement Sportif Des Enfants>, Edition VIGOT, 1991,p23.

[4] -H.Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement Secondaire>p18.

[5]-محمد أيوب شحيمي، الارشاد النفسي الاجتماعي لدى الأطفال، مرجع سبق ذكره، ص44.

أ- **اللعب العفوي:**

يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار.

ب-اللعب التربوي:

فهمت المدرسة الفعالة (النشطة) بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي وذلك خاصة عندما يكون الطفل في ريعان نموه بحيث يثير الانتباه، وينمي روح الملاحظة والتعاون، ويمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكات الطفل ويهيئه للحياة الاجتماعية. [1]

ج- اللعب العلاجي:

يستعمل اللعب في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص، حيث أنه لايمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل، ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل (الرسم،الدمى الخشبية، اللعب ... الخ). [2]

3-1 قيمة اللعب:

اللعب أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:

-تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات .

-تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

-تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

---

[1]- H.Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement Secondaire>p18.

[2] - - H.Mouloud, M.Samir,M.Laid ;p18.

-مساعدته على التكيف الاجتماعي.

- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.[1]

4-1 دور اللعب في تكوين الطفل:

اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن "Lee " يقول "لي أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه، وله تأثير من عدة جوانب هي:

أ- الجانب الاجتماعي:

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء، واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي. [2]والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.

ب- الجانب النفسي:

إن المحللين النفسانيين ينظرون إلى اللعب على أنه الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم ذات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي تمر بها، إذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لاتعادله طريقة أخرى. [3]

اللعب يعطي ويعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر P.Mardoka " ويقول المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ ". [4]

ج- الجانب البدني:

---

[1] [2]- إلين وديع فرج، اللعب والشخصية السوية،(د. ط)، بيروت، 1986، ص21.

-M-Boutaba Merhi , « Les jeux comme activité d'évite a l'école fondamental ,sous-la réaction de Mer Bouamna , A U.80.81.ISTS.pp 27-39 .

[3] -محمد حسن علاوي، علم النفس الرياضي، دار المعارف،(د.ط)، القاهرة، 1986، ص 120،121.

[4] -مجلة التربية، العدد 66، ص0، شهر أفريل.

توجد فوائد عديدة للعب تعود على البدن بالإيجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للطفل، لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة، إلى جانب هذا، فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة وتتضح أهمية اللعب في النمو الجسمي.[1]

1-5 تقسيم الألعاب:

يمكن تقسيم الألعاب الرياضية إلى نوعين هما: الألعاب الكبيرة والألعاب الصغيرة والألعاب الشبه الرياضية. أما الألعاب الكبيرة فهي ذلك النوع من الألعاب التي لها قواعد وقوانين متعارف عليها محليا ودوليا، وتحتاج عادة هذه الألعاب إلى مساحات كبيرة لإقامتها ولعدد كبير من الأفراد لممارستها ومزاولتها.أما الالعاب الصغيرة فهي الألعاب التي ليس لها اتحادات دولية أو قوانين ثابتة،ويجب أن لا يغيب عن أذهاننا أن هناك عوامل كثيرة لها أثر كبير في تقسيم الألعاب ومن أهم هذه العوامل نجد:

أ- الجنس:

من المعروف أن هناك ألعابا للبنين تختلف عن العاب البنات، وذلك لاختلاف القوة العضلية والاستعداد الجسمي عند كل منهما، فمثلا نجد أن هناك بعض الألعاب التي يمارسها البنون لا تقبل عليها البنات أو يتعذر ممارستها من قبل البنات وذلك للأسباب السابقة. [2]

ب- السن:

لا شك أن الألعاب التي يمارسها الكبار وينتفعون بها تختلف عن الألعاب التي يمارسها الصغار ويقبلون عليها حيث أن العاب الصغار تطغى عليها النزعة الأنانية والفردية، في الوقت الذي يميل الكبار للواقعية والنشاط الجماعي، أي أن الألعاب تتماشى ومراحل النمو في محاولة إشباع نزعات الفرد في
المراحل المختلفة من حياته.[3]

---

[1] -إلين وديع فرج، اللعب والشخصية السوية، مرجع سبق ذكره،ص 19.

[2] -إلين وديع فرج، المرجع السابق، ص 20.

[3] - فايز مهنا، التربية الرياضية الحديثة- طبعة 1، دار النشر أوتوستراد، دمشق 1985 ، ص 172،176.

ج- البيئة:

للبيئة أثر في تنوع اللعاب واختلافها، فنلاحظ مثلا أن المناطق التي تكسوها الثلوج تمارس نوعا خاصا من الألعاب مثل التزلج على الثلج، وغيرها من الألعاب التي تفرضها ظروف البيئة في الوقت الذي يمارس سكان المناطق المعتدلة ألعاب مختلفة مثل الهوكي وكرة القدم. [1]

د- العوامل الجوية:

إن الألعاب التي تمارس في فترة الشتاء مثل كرة القدم تحتاج إلى كثير من الجهدو النشاط وتتطلب برودة في الجو، وحاجة الجسم إلى بذل بعض الجهد للمحافظة على حرارته، أما الكرة الطائرة مثلا فهي من الألعاب التي يمكن ممارستها في فصل الشتاء فإن هذا النوع من النشاط يصبح من الصعب ممارسته لشدة برودة الجو وما يرافقه من عدم تحمل أصابع الفرد لضربات الكرة وصدماتها.

ذ-عوامل أخرى:

ومن أهم العوامل التي تؤثر بشكل كبير على نوع الألعاب، فسحة المكان والأدوات المستخدمة، فالمكان الفسيح يعطي للمربي الفرصة لاختيار الألعاب التي تناسب عدد الأطفال وامكاناتهم ولكن ضيق المكان يحد من هذا الاختيار ويحتم عليه اختيار ألعاب محددة يمكن تطبيقها في هذا الحيز المحدود.

6-1 نظريات اللعب:

حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة اللعب وظيفته وكانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولئك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب ؟ ولماذا يلعب الطفل بهذه الطريقة المعينة وما فائدة اللعب ؟

وكانت الإجابة على هذه الأسئلة تصد إلى حد كبير نظرة واتجاهات البالغين نحو لعب الصغار خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ حتى الآن وسنذكر فيما يلي أهم النظريات:

[1] -فايز مهنا، التربية الرياضية الحديثة، نفس المرجع السابق، ص180.

أ- نظرية الطاقة الزائدة:

صاحب هذه النظرية كل من فريدريك سيلير وهاربارت سبانسر وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن وليس في حاجة إليها، ومما يؤيد هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة ويضيف سبنسر إلى هذا بأن الطاقة الزائدة ليست قاصرة على النشاط العضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي.وهناك من يوجه نقد لهذه النظرية بأن اللعب لا يكون بدأ بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثير ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق، ومع ذلك يستمر في نشاطه ويوصل ألعابه.

ب-نظرية الإعداد للحياة:

فقد أعد هذه النظرية كارل جروس سنة 1896 وهي مقاربة لنظرية شانلي هول فوظيفة اللعب إعداد الطفل للمستقبل، وأساسياته ليست الطاقة الزائدة ولكنه الدافع الداخلي لتكييف الشخص مع بيئته، فهي للطفل لكي يقوم وينمي استعداداته الموروثة أثناء محاولته التكيف مع المحيط المعقد. فاللعب يقوم بوظيفة لا تستطيع القيام بها الغرائز الآلية وحدها وبديهيا أنه أصلح وقت لهذا التكيف مع مرحلة الطفولة، فوظيفة اللعب في نظر جروس هي تمرين من نواحي النشاطات المختلفة التي يحتاجها الكائن الحي عند الكبار كما النشاط اللعبي هو أكبر دافع لنمو الفرد وتقدمه، إذ كان جروس يرى في اللعب مظهرا في الترفيه
العقلي والعضلي. كان التنبيه إلى هذا السؤال: لماذا توجد أنماط مختلفة للعب؟

أن هذه النظرية لها وجهان متباينان:

-فهي نظرية عامة في اللعب على أنه تمرين واعداد سابق.

-ونظرية خاصة بتحليل الرمز.

إن اللعب حسب هذه النظرية إعداد للمستقبل وليس مجرد تمرين، فرأي جروس "لعب الطفولة عبارة عن إعداد السلوك الغريزي إعدادا صحيحا". [1]

ج- نظرية الغريزة:

ترى هذه النظرية أن الإنسان له اتجاهات غريزية تظهر نحو النشاط في فترات عديدة من الحياة، فالطفل يتنفس، يضحك، يمشي، يقف...، وهذه الأمور غريزية

[1] -ليلى يوسف، اللعب والتربية الرياضية،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة، 1962 ، ص 560.

د- نظرية الميراث:

اللعب والألعاب جزء لا يتجزأ من ميراث كل فرد، فالمجتمع إنما يكرر الأشياء الأساسية للعب، التي استخدامها القدماء، فهناك الألعاب تكون جزءا رئيسيا من حياة الناس اليومية، لأجيال كثيرة جدا ومن هذه الألعاب التسلق، الرمي، الجري، وما الألعاب الحديثة إلا صورة متطورة لهذه الألعاب القديمة .[2]

ويقصد بهذه النظرية التي وصفها شانلي هول هي أن اللعب انتقال من جيل إلى آخر عبر العصر القديم، أي أن الماضي هو مفتاح اللعب.

د- نظرية ديناميكية الطفولة:

لقد وضع هذه النظرية عدة باحثين في علم النفس، فنجد "كارل" الذي يرى في اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الدميمة وتحويله إلى ميول مقبولة وهذا عن طريق التوجيه، ويهتم كارل بوظيفة اللعب في التعويض، ولقد اهتم بالحديث عن هذه الوظيفة الكثير من علماء علم النفس ويرى تايلور والسيد كارتي بأن الهدف هو الإشباع النفسي الحر، ويقول كلونق بأن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات، وينادي بالاباترد في كتابه علم النفس الطفل، إن وظيفة اللعب هو أن يسمح للطفل أن يعبر لذاته وينمي شخصيته.

إن جميع هؤلاء العلماء يؤيدون بصفة أو بأخرى أن اللعب بنيته طريقة لتنمية الذات واتزانها، لكن ما هي إذن طبيعة ديناميكية الطفولة ؟

يرى بيري تيجاك بأن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب نظرا لوجود خصائص معينة للآليات النفسية، لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب، ومن خلال هذا يقسم فيجير بيراي تيجك ديناميكية الطفولة بأربع خصائص يمكن أن تفسر طبيعة اللعب هي:

-نقص التوافق الحركي النفسي والعقلي.

1-علي بشير الأفندي، إبراهيم الحومي،عبد الوهاب فؤاد،المرشد الرياضي والتربوي، طبعة 1- المنشأة العامة للنشر والتوزيع والإعلام، طرابلس ، 1980 ،ص160.

[2] - تشارلز بيوتشر، ترجمة حسن معرض،أسس التربية البدنية،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة، 1964،ص09.

– الاندفاع والفعالية.

– الحاجة إلى التفاهم الراجع إلى المشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية.

– التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى مما ينشئ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

إذن حسب هذه الديناميكيات التي تسيطر على الروابط بين الطفل وبيئته، يتكون اللعب وتتضح قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل اللاعب وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان اللعب [1] ، ومن خلال هذه النظرية نستنتج ان اللعب ماهو إلا وسيلة يستخدمها الطفل بطريقة لا شعورية حتى يتفاعل مع الوسط الذي يعيش فيه ومنه يمكن القول أن هذه النظرية تعتبر الأكثر واقعية مقارنة بالنظريات الأخرى.

ذ– نظرية أدلر في اللعب:

يقول أدلر في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة.

كما أن عن طريق اللعب يمكننا مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى أدلر إن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر لا بد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا
جسميا أو عقليا. [2]

2–الألعاب الإلكترونية :

2–1– تعريف الالعاب الالكترونية :

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل،محكوم بقواعد معينة ،بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ،ويطلق على لعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية

[1] –وليد الشويكي، العربي العلمي، ملحق علمي لمجلة العربي، العدد 05 ، أكتوبر 2005 ، ص 08.
[2] –وليد الشويكي،مرجع سبق ذكره، ص 09.

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية ،لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد فعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين. [1]

الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى" **اللاعب**"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر –الجهاز الأكثر استعمالا سنة – 2005 مثل الفأرة، الوحدة

المركزية، أجهزة القيادة وسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة والتي من أهمها **إكس بوكس** X-Box ،وبلاي **ستايشن** Play Station ، كما تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا امكانية عرض – أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو ،"Médiéval " لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية[2].

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكى الواقعا حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر فيديو،هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت ، بهدف التعليم أو التسلية والترفيه[3].

---

[1]- Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E.

[2]- الموقع الالكتروني: www.jeu-video.com .

[3]-الموسوعة العربية السورية ، العدد03، أكتوبر.

2-2-نشأة وتاريخ تطور الألعاب الإلكترونية :

أ- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى " ألان لوديبار دار " « Alain le débarder» بأن العالم الألعاب الالكترونية مرت بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ،وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبار دار"

-المرحلة الأولى :

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لأستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ pong " و حرب الفضاء « space war » التي اخترعها فيزيائي و مهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

-تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة " إينتل' intel عام 1971 ،و في عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الالكترونية " أتاري atari "و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية (بونغ pong) و في أول عام pong» بونغ « و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية atari » أتاري « الألعاب الالكترونية باعت أتاري أكثر من 10 ألاف ألة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ ،لتشتري مؤسسة "وارنر warner " في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

قد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأثاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر " apple أبل" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر " أبل 2 –apple 2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 و سيبقى بوشنال و أثاري الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية[1].

–المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي VC 2600 من أثاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (EDITION des jeux) و التي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك– مان PAC–MAN" التي اخترعت في اليابان "توروايواثاني" لمؤسسة "نامكو NAMCO" و اشترت أثاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئ.

أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ،عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة" وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور COMMODORE" و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو NAMCO" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن " نينتاندور NENTANDO" و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس NES" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس NES" مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1–ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2– تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.

1–مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير،كلية علوم الاعلام والانصال،كلية العلوم السياسية والاعلام ،جامعة الجزائر3،2011\2012، ص45،46.

3- البطل المميز ل "نيس "وهو ماريو MARIO، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ DONKEY KONG"، مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات ،البيانية GRAPHISTE شيجيرو مياموتو SHIG MIYAMOTO و جهازه الرائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

-المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور COMMODORE " و"سينكلير SINCLAIR " و" أمستراد AMSTRAD" ،وفي عام 1986 "أتاري أ س تي ATARI ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ،و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل [1].

تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين "INFOGRAPHISTES" المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مها ا رتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا AMIGA" أو أتاري Atari A S ·

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :"بي سي pc" أو "أبل apple"،وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض ،معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت " ننتاندو" في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

-المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر" سوبرنيس" " nes super" و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي "سيغا **sega"** ،وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز

[1]-مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مرجع سبق ذكره، ص128.

-المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة **processeurs dédies** و استعمال القرص الضوئي المضغوط **cd-rom** و الألعاب على الشبكات المحلية **lan** و على الانترنيت [1].

كما تسجل ي هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو**"سوني sony"** بلعبته **"بلايستيشن play station"** و احتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و " **نينتاندو**" مما أزال "سيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو **laracroft** التي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية **"ايفركويست ever Quist** و **ultima online أولتيما أونلاين"** و ألعاب **"أ ف بي أس fps"** المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسحلة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها **"دوم doom"** ، ثم **"هالف لايف half life "** وتبقى " **نينتاندو** " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل **"البوكيمونات les pokemones** التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا [2].وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو.

-المرحلة السادسة :

بدأت المرحلة السادسة بدخول **ميكروسفت " microsoft** " الصراع الشرس بين عارضات التحكم

- بي **أس 2 -ps2 و غايم كوب game cube و** ايكس بوكس x box

1-أحمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات،أطروحة دكتوراه، قسم علوم الاعلام والاتصال،كلية العلوم سياسية والاعلام ،جامعة الجزائر،2008\2009، ص144.

2- أحمد فلاق ،المرجع نفسه ص115.

-المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو "و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل **نينتاندو دي أس nintendo d s** كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز **البلايستيشن play Station** المتنقل **psp** و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004.

في مارس 2005 وصل جهاز **سوني " بي أس بي** إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز **بلايستيشن – 3 –** الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد **أيكس بوكس 360-x box 360** .

قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية ، فاللعبة الألكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم [1].

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات ، وتحاول مؤسسة " **سوني sony"** تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عا رضاتها من مثل تطوير " **بلايستيشن play station** إلى **"بلايستيشن وان ps one"** و **بلايستيشن تو ps2** إلى **بلايتيشن ثري ps3** وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و أن **سيغا Sega** اعتمدت على هذه الإستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

[1]- أحمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات، نفس مرجع سبق ذكره،ص115.

ب- تطور الألعاب الإلكترونية:

لقد قفزت الألعاب الالكترونية 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 مثل شركة **إليكترونيك "أرتس المنتجة للعبة Fifa"** الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في المضرب وكرة القدم ، حيث حتى انتهت من إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور
مستنسخة من الأبطال أو لعب الفولف في أجمل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ،وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول[1].

[1]- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، رسالة ماجستير،تخصص الارشاد النفسي الرياضي،جامعة الجزائر،يوسف بن خدة ،2008،ص115.

3-2- أنواع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها:

3-2-1- أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية -لعبة عسكرية-التنزه والصيد وغيرها.

أ- الألعاب على جهاز الكومبيوتر :

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية) لوحة الكتابة،الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية اوالطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت[2].

ب- أجهزة اللعب الالكترونية:

هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ، وسائل الدخول إلى محتويات اللعبة.

---

[1]- وليد الشويكي،العربي العلمي،ملحق علمي لمجلة العربي ،العدد 05،أكتوبر 2005، ص 15

1- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، رسالة ماجستير،تخصص الارشاد النفسي الرياضي،جامعة الجزائر،يوسف بن خدة ،2008،ص69.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد X-Box، وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت **Microsoft** وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني **Sony** مثل 3،2،1 Play Station وأجهزة شركة **نينتاندو** Nintendo والتي تعرف باسم Cube[1].Game

ت- أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها وظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس ، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة.

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ- أجهزة أحادية اللعب:

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ت- أجهزة متعددة اللعب:

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **Jamma** الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب.

3-2-3-أنواع الألعاب الإلكترونية:

-الأكشن (action) :

ألعاب الأكشن تتطلب الحركة السريعة ،وغالبا ما ترتبط بالقتال.

[1]- موقع الالكتروني :www.jeu-video.com

-بيت ام أب (Beat'em Up):

ألعاب البيتم أب تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في الألعاب الهاك آند سلاش (slash @Hack) في العديد من المراحل أو المناطق. الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم ،أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها. [1]

-القتال(fighting):

ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة ،وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة ،وفي وقت (غالبا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الاخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور، تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ومن أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر (street fighter) [2]

- الكرة والدبابيس :

ألعاب الكرة والدبابيس وتسمى أيضا الفليبر (flipper) أو البينبول (pinball) هي ألعاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة ،في الكثير من الأحيان تحتوي على أمور خيالية غير موجودة في لماكينات الحقيقية، بوكيمون بينبول (pinball pokémon) هي إحدى الألعاب المشهورة بهذا النوع[3].

- المنصات :

- من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادى السقوط، وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك (sonic).

- **تصويب منظور الشخص الأول (first-person shooter):** من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات ، يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور

---

[1]- عادل سلطاني،الالعاب الالكترونية وتأثيرتها في إعادة تشكيل الثقافة الشباب في عصر العولمة، جامعة محمد خيضر ،بسكرة، رسالة ماجستير، قسم علوم الاجتماعية،خصص علم الاجتماع الاتصال وعلاقات عامة،2011\2012،ص56.

[2]-ألعاب الفيديو ،وكيبيديا، تاريخ الزيارة ، الجمعة08 مارس2020، على الساعة 19:29.

[3]- عادل سلطاني، الالعاب الالكترونية وتأثيرتها في إعادة تشكيل الثقافة الشباب في عصر العولمة، نفس المرجع السابق.

- **شوتم أب (shoot'em up):** في ألعاب **الشوت ام أب** يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية بطائرة حيث يتم المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثر في المراحل ،من أشهر ألعاب هذا النوع ستار فوكس **(Star Fox).**

- **تصويب منظور الشخص الثالث (Third-Person Shooter):** ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا لمنظور الأول ،الاختلاف الرئيسي هو وضع **الكاميرا** حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، من الأمثلة على هذا النوع **غراند ذفت أوتو (Grand Theft Auto)** [1]

-الألعاب الإستراتجية:

حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية " التفكير "إلى أربع أنواع وهي:

-ألعاب المغامرة و التفكير jeux d'aventures réflexion:

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطئ نحو تنفيذ المهمة.

[1] - الموسوعة الحرة ويكيبيديا، أنواع ألعاب الفيديو،http://ar.wikipedia.org/wik

-العاب الإستراتيجية العسكرية jeux de stratégie militaire:

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره وضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الاستراتجية الاقتصادية، قدرات للتقييم و التحليل وسرعة التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرا رات فورية.

-الألعاب التقليدية jeux traditionnels:

و المقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام" ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورعريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

- العاب المحاكاة :

تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات ، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع او من تصور للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل من ميكروسوفت، و التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و "flight simulator" فلايت سيمولاتور الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران ، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم، و يرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم،

[1]-أحمد فلاق، ، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات ،مرجع سبق ذكره، ص107.

-العاب غير الممتعة :

على العموم تدل عبارة" لعبة الكترونية "على احد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب الأستراتيجية و التفكير أو العاب المحاكاة، و فيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة التي **logiciels éducatifs** " **Ludo** عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك" برامج اللعب التربوية تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

و ضمن نوع أخر، من الصعب وضع الإعمال الفنية التفاعلية" **interactives les oeuvres d'arts** " ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الإعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات و المشاهد الفيديو و بناءات الفنية شكين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان" الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل.

المصممة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، "**ateliees créatifs**" إما ورشات الإبداع فهي تقطب كثير الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

[1]– نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، مرجع سبق ذكره،ص108.

تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في ان واحد "Stéphane natkin" ويقدم **ستيفان ناتكين** وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدده لاعبين.[1]

3-1- مفهوم المراهـقة :

المراهقة فيما اتفق معظم العلماء أنها بوابة الرشد ونهاية فترة الطفولة وفيها يكتمل النمو الجسمي، العقلي والاجتماعي وتبدأ بصفة عامة في سن 12 سنة وتمتد في أغلب الأحيان إلى 18 سنة وفي أحيان أخرى إلى 22 سنة.

وتعتبر هذه المرحلة مرحلة التغيرات العميقة في حياة الفرد بدأ بالنمو الجسمي والتقلب الشديد الانفعالات والتغيرات العضوية الأخيرة تسبب الظواهر الخاصة بالمراهقة كما تتميز بظهور المشاكل في جميع أوجه التكوين النفسي واذا كانت هذه المشاكل تعود لأسباب عضوية فإن بعضها الآخر يكون نتيجة إهمال تربوي أو اضطراب في الرعاية أو عدم الاهتمام بهذه المرحلة، ولهذا يجب على المربين والأولياء مراعاة

ما يلي:

العمل على نشوء الثقافة الصحية بين المراهقين وتحديد برنامج رعاية صحتهم وذلك بواسطة التربية الخلقية وتدريبهم على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير وتنمية القدرة على التجديد والاجتهاد والابتكار كما يجب عليهم إقامة علاقة مستمرة مع جميع أفراد المجتمع وكذا يجب وقايتهم من الانحراف والتسيب.[2]

-تعريف المراهقة :

المراهقة مرحلة حساسة يعيشها المراهق وهي مرحلة انتقالية بين الطفولة وسن الرشد غير أن هذه المرحلة ليست بهذه البساطة من التعريف فمنذ أنحظيت باهتمام السيكولوجيين أخذت التعاريف تتوسع حسب المجالات والجوانب التي تحيط بها.

---

[1]-نمرود بشير،مرجع سبق ،ص110.

[2]-مصطفى رزيق، خفايا المراهقة،(د.ط)، دار النهضة العربية، دمشق، 1960 ، ص09 .

أصل الكلمة من فعل راهق بمعنى تدرج نحو النضج بدراسة التغيرات التي تطرأ على الفتى من الناحية البدنية والجنسية والعقلية والاجتماعية وهي التي تنقل المرء من مرحلة الطفولة إلى فترة الشباب فهي إذن جسر يعبر عليه المرء من طفولته إلى رجولته.[1]

ويرى توفيق الحداد المراهقة بأنها الاقتراب والدنو من الحلم، والمراهق هو الطفل الذي يدنو من الحلم واكتمال الرشد، والتدرج نحو النضج الجنسي، العقلي والانفعالي.[2]

وقد عرفت أيضا نواحيها المختلفة إذ ورد أن المراهقة متعددة ، فهي فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ومرحلة زمنية كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة.[3]

كما درست من ناحية السن فهي مرحلة انتقال من الطفولة إلى سن الرشد وتمتد من سن 12 سنة أو قبل ذلك بعام أو عامين أي أن من السهل تحديد بداية المراهقة لكن من الصعب تحديد نهايتها.[4]

ومن ناحية التصرفات هي الفترة الممتدة من العمر التي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة[5] وهذا التعريف هو الذي ذهب إليه **مصطفى غالب الزيدان** المراهقة جسر انتقال من الطفولة إلى الشباب وهي مرحلة حرجة جد مشحونة بالمصاعب والأزمات التي ترافق عملية تأكيد الذات في عالم الآخرين خلافا للطفولة التي تتسم بأنها مرحلة خضوعية وتقبلية.[6]

من خلال التعاريف السابقة نستطيع تحديد تعريف عام للمراهقة لكونها مرحلة أساسية من حياة الفرد وفترة حاسمة في تكوين شخصيته، حيث تتسم بتغيرات فيزيولوجية انفعالية وعقلية وهذه التغيرات هي التي تحدد ميولات المراهق على مواقفه الحياتية في المحيط الخارجي.

– مرحلة المراهقة :

أن مرحلة المراهقة تأتي بعد انتهاء مرحلة الطفولة .وتظهر فيها تغيرات كبيرة و اضطرابات جدية في جميع جوانب المراهق الجسمية، و الاجتماعية، و الانفعالية، و العقلية . تترتب العديد من المشكلات

---

[1]-مصطفى رزيق، نفس المرجع، ص10.

[2]––توفيق الحداد، علم النفس الطفل، طبعة1 ، بدون سنة، ص104

[3]–ميخائيل إبراهيم أسعد، مشكلة الطفولة والمراهقة، طبعة1، دار الآفاق الجديدة ، بيروت، 1991، ص225

[4]–حامد عبد السلام زهران، علم الطفولة والمراهقة،(د.ط)، دار عالم الكتابة، القاهرة، 1977 ، ص279

[5]–محمد علي، سيكولوجية المراهقة،(د.ط)، دار البحوث العلمية، الكويت، 1970 ص25

[6]–فؤاد البهي السيد، الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة،(د.ط)، دار الفكر العربي،القاهرة، 1995 ، ص217.

وفي مرحلة المراهقة تنطلق نوبات الغضب من قبل المراهق لأتفه الأسباب و تكون انفعالاته حادة، وهناك أيضا تغيرات تحدث على الصعيد الاجتماعي، إذ أن المراهق يغير من نظرته في علاقاته الاجتماعية، فيميل إلى تكوين علاقات جديدة و قضاء الوقت مع جماعته الذين يقاربونه بالسن أو يشاركونه الاهتمامات أكثر من قضائه الوقت مع الأهل و الوالدين و حضوره كانت مصدرا للفرح و السرور من قبل.[1]

- علاقات المراهق:

أ- علاقة المراهق بالأسرة:

للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة المراهق وتنميته فعلاقة الوالدين فيما بينهما والاتفاق بينهما وخلق جو هادئ ينشأ فيه الفرد نشأة متزنة يترتب عليها تمتع الأبناء بالثقة بالنفس أما إذا حدث العكس سواء بالطلاق أو الهجر ينشأ في الأولاد مشكلات أو التهديد، كل هذا له أثر في قدرة الطالب على التركيز والاستيعاب خاصة أن بداية مرحلة المراهقة تميزها الميولات الأودبية فتعامل الأسرة مع هذا المشكل بإيجابية يساعدهم على استخدام استقلاليتهم استخداما ايجابيا وبناءا.

ب-علاقة المراهق بالثانوية:

إذا كان المنزل يعتبر المكان الأول الذي يعمل على تكوين شخصية المراهق وتوجيهه وجهة سليمة ومتكاملة فإن المدرسة المكان وهي الوحدة الاجتماعية التي تقوم بدور هام في تنمية شخصيته لمعطيات المجتمع الخارجي الذي يواكبه، وحجر الأساس أو الطرف الفعال في هذه العملية هو الأستاذ الذي يجب عليه تحقيق التوافق الاجتماعي والانفعالي للتلاميذ.

تعتبر الثانوية من أدق المراحل التعليمية، لذلك فهي تتطلب أساتذة أكفاء ومؤهلين ويكونوا على دراية كاملة لأسرار المراهقة ومشاكلها كما يجب على الهيئات التربوية توعية المراهقين في ما يخص الاهتمام

[1]- سارة محمود عبد الرحمن، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظرالمعلمين والأطفال نفسهم ، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمنتهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط،2016،ص13.

ج-العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ:

إن علاقة الأستاذ بالتلميذ تلعب دورا هاما وأساسيا في بناء شخصية المراهق لدرجة انه يمكننا اعتبارها المفتاح الموصل إلى النجاح التعليمي أو فشله إذ يعتبر التلميذ مرآة تعكس حالة الأستاذ المزاجية

والانفعالية واستعداداته لأداء عمله، فهو إن أظهر روح التفتح للحياة، إذن فالعلاقة التي تربط الأستاذ بالتلميذ ليست سهلة وبالأمر الهين كما يتصوره البعض، فنجاح أو فشل هذه العلاقة مرتبط ارتباطا وثيقا بمجموعة من العوامل المعقدة كعلاقة التلميذ بوالديه فإن كان الاحترام تكون كذلك مع الأستاذ وان كان العكس حدث كذلك مع الأستاذ[2].

كما يجب على الأستاذ التعامل بحياد ولطف مع التلميذ كون هذه المرحلة يشعر التلميذ بمتطلبات نفسية ورفض التقيد حيث يبدأ في الرغبة في إثبات الذات عن طريق المعارضة من أجل المعارضة ويتعرف على نوع التعامل مع الغير واكتشاف بعض المفاهيم الخاصة بالعلاقات الإنسانية.

وعليه يجب لفت انتباه الأستاذ إلى التركيز إلى الانعكاسات النفسية وعلى التطبيقات التربوية، كما لا يجب إهمال تصرفات الأساتذة وسلوكاتهم وأخلاقهم لما لذلك من انعكاسات على شخصية التلميذ.

3-2-خصائص المراهقة:

أ-الخصائص الاجتماعية:

المجال الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق يحتم عليه قوانين وتقاليد يجب عليه احترامها وهو لا يريد التقيد بها لأنها تحد من حريته وبالتالي التمرد عليها فينشأ صراع بينه وبين المجتمع الذي يعيش فيه:

- الميل إلى الجنس الآخر، ويؤثر هذا الميل على نمط السلوك ونشاطه ويحاول جذب انتباه الجنس الآخر بطرق مختلفة.

---

[1]- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، بن يوسف بن خدة ، معهد التربية البدنية والرياضية

،الجزائر،2008،ص82. - سارة محمود عبد الرحمن، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة

[2]وسلبياتها من وجهة نظرالمعلمين والأطفال نفسهم، مرجع سبق ذكره،ص83.

-الثقة وتأكيد الذات ويخفف من سيطرة الأسرة ويؤكد شخصيته ويشعر بمكانته.

-الخضوع لجماعة النظائر حيث يخضع لأساليب جماعة أقرانه ونظمهم ويتحول من ولائه الجماعي من الأسرة إلى النظائر.

-يدرك العلاقات بينه وبين الأفراد الآخرين فيلمس بحريته أثار تفاعله مع الناس فينفر بحريته إلى السلوك الذي يلائمه بين الناس وبين نفسه.

- اتساع دائرة التفاعل الاجتماعي : تتسع دائرة نشاطه ومخاطر حياته الاجتماعية ويتضح فيما يلي:

- **التمرد :** حيث يتحرر من سيطرة الأسرة ليشعرها بفرديته ونضجه واستقلاليه ويعصي ويتمرد ويتحدى السلطة القائمة في أسرته.

-**السخرية :** يميل المراهق أحيانا إلى السخرية من الحياة الواقعية التي يعيشها لأنه لا يؤمن بالمثل العليا التي لا علاقة لها بواقعه، ولكن بالأقتراب من الرشد، فإنه يقترب أيضا من الواقع الذي يحيط به.

-**التعصب :** إن تعصب المراهق لأراء أقرانه يزداد بين 12-16 سنة كما يبدو تعصبه في السلوكات العدوانية كالنقد اللاذع والألفاظ الغير لائقة.

-**المنافسة :** يميل المراهق في بعض الأحيان إلى منافسة جماعة أقرانه في نشاطاتهم المختلفة الأبعاد ويعتبر ذلك وسيلة لتأكيد مكانته.[1]

ب-الخصائص الانفعالية:

إن انفعالات المراهق تختلف في نواحي كثيرة عن انفعالات الطفل وكذلك الشباب بحيث تمتاز الفترة الأولى من المراهقة بأنها فترة انفعالات عنيفة إذ نجد المراهق في هذه السنوات يثور لأتفه الأسباب شأنه في ذلك شأن الأطفال الصغار، وترجع هذه الظاهرة إلى نمو الجسم السريع التغيرات

المفاجئة التي تصعب البلوغ[2]

[1]- مخائيل إبراهيم، مشكلة الطفولة والمراهقة، مرجع سبق ذكره،ص191.

[2]- مخائيل إبراهيم، مشكلة الطفولة والمراهقة ،مرجع سبق ذكره،ص193.

كل هذه العوامل المتشابكة والمعقدة تؤدي إلى ما يعانيه المراهق من الحساسية الشديدة وصراع نفسي حاد وأحيانا مظاهر يأس وكآبة وقد يفر مما يقاسيه إلى أحلام اليقظة التي تأخذ معظم أوقات يومه وهذا ما نوضحه فيما يلي:

حساسية شديدة : يتأثر المراهق سريعا لأتفه الأسباب التأثيرات الانفعالية فهو مرهف وهو رقيق الشعور تسيل مدامعه، ويكون منطويا على نفسه وكذلك منعزلا على الآخرين ويتأثر حين ينتقده الناس ولو كان النقد هادفا وصحيحا ثم إنه شديد الحساسية (لأي اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه)، لما يسمع مواعظ خلقية أو قصص تاريخية أو بطولية، وترجع هذه الحساسية إلى اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه والى النمو السريع كما سبق ذكره، ثم إلى قدرة المراهق على التكيف مع البيئة المعقدة بينما هو لا يزال عاجزا عن التحكم الكامل في جسمه وتغيراته ويجب على الآباء والأساتذة أن يراعوا هذه الحساسية وأن يكونوا أصدقاء مخلصين.[1]

– **صراع نفسي** : الصراع الانفعالي في المراهقة ينشأ في نفسية المراهق بين مجموعة دوافع قوية جارفة ترتكز حول البحث لنفسه عن مركزه ودوره في هذا المجتمع، وبين مواقع العالم الخارجي وتقاليده وعاداته.

ويبدوا أن هذا الصراع يبلغ حده الأقصى في أوائل فترة المراهقة ويؤثر في جميع سلوك المراهق، كونه ينتقل من حالة لأخرى.

–**مظاهر يأس وقنوط وكآبة :** يتعرض بعض المراهقين لحالات من يأس والحزن والقنوط نتيجة لما يتعرضون له من فشل واحباط بسبب أمانيهم العريضة وعجزهم عن تحقيقها، ويدفعهم ذلك إلى العزلة والانطواء على الذات وقد يشتد اليأس ويسوقهم إلى التفكير عن التخلص من الحياة وأعباءها وهنا تظهر حوادث الانتحار حيث يقدر بعض المراهقين بدون أمل نتيجة لما يعيشونه من ضياع واغتراب.

–**الرغبة في مقاومة السلطة :** يعتقد المراهق أن الناس لا يفهمون أي شيء رغم أنه شابا وأن والداه يريدان فرض السلطة عليه تدخلا كأنه لايزال طفلا وأنهما من جيل قديم لا يفهم شيئا وقد يرى رغبتهما في المساعدة تدخلا نصيحتهما تسلطا واهانة فيلجأ إلى إثبات شخصيته المخالفة في بعض الأحيان قد يرفض النظام المدرسي لأنه يرى قيودا عليه.

–**كثرة أحلام اليقظة :** يجد المراهق في أحلام اليقظة إشباعا لأمانه ومتنفسا لرغبته التي لم يتمكن من تحقيقها في الواقع بسبب قيود المجتمع فيحلم في نجاح دراسي متفوق ورجولة كاملة قوية أو ثروة طائلة

[1]– عاقل فاخر، مشكلات المراهقة،طبعة1، دار الفكر العربي، مصر ،1994،ص95.

ج-الخصائص العقلية:

من الناحية العقلية فهو لا ينمو بسرعة واحدة في جميع الأعمار، فقد أثبتت الأبحاث أن هذا النمو يكون طبيا في الصغر ويلي ذلك فترة نمو عقلي سريع وذلك خلال فترة الطفولة المتأخرة حتى فترة المراهقة المبكرة ثم يأخذ النمو العقلي ابتداء من عام السادس عشر في البطء، إن هذا الارتفاع في عالم الطفولة وخاصة في مرحلة المراهقة يؤثر بدوره على خبرات الطفل وعلى قدراته العقلية المختلفة كالانتباه والتذكير والتفكير والاستدلال والتخيل.

-**القدرة على الانتباه :** تزداد القدرة على الانتباه الإرادي في مرحلة المراهقة فيصبح باستطاعته استيعاب مشاكل طويلة ومعقدة بيسر وسهولة.

إن التلميذ الثانوي يصبح قادرا على الاستمرار في الواحد لمدة أطول كما يمكن أن يفكر باستمرار في موضوع واحد معقد دون ملل أربع ساعات كاملة كما في الامتحانات العادية.

- **التذكر :** فالتذكر يقتصر على القدرة على استطاع العلاقات الجديدة بين الموضوعات المتذكرة ولذلك لا يتذكر الموضوع جيدا إلا إذا فهمه تماما وربطه بغيره، وضعه في الكل المنظم الذي تتبلور فيه خبراته.

-**التفكير والاستدلال :** يقول" **جيتيس" "Jitus** " أنه كلما كان الطفل صغير السن ازداد تركز تفكيره العادي حول الحوادث العادية المتصلة بخبراته الشخصية المباشرة وأموره الذاتية، فإذا ما تقدم به العمر أصبح إذا أكثر قدرة على أن يشغل نفسه بأمر مباشر وأن يعالج أموره المعنوية التي تختلف عن المشكلات المحسوسة ويمكن ملاحظة هذه التغيرات فيما يتصل بزيادة المعاني المرتبطة بمختلف ألفاظ اللغة التي يستعملها وفيها يظهر أهم اهتماماته بالأمور الاجتماعية ومن القدرة على معالجتها، وفي قدرته على إدراك ما يقع في العالم الواسع من حوادث ماضية ومستقبلية.[1]

- **القدرة على التخيل :** المراهق في هذه المرحلة يكون واسع الخيال وذا خصوبة كبيرة يبدو ذلك في مواضيع التعبير التي يكتبها والتي تظهر ميله إلى التزيين والزخرفة وحبه للطبيعة كما ينمو لديه التخيل المجرد والذي يعتمد على الصورة اللفظية ويمكنه هذا التخيل من التفكير العلمي ويتجه هذا التخيل أحيانا

[1]-عبد الرحمان العيساوي، مرجع سابق، ص40-41.

د-الخصائص النفسية:

أبرز مظاهر الحياة النفسية في فترة المراهقة رغبة المراهق في الاستقلال عن الأسرة وميله نحو الاعتماد على النفس، فنتيجة للتغيرات الجسمية التي تطرأ على المراهق يشعر أنه لم يعد طفلا قاصرا، كما لا يجب أن يحاسب على كل كبيرة وصغيرة، أو أن يخضع سلوكه لرقابة شديدة من طرف الأسرة أو وصايتها، فهو لا يجب أن يعامل كالطفل ولكنه من الناحية الأخرى ما يزال يعتمد على الأسرة في قضاء حاجاته الاقتصادية وفي توفير الأمن والطمأنينة.

ذ-الخصائص الجسمية:

تمتاز مرحلة المراهقة بسرعة النمو الجسمي واكتمال النضج ، حيث يزداد الطول والوزن وتنمو العضلات والأطراف، ولا يتخذ النمو معدلا واحدا في السرعة في جميع جوانب الجسم، كذلك تؤدي سرعة النمو هذه إلى فقدان المراهق القدرة على الحركة، ويؤدي ذلك إلى اضطراب سلوك الحركة كذلك يلاحظ زيادة إفرازات الغدد وضعف بعضها الآخر[2].

3-3-مشاكل المراهقة:

إن مشكلات المراهقة من المشكلات الرئيسية التي تواجه المراهقين في هذه المرحلة كعدم التوافق مع البيئة وانحرافات الأحداث من اعتداء والسرقة والهروب ، فاليوم المراهق أصبح يواجه المجتمع كله بنفسه بما فيها المدرسة والهيئات الاجتماعية بصفة عامة، وكل المنظمات التي لها علاقة بالأولاد ، فكلها مسؤولة عن حالات القلق والاضطرابات في حياة هؤلاء في الوقت الحالي ومن بين هذه المشاكل نذكر منها.

[1] – عبد الرحمان العيساوي، نفس المرجع، ص42

[2] -- عبد الرحمان العيساوي، مرجع سابق، ص46

أ–المشاكل النفسية:

من المعروف أن طبيعة المراهق في هذه المرحلة التطلع نحو التحرر والاستقلال بشتى الطرق والوسائل والأساليب، فهو لا يخضع لقيود البيئة وتعاليمها وأحكام المجتمع والقيمة الخلقية والاجتماعية، وعندما يشعر أن المحيط الخارجي له يتصارع مع متطلباته يسعى وبدون قصد أن يؤكد نفسه، بثورته وعناده وتمرده، فإن كان المجتمع المكون من الأسرة والمدرسة والأصدقاء لا يفهمون أو يتفهمون أعماله ومواهبه، ولا يعاملوه كفرد مستقل ولا تتبع فيه حاجات الأساسية، يجب أن يحس بذاته وأن يعترف الكل بقدرته وقيمته.

ب–المشاكل الانفعالية:

إن العمل الانفعالي في حياة المراهق يبدوا واضحا في عنف انفعاليته وحدتها وانفعالها واندفاعها، وهذا الاندفاع الانفعالي أساسي، بل يرجع ذلك للتغيرات الجسمية، فإحساس المراهق بنمو جسمه وشعوره بجسمه لا يختلف عن أجسام الرجال وصوته قد أصبح خشنا، فيشعر بالفخر والأعتزاز كذا يشعر في الوقت نفسه بالحياء والخجل، كما يتجلى بوضوح خوف المراهق من هذه المرحلة الجديدة التي ينتقل إليها والتي تتطلب منه أن يكون رجلا في سلوكه وتصرفاته.

ج– المشاكل الاجتماعية:

إن مشاكل المراهق تنشأ من الاحتياجات السيكولوجية الأساسية مثل الحصول على مركز ومكانة في المجتمع، الإحساس بأن الفرد مرغوب فيه، ولهذا فسوف نتناول كل من الأسرة والمجتمع والمدرسة

كمصدر السلطة على المراهق.[1]

د– المشاكل الصحية:

إن المتاعب المرضية التي يتعرض لها الشباب من المراهقة هي السمنة إذ يصاب المراهقون بسمنة بسيطة مؤقتة ولكن إذا كانت كبيرة فيجب أخذ حمية معينة واستشارة طبيب مختص، فقد تكون ورائها اضطرابات شديدة بالغدد كما يجب عرض المراهقين على انفراد على الطبيب للاستماع إلى متاعبهم وهو في حد ذاته جوهر العلاج لأن لدى المراهقين إحساس فائق بأن أهله لا يفهمون شيئا.

[1]–محمد أحمد محمود الزاهري، المشاكل الصحية ،(د. ط)، دار النشر للملايين ، بيروت، 2000 ، ص73

ذ- المشاكل الجنسية:

وفيها يصطدم المراهق بالتحولات الجسدية المميزة للبلوغ خاصة إذا لم تهيئه المسيرة التربوية لمجابهة وقبول هذه التحولات فهو في حيرة وتساؤلات واغتراب أحيانا أمام قضية التحولات الجسدية التي تحدث بصفة غير متناسقة أحيانا، إذ يجابه المراهق مسائل متعددة أثناء فترة المراهقة تتعلق أغلبها بجسده

وبتصوره لهذا الجسد ومنها مسألة القبول أو الرفض لهذه الصورةالجديدة أي بعد تغيرات مرحلة البلوغ وفيها:

-مسألة المفهوم النفسي ثم المفهوم الاجتماعي لهذه التغيرات.

-مسألة إدماج هذه الصورة الجديدة للجسد ومفاهيمها ضمن شخصيته

وأسلوبه العلائقي.

-مسألة الطابع الجنسي لشخصيته وارادته لقبول أو رفض هذا الطابع.

- مسألة العلاقة مع الآخرين خاصة على الصعيد الجنسي إذ على المراهق

أن يقبل ذاته ضمن جسده كما هو في شكله وهيكلته بما عليها من نقائص محتملة كما عليه أن يقبل وأن يرضى عن ذاتيته الجنسية ذكرا كان أم أنثى.

-بالنسبة للأنثى والظاهرة الجديدة على الجسد ومسألة قبول أو رفض ذلك ومن العلاقة مع الجنس الآخر[1].

- المتطلبات الأساسية للمراهقة:

إن التغيير الكبير الذي يعرفه المراهق والتحول في جميع مظاهر الشخصية تجعله يبحث في الشخص الذي يجعله قدوة له في الحياة، وهذا بالاحتكاك به واكتساب الصفات الحميدة منه لكي يساعده على اجتياز المصاعب والعراقيل التي تقف في حياته ومن هنا يبدأ المراهق بالتأثر بهذا الشخص وهذا سواء بالصفات الحميدة أو القبيحة وهنا تظهر شخصية الأستاذ عامة فإن الشعور بالرغبة من تأكيد الذات

[1]-محمد أحمد محمود الزاهري، مرجع سابق، ص74 -75.

1-الحاجات الاقتصادية:

إن تأثير المراهق يكون كبيرا بشخصيات مشهورة سواء من حيث المظهر الخارجي أو حتى طرق وعادات الشخصية المشهورة وهنا نجد المراهق يقلد المتأثر به كحلاقة الشعر أو نوع اللباس وطريقة الكلام والمعاملة وهنا يكون بحاجة ماسة للمال لشراء نوع من سروال الجينز مما يتعارض مع حال الأسرة خاصة ذات الدخل المحدود فتظهر للمراهق النزعة العدوانية اتجاه الأسرة كالنفور و لثارة المشاكل

2- الحاجات النفسية:

هي الحاجات التي تحقق التوازن النفسي سواء لذاتيته أو خلال تواجده في الأسرة والمحيط الخارجي

منها :

-الحاجة إلى الاستقرار والأمن والاطمئنان.

-الحاجة إلى توفير الراحة والسرور والتخلص من الألم.

-الحاجة إلى إشباع الرغبات والميول والتوافق لدى المراهق.[1]

3-الحاجات الاجتماعية:

وهي التي تتعلق بالبيئة الاجتماعية التي ينموا فيها:

أ-الحاجة إلى الاستقلالية : تتميز المراهقة دائما إلى التخلص من قيود المجتمع فالمراهق يبحث عن كيفية التخلص من قيود الأسرة وأن يجد الحرية التامة في اتخاذ القرارات فهو يرغب دائما بمسؤولية اتخاذ القرار ودون تحمل المسؤولية وعواقب القرار المتخذ، فعلى الوالدين هنا أن يشعراه بأن لديه كفاءة وهو موضوع ثقة وأنهما أشعراه بالعطف والحنان والضمان، وهكذا يكتسب اتجاهات تتمثل في اللطف ويشعر معها بأنه مرغوب فيه ولو بأخطائه مما يجعله قادرا على تخطي الصعوبات بنفسه ، بالإضافة إلى الحاجات الاجتماعية فالمراهق بحاجة دائما إلى الاستقرار الأسري والابتعاد عن عوامل التفكك، كالطلاق

[1]-عاقل فاخر، مشكلات المراهقة، مرجع سابق، ص128

ب–الأسرة كمصدر للسلطة:

إن المراهق في هذه المرحلة من العمر يميل إلى الاستقلال والحرية والتحرر من عالم الأطفال وعندما تتدخل الأسرة في شأنه فإنه يعتبر هذا الموقف تصغيرا من شأنه وقيمته واحتقارا لقدراته كما أنه لا يريد أن يعامل معاملة الأطفال الصغار لذلك نجد ميل المراهق النقد ومناقشة كل من يعرض عليه رأي أو فكرة، ولم يعد يتقبل كل ما يقال له، بل تصبح مواقف وآراء يتعصب إليها أحيانا لدرجة العناد، إن شخصية المراهق تتأثر بالصراعات والنزاعات الموجودة بينه وأمثاله أو تمرده وعدم استسلامه.

ت–المدرسة كمصدر للسلطة :إن المدرسة هي المؤسسة التي يقضي فيها المراهق معظم أوقاته، وسلطة المدرسة تتعرض لثورة المراهق ، فالتلميذ يحاول أن يتخطاها ويتمرد عليها بحكم طبيعة هذه المرحلة من العمر، بل إنه يرى أن سلطة المدرسة أشد من سلطة الأسرة، ولهذا فهو يأخذ مظهرا سلبيا للتعبير عن ثورته كاصطناع الغرور بالدرس أو الدراسة أو المدرسين بوجه خاص لدرجة تصل إلى العدوان وعدم الاكتراث.[1]

ج–المجتمع كمصدر سلطة : إن الإنسان بصفة عامة والمراهق بصفة خاصة يميل إلى الحياة الاجتماعية والعزلة فالبعض منه يمكنه أن يعقد علاقات اجتماعية بسهولة للتمتع بمهارات اجتماعية تمكنه

من اكتساب صحية صحبة العديد من الأشخاص، والبعض الآخر يميلون إلى العزلة والابتعاد عن الفرد لكي يحقق النجاح الاجتماعي، وينهض بعلاقته الاجتماعية لا بد أن يكون محبوبا لدى الآخرين وأن يكون له أصدقاء.

إن المراهق قد يوجه انتقاداته نحو المجتمع ونحو العادات والتقاليد والقيم الخلقية والدينية السائدة والعيوب الموجودة فيه، ويكون المراهق كفرد بانتمائه للمجتمع، وتفاعله معه يؤكد رغبته في التعبير عن ذاته وشخصيته، ويحقق استقلاله وفرديته ، واننا نلاحظ مقاومة وتمرد من المراهق إذا ما أعيقت هذه الرغبات من المدرسة أو من المجتمع.

[1]– أنور الجرابة، محاضرات في الثقافة النفسية، المجلد السادس، دار الهدى، 1994 ، ص124 ،125.

د-الحاجة إلى المكانة واثبات الذات: فالمراهق يريد أن يكون شخصا مهما وأن تكون له كلمته في جماعته وأن يعترف به كشخص ذو قيمة، فالمكانة التي يطلبها المراهق بين رفاقه أهم لديه من مكانته لدى أبويه ومعلمه، ومن هنا كانت أهمية فرص الأستاذ على أن تكون فعالية المراهقين مما يوفر لهم المكانة فالمراهق حساس وحريص على أن لا يعامل معاملة الأطفال، فالأستاذ إذا ما أراد كسب ود المراهق عليه أن يحسن معاملته كالراشد لا كالطفل.

ذ-الحاجة إلى الحب والتقدير الاجتماعي: إن حاجة الحب للمراهق تختلف على الصورة التي كانت في مرحلة الطفولة وتتخذ في ثلاثة مظاهر:

-أريد أن يحبني الآخرين.

-أريد أن أحب الآخرين حبا عميقا صحيحا.

-أريد أن أحب نفسي.

فالحب في المراهقة يعتبر شيئا أساسيا لصحة المراهق النفسية فهي السبيل إلى أن يشعر بالتقدير والتقبل الاجتماعي ولكي يكون إحساسه بهذا الشعور صحيحا فيجب أن يعترف له بهذا الحب وأن يظهر له سواء مع الأسرة أو أقرانه، فالحب يجب أن يترجم إلى أعمال وعبارات يتأكد المراهق أنه موضوع تقدير، فالطفل- قبل مرحلة المراهقة -أول ما يهتم به والديه المهتمون به في داخل نطاق الأسرة[1].

4-1-أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق :

الألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في المراهق

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

" إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح ، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين

[1]- أنور الجرابة، مرجع سابق، ص126

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و % 80 من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة ، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.

فأصبحت الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الانترنت التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للمراهق ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري. لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة ، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وايحاءات وتعبيرات ، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[2]

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

---

[1]–حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس،2007، ص131.

[2]–حسين الانصاري،المرجع السابق، ص130

إذ يتلقى المراهق مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال المراهق تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل المراهق مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كمايجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية [1].

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهزالمراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالمراهق لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية

بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الد راما ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها[2]".

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثاء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

4-2- البيئة الاجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية :

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للمراهق من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

---

[1]- رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد02 ،2005، ص115.

[2]-حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، المرجع السابق، ص133

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية،وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية، و زادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع د راستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرةالجزائرية ومنها المجتمع الجزائري من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية .

إن التنشئة الاجتماعية للمراهق تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية وزارية، وصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول حماية المراهق كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة المراهقين بالألعاب الالكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للمراهق جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للمراهق، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوسيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه .ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية ، فإن ذلك طرح أمام المراهق تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق المراهق بالألعاب الالكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى المراهقين تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للمراهقين بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرارهذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب

وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك –خاصة بالنسبة للأم– للكثير من وقتهما الذي يجب أن يخصص للمراهقين نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار لأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أبنائهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام المراهق لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه المراهق من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمية والدينية والسياحية والفكرية، فالمراهق لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحقيقي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للمراهق مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للمراهق إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

"ورب السرة يأخذ القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لأفراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس المراهق بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القرا ءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط، وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة ".[1]

ومع الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة .وأصعب تحد يطرح

[1]–موقع الإلكتروني، http://muslimaunion.org/news.php?i=12582، تم زيارته يوم 2020/03/15 على ساعة ثانية زولا.

من خلال الألعاب الالكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية المراهق لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

ومن الأسباب التي زادت تعلق وتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب نظرا لنقص الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الالكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها[1] ".

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الألكترونية ضروريا، فقد اعتمد المراهقون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي المراهق أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة للمراهق واحد وأصدقائه، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخة أصلية وينسخ البقية عنه، لذلك نجد أن المراهقون يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب

من التنويع في الألعاب بحيث يملك المراهق نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنيت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس المراهق وحاجاته التربوية والنفسي والاجتماعية.

[1]– موقع الإلكتروني،www.aldaawah.com/?p=6755، تم زيارته بتاريخ 2020/03/20، بتوقيت 20:40.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين المراهق وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا واضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

4-3-التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنيت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب المراهقين بشكل هائل نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث المراهقين الذي ما عاد يحمل تحضيرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية – كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة –علاقة مراهق بالألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطيرا استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في المراهق بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة المراهق بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

" فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه[1]".

[1]-نجلاء نصير بشور، **الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد 31 ، تشرين الثاني، 2004 ، ص5 .

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الألعاب الإلكترونية بنواح إيجابية ،فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير،كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ،بحيث يجيد المراهقون تولي تشغيل المقود ،واستعمال عصا التوجيه ،والتعامل مع تلك الآلات بأحترافية ،كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والإنتباه ،وتنشط الذكاء ،لأنها تقوم على حل الألغاز او إبتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب ،بل أيضا تساعد على المشاركة ،كما أن المراهق حين يلعب يكون غالبا وحيدا ،لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز، يحتاج للإستعلام من أصدقائه وأسرته ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها ،إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة ،والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد المشاركة مهمة ،حتى وان كان الأهل لا يلاحظونها.

تعلمه كما أن المراهق أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا ، وأن هذه الأجهزة تعطى فرصة للمراهق أن يتعامل مع تقنية جديدة حديثة، مثل الأنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة ،كما أنها
· التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج إلى حلها

وأن للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات ، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ،ومن إيجابياتها أيضا أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة ، ويمكن ايجاز إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلى:

- تثير التأمل والتفكير
- تشجيع الحلول الابداعية والتكيف والتأقلم
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للمراهق بشكل عام ما يلي[1] :

- التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس
- شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من الوقت دون توقف .

[1]- نجلاء نصير،المرجع نفسه، ص05.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مها رات ذهنية مثل المها رات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، وضع الإستراتجيات.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مها رات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

– وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة

2– سلبيات الألعاب الإلكترونية :

على رغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستماع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق .كما تعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفلوتها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب

من خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية ،إجتماعية وأكاديمية.

أ–الأضرار الدينية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع و مواقع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعى بمخاطر ذلك ، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن ، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة ،وأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول المراهقين ،وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تؤثر سلبا على المراهقين ، كما أن تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية ، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها ، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم ، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

ب- الأضرار السلوكية والأمنية :

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم ،وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية أو تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه الحق ،وتعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجرائم وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها .

ت- الأضرار الصحية :

مع انتشار الألعاب الإلكترونية ، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة ،موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر ،كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة ، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر المراهقين ،إذ قد يصاب المراهق بضعق النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب ،كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرض إجهادها .هذه بدورها تؤدي إلى حدوث إحمرار بالعين وجفاف وحكة ، وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدنى وأحيانا بالقلق و الإكتئاب.

ث- الأضرار الإجتماعية:

أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض المراهق إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها ، وسبب ذلك هو أن المراهق الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل.

ج- الأضرار الأكاديمية :

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والتهرب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطربات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق المراهق بالألعاب فذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره ،كما أن سهر المراهقين طيلة اليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي ، مما يجعل اللاعبين غير قادرين على الإستيقاظ للذهاب إلى المدرسة ،وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية ، بدلا من الإصغاء للمعلم

خـــــلاصـــــــــــة :

من خلال ما سبق تبين لنا أن المراهق لابد أن يلعب ويمرح حتي ينمو نومتكامل ويكون له توازن نفسي كي يتمكن من إكتساب مهارات حركية ، لذا نجد المراهق يمارس ألعاب الإلكترونية لأنها تشبع غرائزهم وتذهب عنهم الروتين الممل غير أن هذه الألعاب إذ لم تخضع لعامل المراقبة فإنها تعود سلبا على المراهق في تحصيله الدراسي وتعزفه عن المجتمع.

الجانب الميداني للدراسة

I عادات و أنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية :

الجدول رقم 01: يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــنس / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الانترنت ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	23	44.2	26	54.1	49	49
أحيانا	14	26.9	6	12.5	20	20
نادرا	15	28.8	16	33.3	31	31
المجموع	52	100	48	100	100	100

من خلال بيانات الجدول الممثل أعلاه يظهر لنا أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية **دائما** حيث جاءت نسبة الإناث كأعلى نسبة والتي قدرت **ب 54.1%** ونسبة الذكور ب **44.2%**، في حين تلتها إجابة **نادرا** والتي قدرت ب**% 33.3** عند الإناث و عند الذكور بنسبة **28.8%**، وفي الأخير كانت نسبة إستخدامهم **أحيانا** والتي قدرت ب **26.9%** عند الذكور وأما للإناث فقدرت ب **% 12.5**.

وعليه نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين كان بالإجابة دائما أو أحيانا 71% للذكور الذين يمارسون هذه التكنولوجيا، مقابل 66% للإناث.

الجدول رقم 02: يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير السن:

السن / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجود عبر الأنترنت ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	1	33.33	11	42.30	23	52.27	14	51.85	49	49
أحيانا	1	33.33	06	23.07	07	15.90	06	22.22	20	20
نادرا	1	33.33	9	34.61	14	31.81	7	25.92	31	31
المجموع	3	100	26	100	44	100	27	100	100	100

نلاحظ من خلال بيانات الجدول الممثل أعلاه أن أغلبية فئات العمرية يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما والذي قدرت نسبتهم ب **52.27%** والذين تتراوح أعمارهم مابين **18و17 سنة**، و **51.85%** من أفراد هذه الفئات العمرية **الأكثر من 18 سنة**، في حين تلتها نسبة **33.33%** للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة**، أما بالنسبة لأفراد العينة الذين أجابوا بأنهم أحيانا يستخدمون الألعاب الإلكترونية فقدرت بنسبة **33.33 %** وكانت للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة** ثم تلتها نسبة **23.07%** للفئة التي تتراوح أعمارهم مابين **17 و18 سنة**، وجاءت نسبة **22.22%** الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة أحيانا للفئة **الأكثر من 18 سنة** وفي الأخير فئة من **17 إلى 18** سنة بنسبة **15.90%**.

ومنه نستنتج أن معظم المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية دائما أو أحيانا هم من المرحلة الثالثة والرابعة للمراهقة أي من 17 فما فوق (68 %-73%) وذلك راجع للفروق بين مراحل المراهقة حيث أن المراهق في المرحلة الأولى للمراهقة يكون في بداية لإكتشاف الألعاب وتنقصه المهارة والخبرة كما يكون أكثر رقابة من طرف الأولياء و يكون المراهق في المرحلة الثالثة والرابعة أكثر تحررا من الرقابة وإحترافية في ممارسة الألأعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 03: يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبرالأنترنت ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	5	38.46	14	46.66	23	54.76	/	/	04	23.52	49	49
أحيانا	5	38.46	07	23.33	05	11.90	3	75	03	17.64	20	20
نادرا	3	23.07	9	30	14	33.33	1	25	10	58.82	31	31
المجموع	13	100	30	100	42	100	4	100	17	100	100	100

نلاحظ من خلال **الجدول رقم (03)** الذي يمثل عينة أفراد الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب المستوى الدراسي، والذين أجابوا **دائما** كأعلى نسبة قدرت ب **51.11** %كانت لمستوى المتوسط في الدراسة، وجاءت بعدها فئة ضعيف جدا بنسبة 50% ثم فئة ذوي مستوى الجيد بنسبة **46.66%**، في حين كانت فئة جيد جدا بنسبة **38.46%** وكأدنى كانت لفئة ذوي المستوى الضعيف قدرت ب **6.66 %**، أما مبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة **أحيانا** فكانت أعلى نسبة لذوي مستوى جيد جدا بنسبة **38.46 %**في حين تلتها فئة ضعيف جدا بنسبة قدرت ب**37.5%**، أما فئة ذو مستوى الجيد قدرت ب 23.33% وفئة متوسط قدرت نسيتها ب**11.11%** ، كما أجابة مجموعة من فئة أفراد العينة **بنادرا** ما يتم استخدام الألعاب الإلكترونية فأعلى نسبة كانت لذوي مستوى متوسط وقدرت ب

31.11 %وكأدنى نسبة قدرت ب **12.5%** لفئة مبحوثيين ذوي مستوى الضعيف جدا.

عندما نحاول قراءة الجدول من خلال صفة دائماو أحيانا تكون النتائج بنسبة 87**%** للمستوى الضعيف جدا، ثم 75% للمستوى الضعيف والجيد جدا وأخيرا نسبة 70 % و62% لذوي المستوى الجيد

والمتوسط على التوالي،وهو ما يحيل إلى فكرة أن الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على المستوى الدراسي للمراهقين إذ لم يتم التحكم في الوقت المخصص لها.

الجدول رقم04: يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الأنترنت ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	03	75	3	50	29	47.54	10	71.42	04	26.66	49	49
أحيانا	/	/	2	33.33	08	13.11	01	7.14	09	60	20	20
نادرا	10	25	1	16.66	24	39.34	3	21.42	2	13.33	31	31
المجموع	40	100	6	100	61	100	14	99.98	15	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول الممثل أعلاه و البيانات المدونة أنه قدرت نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى مبحوثين والذين أجابوا **بدائما** وذوي مستوى معيشى **ضعيف جدا** والتي قدرت كأعلى نسبة ب75%، في حين تلتها فئة ذوي مستوى معيشي **مرتفع** بنسبة **71.42%**، ثم نسبة **50%** لذوي مستوى معيشي **ضعيف**، أما نسبة **26.66%** فكانت لفئة ذوي مستوى معيشي **مرتفع جدا**، أما فئة أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة **نادرة** فكأعلى نسبة قدرت ب **39.34%** لذوي مستوى معيشي **متوسط** في حين تلتها نسبة **25%** لمستوى المعيشي **ضعيف جدا**، ثم مستوى معيشي **ضعيف** قدر بنسبة **16.66%**، أما مستوى معيشي قدر ب **13.33**، في حين قدرت فئة مبحوثين الذين أجابوا بأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية **أحيانا** وكأعلى نسبة كانت لفئة ذوي المستوى المعيشي مرتفع جدا بنسبة **60%** ثم **الضعيف** وقدرت ب **33.33%**، من ثم فئة ذوي مستوى المعيشي **متوسط** بنسبة **13.11%**، وفي الأخير نسبة **7.14%** لذوي مستوى المعيشي مرتفع.

ومنه نستنتج أن المبحوثين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية وبصفة دائمة هم ذوي مستوى معيشي ضعيف جدا وعليه نرى أن ممارستها يوميا يفسر الميول الشديد لها رغم صعوبة المعيشة وهذا يمكن أن يعتبر إدمانا رغم صعوبة الحصول عليها .

الجدول رقم 05 :يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير الجنس :

الجنس / كم وقت تقضيه في اللعب يوميا ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
أقل من ساعة	18	34.61	29	60.41	29	60.41
من ساعة إلى ساعتين	16	30.76	10	20.83	10	20.83
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	5	9.61	4	8.33	4	8.33
أكثر من ثلاث ساعات	13	25	5	10.41	5	10.41
المجموع	52	100	48	100	48	100

من خلال بيانات **الجدول رقم (05)** نلاحظ أن نسبة الإناث الذين يقضون وقت اللعب في **أقل من ساعة** قدرت ب**% 60.41** تلتها نسبة **34.61%** من الذكور ، حيث كانت نسبة الذكور الذين يقضون وقت اللعب **من ساعة إلى ساعتين** قدرت ب **30.76%** والإناث بنسبة **20.83%**، أما نسبة الذكور الذين يقضون **من أكثر من ثلاث ساعات** قدرت ب **25%**، في حين كانت نسبة الإناث **10.41%**، وفي الأخير كانت نسبة الذكور الذين يقضون في اللعب من ساعتين إلى ثلاث ساعات قدرت ب**% 9.61** أما الإناث فكانت نسبة **8.33%**.

حيث نلاحظ أن مدة قضاء الوقت في اللعب لدى كلا من الجنسين يعتبر متوسط من خلال بيانات المتحصل عليهاحيث كان كأعلى نسبة في الإجابات أقل من ساعة وهذا مؤشر هام لضرورة زيادة وضبط عدد ساعات الإستخدام لدى كلا الجنسين حتي لا يتجاوز المستخدم هذه المرحلة إلى مرحلة الإدمان وحتى لا تتفاقم الآثار السلبية ونجد من ضررها، كما أن استخدام لأكثر من ثلاث ساعات يوميا ينتج عنه مشاكل صحية ولآلام متعددة.

الجدول رقم 06 : يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــــــنس / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	12	20.68	9	17.64	21	19.26
الهاتف الذكي	45	77.58	34	66.66	79	72.47
اللوحة الإلكترونية	1	1.72	8	15.68	9	8.25
المجموع	58	100	51	100	109	99.99

نلاحظ من خلال الجدول الممثل أعلاه أن نسبة أفراد العينة **ذكور** يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على جهاز **الهاتف الذكى** حيث قدرت نسبة ب**77.58 %**، أما نسبة **الإناث** فكانت **66.66%**، ثم جاءت نسبة استخدامهم **للحاسوب** بالنسبة لذكورب **20.68%** و**الإناث** ب**17.64%**، أما بالنسبة لوسيلة **اللوحة الإلكترونية** قدرت **ب15.68%** بالنسبة للإناث أما الذكور **1.72%.**

وعليه نستنتج أنه يمارس المراهقون الألعاب الإلكترونية على الهاتف الذكى وذلك من خلال القراءة الإحصائية حيث يفضل الذكور والإناث استعمال الهاتف الذكى بصورة أكبر نظرا للميزات التي يتميز بها هذا الأخير، فهي صغيرة الثمن ودائما تأتي بالجديد ومحمولة، وهذا مايجعلها الأكثر إنتشارا في أواسط المراهقين، ثم يأتي جهاز الحاسوب وهذا كونه راجع إلى تعامل مع ألعاب ذات تقنية عالية جدا التي لا تستطيع أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخرى التعامل معها، حيث أصبحت ألعاب الفيديو والحاسوب تحاكي الواقع فيمكننك أن تلعب مباراة حقيقية بينما تبقى الأوساط الأخرى ذات إستعمال محدود.

الجدول رقم 07 : يبين الجهاز الذي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب المستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	/	/	2	18.18	13	20.63	2	13.33	3	20	20	18.69
الهاتف الذكي	2	100	8	72.72	45	71.42	12	80	13	81.25	80	74.76
اللوحة الإلكترونية	/	/	1	9.09	5	7.93	1	6.66	/	/	7	6.54
المجموع	2	100	11	100	63	100	15	100	16	100	107	100

نلاحظ من خلال بيانات جدول الممثل أعلاه أن الجهاز الذي يستخدمه أفراد العينة للعب بألعاب الإلكترونية وحسب المستوى المعيشي وكأعلى نسبة هو **الهاتف الذكى** قدر ب **100%** للمستوى **الضعيف جدا، و20.63 %** بالنسية للمستوى **المتوسط** يفضلون استخدام **حاسوب**،وحين جاءت نسبة **6.66 %** لعينة الإفراد الذين يقضلون اللعب عن طريق جهاز **اللوحة الإلكترونية.**

ومنه نستنتج أن استخدام المبحوثين أي إقتنائهم لجهاز للعب بألعاب الإلكترونية يعود حسب قدرة مستواهم المعيشي، وعليه نلاحظ من خلال الإحصاءات المتحصل عليها أن أفراد العينة وكأعلى نسبة يستخدمون الهاتف الذكى للعب ويقدر مستواهم بضعيف حيث يمكنهم إقتناء الهاتف الذكى بسبب ثمنهم الذي يساعدهم على ذلك، في حين نلاحظ أن أفراد العينة والذين يفضلون استخدام الحاسوب ذو مستوى مرتفع.

الجدول رقم 08 :يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس :

الجنس / عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عبر الجهاز الخاص بك	48	87.27	39	78	87	74.35
عبر جهاز الأصدقاء	3	5.45	1	2	4	3.41
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	4	7.27	10	20	24	20.51
عبر السيبركافي (مقهى الأنترنت)	2	3.63	/	/	2	1.70
المجموع	55	103.62	50	100	117	99.97

يبين الجدول **رقم(13)** الجهاز الذي يستخدم من خلاله المراهق الألعاب الالكترونية، حيث يتضح لنا أن **87.27 %** من **الذكور** يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر جهاز **الخاص بهم** وكذلك بالنسبة **للإناث** بنسبة قدرت ب**78 %** ، ويرجع ذلك إلى أنهم يملكون أجهزة **خاصة بهم** و ذلك للحفاظ على خصوصيتهم، و الحرية في استخدامها دون رقابة، حيث نلاحظ أنه لا يوجد فرق بين الجنسين في هذا .

العائلة ،ثم جهاز سيبركافي وفي الأخير الأصدقاء كما لاحظنا في المركز الأول كان لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف جدا، أما بقية المستويات فكانت نسبها متقاربة من بعضها في الأرقام، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على مفردات العينة في استخدمها وإمتلاكها لأجهزة الألعاب الإلكترونية.

الجدول 09 : يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير الجنس:

الجنس / مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بمفردك	16	30.18	29	59.18	45	44.11
مع الأصدقاء	34	64.15	14	28.57	48	47.05
مع الأهل	03	5.66	06	12.24	09	8.82
المجموع	53	100	49	100	102	100

نلاحظ من خلال معطيات **الجدول (17)** أن أفراد العينة يفضلون اللعب بألعاب الإلكترونية **مع الأصدقاء** وهذا بالنسبة **للذكور** حيث قدرت نسبة **ب64.15 %**، أما **الإناث** فيفضلون اللعب **بمفردهم** حيث قدرت نسبة ب**59.18%** .

ومنه نستنتج أن الذكور يقضلون اللعب بألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء وذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب ويكون لها تأثير مايدفع بهم إعادة أحداث قصة اللعبة معا ، أما الإناث نرى أنهم يفضلون اللعب بمفردهم حيث يكون لها تأثير كبير ومباشر من خلال انغماسهن في اللعبة بمفردهم والغوص في أحداثها، ومن جانب آخر نلاحظ أن عدم مشاركتها مع الأهل يعود إلى ضعف الرقابة الأسرية التي تفسح المجال للمراهق من أجل إستخدام هذه الألعاب .

خاتمة :

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من المراهقين بمدينة خميس مليانة، حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص للتعلم والإكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها.

كما تجعل الألعاب الإلكترونية المراهق يميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء على نفسه، مما يؤثر هذه سلبا عليه على تفكيره وشخصيته، فبدلا من الجلوس مع العائلة والأصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية وتجعل الألعاب الإلكترونية المراهقين أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز، حيث تعتبر المرحلة من أهم المراحل التي يكون فيها الفرد شخصيته فهي مرحلة النضوج والرشد.

كما قدمت هذه الدراسة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على مراهقين والتي تحدثه من سلوكات إجتماعية ونفسية وصحية

حيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ويفضلون ألعاب المغامرة لأنها تثير فيهم متعة الفوز والإستمتاع والسرور.

ومن خلال الدراسة الميدانية للعينة المختارة خلص إلى أن الألعاب الإلكترونية هي الوسيلة المفضلة لدى المراهقين لملئ أوقات فراغهم باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، في حين أن الإستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية، خاصة في غياب الوعي بالأضرار الناجمة عن إفراط في إستخدامها.

كما إعتبرت العلاقة الألعاب الإلكترونية على المراهقين حسب أفراد العينة فمنهم من إعتبرها علاقة حب وارتباط ومصدر السعادة والسرور لديهم، في حين هناك من يراها مجرد ألعاب للتسلية وملأ الفراغ وتضييع الوقت.

قائمة المـراجع:

I. المراجع باللغة العربية

-الكتب:

- أنور الجرابة ، **محاضرات في الثقافة النفسية**، المجلد السادس، دار الهدى، بيروت، 1994.

- إلين وديع فرج، **اللعب والشخصية السوية**،(د.ط)، بيروت، 1986.

- توفيق الحداد،**علم النفس الطفل، ط1**، بدون سنة.

- تشارلز بيوتشر، ترجمة حسن معرض،**أسس التربية البدنية**،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، قاهرة، بدون سنة.

- حامد عبد السلام زهران، **علم الطفولة والمراهقة**،(د.ط)، دار عالم الكتابة، القاهرة، 1977، ص297.

- حسن عمار مكاوي وليلى السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**،(د.ط)، الدار المصرية اللبنانية، مصر، 2001.

- حسن رضوان فوقية، **منهجية البحث العلمي وتنظيمه**، طبعة1، دار الكتاب الحديث، الأردن، 2008.

- شريف درويش اللبان، **تكنولوجيا الاتصال والمخاطر والتحديات والتأثيرات الاجتماعية**، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000.

- عاقل فاخر، **مشكلات المراهقة**، ط1، دار الفكر العربي، مصر، 1994.

- عمار بوحوش ومحمد الذبيات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**،ط1، ديوان المطبوعات الجامعية،الجزائر.

- علي بشير الأفندي، إبراهيم الحومي، عبد الوهاب فؤاد، **المرشد الرياضي والتربوي**، ط1، المنشأة العامة للنشر والتوزيع والإعلام، طرابلس، 1980.

- فؤاد البهي السيد، **الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة،** (د.ط)، دارالفكرالعربي، القاهرة، 1995.

- فايز مهنا،**التربية الرياضية،** ط1، دار النشر أوتوستراد، دمشق، 1985.

- ليلى يوسف، **اللعب والتربية الرياضية**،(د.ط)،المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة،1962

- مها حسني الشحروي،**الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالهاوماعليها**، (د.ط)، دار المسيرة،عمان،2008.

- مفيد نجيب حواسن، زيدان نجيب حواشين، **إرشاد الطفل وتوجيهه**، ط1، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2002.

- محمد أيوب شحمي، **الارشاد النفسي الإجتماعي لدى الأطفال**، ط1،دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان،2002.

- محمد حسن علاوي،**علم النفس الرياضي،** د.ط، دار المعارف، القاهرة، 2002.

- مصطفى رزيق، **خفايا المراهقة،(** د.ط)، دار النهضة العربية دمشق،1960.

- مخائيل إبراهيم أسعد، **مشكلة الطفولة والمراهقة**، ط1، دار الآفاق الجديدة، بيروت،1991.

- محمد علي، **سيكولوجية المراهقة**،(د.ط)، دار البجوث العلمية، الكويت، 1970.

- محمد أحمد محمود الزهري، **المشاكل الصحية**، دار النشر الملايين، بيروت،2000.

II. المعاجم:

- المنجد في اللغة العربية المعاصرة، ط1، دار المشرق، بيروت،لبنان،2000.

III.الرسائل العلمية:

-أحمد فلاق،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه ،قسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم سياسة والإعلام، جامعة الجزائر-2008\2009.

- أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ**، مذكرة ماستر، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص اتصال وعلاقات العامة، جامعة العربي بن مهدي، أم بواقي، سنة 2016\2017.

- بشير نمرود، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين**، رسالة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي بجامعة الجزائر، يوسف بن خدة، 2008.

- سارة محمود عبد الرحمن، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال نفسهم**، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمنتهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

- عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل الثقافة وتأثيرها في إعادة تشكيل للثقافة الشباب في عصر العولمة**، جامعة محمد خضير، بسكرة، رسالة ماجستير، قسم علوم اجتماعية تخصص علم الاجتماع اتصال وعلاقات عامة، 2001\2012.

- فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، رسالة الماجستير، قسم العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة،2011\2012.

- مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة مكملة لنيل الماجستير، منشورة، قسم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر03، 2011\2012.

- ماجد محمد الزيودي، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة**، رسالة ماجستير، قسم التربية، جامعة طيبة للمملكة العربية السعودية، 2009.

- موريس أنجرس، ترجمة بوزيد صحراوي كمال، كمال بوشرف، سعيد سبعون، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر.

المجلات:

-أحمد السعداوي، **ألعاب الإلكترونية تدفع المراهق والشباب للإنطواء والعزلة**، مجلة الإتحاد، أبو ظبي،2014.

- حسين الأنصاري، **إشكاليات تلقي الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس،2007.

- خيسوس بوجول، **اللعب طويلا بالألعاب الإلكترونية خطر**، مجلة أكاديمية dw، برشلونة، 2019.

- رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005.

- عطية محمود، مجلة علم النفس،1999.

- فاطمة عمر، **علمي طفلك قيمة الوقت، أطفال ومراهقون**،مجلة سيدتي، شركة الأبحاث والنشر، الرياض،2019.

- كارين إليان ظاهر، **الأطفال والألعاب الإلكترونية هل حرمان هو أم ضوابط صحيحة يضعها الأهل؟**، مجلة لها، شركة الحياة، مصر، 2018.

- محمد أمين، منى الحمودي، هزاع أبو الريش، **الألعاب الإلكترونية**، مجلة الإتحاد، دار النشر إمارات، الإمارات، 2017..

- مجلة التربية، العدد 66، 1977.

IV.مواقع الإلكترونية :

-MC-DOUALIYA.COM.

-ARTIVLES-http :// www.webteb.com.

- h tt:// www. P8clossroom.net/vb/showthreadodphp.

- See more at: http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf.

- www.jeu-video.com.

- ألعاب الفيديو-وكيبيديا- http://ar.wikipedia.org/wik.

- http://muslimaunion.org/news.php?i=12582.

- www.aldaawah.com/?p=6755.

V. المراجع باللغة الأجنبية :

-Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E.

-M-Boutaba Merhi- **« Les jeux comme activité d'évite a l'école fondamental – sous-la**

réaction de Mer Bouamna- A U.80.81.ISTS.pp 27-39

- Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des **JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement** Secondaire>p18.

-IRWINHAHN, **<L'entraînement Sportif Des Enfants>,** Edition VIGOT1991

- marc prensky –waht kisd leran that's positve from playing video games- 2002.

- Marc Griffiths, **The educational benefits of video games**, Vol 20, No 3, 2002.

-Chuang, T-y, and Chen .W.F, **Effect of Computer –Based Video Games on Children** : An Experimentot study Educational Technology and society, 2009.

فهرس الجداول :

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	69
02	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	70
03	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	71
04	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	72
05	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير الجنس.	73
06	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير السن.	74
07	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير المستوى الدراسي.	75
08	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير المستوى المعيشي.	76
09	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	77

فهرس الدراسة

الموضوع	الصفحة
ملخص الدراسة	01
خطة الدراسة	03
مقدمة	06
الجانب المنهجي للدراسة	08
تحديد مشكلة الدراسة	09
اهمية واسباب الدراسة	10
مجتمع البحث وإختيار العينة	11
أداة جمع وتحليل البيانات	12
تحديد المصطلحات	13
الدراسات السابقة	15
التعقيب على الدراسات السابقة	24
الجانب النظري للدراسة	25
تمهيد	21
مفهوم اللعب	22
انواع اللعب	24
قيمة اللعب	25
دوراللعب في تكوين الطفل	26
تقسيم اللعب	27
نظريات اللعب	28
الألعاب الألكترونية	31
تعريف الألعاب الالكترونية	31
نشأت وتاريخ تطور الألعاب الأكترونية	33
تطور الألعاب الإكترونية	38
تطور الألعاب الإلكترونية	38
انواع الألعاب الألكترونية وأجهزتها	39
مفهوم المراهقة	45
تعريف المراهقة	46
مرحلة المراهقة	47
علاقات المراهق	48
خصائص المراهقة	49
مشاكل المراهقة	52
المتطلبات الأساسية للمراهقة	54
أثر الألعاب الأكترونية على المراهق	57
البيئة الأجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية	59
التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية	63
خلاصة	67

الملاحق

إستمارة الإستبيان

I .عادات و أنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية :

1- هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الانترنت؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- كم وقت تقضيه في اللعب يوميا؟

- أقل من ساعة ☐ - من ساعة إلى ساعتين ☐

- من ساعتين إلى ثلاث ساعات ☐ - أكثر من ثلاث ساعات ☐

3- كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر ؟

- الحاسوب ☐ - الهاتف الذكى ☐ - اللوحة الإلكترونية ☐

4- عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

- عبر الجهاز الخاص بك ☐ - عبر جهاز الأصدقاء ☐

- عبر جهاز أحد أفراد العائلة ☐ -عبر السيبركافي(مقهى الانترنت) ☐

5- مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

- بمفردك ☐ - مع الأصدقاء ☐ - مع الأهل ☐

II دوافع إستخدام المراهقين عينة البحث الألعاب الإلكترونية:

6- كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية ؟

- عن طريق الانترنت ☐ - عن طريق الوالدين ☐

- عن طريق الإخوة ☐ - عن طريق الأصدقاء ☐

- أخرى تذكر .....

7- ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

- المزرعة السعيدة ☐ - ألعاب ben 10 ☐

- ألعاب سباق السيارات ☐ - صب واي ☐

- PUPG ☐ -Conter strik ☐

-لعبة مريم ☐ - PES 2019 ☐

– أخرى تذكر.....

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

– ألعاب المغامرة ☐ – ألعاب الصراع والعنف ☐

– ألعاب تعليمية ☐ – ألعاب الألغاز ☐

–أخرى تذكر.....

9– ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

– متعة الفوز ☐ – الألوان ونوعية الصورة ☐

– الرسم والموسيقى ☐ – بطل اللعبة ☐ – وجود عنصر الإثارة فيها ☐

10– لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

– للتسلية والترفيه ☐ – تنمية الذكاء ☐

– تطوير الموهبة – ☐ – شغل أوقات الفراغ ☐

التواصل مع الأصدقاء ☐ – حب الفضول ☐

– انجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة ☐

– أخرى تذكر.....

11– متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟

– عندما تكون مرتاح نفسيا ☐ – عندما تكون متضايق نفسيا ☐

– عندما تواجه مشكلة ☐ – عندما تشعر بالوحدة ☐

– بعد التعب من الدراسة ☐

– أخرى تذكر.....

III.أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

12– هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟

جيدا ☐ قليلا ☐ لا أستطيع ☐

13- بماذا تشعر عند توقف عن اللعب؟

- التعب ☐ - القلق والتوتر ☐ - شعور عادي ☐

14- ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية ؟

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

- اكتساب لغات أجنبية ☐ - تدعيم تحصيل الدراسي ☐ -زيادة الذكاء ☐

- قوة الملاحظة ☐

15- كيف تقيم استخدامك الألعاب الإلكترونية ؟

التقييم / العبارات	موافق	غير موافق	لماذا؟
1-استخدامك للألعاب اللاإلكترونية يسبب لك الإنعزال عن العائلة			
2- تساعدك الألعاب الإكترونية على حل مشاكلك اليومية			
3-تحب تقليد المشاهد التي تحتويها هذه الألعاب.			
4-كانت الألعاب الإلكترونية سببا في انخفاض تحصيلك الدراسي			
5-الألعاب الإلكترونية تعلمك قيمة الوقت			
6- الألعاب الإلكترونية تجعل علاقتك مع الأهل سيئة			

16- -هل يمكن أن تصف علاقتك بالألعاب الأكترونية في جملة واحدة؟

-.....

- بيانات الشخصية:

1-الجنس:

-ذكر ☐ - أنثى ☐

2-السن:

- أقل من 15 سنة ☐ - مابين 15 و16 سنة ☐

- مابين 17 و18 سنة ☐ - أكثر من 18 سنة ☐

3-المستوى الدراسي:

- جيد جدا ☐ - جيد ☐ - متوسط ☐

- ضعيف ☐ - ضعيف جدا ☐

4- المستوى المعيشي:

- ضعيف جدا ☐ - ضعيف ☐ - متوسط ☐

- مرتفع ☐ - مرتفع جدا ☐