وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: الاعلام والاتصال

تأثير الالعاب الالكترونية العنيفة على شخصية المراهق

دراسة ميدانية بثانوية الصايم محمد رشيد بولاية المغير

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

إعداد الطلبة:

- بثينة بوزيد

اشراف الاستاذ(ة)

د. فاطمة الزهراء قيطة

نوقشت المذكرة علنا يوم: 2023/06./05

أمام اللجنة المكونة من الاساتذة:

اللجنة	الرتبة	الجامعة	الصفة
رشيد خضير	بروفيسور	جامعة الشهيد حمة لخضر	رئيسا
فاطمة الزهراء قيطة	استاذ محاضر أ	جامعة الشهيد حمة لخضر	مشرفا ومقررا
اسمهان جبالي	استاذة مساعدة أ	جامعة الشهيد حمة لخضر	مناقشا

السنة الجامعية : 2023/2022

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: الاعلام والاتصال

تأثير الالعاب الالكترونية العنيفة على شخصية المراهق

دراسة ميدانية بثانوية الصايم محمد رشيد بولاية المغير

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

إعداد الطلبة:

- بثينة بوزيد

اشراف الاستاذ(ة)

د. فاطمة الزهراء قيطة

نوقشت المذكرة علنا يوم: .2023/06/05

أمام اللجنة المكونة من الاساتذة:

اللجنة	الرتبة	الجامعة	الصفة
الاسم واللقب	بروفيسور	جامعة الشهيد حمة لخضر	رئيسا
الاسم واللقب	استاذ محاضر أ	جامعة الشهيد حمة لخضر	مشرفا ومقررا
الاسم واللقب	استاذة مساعدة أ	جامعة الشهيد حمة لخضر	ممتحنا

السنة الجامعية : 2023/2022

بسم الله الرحمن الرحيم

"وقل رب زدني علما "

صدق الله العظيم

الاهـــــــــداء

الى سندي في الحياة وصاحب السيرة العطرة بهجة قلبي " والدي الحبيب " ابي الغالي " عبد الحميد بوزيد "

" Babam " والى قدوتي في الحياة وجنتي يوم المعاد "Annem" امي حبيبتي .

والى روح ابي الثاني الذي رباني منذ نعومة اظافري حبيبي جدي الغالي رحمه الله " بوزيد الجموعي " الملقب

عبد الله وجعله من اصاحب الجنة

والى اخوتي و اعمدتي الثلاث واسنادي في هذه الدنيا والي كتكوتي ومدللي الصغير" ادومي "

والى كل من رسمة البسمة في قلبي وكل من دعمني في هذه الحياة في الاوقات العصيبة ،

و كل من فرح لفرحي

و حزينى لحزني الى قلوب بادلتني المودة وقلوب سقتني انهارا من الوفاء

أُهدي إليكُما تخرُّجي، ثمنَ ثقتكُما .

بثينة بوزيد .....

شـــــكر

الحمد لله ما انتهى دربٌ ولا خُتم جهدٌ ولا تمَّ سعيٌ إلا بفضله، وما تخطّينا هذه العقبات والصعوبات إلا بتوفيقه

فالحمدُ لله حَمداً كَثيراً طيباً مباركاً .. الذي وفقني في إتمام هذا البحث العلميّ ، والخروج منهُ بهذهِ الطريقة المتكاملة

ويسعدني مشاركتكم فرحتي بمناقشة مذكرة الماستر تحث عنوان " تأثير الالعاب الالكترونية العنيفة على شخصية المراهق ".
وتحت إشراف الدكتورة فاطمة الزهراء قيطة كل الشكر والتقدير لهُ

. شكر وتقدير لك استاذتي لغالية وأنا حين أتحدث عنك أتحدث عن قلب نقي امتلأ تفاؤلا. منك تعلمت للنجاح قيمة ومعنى، ومنك تعلمت كيف يكون التفاني، والإخلاص في العمل، ومعك أمنت أن لا مستحيل في سبيل الإبداع. .

والشكر موصل لكل من ساهم في هذا العمل بنصيحة او جهد وكل من اساتذتنا الكرام

جفت الاقلام ورفعت الصحف يوم كنت اتمناه وها انا احققه وبكل جدارة وثقة

سائلة المولى أن تكون هذه البداية لطريق النجاح والتقدم في حياتي

(وَآخِرُ دَعْوَاهُمْ أَنِ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ)

 # طالبتك بثينة

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية العنيفة لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على المراهقين لا سيما المتمدرسين منهم حيث جاءت دراستنا بعنوان : "تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على شخصية المراهق".

تتمحور إشكالية العنوان حول السؤال الرئيسي التالي:

- ✓ ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على شخصية بثانوية الصايم محمد رشيد ؟

وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

1 . ما عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

2 . ما دوافع استخدام المراهقين الالعاب الإلكترونية العنيفة؟

3. ما انعكاسات استخدام الالعاب الإلكترونية العنيفة؟

وبغية الإجابة على مشكلة الدراسة وتساؤلاتها، اعتمدنا على العينة القصدية المتكونة من100مفردة من المراهقين المتمدرسين بثانوية الصايم محمد رشيد المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة ، وتدخل دراستي ضمن المناهج الوصفي، وأدوات جمع البيانات المتمثلة في كل من استمارة استبيان كأداة رئيسية و لملاحظة كأداة ثانوية.

ولقد توصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل أمهها فيما يلي:

- ❖ معظم المراهقين يفضلون الفترة المسائية الاستخدام الألعاب الإلكترونية بمعدل أزيد من ساعة الى 3 ساعات في اليوم.
- ❖ اغلب المراهقين يستخدمون الالعاب بدافع التسلية وملئ الفراغ، وهذا مؤشرا ايجابي
- ❖ أغلبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عند الخسارة في اللعبة المحاولة من جديد .
- ❖ أعلى نسبة للمبحوثين يشعرون بالقلق والتوتر عند الذكور اما الاناث فيشعرون بضعف البصر والم في الظهر عند التوقف عن اللعب.
- ❖ اكبر نسبة من المبحوثين لم يتأثر تحصيلهم الدراسي من استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

STUDY SUMMARY:

This study aims to shed light on the issue of violent electronic games in order to find out the extent to which adolescents are interested in them and to reveal the effects of the use of these games on .adolescents, especially those who are schooled

The title problem revolves around the following main question:

*What is the extent of the impact of electronic games on the personality of Al-Saim Muhammad Rashid High School?

The following partial questions were included under this question:

1 . What are the habits and patterns of using violent electronic games?

2. What are the motives for the use of violent electronic games by adolescents**?**

3 . What are the repercussions of using violent electronic games?

In order to answer the problem of the study and its questions, we relied on the intentional sample consisting of 100 students attending the high school of Al-Saim Muhammad Rashid who used violent electronic games.

This study reached a number of results, the most important of which are as follows**:**

* Most adolescents prefer the evening period to use electronic games at a rate of more than 1 to 3 hours a day.

*Most teenagers use games for fun and to fill the void, and this is a positive indicator

* The majority of the respondents reacted when losing the game to try again.

* The highest percentage of respondents feel anxiety and tension in males, while females feel poor eyesight and back pain when they stop playing.

* The largest percentage of the respondents did not affect their academic achievement from the use of violent electronic games.

فهرس المحتويات

الإهداء IV

شكر وتقدير V

ملخص الدراسة..... VII_ VI

قائمة المحتويات ..... IX _ VIII

قائمة الجداول ..... XI _ X

قائمة الاشكال XII

قائمة الملاحق XIII

مـــقـــدمـــــــــــــــــة

مقدمة ..... أ_ ب

اشكالية الدراسة..... ج

تساؤلات الدراسة ..... ج

اسباب اختيار الموضوع..... د

اهداف الدراسة..... د

اهمية الدراسة ..... د

تحديد المصطلحات ومفاهيم الدراسة..... هـ _ و_ ز

الفـــــــــصل الاول :التـــــــــــراث النظري

تمهيد الفصل 15

المبحث الاول : نظرية الدراسة ..... 10_ 16

المبحث الثاني : الدراسات السابقة ..... 17_ 20

مبحث الثالث : ماهية المراهقة ..... 21 _ 27

المبحث الرابع : ماهية الالعاب الالكترونية..... 28 _ 35

خلاصة الفصل 36

الفـــــصل الثاني : منهجية الـــــدراسة

المبحث الاول :المجتمع وعينة الدراسة ..... 38 _ 39

المبحث الثاني : منهج الدراسة وادواتها ..... 40 _ 42

المبحث الثالث :اجراءات الصدق والثبات ..... 43 _ 44

الفـــــصل الثالث :الدراسة الميدانيـــــــة

المبحث الاول :عرض نتائج الدراسة..... 46 _ 63

المبحث الثاني :مناقشة نتائج الدراسة..... 64 _ 68

توصيات 69

خاتمة :..... 71

قائمة المصادر والمراجع :..... 73_ 78

الملاحق :..... 80 _ 87

فهرس الجداول

رقم الجدول	العنـــــــــــــوان	الصفحة
1	يمثل مجتمع لدراسة	38
2	يمثل عينة الدراسة	39
3	يمثل أداة الدراسة على العينة	42
4	يبين متغير الجنس	46
5	يوضح الفئة العمرية	47
6	يوضح المستوى الدراسي	47
7	يوضح المستوى المعيشي	48
8	يوضح معدل التحصيل الدراسي	49
9	يوضح مدى اهتماماتهم بالألعاب الالكترونية العنيفة	49
10	يوضح الوسيلة التي يفضلها في لعب الالعاب الالكترونية العنيفة	50
11	يوضح النوع المفضل للألعاب الالكترونية العنيفة	51
12	يوضح كيفية اقتناء الالعاب الالكترونية العنيفة	52
13	يوضح عدد الالعاب المستخدمة	52
14	يوضح متى يقتنون الالعاب الالكترونية العنيفة	52
15	يوضح الاوقات التي يقضونها في استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة	53
16	يوضح الاوقات المفضلة عند افراد العينة لاستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة	53
17	يوضح مع من يفضلون العب	54
18	يوضح المكان المفضل لأفراد العينة في اللعب	54
19	يوضح هل ميزة الوسيلة سبب استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة	55
20	يوضح ما لميزة السبب فيلعب الالعاب الالكترونية العنيفة	55
21	يوضح اعتبار دور وسائل الاعلام في اقتناء الالعاب الالكترونية العنيفة	56
22	يوضح سبب استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة	56
23	يوضح الاستخدام افراد العينة للألعاب العنيفة عند الشعور ب	57

24	يوضح الهدف من استخدام افراد العينة الالعاب الالكترونية العنيفة	57
25	يوضح اعتبار الرسوم المتحركة سبب في استخدام الالعاب الالكترونية	58
26	يوضح تعرض العينة لموقف عنف	58
27	يوضح الموقف المسبب لاستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة	58
28	يوضح رد الفعل العينة عند الخسارة	59
29	يوضح هل يستطعون الابتعاد عن الالعاب الالكترونية العنيفة ؟	59
30	يوضح امكانية الابتعاد عن الالعاب الالكترونية العنيفة	60
31	يوضح درجة التأثير سلبا على التحصيل الدراسي	60
32	يوضح رد فعلهم عند التعرض للأذى	61
33	يوضح ما شعورهم عند التوقف	62
34	يوضح اهم السلوكات التي تعكسها الالعاب الالكترونية العنيفة	62
35	يوضح تفريغ الضغوطات المدرسية في الالعاب الالكترونية العنيفة	63
36	يوضح ايجابيات الالعاب الالكترونية العنيفة	63

فهرس الاشكال

رقم الشكل	العنـــــــوان	الصفحة
رقم 1	دائر نسبية تمثل الجنس	46
رقم 2	دائرة نسبية يمثل متغير السن	47
رقم 3	دائرة نسبية تمثل المستوى الدراسي	47
رقم 4	دائرة نسبية تمثل المستوى المعيشي	48
رقم 5	دائرة نسبية تمثل مستوى التحصيل الدراسي	49
رقم 6	دائرة نسبية تمثل الوسيلة المفضلة	50
رقم 7	دائرة نسبية تمثل النوع المفضل من الالعاب	51
رقم 8	دائرة نسبية تمثل الوقت الذي يقضونه في اللعب	53
رقم 9	دائرة نسبية تمثل مع من يفضلون اللعب	54

قائمة الملاحق

رقم الملحق	العنـــــــــــوان	الصفحة
رقم 1	نموذج الاستبيان	85 – 80
رقم 2	وثيقة التسهيل لأجراء الدراسة الميدانية	86
رقم 3	صور نموذج للعبة الكترونية عنيفة	87

مقدمة :

مقدمة

حققت الانترنت قفزة نوعية بعد دخول عصر التكنولوجيا الحياه البشرية ، فقلبت موازين العديد من المفاهيم بشكل جذري كما لم تكن سابقا. ومن بين احد اهم دعامات الثورة التكنولوجية الحديثة في الاعلام . فقد احدث هذا الاعلام تحولات في جميع مجالات الحياه المعاصرة و سلوكات الافراد، فازداد اقبال كل من الصغار والكبار بفضل ما تعرضه ، بحيث اصبح ضرورة من ضروريات كل بيت ، وغيرت جميع الأنشطة التي يقومون بها، و في مقدمه هذه الأنشطة اللعب .

وينظر الى اللعب انه سمه تميز حياه الاطفال والمراهقين، فهو يعتبر عالمهم الخاص بما فيه من خيارات في جميع جوانب النمو الاجتماعية والانفعالية والمعرفية والسلوكية .

يرى العديد من علماء النفس ان للعب يعد ارقى وسائل التعبير لدى الاطفال والمراهقين ، اذ يرى فرويد ان اللعب ما هو الا تعبير رمزي عن رغبات الفرد المكبوتة في اللاشعور، والتي عجز عن تحقيقها في الواقع . كما انه يساعد الفرد على تخفيف مما يعانيه من اضطرابات ومشاكل نفسيه : كالقلق والتوتر والسيطرة على المواقف الصعبة.[1]

فقط شهد مصطلح اللعب العديد من التغيرات الملموسة والسريعة ، والتي شهدها العالم في الجانب التكنولوجي والمعلومات . التي صبغت حياه الطفل ومراهق القرن 21 ،لأنه يحتضن تنشئتهم وافكارهم .

وبذلك يصنف دور تفاعله مع الالعاب المفضلة كوسيله حديثه ، لامتصاص الغضب وتفريغ طاقته وما الاوقات الفراغ ، حيث استحوذت الالعاب الإلكترونية على عقولهم ،اذ اصبحوا يتباهون بعدد الالعاب التي يلعبونها والتي يستخدمونها.

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها الالعاب الإلكترونية ، الا ان لها سلبيات لان اغلب الالعاب المستخدمة من قبل المراهقين، ذات مضامين سلبيات تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم . بالإضافة الى ان نسبه كبيره من الالعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف ، تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الاخرين وتدميرهم والاعتداء عليهم ، كما تعلمهم اساليب الاجرام وفنونها وحيلها ، وتنمي لهم العنف والعدوان وهذه الافعال تكتسب من خلال الاستمرار على ممارسه هذه الالعاب .

ومن ما سبق ارتأينا لدراسة هذا الموضوع الحديث بشكل ميداني علمي للوصول الى نتائج حقيقيه ملموسة على ارض الواقع وقد جاءت دراسة بعنوان:

[1] عبد الهادي نبيل سيكولوجيا النمو واثارها في تعليم الاطفال عمان دار وائل للنشر والتوزيع 2004

" تأثير الالعاب الإلكترونية العنيفة على شخصيه المراهق دراسة ميدانيه لثانويه المغير"

وقد اعتمدنا في ذلك على اسلوب مراد الذي يتضمن على مقدمه تلم بجميع الخطوات المنهجية من اشكاليه وتساؤلات واهداف وتحديد مفاهيم الموضوع .....

وثلاثة فصول على النحو التالي :

- ❖ الفصل الاول : المتمثل في التراث النظري وتنحدر منه كل من النظرية المستخدمة والدراسات السابقة، والجزء النظري
- ❖ الفصل الثاني : المتمثل في الدراسة المنهجية المتضمنة مجتمع وعينه الدراسة، وكذلك المنهج وادوات الدراسة المستخدمة وصولا الى
- ❖ الفصل الثالث : وهو الدراسة الميدانية والتي تطرقنا فيها الى عرض النتائج من خلال تفريغ بيانات الاستمارة في جدول وصولا الى مناقشه النتائج وفي الاخير خاتمه لموضوع الدراسة

بناء الإشكالية

إنّ التقدم التكنولوجي الهائل في جميع مجالات الحياه الثقافية والاجتماعية والفكرية ، جعلت الفرد يقضي وقتا اطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية، لدرجه القول انها اصبحت ضرورة من ضروريات الحياه والتي يصعب الاستغناء عنها.

وتعتبر الالعاب الإلكترونية من احدث الالعاب انتشارا في العالم ،التي لم تكن معروفه من قبل بعد ان كانت الالعاب تقليدية ،وهي نشاط ترفيهي يؤدي دورا اساسيا في ثقافه الشباب بالرغم من ان هذه الالعاب ليست فقط تخص فئه محدده،" **الى انها ميزة الشباب المراهق لأنه من اكثر الفئات الاجتماعية اهتماما بمثل هذه النشاطات** "[1]ولقد شاع استخدام الالعاب الإلكترونية بدرجه كبيره وكبيره جدا. بل يمكن القول انه لا يوجد منزل يخلو منها ومن هذه الالعاب الإلكترونية ، هي الالعاب ذات الطابع العنيف امثال لعبه بوبجي، فير فاير، مريم، الحوت، الازرق وغيرهم من الالعاب العنيفة .

وقد انتشرت هذه الألعاب الالكترونية بسرعة في المجتمعات، وفي وسط هذا الاهتمام بالألعاب الالكترونية العنيفة ، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الالعاب لما لها من تأثيرات عليهم ، فهي ذات طابع عنيف، قد تودي بالفرد إلى الافكار العدوانية كما لها آثار سلبية على صحتهم.

ونتيجة لتعدد الالعاب الإلكترونية ولاسيما العنيفة التي اضحت السبيل لملاء اوقاتهم فراغهم . و تسمح بتجسيد شخصية البطل ، فينغمس الاعب في اجواء العبة ويتعايشها.

و قد برزت ظاهره الاستخدام المفرط لهذه الالعاب الإلكترونية كظاهره اجتماعيه في حياة المراهقين اليومية اعتبارهم الشريحة الهشة لما يعيشونه من تقلبات وتغيرات ، فأصبحت اكثر فئه تتعرض لهذه الظاهرة . ومن هنا نطرح التساؤل الرئيسي :

- **ما تأثير الالعاب الإلكترونية العنيفة على شخصيه المراهقين بثانوية الصايم محمد رشيد بولاية المغير؟**

وتندرج تحت التساؤل الرئيسي أسئلة فرعيه متمثلة في ما يلي

1. ما عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة ؟
2. ما دوافع استخدام المراهقين الالعاب الإلكترونية العنيفة؟
3. ما انعكاسات استخدام الالعاب الإلكترونية العنيفة؟

1

اسباب اختيار الموضوع :

الذاتية :

- الرغبة الشخصية في البحث في هذا الموضوع لارتباطه بالواقع المعاش.
- الدافع والحافز الذي يدفعني للبحث والدراسة في هذا الموضوع.
- الفضول الشخصي لمعرفة أهم الألعاب التي يفضلها المراهقين.

الموضوعية :

- الرغبة في معرفه الاسباب الرئيسية في انتشار هذه الالعاب لدى المرهقين
- الفضول العلمي والمعرفي حول اهتمام المراهقين بهذه الالعاب ومعرفه الهدف من استخدام هذه الالعاب والغرض منها
- المساهمة في إنجاز دراسة علمية تبقي موضعا لاستفادة الطلبة مستقبلا.
- الرغبة بمعرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية العنيفة لدى المراهقين.

اهداف الدراسة

تكمن اهداف دراسة لهذا الموضوع في:

- معرفة عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة
- معرفة دوافع استخدام المراهقين الالعاب الإلكترونية العنيفة
- معرفة السلوكات العنيفة المكتسبة لدى المراهقين من استخدام الالعاب الإلكترونية العنيفة

اهمية الدراسة

تكمن اهميه هذه الدراسة في انها تناولت موضوع حساس جدا وهو الالعاب الالكترونية العنيفة لكونها اصبحت واقع نعيشه ، و لما لها من تأثيرات عليه وعلى جميع شرائحه وبذات فئة المراهقين التي تعتبر مستقبل المجتمع وكذلك مدى اهميه هذه الالعاب الإلكترونية العنيفة التي تحظى بأهمية كبيره في وقتنا الراهن هذا

وكذلك دراسة مدى استخدم المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة بما ان المراهقة يعتبر السن الاساسي في بناء شخصيه الشباب

وكذلك القاء الضوء على الالعاب الإلكترونية العنيفة وما قد تخلفه وخاصه في حاله الادمان.

تحديد المصطلحات والمفاهيم :

من المهم توضيح المقصود بالمصطلحات والمفاهيم المستعملة في البحث حتى لا يساء فهمها ، أو تفهم بدلالة غير الدلالة الواردة في هذه الدراسة اذ يساعد تعريف المفاهيم والمصطلحات في وضع اطار مرجعي ليستخدمه الباحث في التعامل مع المشكلة الخاصة بالبحث،[1] وهي ايضا المفردات التي. يستعملها الباحث والتي يحرص على أن يضع تعريفات لها لتسهيل مهمة القاري بحيث يفسرها بالمعنى نفسه الذي قصده الباحث ،حيث يقوم الباحث باختيار كل مصطلح يراوده شك في أن يفسر بتفسير يختلف من قاري إلى آخر أو يختلف على تفسيره الباحث نفسه لذلك المصطلح[2]. واما في دراستنا هذه فكان تحديد المفاهيم والمصطلحات كالتي

الاثر

لغة : الأثر في اللغة كما ورد في معجم الوسيط "أثر فيه ترك فيه أثر، تأثر الشيء ظهر عليه الأثر وبالشيء تتبع أثره [3].

❖ أما في معجم لسان العرب فالأثر بمعنى بقية الشيء ومعه أثار وأثور.[4]

اصطلاحا: عرفه السعيد بومعيزة: بأنها تلك العلاقات التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقات من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها ،وليس الضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم لاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة[5]

❖ كما أن كلمة أثر في الإعلام ترجع إلى أي نتائج يمكن أن تنجم عن عمل وسائل الاتصال الجماهيري[6]

[1] رحيم يونس كرو العزاوي : مقدمة في منهج البحث العلمي ،دار دجلة لنشر ،د ط ، عمان الاردن ، 2008، ص50 .

[2] ناهدة عبد زيد الدليمي : اسس وقواعد البحث العلمي ،دار صنعاء للنشر والتوزيع ،ط 1 ، عمان الاردن ،2016 ، ص 54.

[3] معجم الوسيط :مجمع اللغة العربية بالقاهرة، ط1 ،مكتبة الشروق الدولية، مصر، 2004 ،ص:5.

[4] معجم لسان العرب: لابن منظور، دار مادر، الجزء الأول، 2003 ،ص:3

[5] السعيد بومعيزة: أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، أطروحة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 2 : 29-30.ص، 2005/2006

[6]

تعريف التأثير:

لغة: أثر فيه تأثيرا، وترك فيه أثر، فالأثر ما ينشأ عن تأثير المؤثر، إما الشيء النفساني أو الجسماني في مثله[1]

اصطلاحا: عملية التي تسعى الى إحداث تغير في السلوك الناس عن طريق دفعهم لتبني أفكار وأراء وسلوكيات معينة، أو التخلي عن بعض الأفكار واكتساب مهارات أو أفكار جديدة من شانها أن تخدم الهدف الذي يسعى إليه مصدر التأثير [2]

كما يعرف على أنه إحداث تغيرات في السلوك أو التفكير، وتتمثل في التغيرات الحاصلة نتيجة للتعرض للوسائل المختلفة، و لهذا يعمل عند إجراء البحوث على قياس ما يحدث من تأثيرات في السلوك والتفكير [3]

إجرائيا:

- التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة إعلامية سواء سلبيا أو ايجابيا

اللعب: هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة . وكل افراد الجنس البشرى يلعبون. وكذلك يفعل اطفال الحيوانات العليا . واللعب له اهميته النفسية في التعليم والتشخيص والعلاج . ويعتبر اللعب من أهم وسائل الطفل في تقيمه للعالم من حوله، وهو أحدى الوسائل الهامة التي يعبر بها الطفل عن نفسه ويعتبره البعض مهنة الطفل. [4]

التعريف الإجرائي اللعب: هو نشاط بدني أو ذهني يقوم به المراهق قصد الوصول للراحة النفسية والمتعة والترفيه، ولا يمتاز بالجدية عكس الأعمال والنشاطات الأخرى

الألعاب الإلكترونية: هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في فراغ مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يودي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، و يطلق على لعبة ما اهنا الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ،و يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الأنترنت و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة و الأجهزة المحمولة،[5]

[1] عبد المنعم الحفني: المعجم الشامل مصطلحات الفلسفة، مكتبة مدبولي، ط.3 ،،القاهرة، 2000، ص.

[2] مي عبد الله: المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال ، دار النهضة للنشر، ط.1، بيروت ،2014، ص 84.

[3] محمد جمال الفار:معجم المصطلحات العربية ، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2014، ص52.

[4] حامد عبد السلام زهران : علم نفس النمو الطفولة والمراهقة ، دار المعارف ، د ط ، 1986. ص271.

[5] صليحة بوشيبان ،فطيمة الاشراف: انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مجلد: 2، العدد: 1 ،2019، ص33.

الشخصية :. تعريف مورتن برنس: "الشخصية هي المجموع الكلى لما لدى الفرد من استعدادات بيولوجية موروثة ودفعات ونزعات وغرائز وشهوات، بالإضافة الى النزعات والاستعدادات المكتسبة" ويركز هذا التعريف على الجوانب الداخلية والمفاهيم الدينامية للشخصية.[1]

المراهقة : المراهقة إحدى المراحل العمرية في حياة الإنسان ، و المراهقة كمصطلح تعنى فترة الحياة بين الطفولة المتأخرة والرشد أي أنها تأخذ سمات من الطفولة وسمات من الرشد. [2]

.التعريف الإجرائي للمراهقة:

تعرف المراهقة في هذه الدراسة بأنها " الفئة العمرية من 15 إلى 21 سنة للمتمدرسين في المرحلة الثانوية ، والذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية العنيفة.

تعريف شخصية المراهق :

التعريف الاجرائي : هي جميع التفاعلات السلوكية للفترة العمرية ما بين 15 الى 21 سنه لها طريقتها الخاصة في التكيف مع بيئتها والمجتمع الذي تعايشه .

الالعاب الالكترونية العنيفة :

التعريف الاجرائي :هي عبارة عن تطبيقات تحمل على اجهزة الكترونية مختلفة ، تتسم بطابع العنيف وتتيح للمستخدم المراهق مجالا افتراضيا واسعا للعب وتمضية الوقت.

[1] عائشة البادي :بعض سمات الشخصية وعلاقتها بفاعلية الذات لدى الأخصائيين الاجتماعيين في مدارس سلطنة عمان ماجستير، إرشاد نفسي، جامعة نزوى، كلية العلوم والآداب سلطنة عمان،2014، ص 17.

[2] ايمان عبد الهادي طلبه عبد الهادي : توجه دافعيه ممارسه الرياضة لدى المراهقين "الممارسين غير الممارسين "وعلاقته بالتوافق النفسي ، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجه الماجستير في التربية الرياضية، كليه الادب، جامعه المنصورة ، 2006، ص 21.

الفصل الاول : التراث النظري

تمهيد الفصل :

يتطرق هذا الفصل إلى اهم النظريات التي تخدم الموضع محل الدراسة وكذلك الدراسات السابقة التي تشابهت مع الدراسة الحالية ، وكذلك الاطار النظري المتمحور حول وماهية المراهق وشخصيته واهم مراحلها وخصائصها و اشكالها ، وكذلك ماهية الألعاب الالكترونية حتى يعطي صورة متكاملة عن هذا الموضوع. لذا سيتم في البداية تقديم تعريفات توضح لنا الخطوط العريضة. وبعدها سيتم التطرق إلى تاريخية ألعاب الالكترونية لكونها ستسمح لنا بفهم هذه الوسيلة، و ليتم بعدها تقديم مختلف التصنيفات لأنواع ألعاب الالكترونية و التصنيف الذي تم اعتماده في الدراسة. وفي نهاية الفصل سيتم تناول ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية .

المبحث الاول :النظرية الموظفة في الدراسة:

اولا :نظرية الدراسة الاستخدامات و الإشباعات

1. **تعريف النظرية** : استخدام الجمهور لوسائل الإعلام للبحث عن اشباعات في الرسالة الإعلامية، ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية بين الجمهور[1]

2. **نشأة نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

بدأ ت ابحاث النظرية منذ عام 1944 في دراسة (هيرت وهرزيج)، وكان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب استخدام وسائل الاتصال الجماهيري من تأليف اليهوكاتروبلمر" عام 1974، ودار هذا الكتاب حول تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب، ودوافع الاستخدام من جانب آخر. واقترح كاتر التحول إلى التساؤل حول: ماذا يفعل الناس بالوسيلة الاتصالية وطرح نموذج 1951 riely الذي أكد استخدام الأفراد المختلفين لنفس مضمون الرسالة بهدف تحقيق اشباعات متباينة، وتطور مفهوم الاستخدام والإشباعات في دراسة kety و 1969 blumer لانتخابات عامة البريطانية عام 1964، والتعرف على أسباب مشاهدة أو تجنب مشاهدة الحملات الانتخابية ، وحدة blumer kety اختصاص مدخل الاستخدامات والإشباعات بالأحوال النفسية والاجتماعية للاحتياجات والتوقعات من وسائل الاتصال والوسائل الأخرى، والتي تؤدي إلى نماذج مختلفة للتعرض للوسيلة والاندماج في أنشطة تنتج من الاحتياطات الإشباعان[2]

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والإشباعات عام 1994م في المقال الذي كتبه عالمه الاجتماع الأمريكية harzog بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته وتوصلت من خلال المقابلات التي أجرتها مع مائة من مستمعات المسلسل النهاري الذي يقدمه الراديو إلى وجود اشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات.

3. **فروض نظرية الاستخدامات والإشباعات**

قامت نظرية الاستخدامات والإشباعات على افتراض الجمهور النشيط على عكس نظريات التأثير السابقة التي قامت بقوة تأثير وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، لذا يرى اليهوكاتر" وزملاء، أن هذا المنظور قام على خمسة فروض هي كالآتي :

- ن جمهور وسائل الإعلام يسعى إلى إشباع حاجة معينة من خلال تعرضه للرسائل التي تقدمها الوسيلة الإعلامي .

[1] محمد بن سعود البشر : نظريات التأثير الاعلامي ، مكتبة العبيكان للنشر والتوزيع ، ط1 ، الرياض السعودية ، 2014 ،ص 132.

[2] مصطفى يوسف كافي :الراي العام ونظريات الاتصال، دار الحامد للنشر والتوزيع ،ط 1 ، 2015 ص 221

- أن جمهور الوسيلة الإعلامية هو جمهور مسئول عن اختيار الرسالة من وسائل الإعلام التي تحقق حاجاته ورغب اته، فهو يعرف هذه الحاجات والرغبات ، ويحاول إشباعها من خلال استخدام الوسائل الإعلامية المتعددة .
- أن وسائل الإعلام تتنافس مع مصادر أخرى لإشباع حاجات الجماهير[1]

من خلال العرض السابق ، والفروض التي تقوم عليها، تبرز أمامنا مجموعة من العناصر تشكل أهم الملامح والأسس التي تقوم عليها هذه النظرية والتي يمكننا عرضها في النقاط التالية:

1- جمهور المتلقي هو جمهور نشط، واستخدمه لوسائل الإعلام هو استخدم موجه لتحقيق أهداف معينة .

2– يمتلك أعضاء الجمهور المبادرة في تحقيق العالقة بين إشباع الحاجات واختيار وسائل معينة يرى أنها تشبع حاجاته .

3-تنافس وسائل الإعلام مصادر أخرى لإشباع الحاجات.

4-الجمهور وحده هو القادر على تحديد الصورة الحقيقية لاستخدام وسائل الإعلام .

5-الجمهور نفسه هو الذي يحدد الأحكام حول قيمة العالقة بين الحاجات والاستخدامات.

6-الافراد يستخدمون وسائل الإعلام لحل مشاكلهم فيما تتعلق بالبحث عن معلومات والاتصال الاجتماعي والتعلم الاجتماعي والتطور.

7- يختار الأفراد مضمون وسائل الإعلام ما يتناسب مع احتياجاتهم سواء كان متعلقة بالمعلومات الأساسية أو التسلية أو التطور.[2]

4. أهم الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والإشباعات

- أن هذه النظرية تبين مفاهيم تتسم بشيء من المرونة، مثل الدوافع، الإشباع الهدف الوظيفة، وهذه المفاهيم ليس لها تعريفات محددة، وبالتالي فمن الممكن أن تختلف النتائج التي تحصل عليها من تطبيق النظرية تبعاً لاختلاف التعريفات.
- أن الحاجات الخاصة بالفرد متعددة ما بين فسيولوجية ونفسية واجتماعية، وتختلف اهميتها من فسرد لآخر، ولتحقيق تلك الحاجات تتعدد أغاط التعرض لوسائل الإعلام واختيار المحتوى .

[1] هشام رشدى خير الله : محاضرات في نظريات الاعلام ، جامعة المنوفية ،كلية الربية النوعية ، قسم العلوم الاجتماعية والاعلام ، ص 157.

[2] مصطفى علي السيد عبد النبي: المجلة المصرية للدراسات المتخصصة – العدد (23) يوليو 2019،ص 42 .

- تقوم النظرية على افتراض أن استخدام الفرد لوسائل الإعلام استخدام متعمد. ومقصود وهادف، والواقع يختلف في أحيان كثيرة عن ذلك، فهناك أيضاً استخدام غير هادفة.
- تنتظر البحوث التي نستند إلى نظرية الاستخدامات والإشباعات إلى وظائف ومسائل الاتصال من منظور فردي يستخدم الرسائل الاتصالي، في حين أن الرسالة الاتصالية قد تحقق وظائف لبعض الأفراد وتحقق اختلالاً وظيفياً للبعض الآخر.[1]

ثانيا : نظرية الغرس الثقافي

✓ مفهوم الغرس :

يمكن وصف عملية الغرس بأنها نوع من التعلم العرضي الذي ينتج عن التعرض التراكمي (لوسائل الإعلام) خاصة التلفزيون حيث يتعرف مشاهد التلفزيون دون وعي على حقائق الواقع الاجتماعي لتصبح بصفة تدريجية أساسا للصور الذهنية والقيم التي يكتسبها عن العالم الحقيقي، وعملية الغرس ليست عبارة عن تدفق موجة من تأثيرات التلفزيون إلى جمهور المتلقين ، ولكنها جزء من عملية مستمرة وديناميكية للتفاعل بين الرسائل والسياقات. وفيما يتعلق بالمرحلة العمرية فإن تأثير التلفزيون يكون أكبر على الصغار في الجماعات والأسر غير متماسكة أو بين الأطفال الذين يقل لديهم الانتماء إلى الأسرة أو الجماعة، وكذلك بين الجماعات الهامشية أو الأقليات أو بين من يصورهم التلفزيون ضحايا.[2]

✓ **مفهوم الثقافة** : هي الازدهار والنمو لدى الافراد الى نمو المجتمع ، وهي الممارسات التي قد يسعى من خلالها الى تطور انفسهم وتنميتها .[3]

يرى (جورج جريتر» أن الإنماء هو ما تفعله الثقافة في مجتمع ما ، فالثقافة هي الوسيلة الأساسية التي تعيش فيها الإنسانية وتتعلم، وتتكون الثقافة من مجمل الفنون والعلوم والدين والقانون والمهارات والصور الذهنية والحكايات والموسيقى والغناء. وتتيح الصور الذهنية التي يمكنها التليفزيون تعميمات لدى الأفراد عن البيئة الإنسانية من خلال بناء رمزى Symbolic Structure والثقافة عبارة عن نظام من الرسائل والصور الذهنية التي تنظم العلاقات الاجتماعية وتعيد إنتاجها، فهي تقدم لنا طبيعة الأدوار التي ينبغي أن تقوم بها من خلال : النوع، والعمرة والطبقة الاجتماعية، والمهن كما تتيح لنا نماذج من الشخصيات والاتجاهات والأفكار التي تميزنا والحدد خصائصنا وتساعد

[1] مصطفى يوسف كافي : مرجع سابق ص 216، 217.

[2] عبد الحافظ عوجي صلوي ، اسامة بن مساعد المحيا : نظريات التأثير الاعلامية 26

[3] سعيد الغانمي : مفاتيح اصطلاحية جديدة "معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع ،توزيع مركز دراسات الوحدة العربية .ط1 بيروت لبنان ،2010،ص 228.

على القيام بسلوكيات واعية أو غير واعية، وتساعدنا في الحكم على الأشخاص غير المعروفين لنا لتجعل منهم أصدقاء أو أعداء تعجب بهم أو تكرههم[1]

تعتبر نظرية الغرس Cultivation Theory تصويرا تطبيقيا للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعنى، وتشكيل الحقائق الاجتماعية، والتعلم من خلال الملاحظة . والادوار التي تقوم بها وسائل الاعلام في هذه المجالات. حيث تؤكد الفكرة العامة التي تجتمع حولها النظريات السابقة وهى قدرة وسائل الاعلام في التأثير على معرفة الأفراد وادراكهم للعوالم المحيطة بهم، خصوصا بالنسبة للأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة كبيرة [2].

1. تعريف نظرية الغرس الثقافي: Cultivation Theory

ظهرت نظرية العرس الثقافي في سبعينات القرن الماضي وتذهب هذه النظرية إلى أن مداومة التعرض التلفزيون لفترات طويلة تنمي لدى الفرد اعتقاداً في العالم الذي براء على شاشة التلفزيون هو صورة متطابقة مع العالم الواقعي الذي يعيشه.

ظهرت نظرية الغرس الثقافي في الولايات المتحدة. الامريكية خلال السبعينات كأسلوب جديد لدراسة تأثير وسائل الاعلام على الجمهور، وترجع أصول هذه النظرية الى العالم الأمريكي (جورج جربنر) G. Gerbner من خلال مشروعه الخاص بالمؤثرات الثقافية الذى بحث في تأثير وسائل الاتصال الجماهيرية على البيئة الثقافية وتركزت بحوث المؤشرات الثقافية على ثلاث قضايا متداخلة هي[3]

ويرى منظرو نظرية الغرس أن وسائل الاتصال الجماهيرية تحدث آثاراً على إدراك الناس للعالم. الخارجي، وخاصة الذين يتعرضون لذلك الوسائل لفترات طويلة ومنتظمة، وبالتالي فإن الصور الذهنية السائدة لدى جماعة ما تكون ناتجة عن تكرار تعرض أفراد هذه الجماعة لأنواع خاصة من الرسائل الجماهرية[4]

2. نشأة نظرية الغرس :

وقد نشأت هذه النظرية في مواجهة ظروف اجتماعية خاصة في الولايات المتحدة الأمريكية تمثلت في ظهور موجات من العنف والجرائم والاغتيالات في المجتمع الأمريكي في النهاية الستينيات، وربط الناس بين ظهور هذه الموجات والانتشار الواسع للتليفزيون، مما ادى بالباحثين والمؤسسة البحثية في أمريكا لإجراء العديد من البحوث حول علاقة مشاهدة التليفزيون وارتفاع معدلات الجريمة والسلوك العدواني ومن نتائج تلك البحوث وضع "جوبنر" مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية ، وتوصل إلى نظرية الغرس الثقافي التي ترى أن الأشخاص كثيفي التعرض

[1] حسن عماد مكاوي ، ليلى حسين السيد : نظريات الاتصال المعاصرة ، الدار المصرية اللبنانية ،ط1، القاهرة ، 1998 ،ص 302.

[2] محمد عبد الحميد :نظريات الاعلام واتجاهات التأثير ، ط الثالثة ، عالم الكتب ، القاهرة ، ص 330

[3]. عبد النبي عبد الله الطيب : فلسفة ونظريات الاعلام ،الدار العالمية للنشر والتوزيع ، الهرم ، 2014 ، ص 166.

[4] كمال الحاج : نظريات الاعلام والاتصال ، الجامعة الافتراضية السورية ،2020 ،ص 131.

لبرامج التليفزيون يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماعي من الأفراد قليلي التعرض وأن التليفزيون وسيلة فريدة الغرس لدى الأشخاص خاصة الأطفال للتمتع بخصائص منها قيامه بدور رواية الحكاية وإمداد الطفل بالمعلومات، وتكرار الصورة الذهنية، وتفترض النظرية أن تقديم التليفزيون للواقع الاجتماعي يؤثر على معتقدات المشاهدين حول الواقع الاجتماعي

كما تفترض نظرية الغرس الثقافي أن من هم قليلو المشاهدة للتليفزيون يتعرضون لمصادر معلومات متنوعة وكثيرة أخرى غير التليفزيون، بعضها شخصي، وبعضها جماهيري، في حين أن كثيفو المشاهدة للتلفزيون يعتمدون على التلفزيون أكثر من غيرهم في الحصول على المعلومات [1]

3. اهم فروض النظرية :

يعد التليفزيون وسيلة فريدة للإنماء بالمقارنة بين وسائل الإعلام الأخرى:

أصبح الطفل يجد له مستغرقا في بيئة التليفزيون منذ ولادته، ويتنافس التليفزيون – بنجاح غالباً – مع رواة الحكايات الآخرين في إستاد الطفل بالمعلومات عن العالم المحيط به، وعلى خلاف الوسائل الأخرى، يوجد التليفزيون داخل المنزل، ويسهل استخدامه ولا يتطلب مهارات مسبقة للتعرض إليه، ويشار التليفزيون عن الوسائل الأخرى في أن الناس يمضون معه وقتاً أطول من الأوقات التي يقضونها في التعرض للوسائل الأخرى، فعلى خلاف الوسائل المطوعة لا يتطلب التليفزيون معرفة القراءة، وعلى خلاف السينما بدار التليفزيون بصفة مستمرة بدون مغادرة المنزل، وعلى خلاف الراديو فنون التليفزيون يجعلك ترى وتسمع.

تكون رسائل التليفزيون نظاماً ثقافياً متماسكا يعبر عن الاتجاه السائد :

يعبر الاتجاه السائد في المجتمع Mainstreaming من الأمور الأكثر عمومية واستقراراً، فهو يمثل الأبعاد الأكثر شيوعاً للمعاني والافتراضات المشتركة، كما يشتمل على كل الأمور المعارضة والفرعية. وبسبب الدور الفريد الذي يقوم به التليفزيون في حياتنا، فإنه يعكس الاتجاه السائد لثقافة المجتمع، فهو يقدم عادات يومية وصور ذهنية يشترك فيها ملايين البشر من كل الطبقات والاهتمامات. كما يتيح التليفزيون قائمة محدودة من الاختيارات التي تعكسها البرامج، وتنوع غير محدود من الاهتمامات والشخصيات. [2]

تحليل رسائل التليفزيون يقدم علامات لعملية الإنماء:

تعكس أسئلة المسح المستخدمة في بحوث الإنماء الثقافي الاتجاه السائد الذي تجده رسائل التليفزيون لجماعات ضخمة من المشاهدين، وعلى فترات متباعدة. أما استخدام المعلومات التي تقيس أفضليات المشاهدة، أو مقارنة

[1]. مصطفى يوسف كافي :الراي العام ونظريات الاتصال، دار الحامد للنشر والتوزيع ،ط 1 ، 2015 ص 221

[2] حسن عماد مكاوي ، ليلى حسين السيد : مرجع سابق ، ص 304، 305.

إجابات المبحوثين عن تفضيل هذا أو ذاك من البرامج بدلا من قياس حجم المشاهدة الكلية، قد يؤدى إلى نتائج غامضة أو مضللة. ولذلك يجب أن تتجه الأسئلة نحو اعتبارات الواقع الحقيقي، ويسمى ذلك المطلب الأول للإنماء، وهو يكشف عن نتائج مهمة ومشوقة.

يركز تحليل الإنماء على مساهمة التليفزيون في نقل الصور الذهنية على المدى البعيد:

تحدث عملية الإنماء ببطء من خلال نقل الرموز الشائعة على المدى البعيد. فعلى سبيل المثال: أشارت إحدى الدراسات إلى أن كشيفي المشاهدة من جماعات توعية مختلفة يميلون إلى تأيد الاتجاه السائد في التليفزيون الأمريكي نحو العلم باعتباره مهنة متناقضة وذات مخاطر، في حين لوحظ أن الأشخاص الذين يداومون على قراءة المجلات العلمية يتبنون نظرية إيجابية نحو العلوم، ولكن كثيفي التعرض للتليفزيون من بين من يداومون على قراءة المجلات العلمية يشاركون الاتحاد السائد في التليفزيون من حيث النظرة السلبية تجاه العلوم ،ويعكس هذا التقارب في النظرية لدى كثيفي المشاهدة ما نطلق عليه " الاتجاه السائد " الذي يركز عليه التلفزيون .

يركز تحليل الإنماء على تدعيم استقرار المجتمع وتجانسه :

يحقق التليفزيون اتجاهاً ثقافياً ثابتاً ونفاذاً Pervasive stablizing يعمل على تنمية المفاهيم والسا كليات المتماسكة في المجتمع، وهذا يعنى أن مساهمة التليفزيون تبدو وكنها تحقق التجانسي Homogenizing داخل الفستات الاجتماعية المختلفة ويمكن ملاحظة هذا التماسك بوضوح عند مقارنة كليفي المشاهدة بقليلي المشاهدة من نفس الجماعات.[1]

كذلك تعكس أنماط التعرض للتليفزيون بناء المجتمع وهياكل استقراره النسبية، ولهذا فإن العالم الرمزي الذى يقدمه التليفزيون يساعد على تدعيم الاستقرار، أو ثبات المفاهيم الخاصة بالواقع الاجتماعي، وقد تكون هذه

4. **أهم الانتقادات الموجهة النظرية الغرس الثقافي :**

- لم تأخذ النظرية في اعتبارها المتغيرات الأخرى غير كثافة المشاهدة التي تدخل في عملية التأثير التليفزيوني مثل العوامل الديموغرافية
- يرى كل من "ها وكتر وبنجرى" أن العلاقة بين مشاهدة التليفزيون والغرس الثقافي حد مشاهدته يمكن أن ترجع إلى بعض محتوى مواد أو برامج التليفزيون، ولا تنطبق على البعض الآخر من البرامج ، وكذلك فإن تلك العلاقة لا تنطبق على مشاهدة محتوى جميع مواد أو برامج التليفزيون في عمومها، ولكنها قد تحدث نتيجة مشاهدة برامج محددة
- أن المادة المقدمة من خلال التلفزيون من الممكن أن تعرض إلى القلب والتزييف

[1] حسن عماد مكاوي : المرجع نفسه ، ص 306، 307 .

من قبل المشاهدين، كما أن استجابات المشاهدين قد تكون متحيزة، وبالتالي تصبح الأسس التي تبنى عليها مفاهيم ابعاد العلاقة بين المشاهدة والتأثير طبقا لمنظور الغرس الثقافي ي مفاهيما وابعادا غير دقيقة [1]

[1] مصطفى يوسف كافي :مرجع سابق ،ص222.

المبحث الثاني : الدراسات السابقة :

1 الدراسات الجزائرية :

الدراسة الأولى :

تهدف هذه الدراسة الى مدى تأثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال في جميع البلدان العربية وخاصة الجزائر. وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية، معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة، قامت الباحثة بطرح مشكلة بحثية كما يلي : ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

وتندرج تحتها التساؤلات التالية:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية ، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

وتكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة،

ومن اهم النتائج المتوصلة اليها ما يلي

- ممارسة الألعاب الإلكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العنة وهذا يعد لكونها وسيلة ترفيهية حديثة جديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة
- اغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من اجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من اجل تغذية

الذكاء، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حبا في الخبال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من اجل شغل أوقات الفراغ، وتبقى اقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول.[1]

الدراسة الثانية :

تهدف هذه الدراسة الى معرفة آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق ، ومن بين مختلف انواع الألعاب المتاحة على شبكة الأنترنت تم اختيار لعبة pubg كأنموذج للدراسة و من لعبة حديثة تم انتشارها في الآونة الأخيرة بصورة رهيبة لاقت شعبية كبيرة، وقامت الباحثة بطرح التساؤل التالي :

- كيف يؤثر إدمان لعبة ال Pubgالإلكترونية سلبا على سلوك المراهق؟

اما فرضية الدراسة كانت :

- يؤثر إدمان لعبة ال Pubgالإلكترونية سلبا على سلوك المراهق

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية ، بحيث تم الاعتماد على اداة الاستبيان خاص موضوع الدراسة ، وتكونت عينة الدراسة على عينة حجمها (60) مراهق من يلعبون هذه اللعبة

توصلت الى اهم النتائج التالية :

- وجود أثر للعبة ال Pubg على سلوك المراهق في المجالات التالية : المجال الدراسي المجال الاجتماعي . العنف والعدوان، من المجال الصحي والجسمي .[2]

الدراسات العربية :

الدراسة الثالثة :

هدفت هذه الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي في عمان. وقامت الباحثة بطرح التساؤل التالي :

- ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي ، مقارنة بالأسلوب المتبع عادة في مدارس عمان؟

تم اختيار مدرستين أهليتين تستخدمان الألعاب الإلكترونية في التدريس، استخدمت المنهج شبه التجريبي وقد تكونت عينة الدراسة من (40) طالبة من الصف الأول الأساسي، للمجموعات التجريبية والضابطة. تم إعداد

[1] : مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3 ، 2012

[2] شايب أميرة ، إبريعم سامية ، عاشور منيرة : أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق-لعبة pubg أنوذجا-، مجلة سوسيولوجيا، المجد/04، العدد: 02، 2020

اثنين من الأدوات: الأول هو اختبار لقياس المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية، في حين كان الثاني عبارة عن برنامج إلكتروني لقياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي.

وقد توصلت الباحثة الى اهم النتائج التالية :

- ❖ وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، لصالح برنامج الألعاب الإلكترونية.[1]

الدراسة الرابعة :

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان. ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحث. ووزعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، 2013 أظهرت الدراسة النتائج الأتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور وأوصت الدراسة تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وأيضا توعية الأطفال وارشادهم المعرفة أضرار الألعاب الالكترونية العنيفة التي تترك أثاراً على سلوك الأطفال .[2]

الدراسات الاجنبية :

الدراسة الخامسة :

تهدف هذه الدراسة الى معرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية عل العدائية لدى المراهقين. وتوثيق ألعاب الفيديو الخاصة بالمراهقين ومستوى المراقبة الأبوية لاستخدام ألعاب الفيديو للمراهقين.

وفحص الارتباطات بين عرض ألعاب الفيديو العنيفة ، والحجج العدائية مع درجات المدرسة والمعلمين ، والمعارك الجسدية ، وتندرج من ضمن الدراسات الوصفية ،تكونت عينة الدراسة من طالب وطالبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على اربعة مدارس ، اعتمدت اعلى اداة الاستبانة كأداة لجمع البيانات.

[1] عبير فاروق محمود: " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطو ير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي" مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير ، جامعة الشرق الاوسط 2015.

[2] على سليمان الصوالحة وآخرين ، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد الرابع ، عدد 16، 2016 .

من اهم النتائج المتوصل اليها :

الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب الإلكترونية كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشارو الى الطلبة الذين يقضون وقتا اطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الد ارسي، كما تتوسط العدائية العالقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك[1].

الدراسة السادسة : حيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف كمتغير غير مستقل، من حيث كانت عينة الدراسة أطفال من . والسلوك الاجتماعي 12-6 سنة من مدرسة يابانية، وبلغ عدد مفردات هذه العينة 900 في المرحلة الأولى و 903 في المرحلة الثانية، من فيفري إلى مارس 2002.

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد مشاهد عنف مشاهد اجتماعية – مشاهد جنسية)، قياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العيلة قياس السلوك العدواني والاجتماعي

وقد وصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت في:

- الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو : حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع، في حين تقضي البنات أقل من ساعة. [2]

التعقيب على الدراسات السابقة :

بعد استطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية والمراهقين ، فبعض الدراسات أجمعت أن لعب الألعاب العنيفة من شأنه أن يرفع مستوى العنف و العدوانية لدى المراهق، ويعتبر هذا مؤشرا خطير ، فبعض الدراسات تشابهت مع الدراسة الحالية من ناحية المتغير الاول وهو الألعاب الإلكترونية (المتغير المستقل) و كذلك المراهقين (المتغير التابع) وهناك دراسات تشابهت في كلا المتغيرات .

اما حدود الاستفادة منها: فتمت الاستفادة منها في تكوين الإطار النظري للدراسة كذلك المنهج المتبع وادوات الدراسة .

[1] Gentilea et, al: The Effects of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance,2004.
[2] Nobriko Ihori; social behavior-Effects of video games on children's Agressive behavior and pro , - situated play, proceeding of DIGRA 2007 Conference

المبحث الثالث : ماهية المراهقة

تمهيد:

يمر الفرد في حياته بمراحل عمرية تتميز كل فترة عن سابقتها بسمات تمس التركيبة النفسية أو الجسمية للشخص ومن اخطر هذه المراحل مرحلة المراهقة والتي تعتبر فترة انتقالية بالنسبة لنمو الفرد من الطفولة إلى الرشد فخلال هذه الفترة يكون المراهق في صراع مع نفسه من أجل أن يفهمها و يتأقلم مع التغيرات التي تطرأ على شخصيته هذا من جهة ، ومن جهة أخرى يستوجب على الأولياء فهم ما يمر به الأولاد، ومسايرتهم ومعرفة حاجاتهم وذلك من أجل تجنب إجبارهم على الوقوع في انحرافات، قد يرتكبونها دون وعي منهم فتعود بالسلب على المراهق ذاته وعلى الغير .ومن خلال هذا المبحث سنستعرض خصائص هذه المرحلة وأهم المشاكل التي يعاني منها المراهق وأهم احتياجاته .

المطلب الاول : مفهوم المراهقة :

تعددت التعاريف اللغوية حول المراهقة ومعانيها باختلاف الألسن والثقافات، ولعل المعنى الأبرز ما تداولته المراجع اللغوية والنفسية

- ✓ **. معنى المراهقة :**

والرهق أيضاً الطغيان والزيادة، ذلك ما يمثل الحياة الانفعالية للمراهق. والمراهقة – في دراستنا النفسية العربية – ترجمة لكلمة "adolescence " وأصل المعنى اللاتيني[1] هو الاقتراب المتدرج من النضج .

المراهقة في اللغـة:

- ✓ راهق الغلام فهو مراهق : إذا قارب الاحتلام. ويقال: طلبت فلاناً حتى رهقته رهقًا؛ أي: حتى دنوت منه، فربما أخذه وربما لم يأخذه. ورهق شخوص فلان: أي: دنا وأزف[2]
- ✓ لأرهقهما طغيان وكفرا .أي: أغشاهما وأعجلهما. وفي التنزيل: أن يرهقهما طغيان وكفرا.[3]
- ✓ تعتبر المراهقة فترة مرور وعبور وانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والرجولة .وبالتالي، فهي مرحلة الاهتمام بالذات والمرآة والجسد على حد سواء، ومرحلة اكتشاف الذات والغير والعالم[4].
- ✓ وتبدأ المراهقة بالبلوغ وهو بدء ظهور المميزات الجنسية الأولية والثانوية نتيجة النصح الغدد التناسلية وتبدأ المراهقة ما بين (14- 12) سنة من العمر لدى البنين . وتمتد مرحلة المراهقة لدى البنين إلى حوالي 18 أو 19 تقريبا ، والمراهقة أساسها عملية عضوية حيوية . وهي في علم النفس " الاقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ، ولكنه ليس النضج نفسه : لأن الفرد في هذه المرحلة يبدأ بالنصح العقلي والجسمي والنفسي والاجتماعي، ولكنه لا يصل إلى اكتمال النصح إلا بعد سنوات عديدة قد تصل الى 10 سنوات.[5]

[1] خديجة مقدم :مشروع الحياة مع المراهقين الجانحين، دراسة بمركزي اعادة التربية البنين والبنات وهران ،اطروحة لنيل شهادة الدكتوراه ،2012/2011 ،ص 57 .

[2] عبد الله احمد علي آل عيسى الغامدي : تردد المراهقين على مقاهي الانترنت وعلاقته ببعض المشكلات النفسية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمكة المكرمة ، دراسة مقدمة لقسم علم النفس بكلية التربية بجامعة أم القرى متطلب تكميلي لنيل درجة الماجستير تخصص "إرشاد نفسي" ،2009 ، ص 8.

[3] القران الكريم :سورة الكهف ، الآية

[4] خليل ميخائيل معوض: مشكلات المراهقين في المدن والريف، دار المعارف بمصر، القاهرة، طبعة 1971، ص27 .

[5] عيسى بن سليمان الفيفي : مرحلة المراهقة بي 12- 21 عند الفتيان،1438 ، ص 3.

- ✓ **لغة** : مصطلح المراهقة من أصل لاتيني Adolescere من فعل يكبر نحو" ويتصاعد إلى بمعنى ينمو نحو ... الرشد فرانسواز دولتو F. Dollo ذكرت من قبل سالتانسبرغر Seltensperger وآخرون)، تعتبرها فترة من النمو والتحول من مرحلة الطفولة أي الانتقال من عدم النصح إلى الرشد وهي بمثابة فترة الإعداد للمستقبل.
- ✓ **اصطلاحا** : تعددت كذلك التعاريف الاصطلاحية حول المراهقة بتعدد مجالات البحث وميادينه إن نظرنا إلى تطور الإنسان عبر التاريخ وعبر مختلف الثقافات المراهقة مرحلة العبور من الطفولة إلى الرشد فعليا، يمكن أن يحدث هذا العبور بصفة مستمرة أو منقطعة. إنها مرحلة عمرية من حياة الإنسان تمتد من نهاية الطفولة إلى بداية الرشد. من الناحية الاجتماعية تعتبر المراهقة إما مرحلة عبور، والتي تسمح بالاندماج في الحياة الاجتماعية أو كمجموعة اجتماعية متميزة بخصائصها الاجتماعية و ثقافية وبصعوباتها المختلفة بناءا على الجنس والزمن.[1]

المطلب الثاني : مراحل المراهقة

هي مرحلة النمو التي تبدأ من سن البلوغ أي في سن ١٣ تقريباً ، وتنتهي في سن النضج أي حوالي الثامنة عشرة أو العشرين من العمر ، وهي من النضوج العقلي والانفعالي والاجتماعي وتصل إليها الفتاة قبل الفتى بنحو عامين وهي أوسع وأكثر شمولاً من البلوغ الجنسي لأنها تتناول كل جوانب شخصية المراهق.[2] ويمكن التقسيم على النحو التالي:

لقد وضعت العديد من التقسيمات لمراحل المراهقة، ومن بينها نذكر التقسيم الزمني (4) الذي وضع من طرف هتشن (Hetching) أين قسمت المراهقة إلى أربعة مراحل: [3]

1. **بداية المراهقة:** تبدأ بحدث بيولوجي هام، يميز المراهقة عن الطفولة، وهو البلوغ، هذا الأخير الذي يربط بتغيرات هامة على الجسد.
2. **المراهقة الأولى:** سن (13-11) بالنسبة للبنت وفي سن (15-13) بالنسبة للصبي ،تطبعها تغيرات فيزيولوجية التي توافق البلوغ الناجمة عن بدء النشاط الغددي وانعكاس هذه التغيرات على نفسية المراهق وسلوكه، ففي البلوغ تستفيق الغريزة التناسلية ويزداد النشاط الهرموني، مع ما يترتب من استجابات تتراوح

[1] عبد القادر بهتان ،تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية ،جامعة الشهيد حمة لخضر ،الوادي العدد13، 2015، ص 147.

[2] عبد الرحمان العيسوي : مشكلات الطفولة والمراهقة اسسها الفسيولوجية والنفسية، دار العلوم العربية للنشر ، ط1 ، 1993، ص 21.

[3] حامد عبد السلام زهران- علم نفس الطفولة والمراهقة- عالم الكتب- القاهرة- طبعة خامسة- -1995 ص125 .

بين الخوف والقرف ، بين النرجسية والثقة الزائدة بالنفس إلى الشعور بالنقص وميل للاستعراضية، وتظهر صراعات تتعلق بصورة الجسد من حيث الرضى عنه فنجد المراهق يراقب ما يجري في الداخل من تغيرات .

3. **مرحلة المراهقة المتوسطة:** من (14 – 18) سنة وهي مرحلة استعادة التوازن الذي انقطع بفعل أي أزمة، فإذا كان البلوغ مرحلة النضج الجسدي وما يخلفه من انعكاسات نفسية، فإن المراهقة المتوسطة هي مرحلة تأكيد الذات، فينفتح فيها المراهق على عالم الكبار من أجل العمل وتحقيق التوازن بين الرغبات والإمكانيات، هي مرحلة إعادة التنظيم الانفعالي والهوية فهنا يحاول المراهق بناء التوازن بين الأنا والانا الأعلى، وفي نفس الوقت يحاول الانفصال عن العائلة.
4. **مرحلة النضوج:** (18 سنة– 21 سنة) النضوج هو غاية النمو ومحطته الأخيرة، فهو نضج جسدي يتمثل في ثبات ملامح الوجه ونضج ذهني يتمثل في ثبات معدل الذكاء، نضج انفعالي وهو الاستقرار العاطفي، نضج اجتماعي من خلال الاهتمام بالنشاطات الاجتماعية، فيتم تقبل المفاهيم الثقافية السائدة بروح ايجابية. ومن بين النشاطات الاجتماعية (النوادي، الموسيقى، الاهتمامات الدينية) وتعود الثقة إلى النفس ويخف اليأس وتقوى روح المسؤولية والميل إلى الموضوعية في الحكم على الذات وعلى الآخرين[1]

المطلب الثالث : خصائص المرهقة

إن تصوير دور المراهقة على أنه أزمة لا شك فيه تحديد لفهمنا المرحلة مهمة من مراحل النمو. ولذلك فإننا نود أن نبرز في هذا التمهيد فكرة هامة وتدور هذه الفكرة حول اعتبار المراهقة مرحلة تغيير كلي شامل وليست أزمة في النمو . إن هذا التغير يشمل النواحي الجسمية والنفسية والعقلية : كالتطور المضوى الجنسي أثناء البلوغ، وكالاتجاه نحو المستوى العقلي النهائي الذى يصل إليه في نهاية المرحلة ، وكالتحرر العاطفي من سلطة الوالدين في الأسرة ، والحساسية الشديدة، والبحث عن المثل الأعلى، وتكوين العلاقات العاطفية مع الزملاء والكبار، وعبادة البطولة ، واستساغة الموت وتحدى الموت في سهولة وجرأة ، وانبثاق الدافع الجنسي ، والاكتفاء الذاتي ... الخ .[2]

✓ **النمو العقلي المعرفي:**

يعتمد التكوين العقلي على الجهاز العصبي ودرجة نموه ومرونته وقيامه بالنشاط الحيوي الفعال، فالتغيرات التي تحدث في النمو أثناء المراهقة غالباً ما تقترن بتغيرات مثيرة في النمو العقلي، وهي التغيرات التي تطرأ على الأداء

[1] امزيان زبيدة :علاقة تقدير الذات للمراهق بمشكلاته وحاجاته الارشادية ،مذكرة لاستكمال متطلبات الماجستير ص73.

[2] بحر العلوم بحرومي : تربية المراهقين في ضوء السنة النبوية ،جامعة ال البيت، ص42 .

العقلي في الكم والكيف، ذلك أن القدرة العقلية تنمو بسرعة أكبر منها في مراحل العمر السابقة، حيث يكتمل النضج العقلي في نهاية هذه المرحلة[1]

✓ **النمو الفسيولوجي والجنسي :**

إن مظاهر النمو الفسيولوجي التي تطرأ على المراهق ذات أثر كبير على سيكولوجية المراهقين ، وإن اكمال غدد الجنس ذا أثر بالغ على الجسم وعلى الحالة المزاجية والنفسية للمراهقين ،والنمو الفسيولوجي أحد هذه العوامل ويقصد به تلك التغيرات التي تحدث في الأجهزة الداخلية الإنسان وتشمل :

أ- تغيير في غدد الجنس

ب- تغيرات في افرازات الغدة الصماء

ت- تغيرات عضوية وتغير في الصوت عند الذكور وتركز الدهن في بعض المناطق الانثوية [2]

✓ **النمو الاجتماعي**: يقصد بالنمو الاجتماعي التكيف التدريجي للوصول إلى حالة التوازن الطبيعي و ربط المراهق بالوسط الاجتماعي وهنا يظهر مفهومان أساسيان :

1. ترويض: الذي يقابل مفهوم الموائمة الذي يشير إلى صراع الفرد مع الآخرين الذين يعملون على تكييفه لهم و لبيئتهم و مجتمعهم .
2. التأنيس: الذي يقابل عملية التكييف و الذي يحمل صفة تصارع الأفراد . و بالتالي نستنتج أن عملية التكييف لا تكن سهلة أو سريعة بل تعتريها صراعات و معاناة لانها تتطلب نبذ أو ترك ما هو موجود من عادات و تقاليد و أنماط و سلوك و نظم اجتماعية و احلال نقيضها أو مخالف لها.. فالتكيف للصراع أو للموقف الجديد ذلك يتطلب سرعة في التحرك و التبني و الاكتساب بينما تتغير الاتجاهات الفكرية أو العاطفية بشكل بطيء لأن ذلك يتطلب التأني و يخضع لعملية بطيئة تكون على شكل تدريجي [3]

✓ **النمو الانفعالي:**

لقد ذهب بعض العلماء والباحثين من عدة اتجاهات إلى دعم وجهة نظر ستانلي هولHall Stanleyالداعية إلى اعتبار المراهقة مرحلة أزمة وصراع نفسي بغض النظر عن الظروف الاجتماعية والبيئة المحيطة، لكن رغم ذاك فقد أسهمت الكثير من الدراسات الانثروبولوجية كأبحاث مارجريت ميد وروث بنديكت في تبيان الأثر الكبير

[1] رهام محمد عواودة: واقع المشكلات الانفعالية والاجتماعية التي تواجه المراهقات في علاقاتهن بأمهاتهن في منطقة كفركنا من وجهة نظر المراهقات و الأمهات، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية، 2014 ، ص12.

[2] خليل ميخائيل معوض: مشكلات المراهقين في المدن والريف، دار المعارف بمصر، القاهرة، طبعة 1971، ص29.

[3] حباب فاطمة الزهراء : علاقة الأبناء بالوالدين في سن المراهقة ، دراسة ميدانية لمدية البليدة ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع ، 2005، ص 56.

الذي تشكله المحددات البيئة المختلفة سواء كانت اجتماعية أو ثقافية في تحديد طبيعة الحياة الانفعالية التي يعيشها المراهقون ومدى تكيفهم مع تلك التغيرات التي تطرأ على مختلف نواحي النمو في هذه المرحلة.[1]

المطلب الرابع : اشكال المراهقة:

تأخذ مرحله المراهقة عده اشكال يظهر بعضها في الشكل المتوافق والاخر غير ذلك وسنتطرق في هذا الى ما يلي

- ✓ **المراهقة المتوافقة:**

تتميز المراهقة المتوافقة بالاعتدال والتوازن والهدوء النسبي و الميل إلى الاستقرار و الاتزان العاطفي ، الخلو من العنف و التوترات كما تتميز كذلك بالتوافق مع الوالدين و الأسرة عموما وأيضا التوافق المدرسي الذي أهم ما يميزه النجاح الدراسي ، بالإضافة إلى التوافق الاجتماعي و الرضا عن النفس و الاعتدال في الخيالات وأحلام اليقظة و من بين أهم العوامل التي تؤدي إلى المراهقة المتوافقة ما يلي:

1. المعاملة الوالدية (الأسرية) المتفاهمة التي تتسم بالحيوية و احترام رغبات المراهق.
2. توفير الجو المناسب و حرية التصرف في الأمور الخاصة
3. توفير جو من الثقة والصراحة بين الوالدين والمراهق في مناقشة مشكلاته و شعوره بالتقدير والديه والإعزاز به[2]

- ✓ **المراهقة المنحرفة** : وهذا النوع من المراهقة يوجد انحلال خلقي بعيدا عن معايير الاجتماعية ومن بين اهم العوامل لهذا النوع ما يلي:

1. مرور المراهق بخبرات قاسيه او صدمات عاطفيه عنيفة
2. انعدام الرقابة الوالدية الأسرية او ضعفها
3. قسوة الأسرة في معامله المراهقة
4. اتجاهل الرغبات المراهق
5. سوء الحالة الاقتصادية للأسرة و الفشل الدراسي

[1] جدو عبد الحفيظ : استراتيجية مواجهة الضغوط النفسية للمراهقين ذوي صعوبة التعلم ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي، تخصص تربية علاجية ،جامعة سطيف2، 2014،ص21.

[2] صندلي ريمة : الضغوط النفسية والاستراتيجيات المواجهة المستعملة لدى المراهق المحاول الانتحار ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي ، علم النفس الضغط ، جامعة سطيف

✓ **المراهقة الانسحابيه المنطوية:**

يتسم هذا النوع من المراهقة بالانطواء والاكتئاب والتردد الخجل والقلق والشعور بالنقص كما يتميز بنقد النظم الاجتماعية الثورة على الوالدين استغراق في الاحلام اليقظة التي تدور حول موضوعات الحرمان من الحاجات الغير مشبعة والاتجاه نحو النزعة الدينية هذا النوع من المراهقة يتأثر بعدة عوامل منها الاضطراب اضطراب جو الاسري السيطرة وسلطة الوالدين تركيز الأسرة على نجاح الدراسي والتفوق مما يثير قلق الاسراء وقلق المراهق بالإضافة الى جهل الوالدين لوضع المراهق الخاص . تتميز هذه المراهقة بتمرد والثورة ضد الأسرة والمدرسة والمجتمع الانحراف الجنسية والعدوان على الاخوات والزملاء [1]

✓ **المراهقة العدوانية المتمردة**

يتميز المراهق في هذا النمط، بالتمرد على السلطة الوالدية، والمدرسية، والمجتمع الخارجي، ويميل عادة إلى إظهار السلوك العدواني، سواء كان ذلك بإيذاء غيره، أو بالتمرد والعصيان والعناد مع التعلق بالأوهام وأحلام اليقظة، ويرجع السبب في مثل هذا النمط من المراهقة إلى المعاملة الأسرية الفظة المتزمتة .وبالتالي نجد أنفسنا أمام شخصية مراهق ذا شخصية عدوانية متمردة [2]

[1] جدو عبد الحفيظ : المرجع نفسه ، ص27.

[2] رندة نظمي فرح : انماط العلاقة بين الام وابنتها المراهقة ، دراسة حاله مدينة عمان ،رسالة استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في العمل الاجتماعي ،كلية الدراسات العليا ،الاردن ، 2002، ص 56.

المبحث الرابع : ماهية الالعاب الالكترونية :

تمهيد :

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام، وكبير في حياة الاطفال والمرهقين ، و سلوكاتهم ومراحل تطورهم فقد فرضت نفسها عليهم . وأصبحت الألعاب الإلكترونية مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس هذه الالعاب كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد التطورات التي تحدث فيها من تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع لهم كما هو، وجاءت كبديل لنشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان المراهق ممارسة الألعاب الإلكترونية وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة، أو في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب وغيرها. . ومن خلال هذا المبحث سنستعرض انواعها إيجابياتها وسلبياتها

المطلب الاول : مفهوم الألعاب الإلكترونية :

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها" مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة " ، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين في سنة اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية، هي و تشكل صناعة مزدهرة و متطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها – : المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات و المناظر المحيطة بمكان اللعب... .[1]

- . ما الألعاب الإلكترونية العنيفة وهي مجموعة نشاطات ذات أنشطة تحمل في حالة حركة. وتتجسد فيها رموز العنف تفاعلياً وصوراً إعلام آلي وتتضمن بعداً افتراضي، من قتل ودمار ورعب وصراع، وجميعها متضمنة في ألعاب الأكشن ، ألعاب الرمي، ألعاب القتال، وألعاب الرياضة التي تحمل سلوك القيادة المتهور والاصطدام، وغيره[2]
- كما تعرف بأنها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة." [3]
- مفهوم الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " العاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب "، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من حلال أحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي " أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية [4] اعتمادا على أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة وألعاب الفيديو المتحركة. ويمكن ممارسة هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي من خلال شبكة الانترنت [5]

---

[1] خليفي محمد ، مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية –دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ، مجلة التنمية البشرية ، العدد 11، جامعة وهران2 ،2018، ص 21.

[2] بشير النمرود :ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة الرياضية في الاوساط الاجتماعية الجزائرية ،دراسة حالة لعينة من ثانوية ولاية عنابة ،عين الدفلى ، الجزائر ، وهران ، تمنراست اطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، 2008 ، ص 35.

[3] محمد فلاق : الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والتأثيرات– اطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (بن يوسف بن خدة)، 2009/2008، ص101

[4] جميلة قدام ، لامية طالة : الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري لعبة تحدي الأزرق الحوت – نموذجا– المجلة الجزائرية الأبحاث والدراسات ، المجلد – 05 العدد ،02 افريل(2022) ،ص311 .

[5] محمد ختاش، حليمة رحالي: ادمان ممارسة الالعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين، مجلة التربية و الصحة النفسية جامعة الجزائر – 2 – المجلد السابع / العدد الثاني،2021 ، ص 54.

ومنه نرى أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن برنامج حاسوبي أو تطبيق هاتفي مصمم بهدف تقديم محتوى ترفيهي بعدة طرق مختلفة تستلزم اللاعب اتباع استراتيجيات معينة للفوز والانتقال من مستوى إلى آخر[1]

المطلب الثاني : نشأة الالعاب الالكترونية وتطورها :

أشار ألان لودبياردار (Alain LeDiberder)أن المرحلة المتطورة من ألعاب الفيديو تسمى بالألعاب الإلكترونية وأن مراحل تطورها الجوهرية بلغت السبع مراحل حتى عام 2004 ، و أن هذه الألعاب يمكن أن تلعب على مختلف الأجهزة الإلكترونية كالهاتف النقال و أجهزة اللعب و التلفاز و غيرها، و كان لكل مرحلة ما يميزها عن المرحلة التي تسبقها من حيث التطور التكنولوجي، لتعمل كحد فاصل بين هذه المراحل. هذه المراحل كالآتي:[2]

المرحلة الأولى: بدأت هذه المرحلة في أوائل الستينات مع ظهور الألعاب على الحاسوب. وتعد ألعاب "بونغ Pong "و "حرب الفضاء War Space " نتيجة هذه الفترة، و التي اخترعت على يد مهندس إليكترونيك و فيزيائي، لتكون أحد وسائل استعراض التكنولوجيا و تمضية الوقت. ظهرت " الرقاقة المصغرة Micro Processeur "من مؤسسة " أنتيل Intel "والتي تعتبر العنصر الأساسي التكنولوجي لهذه المرحلة و ذلك في عام 1971 .أما في عام 1972 فقد قام " نولان بوشنال Bushnell Nolan " بتأسيس مؤسسة الألعاب الإلكترونية " أتاري Atari "وأدخل فيها لعبة "بونغ Pong". و على غرار هذا النجاح قامت مؤسسة "وارنر Warner " بشراء أتاري عام 1976 مقابل 58 مليون دولار. ضاعف نجاح أتاري المنافسة ، في حين كانت مؤسسة " أبل Apple " تستعد لطرح أجهزة الحاسوب " أبل2، Apple2 " للأسواق. أدى الإنتاج المتزايد للمنتجات التي يصعب عليها تجديد نفسها إلى إنهاء المرحلة الأولى وذلك عام 1977 .[3]

المرحلة الثانية: انطلقت المرحلة الثانية مع ظهور عارضة التحكم VCS2600 من أتاري والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة و سلم ألعاب بأهداف. تعد " باك مان Pac_ man " اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان " تورو إيواتاني " Toru_Iwatani " لمؤسسة "نامكو Namco " وقد اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 55 مليون دولار. مما أدى إلى جذب أنظار رجال الأعمال و بالتالي تضخم في إنتاج الألعاب و الذي وصف

[1] فاطمة همال : لألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير

[2] سارة محمود عبد الرحمان حمدان :ايجابيات الالعاب الإلكترونية التي يمارسها اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال انفسهم ،جامعة الشرق الاوسط ، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية ،2016 ،ص28-31.

[3] محمد فلاق : مرجع سابق ، ص 113.

معظمها بالرديء. انهارت المبيعات ابتداء 1988 و ذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكمبيوتر قلة الإبداع في عارضات التحكم فقامت مؤسسة "وارنر Warner "ببيع أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب "كومودور Commodore "و فرع ألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية

"نامكو" Namco "و في ذلك الوقت بدأت الصحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو، و لكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتاندو Nintendo "المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes"، و بهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية.[1]

المرحلة الثالثة: ظهرت هذه المرحلة مع تطور أجهزة الحاسوب " كومودور Commodore "، " سنكلير Sinclair" ، " أمستراد Amstrad " و "أتاري اس تي ST Atari ". وكانت الألعاب فيها جديدة في الطبيعة و النوعية الرسمية و الصوتية. أظهر المصممون اليابانيون مهاراتهم في البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط من خلال ألعاب مثل " أميغا Amiga " أو " أتاري اس تي ST Atari ". ازداد التقليد غير القانوني للألعاب مما أدى إلى انتهاء هذه المرحلة، بحيث أصبحت هذه الآلات غير قادرة على متابعة عارضات التحكم أو أجهزة الحاسوب مثل "بي سي PC "و " أبل Apple " الحقيقية. أدت هذه المحنة الانهيار الكثير من شركات تصنيع الألعاب الإلكترونية مما أدى إلى إيقاف إنتاجهم، في حين هيمنت شركة "نينتاندو Nintendo "اليابانية على السوق

المرحلة الرابعة: تم تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وتتوافق هذه المرحلة مع و أيضا الانتصار الياباني من خلال "نينتاندو" عبر "سوبر نيس Nes Super "لمؤسسة "سيغاSega " و ظهرت ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست Myst "أو "سيفين كويست Seven Quist "و ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Fantasy Final"..[2]

المرحلة الخامسة: بدأت الألعاب باستخدام تقنيات الإعلام المتعدد الوسائط "Multimedia".وظهرت في هذه المرحلة مؤسسة "سوني Sony "بلعبتها "بالي ستيشن Station Play "و بدأ الصراع بين سوني و نينتاندو. في حين تم إزالة "سيغا" من سوق عارضات التحكم. من الألعاب في هذه المرحلة " الراكروفت Croft Lara"،" إيفركويست Everquist "و أولتيما أونلاين Ultima Online "و ألعاب "FPS "المتعددة اللاعبين. وهي عبارة عن تقليد لما تبصره الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و منها "دوم Doom "و"هاف اليف Life Half". حازت "البوكيمونات Le Pokemons "التي أنتجتها نينتاندو على مبيعات

[1] مريم قويدر : مرجع سابق ، ص 128.
[2] محمد فلاق : مرجع سابق ، ص ص114، 115.

فاقت مبيعات التذاكر في السينما في عام 2001 . حدثت أزمة كبيرة في عالم الألعاب الإلكترونية وذلك نتيجة انسحاب المضاربين من السوق.[1]

المرحلة السادسة: ظهرت "ميكروسوفت Microsoft "في هذه المرحلة مع عارضات التحكم "بي اس 5 PS2"،" جيم كوب Cube Game "و "إكس بوكس Xbox".[2]

المرحلة السابعة: بدأت هذه المرحلة عام 2004 . بعد صدور جهاز تحكم يدوي متنقل من مؤسسة نينتاندو "نينتاندو دي اس DS Nintendo". وتم طرح "بالي ستيشن المتنقل PSD "في الأسواق اليابانية في سبتمبر من ذلك العام. أصدرت الأسواق الأمريكية جهاز "سوني PSD "في شهر مارس من عام 2005 . وقد أطلقت الشركة في المؤتمر العالمي أللعاب الفيديو جهاز "بالي ستيشن3، Station Play3". كما طرحت ميكروسوفت جهازها الجديد "إكس بوكس[3]

المطلب الثالث : انواع الالعاب الالكترونية :

- **العاب الالغاز** :تعتمد على الذكاء بصفة عامة، وتعمل على تحقيق هدف معين من خلال إثارة الذهن حيث

ألعاب الألغاز تعتمد على التفكير في حل الألغاز، أو المشاركة في مسابقات علمية.

- **ألعاب المحاكاة:** هذا النوع من الألعاب وصل إلى درجة كبيرة جدا من التطور وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السيارة أو الطائرة ممسكاً بعجلة القيادة بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية التي يسمع من خلالها صوت الفرامل والمحرك...الخ.
- **ألعاب المغامرات:** مثل الألعاب الخيالية التي تعتمد على المغامرة والاستكشاف ، والحركة، ويقودها بطل للوصول إلى أهداف معينة، وتتضمن هذه الألعاب عامل الخوف والمغامرة والتحدي. [4]
- **ألعاب الرياضة:** يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية أو سباق دراجات، و موتوسيكلات ...الخ.
- **الالعاب الحربية** : يركز هذا النوع على القتال وتبادل لإطلاق النار، والمصارعة .[5]

[1] مريم قويدر : مرجع سابق ، ص 129.

[2] بشير النمرود : مرجع سبق ، ص 91

[3] محمد فلاق : مرجع سابق ، ص116.

[4] –.احمد عطا الله عبد الباسط : الالعاب الالكترونية بين الترويج والادمان ، دراسة فقهية مقارنة ، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط ، العدد 34، جامعة الازهر ، ص 847.

[5] نعيم محمد ناجي السيد : اثر ممارسة الالعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التلاميذ الاساسي ، جامعة المنصورة، مجلة كلية التربية ، العدد 16 ،2021 ،ص 9.

المطلب الرابع : مزايا وعيوب الالعاب الالكترونية :

1/إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال:

- تنمي حس المبادرة والمنطق و التخطيط. كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير، تعمل ممارسة الألعاب الإلكترونية على التعود و التدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة و احتراف العمل عليها، و تعمل هذه الألعاب على تنمية الذكاء و تنشيط الانتباه و التركيز، ألنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية و حل الألغاز و الأحاجي.[1]
- كما تعد الألعاب الإلكترونية كمصدر مهم لتعليم الطفل. حيث أن الألعاب الإلكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، ويكتشف الطفل الكثير من خلال ممارستها. تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط والحيوية. تعطي الألعاب الإلكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات[2]
- إيجابياتها أيضا في الذي يحفز التفكير العلمي، ومن أنها تولد الثقة بالنفس والنظرة الايجابية وروح المنافسة بين الاصدقاء اثناء لعب الألعاب ذات اللاعبين المتعددين [3]
- أثبتت الدراسات أن من أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية أنها تزيد من قدرات الطفل المعرفية وتنمي بعض القدرات الإدراكية و تمنح الشعور بالإنجاز و التفوق، كما تزيد من قدرة الطفل على التعامل مع المواقف المختلفة و التخطيط [4]
- وكذلك تعمل على تحسين مجموعة من المهارات الجديدة في التعليم والتعلم [5]
- وكذلك الأطفال في بيوتهم أمام الشاشات الإلكترونية أفضل من الناحية الأمنية، مما يقلل القلق الذي يعتري أولياء الأمور عند لعب الأطفال بعيدا عن أعينهم.
- ترى الشحروري أن الدراسات أثبتت فاعلية الألعاب الإلكترونية في تحسين وتسريع زمن رد الفعل، وتحسين التآزر البصري الحركي. إذ أن الذين تلقوا تدريبات بواسطة الألعاب الإلكترونية كانت نتائجهم أفضل من المجموعة الضابطة بفارق بسيط. لكن هذا الفارق يعتبر حاسما في بعض المواقف، كتفادي الاصطدام عند

---

[1] رفيدة عدنان حامد الانصاري : الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل ، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية ، المجلد 10، العدد 1، 2020 ،ص 308.

[2] المرجع نفسه ،309.

[3] عبيد بن مزعل عبيد الحربي : فاعلية الالعاب التعليمة الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات :دراسة تكميلية لنيل درجة الدكتوراه الفلسفة في التربية ، تخصص طرق تدريس الرياضيات ،1430 ،ص 124.

[4] مريم قويدر : مرجع سابق ،ص 141.

[5] Sara port ,et al ; video games "good ,bad , or other ? Department of Psychology, low State University, W112 Lagomarcino Hall, Ames, , USA ,p648

قيادة السيارات. كما أن الألعاب الإلكترونية تسهل عملية التعلم وتحفز التعلم الذاتي. كما أنها تزيد من معارف الطفل التكنولوجية، وتحثه على لإبداع و الابتكار.

- ومن الدراسات الحديثة التي تناولت إيجابيات الألعاب الإلكترونية و سلبياتها، دراسة إبراهيم في قضاء أوقات الفراغ بالترويح عن النفس و جاء فيها أن للألعاب الإلكترونية دورا كبيرا و التسلية، و من الإيجابيات أيضا ، تنمية خيال الطفل و توسيع مداركه من خلال الأحاجي التي تزيد البديهة و تنمي الألعاب لمراحل أخرى أكثر صعوبة.

2 سلبيات الالعاب الالكترونية :

على الرغم من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية، إلا أن استخدامها لفترة طويلة قد يؤدي إلى الإدمان عليها وما يرافق ذلك من سلبيات والتي من بينها تعلم المضامين السلبية التي تطرحها الألعاب وخاصة الألعاب الترفيهية، خاصة وأن معظم مستخدمي هذه الألعاب يكون من الطلبة المراهقين، حيث يمرون في مراحل نمو لها خصائص حرجة، وتمتاز في حب الظهور وتكوين هوية الذات .[1]

- -. تنمي العنف والحس الإجرامية عند المراقين
- – .تكوين الشخصية الأنانية وحب الذات والتملك والسيطرة وارتفاع المستوى العدواني التلقائي، ويسهم العنف المتضمن في هذه الألعاب إلى تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية .[2]
- .تعلم المراهق أساليب وطرق ارتكاب الجرائم. إذ أن تأثير العنف المعروض في هذه الألعاب يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني للطفل
- – .الابتعاد عن الآسرة وضعف العالقة بالوالدين خاصة. والعزلة الاجتماعية والإدمان، ومضيعة الوقت
- – .تدهور الحالة الصحية من التهابات المفاصل نتيجة قلة الحركة وضعف
- –.ارتفاع نسبة جرائم السرقة والقتل .النظر
- – .تقبل استعمال طرق عنيفة مثل استخدام أسلحة نارية أو جارحة في اللعب
- – .وهناك احتمالات الإصابة بمشاكل بالنظر أو التوحد[3].
- كذلك يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساسا، لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تتسبب في

[1] عبيد بن مزعل عبيد الحربي: مرجع سابق ، ص 126.

[2] Breuer, et al; Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescent 2015,p318.

[3] أزهار هادي فاضل العكيدي، برزان ميسر حامد الحميد: مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا، المجلد،02 العدد،01 السنة: 2022 ،ص 90

خلق حالة من التنافر والتباعد بينه وفي انشغاله عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل ، هذه التأثيرات السلبية يدركها الاباء والمعلمون بدرجة عالية مع وجود بعض الفروق بينهما.[1]

- التأثير السلبي على الصحة، العينين، الظهر، زيادة الوزن ،العمود الفقري نتيجة الجلوس السيئ، الرقبة ،عدم الحصول على كمية كافية من النوم.[2]

[1] دلال عبد العزيز الحشاش :اثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت رسالة لاستكمال متطلبات منح درجة الماجستير في التربية، تخصص "الإرشاد النفسي والتربوي"، جامعة عمان العربية للدراسات العليا،2008،ص15.

[2] محمد ختاش، حليمة رحالي، ص 67.

خلاصة الفصل :

لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، فقد لقى هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب، التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبونها بطابعها الجاذب والاسر للمستخدمين لما لها من مميزات وخصائص ، تأخذك في جولة الى عالمها الخاص وتخرجك من العالم الحقيقي عن طريق تقمص الشخصيات والماركة العميقة فيها ، برغم من انها ذات اثر سلبي الا اننا لا يمكن ان نغض البصر على الجانب المشرق منها .

الفصل الثاني : منهجية الدراسة

المبحث الاول :مجتمع الدراسة والعينة المختارة

المطلب الاول :مجتمع البحث

❖ **تعريف مجتمع البحث :**

بشير مصطلح مجتمع البحث في كثير من ادبيات البحث العلمي إلى مجموع الوحدات التي يمكن أن يتعامل معها الباحث في سبيل جمع بياناته البحثية وهو بذلك تعبير عن كتلة ليست محصورة ومعتدة بالضرورة من حيث عدد أو اسماء وحداتها لكنها محددة من حيث توفرها على سمات ومعايير عامة ومشتركة يرتكز عليها الباحث في بناء المقاييس الأولية لإطار المعاينة[1].

هو جميع الأفراد او الاشخاص أو الانباء الذين يكونون أو التي تكون موضوع مشكلة البحت شهر جميع مفردات الطاهرة التي يدرسها الباحث.[2] أن هو جميع العناصر ذات العلاقة بمشكلة الدراسة التي يسمى الباحث إلى أن يعلم عليها نتائج الدراسة ،[3] بمعنى أن مجتمع البحث هو المجموعة الأكبر الذي يفترض أن تعميم نتائج الدراسة عليهم[4]

قبل التطرق للعينه لابد لنا من الإشارة الى المجتمع الاصلي الذي تمثل عندنا في المدرسة الثانوية المجاهد الصايم محمد رشيد، ويبلغ عدد التلاميذ 339 .

قمنا بالاختيار من جميع الصفوف الاولى ثانوي والثانية ثانوي والثالثة ثانوي المجال الزمني

مجتمع الدراسة: المراهقين المتمدرسين ثانويات بولاية المغير

جدول رقم (01) : يمثل مجتمع لدراسة

اسم الثانوية	الحي	تاريخ الفتح	عدد الاقسام	عدد الأفواج
ثانوية المجاهد الصايم محمد رشيد	940 مسكن	2019	16	10

[5]

[1] سعد الحاج بن جخدل :العينة والمعاينة مقدمة منهجية قصيرة جدا ، دار البداية موزعون وناشرون ، ط 1، عمان الاردن ،2019 ، ص 17.

[2] احمد عبد المنعم الدردير: الاحصاء البارامتري واللا بارمتري ، عالم الكتاب للنشر والتوزيع ، ط 1، 2006 ،ص 21.

[3] محمد خليل عباس :مدخل إلى مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار الميسرة للنشر والتوزيع ، ط5، عمان الاردن ، 2014 ،ص217 .

[4] عبد الله الفلاح المنيزل ،عايش موسى غرايبة ، الاحصاء التربوي تطبيقات باستخدام الرزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية ، دار الميسرة للنشر والتوزيع، دس ، الاردن ، ص 18.

[5] المعلومات الخاصة من المؤسسة : محل الدراسة

المطلب الثاني : وعينة الدراسة

❖ تعريف عينة الدراسة :

يعتبر اختيار وتحديد العينة الممثلة المجتمع البحث الخطوة الأساسية في البحث لا يمكن الباحث ان يتجاوزها . هي عبارة عن مجموعة جزئية في مجمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة واجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل المجتمع الاصلي [1]فهي جزء من المجتمع يتم اختيارها وفق قواعدخاصة بحيث تكون ممثلة قدر الامكان للمجتمع الدراسة [2]

❖ العينة القصدية :

يقوم الباحث باختيار هذه العينة اختيارا حرا على اساس انها تحقق اغراض الدراسة التي يقوم بها ،فإنه يختار عددا من الافراد كعينة قصدية تحقق اغراض دراسته انه يريد معلومات عن موضعه ، وهؤلاء الاشخاص يحققون له هذا الغرض فلماذا لا يأخذهم كعينة ؟ إذ ليس من الضروري أن تكون العينة ممثلة لأحد. فالباحث في مثل هذه الحالة يقدر حاجته إلى المعلومات ويختار عينته بما يحقق له عرضه[3]

و تكونت عينة الدراسة من مجموعة من التلاميذ والتي ضمت 100 تلميذ وتلميذة من المجتمع الأصلي

خصائص العينة: نسبة الذكور (56.7) %والإناث (43.3) %

الجدول رقم (02) :يمثل عينة الدراسة

العينة	التكرار	النسبة المئوية
عدد تلاميذ المدرسة الثانوية	339	%100
عدد تلاميذ العينة	100	%29.4

[1] عبد الله الفلاح المنيزل ،عايش موسى غرايبة ، الاحصاء التربوي تطبيقات باستخدام الرزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية ، دار الميسرة للنشر والتوزيع، دس ، الاردن ، ص 18.

[2] فاطمة عوض صابر ، ميرفت علي خفاجة : اسس ومبادئ البحث العلمي ،مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية ،ط 1، مصر ، 2002 ، ص 189.

[3] عبيدات ذوقان ، واخرون : البحث العلمي " مفهومه وادواته واساليبه ، دار الفكر للنشر ، د س ،ص 116

المبحث الثاني :منهج الدراسة وادواتها

المطلب الاول :نوعية الدراسة ومنهجها:

❖ **منهج البحث :**

كما يعرفه "أنجرس موريس" على أنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنه يتدخل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح، بأكثر أو أقل دقة، في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات[1]

❖ **المنهج المسحي** : المنهج المسحي عبارة عن تجميع منظم للبيانات المتعلقة بمؤسسات إدارية أو علمية أو ثقافية أو اجتماعية، مثل : كالمدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى ، وهو عبارة عن منهج وصفي Descriptive، يعتمد عليه الباحثون في الحصول على بيانات ومعلومات وافية ودقيقة، تصور الواقع الاجتماعي والحياتي، والذي يؤثر في كافة الأنشطة الإدارية، والاقتصادية، والتربوية، والثقافية، والسياسية، والعلمية. وتسهم مثل تلك البيانات والمعلومات في تحليل الظواهر [2]

اعتمدنا في دراستنا على منهج المسحي الذي يهدف إلى جمع بيانات ومعلومات عن الموضوع ، ومن ثم دراسة وتحليل ما تم جمعه بطريقة موضوعية .

المطلب الثاني : أدوات الدراسة:

❖ **تعريف ادوات جمع البيانات** :تعتبر عملية جمع البيانات حجر الزاوية في عملية البحث العلمي ، وفيها يركز الباحث على تقنيات لجمع المعطيات والبيانات للإجابة على الاسئلة مشكلة الدراسة او فحص فرضيتها، وتتمثل اهم الادوات في [3]

وقد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة، وقد اعتمدنا منه فيما يخص أدوات جمع البيانات وتقنيات البحث، تم الاعتماد على أدوات تمكننا من الوصول لنتائج الظاهرة المدروسة.

---

[1] موريس انجرس : ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، طبعة الثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، جانفي 2008، ص99.

[2] عامر ابراهيم القنديجلي: منهجية البحث العلمي ، دار اليازور ، د ط ، 2020 ،85.

[3] جودت عزت عطوي :اساليب البحث العلمي ،مفاهيمه ادواته وطرقه الاحصائية ، ط 4،دار الثقافة ،عمان ،2011،ص120.

- **الاستمارة** هو أسلوب جمع البيانات الذي يستهدف استشارة الأفراد المبحثين بطريقة منهجية ومقننة، لتقديم حقائق أو آراء و أفكار معينة، في أطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة وأهدافها، دون تدخل من الباحث في التقرير الذاتي للمبحوثين في هذه البيانات.[1]
- **استمارة المقابلة** : واستمارة المقابلة يقصد بها قائمة الاسئلة التي يقوم الباحث باستوفاء بياناتها مان خلال مقابلة تتم بينه وبين المبحوث، أي انها تتضمن موقف المواجهة المباشرة، حيث تعد أكثر وسائل جمع المعلومات شيوعا وفاعلية في الحصول على البيانات الضرورية لأي بحث، والمقابلة ليست بسيطة بل هي مسألة فنية" [2]

ويرجع استخدامنا للاستبيان لأنه يمثل حلقة وصل بين الجانب النظري والجانب الميداني وعليه قمنا بتحضير الاستبيان وكان كالتالي:

- **مراحل بناء الاستمارة :**

صياغة الاسئلة: أن قمنا بصياغة ووضع المحاور الأساسية التي تقوم عليها الاستمارة ككل وذلك من خلال ما طرح في الاشكالية والتساؤلات الفرعية ومن خلال اطلاعنا على دراسات سابقة دراستنا والتي مساعدتنا.

بناء الاستمارة في صورتها المبدئية: وفي هذه المرحلة قمنا بوضع تحت كل محور من محاور

استمارتنا عدة أسئلة تتلاءم مع الفكرة العامة لذلك المحور .

عرض الاستمارة على الاستاذة المشرفة: في هذه المرحلة قدمنا نسخة من الاستمارة للأستاذة المشرفة لتقوم بمراجعتها وتتبدي الملاحظات وتصحيح الاخطاء فيها .

تعقيب الاستمارة على ثلاثة اساتذة : من نفس التخصص محكمين للاستبيان

صياغة اسئلة الاستمارة في شكلها النهائي: وتتضمن الاستمارة من حيث الشكل اربعة محاور رئيسية عالية بالبيانات الشخصية لي محور العادات والانماط والدوافع والانعكاسات

[1] موريس انجرس : مرجع سابق ، ص

[2] محمد عبد السلام :مناهج البحث في العلوم الاجتماعية والانسانية ، د ط ، مكتبة النور، 2020 ، ص 47 .

تم إعداد مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالموضوع محل الدراسة كما هو موضح شمل الاستبيان على أسئلة 33 سؤال موزعين على اربعة محور

المحور الاول : السمات العامة من (1 الـــــى 5)

المحور الثاني : العادات والانماط من (6 الـــى 15)

المحور الثالث : الدوافع من (16 الـــى24)

المحور الرابع : الانعكاسات من (25 الـــى33)

الجدول رقم (3) يمثل أداة الدراسة على العينة

عدد الاستبيانات	المجموع	النسبة المئوية
العدد الكلي للاستبيان	100	%100
الاستبيانات الذي تم ردها	90	% 90
الاستبيانات الذي لم ترد	10	%10

المبحث الثالث :اجراءات الصدق والثبات :

1. **صدق الأداة:** تم عرض الاستبيان على محكمين بغرض التأكد من صدق أداة الدراسة، وطلب منهم أبداء آرائهم ومقترحاتهم حول مدى صالحية فقرات أداة الدراسة لقياس أهدافها، وتم الأخذ بمقترحاتهم وتعديل الاستبانة حسب ملاحظاتهم بحيث تم إعدادها بصورتها النهائية.

وقد تم توزيع الاستبيان على مجموعة من أساتذة التخصص الاعلام والاتصال وذلك بهدف تحكيمها وتقديم الاقتراحات اللازمة، وبعد الأخذ بنصائح واقتراحات الأساتذة تم تعديل الاستبيان وذلك إضافة وحذف بعض الأسئلة وفي الأخير تم وضع الاستبيان في شكله النهائي[1]

2. **اختبار الثبات :**

للتأكد من صدق وثبات الاستمارة قمت بحساب معامل الثبات وفق معادلة هوليستي الاتية

$$R = \frac{N.C}{1 + (N-1).C}$$

حيث :

R :معامل الثبات

C :متوسط الاتفاق مع المحكمين

N :عدد المحكمين = **3**

عدد فئات الاستمارة هو 28 فئة

[1] الدكتور عبد الكريم الشين :دكتور في علوم الاعلام والاتصال ،جامعة الشهيد حمه لخضر ،الوادي

الدكتور طارق هابة : دكتور في علوم الاعلام والاتصال ،جامعة الشهيد حمه لخضر ،الوادي

الدكتورة دليلة صلحي : دكتور في علوم الاعلام والاتصال ،جامعة الشهيد حمه لخضر ،الوادي

حساب متوسط الاتفاق مع المحكمين :

$$C = \frac{(\mathbf{0.89 + 0.96 + 0.92})}{\mathbf{3}} = \mathbf{0.92}$$

ومنه:

$$\boldsymbol{R} = \frac{\mathbf{3 * 0.92}}{\mathbf{1 + (3 - 1).0.92}} = \mathbf{0.97}$$

اي : 97 % وهي نسبة عالية جدا من حيث درجة الثبات التي حصرها برلسون ما بين 0.77و0.99

النسبة مئوية: تستعمل للمقارنة بين النتائج تبعا للنسبة الكلية .

قانون النسبة المئوية :

$$\text{النسبة مئوية} = \frac{\mathbf{100} * \text{عدد الاجابات}}{\text{افراد العينة}}$$

الفصل الثالث : الدراسة الميدانية

تمهيد :

سنتناول في هذا الفصل عرض النتائج الميدانية للدراسة كما صورتها المعاينات الإحصائية للبيانات المتحصل عليها بعد ما طبقت على افراد العينة بهدف تفسير وتحليل النتائج في ضوء التساؤل الرئيسي والتساؤلات دراسة ومناقشه هذه النتائج.

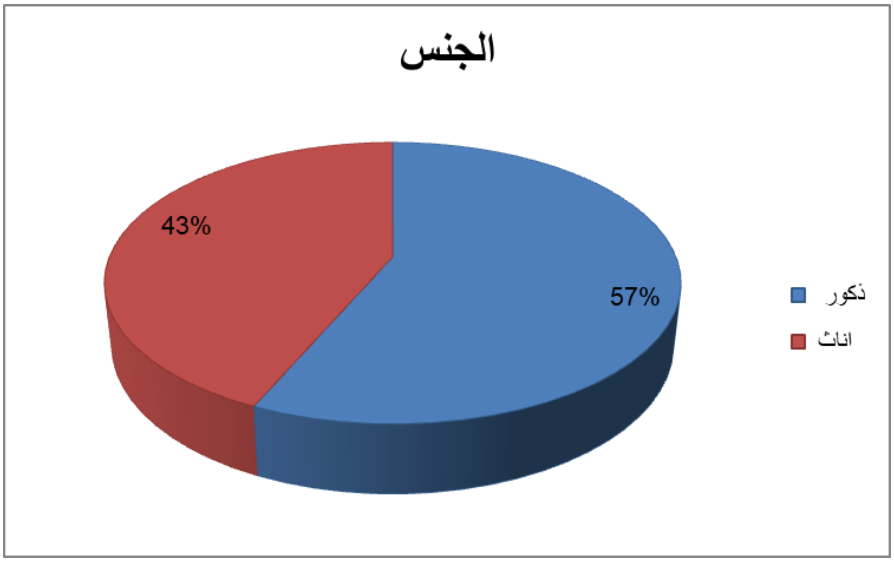
المبحث الاول : عرض نتائج الدراسة

1 عرض نتائج محور السمات العامة :

الجدول :رقم (4) يبين توزيع عينة الدراسة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	51	% 57
اناث	39	% 43
المجموع	90	% 100

لدائرة النسبية رقم 1 :تمثل الجنس

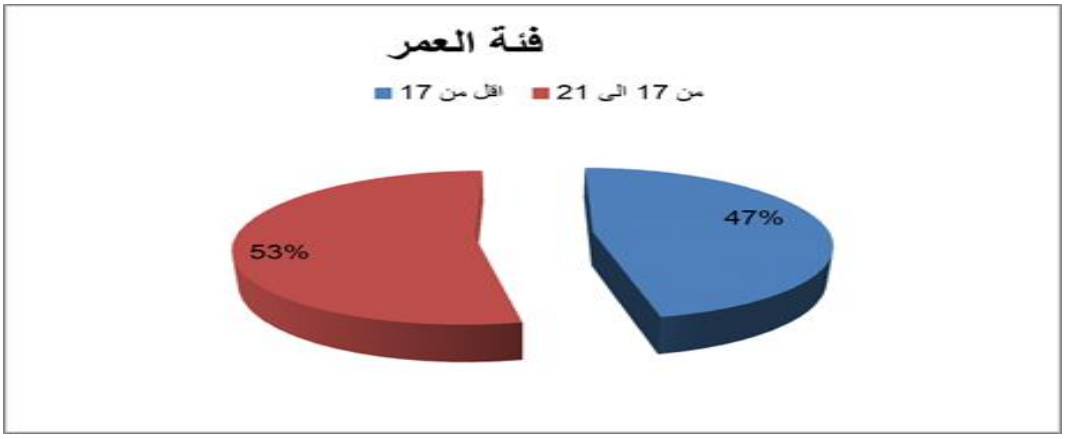


من خلال المعطيات اعلاه نلاحظ ان نسبة افراد العينة الذكور اكبر من نسبة افراد العينة من الذكور حيث قدرت نسبة الذكور ب51 اي ما يعادل 57 % ويمثل الاناث 39 اي ما يقدر ب 43 % .

الجدول : رقم (5) يوضح لنا توزيع مفردات العينة حسب الفئة العمرية

السن	التكرار	النسبة المئوية
اقل من 17	42	% 46.7
من 17 الى 21	48	% 53.3
المجموع	90	% 100

الشكل رقم (02) : يمثل متغير السن

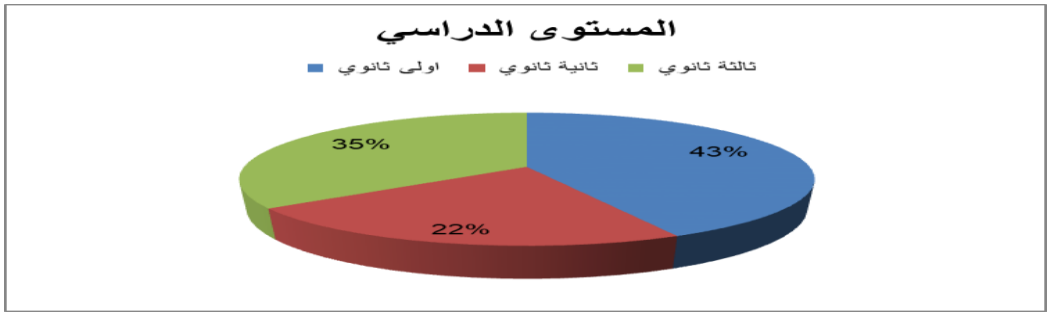


نلاحظ من خلال الجدول ان جميع الفئات العمرية بنسب متفاوتة حيث نلاحظ انا الفئة العمرية (من 17 الى 21) بالنسبة 53.3 % اما الفئة العمرية ، (اقل من 17) قدرت ب 46.7%

الجدول رقم (6):يوضح توزيع مفردات العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
اولى ثانوي	38	%42
ثانية ثانوي	20	%22
ثالثة ثانوي	32	%36
المجموع	90	%100

الدائرة النسبية رقم 3 تمثل المستوى الدراسي

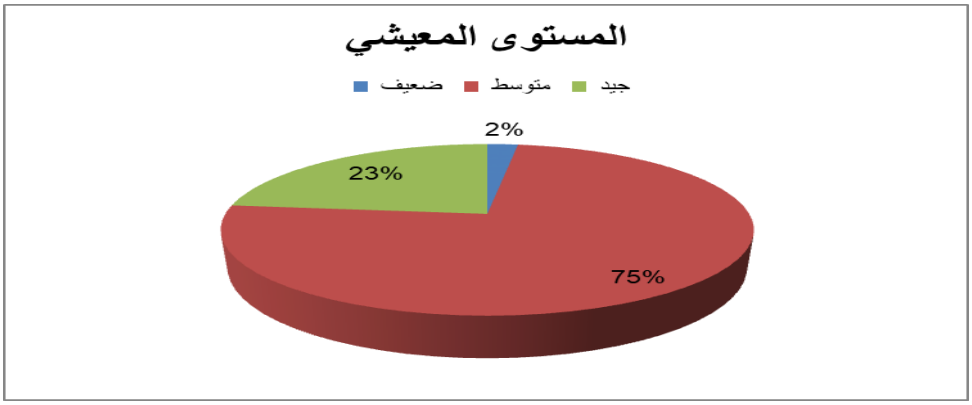


نلاحظ من خلال الجدول والدائرة النسبية أن نسبة المستوى الدراسي الاكثر هم الصف الاولى ثانوي ب نسبة 42 % على خلاف السنة الثانية ثانوي الذي هو اقل قيمة بنسبة 22.5 % .

الجدول : رقم (7)يوضح توزيع مفردات العينة حسب المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	2	%2.2
متوسط	67	%74.4
جيد	21	%23.3
المجموع	90	%100

الدائرة النسبية رقم 4 تمثل المستوى المعيشي



نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة المستوى المعيشي المتوسط مرتفعة حيث قدرت ب74.4 %وتليها نسبة المستوى المعيشي الجيد والذي وصل إلى ،23.3% أما فيما يخص المستوى المعيشي الضعيف فقد قدر ب 2.2 % وهذا يوضح ان اغلب افراد العينة انهم اغلبهم يعيشون مستوى معيشي متوسط .

الجدول رقم (8): يوضح معدل التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
عالي	10	%11.1
متوسط	70	%77.8
ضعيف	10	%11.1
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن اغلب افراد العينة تحصيلهم الدراسي متوسط وكانت هي النسبة الاكثر حضور على النسب الاخرى بحيث قدرت ب 77.8 % والتحصيل العالي والجيد جاءت بنسبة متعادلة حيث قدرت 11.1 %

2. عرض نتائج المحور الثاني : عادات ولنماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة .

الجدول رقم (9): يوضح مدى اهتماماتهم بالألعاب الالكترونية العنيفة

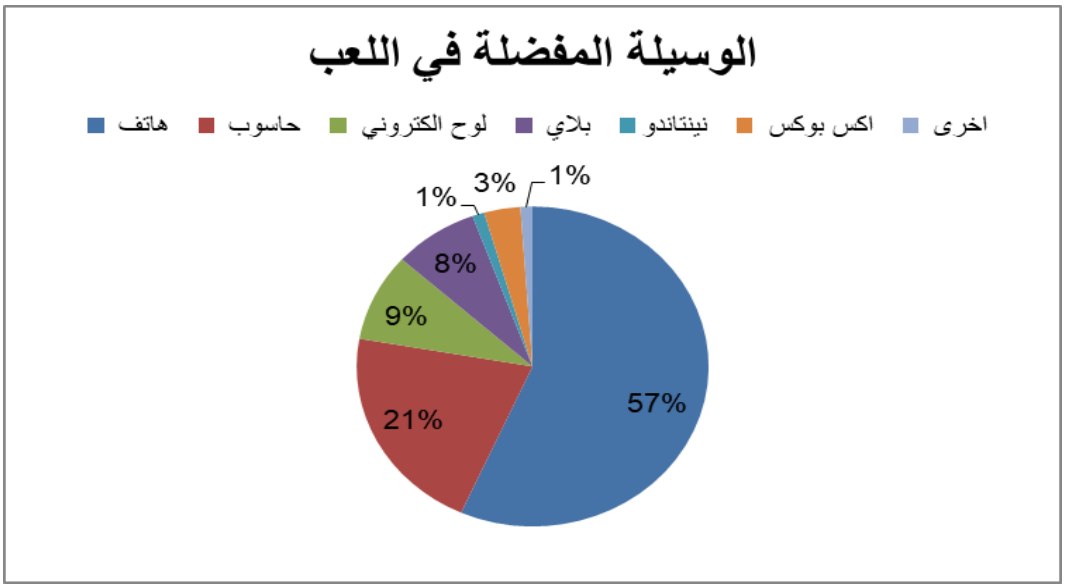
الاهتمام	التكرار	النسبة المئوية
احيانا	33	%36.7
دائما	22	%24.4
نادرا	35	%38.9
المجموع	90	%100

نلاحظ من الجدول اعلاه ان اغلبية افراد العينة نسبة 38.9 % نادرا ما يهتمون بالألعاب الالكترونية العنيفة احيانا ما يهتمون بنسبة 36.7% وفي المرتبة الأخيرة ، يأتي الاهتمام دائما لهذه الألعاب الالكترونية العنيفة بنسبة24,4%.

الجدول رقم (10) : يوضح توزيع مفردات العينة و الوسيلة التي يفضلها في لعب الالعاب الالكترونية العنيفة

الوسيلة المفضلة	التكرار	النسبة المئوية
هاتف	51	% 56.7
حاسوب	19	% 21.1
لوح الكتروني	8	% 8.9
بلاي	7	% 7.8
نينتاندو	1	% 1.1
اكس بوكس	3	% 3.3
اخرى	1	% 1.1
المجموع	90	% 100

دائرة نسبية رقم 6 تمثل الوسيلة المفضلة



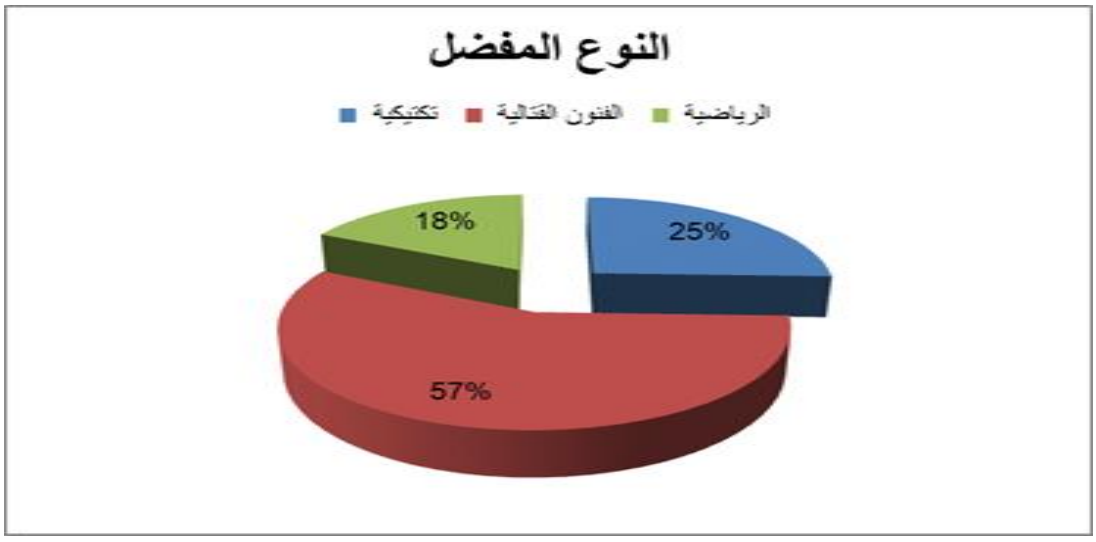
من خلال الجدول10 والدائرة النسبية والذي يبين الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلب أفراد العينة يستخدمون الهاتف الذكي لممارسة هذه الألعاب بنسبة 56.7 %، وهي نسبه مرتفعة جدا مقارنه بباقي الوسائل الاخرى وتليه استخدام الحاسوب في حين نجد نسبة21.1 % من المبحوثين يفضلون استخدام الحاسوب الممارسة. الألعاب الالكترونية، اما الاجهزة الاخرى فنادرا ما يستخدمونها.

وهذا يوضح أن غالبية المراهقين يفضلون استخدام الهاتف الذكي للعب، ما يفسر سهولة استخدام هذه الوسيلة وما يميزها من احتوائها لجميع تقنيات الأجهزة الأخرى بالإضافة إلى صغر حجمها وسهولة استخدامها لتحميل الألعاب وإمكانية اصطحابها إلى أي مكان وفي أي زمان

الجدول رقم (11) : يوضح توزيع مفردات العينة و النوع المفضل للألعاب الالكترونية العنيفة.

النوع المفضل	التكرار	النسبة المئوية
تكتيكية	23	% 25.5
الفنون القتالية	51	% 56.7
الرياضية	16	% 17.8
المجموع	90	% 100

دائرة نسبية رقم 7تمثل النوع المفضل من الالعاب



يتضح من خلال الجدول11 أعلاه والذي يبين الالعاب الالكترونية العنيفة التي يفضل المبحوثين لعبها باستمرار وبانتظام، حيث أشارت نسبة مرتفعة نوعا ما قدرت ب 56.7 % من مجموع المبحوثين الذين يلعبون الالعاب القتالية، وتليها نسبة 25.5 % من مجموع المبحوثين الذين يستخدمون الالعاب التكتيكية وتأتي اقل نسبة الذين يفضلون الالعاب الرياضية ب نسبة 17.8 % .

الجدول رقم (12) : يوضح توزيع مفردات العينة و كيفية اقتناء الالعاب الالكترونية العنيفة .

الاقتناء	التكرار	النسبة المئوية
الشراء	9	% 10
الاستعارة	5	% 5.6
التحميل من الانترنت	71	% 78.8
الاستنساخ	5	% 5.6
المجموع	90	% 100

يوضح لنا الجدول 12اعلاه عن مصدر اقتناء الألعاب الإلكترونية فالغالب التحميل من الانترنت بنسبة 78.8 % على شراءها، واقل نسبة للاستعارة والاستنساخ بنسبة 5.6 % ،اما كنسبة لشراء هذه الالعاب ، وقد حددت ب 10 % ؛ ونفسر هذا الاختلاف بين الاقتناء تكلفة الالعاب الغالية من حيث الشراء وتوفر تحميلها بسهولة من الانترنت وهذا يسهل لهم الوصول الى أي لعبة .

الجدول رقم (13) :يوضح توزيع مفردات العينة حسب عدد الالعاب المستخدمة .

عدد الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
اقل من 4	64	%71.1
من 4الى 10	26	%28.9
المجموع	90	% 100

نلاحظ من خلال المعطيات في الجدول 13ان عدد الالعاب التي يستخدمها المبحوثين اقل من 4 العاب بنسبة 71.1 % ،بينما من 4 الى 10 هيا اقل نسبة قدرت ب 28.9% وهذا ان دل دلا على عدم وصول المراهقين الى حد الادمان الخطير .

الجدول (14) : يوضح توزيع مفردات العينة فترة اقتناء الالعاب الإلكترونية العنيفة .

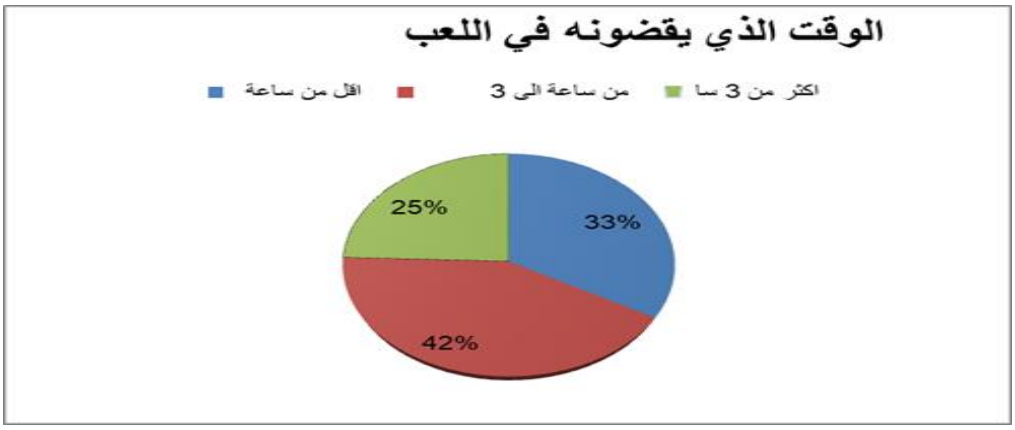
فترة الاقتناء	التكرار	النسبة المئوية
كل اسبوع	8	% 9
كل شهر	15	%16.6
عند المناسبات	67	%74.4
المجموع	90	%100

يتبين من خلال المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول والدائرة النسبية أعلاه ، هناك نسبة مرتفعة من العينة يقتنون الالعاب الالكترونية العنيفة عند المناسبات حيث قدرت نسبتهم ب 74.4 % وتعقبها نسبة الذين يقتنون الالعاب كل بنسبة 16.6 % وإن دل هذا فإنه يدل على أن أفراد العينة غير مدمنون على استخدام وممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة . و يعني هذا أن العنف الصادر من المراهقين في المجتمع ليست عادة تجسيد

الجدول رقم (15) : يوضح توزيع مفردات العينة والاوقات التي يقضونها في استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الوقت	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	30	% 33.3
من ساعة الى 3 ساعات	38	% 42.2
اكثر من 3 ساعات	22	% 24.5
المجموع	90	% 100

دائرة نسبية رقم 8 تمثل الوقت الذي يقضونه في اللعب



يبين أعلاه والذي يبين المدة التي يقضيها المبحوثين في استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة 42.2 %من مجموع المبحوثين يقضون من ساعة إلى ثالثة ساعات في الالعاب الالكترونية العنيفة 33.3، %منهم يقضون أقل من ساعة في اللعب بالمقارنة مع 24.5 % من مجموع المبحوثين من يقضون أكثر من ثالثة ساعة في اللعب ، وقد اثبت المعطيات الإحصائية أن المراهقين غير مدمنين على استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة .

الجدول رقم (16) : : يوضح الاوقات المفضلة عند افراد العينة لاستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الوقت المفضل	التكرار	النسبة المئوية
الفترة الصباحية	1	% 1.1
فترة الظهيرة	31	% 34.4
الفترة المسائية	33	% 36.7
فترات متفرقة	25	% 27.8
المجموع	90	% 100

من خلال بيانات الجدول والدائرة النسبية يتضح أن النسبة الأكبر التي يفضل فيها المراهق استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة هي الفترة المسائية والتي قدرت بنسبة 36.7 % ، وفي المرتبة الثانية تأتي فترة الظهيرة وذلك

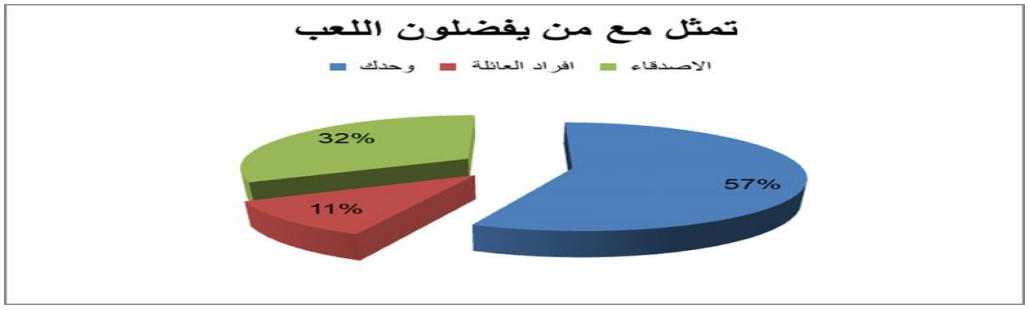
بنسبة 34.4%، وتليها بنسبة 27.8 % من أفراد العينة الذين يستخدمون هذه الألعاب في فترات متفرقة ، وفي الاخير الفترة الصباحية والتي قدرت بـ 1.1 % من المبحوثين،

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية ، وهذا يعود لان الفترة المسائية بعد انتهاء دوام الدراسة.

الجدول رقم (17) : يوضح توزيع مفردات العينة مع من يفضلون العب .

مع من يلعبون	التكرار	النسبة المئوية
وحدك	51	% 56.7
افراد العائلة	10	% 11.1
الاصدقاء	29	% 32.2
المجموع	90	% 100

دائرة نسبية رقم 9: تمثل مع من يفضلون اللعب



يتبين من الجدول والبيانات اعلاه أن المراهقين الذين يفضلون اللعب بمفردهم يمثلون نسبة 56.7 % ، أما عن المبحوثين الذين يفضلون اللعب مع أصدقائهم بلغت نسبتهم 32.2 % وذلك بحكم إنهم يجتمعون مع بعضهم البعض للعب ، أما فيما يخص الإجابة مع العائلة فقد وصلت نسبتها 11.1 %

الجدول رقم (18) : يوضح المكان المفضل لأفراد العينة في اللعب .

المكان	التكرار	النسبة المئوية
البيت	72	% 80
المقهى	1	% 1
الانترنت	6	% 7
الاصدقاء	6	% 7
اخرى	5	% 5
المجموع	90	%100

يتبين من الجدول والدائرة النسبية أن المراهقين الذين يفضلون اللعب في البيت و يمثل نسبة 80% ، أما عن المبحوثين الذين يفضلون اللعب في المقهى وهي اقل نسبة من بين الامكان المفضلة في اللعب بلغت 1.1 % اما عن النسبة الاخرى تمثلت في نسب متساوية تقريبا .وذلك يرجع لتفضيلهم اللعب وحدهم

3. عرض نتائج المحور الثالث : دوافع استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الجدول رقم (19) : يوضح هل ميزة الوسيلة سبب استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الميزة هي السبب في استخدام الالعاب العنيفة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	59	%65.6
لا	31	%34.4
المجموع	90	% 100

نلاحظ من خلال البيانات اعلاه ان الافراد المبحوثين حسب استخدام الالعاب الإلكترونية بسبب ميزه الوسيلة نلاحظ ان الذين قالوا نعم وان خاصيه الوسيلة هي السبب استخدام العاب الإلكترونية قدرت بنسبه 65% ، واما الذين قالوا لا قدرت بنسبه 34.4%. وهذا يرجع ان الخصائص كلما كانت جيده وغير مكلفه تجذب المستخدمين للعب هذه الالعاب .

جدول رقم (20) : يوضح ميزة الوسيلة السبب فيلعب الالعاب الالكترونية العنيفة

الميزة	التكرار	النسبة المئوية
حجم الوسيلة	11	%16.7
سعة التخزين	11	%16.7
وضوح الصورة	37	%56.1
اخرى	7	%10.6
المجموع	66	%100

نلاحظ من خلال البيانات ان افراد المراهقين الذين قالو ن الخصائص الخاصة بالوسيلة هي سبب استخدامهم للألعاب الالكترونية العنيفة فكانت اعلى نسبه هي وضوح الصورة حيث قدرت 56% فاصل واحد وادنى نسبه كانت من حصه اخرى حيث قدرت بنسبه 10.6 % وهذا يرجع بجوده الوسيلة و اللعبة في حد ذاتها

الجدول رقم (21) : يوضح توزيع مفردات العينة باعتبار دور وسائل الاعلام في اقتناء الالعاب الالكترونية العنيفة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	13	% 14.4
احيانا	33	% 36.7
نادرا	44	% 48.9
المجموع	90	% 100

نلاحظ من خلال جدول الاعلى ان وسائل الاعلام سببا في اقتناء الالعاب الإلكترونية العنيفة فنادرا جاءت بنسبه 48.9 ودائما قدرت بأدنى نسبه 14.4% وهذا راجعون ان الالعاب الإلكترونية واستخدامها لأسباب اخرى .

الجدول رقم (22) : يوضح سبب استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الاستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة لأنك	تكرار	النسبة المئوية
لأنك انطوائي لا تستطيع بناء علاقات في المجتمع	28	% 31
لا تملك الجرأة عل مواجهة الواقع	9	% 10
اخرى	53	%59
المجموع	90	% 100

نلاحظ من الجدول اعلاه ان المبعوثين المراهقين اعلى نسبه كانت لأخرى حيث قدرت 59% واقل نسبه كانت للذين يستخدمون الالعاب لانهم لا يملكون الجرأة على مواجهه الواقع حيث نسبه 10 %، رغم تفوت النسب ، وهذا راجع لان الاناث ليست لهم القدرة على مواجهه الواقع وبناء علاقات في المجتمع وهذا يرجع الى الطبيعة الإنسانية بين كل من الجنسين.

الجدول رقم (23) : يوضح الاستخدام افراد العينة للألعاب العنيفة عند الشعور ب :

الاستخدام عند الشعور ب	تكرار	النسبة المئوية
الاحباط	11	%12
التوتر والغضب	21	%23
العزلة	29	%32
الضغوطات النفسية	9	%10
الشعور بالنقص وعدم الثقة	1	% 01
اخرى	19	%21
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال جدول رقم 23 عن سبب استخدام الالعاب الإلكترونية العنيفة عند الشعور ب وكانت اعلى نسبه عند الشعور بالعزلة فنسبه قدرت ب 32 %واقل نسبه كانت عند الشعور بالنقص وعدم الثقة حيث قدرت ب 1% وهذا رجع الى ان المراهقين عند انعزالهم عن المجتمع الذي يعيشون فيه يلجؤون الى استخدام مثل هذه الالعاب من اجل قتل الملل وملئ الفراغ والتسلية.

الجدول رقم (24):يوضح الهدف من استخدام افراد العينة الالعاب الالكترونية العنيفة

الاستخدام من اجل	التكرار	النسبة المئوية
ملئ الفراغ	31	%34.4
التسلية	42	%46.7
اكتساب مهارات جديدة لدفاع عن النفس	17	%18.9
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال هذا الجدول ان المراهقين يستخدمون الالعاب الالكترونية العنيفة فقط من اجل التسلية حيث قدرت ب 46.7%، واقل نسبه قدرت ب 18.9%، من الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية من اجل اكتب اكتساب مهارات جديده للدفاع عن النفس وهذا ما فسره الجدول الذي قبله وهو عند عزله المراهقين يلجؤون الى استخدام الالعاب من اجل التسلية فقط.

الجدول رقم (25): يوضح توزيع مفردات العينة باعتبار الرسوم المتحركة سبب في استخدام الالعاب الالكترونية

السبب في الاستخدام	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	%25.6
لا	67	%74.4
المجموع	90	%100

يبين الجدول 25 اعلاه دور رسوم متحركة في استخدام الالعاب الإلكترونية واقل نسبه الذين قالوا نعم وكانت النسبة 25.6% وهذا يرجع الى ان الرسوم المتحركة ليس له دور في استخدام هذه الالعاب لان اغلب المراهقين لا يتابعون الرسوم متحركة الى فئه قليله لانهم يميلون الى التحرر .

الجدول رقم (26) : يوضح تعرض العينة لموقف عنف

التعرض لموقف عنف	التكرار	النسبة المئويّة
نعم	19	%21
لا	71	%79
المجموع	90	% 100

جدول في اعلى هل تعرض لموقف عنيف سبب في استخدم الالعاب الإلكترونية العنيفة فتبين ان اغلب المبحوثين لم يتعرضوا لموقف عنيف يجعلهم يتبنون استخدام هذه الالعاب في حيث قدرت نسبتهم 97 % اما بالنسبة واقل نسبه كانت من نصيب الذين قالوا نعم وقدرت نسبته 21% وهذا يرجع الى ان المراهقين لا يستخدمون الالعاب من باب العنف وانما فقط من اجل التسلية يوم الفراغ

الجدول رقم (27) : يوضح الموقف المسبب لاستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الموقف	التكرار	النسبة المئوية
ضرب	8	% 30.8
شتم	5	% 19.2
التنمر	8	% 30.8
اخرى	5	% 19.2
المجموع	26	% 100

من خلال الجدول الذي يبين لنا المواقف العنيفة التي تعرضا لها المراهقين وكانت سبب استخدامهم لهذه الالعاب الالكترونية العنيفة هي فئة قليلة من حجم العينة الاصلي وهذا دليل على ان المواقف ليست السبب حيث جاء في المرتبة الاولى الضرب والتنمر بنسبة 30.8 % وتليها كل من الشتم ومواقف اخرى بنسبة 19.2 % ،وهذه النسب دليل على ان ممارسة مثل هذه الالعاب بدافع التسلية وملئ الفراغ لا بدافع العدوانية .

4. عرض نتائج المحور الرابع :الانعكاسات من استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

الجدول رقم (28) : يوضح رد الفعل العينة عند الخسارة

ردود الأفعال عند الخسارة	التكرار	النسبة المئوية
الصراخ	13	% 14
رمي الجهاز بعيد	4	%4
رمي اي شيء امامك	5	%6
المحاول حتى الفوز	36	%40
ترك اللعبة	15	%17
تبديل اللعبة	17	%19
المجموع	90	% 100

من خلال الجدول رقم (28) والذي يبين رد فعل المراهقين عند الخسارة في الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن غالبية أفرك العينة يكررون للعب عند الخسارة في اللعبة وهذا بنسبة 40 %، ونجد أن نسبة لأفراد العينة الذين يقمون برمي الجهاز في حالة اللعب عند الخسارة بنسبة مقدرة ب6 % وهي اقل نسبة من بين المعطيات

من خلال هذه المعطيات نستخلص أن معظم المبحوثين يكررون اللعب عند خسارتهم في اللعبة وذلك يعود سببه إلى أن المراهق في هذه المرحلة يحاول دائما أن يثبت دائه وقدراته ويسعى لفرض نفسه وتجاوز أي صعوبات يتعرض لها لذلك فهو لا يتوقف عن اللعب بلي يواصل في اللعبة حتى بفوز هذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح وعدم تقبل الهزيمة

الجدول رقم (29) : يوضح امكانية الابتعاد عن الالعاب الالكترونية

امكانية الابتعاد	التكرار	النسبة المئوية
نعم	60	%66.7
لا	30	%33.3
المجموع	90	%100

يبن الجدول اعلاه نسب امكانية الابتعاد عن الالعاب الإلكترونية العنيفة حيث كانت اغلب اجابات افراد العينة كالتالي نعم والتي قدرت ب 66.7 % ،ولا ب نسبة 33.3 % وهذا يبين ان اغلبية المراهقين يستطيعوا ن الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية العنيفة ولا يعتبرونها نوع من الإدمان. وهذا بدليل النسبة الظاهرة اعلاه فظاهرة الألعاب منتشرة مع تزايد وسائل الوسائط المتعددة، لا تعتبر بالنسبة لهم الا سبيل لترفيه في اوقات الفراغ .

الجدول رقم (30) : يوضح توزيع مفردات العينة حسب اذا كان لا

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
ليس لديك ما تفعله	15	%50
وصلت حد الادمان	10	% 33.3
اخرى	5	%16.7
المجموع	30	%100

يبين الجدول نتائج حسب المبحوثين اذا كانو لا يستطيعون الابتعاد عن في اللعب حيث نجد أن المراهق ليس لديه ما يفعله فيستخدم للألعاب الإلكترونية قدرت ب 50% يرجع ذلك إلى عدم معرفة استغلال وقته فير شيء ذا نفع له ، ، في حين نجد أن استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية لغرض اخر فقدرت بنسبة 16.7% ويرجع ذلك إلى نقص وعيهم في ظل غباب المسؤولية حول التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، ولكن رغم كل هذا فان نسبة المبحوثين لا يستطعون الابتعاد مقارنة باللذين يستطعون فهو مؤشر بين عدم تأثير الالعاب عليهم بالسلب او وصلهم لحد الادمان

الجدول رقم (31) : يوضح توزيع مفردات العينة حسب درجة التأثير سلبا على التحصيل الدراسي

التأثير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	24	%27
لا	66	%73
المجموع	90	%100

من خلال الجدول والذي يبين تأثر المراهقين باستخدام في الألعاب الالكترونية العنيفة ، نرى أن المبحوثين الذين لا يتأثرون باستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة قدرت نسبتهم بـ 73 %، في حين نجد أن المبحوثين الذين يتأثرون باستخدام الألعاب الالكترونية العنيفة في تحصيلهم الدراسي فهي نسبة الاقل في كلا الفئتين فقد بلغت نسبتها 27 %.

من خلال المعطيات نستنتج أن نتسب أفراد العينة الذين يتأثرون باستخدام الألعاب الالكترونية في التحصيل الدراسي فنلاحظ النسب حسب متغير الجنس متفاوتة ، وهذا راجع لمكوث الاناث في البيت بعكس الذكور

الذين لهم الحرية في التحرك خارجا ، وهذا ما يجعل الاناث في وقت الفراغ تستخدم الالعاب وهذا ما ينجر عنه ضعف مستوى التحصيل الدراسي عند المراهقين الذين يمارسونه بشكل مستمر كذلك عدم إدراك المراهقين للانعكاسات السلبية لهذه الألعاب.

الجدول رقم (32) : يوضح توزيع مفردات العينة حسب رد فعلهم عند التعرض للأذى

رد الفعل	التكرار	النسبة المئوية
ترد الاذى نفسه	**24**	**%26.7**
تسامح	**37**	**% 41.1**
تنتقم	**29**	**%32.2**
المجموع	**90**	**%100**

من خلال الجدول اعلاه والذي يبين رد فعل المرافقين عند التعرض للأنى، حيث نلاحظ أن غالبية المبحوثين الذين يسامحون عند التعرض للأذى من الغير بنسبة41.1%، ونجد المبحوثين الذين ينتقمون عند التعريض للأذى بنسبة 32.2%. وأخيرا تجد المبحوثين الذين يردون الأذى نفسه عند التعرض للأذى بمعدل ،26.7 %

من خلال البيانات الموضحة في الجدول نستنتج أن أغلبية المراهقين يسامحون من يعرضهم للأذى، وهذا يبن ان ما تحتويه الألعاب الالكترونية العنيفة من أساليب القاسية لا تجعلهم يتأثرون بشكل كبير بها ، فهذا راجع أساسا إلى أن المراهق في مرحلة لاكتشاف وتكوين الشخصية بحيث يبن قدرته على السيطرة في نفسه وإبراز شخصيته.

الجدول رقم (33) : يوضح شعور مفردات العينة عند التوقف

الشعور عند التوقف	تكرار	نسبة المئوية
التعب الجسمي	11	% 12
ضعف البصر	23	% 26
الالم في الظهر	15	% 17
القلق والتوتر	24	%27
الراحة النفسية	9	% 10
الاضطراب والانزعاج	4	% 4
اخرى	4	% 4
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال الجدول اعلاه ان بالقلق والتوتر هو الشعور الغالب على عينة الدراسة حسب متغير الجنس حيث قدر ب 27 %، وتليها ضعف البصر قدرت ب 26 % . واقل نسبة لأخرى حيث قدرت نسبتها 4% . وهذا يرجع الى تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة المراهق النفسية تجعله ينفعل أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه الحركية والعصبية أثناء اللعب.

الجدول رقم (34) : يوضح توزيع مفردات العينة حسب

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
العزلة وفقدان التواصل	44	% 48,9
العدوانية والتعصب	32	% 34.4
الاغتراب والتمرد	3	% 3.3
الخجل والانطوائية	11	% 12.2
المجموع	90	%100

يتبين من خلال الجدول علاه أن عينة الدراسة تتأثر من نواحي السلوكية بدرجات متفاوتة ، في حالة العزلة وفقدان التواصل في مرتبة الأولى بنسبة 48.9 % والعدوانية والتعصب بنسبة اقل قدرت ب 34.4 % وبعدها الخجل والانطوائية ، في المرتبة الأخيرة الاغتراب والتمرد بنسبة 3.3 % وهذا يبين لنا انا الالعاب لها جانب سلبي اذا لم يحسن استخدامها قفدت تؤدي الا مالا يحمد عقباه

الجدول رقم (35) : يوضح توزيع مفردات العينة في تفريغ الضغوطات المدرسية في الالعاب الالكترونية العنيفة

تفريغ ضغوط المدرسة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	58	% 64.4
لا	32	% 35.6
المجموع	90	%100

نلاحظ من خلال جدول الاعلى ان المبحوثين المراهقين الذين يقومون بتفريغ الضغوطات المدرسيه في الالعاب الإلكترونية بنسبه 64 فصل اربعه بينما الذين قالوا لها فقدرت نسبتهم ب 35.6 % الى وهذا يرجع الى ان المراهقين في تلك الفترة يعانون من ضغوطات في شتى مجالات حياتهم ع تجعلهم يحاولون تسليه انفسهم فيلجؤون الى استخدام مثل هذه وتفريغ جميع الشحنات السلبية

الجدول رقم (36) : يوضح توزيع مفردات العينة حسب ايجابيات الالعاب الالكترونية العنيفة

ايجابية الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
نعم	48	%53.3
لا	42	%46.7
المجموع	90	% 100

تضح لنا من خلال الجدول أ علاه أن أغلبية المبحوثين أجابو بان الالعاب الالكترونية العنيفة وبلغت نسبتهم 53.3% في حين بلغت نسبة الذين أجابو لا 46.7% . من خلال قارئتنا للجدول أعلاه نستنتج بأن أغلبية المبحوثين ان الالعاب لها ايجابيات وهذا دليل ان الالعاب الالكترونية العنيفة سلاح ذو حدين اذا احسن استخدامها ومعرفة التصرفات الصحيحة منها فإنها لا تؤثر بالسلب وانما لها جوانب ايجابية تترك اثر جيد.

المبحث الثاني : مناقشة نتائج الدراسة

1. مناقشة نتائج محور عادات وانماط مستخدمي الالعاب الالكترونية العنيفة :

أظهرت نتائج الدراسة ان عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة ان المبحوثين المراهقين

من خلال الجدول رقم6 يمكن ان نعتبر نتائجه مؤشرا ايجابيا نحو عدم الاهتمام بالألعاب الالكترونية العنيفة وهذا دليل على عدم وصل الى حد الادمان لهذه الالعاب التي اصبحت واقعا نعيشه ويعيشوه كل المجتمع وكل بيت، وقد يرجع ارتفاع نسبة الاشخاص الى عدم اهتمام لهذه الالعاب الالكترونية العنيفة

نلاحظ من خلال ما ورد في الجدول9 وفي الشكل اعلى بان معظم الاشخاص يفضلون لاعب الالعاب الإلكترونية باستخدام الهاتف الذكي وهذا ما اثبتته النسب المئوية له مقارنه بباقي الوسائل الاخرى يمكن أن يرجع سبب تفضيل المبحوثين لاستعمال الهاتف الذكي على غير من الوسائل في عملية اللعب الى كون الهاتف الذكي سهل الاستعمال وما يميزه من احتوائه لجميع تقنيات الأجهزة الأخرى بالإضافة الى صغر حجمه وسلسل في الاستخدام ناهيك على سعره المنخفض وسهولة استخدامه لتحميل الألعاب وإمكانية اصطحابها إلى أي مكان وفي أي زمان.

يتضح من خلال الجدول10 لنا تفضيل افراد العينة للعب الالعاب القتالية وهذا تفسيره يرجع الى كون هذا النوع من الالعاب انتشر بشكل كبير وخاصة في الآونة الاخيرة واصبح المراهقون يمارسون الالعاب القتالية بأنواعها مثل بوبجي فيرفاير وغيرهم من الالعاب الالكترونية العنيفة ، وهذا نابع من داخلية المراهق لما يعيشوه في هذه المرحلة من تقلبات ويريدون اثبات انفسهم من خلال تفريغ طاقاتهم .

يظهر من خلال الجدول رقم11 ان تحميل من الانترنت هو الطريقة الاولى في اقتناء الالعاب الإلكترونية العنيفة لدى العينة حيث يلجا اليها المراهقين ، بحيث يتجه معظمهم لها لكونها اسهل طريقه واحسنها واقلها تكلفه وهذا يرجع الى ان اغلب افراد العينة ذات مستوى معيشي متوسط ، وتفسير هذا يرجع الى تكلفة الالعاب الغالية من حيث الشراء ،وتوفر تحميلها بسهولة من الانترنت وهذا يسهل لهم الوصول الى أي لعبة .

نلاحظ من خلال الجدول 12ان عدد الالعاب التي يستخدمها افراد العينة المبحوثين من 4 الى 10 العاب اهذ يرجع الى اللعبة في حد ذاتها ومدى تأثيرها على المراهق فهيا تأسره وتجعله يتعيش مع اللعبة ولا يمل منها وهذا ان دل دلا على ان المراهقين عدم وصول المراهقين الى حد الادمان الخطير

يتبين من خلال المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول 13ان ، هناك نسبة مرتفعة من العينة يقتنون الالعاب الالكترونية العنيفة عند و يعني هذا أن العنف الصادر من المراهقين في المجتمع ليست عادة تجسيد

نلاحظ من خلال الجدول 14 ان اغلب المبحوثين من افراد العينة يقضون من ساعة الى ثلاث ساعات في اللعب ، وقد اثبت المعطيات الإحصائية أن ا استخدام لمراهقين لهذه الالعاب هو استخدام مفرط يؤدي بيهم الى الادمان على استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة .

من خلال الجدول رقم 15 يبن ان اغلبية المبحوثين المراهقين يفضلون لعب الالعاب الالكترونية العنيفة في الفترة المسائية وهذه الفترة تعتبر فترة راحة المراهقين من الدوام المدرسي الخاص بيهم ، وهذا مؤشر ايجابي لتقليل من وصول المراهقين الى حد الادمان .

يتضح لنا من خلال الجدول 16 ان افراد العينة يفضلون اللعب منفردين بنسبه وتعود هذه النتائج الى طبيعة شخصيه المراهق وخصائصها النفسية المراهق بطبعه اناني لهذا فان معظم المراهقين يحبون ممارسه الالعاب الإلكترونية العنيفة بشكل فردي للاستمتاع باللعبة لفترات طويله واختيار نوع اللعبة التي يريدونها بلا ازعاج من طرف اخر مما يتولد لديه ما يسمى بالعزلة الاجتماعية لكسر التعلق بالعالم الافتراضي وقله تفاعلي مع العالم الواقعي والخارجي وبهذا فانه لا يستطيع تحديد حدوده على الواقع اي لا يفرق بين ما هو له وما هو لغيره وهذا بسبب افتراضيه الالعاب الإلكترونية العنيفة التي تسمح بكل شيء فيها سوى سواء كان ايجابيا او سلبيا وتكون النتيجة هذه الممارسة تحول المراهق الى مراهق اناني في سلوكه وطبعه ويميل كل الميل للعزلة وعدم التواصل مع الافراد العالم الحقيقي وبذلك يزداد خجله وانت هو يفقد علاقته الاجتماعية

يتبين من الجدول 17 أن اغلب افراد العينة المراهقين يفضلون اللعب في البيت و وهذا ما تفسر طبيعة المراهق وكذلك طبيعة اللعبة ، لان المراهق في هذه الفترة يعيش صراعات داخلية تجعله يفضل الانفراد ، وهذا يرجع كذلك الى اللعبة نفسها فهي تجعله يخلق عالم خاصص به ولا يشارك احد فيه .

2. مناقشة نتائج محور دوافع استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة :

نلاحظ من خلال نسب الجدول 18 ان الافراد المبحوثين سبب استخدامهم الالعاب الإلكترونية العنيفة هي مميزات الوسيلة وخصائصها وكما تم توضيح ان اغلب افاد العينة يستخدمون الهاتف الذكي وهذا بسبب مميزات التي تحملها هذه الوسيلة .

نلاحظ من خلال الجدول19 و البيانات ان افراد العينة المراهقين الذين قالو ان الخصائص الخاصة بالوسيلة هي سبب استخدامهم للألعاب الالكترونية العنيفة وكانت وضوح الصورة هي اعلى نسبة من بين هذه الخصائص للوسيلة والتي هيا سبب استخدام هذه الالعاب الالكترونية العنيفة فوضوح الصورة يجعل اللاعب يغوص اعماق تفاصيل هذه الالعاب الإلكترونية العنيفة

نلاحظ من خلال جدول20ن اغلب افراد العينة لا يعتبرون ان وسائل الاعلام سببا في اقتناء الالعاب الإلكترونية العنيفة ،وهذا راجعون ان الالعاب الإلكترونية العنيفة لها خصائص وميزات تأسر المراهق داخلها ومن بين هذه المميزة يستطيع التعيش وتقمص الشخصيات داخل اللعبة وكذلك يرجع استخدامها لأسباب اخرى .

نلاحظ من خلال نسب الجدول21ان اغلب افراد العينة ان المبحوثين المراهقين اعلى نسبه كانت لأخرى والمتمثلة في التسلية وملئ الفراغ ، وهذا يرجع الى ان استخدام الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة ليس ادمانا وانا من اجل ملئ الفراغ وتسلية وهذا مؤشرا ايجابي .

نلاحظ من خلال جدول رقم 22 ان اغلب المبحوثين يستخدمون الالعاب الالكترونية العنيفة عندما يشعرون بالعزلة وهذا رجع الى ان المراهقين عند انعزالهم عن المجتمع الذي يعيشون فيه يلجؤون الى استخدام مثل هذه الالعاب من اجل قتل الملل وملئ الفراغ والتسلية

نلاحظ من خلال هذا الجدول 23ان المراهقين يستخدمون الالعاب الالكترونية العنيفة فقط من اجل التسلية وهذا ما فسره الجدول الذي قبله وهو عند عزله المراهقين يلجؤون الى استخدام الالعاب الالكترونية من اجل التسلية فقط.

نلاحظ من خلال الجدول 24 دور رسوم متحركة في استخدام الالعاب الإلكترونية وهذا يرجع الى ان الرسوم المتحركة ليس له دور في استخدام هذه الالعاب لان اغلب المراهقين لا يتابعون الرسوم متحركة وهم يصبحون يبحثون على اشياء اكبر منهم سن وهذا كله من طبيعته التي يعيشها .

نلاحظ من خلال جدول25 في اعلى هل تعرض لموقف عنيف سبب في استخدم الالعاب الإلكترونية العنيفة فتبين ان اغلب المبحوثين لم يتعرضوا لموقف عنيف يجعلهم يتبنون استخدام هذه وهذا يرجع الى ان المراهقين لا يستخدمون الالعاب من باب العنف وانما فقط من اجل التسلية يوم الفراغ

من خلال الجدول26 الذي يبين لنا ان اغلبية افراد العينة لم يتعرضو لمواقف عنيفة التي تكون سبب في استخدام هذه الالعاب الالكترونية العنيفة وهذا دليل على ان المواقف ليست السبب ودليل على ان ممارسة مثل هذه الالعاب بدافع التسلية وملئ الفراغ لا بدافع العدوانية

"3. مناقشة نتائج محور انعكاسات استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة :

نلاحظ من خلال هذه المعطيات للجدول رقم 27 نستخلص أن معظم المبحوثين يكررون اللعب عند خسارتهم في اللعبة . وذلك يعود سببه إلى تحتوي على عامل الجذب واسر اللاعب وأن المراهق في هذه المرحلة يحاول دائما أن يثبت دائه وقدراته ، ويسعى لفرض نفسه وتجاوز أي صعوبات يتعرض لها لذلك ،فهو لا يتوقف

عن اللعب بل يواصل في اللعبة حتى بفوز ، هذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح وعدم تقبل الهزيمة، ولكن هذا قد يؤدي الى ادمانه لولا الرقابة الأسرية فالمراهق في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما اثبات قدراته . وهذه الالعاب تجعل المراهق يسر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه وبهذا تنمو شخصيته وروح تحدي والاصرار على الوصول للهدف وتحقيق النتائج.

نلاحظ الجدول 28 امكانية ابتعاد افراد العينة عن الالعاب الإلكترونية العنيفة وهذا مؤشر ايجابي حيث ان المراهقين يستطيعوا ن الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية العنيفة ولا يعتبرونها شيء ضروري في حياتهم . فظاهرة الألعاب منتشرة مع تزايد وسائل الوسائط المتعددة، لا تعتبر بالنسبة لهم الا سبيل لترفيه في اوقات الفراغ .

نلاحظ الجدول 29 ان اغلبية افراد العينة الذين لا يستطيعون الابتعاد عن اللعب الالعاب الالكترونية العنيفة وهذا فبرغم من المؤشر الذي قبله وهو نسبة الافراد الذين قالو انهم يستطعون ترك هذه الالعاب الا اننا يجب ان نأخذ بعين الاعتبار ان ذريعة التسلية وملئ الفراغ طريق الى الاستخدام المفرط وهو طريق الادمان ،يرجع ذلك إلى عدم معرفة استغلال وقته فير شيء ذا نفع لهم .

من خلال الجدول 30 والذي يبين لنا ان اغلبية افراد العينة لم يتأثرو باستخدام في الألعاب الالكترونية العنيفة في تحصيلهم الدراسي ، وهذا راجع الى عدم وجود وقت الفراغ لكي يلعبون وانهم مستغلون اوقاتهم في اشغال اخرى وهذا جانب ايجابي يقلل من نسبة وصولهم حد الادمان في استخدام هذه الالعاب الالكترونية العنيفة

من خلال الجدول 31ان رد فعل اغلب افراد العينة المراهقين عند تعرضهم للأذى، يسامحون من بادرهم بتعرض للأذى .نستنتج أن أغلبية المراهقين يسامحون من يعرضهم للأذى، وهذا يبن ان ما تحتويه الألعاب الالكترونية العنيفة من أساليب القاسية لا تجعلهم يتأثرون بشكل كبير بها ، فهذا راجع أساسا إلى أن المراهق في مرحلة لاكتشاف وتكوين الشخصية بحيث يبن قدرته على السيطرة في نفسه وإبراز شخصيته.

من خلال المعطيات الجدول رقم 32 المذكورة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة المراهق النفسية تجعله ينفعل أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه الحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يجعله يشعر بالقلق والتوتر وضعف البصر بعد توقفه عن اللعب

نلاحظ خلال الجدول33 أن اغلبية افراد عينة الدراسة تتأثر من نواحي السلوكية بدرجات متفاوتة ، في حالة العزلة وفقدان التواصل وهذا ما تسعى له الالعاب الالكترونية وهو خلق عالم افتراضي مبني على احلام من

وحي الخيال خالي من أي تدخلات خارجية من المجتمع وهذا يبين لنا ان الالعاب العنيفة لها جانب سلبي اذا لم يحسن استخدامها قفدت تؤدي الا مالا يحمد عقباه.

نلاحظ من خلال جدول 34 على ان اغلب المبحوثين المراهقين الذين يقومون بتفريغ الضغوطات المدرسيه في الالعاب الإلكترونية ،وهذا يرجع الى ان المراهقين في تلك الفترة يعانون من ضغوطات في شتى مجالات حياتهم تجعلهم يحاولون تسليه انفسهم وتغيير الوضع فيلجؤون الى استخدام مثل هذه الالعاب الالكترونية العنيفة لتفريغ جميع الشحنات السلبية داخلهم

من خلال الجدول رقم 35 بأن أغلبية المبحوثين قالو ان الالعاب الالكترونية العنيفة لها ايجابيات وهذا دليل ان الالعاب الالكترونية العنيفة سلاح ذو حدين اذا احسن استخدامها ومعرفة التصرف الصحيح بها فإنها لا تؤثر بالسلب وانما لها جوانب ايجابية تترك اثر جيد.

التوصيات :

تحمل الالعاب الإلكترونية فكرة عميقه ومصممة بطريقة مدروسة فهي تسيطر بشكل لا واعي على عقليه المستخدم لها بالرغم من انها وسيله لترفيه والتسلية والمتعة وتمضيه الوقت، الى ان هذه الالعاب اصبحت الطريق للإدمان والسلوكيات العدوانية فهي تعتبر كغسل لأدمغه الاطفال والمراهقين، وادخالهم العالم الافتراضي وشحنهم بالأفكار الافتراضية وتثبت بداخلهم العزلة مما قد يؤدي الى الادمان ولذلك فمن الضروري الاحتياطات والحماية للأجيال المستخدمة لهذه الالعاب من جميع نواحي الحياه لأنها تقنية في تقدم المستمر ولابد ان نكون موكبين لها بأنشطة موازيه تحد من سلبياتها وترقب إيجابياتها

- ❖ المراقبة من الاهل هي الحل الامثل والاهم لمنع المراهقين من الدخول في هذا العالم التي قد تسبب لهم الادمان او الاذى في غيرهم او لنفسهم.
- ❖ على الاهل ان يحيطوا اولادهم برعاية والاهتمام ومنحهم المزيد من الوقت ليكون معهم وقت اللعب.
- ❖ ان يراجعو اجهزة اطفالهم دائما ليراقبوا التطبيقات التي يقومون بتحميلها واستخدمها .
- ❖ إشغال الاطفال بالأنشطة :كالاشتراك في النوادي الرياضية والثقافية والفنية التي تغذي الجسم .
- ❖ تنظيم وقت يومي لممارسه الالعاب الإلكترونية والالتزام به : بمعنى تحديد وقت معين في اليوم
- ❖ ممارسه الاهل الالعاب الإلكترونية مع اولادهم من اجل اتاحت فرصة للرقابة على نوعية وصفات الالعاب وهذا ما يساعدهم على منع اولادهم من ممارسه الالعاب المتصلة بالعنف
- ❖ تنظيم محاضرات توعويه وايام توعويه في المدارس بخصوص هذه الالعاب ومخاطر الادمان
- ❖ ابعاد الاطفال عن العاب الفردية واشراكه في الالعاب الجماعية.
- ❖ اقتناء العاب تعليميه تنمي الذكاء والتفكير العلمي والخيال والابتعاد عن القتال والعنف
- ❖ قيام الاولياء بخلق جو من التسلية وترفيه والدفيء العائلي بعيدا عن استغراق اطفالهم في اللعب في هذه الالعاب الإلكترونية من خلال القيام بالنزهات للألعاب الفكرية
- ❖ مشاركه اطفالهم رياضات والهوايات التي يفضلون

الخاتمـــــــــــــة

خاتمة :

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في تأثير الألعاب الإلكترونية على شخصية للمراهق، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية من ثانويات مدينة المغير ، حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب ، أصبحت تتيح للمراهق فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، و تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، لان اللعب عند المراهقين كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتيح للمراهق وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلال الاستخدام والانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الإلكترونية وتبعده عن الألعاب التقليدية ولكن من جانب آخر لها تأثيرات جنابية خاصة على التحصيل الدراسي والسلوكيات ،بسبب الإفراط في استخدامها من قبل المراهق .

قائمة المصادر والمراجع

❖ **القران الكريم** :سورة الكهف ، الآية

❖ **المعاجم** :

معجم الوسيط :مجمع اللغة العربية بالقاهرة، ط1 ،مكتبة الشروق الدولية، مصر، 2004.

معجم لسان العرب: لابن منظور، دار مادر، الجزء الأول، 2003 .

❖ **كتب** :

1. البشر محمد بن سعود : نظريات التأثير الاعلامي ، مكتبة العبيكان للنشر والتوزيع ، ط1 ، الرياض السعودية ، 2014

2. الدليمي ناهدة عبد زيد : اسس وقواعد البحث العلمي ،دار صنعاء للنشر والتوزيع ،ط 1 ، عمان الاردن ،2016.

3. الدردير احمد عبد المنعم: الاحصاء البارامتري واللا بارمتري ، عالم الكتاب للنشر والتوزيع ، ط 1، 2006.

4. الحفنى عبد المنعم: المعجم الشامل مصطلحات الفلسفة، مكتبة مدبولي، ط.3 ،،القاهرة، 2000.

5. العيسوي عبد الرحمان : مشكلات الطفولة والمراهقة اسسها الفسيولوجية والنفسية، دار العلوم العربية للنشر ، ط1 ، 1993.

6. الغانمي سعيد : مفاتيح اصطلاحية جديدة "معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع ،توزيع مركز دراسات الوحدة العربية .ط1 بيروت لبنان ،2010.

7. الفار محمد جمال:معجم المصطلحات العربية ، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2014.

8. الفيفي عيسى بن سليمان : مرحلة المراهقة بي 12- 21 عند الفتيان،1438

9. المنيزل عبد الله الفلاح ،عايش موسى غرايبة ، الاحصاء التربوي تطبيقات باستخدام الرزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية ، دار الميسرة للنشر والتوزيع، دس ، الاردن ،.

10. بن جخدل سعد الحاج :العينة والمعاينة مقدمة منهجية قصيرة جدا ، دار البداية موزعون وناشرون ، ط 1، عمان الاردن ،2019

11. جميل حمداوي :المرهقة خصائصها ومراحلها واشكالها

12. جودت عزت عطوي :اساليب البحث العلمي ،مفاهيمه ادواته وطرقه الاحصائية ، ط 4،دار الثقافة ،عمان ،2011.

13. زهران حامد عبد السلام – علم نفس الطفولة والمراهقة- عالم الكتب- القاهرة- طبعة خامسة- 1995-

14. زهران حامد عبد السلام : علم نفس النمو الطفولة والمراهقة ، دار المعارف ، د ط ، 1986.
15. عامر ابراهيم القنديجلي: منهجية البحث العلمي ، دار اليازور ، د ط ، 2020
16. صلوي عبد الحافظ عوجي ، اسامة بن مساعد المحيا : نظريات التأثير الاعلامية
17. عباس محمد خليل :مدخل إلى مناهج البحث في التربية وعلم النفس، دار الميسرة للنشر والتوزيع ، ط5، عمان الاردن ، 2014.
18. عبد الحافظ عوجي صلوي ، اسامة بن مساعد المحيا : نظريات التأثير الاعلامية 26
19. عبد الله الطيب عبد النبي : فلسفة ونظريات الاعلام ،الدار العالمية للنشر والتوزيع ، الهرم ، 2014 .
20. عبد االله مي: المعاجم الحديثة للإعلام والاتصال ، دار النهضة للنشر، ط.1، بيروت ،2014، ص
21. عبيدات ذوقان ، واخرون : البحث العلمي " مفهومه وادواته واساليبه ، دار الفكر للنشر ، د س .
22. سبعون سعيد طبعة الثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، جانفي ،2008
23. عوض فاطمة صابر، ميرفث علي خفاجة : اسس ومبادئ البحث العلمي ،مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية ،ط 1، مصر ، 2002 .
24. غباري ثائر احمد ،خالد محمد ابو شعيرة : سيكولوجيا النمو الانساني " بين الطفولة والمراهقة " دار الاعصار العلمي للنشر والتوزيع "، ط 1، عمان الاردن ، 2015، ص 224.
25. كافي مصطفى يوسف :الراي العام ونظريات الاتصال، دار الحامد للنشر والتوزيع ،ط 1 ، 2015
26. كرو العزاوي رحيم يونس: مقدمة في منهج البحث العلمي ،دار دجلة لنشر ،د ط ، عمان الاردن ، 2008.
27. كمال الحاج : نظريات الاعلام والاتصال ، الجامعة الافتراضية السورية ،2020 ،
28. محمد عبد الحميد :نظريات الاعلام واتجاهات التأثير ، ط الثالثة ، عالم الكتب ، القاهرة ،
29. محمد عبد السلام :مناهج البحث في العلوم الاجتماعية والانسانية ، د ط ، مكتبة النور، 2020
30. معوض خليل ميخائيل: مشكلات المراهقين في المدن والريف، دار المعارف بمصر، القاهرة، طبعة 1971

31. مكاوي حسن عماد، حسين السيد ليلى: نظريات الاتصال المعاصرة ، الدار المصرية اللبنانية ،ط1، القاهرة ، 1998.

32. موريس انجرس : ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد30

33. نبيل عبد الهادي: سيكولوجيا النمو واثارها في تعليم الاطفال عمان دار وائل للنشر والتوزيع 2004

❖ **محاضرات:**

34. هشام رشدى خير الله : محاضرات في نظريات الاعلام ، جامعة المنوفية ،كلية الربية النوعية ، قسم العلوم الاجتماعية والاعلام ، ص 157.

❖ **مجلات:**

35. احمد عطا الله عبد الباسط : الالعاب الالكترونية بين الترويج والادمان ، دراسة فقهية مقارنة ، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط ، العدد 34، جامعة الازهر. .

36. الانصاري رفيدة عدنان حامد: الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل ، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية ، المجلد 10، العدد 1، 2020 .

37. السيد نعيم محمد ناجي : اثر ممارسة الالعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التلاميذ الاساسي ، جامعة المنصورة، مجلة كلية التربية ، العدد 16 ،2021

38. الصوالحة على سليمان وآخرين ، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد الرابع ، عدد 16، 2016

39. العكيدي أزهار هادي فاضل، برزان ميسر حامد الحميد: مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا، المجلد،02 العدد،01 السنة: 2022

40. بحر العلوم بحرومي : تربية المراهقين في ضوء السنة النبوية ،جامعة ال البيت

41. بوشيبان صليحة ،فطيمة الاشراف: انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مجلد: 2، العدد: 1 ،2019

42. جميلة قدام ، لامية طالة : الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري لعبة تحدي الأزرق الحوت – نموذجا- المجلة الجزائرية الأبحاث والدراسات ، المجلد – 05 العدد ،02 افريل(2022) ،ص311

43. خليفي محمد ، مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية – دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ، مجلة التنمية البشرية ، العدد 11، جامعة وهران2 ،2018، ص 21.

44. شايب أميرة ، إبريعم سامية ، عاشور منيرة : أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق–لعبة pubg أنوذجا-، مجلة سوسيولوجيا، المجد/04، العـدد: 02، 2020

45. عبد القادر بهتان ،تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية ،جامعة الشهيد حمة لخضر ،الوادي العدد13، 2015

46. محمد ختاش، حليمة رحالي: ادمان ممارسة الالعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين، مجلة التربية و الصحة النفسية جامعة الجزائر – 2 – المجلد السابع / العدد الثاني،2021

❖ **مذكرات :**

47. البادي عائشة :بعض سمات الشخصية وعلاقتها بفاعلية الذات لدى الأخصائيين الاجتماعيين في مدارس سلطنة عمان ماجستير، إرشاد نفسي، جامعة نزوى، كلية العلوم والآداب سلطنة عمان،2014

48. الحشاش دلال عبد العزيز :اثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت رسالة لاستكمال متطلبات منح درجة الماجستير في التربية، تخصص "الإرشاد النفسي والتربوي"، جامعة عمان العربية للدراسات العليا،2008.

49. آل عيسى الغامدي عبد الله احمد علي: تردد المراهقين على مقاهي الانترنت وعلاقته ببعض المشكلات النفسية لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمكة المكرمة ، دراسة مقدمة لقسم علم النفس بكلية التربية بجامعة أم القرى متطلب تكميلي لنيل درجة الماجستير تخصص "إرشاد نفسي" 2009،

50. امزيان زبيدة :علاقة تقدير الذات للمراهق بمشكلاته وحاجاته الارشادية ،مذكرة لاستكمال متطلبات الماجستير

51. النمرود بشير :ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة الرياضية في الاوساط الاجتماعية الجزائرية ،دراسة حالة لعينة من ثانوية ولاية عنابة ،عين الدفلى ، الجزائر ، وهران ، تمنراست اطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في نظرية ومنهجية الًتربية البدنية والرياضية تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، 2008.

52. بومعيزة السعيد: أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، أطروحة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 2 – 2006.

53. جدو عبد الحفيظ : استراتيجية مواجهة الضغوط النفسية للمراهقين ذوي صعوبة التعلم ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي، تخصص تربية علاجية ،جامعة سطيف2، 2014.

54. حباب فاطمة الزهراء : علاقة الأبناء بالوالدين في سن المراهقة ، دراسة ميدانية لمدية البليدة ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع ، 2005.

55. رندة نظمي فرح : انماط العلاقة بين الام وابنتها المراهقة ، دراسة حاله مدينة عمان ،رسالة استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في العمل الاجتماعي ،كلية الدراسات العليا ،الاردن ، 2002.

56. رهام محمد عواودة: واقع المشكلات الانفعالية والاجتماعية التي تواجه المراهقات في علاقاتهن بأمهاتهن في منطقة كفركنا من وجهة نظر المراهقات و الأمهات، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإرشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية، 2014 .

57. سارة محمود عبد الرحمان حمدان :ايجابيات الالعاب الإلكترونية التي يمارسها اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال انفسهم ،جامعة الشرق الاوسط ، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية ،2016

58. صندلي ريمة : الضغوط النفسية والاستراتيجيات المواجهة المستعملة لدى المراهق المحاول الانتحار ،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العيادي ، علم النفس الضغط ، جامعة سطيف.

59. عبد الهادي ايمان، عبد الهادي طلبه: توجه دافعيه ممارسه الرياضة لدى المراهقين "الممارسين غير الممارسين "وعلاقته بالتوافق النفسي ، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجه الماجستير في التربية الرياضية، كليه الادب، جامعه المنصورة ، 2006

60. عبيد بن مزعل عبيد الحربي : فاعلية الالعاب التعليمة الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات :دراسة تكميلية لنيل درجة الدكتوراه الفلسفة في التربية ، تخصص طرق تدريس الرياضيات ،1430

61. فاطمة همال : لألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير

62. فاروق محمود عبير: " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطو ير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي" مذكرة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير ، جامعة الشرق الاوسط 2015.

63. قويدر مريم: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3 ، 2012

64. محمد فلاق : الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والتأثيرات– اطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (بن يوسف بن خدة)، 2009/2008.

65. مقدم خديجة :مشروع الحياة مع المراهقين الجانحين، دراسة بمركزي اعادة التربية البنين والبنات وهران ،اطروحة لنيل شهادة الدكتوراه 2012 .

❖ **المراجع الاجنبية:**

66. Breuer, et al; Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescent 2015,p318.

67. Sara port ,et al ; video games "good ,bad , or other ? Department of Psychology, low State University, W112 Lagomarcino Hall, Ames, , USA ,p64

68. Gentilea et, al: The Effects of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance,2004.

69. Nobriko Ihori; social behavior-Effects of video games on children’s Agressive behavior and pro , - situated play, proceeding of DIGRA 2007 Conference

الملاحـــــــــــق

الملحق رقم (01) :

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي -

كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الانسانة

قسم : العلوم الانسانية

تخصص :سمعي بصري

تأثير الالعاب الإلكترونية العنيفة على شخصية المراهق
(دراسة ميدانية لثانوية ولاية المغير)

في اطار اعداد مذكرة تخرج ماستر في تخصص السمعي بصري حول اثر الالعاب الالكترونية العنيفة على شخصية المراهق ،نرجو منكم المساهمة بآرائكم في هذا الموضوع

اجب على الاسئلة بوضع علامة X امام الاجابة التي تراها مناسبة

ملاحظة : اعلمكم ان معلومات هذه الاستمارة محاطة بسرية تامة ،لا تستخدم الا لغرض البحث العلمي

من اعداد الطالبة **الاستاذ المشرف :**

– بثينة بوزيد – فاطمة الزهراء قيطة

الموسم الجامعي : 2022 -2023

السمات العامة :

1 – الجنس : ذكر انثى

2- السن : اقل من 17 من17 الى 21

3- ا لمستوى الدراسي:

اولى ثانوي ثانية ثانوي ثالثة ثانوي

4 – المستوى المعيشي :

ضعيف متوسط جيد

التحصيل الدراسي :

عالي متوسط ضعيف

المحور الثاني :عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

5 هل تهتم بالألعاب الالكترونية العنيفة على خلاف الالعاب الالكترونية الاخرى ؟

احيانا دائما نادرا

6- ما الوسيلة التي تفضلها في اللعب لهذا النوع من الالعاب ؟

هاتف حاسوب لوح الكتروني

بلاي(play) نينتاندو (Nintendo) اكس بوكس (Xbox)

أخرى.....

7- ما نوع الالعاب الإلكترونية العنيفة التي تفضلها ؟

تكتيكية الفنون القتالية الرياضية

8- كيف تقتني الألعاب الالكترونية ؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل من الإنترنيت ☐

الاستنساخ ☐

9- ما هو عدد الألعاب التي تستخدمها ؟

اقل من 4 ☐ من 4 الى 10 ☐

10 - متى تقتني ألعاب الكترونية جديدة؟

كل أسبوع ☐ كل شهر ☐ عند المناسبات ☐

11- الفتر ة التي تقضيها في استخدام هذه الالعاب؟

اقل من ساعة ☐ من ساعة الى 3 ☐ اكثر من 3سا ☐

12- ما الفترة التي تفضلها في اللعب ؟

الفترة الصباحية ☐ فترة الظهيرة ☐ الفترة المسائية ☐

فترات متفرقة ☐

13 – هل تلعب الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

وحدك ☐ افراد العائلة ☐ الاصدقاء ☐

14 – واين تلعبها ؟

البيت ☐ المقهى ☐ الانترنت ☐ الاصدقاء ☐

اخرى .....

المحور الثالث :دوافع استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

15- هل مميزات الوسيلة تعد سببا في استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐

- اذ اكانت نعم :

16- ماهي الميزة او الخاصية التي جذبتك للعب ؟

حجم الوسيلة ☐ سعة التخزين ☐ وضوح الصورة ☐

اخرى.....

17- هل تعتبر وسائل الاعلام مصدر لاقتنائك الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

دائما ☐ احيانا ☐ نادرا ☐

18- هل تستخدم الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

لأنك انطوائي اولا تسطيع بناء علاقات في المجتمع ☐

لا تملك الجرأة على موجهة الواقع ☐

اخرى .....

19- هل تستخدم الالعاب الالكترونية العنيفة عندما تشعر ب؟

الاحباط ☐ التوتر و الغضب ☐ العزلة ☐

الضغوطات النفسية ☐ الشعور بالنقص وعدم الثقة ☐

اخرى.....

20 – هل تستخدم الالعاب الالكترونية العنيفة من اجل ؟

ملئ الفراغ ☐ التسلية ☐ اكتساب مهارات جديدة لدفاع عن النفس ☐

21- هل مشاهدة الرسوم المتحركة سبب في استخدامك الالعاب الإلكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐

22- هل تعرضت لموقف عنيف في حياتك جعلك تستخدم الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐

- اذا كان نعم :

23- ما هو هذا الموقف ؟

ضرب ☐ شتم ☐ تنمر ☐

اخرى.....

المحور الرابع : الانعكاسات من استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

24- ما رد فعلك عند الخسارة في العب الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

الصراخ ☐ رمي الجهاز بعيد ☐ رمي اي شيء امامك ☐

المحاولة من جديد الى ان تفوز ☐ ترك اللعبة ☐ تبديل اللعبة ☐

25- هل تستطيع الابتعاد على الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐

- اذا كانت لا

ليس لديك ما تفعله ☐ وصلت لحد الادمان على العب ☐

اخرى.....

26- هل تأثر تحصيلك الدراسي بممارسته الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

لماذا؟ .....

27- كيْفَ يكون تصرفك عند التعرض للأذى ؟

ترد الأذى نفسه ☐ تسامح ☐ تنتقم ☐

28- بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟

التعب الجسمَي ☐ ضعف البصر ☐

الألم في الظهر ☐ القلق والتوتر ☐

الراحة النفسية ☐ الاضطراب والانزعاج ☐

29- فْما تتمثل أهم السلوكْات التَي تعكسها الألعاب الإلكترونية حسب استخدامك؟

العزلة وفقدان التواصل ☐ العدوانْية والتعصب ☐

الاغتراب والتمرد ☐ الخجل والانطوائية ☐

30-هل تقوم بتفريغ الضغط المدرسي في لعبك الالعاب الالكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐

31- هل ترى ان لها تأثير ايجابي ؟

نعم ☐ لا ☐

- كيف ذلك ؟ .....

الملحق رقم (02) : وثيقة تسهيل العمل الميداني

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد - حمه لخضر- الوادي

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

إلى السيد: مدير ثانوية المجاهد الصايم محمد رشيد
من ولاية المغير

الموضوع : طلب تسهيل مهمة

تحية طيبة وبعد...

يشرفني أن أتقدم إلى سيادتكم المحترمة بطلبي هذا المتضمن تسهيل مهمة الطالبة: **بوزيد بوثينة** ،

و المتمدرس بالسنة الثانية ماستر تخصص **سمعي بصري** ، وذلك لغرض القيام بزيارة ميدانية إلى مؤسستكم، من أجل استكمال انجاز مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر **سمعي بصري** .

تقبلوا منا فائق التقدير والاحترام

الوادي في: 2023/05/14

عميد الكلية

المدير

رابح بن قدور

الملحق رقم (03)