جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم
معهد العلوم الإنسانية و الإجتماعية
قسم علوم الإعلام و الإتصال

مذكرة مقدمة لإستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام و الإتصال

التخصص: الإتصال الجماهيري و الوسائط الجديدة

بعنوان:

تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهق

دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بزمورة – غليزان–

من إعداد الطالبتين:

الطالبة: برواشدي اكرام

الطالبة: بن بحونة أسماء

أعضاء لجنة المناقشة:

الإسم و اللقب	الدرجة العلمية	الجامعة الأصلية	الصفة
محراز سعاد	أستاذ محاضر أ	جامعة مستغانم	رئيسا
صفاح أمال	أستاذ محاضر أ	جامعة مستغانم	مشرفا و مقررا
رقاد حليمة	أستاذ محاضر ب	جامعة مستغانم	مناقشا

السنة الجامعية: 2020/2019

جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم
معهد العلوم الإنسانية و الإجتماعية
قسم علوم الإعلام و الإتصال

مذكرة مقدمة لإستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام و الإتصال

التخصص: الإتصال الجماهيري و الوسائط الجديدة

بعنوان:

تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهق

دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بزمورة – غليزان–

من إعداد الطالبتين:

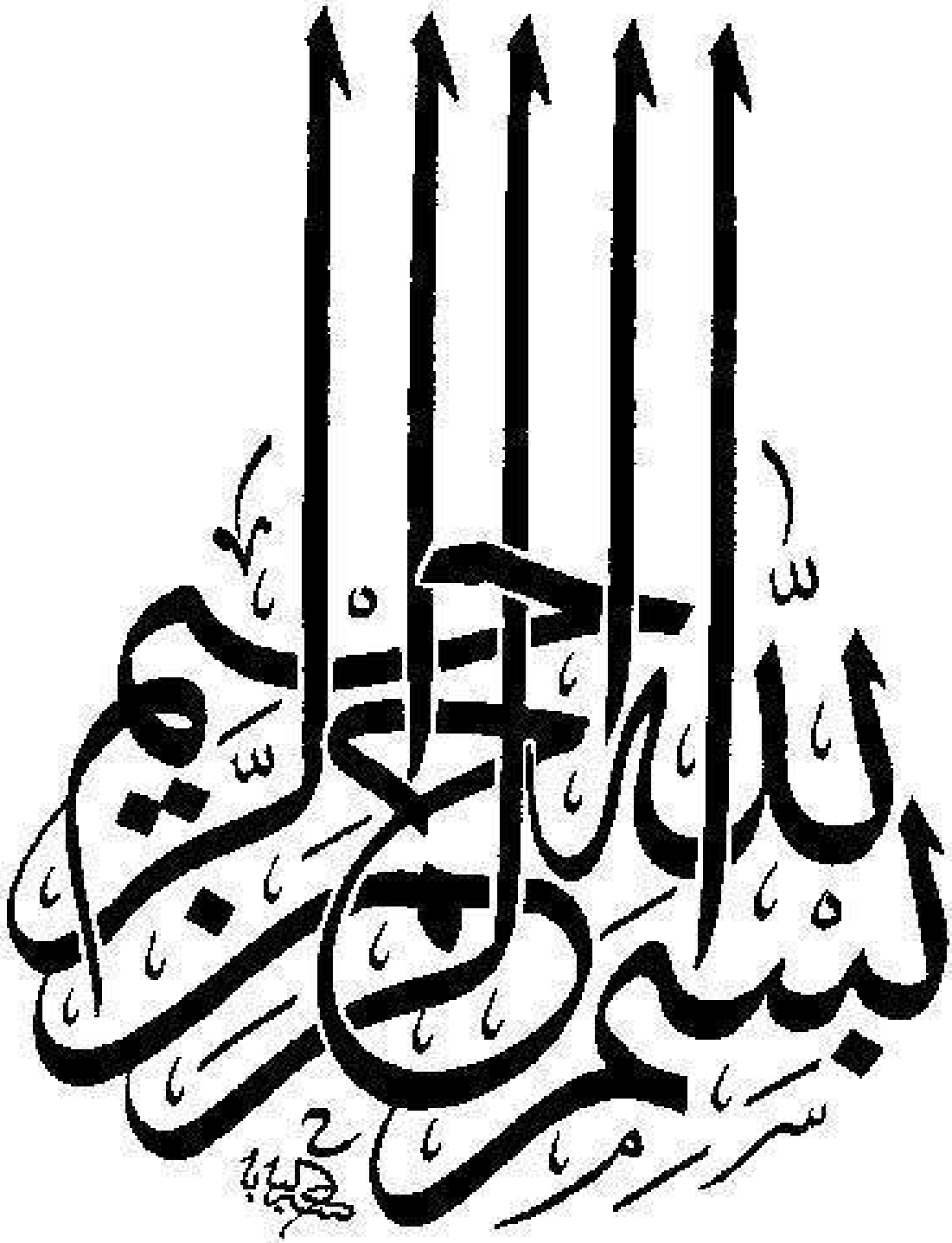
الطالبة: برواشدي اكرام

الطالبة: بن بحونة أسماء

أعضاء لجنة المناقشة:

الإسم و اللقب	الدرجة العلمية	الجامعة الأصلية	الصفة
محراز سعاد	أستاذ محاضر أ	جامعة مستغانم	رئيسا
صفاح أمال	أستاذ محاضر أ	جامعة مستغانم	مشرفا و مقررا
رقاد حليمة	أستاذ محاضر ب	جامعة مستغانم	مناقشا

السنة الجامعية: 2020/2019


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و تقدير

*نحمد الله و نشكره على توفيقنا في انجاز هذا العمل، و نتقدم بالشكر الجزيل بأسمى عبارات التقدير و الإمتنان، الى كل من ساهم من قريب أو بعيد في اتمام هذه المذكرة و أخص بالذكر الأستاذة "**صفاح أمال فطيمة الزهرة**" التي تفضلت بقبولها الإشراف على هذه المذكرة، و على جميع التوجيهات القيمة طيلة فترة انجاز هذا العمل، و على تواضعها اللا متناهي في المعاملة فكانت نعمة المشرف.*

الإهداء

قبل الإهداء، أسأل المولى جلَّ و علا قبول هذا العمل خالصا لوجهه الكريم، و من ثم أهدي هذا الجهد المتواضع الى:

الرحمة المهداة للعالمين

(محمد صلى الله عليه و على آله و صحبه و سلم)

من أودع الله فيهما قلبا خالص الحنان و العطف

من أحاطاني بجناحيهما، و حملا همومي و علماني الصبر و الكفاح

اليكما أهدي ما وصلت اليه لعل فرحتهما و رضا قلبيهما ينير لي باقي الدرب

(والدي بارك الله في عمرهما)

من لازمني أيام عمري بكل حب و حنان

و رمز التضحية و الوفاء و الدفئ

و من أرجو لهم منتهى السعادة

(إخوتي و أخواتي)

كل من كان له فضل حرف علي

من قدم لي نصحا و كان لي عوناً طوال عمري

مهما كان عمره و منصبه مع كل الحب و العرفان

برواشدي إكرام

الإهداء

قبل الإهداء، أسأل المولى جلَّ و علا قبول هذا العمل خالصا لوجهه الكريم، و من ثم أهدي هذا الجهد المتواضع الى:

الرحمة المهداة للعالمين

(محمد صلى الله عليه و على آله و صحبه و سلم)

من أودع الله فيهما قلبا خالص الحنان و العطف

من أحاطاني بجناحيهما، و حملا همومي و علماني الصبر و الكفاح

اليكما أهدي ما وصلت اليه لعل فرحتهما و رضا قلبيهما ينير لي باقي الدرب

(والدي بارك الله في عمرهما)

من لازمني أيام عمري بكل حب و حنان

و رمز التضحية و الوفاء و الدفئ

و من أرجو لهم منتهى السعادة

(إخوتي و أخواتي)

كل من كان له فضل حرف علي

من قدم لي نصحا و كان لي عوناً طوال عمري

مهما كان عمره و منصبه مع كل الحب و العرفان

بن بحونة أسماء

ملخص الدراسة:

تتلخص مذكرتنا الموسومة بعنوان "تأثير الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهق الجزائري" من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من المتمدرسين في متوسطة براشد العلمي وثانوية عريف عبد الله بولاية غليزان "بلدية زمورة"

حيث خصصت هذه الدراسة حول تأثير هذه الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهق الجزائري.

وانطلقنا في مذكرتنا من مقدمة وفصلين

الفصل الاول: يتمحور حول الهواتف الذكية والألعاب الإلكترونية واساسياتهما.

الفصل الثاني: يتمحور حول الإطار التطبيقي والذي تطرقنا فيه الى مكانة الالعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكي ضمن السياق العائلي وعادات ممارستها.

وفي الأخير اختتمنا بخاتمة تضم النتائج المتوصل اليها من خلال الدراسة الميدانية.

الكلمات المفتاحية:

الأثر-الألعاب الالكترونية -الهاتف الذكي-السلوك-المراهق.

Study summary :

the efefect of electronic games "Our study is summarizedy by the title by "via the smartphone on the behavior of the Algerian teenager conductinng a field study on a sample of the rashed Al-Alami Intermediate School and the Arif Abd Allah high School in Relizane the municipality of zamoura

Where This study was devoted about the effect of these electronic games via the smartphone on the behavior of the Algerian teenager.

And we started our not from an introduction and two chapters

Chapter one: It revolves around smart phones and electronic games and their basics

Chapter two : It revolves around the application framework, in which the place of electronic games on the smartphone within the family context and thier practice habits.

In the last we concluded wiyh a conclusion that includes the results obtained through the field study.

Key words :

Impact-electronic-games-smartphone-behavior-the teenager.

خطة الدراسة

مقدمة

الإطار المنهجي للدراسة

1. تحديد الموضوع
2. الإشكالية
3. أسباب اختيار الموضوع
4. أهداف الموضوع
5. أهمية الموضوع
6. منهج البحث
7. أدوات البحث
8. مجتمع البحث
9. عينة البحث
10. الدراسات السابقة
11. تحديد المفاهيم

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية.

تمهيد:

المبحث الأول: الهواتف الذكية وأهميتها في حياة المراهق.

المطلب الأول: مدخل إلى الهواتف الذكية ومراحل تطورها.

المطلب الثاني: مكونات الهواتف الذكية.

المطلب الثالث: خدمات الهواتف الذكية ومجالات استخدامها.

المطلب الرابع: سلبيات وايجابيات الهواتف الذكية.

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية وأساسياتها

المطلب الأول : نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: أسباب ودواعي ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية.

المطلب الرابع: إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها.

الفصل الثاني: المراهق و السلوك

المبحث الأول: مرحلة المراهقة ومميزاتها

المطلب الأول: أنواع مرحلة المراهقة.

المطلب الثاني: أشكال المراهقة و شخصية المراهق.

المطلب الثالث: خصائص مرحلة المراهقة و متطلبات النمو.

المطلب الرابع: أبرز المشكلات السلوكية في حياة المراهق والعوامل المؤثرة في ذلك.

الاطار التطبيقي للدراسة

الفصل الثالث: دراسة حالة

.المبحث الأول: مكانة الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي ضمن السياق العائلي وعادات ممارستها

.المطلب الأول: مكانة الألعاب الالكتروني ضمن السياق العائلي حسب متغير الجنس

.المطلب الثاني: مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي حسب متغير المستوى المعيشي

.مطلب الثالث: عادات ممارسه الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

.مطلب الرابع : عادات ممارسه الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

.خاتمة

.قائمة المصادر و المراجع

.الفهرس

مقدمة

مقدمة:

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين ، و بعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة و التكنولوجيات الرقمية في شتى أنحاء الأرض و ظهور القرية العالمية شكوك و مخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير و سائل الإعلام و التكنولوجيا الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية و تقاليدها و تراثها و على تغيير التركيبة الاجتماعية في العلم، و قد اتبتث العديد من الدراسات و البحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل و التكنولوجيات الأمريكية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل و التكنولوجيات قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها لا محدود و تغلغلها في الدول النامية، و كذا كونها مصدر للمواد الإعلامية و الترفيهية و الثقافية.

و في ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة و المعلوماتية و تأثيرها على الفرد و المجتمع، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات و يديرون مشكلات يومية معقدة و متنوعة، و هذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة و أدوات تفكير وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيات أيضا بفرص قوية للتعلم و استيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال و المراهقين هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء و المربيين في التنشئة الاجتماعية و التثقيف ولعلها أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الهواتف الذكية و الانترنت، التي أعادت تشكيل حياة الطفل و المراهق في البيت و المدرسة بطرق عميقة و غير متوقعة فأطفال و مراهقي المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات و سلبيات ذلك المجتمع, فمن ناحية يذهب المتحمسون للإيجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب الهواتف الذكية و اللوحات الالكترونية تدفع بالمراهقين إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم

أكثر فعالية و حداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا و تجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وان على المراهق التعلم لتقنيات الهاتف من اجل تحقيق قفزة في التقدم و النجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والهاتف الذكي يلعب دورا فيه. من ناحية أخرى يرى آخرون أنها تجعل الأطفال أسرى للخيال الافتراضي و الابتعاد عن الواقع و تقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيات و تقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ضل انعدام الرقابة كما تلهيهم عن انجاز واجباتهم المدرسية و تدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة و هذا جراء الاستخدام المفرط,

و بهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها، فهم بشكل خاص يستهدفون فئة المراهقين لكونهم الفئة الأكثر تأثرا بالمنتجات الفكرية و الثقافية و الترفيهية الغربية فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت رواجا في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الالكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الهواتف الرقمية فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك العاب فيدوية مقتصرة على الشباب و الراشدين لتصبح في وقتنا الحاضر ألعابا الكترونية تلعب عن طريق الانترنت و الأجهزة الالكترونية الرقمية المتطورة هذا من الناحية التقنية و موضوعا مهما في حياة المراهقين من الناحية الوظيفية إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن العاب الكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية و الثقافية و الاقتصادية و التربوية و التعليمية و الاجتماعية .

لقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، و بهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة التغيرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين ارتباط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم و ضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون المنزل أو الشارع، جاءت ولادة أجيال جديدة من العاب عديدة من العاب الكترونية كنتيجة حتمية لطفرة المعلوماتية التي اخترقت حياتنا بكل تفاصيلها فان هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية و

زيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال و المراهقين في اللعب، بدا يثير من قبل المربين و علماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أو الاجتماعية و أصبح هذا الموضوع مثير للجدل فيما يخص سلبياتها و ايجابياتها.

و من خلال موضوع دراستنا و هو : اثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، عالجنا الألعاب الالكترونية بصفة عامة و عبر الهواتف الذكية بصفة خاصة لتبين الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على السلوك و تأثيرها على المراهق حسب عينة الدراسة.

و طبقا لموضوع دراستنا قمنا بتطبيق إجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ في المتوسطة و الثانوية بولاية غليزان بتحديد ببلدية زمورة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية و بالتحديد عبر الهواتف الذكية.

الإطار المنهجي للدراسة

تحديد الموضوع:

يتعرض هذا البحث بالدراسة الى الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها و نشأتها و أنواعها و دواعي ممارستها و ايجابياتها و سلبياتها، كما تطرقنا أيضا في هذه الدراسة الى علاقة الالعاب الالكترونية بالتكنلوجيا الحديثة و تاعالم الفتراضي و ذلك من خلال فصول و مباحث اقتبست من دراسات سابقة في هذا الموضوع.

كما تضم هده الدراسة مكانة الالعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي، و عادات ممارسة الالعاب الإلكترونية و أثرها على السلوكيات لدى المراهق و ذلك من خلال تحليل معطيات المقابلة العلمية و هذا كله من أجل التعرف بشكل أوضح على أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق.

و قد اخترنا الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة، و لا يتم تصنيعها محليا و لهذا فهي غير منتجة خصيصا للمراهق الجزائري الذي مع ذلك يقبل عليها بشغف كبير و قد يكتسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن عاداته و تقاليده و مبادئه مما يؤثر على سلوكه في ياته اليومية.

إشكالية الدراسة:

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور التكنولوجي الهائل الذي تباينت التعبيرات و المسمياتلوصفه فمنها عصر الثورة التقنية العالمية منها عصر تقنية المعلومات والانفجار التقني التي مست جميع جوانب الحياة ومختلف المجالات والميادين الثقافية والاجتماعية والفكرية مما فتح آفاق جديدة وساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون حواجز زمنية وجغرافية ونتج عن هذا التطور السريع للعلم والتقنية الذي تميز به الربع الأخير من القرن العشرين ثورة الاتصالات وانتشار وسائل الإعلام الحديثة وأسهمت هذه الثورة في ظهور العديد من الإنجازات والاختراعات التكنولوجية والرقمية مثل الكمبيوتر والاياد والهاتف الذكي الذي يلقى رواجا كبيرا ويزداد انتشارا يوما بعد يوم التي أصبحت تسيطر على جزء كبير من حياتنا لما تتميز به هذه الهواتف من مميزات وخصائص وفوائد عديدة لم

تكن متوفرة من قبل مثل استقبال الاتصالات والوصول السهل إلى المعلومات وتحميل التطبيقات والألعاب الالكترونية والألعاب الالكترونية دور في حياة المراهق لما تتميز به من عناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم مثل الرسوم والألوان والخيال والمغامرات باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم ولقد انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير في الدول العربية بصفه عامه وفي الجزائر بصفه خاصة.

تعتبر مرحلة المراهقة من المراحل الحساسة التي يمر بها الفرد حيث يمكن أن تساعد الألعاب الالكترونية المراهق في التعليم واكتساب المهارات التكنولوجيا والتفكير والانتباه والتركيز في حين لها آثار سلبية نتيجة الاستخدام لها في ظل غياب رقابة الأولياء يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوكيات المراهقين المتمدرسين مرحلة المتوسطة في ولاية غليزان بلدية زمورة والذين تتراوح أعمارهم ما بين 12 و 16 سنة وفي ظل التطور التكنولوجي عامه والألعاب الالكترونية خاصة نطرح التساؤل الرئيسي فيما يتمثل أثر ممارسه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهق؟

ويتفرع هذا التساؤل إلى جملة من التساؤلات الفرعية وهيكالآتي:

- ما هي عادات ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟
- ما هي دوافع إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاب اهتمام المراهق؟
- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي ؟

أسباب اختيار الموضوع:

أسباب ذاتية:

- *الميل والرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر ومعرفة آثارها على سلوكيات المراهقين إضافة إلى كون هذه الوسيلة ترفيهية أكثر انتشارا في أوساط المراهقين على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع الجزائري*
- *ومن أكثر الأسباب التي تجذبنا للموضوع هي اكتشاف الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب الالكترونية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها التي تجعل المراهقين يقضون ساعات طويلة في ممارسه الألعاب الالكترونية.*
- *كما نطمح إلى معرفة مدى ارتباطها بسلوك المراهقة تأثيرها القوي على عقله واكتسابه السلوكيات السوية والغير سوية.*
- *اختبار المعارف المنهجية السابقة بالاعتماد على الدراسات السابقة من خلال تطبيق مقابلة كأداة لجمع البيانات حول موضوع أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين.*

أسباب موضعية تتلخص هذه الأسباب في ما يلي:

السبب الأول والأساسي يكون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته خاصة في ما يخص أثر هذه الألعاب عبر الهواتف سلوك المراهقين

انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية وشيوعها عبر الهواتف الذكية

البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة والى ماذا يعود هذا الانتشار الكبير والواسع

أهداف الدراسة من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا جاءت كالأتي

الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط المراهقين الجزائريين

- *محاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة والمساهمة في الحد من انتشارها.*

- الكشف عن دوافع إقبال المراهقين على استخدام الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى يعود السبب إلى مضامينها أو تقنياتها.
- التعرف على الأثر الذي تخلف الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهق.
- التعرف على أسباب الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف.
- فتح آفاق جديدة للباحثين مستقبلا من خلال تطرقها لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها في بحثنا هذا.
- معرفه أهم الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المراهقين ومبادئها في اللعب و أفكارها وتوجهاتها.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى.
- عادات ممارسة المراهقين الجزائريين لهذه الألعاب و مدى تأثيرها على سلوكياتهم.

أهمية الدراسة:

- كون الألعاب الالكترونية رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء اخترنا هذا الموضوع واختياره يستهدف تأثير الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهقين.
- إضافة إلى دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدته وتوسع انتشارها.
- مما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا ما تهدف إليه الألعاب الالكترونية ومضامينها وبهذا تفادي هذه الألعاب وتجاهل أغراضها وجاذبيتها والإدمان عليها.

منهج البحث:

عادة ما يتوقف تحديد منهج الدراسة على الهدف الذي يسعى للوصول إليه طبيعة الدراسة في حد ذاتها يعرف المنهج بأنه هو الطريق المؤدي إلى كشف الحقيقة في العلوم ويعرف هويتني هو محاولة ضبط تقرير وتحليل وتفسير

الوضع الراهن لنظام اجتماعي او جماعة بيئة معينه وهو بنص على الوقت الحاضر كما انه يهدف إلى الوصول إلى بيانات يمكن تصنيفها وتفسيرها وتعميمها للاستفادة منها مستقبلا إلا أن ارتباط البحث العلمي بأبعاد زمنية ومكانيه متعددة وصعبة لتحقيق أهداف مختلفة يتعدد في أساليب تطبيقه ولهذا أصبح هناك ما يسمى فيما بعد بمناهج البحث.

حيث يتدرج بحثنا البحوث الوصفية التي تساهم في التعرف على ظاهره الدراسة ووضعها في إطارها الصحيح و تفسير جميع الظروف المحيطة بهاو للوصول إلى النتائج الدراسية التي تتعلق بالبحث وتستهدف الحصول على المعلومات والبيانات الدقيقة والواضحة حول واقع تئطير الألعاب الالكترونية عبر الهاتف.

أداة جمع البيانات:

إن تحديد مشكلة البحث ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي تحديد مجتمع البحث في جانبها الميداني وأبرز خصائصه وإطاره النظري بحاجة الى خطوات عملية تهدف إلى الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول اثر الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الذكي على سلوك المراهقين.

ولن يتيسر لنا هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الخصائص المرتبطة بالموضوع قدر الإمكان ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

وقد عرفت مناهج البحث الإعلامية عدة طرق لجمع معلومات اعتمدتها كأدوات منهجية للوصول إلى بيانات المواضيع المدروسة وقد اعتمدنا منها المقابلة.

تعتبر المقابلة من أهم أدوات البحث العلمي حيث تساهم في توفير معلومات عميقة وكثيرة حول الظاهرة المراد دراستها وهي أكثر الأدوات دقه وذلك لقدرة الباحث على مناقشة المبحوث حول الإجابات التي يعمل على تقديمها وهي عملية تتم بين الباحث و شخص آخر أو مجموعة أشخاص تطرح من خلالها أسئلة ويتم تسجيل إجاباتهم على تلك الأسئلة المطروحةواشتملت المقابلة على المحاور التالية:

عدد الأسئلة

انظر إلى الملحق

مجتمع البحث:

يقصد به جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يشكلون موضوع مشكلة مجتمع البحث.

ومجتمع بحثنا في هذه الدراسة هو المراهقين الذين يملكون هواتف ذكية ويقضون أوقات طويلة في ممارسه الألعاب الالكترونية ببلدية زمورة التابعة لولاية غليزان بمتوسطة براشد العلمي و ثانويةعريف عبد الله.

عينة البحثSampl:

هي جزء من المجتمع الذي تجرى عليه الدراسة يختارها الباحث لإجراء دراسته عليها وفق قواعد خاصة لكي تمتل المجتمع تمثيلا صحيحا ويتم هذا الاختيار بسبب صعوبة إجراءه على جميع افراد المجتمع بسبب صعوبات عملية أو اقتصادية اذ يتطلب الإجراء كثيرا من الوقت و الجهد و المال.

بما أن مجتمع البحث كبير ولا يمكن تحديد حجمه بدقة بغياب إحصائيات دقيقة ومضبوطة قمنا باختيار العينة القصدية النمطية لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانيةو المتمثلة في 200 مفردة إناث و ذكور على مستوى متوسطة براشد العلمي و ثانوية عريف عبد الله.

الدراسات السابقة:

أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات ومعطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها لأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل و الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي تم إجراءه ،فالدراسات السابقة هي الدرا سات التي لها صلة مباشرة او غير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة

الدراسات المحلية:

الدراسة الأولى

اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر سنة 2011 و 2012 الجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل السريع لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة ، لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة آثار هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة للوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح السؤال الرئيسي التالي:

ما هو اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية:

- *ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟*
- *ما مدى تأثير مدة ممارسه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟*
- *ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري؟*

وتصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع والظواهر الاجتماعية من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات وأدوات كمية وإحصائية جمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 2000 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم من 7 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمةحيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- فقد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين ويميلون لشرائها واقتنائها.
- يمارس اغلبيه الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود الى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل من أضرار التحصيل الدراسي.
- هناك فروق بين الذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة للعب.
- للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على زرع السلوك العدواني بشخصية الطفل و لصغر سنه فهو لا يعي خطورة هذه الألعاب على القيم والتقاليد والدين.
- غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل المفضل عندهم.
- أما من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة مثل الكمبيوتر و الانترنت و الاجهزة الالكترونية كما انها جعلته اكثر إصرار على الفوز.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة في الفصل الثاني كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية ونوع الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في المقابلة.

حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في المتغير التابع والمنهج المتبع في دراستي و كذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

الدراسات العربية:

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

من إعداد الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهد لق رسالة دكتورا كليه التربية جامعه الملك سعود الرياض المملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث من إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي ما ايجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي والمتوسط والثانوي بمدينة الرياض.

وينبثق من هذا التساؤل الأسئلة الفرعية التالية:

- ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟
- فيما تتمثل إيجابيات الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟
- فيما تتمثل سلبيات الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

وكذلك اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة هذه الدراسة كما استعان الكاتب في جمع البيانات على الاستبيان.

تمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام الابتدائي والمتوسط والثانوي بمدينة الرياض الذين يدرسون في الفصل الدراسي 1431 – هجري 1432 ونظرا لاتساع وكبر مجتمع البحث استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث اختار تطبيق

بالعينة حيث اختار تطبيق دراسته على دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية و ثلاث متوسطة ثلاث تانوية اللذين بلغ عددهم 359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431 و 1432 هجري.

كما توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسه الألعاب الالكترونية مثل:

- السعي للفوز المنافسة والتحدي حب الاستطلاع التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الالكترونية آثار إيجابية وأخرى سلبية فمن الآثار الإيجابية :

- إن الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تساهم في تحسين المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارات البحث عن المعلومات ومهارات الطباعة ومهارات الكتابة مهارات اكتساب اللغات الأجنبية مهارات التفكير ومهارات حل المشاكل.
- أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الالكترونية وهي عديدة وتم تصنيفها ستة فئات أضرار دينية أضرار سلوكية أضرار أمنية و أضرار صحية واجتماعيق و أضرار أكاديمية.

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي اعتمدنا عليها كدراسة سابقة لاحظنا عدم و وجود تشابه كبير بينهما حيث إن دراستنا تناولت أثر ممارسه الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق أما هذه الدراسة فتناولت إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام في الرياض.

حيث يوجد تشابه في المتغير الألعاب الإلكترونية وتختلف في منهج الدراسة و ادوات جمع البيانات واختلاف في نوع الدراسة ومجتمع البحث وعينة الدراسة.

الدراسة الثانية :

الألعابالالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري : مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير من إعداد الطالبة فاطمة همال قسم العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001 و2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة من إشكالية مفادها تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة فقد أصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته وتنشئته غير الأسرة والمسجد كالتلفزيون والانترنت والألعابالالكترونية التي أصبح لها دور كبير في حياته فهذه الألعابأصبحت تؤثر عليه إلى درجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات والمشاكل و اكتساب سلوك الحيل والعنف وهذا ما جعل الباحث يطرح التساؤل الرئيسي التالي:

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

ما هو تأثيرالألعابالالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة.

وتحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية هي:

هل أثرت الألعاب بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟

هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير أم الانبهار بتقنيات التصميم كان له دور فعال؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي لمسح الألعابالالكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح جمهور من الأطفال.

حيث تمت الاستعانة بالمقابلة والاستبيان كأسلوب أو أداة لجمع البيانات و اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الذي هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة ذكور وإناث لتمثيل المجتمع البحث.

توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

يحتل التلفزيون مكانه مهمة لدى الأسرة الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد وكان لتوفر ثلاث أجهزه النسبة الأعلى التي قدرت ب 3450, %

يحتل التلفزيون كوسيلة كوسيط إعلامي مكان ةمهمةوأساسية في حياة الطفل الجزائري وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 51,26%لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

يعود عدم توفر الانترنت عند بقية مفردات العينة إلى:

مدى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى وذلك بنسبة 64,9 % من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منزلها الانترنت مقابل 35,8% سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.

تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة وذلك ما يؤكد استخدام العينة للانترنت المتوفر بالبيئة بنسبة 65% وهو مؤشر آخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

تلعب معظم مفردات العينة الألعابالالكترونيةالموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته بنسبة 78,74% من العينة التي تتوفر لديها العاب الكترونية عبر تلفزيون

الألعاب اكثر تداولا وتبديلا في اللعب لدى العين هي الدودة ترتيب الصور سباق السيارات تلبيس البنات لعبة الكنز الصياد لعبة باربي.

تشكل الألعاب الإلكترونية مصدرا هاما للتسليةوالمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الاستغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بأعداد و وأنواع مذهله فان الطفل دائما يبحث عن الأكثر متعه والجديد فيها وما يجعله يمل اللعبة في حاله الخسارة فيها

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة الفصل الثالث كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في متغير الألعابالالكترونية .

حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة وكذلك في مجتمع البحث وعينة الدراسة.

تحديد المفاهيم :

تعريف الأثر:

لغة :

جمع أثار علامات أو وشم متخلف من شيء ما أثار أقدام آثار عجلات في الرمل عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه الشخص أو شيء على شخص أو شيء أثر سيئ أثر يؤدي إلى تغيرات[1].

اصطلاحا:

هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد جمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام لمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالته لكي يتعرضوا لمحتوياتها [2].

كما تعرفه موسوعة علوم الإعلام والاتصال ; أنه نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما الأثر هو نتيجة الاتصال وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق اثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية[3]

إجرائيا:

هو التغيرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة والهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من ناحية الأفكار والاتجاهات والسلوكيات.

ونقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل على سلوك المراهق نتيجة استخدام الألعاب الالكترونية .

الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا:

---

[1] المنجد في اللغة العربية : ط**1**، دار المشرق، بيروت لبنان، **2000**، ص**6**

[2] مريم قويدر: اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر، **2011**، **2010**، ص**32**

[3] حسن عمار مكاوي، وليلى السيد: الاتصال و نظرياته المعاصرة، د، ط، الدار المصرية اللبنانية،مصر، **2001**، ص**52**

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط دهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو خاصة و العاب الكمبيوتر العاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة وتختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة الهواتف النقالة العاب الفيديو المتحركة و والمحمول والتلفاز إلى غير ذلك من الوسائط.

وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكه الانترنت أو بشكل فردي

كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج معالج للمعلومات.[1]

إجرائيا:

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية , وتشمل هذه الألعاب ,العاب الحواسيب , أو الكمبيوتر المحمول أو الثابت و العاب الانترنت و العاب الفيديو والعاب الهواتف الذكية النقالة.

الهواتف الذكية:

تعريف الهاتف:

لغة :

من الفعل هتف هتافا : صوت أو مد بصوته: هتفت حمامة / صاحب بأعلى صوته: هتف فرحا،هتف إعجابا / والهاتف هو الذي يحي بهتافات فرح واستحسان، هاتف للعائدين صوت يسمع من دون أن يرى صاحبه : جهاز كهربائي ينقل الأصوات من مكان إلى مكان[2]

---

[1] بشير نمرود، العاب الفيديو و آثارها في الحد هن ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي، و الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (**12**،سنة**15**) ،القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر معهد التربية البدنية و الرياضية، نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، **2008**ص**75** .

[2] المنجد في اللغة العربية المعاصرة: مرجع سبق ذكره، ص**1481** .

اصطلاحا :

هو جهاز يستخدم لنقل الأصوات باستخدام سلك معدني بين المتكلم والمستمع وقد بدأت محاولات الأولى على يد جراهام ببل ومساعده توماس وات سون ذلك عام 1875وظهر على يد السويدي اريك سون حتى بلغ معدل الخطوط الهاتفية في العالم سنة 1992، 800 خط .نموذج محدد له عام 1888 و طور[1].

إجرائيا :

يعرف على انه جهاز يستخدم لنقل الأصوات باستخدام سلك معدني في البين المتكلم و المستمع[2].

الهواتف الذكية :

اصطلاحا :

هي عبارة عن أجهزة صغيرة الحجم خفيفة الوزن أحادية القناة وثنائية العمل مربوطة بشبكة من الاتصالات اللاسلكية الرقمية تسمح ببث واستقبال الرسائل الصوتية والنصية و رسائل البريد الإلكتروني والصور عن بعد

وبسرعة فائقة نظرا لطبيعة مكوناتها الإلكترونية.[3]

كما يعرف أيضا :

الهواتف الذكية Smart Phone: هي أجهزة الكترونية بعيدة المدى محمولة باليد تشبه في عملها جهاز الراديو ولكن راديو بدرجة عالية من الدقة و التعقيد مرتكزة على الصوت مصممة لتقديم وظائف وخدمات هاتفيه متكاملة بالإضافة إلى كونه مساعد رقمي شخصي[4].

---

[1] حمد منير حجاب: المعجم الإعلامي، ط **1**، دار الفجر، القاهرة، **2004**، ص**600** .

[2] حمد منير حجاب، المرجع نفسه، ص **600** .

[3] ا، د، عذاب طاهر الكناني: خبير وقاية إشعاعية، التأثيرات الصحية للهاتف الجوال وأبراجه و بعض الأجهزة الالكترونية، دار الفجر لنشر و التوزيع، الناشر عبد الحي احمد فؤاد، القاهرة، ص**266** .

[4] المرجع نفسه، ص**267** .

إجرائيا:

هي أجهزة رقمية محمولة باليد تتميز بتقنيات تكنولوجية عالية وهي سهلة الاستعمال والتحكم تعمل على نظام تشغيل و إمكانية تصفح الباب الويب والبريد الالكتروني والموسيقى والفيديو وغيرها من تطبيقات.

السلوك:

لغة :

حسب ما ما ورد في لسان العرب :هو من المصدر للفعل سلك طريقا وسلك المكان يسلكه سلكا وسلكت الشيء في الشيء أي أدخلته فيه [1].

اصطلاحا :

تعرفه المدرسة السلوكية السلوك الإنساني : انه سلوك فطري منعكس أي أنه عبارة عن فعل ورد فعل أو ما يطلق عليه مثير واستجابة.[2]

كما يعرف سلوك أيضا على انه كل الأفعال والتصرفات وأوجه النشاط الصادرة عن الإنسان الفرض في مواقف الحياة المتنوعة وهو يمثل أيضا مجموعه الاستجابات الصادرة عنه كردة فعل لمثيرات معينه في مواقف معينه وينقسم إلى قسمين السلوك المنعكس الشرطي البسيط أو الفطري أو التلقائي أو الميكانيكي ولا دخل للإرادة فيه والثاني هو السلوك الطوعي.

السلوك بهذا المعنى يتضمن ثلاث جوانب أساسية : الجانب المعرفي والحركي والوجداني[3].

إجرائيا:

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل نشاط يقوم به الإنسان بشكل ظاهر مثل سلوكيات فيزيولوجية من حركه أو حدث أو غير ظاهر مثل التفكير و التذكر لإشباع حاجاته و رغباته قد يكون هذا السلوك إراديا يتحكم به

---

[1]-https://mawdoo3.com اطلع عليه يوم **20** مارس **2020** على الساعة **17:00**

[2]م- د محمد شقيق السلوك الإنساني و مهارات التعامل، ط **1**، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، **1999**، ص**07 .**

[3]– د احمد عبد الرحمان التو هامي:مدخل إلى دراسة السلوك الإنساني، مقدمة في العلوم السلوكية، الدار العالمية للنشر و التوزيع، ص **16 17 .**

الإنسان مثل الحركة او قد يكون لا إراديا مثل التنفس بحيث لا يمكن للإنسان توقيفه أو التحكم به ما إن هذا السلوك الإنساني يتصل بأنها غير ثابت في كثير من الحالات حيث انه يتأثر بالعوامل البيئية المحيطة .[1]

المراهقة:

لغة:

رهق، أي غشي، أو لحق أو دنا منه، سواء أخذه أم لم يأخذه، و المرهق محركا : السفه والخفة، وركوب الظلم والشر، و غشيان المحارم، وترجع كلمه المراهقة إلى الفعل العربي راهق، الذي يعني الاقتراب من الشيء، فراهق الغلاف فهو مراهق، اي قارب الاحتلام، ورهفت الشيء، رهفا أي قربت منه والمعنى هنا يشير إلى الاقتراب من النضج والرشد .[2]

اصطلاحا:

المراهقة Adolescence كلمه لاتينيه الأصل مشتقه من الفعل Adolescere والذي يعني النمو نحو الرشد وتعتبر المراهقة في كل المجتمعات فتره من النمو والتحول من عدم نضج الطفولة إلى نضج الرشد وفتر ه إعداد للمستقبل وبهذا المعنى فإنها تعتبر بمثابة الجسر الواصل بين مرحلتي الطفولة والرشد والذي لا بد للأفراد من عبوره قبل ان يكتمل نموهم ويتحملون مسؤوليات الكبار في مجتمعهم[3].

فالمراهقة تمثل مرحله نمو سريعة وتغيرات في كل جوانب النمو تقريبا الجسدية والعقلية والمعرفية والحياة الانفعالية كما إنها فتره من الخبرات الجديدة والمسؤوليات الجديدة والعلاقات الجديدة مع الراشدين والرفاق وعلى نحو عام فان هذه المرحلة تمتد من بداية النضج الجنسي وحتى السن الذي يحقق فيه فرض الاستقلالية من سلطه الكبار

---

[1] – https://www.aoua.COM اطلع عليهيوم**20** مارس **2020** على الساعة **16:13**

[2] - ابن منظورة، لسان العرب، مادة رهق،حرف الراء، دار صادر. بيروت، لبنان، ط **1**، **2003** م ص**06** .

[3] د- رغدة شريم، سيكلوجية المراهقة، كلية العلوم التربوية، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان الاردن، ط **1**، **2009**م-**1429**هجري ص **21.**

وهي مرحله من التحديات المثيرة والتي تتطلب التكيف مع التغيرات في الذات والأسرة وجماعه الرفاق وكذلك هي بالنسبة للآباء والمراهقين فتره من الإثارة والقلق والسعادة والمشاكل والاكتشاف والارتباك [1]

تعرف أيضا المراهقة على أنها مرحله عصبيه سماتها المشاكل تثير المعاناة في حياه المراهقين وآبائهم فهي فتره تتميز بالتمرد والاضطراب بدلا من الحيوية وهي تعد تأهيلا نفسيا واجتماعيا لمرحله البلوغ مرحله وسط وفريدة بين مراحل الحياة وهي تمثل الإعلان عن بلوغ الإنسان. [2]

يعرفها بيتر بيلوس أنها الفترة الثانية في حياه الفرد فهي مرحله من الفحص الأساسي الدقيق للهويه الشخصية ويعرفها هوركس هي ا هي الفترة التي يخرج فيها الإنسان من شرنقة الطفولة إلى العالم الخارجي المحيط به ليبدأ الاندماج فيه والتفاعل معه [3] *و يعرفها ستالين هول هي فتره من عمر الإنسان يتصف فيها سلوكه بالحدة والتوتر الكبير والانفعال العاصف* [4].

إجرائيا:

هي المرحلة الفاصلة بين الطفولة والرشد وذلك في الفترة العمرية الممتدة بين سن 10 و 20 سنه من العمر وتحدث في هذه المرحلة مجموعه من التغيرات الجسدية والنفسية ويمكن جمل هذه التغيرات بتغيرات جسمانية ونفسيه وعقليه واجتماعيه.

---

[1] المرجع نفسه ص **22** .

[2] بول فان هيسويك: المراهقة و طرق تحليلها، الترجمة باعتماد - د/ خالد العامري، دار الفاروق للنشرص **30.**

[3] المطلع عليه يوم **17** جوان **2020** على الساعة **14:30** . **https://www.psycho-side.info –**

[4] - نفس الموقع.

الإطار النظري

الفصل الأول:

الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية

تمهيد:

يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقليةوالجسمية والوجدانية لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها ، فهو سلوك فطري له أهميه بالغة في تربية الطفل والمراهق فهو من الأشياءالضروريةوالمهمة في حياه الطفل والمراهق، لكن اللعب لم يبقى بمفهومه البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم وبرز هناك شكل من أشكالالألعاب لم تكن معروفةمن قبل والتي تعرف بالألعابالالكترونية ،إلكترونيكجميزelectronoc games حيث أن هذه الألعاب لا تشبه الألعابالتقليدية التي تلعب على ارض الواقع لان هذه الألعاب تكون عبر وسائط و وسائل تكنولوجية يتم اللعب من خلالها كشاشة التلفزيون، وشاشه الحاسوب ،واللوحات الالكترونية و،الهواتف الذكية حيث الألعابالالكترونية تتصدر الأولى على حساب الألعابالتقليديةالأخرى في هذا الفصل تم تسليط الضوء على الألعابالالكترونية عبر الهواتف الذكية حيث نسلط فيه الضوء على الهواتف الذكيةوالألعابالالكترونية.

المبحث الأول: الهواتف الذكية و أهميتها في حياة المراهق.

المطلب الاولالأول: مدخل إلى الهواتف الذكية ومراحل تطورها.

كانت مهمة نقل الأخبار والرسائل والمعلومات شاقه في ما مضى تستهلك الكثير من الوقت عن طريق الحمام الزاجل والذي يعتبر أول وسيله تستخدم لنقل و استقبال الرسائل في متناول اليد لكن الواقع أنتج ما كان ما كان يتخيله الإنسان عبر العصور ليسهل طرق الاتصالات بين الأفراد فجاء العقل البشري بالاتصال السلكي واللاسلكي والكوابل وافرز نظام الرقمنة والتحول من الاتصال التماثلي التقليدي إلى الرقمي وتعددت مخترعات الاتصال خاصة بمجيء الأقمارالصناعية .

الهاتف الخلوي أو النقال: هو جهاز اتصال لاسلكي محمول ينتقل مع الفرد أينما تحرك ويمكن الاتصال من خلاله من أي نقطه في العالم إلى نقطةأخرى شرط توفر التغطيةالدولية في إطار ما يعرف بالشبكةالخلوية .[1]

[1] ا،د،عذاب طاهر الكناني:خبير وقاية إشعاعية، التاثيرات الصحية للهاتف الجوال و أبراجه و بعض الأجهزة الالكترونية، دار الفجر لنشر و التوزيع، الناشر عبد الحي احمد فؤاد، ص266.

الشبكةالخلويcellular network: شبكه اتصالات مصمم ة خصوصا لتخديم أجهزة الهواتف المحمولة،تنقسم كل شبكةخلويةإلى مجموعة من الخلايا و من هنا جاءت التسميةٍ ويقوم مرسل أو مستقبل أوأكثر بتحديد كل خليةٍ.

وقد توسع دور الشبكات الخلوية من توفير الاتصالات الهاتفية ليشمل نقل المعطيات وصور والربط بالانترنت والى غير ذلك من الخدمات الحديثة.[1]

مراحل تطور الهاتف النقال:

مر الهاتف النقال عبر أجيالمختلفة:

الجيل الأول :G1

اعتمدت شبكات الجيل الأول و يرمز له باختصار G1 على التكنولوجيا التماثلية وصممت لهدف بسيط هو جعل الحديث ممكن أثناء التنقل، وكانت تدعم فقط الصوت لأنها سمحت للناس بإجراء المكالمات الصوتية فقط ولا تدعم نقل البيانات وهو أولى الأنظمةالخلوية التي تعتمد على الإشارة التماثلية، والتي ظهرت في بداية الثمانينات كنوع من التطور للأنظمة الراديو ولكن لم تكن تحف ة فنيه تقنية إذ عانى المشتركون من رداء ة الصوتوالإرسال[2].

الجيل الثاني:G2

شبكة الاتصال الخلوي G2 هو أولاالأنظمة الخلوية التي تعتمد على الإشارة الرقميةٍ والتي أطلقت في بداية التسعينات شهد هذا الجيل تحسينات في نوعيةٍ الصوت والاهم توفر خدمة الرسائل القصيرة SMS، وخدمة

[1] محمد خالد شاهين، شبكات الهاتف الخلوين، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الحادي عشر، سوريا، ص **573**.

[2] فضيل دليو : مدخل الى الاتصال الجماهيري، مخبر علم الاجتماع و الاتصال، جامعة منتوري، قسنطينة، **2003** ، ص**180**.

رسائل الملتيميديا MMS، حيث أتاح هذا الجيل للناس إضافة إلى القدرة على إرسال الرسائل النصية إرسال الصور[1].

الجيل الثالث :G3

ظهور الجيل الثالث G3 كان بمثابة استكمال ثوره الجيل الثاني وتطوير له ليبدأ عصر جديد يسمح بإجراء مكالمات الفيديو لكن بنوعيه سيئة ومشاهده بث الفيديو المباشر والجديرذكرهو أن الجيل الثالث فتح باب خدمات الاتصالات و والتصفح عبر بروتوكول الانترنت[2].

الجيل الرابع:G4

سنوات قليله وبدا تشغيل الجيل الرابع G4 الذي نستخدمه في وقتنا الحالي وهو مصطلح يطلق على الهواتف الحرارية وتسمى مرحله المدى العريض لحزم الاتصالات اللاسلكيةالحرارية يتفوق على الجيل الثالث بالسمات المميزة لخواص هذا الجيل وهي الجودةالعالية للفيديو وسرعه التحميل ونقل البيانات توفر اتصال يدوي روتيني سلس في جميع أنحاءالمنطقةالجغرافية وهذا الجيل أدىإلى انتشار الكمبيوتر والهاتف النقال المزود بكاميرات رقميه عاليه الجودة[3].

المطلب الثاني: مكونات الهواتف الذكية

يحتوي الهاتف النقال أو الجوال على كثير من الدوائر الالكترونية وفيه الكثير من الأجهزة المعقدة وهذه الأجهزة تتكدس في ساحة صغيره ويقوم جهاز الجوال بإجراء الملايين من العمليات الالكترونيةالمتضمنةحسابات كل ثانيه أثناء ضغط الموجات الصوتية التي يستقطبها فيتم الحديث والاستماع إلى من تتصل بهم يتكون الهاتف الجوالمن مجموعه من المعدات المادية و والبرمجيات التالية .

لوحه مفاتيح الهاتف:handset/keypad

---

[1] https://arabic.smartech.online اطلع عليه يوم **10** جوان **2020** على الساعة **10:30**.

[2] ا، د، عذاب طاهر الكناني:مرجع سبق ذكره، ص **254** .

[3] المرجع نفسه، ص**255** ؛**255**.

لوحه مفاتيح الهاتف فان المستخدم يقوم بإدخال الرقم المراد الاتصال به ثم يضغط على مفتاح وظيفةالإرسال و ومفتاح المسح يمكن المستخدم من مسح الأرقام التي لم يتم الاتصال بها عندما تقوم الشبكة بمعالجه المكالمة فان المستخدم يمسح الإشاراتالتقليدية مثل إشارة مشغول أو الرنين كذلك قطع المكالمة عند الضغط على المفتاح موجود على لوحه المفاتيح ويمكن تخزين الأرقام للاستخدام في المستقبل على لوحه المفاتيح.

شاشه العرض:LCD

يحتوي الهاتف على شاشه صغيرةأو كبيرة على حسب نوعيه الهاتف مضيئة تعرض المعلومات وبيانات الهاتف وكل ما يتم استقباله وتحميله على الجوال وتمتاز شاشه العرض الحديثةكثيرة بدقه العرض والألوانوالمساحة لتتماشى مع التطور الحادي على الجوال وعلى الخدمات التي نحصل عليها وتتميز بالوضوح و الألوانالزاهية وطاقةاستيعابية تتراوح ما بين ثلاثةأو خمسه اسطر للكتابة والصور والرسوم .

وحدة المنطق للتحكم والسيطرة :Logic/Control

وحده المنطق للتحكم أوالسيطرة علىالهاتف تشملوحدةالإحالة الرقمية

numeric assignment (module( )التي تخصص لبرمجه رقم الهاتف للوحدة من قبل مزود الخدمة والعدد التسلسلي الالكتروني للوحدة وهو عدد ثابت وفريد إلى كل هاتف عندما يقوم العميل بالتسجيل في الخدمة فان الشركة تسجل كل من هذه الأرقام عندما تكون تعمل وعرد الاتصال تقوم ألشبكه الجوال باستجواب الهاتف لكل من هذه الأرقام من اجل التحقق من ان الهاتف والمشترك الأصيل وحده المنطق للتحكم أوالسيطرة للهاتف تعمل على التفاعل مع بروتوكولات الشبكةالجوالة من بين هذه البروتوكولات تحديد قناة التحكم المراد ترصد إشارتها وتستخدم أيضا لرصد إشارات التحكم من مواقع الخلية بحيث يمكن تنسيق الانتقال بين الهاتف والشبكةإلى الخلايا المجاورة كلما استدعت الظروف.

وحده الإرسال والاستقبالTransmitter/Receiver:

وحده الإرسال والاستقبال للهاتف الجوال تتحكم بها وحده المنطق فان القدرةالمستخدمة في الهاتف الجوال المثبتةأو الجوال في السيارة بحدود 3 واط وأجهزهالإرسالالخاصة بها اكبر وأثقل من تلك الموجودة في الهاتف الجوال أما الهواتف الجوالة ذات الوزن الخفيف قدره كهربائية تصل إلى جزء صغير فقط من ألواط .

الهوائي:Antenna

هوائيّ هاتف النقال يمكن ان يتكون من هواء مطاط موضوع على الهاتف الجوال وهوائي للتمديد على هاتف الجيب أو نوع من الهوائي المألوفالمشاهدة معلقه على الزجاج الخلفي للسيارة الهوائيات والأسلاكالمستخدمة لربطها أجهزه البث الإذاعي يجب ان تكون خصائصها الكهربائية متناسقة مع دوائر الإرسال بشكل عام الهوائية هو سلك كابل هوائي

استقبال البث .

مصادر القدرةالكهربائية (البطاريّة) Power/Sources :

أنواع البطاريات القابلة للشحن وأرخصهاوالمستخدمة للهواتف الجوالة هي بطاريات النيكل كادميوم (Nicd)أما البطاريات الحديثة هي بطاريّةالنيكل هايدريت (NiMH)التي توفر وقتا إضافياللمكالمة مقارنه بالبطاريات ذات الكلفةالواطئة وهناك نوع آخر للبطاريات الحديثة وهي بطاريات الليثيوم (NiMH)متوفر قدرة كهربائية اكبر وهي اخف وزنا من البطاريات التي سبق ذكرها تمتاز هذه البطاريات قدره الشحن وحياه طويلة.

معالج الدقيق (المايكروبروسي سور) :

و الذي يقوم بتحويل الإشارةالتماثليةوالإشارةالصوتيةإلى رقميّ وبالعكس يقوم معالج دقيق ويسمى بالمعالج الرقمي عالي الكفاءة يتعامل مع الإشاراتالرقمية ويقوم بانجاز عمليات تحويل بين الإشاراتالتناظريةوالرقميةبسرعة عاليه جدا.

استقبال الإشاراتالرقمية digital signal processor التي تحتوي على شفرة الصوت وتحويلها إلىإشارة تماثلية يعمل المعالج الدقيق على ربط بين لوحه المفاتيح وشاشه العرض ويظهر كل ذلك على شاشه العرض.

الذاكرةالعشوائية ROM

الذاكرةالعشوائية تعرف باسم ROM وتحتوي على ذاكرة فلاش لتعطي مساحة كبيرة لتخزين نظام تشغيل الجوال والعديد من البرامج المساعدةمثل برنامج إدارة دليل الاتصالات ،وبرنامج الأجندة،وتنظيم المواعيد ،ومولد ترددات الراديو الذي يتعامل مع المئات من ترددات القنوات المضمنة ترديا وتحتوي على مجهز الطاقةالكهربائية للجهاز وعمليه إعادة الشحن بالإضافةإلى مكبر الموجات الراديوتي التي تتعامل مع الإشاراتالمرسلةوالمستقبلة من الجوال والى الجوال عبر الهاتف الجوال.

السماعة سواء الداخليةأوالخارجية

الميكروفون: ويستعمل في إرسال الصوت للمستقبل

:الشاحن:ويزود بالطاقةالكهربائيةاللازمة لتشغيله[1].

المطلب الثالث خدمات الهاتف الذكي الهواتف الذكية ومجالات استخدامها

خدمات الهواتف الذكية:

أصبح للهواتف النقالة أوالذكيةأو وسيله من وسائل الاتصال الجماهيري باعتبارهأداة من أدواتالإعلام وكلما ازدادت الخدمات التي تقدمها هذه الأخيرة كل ما ازداد عدد المشتركين في أنحاء العالم وتتمثل هذه الخدمات في خدمة:

الرسائل النصيةالقصيرة : SMS التي لا تتجاوز 160 حرفا ورسائل فوريه باستخدام بيانات الخدمةالمكملة غير المركبة MSSD .

التطبيقات الخاصة بالهواتف الذكية:

[1] ا،د،عذاب طاهر الكناني:المرجع نفسه،ص258-262.

وهي برامج الكترونية تستقر بذاكرة الهاتف وتقوم بوظائف معينة مثل الدخول الى المواقع الالكترونيةوإبلا غ عن موقع الهاتف النقال ووضعه وأكثر التطبيقات شيوعا هي الألعاب.

خدمه الدفع عبر الهاتف النقال(MPESA):

المشار إليهاأيضا باسم نقود الهاتف المحمول ومحفظ ة الهاتف المحمول يشير بشكل عام إلى خدمات الدفع ا التي تعمل بموجب نظام مالي ويتم تنفيذها من أو عبر هاتف محمول فبدلا من الدفع نقدا أو بشيكات أو بطاقات ائتمان يستطيع المستهلك إنيستخدماالهاتفالمحمول لدفع تكاليف مجموعه واسعة من الخدمات والسلع الرقميةأوالثابتة .

تطبيقات التصوير :

ويتم التصوير عن طريق كاميرات الهواتف الذكية تقنيات و جودة عالية .[1]

خدمة البلوتوث BLUETOOTH :

من التقنيات الحديثة وهو عبارة عن إحدى وسائل الاتصال الرياضية والتي تنقل البيانات من خلال موجات كهرومغناطيسيةإلى مسافات قصيرة جدا تتراوح بين متر واحد ومائةمتر فقط وهذا النوع من التقنيات لا يحتاج إلى كميات كبيرة من الطاقة

وتتيح هذهالتقنيةالفرصة للمستخدم بنقل البيانات بين الهواتف المحمولة الاتصال اللاسلكي .

تطبيقات التسلية :

تنتج أجهزة الهاتف النقال والذكية العادي من خدمات تسليه متمثله أساسا في الألعاب حيث باتت معظم الأجهزةعبارة عن محطات مصغ رةللألعابالالكترونية وتعتبر بمثابة طريقه سهله وبسيطة تصنع تجربةمغامرة غير إن

[1] تيم كيلي و مايكل مانجس،نظرة عامة المعلومات و "الاتصالات من التنمية و تعظيم الاستفادة من الهاتف المحمول،البنك الدولي للإنشاء و التعمير "،**2012** ص5-7.

هذه الألعاب لا يمكن تحويلها بسهوله إلى النقال لكن تبقى بديلا محمولا لمم ارسة هذه الألعابمع الآخرين في أي مكان .

بالإضافةإلى هذه الألعاب تطبيقات الموسيقى الخاصة بالنقا ل MPL mp3 وملفات AACa و الراديوFM ومسجل رقمي كما باتت تتيح الهواتف الذكية خدمات الترجمةالفوريةومشاهده الأفلام االسينمائية،

حفظ المذكرات ،رنات إلى ...آخره.[1]

مجالات استخدام الهواتف الذكية:

أصبحت الهواتف الذكية و بفضل ما توفره من خدمات و مزايا عديدة في جهاز واحد،جزء مهم و ضروري في حياة الكثير من البشر، خصوصا و ان هذه الأجهزة في تطور دائم ومستمر بسبب تواصل الحرب التنافسية بين الشركات العالمية العملاقة التي تسعى بشكل دائم والى توفير وطرح كل ما هو جديد ومميز من خدمات ووظائف وتقنيات في سبيل استقطاب أعداد إضافية من الزبائن كما يقول بعض الخبراء الذين أكدوا على أن الهواتف الذكية ونظرا لما تحتويها من تطبيقات وتقنيات لقد أثرت وبشكل كبير على حياتنا اليومية وبمختلف جوانبها حيث أتاحت هذه التقنيات المتطورة تنظيم الأعمال والعلاقات الاقتصادية والشخصية خصوصا تعد اقرب الطرق للاتصال بالعالم الافتراضي هذا العالم الكبير الذي يوفر الكثير من الأمور والاحتياجات في شتى المجالات ، التجارة والأمن والصحة والتعليم والإعلام والإخبار.

المجال التجاري (المالي والعملي) :

[1] سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية، اثر معطيات و مظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا و اجتماعيا و نفسيا،جامعة الملك عبد العزيز،2012،ص44.

أصبحت التجارة بواسطة الهاتف النقال ميسرة وذلك في سياق ما يعرف بالتجارة الالكترونية حيث حل محل الكمبيوتر كوسيلة اتصال بالأسواق العالمية، وانجاز العمليات التجارية ،التقيد بالمكان، والاستفادة من الخدمات البنكية المصرفية كما تستخدمه الشركات الدولية للطيران في تسجيل الحجوزات وتقديم خدمه استعلامات .

المجال الأمني :

يستخدم الهاتف النقال بعد تجهيزه بنظام جديد لدوريات الشرطة والمجالات الأمنية والوقائية فقد ساهم في حل الجنايات المختلفة. يتوفر في الهاتف النقال خدمة تحديد المكان والتي تسمح بالكشف عن مكان الهاتف في حال ضياعه أو سرقته ، كما ساعدت هذه الخدمة على الكشف عن مكان الجثث في العديد من حالات القتل أو الفقدان كذلك يوفر الهاتف خدمات الإتصال بالطوارئ حتى في المناطق التي لا تشمل على تغطية شبكة شركه الاتصالات بحال وجد الفرد نفسه في مكان بعيد أو معزول يستطيع الاتصال برقم من أرقام الطوارئ للحصول على المساعدة .

المجال الصحي:

تطورت نماذج تقنيات الاتصال النقال خاصة بالأطباء ونظم الرعاية الصحية وخاصة أثناء تنقلاتهم وزياراتهم الميدانية للمرضى و تتبادل المعلومات ونتائج الفحوصات مع المراكز الصحية وزملاء المهنة.[1]

المجال التعليمي:

الهاتف الذكي أدى إلى ظهور أشكال جديدة من نظم التعليم والتي تتمثلفي أنظمة التعليم المستقل ويعتبر شكلا جديدا من أشكال التعليم ا لإلكتروني حيث تتيح القدرة على التعلمعن بعد في أي مكان وزمان دون التقيد بالحدود الجغرافية عن طريق ما تحمله من تطبيقات، والتعلم خارج المدرسة للصغار والكبار في التعليم الموازي والرسمي[2]

---

[1] https://MAWDOO3.com اطلع عليه يوم **20** ماي**2020** الساعة 17:17.

[2] https://WWW.dw.com اطلع عليه يوم **6** ماي**28**على الساعة 12:10.

المجال الإعلامي:

الهاتف المحمول الذي يمتلكه كل واحد منا في جيبه واحد من أهم الأدوات وأكثرها تأثيرا على العمل الصحفي.

تطور الهاتف النقال من مجرد آلة صغيرة ينحصر دورها في المكالمات إلى وسيلة مزودة بوسائط ملتيميديا وتقنيات عالمتي، وانعكس ذلك على الدور الذي يقوم به المحمول من مجرد دور اتصالي إلى دور إعلامي أيضا فأصبح يؤدي وظيفة الإتصال والإعلام والإخبار والترفيه والإعلام أصبح يصنف كوسيلة إعلامية تحاول أن تتنافس مع الوسائل الإعلامية الأخرى وتؤدي نفس أدوارها بما تتوفر لديها من إمكانيات.

فلقد لعب الهاتف المحمول في السنوات الأخيرة دورا إعلاميا واضحا حيث كان شاهد عيان على أحداث سياسية واجتماعية مهمة ومؤثرة ،استطاع أن يكون المصدر الأساسي للتغطية الإخبارية حيث استعانت به كثير من وسائل الإعلام كمصدر مرئي وتوثيقي مباشر وفوري تواجد أصحابه في مواقع الأحداث قبل أن تصل إليها كاميرات المحترفين بل إن الهاتف المحمول كان متواجد منذ اللحظات الأولى في مناطق نائية يصعب الوصول إليها .هكذا أصبح احد وسائل الإعلام الفعالة والمؤثرة والمهمة والأكثر قربا من الأحداث والتي ترحب بها حتى الفضائيات ويعتمد عليها كمصدر مباشر كشاهد عيان لا استغناء عنه لتأكيد مصداقية الأحداث.

أصبحت هذه الهواتف الذكية تجتاح العالم مؤكدة بذلك مكانتها في العصر المعاصر والحديث ، مؤخرا دخلت الإعلام واحدث ثورة في عالم الصحافة والأفلام القصيرة والتصوير الفوتوغرافي حتى أصبحت قادرة على إنتاج أعمال إعلامية متكاملة حتى أصبح الموبايل مؤسسه كاملة لصياغة الأخبار وحتى في التلفزيون يمكن من خلاله تنفيذ حوار كامل وإجراء العمليات التقنية المونتاج والصوت والبث.

يعتبر الهاتف أو الموبايل من أكثر الوسائل التكنولوجية تأثيرا بالإعلام الحالي وذلك استنادا إلى معايير كبيرة فقط صنع هذا الجهاز الذكي مكانة في عالم الصحافة فبتنا نسمع بصحافةالموبايلي .[1]

[1] سعيد الغريب النجار: تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية، دار المصرية اللبنانية، القاهرة، **2002**، ص**105**.

المطلب الرابع: ايجابيات وسلبيات الهواتف الذكية

لا شك بان اختراع الهاتف النقال وتطور السريع الذي حدث عليه منذ اختراعه ساهم بشكل كبير في تغيير نمط حياة الإنسان وطريقة عيشه وقضائه لحاجياته المختلفة فبالإضافة إلى النقلة ا لإيجابية التي قادت حيا ة المستعمر الهاتف النقال نحو الأفضل إلا انه رافق ذلك العديد من التغيرات السلبية التي عادت بالسوء على حيا ة الفرد والمجتمع ككل ومن الجدير ذكره أن معظم هذه الايجابيات والسلبيات اعتمدت بشكل رئيسي على الطريقة التي استعمل فيها الإنسان الهواتف الذكية والطرق التي سخرها للاستفادة منها.

- ***الايجابيات:***

- *تقوية الروابط الاجتماعية بين الأشخاص في مختلف نواحي الأرض فأصبحوا قادرين على التواصل فيما بينهم فلم تعد المسافات تشكل عبئا على كاهلهم فأصبح بإمكان الأهل التحدث مع بعضهم البعض للاطمئنان على أحوال بعضهم دون الحاجة إلى الخروج من المنزل أو السفر فقد كسر الهاتفالحدود وتحدى كل المسافات فقد أتاح إمكانية الاتصال نحو أي وجهه كانت دولية أو محلية.*
- *وفر الكثير من الوقت حيث أتاح القدرة على أداء المعاملات المالية كالتأكد من حجم الرصيد البنكي ودفع الفواتير المترتبة.*
- *سهل وسريع في انجاز مختلف الأعمال خاصة بالنسبة لرجال الأعمال، التواصل بين الموظفين،توفير الجهد والوقت في الحصول على بعض المعلومات والصفقات*
- *تقدم الهواتف الذكية الكثير من الاختيارات الترفيهية كالألعاب وسماع الموسيقى ومتابعة الأفلام وقراءة الكتب المحملة عبر الانترنت.*
- *مرونة التواصل السريع عن طريق الرسائل النصية والدردشة والمكالمات في جميع أنحاء العالم.*

- *تحديد موقع ج ي بي اس وتسمح هذه التقنية للأشخاص بتحديد عناوين ومناطق معينه حتى يمكن الوصول إليها بسهولة.*
- *الوصول السهل للمعلومات وتصفح صفحات الانترنت والويب التي أتاحت لهم كافة المعلومات التي يطلبونها.*
- *التنظيم تستخدم كوسيلة للتنظيم لاحتوائها على دفترعناوين آلة حاسبة وتقويم للملاحظات ومسجل صوت والعديد من المميزات الأخرى التي تنظم الحياة الشخصية والمهنية كما تساهم في تنظيم المهام وإتمامها خارج المكاتب لاحتوائها على برامج جداول البيانات وبرامج قواعد البيانات.*
- *كذلك هو وسيله لحفظ المعلومات و بمثابة مكتب مستقل*[1]

❖ ***السلبيات:***

- *الإفراط في استخدام الهواتف الذكية له تأثير سلبي على صحة أبنائنا النفسية والبدنية والعقلية.*
- *تراجع المهارات الاجتماعية لدى الطفل.*
- *تشتت الأفكار وضعف الذاكرة وعدم القدرة على التركيز وكثرة النسيان.*
- *التفكك الأسري وعدم التواصل العائلي حيث يسبب الهاتف الذكي فجوة بين أفراد العائلة لانشغال كل منهم جهازها الالكتروني دون تخصيص وقت للتواصل والحوار والأنشطة المشتركة التي توثق وتقوي وتعزز الروابط الأسرية .*
- *اتصاله الدائم بالانترنت يمنحه القدرة على الوصول إلى أي نوع من أنواع المحتوى غير الملائم وغير خاضع للرقابة كالمواقع الإباحية والألعاب الخطيرة.*

---

[1] إبراهيم الأخرس: "الآثار الاقتصادية و الاجتماعية لثورة الاتصالات و تكنولوجيا المعلومات على الدول العربية" (الانترنت و المحمول نموذجا)، ط **1**، ايتراك للنشر و التوزيع، القاهرة، **2008**، ص **292** .

- *التعرض للمضايقات من خلال الاتصالات المزعجة بالآخرين في أوقات غير مناسبة*
- *غلاء الهواتف الذكية لا سيما تلك المتطورة.*
- *ارتفاع و زيادة تكاليف و فواتير الهاتف النقال على المستهلك بسبب رسوم البطاقات التي تفرضها شركات الاتصال لما تقدمها من خدمات الانترنت وخدمات المكالمات.*
- *تسبب العديد من حوادث المرور الخطيرة والمميتة نتيجة الانشغال بالتحدث والمراسلة بالهاتف النقال عند سائقي السيارات.*
- *ضعف التفاعل الاجتماعي الحقيقي إذ لم يعد الأشخاص يتفاعلون مع الأشخاص بالخارج لأنهم يميلون إلى قضاء المزيد من الوقت مع عالمهم الافتراضي على هواتفهم الذكية.*
- *انتهاك خصوصية الآخرين مثلا كتصوير فتيات في أماكن عامه ونشرها عبر مواقع التواصل الاجتماعي كما يمكن اختراق الهواتف الذكية وسرقة أي شيء عن طريق القرصنة الإلكترونية.*
- *الميل للعزلة والوحدة و الانطواء والبقاء في المنزل لفترة طويلة.*
- *التعرف على أصدقاء السوء يحرضون على أفعال خاطئة مثل تبادل صور مخلة للحياء أو الرسائل الفاضحة ما يسبب فساد وانحلال أخلاقي.*
- *إضاعة الوقت وهدره في أشياء تافهة وغير مفيدة على حساب النشاطات المفيدة و المهمة.*[1]
- *يمكن اختراق شفرة الجوال وسرقة البيانات واستخدام تسجيل الجهاز مع الشركة لإجراء مكالمات على حسابك .*
- *إمكانية انتقال فيروسات خاصة بالهواتف تتسبب في فقدان البيانات المخزونة على الجهاز.*
- *كذلك تسبب في مشاكل صحية.*

[1] عبير شقيق الرحباني: "الاستعمار الالكتروني و الإعلام" ، ط **1**، دراسات للنشر و التوزيع، عمان الأردن، **2015**، ص **110-112**.

- شده الضوء يمكن أن تكون خطيرة وتسبب أضرار بيولوجيه على العين,
- بطء الدورة الدموية نتيجة لقلة الحركة.
- الإشاعات الكهرومغناطيسية الصادرة عن الهاتف الذكي تصيب خلايا الجسم مما يؤدي إلى ضعف الخلايا والشعور بالأرق والخمول .[1]

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

المطلب الأول: نشأة وتاريخ الألعابالالكترونية

يرى ألان لوديباردار Alain Le Diberder بان عالم الألعابالالكترونية م ر بستمراحل حتى 2003 فالألعابالالكترونية هي المرحلةالمتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأةالألعابالالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبقللمرحلة التي تليها،وبدأتالمرحلةالسابقة عام 2004 أي في السرق التي تلت صدور كتاب لو ديبا دار.

- **المرحلةالأولى:**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيا ئيون فقط لتمضيه الوقت أو لاستعراض التكنولوجياوتعد العاب بونغ PONG وحرب الفضاء spacewar التي اخترعها فيزيائي ومهندس اللكترونيكشماره هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنيةوالاقتصاديةالضرورية لظهور الألعابالالكترونية مجتمعة في:

صناعة العاب قوتي .

- ✓ دخول التلفزيون لكثير من البيوت.

[1] ا، د، عذاب الكناني: المرجع سبق ذكره، ص 366.

- ✓ الممارسةالاجتماعيةللألعابالميكانيكية والعاب الأقواس في القاعات.
- ✓ تطور القدرةالشرائيةللأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- ✓ تطور استعمالات الإعلامالآلي حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحسابات العلمية .

يعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلةهو ظهور الرقاقةالمصغرة processeurmicro عام 1971 وفي عام 1972 أسسنولانبوش نا لnolan bushnellأول مؤسس ةللألعابالإلكترونية آثاريatariوادخل أول لعبه أقواسالكترونية بونغ pong وفي أول عام باعت آثاري أكثر من 10ألافآلة وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبةلا تتيح إلا اللعب بلعبةبونغلتشتري مؤسسة ورده في ذلك العام اتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والم غبر لآثاريإلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، في الوقت الذي كانت فيه مؤسسه ابل apple تستعد لإطلاقأجهزة الكمبيوتر ابلapple 2,2أدت غزارة المنتجاتالتي صعب عليها أن تجدد نفسها إلىإنهاءالدورةالأولىلألعابالفيديو عام 1977، و سيبقى بوشنال واثاريالأبطال الرئيسية للمرحلةالثانية من مسيرةالألعابالالكترونية.[1]

- **المرحلة الثانية:**

تبدأالمرحلةالثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددةالألعاب وهي VCs 2600من اثاري والتي تتضمن سلم العاب،بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناع ة نشر الألعاب (EditiondesJeux)،والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باكمان Pac man التي اخترعت في اليابان توروايايواتاني Toru Lwatani لمؤسسة نامكوNamco واشترت اثاريأجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولا ، هذهالأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين،أدتإلى تضخم إنتاجالألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

احمد فلاق، الطفل الجزائري و العاب الفيديو، دراسة في القيم و التغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر،ص**113 2008-2009** .

واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعفالإبداع، عارضات التحكم و كأنهاآلات تجاوزها الزمن و انهارت المبيعات ابتداءا من سنه 1983،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة وارنر نشاط عارضات التحكم اتاريلأحد مؤسسي صناعه أجهزة الكمبيوتر كومودور Commodore و فرع العاب الأقواسللمؤسسةاليابانية نامكو Namco في هذا الظرف بالذات بدأتالصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو لكن في نفس الفتر ةأعلنت نينتاندو Nintendo،وهي مؤسسه أنشئت في القرن التاسع عشر ومختص ة في صناع ة الألعابالورقية،أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم Nes ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو وفي ظرف اقل من ثلاثةأشهر أصبحت نيسNesمدللة اليابنيين، ويعود هذا النجاح إلىثلاثةأسباب رئيسية:

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
2. تكنولوجيا تسمح لني تاندو بالسيطرة على الألعابالمطورة على عارضات للتحكم وبالتالي ضمان النوعيةوأسلوب يتلاءم مع فئة 8 و 10 سنوات.
3. البطل المميز لنيس و هو ماريو MARIO، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارع ة غوريلا مجنونة دونكي كونغ DONKEY KONG،يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPHISTE شيجيرو ميامونو SHIGMIYAMOTO و جهاز رائد في صناعه الخيال بالعاب الفيديو[1]

- **المرحلةالثالثة:**

جرت هذه المرحلةأساسا في أوروبا والولايات المتحدةالأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عا ملةكومودور commodore و سنكلير SINCLAIR وامستراد AMSTRAD، وفي عامATARISتاري ا س ت1986 الذي سجل نقطةالذروة في هذه المرحلة،فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي

[1] احمد فلاق، المرجع السابق، ص **114**.

نوعيتها الرسمية (اليابانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط ،فللكثير من المصممين اليابانيين INFOGRAPHISTES المستقبليين والموسيقيين اظهر وا مهاراتهم من خلال العاب مثل اميغا AMIGA او اثاري ATARI A S.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي ظاهره الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابه ة) فس رعان م ا ص ارت هذه الآلات غير قادرة على المجراةالتقنيةوالمالية لعارضات التحكم الحقيقيةالقادمة من اليابان أو أمامأجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :بي سيpc او ابل apple و في سنه 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلاتإنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت يننتاندو فيأفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- المرحلةالرابعة:

توافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسده نينتندو وعبر سوبرنيسsuper nesوكذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي سيغا sega و تعد هذه المرحلةأيضا مرحله التطوير الألعاب عبر أجهزةالإعلامالآليpc، وظهور العاب المغامرة و الألغاز مثل ميست myst او سيفن كويست seven quist

وكذا العاب الأدوار مثل: فاينل فانتيزي final fantasy، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدا سيغا تفوق على ماريو.[1]

- **المرحلةالخامسة:**

[1] احمد فلاق، المرجع السابق، ص **115.**

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصالهذا الهدف : معالجة ال صور الثلاثيةالأبعاد في زمن الحقيقي الحاسب المتوازي مع المعالجةالمخصوصة processeursdédies واستعمال القرص الضوئي المضغوط cd-rom و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنت.

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني"sony بلعبته "بلاي ستيشنplay station"و ا ختتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و "نينتاندو" من أزال"سريفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم،كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو لاراكروفت lara croftالتي حققت أرقاما قياسية، وظهور العاب بعوالم بياني ة ايفركويست Everquist و التيما اونلاين ultima onlineوالعاب اف بي اس FBS ا لمتعددة اللاعبين وهي العاب الحركةالمركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أنالصورةالمشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ، ومن أمثلتها دومDoom ثم هالف لايف Half life،وتبقى نينتاندو الوحيدة في السوق عارضات التحكم التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي وتجاوز رقم أعمال العاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر سينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر .وحلقت عاليا وفي عام 2001 قام المضاربون الذين اخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدىإلىأزمة غير متوقعة في عالم الألعابالالكترونية والعاب الفيديو.

- **المرحلةالسادسة:**

بدأتالمرحلةالسادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي اس 2ps-2 و غياب كوب GAME CUBE و ايكس بوكس XBOX .[1]

[1]احمد فلاق، المرجع السابق،ص**116.**

- **المرحلةالسابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقةالثلاثة، وبدأت هذه المرحلة هذه المرحلة مع الدخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتادو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتادو دياس Nintendods، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستيشن المتنقلpcd والذي تم طرحه في الأسواقاليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مرض 2005 وصل جهاز سوني بي اس دس الى الأسواقالأمريكيةوعرضت الشركة في المؤتمر العالمي العاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلوس في ماي 2005 جهاز بلاي ستيشن3-3 Playstation الذي وصل الى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من العام 2005 جهازهاالجديد اكس بوكس360-360 xbox.

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام ، 2006في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورينإلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدواتالجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، بشكل شبه متوازي من قبل سوق برنامج الألعاب على عارضات التحكمفهذه المرحلة غالبا ما كانت قليله التقدير، لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانيةالإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي ،وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي ادخلها مطور والألعابالالكترونية، فاللعبةالالكترونية قطاع يعرفم وسمةٍ كبير ة في عملي ة تسويق العناوين وفي دور ة حيا ةالأجهزة، وهذه الظاهرةالأخيرةأخذت شكلا واضحا ،فقطاع العاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم، من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دور حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسةسوني SONY تمديد فترة حياة عارضت التحكم، من خلال تطوير عارضاتها : مثل تطوير بلاي ستيشن PLAYSTATION إلى بلايستيشن وان PS ONE و بلايستيشن تو PS2 إلى بلايستنشن PSXاكس.

تفرض عارضات التحكم نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت ، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر جزء من ميزات التسلية لدى العائلات في اكبر الأسواقالعالميةللألعاب الفيديو في الولايات المتحدةالأمريكيةن واليابان أوروبا، على حساب التسليات الأخرى،أوالألعابالالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.

لقد قفزت الألعابالإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة، جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى: كالموسيقى والأفلام،وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلىإقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل: شركةإلكترونيك ارتس المنتجة للعبة fifaالشهيرة لكرة القدم عوائدها 2,5مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخم ة في برمجة وتصميم الألعاب،بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

لقد تطورت الألعابالإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعابالالكتروني، التي أصبحت ذات أبعادثلاثة مثلا: في لعبةالشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجه ة شخصيات مستنسخ ة في كرة المضرب وكرة القدم ،حتى انه تم إنشاء متنزهات مجازيةحيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج، لعب البيسبول مقابل صور مستنسخ ة من الأبطال،او لعب الغولف في أجملالأمكنة في العالم و نزول المنحدرات و اصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا[1].

المطلب الثاني: أنواعالألعابالإلكترونية

احمد فلاق، المرجع السابق، ص **127.**

على غرار كل عمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا من التناق ض،فتعدد الحوامل support وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلىالزيادة في الأنواعالجزئيةالمنطوية تحت أنواعاعم، مما يؤدي إلى نوع من الخ لط والالتباس مع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحد ة منها خصائص معينة لدى اللاعب ، و تتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذهالأنواع:هي العاب الحركةوالألعابالإستراتيجية والعاب المحاكاة.

- **العاب الحركة:**

يتصادف ميلاد العاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات plateforme،أجدادالألعابالإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب ، وكان لها نجاح كبير على عارض ات التحكم،فلعبة بونغ pong التي اخترعت عام 1972تمثل أولى هذه الألعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كل ها نجاحا كبيرا مثل اوركويد Arkanoid التي صممت على شكل لعبة تدمير،أين يتوجب كسر حائط منالقرميد من خلال التصويب عبر مضرب ، وهو كرة ممثله على شكل مربع بسيط و كان ت متوفرة على ع ارضة التحكم الدائريةأتاريAtariوجاءت بعد ها لعبة تيتيرس Tetris وحديثا سلسلة باكمان Pacman،و سلسلة ماريو Mario، و ترتكز هذه الألعابالأربعة على التحكم في الحركة ، و تتميز بتزايد السرعة و المهارة ، و تتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب أكثر انتباها و ردة فعل سريعة،كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و إيجاد المسالك الأقل صعوبة ،أو تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط ،كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمربأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أوالانخفاض... الخ.

قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، و تستهدف الكثير من العاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالهاطفولية و شخصياتهامستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم ، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات

جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء في مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.

وتتقاسم العاب حركات أخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح "سرعة التنفيذ، والتحكم في مختلف أجهزة التحكم"، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، و يتعلق الأمر بالعاب المغامرات، والعاب القتال والعاب الرمي،وإذا ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعابالإستراتيجية، فان العاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلامأو روايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة،كإيجاد شخصية مختفية أوابطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة انقاد نفسه ، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته و مواجهة كل الأخطار، وتدمير كل الذين يقفون في طريقة، ومن بين أشهرالألعاب تومب رايدر Tomb Raider.

التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن للعبة بطلةوليس بطلا Iara Croft، فهي فتاة لا تتراجع أمامأيشيء، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا .[1]

- **العاب إستراتجية:**

تنقسم الألعابالإستراتيجية أو العاب التفكير إلى أربعةأنواع فرعية :

العاب المغامرات و التفكير Jeux Daventures-reflexion: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعابها المغامرات و الحركة ، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضرأو لا في الشاشة ، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح الألعاب فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال

[1] احمد فلاق،المرجع السابق،ص **105-106** .

اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، و يتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلأخرى. غير انه يركز كله على الواقعية و جمال الرسوم حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ل تقود اللا ع ب نحو تنفيذ المهمة .

فان أنواعالألعاب هذه تعتمد على التجربة الفردية وأيضا على تقديم قصة مميزة، و تعرفك في البداية على خلفية شخصيتك وتضع أمامك تحديات و الغاز لإنهائها و أماكن لتكتشفها كي تتمكن من الا ستمرار و التقدم في القصة .

- **العاب الإستراتيجية الاقتصادية Jeux de stratégie économique :**

و هي قريبة من التقمص ، طالما أنها تعيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة و بقائها ، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللا ع ب، و المجالات التي يتوجب تسيرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع ، تتطلب اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة و تسير مواردها الطبيعية و التجارة و الديموغرافيا ...الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسير، من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات و المالية و كذا التوترات الا جتماعية الواردة الحدوث، من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها ، فهي العاب يقوم فيها اللا ع ب بالتحكم باقتصاد مشروع ما بحسب اللعبة و يقوم بعمليات البناء و التوسعة و الإدارة للمجتمعات، و المشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من موارد ، و من بعض هذه المشاريع بناء المدن ، المتنزهات الترفيهية و شبكات القطار و الخطوط الجوية .

- **العاب الإستراتيجية العسكريةJeux de stratégie militaire:**

وهي العاب موجهة ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف فه ذه الألعاب تجعل من اللا ع ب وريثا لقائد عسكري، فمن اجل النجاح يجب عليه استغلال موارد و مقاطعات و أراضي و بناء

مباني عسكرية ، و تشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، و لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع ، أو الرد على تحركات الخصوم فهذه الألعاب ترتكز على حذر اللاعب ومهاراته و تخطيطه، لكي ينتصر في معظم هذه الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم .[1]

- **العاب المحاكاة :**

و تستوحي هذه الألعاب، إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع وهي بذلك اقرب من المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، و لكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه مثل: العاب محاكاة الطيران ، مثل فلايت سيمولاتور flight simulator من مايكرو سوفت، و التي تعتبر من بين أكثرالألعاب شهرة و الأقدمأيضا يتحكم،اللاعب بطائرة مدنية أو حربية من الداخل في العاب محاكاة الطائرات الحربيةن يقوم اللاعبأيضا بالتصويب و المشاركة في الصراع ، بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول و التحليق.

- **التسابق :**

أنواع العاب التسابق الفرعية عديدة و فيها يقود اللاعب المركبة في مضمار ضد المتسابقين الآخرين من الأنواع الفرعية : السيارات الرياضية الدراجات النارية من أشهر العاب التسابق السيارات لعبة غران تورزمو القطارات تحاكي المركبات و البيئات و العمليات التجارية المتعلقة بخطوط سكك الحديد من اشهر العاب هذا النوع مايكروسوفت ترينسميو ليتر

[1] احمد فلاق، المرجع السابق، ص **107 -108**,

- **صراع المركبات:**

في العاب صراع المركبات بالإضافةإلى التسابق يحتاج اللاعب إلى استخدام الأسلحة لكي يعرقل،أو يقضي على الخصوم ،تتيح معظم الألعاب مركبات مختلفة لكل منها نقطة قواها و ضعفها. [1]

- **العاب غير المصنفة:**

توجد برامج متعددة الوسائط و برامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الإستراتجية و التفكير أو العاب المحاكاة ، وفي مايلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول برامج اللعب التربوية Logiciels Ludo-éducatifs، التي تؤخذ صورة العاب مغامرة حقيقية فهي موجودة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما و تظهر عادة على شكل رسو م متحركة تفاعلية .

فالألغاز تشخيص قصة تضاهي أفضلالألعاب لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغازإذأن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير و الملاحظة جوهر النجاح فيها ، لكن لا يجب الخلط بينهما وبين برامج الدعم الدراسي فالكثير منها يطغى عليها اللعب و إضافةعبارات تربوية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير

وضمن نوع أخر من الصعب و ضع الأعمال الفنية التفاعلية ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة ، فبعض البرمجيات تتقاطع أوتتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف او دور العرض أين نجد الأصوات و مشاهد الفيديو و البناءات الفنية تتكيف مع تحركات او أصوات المتفرجين و في هذه الأقراصتأخذ الفارة مكان الجسم المشاهد ومن هنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السنيمائية قي علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب ان يظهر

[1] https://www.arageek.com اطلع عليه يوم 18جويلية على الساعة 14:15.

براعة في اكتشاف الثراء الشاعري في هذا الحامل بناء هذه الألعاب كلاسيكي حيث تستعيد قصصا للأطفال و حكايات شعبية اوقصصا أدبية معروفة و إذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من العاب المغامرات طالما إنالهدفالأساسي هو اكتشاف الأشياء المخفية في البوم افتراضي و تترك حيزا كبيرا للخيال وهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه و هذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار.

أما ورشات الإبداع Ateliers Créatifs المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم 5 و12عاما، فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذأنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال الى إبداعأنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم ستيفان ناتكينstéphane natkin، تصنيفا أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج فيالأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل او بآخر،أي بشكل مطابق او بشكل تركيبي بينهما، و على هذا الأساس فان هناك نوعان من العاب الفيديو:الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الالعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: و هي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا و هو الآلة، و ضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي العاب الحركة والعاب الإستراتجية بكل تفرعاتها و العاب المحاكاة.

الألعاب متعددة اللاعبين:وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين ، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا ،فإذاللألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية و السطحية ، فان البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين .

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية ، و هنا يلعب اللاعبون لوحدهم ضد جهاز الإعلامالآلي الكمبيوتر، او تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم ، او ضمن فريق ضد بعضهم البعض ، و العاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من اجل التغلب على آلة،أما العاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية او الألعاب الرياضية المندرجة ضمن العاب المحاكاة في التصنيف الأول، و يكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد ،فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة فاتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب و العلاقة بين اللاعب.[1]

المطلب الثالث: أسباب و دواعي ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية.

- عدم الوعي الكافي لدى الأهل بمخاطر هذه الألعاب والتدليل الزائد
- بعض المراهقين يلجئونإلى هذه الألعاب من اجل الهروب من الواقع الحقيقي بمشاكلهوهمومه إلى عالم الألعاب الافتراضي.
- يلجا بعض الأهل بسبب انشغالهم الدائم إلى هذه الألعابلإلهاءأولادهم والتخلص من إزعاجهم.
- حب التفاخر والتباهي بامتلاك أطفالهم الكثير من الأدواتالتكنولوجيةالحديثة وقدرتهم على التعامل معها بصورةسريعة.
- قد يكون من أسباب هذا الإدمان تقليد الأطفال للكبار والأبوين فهناك بعض الأهالي من مدمني هذه الألعابالالكترونية.
- حاله النشوةوالإحساسبالقوة التي يشعر بها الشخص في فضاء الألعابالإلكترونية.
- الانبهاروالإعجاب والاقتداء بالثقافات الأجنبية.[2]

---

[1] احمد فلاق، المرجع السابق، ص**110-111.**

[2] الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، دراسة دكتوراه، "ايجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

- وجود عنصر التشويق والتحدي الذي يدفع المراهق للتمادي في استخدام هذه الوسائل.
- عنصر الشد والجذب المتمثل في الألوانالبراقةالتي تلفت الانتباه.
- سهولةالاستخدام وتوافر الانترنت.
- نجاح الألعابالإلكترونية في قتل حالة الفراغ الذي قد يعاني منه الكثير من الأشخاص في فتره المراهقة.
- الاحترافية والتجديد والتحفيزالدائم الذي تتقنه شركات إنتاجالألعابالالكترونية.
- فشل الأسرة في التواصل الايجابي والفعال مع أطفالهم.
- طريقه تصميمها بحيث تجذب الطفل لأطول فتره ممكنه من خلال مراحل متتالية ومشوقه ورسومات كرتونيةمحببةللأطفال والمراهقين في هذه المراحل العمرية[1].

المطلب الرابع :ايجابيات الألعابالالكترونية

- الألعاب الالكترونية تستخدم كوسيلة فنية حيث أنالألعاب إلكترونية تساهم بشكل كبير في صياغة بعض الوسائط الفنية مثل الموسيقى والأفلام.
- تحسين المهارات والقدرات العقلية لدى المراهق.
- تنميه المهارات الذهنية مثل المهارات الإبداعيةو الابتكارية، كذلك تنمية المهارات الحسية مثل قوة الملاحظة وسرعة البديهة وكل هذه المهارات يمكن الاستفادة منها في الجوانب الحياتية.
- تنمية الذكاء والتشجيع على التفكير وتشغيل العقل.
- تساهم في التعليم و تزيد من الأداء المعرفي و تنمي قدراتهم المعرفية فهي تعتمد على الحروف والأرقام، كذلك يمكن أن تنمي لغتك من خلال الألعاب الالكترونية فاغلبها تكون بتعليمات باللغةالانجليزية وبالتالي تكررقراءة أهمالأشياء وتفهمها بأيلغةأخرى.

[1] https://www.hopeeg.com اطلع عليه يوم 20 جويلية على الساعة 15:00.

- العديد من الألعابالالكترونية تعتمد على أمورحقيقية تحاكي الواقع تقدم بصوره افتراضيةمثل الطيران، او قياده السيارات، او صيانتها، او تصميم الأزياء، ووضع الماكياج، وغيرها من الأفكار التي تساعد على قدرتهم لتعلم هذه المهارات من خلالها بعد ذلك.
- تعطي الفرصةللأطفال والمراهقين أن يتعاملوا مع التقنيات الحديثه مثل الانترنت.
- تمنح كل لاعب الفرصة ليكون قادة في اللعبة.
- تنمي القدرة على التحليل والتخطيط و حل المشكلات الغير المعتادة والمعقدة واتخاذ القرارات والاعتماد على الذات.
- تشجع الألعاب الالكترونية على القراءة بحيث يجذب الحوار القائم بين الشخصيات و الاعب فيقرا و ينمي مهارات القراءة الخاصة به.
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز.
- اعتياد الطفل أو المراهق على الإصرار على الفوز وتحقيق الهدف من خلال المحاولةوالخطأ.
- تقبل النصر أو الهزيمة.
- يعتاد الطفل أو المراهق الهدوء والسكينة و يبتعد عن الصراخ والفوضى.[1]

❖ سلبيات الألعاب الالكترونية:

- يطول الحديث عن ايجابيات وسلبيات وفوائد و أضرارالألعابالالكترونية، وخاصة فيالفترةالأخيرة حيث انه تم استبدال الألعابالتقليديةبالألعابالالكترونية، من تطبيقات علىالأجهزة الذكية .
- ومن أبرزها الهاتف الذكي من قبل الأطفال والمراهقين، وهذا الشيء لا باس به حيث أن العالم كله يميل الى تطبيق التكنولوجيا الرقمية في كافه مجالات الحياة.

فاطمةهمال: "الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة و تاثيرها على الطفل الجزائري"، مذكرة ماجيستر، قسم العلوم الانسانية، كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية، جامعة لخضر باتنة-الجزائر، **2011-2012**، الجزائر.

- يكاد لا يخلو أي بيت من أجهزة الهواتف الذكية، والتي غيرت مفهوم الألعاب لدى الأطفال والمراهقين كليا في السنوات الأخيرة، حيث أنالألعابالشعبيةالتقليديةأصبحت من الماضي، وغدت التطبيقات الذكية هي البديل الأسهلوالأوفروالأكثر متعة.
- ازداد عدد مستخدمي الألعابالالكترونيةنتيجة التقدم و التطور التقني حيث باتت هذه الألعاب تجذب الأطفال والمراهقين بالألوانوالأشكال،والرسومات والخيال، والمغامرات وأدى انتشارها إلى بروز دورها بوضوح في حياه المراهقين والأطفال، بل أنها لم تعد حكرا على الأطفال فحسب بل صارت ضمن اهتمامات المراهقين و الشباب، و تعدى ذلك في بعض الأحيان الى الكبار إلا انه يكثر انتقاد هذه الألعاب لأضرارها المختلفة على الطفل و المراهق جسديا و نفسيا عند استخدامه بشكل مفرط ، او من دون ضبط و تن ظيم من الوالدين.
- تفقد الطفل براءته و صدقه، و يصبح يميل للكذب على والديه، و أصدقاءه و كل المحيطين به .
- محاولة تقليد شخصيات الألعاب بكل تفاصيلها ، فنجد بعض المراهقين يحبون ارتداء أزياء تكون عليها رسومات هذه الشخصيات من اجل المتعة، والشعور بأنه يقوم بتقمص هذه الشخصية الكرتونية.
- حب السيطرة والتحكم والأنانية وحب الذات، وفرضأرائهم على من حولهم وعدم احترام الرأيالأخر.
- تدفع المراهقينإلى الانحراف مثلاالسرقة للحصول على الجهاز يتمكن من خلاله ممارسة هذه الألعابالالكترونية.
- يتأثر بعض الأشخاص بالمحتوى العنيف ، والذي تتضمنه بعض الألعابالالكترونيةالقتالية التي قد تؤثر بشكل سلبي على اللاعبين، فتميل تصرفاتهم الى العدوانية والعنف ومحاوله تطبيقها على ارض الواقع.
- التهور والاندفاع الذي تخلفهبعض الألعابالالكترونية: مثل العاب السرعةوالقيادةالمتهورة التي تنعكس فيما بعد على السلوك الواقعي في قياده السيارات الحقيقية.

- تعلم أمور النصب والاحتيال ،فيحتال على والديه ليأخذ منهما ما يحتاج إليه من أموالللإنفاق على هذه اللعبة.
- تعلم أساليب ارتكاب الجريمة، وفنونها وحيلها، والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، بسب العنف الذي تعرض الألعابالالكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوع من أنواعالتسلية الممتعة.
- قد تتسبب هذه الألعابالالكترونية في زرع بعض المعتقدات الخاطئةوأفكار غير صحيحة في عقول الأطفال والمراهقين، والتي تتعارض معالتربيةالصحيحة التي ينشا عليها الأبناء مع أبائهم لاختلاف الثقافات، وخاصةأن معظم هذه الألعابتأتي من بلدان أجنبيه تختلف فيها العادات ، والتقاليد ،و يمكن أن تسبب للطفل تشتت،أويتأثر بها بصورة كبيرة.
- التشويش الفكري بين العالم الافتراضي الوهمي المتوفر في الألعاب والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه.
- التأخر الدراسي وضعف ملحوظ في التحصيل العلمي .
- إثارة الرعب والخوف.
- التقصير في العبادات،وإهمال الواجبات، والمسؤوليات لقضاء معظم الوقت في اللعب الألعاب الالكترونية .
- تقوم الألعابالالكترونية بفكرتها الخبيثة بتحطيم الكثير من الأخلاقيات، التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله متذبذبا بسبب ما يتلقاه من والديه ومعلم به وما تظهر له الألعابالالكترونية. مما ينعكس بصورة او بأخرى في عقليه الطفل ، فبعض الألعاب تؤثر على العقيدة،والدين من خلال التشكيك في الله ، وتصوير المسلمين بصورة الارهابين.
- تؤدي إلى الانحلال الأخلاقي فبعض الألعابالالكترونية تحتوي على مشاهد مخلةبالآدابوألفاظ بذيئة.

- *الرغبة في البقاء على الشبكة واستخدام الانترنت طوال الوقت ، و في كل يوم بدون أيام راحة و هنا يصل المراهق الى مرحلة إدمان الانترنت.*
- *تفقد الإنسان الشعور بالوقت أثناء تصفح شبكه الانترنت ، ويكون ذلك على حساب العمل و المدرسة ، والحياةالعائلية، وهذا ما يؤدي إلى انهيار العلاقات ، والبقاء في المنزل لفترة طويلة بسبب فقدان الاتصالات الاجتماعية أو ما يسمى بالانغلاق الاجتماعي.*[1]
- *أما فيما يخص الأضرار الصحية تتمثل في ما يلي:*
- *اضطرابات النوم ويعود ذلك لسبب انفعالاتهم أثناء اللعب.*
- *إن مستخدمي جهاز الهاتف الذكي لممارسةالألعابالالكترونية، يمكن أنيتعرضوا الى عدد من الأعراضالمتصلةبالرؤية بسبب إجهاد العين، وتشمل:*
- *التعب البصري.*
- *عدم وضوح الرؤية او الرؤيةالمزدوجة.*
- *تشويش الرؤية بسبب شد ةالإضاءة التي تتعرض لها العين ، التي تؤدي إلى جفافها وذلك بسبب عدم إعطاءهاالراحةالكاملة،والكافية .*
- *حرقه ودمع العين.*
- *الصداع والتغيرات المتكررة في النظارات الطبية.*
- *كذلك مشاكل في العظام والعضلات بسبب الجلوس في نفس الموقع لفترات طويلة، وكذلك بسبب وضعيه الجلوس الغير صحيحة، وتشمل:*
- *التهاب الغشاء المفصلي .*

---

[1] بشير نمرود: "العاب الفديو و اثرها في الحد في ممارسة نشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا"، (**12-15**)القطاع العام، رسالة ماجيسيتر، معهد التربية البدنية و الرياضة، جامعة الجزائر، الجزائر، **2008**، ص**75.**

- تصلب في الأيدي.
- ألام الظهر،والرقبة وعدم الراحة.
- الزيادة في الحركة،أو ما يسمى فرط في الحركة، التي تتجاوز المعدلات الطبيعية فتصبح حالة مرضيه تصيب الطفل والمراهق ،والتي تسبب فشلا في حياتهبسبب قلة التركيز، واندفاعه المفرط، و الزائد وفرط الحركة هذا يصيب الذكور أكثر من الإناث بسبب طبيعةألعابهم.
- خدر وبرودة في اليدين، مما يستدعي الحاجةإلى تدليك اليدين، والمعصمين والذراع.
- والجدير بالذكر أن هذه السلبيات تصل إلىأعلى مستوياتها في ظل غياب رقابةالوالدين.[1]

[1]ا، د، عذاب طاهر الكناني: مرجع سبق ذكره، ص **354.**

الفصل الثاني:

المراهق و السلوك

المبحث الأول: مرحلة المراهقة و مميزاتها

المطلب الأول: أنواع مرحلة المراهقة

حتى نتعرض للموضوع بطريقة علمية منظمة ونعرض الجوانب المهمة المحيطة به سوف نقسم مرحلة المراهقة إلى ثلاث مراحل فرعية المرحلة الأولى هي المراهقة المبكرة تليها المراهقة المتوسطة و في النهاية تأتي المراهقة المتأخرة.

المرحلة المبكرة:

تبدأ مرحلة المراهقة المبكرة بظهور علامات البلوغ و التي قد تحدث بداية من التاسعة و حتى الرابعة عشر.

المرحلة المتوسطة : تتكون مرحلة المراهقة المتوسطة خلال السنوات بين الرابعة عشر و السابعة عشرة.[1]

المراهقة المتأخرة:

وهذه المرحلة تمتد من سن السابعة عشرة إلى العشرين حيث يصعب تحديد بدا المراهقة و نهايتها تحديدا دقيقا لأسباب عديدة فهي تختلف باختلاف التركيب الجسمي للأفراد و ما يتمتعون به من غذاء جيد وما يتعرضون له من أمراض كما أنها تختلف باختلاف العوامل البيئية و المناخية التي يحيا فيها الفرد فيقول بعض العلماء بان سكان المناطق الحارة أسرع في البلوغ من المناطق الباردة .

ويعد هذا النمو في حياة الحيوان البسيطة نموا فسيولوجيا فقط و يحدث حدوثا طبيعيا بحيث لا توجد مرحلة مراهقة متميزة ،أما عملية النمو في حياة الإنسان فهي أكثر تعقيدا بازدياد تعقد الحياة و الحضارة فالمراهق في الوقت الحاضر لا ينمو وينضج من الناحية الجسمية فقط بل من الناحية العقلية والانفعالية و الاجتماعية أيضا و لما كانت هذه الأنواع من النمو لا تحدث في وقت واحد فان المراهقة تمتد فترة طويلة فقد تجد الفتاة التي تراهق في سن الثانية العشرة أو الثالثة عشرة نفسها في حرج فترة من الزمن لان زميلاتها لم يبلغن ما بلغت من نضج ،فنموها السريع هذا يدفعها إلى البحث عن اتصالات اجتماعية أوسع مع من هم اكبر منها سنا، أو قد نجد الفتى الذي يعيش مع الكبار وينمو بينهم ويقضي وقته في القراءة والمناقشة انه قد وصل و هو في سن السادسة عشرة

[1] بول فان هيسويك: مرجع سبق ذكره، ص **11** .

إلى مستوى من النضج من الناحية العقلية. يفوق الراشد و المتوسط وهو مع ذلك لم ينضج بعد من الناحية الجسمية و الانفعالية فالنمو الذي يحدث ببساطةبالغة في صغار الحيوان و في أطفال أبناء المجتمعات البدائية الذين يتحملون أعباء الكبار و مسؤولياتهم عندما يبلغون مرحلة المراهقة، يحدث في أطفالنا على نحو تدريجي و يتسم بالتعقيد بحيث يتطلب ثمان سنوات تقريبا.[1]

المطلب الثاني: أشكال المراهقة و أنواع شخصية المراهق و علاقة الجسم بها

أشكال المراهقة :

المراهقة المتكيفة أو توافقية: يمتاز المراهقين في هذا الشكل بميلهم للهدوء النفسي و الإتزان الانفعالي والعلاقة الاجتماعية الإيجابية بالآخرين و حياته غنية بمجالات الخبرة و الاهتمامات العملية الواسعة التي يحقق عن طريقها ذاته، كما أن حياته المدرسية موفقة وغير مسرف في أحلام اليقظة أو غيرها من الاتجاهات السلبية وتكون خالية من المشاكل و الصعوبات.

المراهقة الانسحابية المنطوية:

ويكون المراهق في هذا الشكل ميالا إلى الكآبة و العزلة و الانطواء و النشاط الانطوائي

مثل قراءة الكتب و المذكرات الخاصة التي يدور اغلبها حول انفعالاته و نقده لما حوله من أساليب معاملة و غيرها، تنتابه هواجس كثيرة و أحلام يقظة تدور موضوعاتها حول حرمانه من الملابس و المأكل أو المركز المرموق فهو يحقق أمانيه و طموحاته من خلالها حيث يلجا فيها المراهق إلى الانسحاب من مجتمعه ويبقى منعزل و منغلق على مشاكله النفسية.

---

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري: سيكلوجية المراهقة و مشكلاتها، مؤسسة الوراق لنشر و التوزيع، عمان، الاردن، **2012**.

المراهقة العدوانية والمتمردة:

وتمثل هذا النوع من المراهقة ما يتسم به بعض المراهقين من تمرد و عدوان موجه ضد الأسرة و المدرسة ،بل لأي شكل من أشكال السلطة بل أحيانا ضد الذات و يهمل واجباته المدرسية بشكل كبير،و يقوم المراهقين بأعمال تخريبية وبمحاولات انتقامية و اختراع قصص المغامرات التي يحاول فيها إظهار قوته.

المراهقة المنحرفة:

ويكون المراهق في هذا النوع من المراهقة منحل أخلاقيا و منهار نفسيا ومنغمس في ألوان مختلفة من السلوك المنحرف كالإدمان على المخدرات،السرقة، تكوين عصابات، منحلة أخلاقيا.[1]

أنواع شخصية المراهق وعلاقة الجسم بها:

هناك سلسلة طويلة من المحاولات بذلت لفهم اتجاه العلاقة بين الجسم و العقل بحيث يمكن فهم الحياة العقلية من معرفة حالة الحياة الجسمية فمنذ ألفي عام تقريبا قام حكيم من حكماء الإغريق وهو جالينوس بوضع نظرية الأمزجة وكان قد سبقه ابقراط في ذكر أمزجة الجسم الأربعة الدم، البلغم، الصفراء، السوداء ولكن جالسون هو أول من ربط بين الفروق في الشخصية و الفروق في الأمزجة.

وقد ظلت نظرية الأمزجة المعروفة حافظة لكيانها مع تغيرات بسيطة جدا إلى أن جاء العصر الحديث حيث ظهرت نظريات متعددة الأنواع الشخصية بعض أصحاب هذه النظريات يرى أن يقسم الشخصيات إلى أنواعها بحسب السلوك الظاهر و بعضهم يرى أن يربطها بسرعة تأثر المجموع العصبي أو بطئه . و بعضهم يرى أن يربطها إلى حد ما بإفرازات الغدد و ممن غالوا في التحمس لهذا الرأي الأخير برمان (Berman) الذي قال إن كيمياء

[1] https://www.saaid.net ا اطلع عليه يوم 30 جويلية على الساعة 13:40.

الخلية هي بعينها كيمياء النفس و يتلخص رأيه في أن النواة الشخصية تكونها حالة المجموع العصبي و حالة الغدد الهرمونية (ذات الإفراز الداخلي) .

ونحن نميل إلى الاخذ بالرأي الذي يعتبر الحالة الجسمية كعامل من العوامل المتعددة التي تدخل في تلوين الشخصية باللون العام الذي يسمى عادة مزاجا (Temperament)

ومن الآراء التي كان لها دور كبير رأي كرت شمر الذي يربط بين صفات الشخصية والصفات الجسمية الظاهرة كأبعاد الجسم و النسب بينها و شكل العضلات و الجلد و العظم و الشعر و غير ذلك و قد قسم الناس إلى ثلاثة أنواع رئيسية و هي

الهزيل (The Asthiee) و الرياضي (The Asthletie) و السمين (The Pyknie)

النوع الأول وهو يشبه الثاني بدرجة اقل يميل إلى أن يكون هادئا، محافظا جادا، قليل الاجتماع بغيره، قليل التقلب بين حالة انفعالية و اخرى، و اما النوع الاخير فهو نوع صريح، يميل إلى المصادقة، مرح سريع التقلب بين حالة انفعالية و أخرى و نوع الشخصية الاولى يسميه كرت شمر بالمنطوي (Schizoid) اما النوع الثاني فيسميه بالمنبسط او المتقلب ((Cyeloid)الداهري صالح و آخرون 1999).[1]

المطلب الثالث: خصائص مرحلة المراهقة و متطلبات النمو

النمو الجسدي:

تمتد مرحلة المراهقة عبر عقد من الزمن حيث تبدأ من سن 12او11 سنة و تستمر حتى مطلع العشرينات من العمر وليس هناك معالم واضحة محددة لا لبدايتها ولا لنهايتها ،و لكن من المتعارف عليه إن المراهقة تبدأ مع

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري، مرجع سبق ذكره، ص **169-170**.

البلوغ و هي العملية التي تقود إلى القدرة على إلا نجاب فالتغيرات البيولوجية المصاحبة للبلوغ هي تنبأ بانتهاء مرحلة الطفولة وتعمل على سرعة نمو الطول و الوزن و التغير في نسب الجسد وشكله و **تحقيق النضج** الجنسي هي جزء من عملية نضج معقدة تبدأ حتى في مرحلة قبل الولادة و تستمر إلى مرحلة الرشد (Papalia, Olds, Feldman, 2001).[1]

يعتبر ستينبرغ (Steinberg, 2002) المظاهر الخمس التالية من خصائص مرحلة البلوغ:

تؤدي سرعة التغير في النمو إلى زيادة في الطول و الوزن .

يتضمن تطور الخصائص الجنسية الأولية تطورا إضافيا في الغدد التناسلية أو الغدد الجنسية أي الخصيتان لدى الذكور و المبيضان لدى الإناث.

تطور الخصائص الجنسية الثانوية ويتضمن تغيرات في الأعضاء التناسلية و الأثداء ونمو شعر العانة و الوجه و الجسد ونمو في الأعضاء الجنسية.

تغيرات في التكوين الجسدي خاصة في كمية وتوزيع الدهون و العضلات .

تغيرات في الجهازين الدوري و التنفسي مما يؤدي إلى زيادة القوة و تحمل الجهد البدني.

و ظاهرة التغير الجنسي التي تطرأ على المراهق وتعرف باسم عملية البلوغ وهي تنقسم إلى ثلاثة أقسام :

ما قبل البلوغ وتشمل الفترة التي تظهر فيها بشائر النمو الجنسي

[1] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **67**.

فترة البلوغ التي تتضح فيها التغيرات الجنسية و فيها تبدأ الغدد الجنسية بتأدية وظيفتها مع عدم النضج الكامل في العملية الجنسية .

ما بعد البلوغ وفي هذه الفترة تقوم الأعضاء التناسلية بوظيفتها كاملة.

إن بدايات و نهايات هذه الفترات تخضع لعوامل مختلفة تتصل بالجنس و البيئة و طبيعة الطفل نفسه، فقد أثبتت أبحاث كيوبتشك (Kubitsehek) إن حوالي 50% من الإناث ينضجن جنسيا فيما بين (15;5- 12;5) عاما بينما ينضج الذكور جنسيا فيما بين (15;5 14;5) عاما، ومعنى هذا أن اختلاف الجنس عامل من العوامل التي تساعد في التبكير على البلوغ فالبنت تصل إلى نضجها الجنسي قبل الصبي بفترة تبلع العام تقريبا .

تحدث التغيرات الجسدية المرتبطة بالمراهقة عندما يبدأ الدماغ بإعطاء أوامر للغدد الصماء لزيادة إنتاج الهرمونات Hormones، و التي هي عبارة عن رسائل كيميائية تتدفق في مجرى الدم و تؤثر في عمل الخلايا. وليس معروفا لغاية الآن على وجه الدقة السبب الذي يؤدي إلى استشارة الدماغ للقيام بذلك. و لكن من المؤكد إن الأمر ينجم عن التفاعل بين العوامل الوراثية و البيئية مثل التغذية و التوتر. ومهما كان السبب الكامن من خلف هذا الحدث فان الهيبوتلاموس Hypothalamus منطقة صغيرة في الدماغ الأمامي بحجم البلية و هو مركز الضغط للدوافع و الانفعالات في الدماغ ينظم عملياتمثل الأكل و الشرب و الإنتاج الهرموني و الدورة الشهرية و الحمل و السلوك الجنسي (Rice and Dolgin, 2005).[1]

التغيرات الهرمونية:

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري: مرجع سبق ذكره، ص **34**.

إن التغيرات الهرمونية المعقدة التي تشكل الأساس للبلوغ تحدث تدريجيا في حوالي السنة الثامنة أو التاسعة من العمر حيث يؤدي التزايد في إفرازات هرمون النمو Growth Hormone (CH) و الثيروكسين Thyroxin إلى زيادة كبيرة في حجم الجسد و نضج الهيكل العظمي .

النضج الجنسي محكوم بالهرمونات الجنسية و مع أن الاستروجين Estrogens يعتبر هرمونا أنثويا و الاندروجين Androgens هرمونا ذكريا إلا أن كلا النوعين موجود لدى الجنسين و لكن بمقادير مختلفة .

فالاندروجين يؤدي إلى نمو العضلات و شعر الوجه و الجسد و الخصائص الذكرية الأخرى أما الاستروجين الذي يفرز المبايض لدى البنت فيعمل على نمو التذيين و الرحم و المهبل وياخد الجسد النسب الأنثوية في التكوين و إلى تراكم الدهون كذلك يساعد في تنظيم حدوث الدورة الشهرية وهرمون الادرينال اندروجين Adrenal Androgens الذي تفرزه الغدة الادرينالية الموجودة فوق كل من الكليتين يؤثر في النمو السريع للطول لدى البنات و لهذه الهرمونات تأثير ضئيل على الأولاد لان خصائصه الجسدية تتأثر بشكل رئيسي بالاندروجين (Berk, 1998)[1].

و يتصل بعملية البلوغ الجنسي ناحيتان :نمو الخصائص الجنسية و الثانوية

ويقصد بالخصائص الأولية أعضاء الجهاز التناسلي أن هذه الأعضاء تكون صغيرة الحجم في فترة الطفولة كما أنها تعجز على القيام بوظيفتها من حيث القدرة على إفراز الحيوانات المنوية و البويضات وعندما تحل مرحلة

[1] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **68**.

البلوغ يلاحظ انه يطرأ على هذه الأعضاء تغيير في الحجم و تصبح في نهاية الأمر فعالة وظيفيا لدى الأولاد و البنات [1]

أما عن نمو الخصائص الجنسية الثانوية فتاخد المظاهر التالية: و التي تتضمن نمو التديين و الغدد العرقية و الغدد الذهنية و عضلات الحنجرة و على الرغم من إن تسلل الحوادث متماثل تقريبا بالنسبة للصبيان و البنات فإنها تختلف في التفاصيل اختلافا ذا دلالة (الكايند و واينر، 1996).

نمو الخصائص الجنسية الثانوية عند الذكور يتضمن نمو شعر الذقن و النمو العضلي و اتساع الكتفين و الصدر و التغيرات الأخرى في شكل الجسد وخشونة الصوت (الكايند و واينر، 1996). و Rice and Dolgin, (2005)[2].

النمو المعرفي:

تمثل التغيرات في الإدراك او التفكير المجموعة الثانية من التغيرات الرئيسية التي تحدث خلال مرحلة المراهقة يمر الفرد في فترة المراهقة بتغيرات معرفية واسعة كتلك التي حدثت على البعد البيولوجي السابق و الذي تضمن تغيرات البلوغ و انتقال المراهق الى ممارسة ادوار اجتماعية جديدة و التغيرات على البعد المعرفي تنبا بحدوث تطور في أشكال التفكير لها اهمية كبيرة على نمو المراهق و سلوكه فالمراهق يستطيع التخطيط لمستقبله يتخيل المستحيل يدرك المعاني المتعددة للكلمات و المواقف يفهم الاختلافات الدقيقة ويتابع مناقشة فلسفية و يستجيب لسؤال بسيط بإجابة مناسبة (Cobb, 2001) بالإضافة الى انه يعرف اكتر من الأطفال ولديه الفرص لاكتساب المزيد من المعلومات الا انه ايضا يفكر بطرق اكتر تقدما و فعالية.

---

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري: مرجع سبق ذكره، ص **35**.

[2] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **69-70.**

يحدث تغير هام على التفكير في مرحلة المراهقة حيث ينتقل المراهقون الى مستويات لا يستطيع الأطفال بلوغها فالمراهقون يستطيعون التفكير بأشياء غير موجودة إطلاقا و يستطيعون التفكير بالممكن و الواقع ويصبح تفكيرهم منطقيا وواقعيا ولا يعني هذا إن المراهقين دائما منطقين و إن الأطفال ليسو كذلك ا وان الأطفال لا ياخدون بعين الاعتبار الاحتمالات أبدا و الواقع أيضا و إنما بإمكان المراهقين تنفيذ ذلك بيسر و سهولة أعلى ويتسم التفكير في مرحلة المراهقة بالخصائص التالية :

التفكير بالمفاهيم المجردة Thinking About Abstract Concepts:

لو سئل المراهقون السؤال التالي ما وجه الشبه بين الحصان و السمكة الذهبية فقد يقدمون العديد من الإجابات من قبيل إن كليهما حيوانات كل منهما يجب ان يأكل ليعيش كل منهما ياخد الأكسجين و يطلق ثاني أكسيد الكربون بينما لو وجه هذا السؤال للأطفال فقد تراهم يحدقون بالسائل وقد تسمع لسان حالهم يقول ما هذا السؤال السخيف ؟ ولن يحاولوا في أي حال من الأحوال التفكير بأية تشابهات فلماذا تختلف استجاباتهم عن استجابات المراهقين على هذا النحو يميل الأطفال إلى التفكير في الأشياء بلغة الخصائص المادية وحدها و بذلك لن يستطيعوا الخوض بما هو أعمق من الخصائص المادية للسمك و الأحصنة و بذلك يبقى السمك عالما بعيدا عن الأحصنة بينما يستطيع المراهقون التفكير في الأشياء كجزء من فئات و يستطيعون التفكير بطرق لتصنيف هذه الفئات على سبيل المثال يستطيع المراهق ان يقول كلاهما حيوانات و الحيوانات يمكن ان تكون حيوانات مائية او برية (Cobb, 2001).

إن قدرة المراهق على التفكير المجرد تمكنه من استخدام التحليل و العمليات المنطقية المتقدمة في المواضيع الاجتماعية و الايدو لو جية و يمكن ملاحظة ذلك بوضوح في تزايد براعة و ولع المراهق في التفكير في العلاقات

الاجتماعية و السياسية و الفلسفة و الدين و القضايا الأخلاقية و التي تتضمن مفاهيم مجردة مثل الصداقة و العقيدة و الديمقراطية و العدالة و الأمانة[1].(Steinberg, 2002)

التفكير بالاحتمالات :Thinking About Possibilities

يرتبط التفكير المجرد بخاصية اخرى في مجال تفكير المراهقين وهي التفكير الافتراضي يستطيع المراهقون تدوير المشكلة في اذهانهم وحتى يتوصلو الى بدائل يمكن تبنيها عندها فقط يبداون بالعمل و باختبار كل احتمال ليتوصولو الى الحل الممكن استخدامه و القدرة على تخيل الممكن بدلا من التفكير بالواقع فقط يمكن المراهقين من التفكير الافتراضي

عندما يتمكن المراهق من التفكير المجرد فانه يستطيع التحرر من البيئة و الظروف المباشرة و بالتالي يستطيع التفكير في الاحتمالات الممكنة و مقارنة الواقع بما يمكن ان يكون عليه او بما لم يحدث ابدا (Craig, 1989).

إن قدرة المراهق على التفكير المنظم بلغة الاحتمالات الممكنة تصبح سهلة الاستخدام في العديد من المواقف العلمية و حل المشكلة المنطقي فعلى سبيل المثال فان دراسة الرياضيات (الجبر و الهندسة و علم المثلثات) في المرحلة الثانوية يتطلب قدرة على التفكير المجرد او الصياغة النظرية الا أن استخدام المراهقين لهذا النوع من التفكير ليس مقصورا على الحالات العلمية فقط و انما يمكن ملاحظته في أنماط مناقشاتهم المختلفة و التي تنضج فيها قدرتهم على التخيل، و بالتالي التنبؤ بردود فعل الشخص المقابل، و يكون بإمكانهم التصدي له بالمناقشة او بسلسلة من الحوارات المناسبة . وفي هذا المجال يشير الكثير من الآباء الى ان أطفالهم اصبحو مولعين بالجدل

المرجع نفسه، ص**89-90**.

خلال المراهقة و لكن الذي يحدث بالفعل ان اطفالهم قد اصبحو افضل في الحوار او الجدل فالمراهق لا يقبل وجهة نظر الاخرين دون ان يتحقق منها (Steinberg, 2002).

ان قدرة الاطفال التفكير الافتراضي محدودة توجد لديهم صعوبة بالغة في الا ستنتاج فعلى سبيل المثال توجد لديهم صعوبة بالغة للاستنتاج من مقدمات تتناقض مع الواقع او مع معتقداتهم فعلى سبيل المثال، عندما نقول للطفل: اذا كانت الكلاب اكبر من الفيلة و الفيلة اكبر من الفئران اذا الكلاب اكبر من الفئران. ان الاطفال دون سن العاشرة يعتبرون هذا القول هراء لان العلاقات التي تم التحدث عنها غير موجودة في واقع الحياة الحقيقية(Berk,1998) .

ترتبط قدرة المراهقين على التفكير بالاحتمالات بتطور التفكير الاستنتاجي Deductive وهو نوع من التفكير المنطقي يتوصل الفرد خلاله الى استنتاجات من مجموعة من المقدمات العامة المطروحة كما في المثال السابق . كما يستطيع المراهق استخدام التفكير الاستقرائي Inductive بالمقابل، حيث يتوصل من خلاله الى الاستنتاجات بالاستناد الى البيانات المتراكمة لديه.

فتطور التفكير الاستدلالي يرتبط بانبثاق التفكير الافتراضي حيث يحتاج هذا النمط من التفكير الى رؤية ما يكمن خلف الملاحظة المباشرة و استخدام التفكير المنطقي للتنبؤ بالاحتمالات الممكنة و هذه القدرة على التفكير الافتراضي تشكل اداة فعالة جدا حيث تساعد على التخطيط المستقبلي و تقدير النتائج المستقبلية المترتبة على السلوك و القدرة على التوصل إلى حلول بديلة، ولكنها تعتمد على القدرة عل التفكير الافتراضي بفعالية (Steinberg, 2002).

التفكير ب التفكير Thinking About Thinking:

هناك انجاز تالث هام في القدرة المعرفية ايضا لدى المراهقين يتعلق بالتفكير حول التفكير ذاته، وهي العملية التي يشار اليها بما وراء التفكير او تحليل التفكير Metacognition و تتضمن مراقبة الفرد لنشاطه المعرفي خلال عملية التفكير، كان يستخدم إستراتيجية معينة لتذكر شيئ ما، او عندما يثني على استيعابه او فهمه لشيئ يقراه . ولا يتمكن المراهقون فقط من ادارة تفكيرهم و توجيهه بالمقارنة مع الاطفال، و انما باستطاعتهم ايضا تفسير العمليات التي استخدموها في تفاعلهم مع الاخرين (Steinberg, 2002) و بذلك يتعلم المراهقون اختيار تفكيرهم و تغييره عن قصد على سبيل المثال :قد يراجعون عددا من الحقائق حتى يتمكنوا من حفضها او قد يحذرون أنفسهم داخليا من عدم التسرع في الوصول الى استنتاجات بدون أدلة مناسبة و مقنعة Craig, (1989).

التفكير المتعدد الأبعاد Thinking in Multiple Dimensions:

التغير الرابع في طريقة تفكير المراهقين يتعلق بالقدرة على التفكير بأسلوب متعدد الأبعاد فالأطفال يركزون عادة على بعد واحد لا شيء في نفس الوقت، بينما يستطيع المراهقون رؤية الأشياء من خلال عدسات أكثر تعقيدا. و القدرة على التفكير المتعدد الأبعاد توجد في عدد من المواقف، فمن الواضح ان المراهق يستطيع إن يعطي إجابات أكثر إسهابا من الأطفال مثل كيف توثر الحروب على الإنسان فالإجابة على هذا السؤال تتطلب التفكير في العديد من الأبعاد المختلفة، و مظهر أخر من مظاهر هذا النوع من التفكير يتعلق بتطور استيعاب المواقف الساخرة لدى المراهقين، و التي تتطلب القدرة على فهم معنى العبارات التي يريد أن يوصلها المتحدث من خلال الإلمام بين ما يقوله هذا المتحدث و الكيفية يتحدث بها، و السياق التي تقال فيه العبارات . ويستمتع المراهقون بهذه القدرة الجديدة التي تطورت لديهم و يستخدمونها و يقدرون قيمتها (Steinberg,2002).

النسبية Relativism :

المظهر الأخير لتفكير المراهقين يتعلق بالكيفية التي ينظرون بها الى الأشياء : فبينما يرى الأطفال الأمور بمنظور مطلق ابيض و ا سود. فان المراهقين على العكس من ذلك

يرون الأشياء على اعتبار على إنها نسبية . من المرجح أن يتحققوا من تأكيدات الآخرين، و من غير المحتمل أن يقبلوا الوقائع لحقائق مطلقة . وقد تزيد هذه النسبية سخط الوالدين على نحو خاص، حيث يشعرون و كان أطفالهم المراهقين يتساءلون عن كل شيء لأجل الجدل فقط، و تنشا بعض الصعوبات عادة فعلى سبيل المثال عندما يبدأ المراهقون بالنظر الى قيم الوالدين التي كانوا يعتبرونها في السابق قيما مطلقة، على إنها نسبية الآن . إن اعتقاد المراهقين بان كل شيء نسبي قد يؤدي لان تسيطر عليهم النزعة لشك الى حد كبير، و لاكن لمجرد أن يبدأ المراهقون بالشك بحقيقة معتقداتهم السابقة قد يساورهم الإحساس بان كل شيء عرضة لشك ا وان لا معرفة موثوق بها تماما . و يرى بعض المنظرين إن المراهقين يمرون بمثل هذه الفترة من الشك المتطرف في طريقتهم للوصول الى فهم أكثر تطورا للمعرفة المعقدة (Steinberg, 2002) .[1]

النمو الانفعالي و الاجتماعي :

يتميز النمو الانفعالي بمجموعة من الخصائص الانفعالية في مرحلة المراهقة:

إن انفعالات المراهق تختلف في نواحي كثيرة عن انفعالات الطفل وكذلك الشاب ويشمل هذا الاختلاف النواحي الآتية:

[1] المرجع نفسه، ص90-94.

تمتاز الفترة الأولى من مرحلة المراهقة بأنها فترة انفعالات عنيفة اذ نجد المراهق في هذه السنوات يتسم بالأنانية و تقلب المزاج و الحساسية المفرطة و سرعة الغضب فنجده يثور لأتفه الأسباب، شانه في ذلك شان الأطفال الصغار، و مرجع هذه الظاهرة الى النمو الجسمي السريع و التغيرات المفاجئة التي تصحب البلوغ .

و هناك ميزة أخرى تتصل بانفعالات المراهق في أوائل مرحلة المراهقة و هي انه إذا أثير او اغضب، لا يستطيع التحكم في المظاهر الخارجية لحالته الانفعالية: فهو يصرخ و يعص ويرفس و يدفع الأشياء، و يلقي بأطباق الطعام و أكواب الماء على الأرض...الخ.

و الظاهرة نفسها تبدو عليه عندما يشعر بالفرح، فانه يقوم بحركات لا تدل على الاتزان الانفعالي. حيث نجده أثناء حالة سروره يشد رباط الرقبة في حركات هستيرية، او يقف على ساق واحدة.

يتعرض بعض المراهقين لحالات من اليأس والقنوط و الحزن و الآلام النفسية نتيجة لما يلاقونه من إحباط (Fustration) وينشا عن هذا الإحباط انفعالات متضاربة و عواطف جامحة تدفع بعضهم الى التفكير في الانتحار.

تتميز هذه المرحلة في الوقت ذاته بتكوين بعض العواطف الشخصية، عواطف نحو تأكيد الذات فكلما اخذ المراهق في النمو بدا على سلوكه الرغبة في تأكيد الذات فانالمراهق في منتصف مرحلة المراهقة يسعى أن يكون له مركز بين جماعته، و لأجل أن تعترف تلك الجماعة بشخصيته فانه يميل دائما إلى القيام بأعمال تلفت النظر إليه ووسائله في ذلك متعددة يقوم بالاعتناء بالنفس و العناية بالملبس فيراقب مظهره الخارجي باستمرار ويهتم به بشكل كبير ،الداهري(صالح،2007) .

وطريقة الكلام فيحاول التصنع في طريقة كلامه و ضحكته و مشيته او يقحم نفسه في مناقشات تكون فوق مستواه و يطيل الجدل فيما يكون بعيدا كل البعد عن خبراته و هو لا يفعل ذلك عن عقيدة بل حبا في المجادلة فهو في نظر نفسه لم يعد بعد الطفل الذي يطيع و لا يباح له إن يتكلم او يسمع دون ان يكون له حق ابداء الرأي.

و هكذا نرى أن المراهق يختلف عن الطفل في انه لا توجد لدية عواطف جمعية ان الطفل في المدرسة الابتدائية يميل الى الانتظام و الى الولاء للمدرسة او الاسرة او الجماعة التي ينتمي اليها بعكس المراهق فانه كثيرا ما يثور على الاسرة و المدرسة و كذلك المجتمع.

يبدو ان المراهق في الطور الاخير لهذه المرحلة يبدا في تكوين عواطف نحو الاشياء الجميلة نجده يحب الطبيعة و يتعشقها و يعبر عن تلك الظاهرة بالرومنسية و بجانب ذلك فانه يبدا في تكوين بعض العواطف المجردة التي تدور حول موضوعات معنوية كالتضحية و الدفاع عن الضعيف و المحروم.[1]

يميل المراهق في السنوات الأولى من المراهقة الى مسايرة المجموعة التي ينتمي إليها، فهو يحاول جاهدا ان يظهر بمظهرهم كما انه يتصرف كما يتصرفون و يفعل كما يفعلون.

و تتميز هذه المسايرة بالصراحة التامة و الإخلاص . ثم نلاحظ بالتدريج ان الرغبة في الاندماج مع المجموعة، و مسايرة أفرادها مسايرة عمياء تقل شيئا فشيئا، و يحل محل هذا الشعور اتجاه آخر يقوم على أساس من تأكيد الذات، و الرغبة في الاعتراف به كفرد يعمل وسط جماعة و يرجع ذلك الى وعيه الاجتماعي، و نضجه العقلي و ما يصاحب ذلك من زيادة في خبراته. و السبب الذي يدعو المراهق الى الانسجام في الجماعة التي ينتمي إليها في أول مرحلة المراهقة، محاولته تجنب كل ما يؤدي الى إثارة النزاع بينه و بين أفراد هذه الجماعة، و هو إذ يفعل

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري: مرجع سبق ذكره، ص **46-47**.

ذلك يرى أن أي نزاع بينه و بينهم، يعتبر في منزلة ثانوية بالنسبة للنزاع الأكبر الذي يقوم بينه وبين السلطة المدرسية و الوالدية ومن ثم يكون في احترامه لرأي (شلته) و إخلاصه لهم و خضوعه لأفكارهم، نوع من تخفيف الشعور بالإثم عن عدم طاعته لوالديه و مدرسيه.

يشعر المراهق في السنوات الأخيرة لمرحلة المراهقة أن عليه مسؤوليات نحوى الجماعة أو الجماعات التي ينتمي إليها، و هو لذلك يحاول جهد استطاعته أن يقوم ببعض الخدمات و الإصلاحات بغية النهوض بأفراد تلك الجماعة، إلا انه في الوقت ذاته لا يجد تقديرا من الجماعة لآرائه، و هنا يأخذ في الاعتقاد أن الجماعة إنما تريد أن تحطم عبقريته. إن تكرار هذه الصدمات و ما يصاحبها من شعور بالفشل، يجعله لا يرغب في القيام بأي محاولات جديدة للنهوض بذلك المجتمع الصغير الذي يتعامل معه، ثم بالتدريج نلاحظ ان الشعور يزداد شدة حتى ينتقل من المجتمعات الصغيرة الى المجتمع العام [1].

ميل المراهق الى النقد و الرغبة في الإصلاح:

من الشائع في فترة المراهقة إن تجد المراهق يبحث في أخطاء الآخرين مع ميل الى نقد تصرفات الغير . ولا يتخذ هذا النقد شكلا سلبيا، بل يكون في بعض الأحيان مصحوبا باقتراحات عملية في الإصلاح، و لا يقتصر هذا الميل على جماعة معينة من الناس او هيئة من الهيئات التي يتعامل معها، بل نجد أن روح النقد شاملة، فهي ضد الاسرة و المدرسة و المجتمع بصفة عامة . لان هذه الهيئات جميعا تكون مصدر ضيق للمراهق، فهو لذلك يتوانى عن نقدها لعله يصل الى إصلاحها، و في حالة ما تعذر عليه ذلك يزداد ضيقه، و قد يشتد بذلك نقده و قد ينطوي على نفسه يائسا من الوصول الى مرابه.

---

[1] المرجع نفسه، ص**52-53**.

وان أول ما يوجهه المراهق من نقد يكون نحوى والديه، و ينصب هذا النقد بصفة مبدئية على مظهر الوالدين من حيث الملبس و السلوك و طريقة تربيتهما لإخوته الصغار، ا ن أي شيء في والديه لا يطابق أباء أو أمهات أصدقائه، أو لا يطابق المستويات التي يراها في السينما أو التي يقرا عنها في الكتب و المجلات، يسبب له الكثير من الضيق الذي يدفعه الى نقدهم، و اذ لم يؤدي هذا النقد الى اي تغيير يبتغيه، نجده يشتد في نقده لهم و قد يصل هذا النقد الى الاحتجاج الشديد.

ويوجه النقد أحيانا الى ثقافة الوالدين، و لهجتهم في الكلام و عملهم فان هذه الأمور تشعر المراهق بالخجل و قد اقتبس الأستاذ عبد المنعم المليجي في كتابه النمو النفسي بعض الفقرات من كتاب الأيام لدكتور طه حسين استنتج منها كيف ان المراهق يثور و يتمرد على مهنة الأب و كذلك ما يعتنقه الأب من عقائد و يخضع له من تقاليد

كما ينصب نقده كذلك على المنزل، من حيث موقعه و أثاثه و تنظيم هذا الأثاث، و الطعام و طريقة طهيه و مواعيد الأكل ... الخ. و هو لكل ذلك يشعر بالخجل و يرفض أن يدعو احد أصدقائه، الى منزله لئلا يطلع على أمور لا تروقه.

الرغبة في مساعدة الآخرين:

كلما زادت خبرة المراهق زاد وعيه لمشكلات المجتمع الاجتماعية : سوء توزيع الثورة، الفقر و الضغط على الضعفاء.

ونتيجة لكل ذلك يصبح لديه اتجاها إنسانيا، نحو الآخرين ويتدرج شعوره هذا الى المجتمع و نظمه، فينظر إليه نظرة فاحصة و لا يصل المراهق الى هذه الدرجة الا في مرحلة متأخرة من المراهقة حيث يكون قد حقق قدرا من

النضج العقلي وبلغ قسطا من الثقافة . فان عدم رضاء المراهق عن النظم السائدة في الدولة يجعله يقوم بدور ايجابي في مساعدة الآخرين دون النظر الى أن هؤلاء تربطهم به رابطة صداقة او معرفة و قد يحدث في كثير من الأحيان أن يفترض نفسه في مركزهم فيتخيل انه يعاني من نفس الأسباب التي تسبب لهم الشقاء، فهو في كل هذا يشعر بشعورهم و يتألم لألمهم و هذا الشعور يدفعه الى الاشتراك في أعمال البر و في المؤسسات الاجتماعية التي ترعى الفقراء و المحتاجين و المرضى .[1]

اختيار الأصدقاء:

يصر المراهق على اختيار أصدقائه بنفسه، دون توجيه من الكبار و يرفض أي تدخل من والديه في ذلك الموضوع، و كل ما يريده المراهق من صديقه أن يكون قادرا على فهمه و يظهر له من الود و الحنان ما يساعده على التغلب على حالات الضيق، و عدم الاستقرار التي تؤرقه من وقت لآخر، و قد يحدث في بعض الأحيان ان يكون هذا الصديق اكبر منه سنا و يشترط في هؤلاء الأشخاص ألا يكون لهم عليه سلطة مباشرة، و تكون علاقة المراهق بهم قائمة على الود و الاحترام، و من ثم يجد جوا طليقا حرا يتحدث فيه عن متاعبه و رغباته دون تكلف، و قد يحدث بجانب ذلك أن يختار المراهق نوعا آخر من الأصدقاء تربطه بهم عوامل مشتركة، فالرياضي يفضل صاحبه الرياضي، و المجد الدؤوب على العمل، يختار عادة من الأصدقاء من يشترك معه في هذه الصفات ... الخ.

إن الصدقات التي يكونها الفتى او الفتاة المراهقة تكون أكثر دواما من الصداقات التي تتكون في مرحلة الطفولة، فان أساس اختيار الأصدقاء في مرحلة الطفولة يقوم على أنهم رفاق في اللعب بعكس الصدقات التي تتكون في مرحلة المراهقة فهي تقوم على أسس متنوعة منها ما يتصل بالميول او القدرة و المهارات.

---

[1] المرجع نفسه، ص58-59.

ونلاحظ انه في الفترة الأخيرة من المراهقة يميل المراهق الى اختيار أصدقاءه من الجنس الآخر، كما يميل الى قضاء وقت أطول معهن (الداهري، صالح، 2005.)

الميل الى الزعامة:

إن الزعيم او القائد هو ذلك الشخص الذي يستطيع أن يكون له أتباع نتيجة تأثيره عليهم فكل أنواع النشاط و الميول في مرحلة المراهقة مختلفة، و متعددة و كل ناحية من هذه النواحي تحتاج الى زعيم تتوفر فيه شروط خاصة وجب أن توجد انواع مختلفة من الزعامات في هذه المرحلة:

زعامة اجتماعية.

زعامة ذهنية.

زعامة رياضية.

و لا شك أن لكل نوع من هذه الزعامات، صفات خاصة تميزها عن غيرها، فالزعيم الذهني، يمتاز بكونه يحصل على درجات عالية في علومه المدرسية، و في اختبارات الذكاء كما تتصل ميوله بالتحصيل و المعرفة لان ذالك يساعده على توجيه تلك المجموعة و إصدار القرارات.

بينما الزعيم الاجتماعي، يميل الى العناية بملبسه و مظهره الخارجي، و قدرته على التعامل مع الناس.

أما بالنسبة للزعيم الرياضي، يتسم بخصائص جسمية تتصل بالوزن و الطول و الصوت، و القوة او لقد أثبتت أبحاث (بارتردج و دنكرلي) انه توجد خصائص أخرى لازمة لتكوين الزعامة في مرحلة المراهقة تتمثل في :

المركز الاجتماعي، له اثر كبير في اختيار الزعماء، فأمثال هؤلاء يعيشون في عائلات لها من المسائل ما يمكنهم من اكتساب خبرات لا تتوفر في كل بيئة، و تكون أمثال هذه الخبرات من العوامل التي تساعد على ظهورهم.

خصائص تتصل في الشخصية و من أهم السمات التي يجعل شخصية الزعيم محبوبة ما يلي:

فرديته، و اعتماده على نفسه،و قدرته على إصدار الأحكام. (الظاهري صالح 2001) .

كذلك هي فترة متميزة يملؤها الأمل و الحرية، و مرحلة تتميز بالطاقة العالية و الحماس و الإبداع[1].

النضال من اجل الاستقلال:

إن تطور قابلية الاعتماد على الذات، او الاستقلالية متطلبات أساسية و هامة لبناء الهوية المتكاملة لدى معظم المراهقين، و لان المراهقين يقضون الكثير من وقتهم بعيدين عن إشراف الوالدين فلابد لهم من أن يتعلموا كيفية اتحاد القرارات الذاتية بشان مدى واسع من المهام الاجتماعية، و الأكاديمية .(Schiamberg, 1988)

إن انشغال المراهقين بالاستقلال ينبع في جزء من نموهم العقلي و الجسدي، و من توقعات الآخرين منهم في الجزء الآخر، و عند بلوغ سن الخامسة او السادسة عشرة يصل اليافعون الى معظم طول الراشد و يقتربون من ذروة قدراتهم العقلية. إنهم قادرون على التماسك و قد اختزنوا معرفة كبيرة عن العالم حولهم كراشدين، و يشعرون بكثير من الرضا في ممارسة قدراتهم و محاولتهم القيام بادوار بحجم ادوار الراشدين (الكايند و واينر، 1996.)

إن التغيرات الجسدية المصاحبة للبلوغ تؤدي لان يصبح مظهر المراهق مشابها لمظهر الراشد كل هذه تستثير الرغبة في تطوير خاصية الاعتماد على الذات و الاستقلال عن الوالدين (Schiamberg, 1988) . وكذلك

[1] المرجع نفسه، ص60-63

التغيرات المعرفية التي تمكن المراهق من اتخاذ قرارات أفضل فالتغيرات المعرفية على سبيل المثال، تساعد المراهق على استخدام المنطق المجرد و فهم و جهات نظر الآخرين، و التفكير بفعالية أعلى حول المستقبل حيث تعتبر هذه التغيرات أساسا هاما للتفكير المستقل، و حل المشكلات . و تغير الأدوار الاجتماعية بدوره يمنح المراهق مراكز جديدة، على سبيل المثال، المراهق الذي يقود السيارة او يدلي بصوته في الانتخابات يعيش خبرات جديدة، و بالتالي تدفع المراهق لتحقيق استقلاليته.

إن النضال من اجل الاستقلالية في منتصف المراهقة لم يعد المظهر الوحيد لمناشط الشخص اليافع، و إنما أصبح غاية في حد ذاته فالمراهقون يناضلون من اجل الاستقلال النفسي الكامل عن أبائهم و الحرية في أن تكون لهم فرديتهم الخاصة بهم و تحديد قيمهم الخاصة و تخطيط مستقبلهم الخاص، و اختيار ثيابهم و أصحابهم و او قات فراغهم.[1]

النمو الأخلاقي :

يشير ستا نروك (Santrock, 2003) الى أن النمو الاخلاقي يتضمن الأفكار و المشاعر

و السلوكيات المتعلقة بمعايير الصح و الخطأ . و أن للنمو الأخلاقي بعدين هما : العلاقة مع الذات، و تتضمن القيم الأساسية للفرد و الإحساس بالذات لديه و هذا البعد ينظم نشاطات الفرد عندما لا يكون في حالة اندماج في التفاعل الاجتماعي.

العلاقة مع الآخرين، و تتضمن التركيز على ما يفعله الأفراد خلال تفاعلهم مع الآخرين و ينظم هذا البعد التفاعل الاجتماعي بين الأفراد و حل النزاعات.

[1] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **129-131.**

فالأخلاق تنظم الطريقة التي نسلك وفقا لها مع الآخرين و توقعاتنا لسلوكهم نحونا، و مبادئنا الأخلاقية تصف كلا من حقوقنا و مسؤولياتنا نحو الآخرين المحيطين بنا كما لا يمكن مناقشة الأخلاق بعيدا عن المعايير الاجتماعية (Rice and Dolgin, 2005) وان الأسباب الرئيسية لتأكيد الاهتمام بهذا البعد تنجم عن ضرورته في تنظيم المجتمع من جهة، و لعلاقته بالصراع الذي يعيشه الفرد بين حاجاته الخاصة من جهة، و المتطلبات الاجتماعية من جهة أخرى (Hoffman, 1988

إن إحدى المهام النمائية الهامة للمراهقة، تكمن في استبدال الأخلاقيات الطفولية بأخلاق أخرى تعمل بمثابة الموجة للمراهق لكيفية التصرف خلال حياة الرشد.

فلدى استبدال مفاهيم أخلاقية طفولية معينة بمبادئ أخلاقية عامة، يتوقع من المراهق أن يتحمل المسؤولية للسيطرة على سلوكه، وفي عملية الانتقال من أخلاقيات الطفولة إلى أخلاقيات ناضجة يتسم سلوك المراهق بتزايد الضبط الذاتي و القدرة على اتخاذ القرارات و التصميم (Hurlock, 1967).

أشار جروس (Gross, 1987) في كتابه علم النفس Psychology الى تعريف ماكوبي Maccoby, (1980) للنمو الأخلاقي، و الذي هو عبارة عن اكتساب الطفل للقوانين التي تحكم سلوكه في العالم الاجتماعي، و تطور الحس لديه بالصح و الخطأ على وجه التحديد وكيفية إدراكه للقيم التي توجه و تنظم السلوك في اطار نظام اجتماعي معين، و بالتالي يستنتج أن للأخلاق أكثر من بعد فهي ليست مجرد اكتساب فهم معرفي للقوانين الاجتماعية أي معرفة الصح و الخطأ المكون المعرفي، و إنما التصرف وفقا لهذه القوانين كذلك أي السلوك الأخلاقي الفعلي (المكون السلوكي) ومن الواضح إننا كثيرا ما نقول شيئا و نفعل عكسه فقد نعرف الصح من الخطأ و لكن ليس بالضرورة ان نعكسه في تصرفاتنا فهناك أيضا مكون ثالث هو الجانب الشعوري أي الإحساس بالذنب و الخجل و الفخر (المكون العاطفي) و هكذا فقط نتصرف بطريقة يراها معظم الناس لا أخلاقية دون أن

نشعر بالذنب او الندم او على العكس من ذلك فقد يزعجنا الشعور بالذنب، و مع ذلك نكون مواطنين ملتزمين بالقوانين.[1]

نمو الهوية:

ترتبط كل مرحلة من مراحل الحياة بمهام نمائية معينة، و بالتالي فان المظهر الرئيس للنمو النفسي و الاجتماعي بالنسبة للمراهقين، هو تشكيل هوية Identity او شخصية متماسكة (Stickle, 2007) و يعتبر اريكسون أول من قدم مفهوم الهوية و اعتبارها انجازا رئيسيا للشخصية في مرحلة المراهقة كخطوة أساسية ليصبح الراشد منتجا و سعيدا فيما بعد (Berk, 1998) فاريكسن يرى إن المهمة الرئيسية لهذه المرحلة هي مواجهة أزمة الهوية مقابل اضطراب الهوية Identity Versus Identity Confusion او اضطراب الدور Role Confusion ليصبح المراهق راشدا لديه حس متكامل بالذات، و دور القيم في المجتمع كما يشير انه من غير المحتمل أن تحل أزمة الهوية تماما في مرحلة المراهقة، فالقضايا المتعلقة بالهوية تعاود الظهور مرات و مرات خلال مرحلة الرشد (Papalia, Olds and Fledman, 2001) .

ومع أن تشكيل الهوية يعتبر حدثا طبيعيا لدى الأفراد كافة، إلا انه يمثل نقطة تحول في النمو الإنساني لها آثارها على المهارات النفسية و الاجتماعية في حياة الفرد المقبلة، و تمثل هويات الأطفال عادة تقمص هويات الوالدين و الآخرين الهامين في حياتهم أما المراهقون فإنهم يعكسون في هوياتهم وعيا بالصفات التي لديهم، و تلك التي يفتقرون إليها فتشكيل الهوية يتضمن اختبار المراهقين لخصائصه الشخصية وللقضايا السياسية و الدينية و القيم الأخلاقية و الاهتمامات المهنية وكذلك الأطوار الجندرية و السلوك الجنسي . كذلك يتوجب على المراهقين

[1] المرجع نفسه، ص **147-148**.

تشكيل حس متكامل بشخصياتهم من خلال الأدوار المختلفة التي يمارسونها (على سبيل المثال: الابن، الطالب، الصديق، الموضف بنضام كامل او جزئي) (Stickle, 2007)

إذن المراهقون لا يشكلون هوياتهم كما يفعل الأطفال الصغار الذين يتحدون من الكبار نماذج لهم، و إنما بتعديل و تجميع التقمصات في بناء سيكولوجي جديد اكبر من مجموع أجزائه . و لكي يشكل المراهق هذه الهوية، فلابد له من التحقق من قدراته وحاجاته و اهتماماته و رغباته و تنظيمها، بما يمكنه من التعبير عنها في السياق الاجتماعي. ننظر الى أنفسنا قبل المراهقة من خلال مجموعة متنوعة من الأدوار، فنحن إما الابنة او الابن او الطالب او العضو في فريق او الأخ الأكبر و هكذا و لكن في مرحلة المراهقة فان القدرة المعرفية الجديدة (التفكير المجرد) تسمح لنا بتحليل هذه الأدوار و إدراك عدم الاتساق او الصراع بين بعض منها و بالتالي إعادة تشكيلها لبناء هوية جديدة و تتطلب هذه العملية أحيانا التخلي عن ادوار قديمة، و بناء استقلالية أعلى عن الوالدين و الأقارب (Craig, 1989) كما يحقق المراهقون هوياتهم الجديدة عادة بالتخلي عادة عن بعض القيم و الطموحات التي لديهم، و استبدالها بأخرى و لقد وجدت عدد من الدراسات ان الهوية الناضجة تتحقق لدى المراهقين عندما تتوفر له إعادة تحديد متبادلة لطبيعة العلاقة بنيه و بين والديه أي عندما يشارك كل من الوالدين و الأطفال ادراكات بعضهم بطريقة متبادلة الدعم و مع ذلك فقد تصبح القضية معقدة نوعا ما في الأسر التي يوجد فيها ضغوط و اضطرابات فالمراهقون الذين ينجحون في الاستقلال المبكر عن والديهم أفضل من اولئك الذين يبقون مرتبطين بهم ومن الأفضل أن يسعى مراهقو البيئات العدائية و غير الداعمة الى الاستقلالية و التحرر الانفعالي عن والديهم في وقت مبكر(Dworetzky, 1996)

يتضمن تشكيل الهوية تعريفا لمن يكون الفرد، و ما هي قيمه و الاتجاه الذي يختاره في الحياة إنها القدرة الدافعة للكثير من الالتزامات في الحياة نحو التوجه الجنسي، و المهنة و النماذج الأخلاقية و السياسية و الدينية و الثقافية

(Berk, 1998) فالفضيلة او قوة الأنا Ego التي تتطور في هذه المرحلة هي الإخلاص Fidelity فالمراهقون مستعدون لان يكونوا مخلصين Faithful لوجهة نظر إيديولوجية، و بدون الإخلاص فان الشاب الصغير قد يملك أنا ضعيفة تعاني من اضطراب القيم، او انه قد يبحث عن مجموعة منحرفة ليكون مواليا او مخلصا لها(Engler, 1985) .

كذلك تتشكل الهوية عندما يعمل المراهقون على حل ثلاث قضايا رئيسية، هي اختيار المهنة، و تبني قيم يؤمنون بها و يعيشون وفقا لها، و تطوير هوية جنسية مرضية و في مرحلة المراهقة يحتاجون لإيجاد طرق لاستخدام المهارات فعندما يواجه المراهقون مشكلة في الاستقرار على هوية مهنية، او عندما يواجه المراهقون مشكلة في الاستقرار على هوية مهنية او عندما تكون الفرص محدودة ظاهريا أمامهم، فقديكونون معرضين لممارسة سلوكات قد تكون نتائجها سلبية و ذات خطورة عليهم.Papalia, Olds, and Feldman, 2001

و قد اشار اريكسون الى أن المراهقين في المجتمعات المعقدة، يعانون من أزمة الهوية وهي فترة مؤقتة من الاضطرابات و القلق او تشتت الدور فبعض المراهقين يبدون سطحين و ليس لديهم توجه معين مما يؤدي إلى عدم القدرة على إدراك الذات كعضو منتج في المجتمع الذي ينتمي إليه الفرد و المراهقون الذين يمرون عبر عملية تحليل الذات يصلون أخيرا الى تحقيق هوية ناضجة حيث يختبرون الخصائص التي تصنف ذواتهم في الطفولة و يدمجونها بالمسؤوليات الجديدة ومن ثم يشكلون منها مركزا داخليا راسخا ليوفر لهم الإحساس بالتماثل Sameness لدى مرورهم بالأدوار الحياتية اليومية المختلفة، وبعد أن تتشكل الهوية فإنها تخضع لعمليات الصقل في الرشد عندما يقوم الأفراد بإعادة تقييم المسؤوليات و الخيارات السابقة (Berk, 1998) و

للمساعدة في عملية تشكيل الهوية فان اريكسون يؤكد إعطاء المراهقين الحرية لاكتشاف الأدوار والقيم البديلة (Stickle, 2007).[1]

المطلب الرابع: أبرز المشكلات السلوكية في حياة المراهق والعوامل المؤثرة في ذلك

ابرز المشكلات في حياة المراهق:

لكل مرحلة من مراحل النمو عملياتها الارتقائية التي يفرضها المجتمع في كل مرحلة بعينها، و يتوقف على تحقيقها إشباع الحاجات الفردية و تكيف الفرد مع مجتمعه، و تكيف الفرد لا يقاس بمدى خلوه من المشاكل، و لاكن يقاس بقدرته على مواجهة هذه المشاكل و حلها حلولا ايجابية تساعد على تكيفه مع نفسه و مع المجتمع الذي يعيش فيه. إذ يقابل الفرد في العادة أثناء تفاعله مع بيئته الصراع و المشاكل، و حتمية الاختيار بين المواقف المتناقضة، و هذا أمر تحتمه طبيعة الحياة. و الفرد تسيره حاجاته الفسيولوجية و الاجتماعية و فكرته عن نفسه و تعبر الحاجات عن نفسها عن طريق السلوك الظاهر، فإذا لم تشبع هذه الحاجات إشباعا مناسبا، يصبح لدينا موقف يبعث على التوتر، و بالتالي يختل توازن الفرد مع بيئته، و حينئذ يمكننا القول أن لدى الفرد مشاكلة (جلال، 1985) . فيعظهم يواجه مشاكل نفسية و سلوكية خطيرة لا تفسد حياتهم وحدهم، و إنما حياة القريبين منهم أيضا. وعلاوة على ذلك فان هذه المشاكل تمس حياة المجتمع الذي نعيش فيه على نحو مباشر او غير مباشر.(Steinberg,2002) .

و من أهم المشاكل و أبرزها في مرحلة المراهقة مايلي :

[1] المرجع نفسه، ص185-188.

الحساسية المفرطة للمراهق و اضطرابات انفعالية وعدم القدرة على التلاؤم مع البيئة التي يعيش فيها إذ يدرك المراهق عندما يتقدم به السن قليلا أن طريقة معاملته لا تتناسب مع ما وصل إليه من نضج و ما طرا عليه من تغير فان البيئة الخارجية المتمثلة في الأسرة و المدرسة و المجتمع لا تعترف بما طرا على المراهق من نضج و لا تأبه له ولا تقرر رجولته و حقوقه كفرد له ذاتية مستقلة و يفسر كل المساعدة من قبل والديه على أنها تدخل في أموره و إن المقصود من هذا التدخل إساءة معاملته و التقليل من شانه و يأخذ الاعتراض على سلوك والديه أشكالا عدة أهمها العناد و العدوان و التخريب و الكراهية و عدم القدرة على تحمل المسؤولية و عدم الاستقرار.

انخفاض التواصل فقد أصبح الصغير الذي اعتاد ان يتحدث الى والديه عن كل ما لايحدث له مهما كان ضئيلا مراهقا له خصوصياته لا يتحدث إليهما الا عن القليل جدا فالفتاة المراهقة لم يعد هناك تواصل بينها و بين والديها و ان حدث ذلك فلا يكون طويلا و الإجابات التي تقدمها على إسالتهما لن تحتوي إلا على اقل رد لفضي فقد تكون الإجابة مكونة من كلمة او كلمتين فهذه الطفلة التي اعتادت ان تشاطر والديها مشاعرها و مواقفها و اراءها لم تعد تميل الى الفضاء اليهما بشيء.

ضعف الشخصية:

مخاوف متخيلة و توتر و خوف من المسؤولية و الواقع فقد يعاني المراهق من مخاوف عديدة تجعل منه فردا قلقا و غير مستقر و قد تكون هذه المخاوف من الوالدين في المنزل و المعلمين في المدرسة بالإضافة إلى الخوف من الفشل الأكاديمي و الخوف من الإخفاق .

المخاوف العادية و المخاوف المرضية و عدم القدرة على إتخاد القرارات و توقع كوارث على وشك الحدوث و ما إلى ذلك.

عدم القدرة على التوافق مع المعايير الإجتماعية مما يؤدي إلى انحراف الأحداث،

مشكلة عدم التوافق النفسي: إن مشكلة عدم التوافق النفسي هي من أهم المشاكل و أخطرها التي من الممكن أن يتعرض لها المراهق فتجعله متخبطا و هائجا و ينتج عنها الكثير من المشاعر السلبية كحالات البكاء و الحزن و القلق و الضيق المستمر و غياب الاستقرار و الأمان وشدة الاستجابات الانفعالية المبالغ بها بالإضافة إلى عدم استقرار العلاقات مع الآخرين و تذبذبها و يترتب عن كل ما سبق ذكره فقدان الشعور بدوره في الحياة و شعوره بالفراغ و العزلة و الوحدة والإفتقار العاطفي و الشعور المستمر بان حياته مهددة الأمراض و الحروب و جميع أنواع المخاطر مع انعدام وجود احد يحميه.

ظهور الإمراض النفسية مثل الانطواء المرضي او الانبساط المفتعل و البعد عن الواقع و الإصابة بالوسواس القهري و الهلوسات. [1]

مقاومة السلطة على مستوياتها المختلفة تتشكل في مظاهر عدة ثورة و تمرد و احتجاج و غضب و تهديد بالهروب من المنزل أو محاولة إيجاد عمل و ترك الأسرة و التطوع في الجمعيات الهدامة و تكون الفتيات اقل مقاومة من الفتيان لتقاليد الأسرة عند ابتداء احتجاجهن على القيود المفروضة عليهن و تاخد أحيانا مقاومة الفتيات لسلطة الأسرة بعض الصور غير المباشرة كتفضيل الزواج المبكر.

يعتبر المراهق كل تدخل من والديه في شؤونه الخاصة أو إهمال مطالبه نوعا من السيطرة ومن ثم فهو يقابل هذه السيطرة بالثورة او العصيان أو الشعور بالغيض و عدم الطمأنينة و غالبا ما يخرج المراهق أثناء ثورات غضبه عن المألوف في سلوكه نحوهم و كل ما زادت رغبة والديه في الحد من حريته و إهماله زاد المراهق عنادا و زاد نفورا منهما فيشعر المراهق بعدم السعادة كما يفقد الثقة بنفسه و يميل إلى التكاسل و التراخي و يبدو وجهه شاحبا و جسمه ضامرا و صحته العامة عليلة و يفقد حيويته.

---

[1] المرجع نفسه، ص**303-306**.

الفشل في التكيف مع الجو الاسري و الجو المدرسي

التخلف المدرسي و كراهية المدرسة و ما يتصل بها.

الاكتئاب Depression:

في بعض الحالات نجد ان تغيرات و مطالب مرحلة المراهقة تؤدي بالمراهق او المراهقة الى الشعور بالعجز و الارتباك و التشاؤم فيما يتعلق بمستقبله Steinberg,2002 فمشاعر الحزن و الوحدة و الياس تصبح شائعة خلال مرحلة المراهقة الوسطى ، فنصف المراهقين تقريبا يشيرون الى انهم عاشوا خبرة الاحساس بعدم الاهتمام Cobb,2001.

يعتبر الاكتئاب (الشعور بالحزن و الإحباط و العجز في الحياة) من أكثر المشاكل السيكولوجية الشائعة في سنوات المراهقة و مع إن مثل هذه المشاعر توجد في مرحلة الطفولة إلا إنها تزداد بسرعة عند البلوغ .

التردد:

فبعض المراهقين لا يبدؤون اي عمل حتى يسارعوا ا إلى تركه للبدء في عمل جديد و لكن العمل الجديد الذي يبداؤن فيه لا يكون أحسن حظا من العمل السابق فهو ما يكادون يبداؤن فيه حتى يتركوه هو أيضا.

العناد:

و هو الإصرار على موفق أو الاستمساك بفكرة أو باتجاه بدون مبرر وجيه و العناد حالة مصحوبة بشحنة انفعالية مضادة للآخرين الذين يرغبون في ثني المراهق العنيد عن موقفه المتشبث و يتحد العناد صورا سلوكية متباينة و قد تظهر اكثر من صورة منه لدى الشخص العنيد فقد يظهر العناد في شكل إصرار على تكرار تصرف

بالذات و قد يكون ذلك التصرف المتكرر ضارا او حتى مؤلما للشخص العنيد و قد يتبدى العناد في شكل امتناع تام عن مجرد الإنصات الى حجج الآخرين او وجهات نظرهم و قد يبدو العناد في شكل فكرة مسيطرة يتركز حولها على النشاط الذهني للمراهق و أخيرا قد يبدوا العناد في هيئة إغاظة الآخرين و إثارة غضبهم و سخطهم .

الكذب:

و هو عدم ذكر الوقائع كما هي أو ذكر أشياء لم تحدث او إنكار أشياء حدثت او المبالغة في تصوير موقف او التأكيد على بعض جوانب الواقع الحادث و تسليط الضوء عليه و التهوين من جوانب أخرى و إبعاد الأضواء عنها و الواقع ان المراهقون يكذبون في كثير من المواقف نتيجة الخوف من ذكر الحقيقة و ما قد يترتب عن ذلك من عقوبات و الكذب نتيجة الخيال الخصب في ذهن المراهقون، الكذب لإرضاء الكبار او عدم ذكر الحقيقة المؤلمة لهم الكذب لرغبة المراهق اللعب بأعصاب الكبار و خداعهم الكذب لعدم إتقان اللغة و العجز عن التعبير[1]

انخفاض تقدير الذات و افتقار الإحساس بالقيمة الذاتية .

الحساسية الزائدة حيث يعتبر المراهق النقد تأكيدا آخر لإحساسه بالنقص.

عقدة الشعور بالاضطهاد حيث ينسب الفشل الى مقاصد خفية لدى الاخرين و بالتالي يتم إسقاط اللوم على الآخرين.

عدم القدرة على ضبط الاستجابات الانفعالية مما يؤدي إلى العدوانية و السلوك الجنسي و

[1] د، ا، صالح حسن احمد الداهري: مرجع سبق ذكره، ص **327-335**.

اللجوء إلى الكحول و المخدرات و السباقة الخطرة.[1]

عوامل مشكلات المراهق:

يوجد مدى واسع من العوامل في المجتمع تحول دون إشباع حاجات المراهقين ويشير باتي إلى العوامل التالية :

العوامل المادية والاقتصادية: بما في ذلك الفقر و نقص التعليم و الإعاقات الجسدية و الأمراض المزمنة و ما إلى ذلك فالفقر و انخفاض مستوى التعليم يبدو أنهما مشكلتان هامتان أثناء نمو المراهق.

العوامل الاجتماعية التي تتضمن الأسرة المتفككة:

يعرف البيت المفكك منذ زمن على انه نقطة رئيسية في انعدام التكيف و هناك عدة عوامل تؤدي إلى تفكك البيت الطلاق الانفصال الغياب الكثير عن المنزل بسبب العمل توظف الأم وفاة احد الوالدين...الخ.

وقد أثبتت الدراسات المختلفة إن المراهقين الذين كانوا يعيشون في بيوت مفككة كانوا يعانون من المشكلات العاطفية،السلوكية ،الصحية و الاجتماعية بدرجة أكثر من المراهقين الذين كانوا يعيشون في بيوت عادية، ولقد تبث كذلك أن غالبية المطرودين من المدرسة بسبب سوء التكيف كانوا من أبناء البيوت المفككة و كذلك اتضح أن الأطفال الذين انفصل أبواهم أو طلقا ظهر عندهم ميل شديد للغضب و رغبة في الانطواء كما كانوا اقل حساسية للقبول الاجتماعي و اقل قدرة على ضبط النفس و أكثر ضيقا.

التربية الديكتاتورية أو المفرطة في الحماية فيضع الأهل الابن دائما تحت المراقبة ويريدون منه الاستئذان في كثير من التصرفات و يصدرون الأوامر له بحدة وعلى نحو مباشر ولا يثقون بقدرة ابنهم على التصرف على نحو مستقل.

---

[1] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **212-214.**

الحرص على معرفة كل علاقات أبنائهم خارج المنزل على نحو مبالغ فيه دون فتح مجال للنقاش معهم وحين يختلفون معهم في شيء فالراجع لديهم صواب و رأي الأبناء خطا و توبيخهم أمام الإخوة و الأصدقاء و الآخرين.

نظام التأديب المنزلي غير المتسق أو غير المناسب والنزاعات و الصراعات بين الوالدين.

العنف الأسري تتفاوت أنماط العنف بين الوالدين و التي يلاحضها المراهقين ما بين أشكال من العنف تصل الى مسامعهم و هم في غرف نومهم الى رؤية أفعال العنف الشديدة مثل الضرب و المشادان الكلامية و الهجوم الجسدي باستخدام أسلحة معينة فالمراهقون الذين ينشئون في بيوت يرتفع فيها العنف المنزلي ترتفع لديهم نسبة العدوانية مقارنة مع المراهقين الذين نشئوا في بيوت لا عنف فيها كذلك تتشكل لديهم نظرة تشاؤمية نحو المستقبل و تتزايد لديهم مخاطر الوقوع في مشاكل مثل الانحراف ، الإدمان ، الاكتئاب و التسرب من المدرسة و سلوكيات جنسية مبكرة و الانتحار هذا بالإضافة الى وجود دعم هام لفرضية نقل العنف عبر الأجيال أن الأطفال و المراهقين الذين يأتون من منازل يسودها العنف الأسري يتبنون ادوار العنف و معرضين لارتكابه.

التقلبات المزاجية في تربية الطفل و المراهق وعدم إتباع أسلوب تربوي عشوائي غير منظم لا يستطيع الفرد من خلاله أن يدرك المسموح و الممنوع وما سيتبع كل منهما من جزاء و كل هذا من شانه أن يحدث خللا في منظومة الاستجابة لديه.[1]

عوامل تهدد تقدير الذات: الإساءة الجسدية و العقلية: تؤدي إلى إحساس الفرد بأنه غير مرغوب فيه.

النقد: يؤدي التعرض للنقد المستمر إلى إحساس الفرد بعدم أهميته أو انه غير محبوب .

[1] ا، د، صالح حسن احمد الداهري: مرجع سبق ذكره، ص **263.**

التفرقة و التمييز في المعاملة مع الأبناء تؤديان إلى الإحساس بانخفاض قيمة الفرد بين أفراد العائلة .

التسميات أو الألقاب غير المحببة: فاللغة المستخدمة لها دور كبير جدا في التشجيع أو التحبيط يطلق الوالدين أحيانا تسميات على أبنائهم أو الرفاق تؤدي تقديرهم لذاتهم مثل:غبي، كسول، ولد سيئ ،سمين و ما إلى ذلك سواء في البيت أو المدرسة أو موقع العمل فقد تحمل هذه التسميات معاني قليلة ربما إلا أنها تنقل رسائل توحي بعدم الجدارة و الأهمية لأنها ألفاظ غير ايجابية.

المتطلبات التي تفوق قدرات و إمكانيات المراهق تعمل على الإحساس بتدني قدرة الذات.

الإفراط في التسلط و الإهمال في معاملة المراهق تسهم في تشكيل تقدير هش للذات.

عدم الاتساق في المعاملة يضلل المراهق و يسهم في عدم استقرار تقديره لذاته.

التدخل المباشر في شؤونه و التجسس على خصوصياته يفقده الثقة بالآخرين و بنفسه في بعض الأحيان.

عدم التقبل و الاستحسان المراهق كما هو بما لديه من قدرات وإمكانيات جسدية و معرفية.

حاجة المراهقين إلى كم كبير من الحب و العاطفة الإيجابية والتعبير عن المشاعر ففي بعض الأحيان يكون الآباء أنفسهم قد نشئوا في اسر لا تعبر عن عواطفها و كنتيجة لذلك فإن الوالدين نادرا ما يعانقون أطفالهم أو يحملوهم أو يقبلونهم فلا يعبرون عن مشاعر ايجابية و عواطف دافئة على الإطلاق و الاحتمالات التي تترتب عن هذه الحالة معاناة المراهقين من الحرمان من الحب و العاطفة فيبقون باردين و يعانون من صعوبة التعبير عن عواطفهم وهذا بسبب عدم و جود الدعم الداخلي و الدعم الخارجي.[1]

[1] د، رغدة شريم: مرجع سبق ذكره، ص **212-215**.

وهناك العديد من الأسباب تؤدي إلى تراجع التحصيل الأكاديمي للمراهقين ومن بين هذه الأسباب أن يكون المدرس فكرة خاطئة عن التلميذ.

العنف المدرسي.

العقاب لأمور لم يرتكبها التلميذ.

كثرة الواجبات المنزلية.

تركيز المدرسين على فئة قليلة من التلاميذ المتمثلة في النجباء فقط.

ممارسة بعض المدرسين لعملهم بالحد الأدنى حيث يصل إلى المدرسة و يغادرها في وقت محدد و يقاوم الأعمال و المسؤوليات الإضافية و التغيب المتكرر عن المدرسة.

شعور المراهق ان الأعباء الدراسية الملقاة عليه اكبر بكثير من طاقته و قدراته كما يشعر انه لا يستحق الكثير من التفوق و النجاح بسبب ظروفه و احواله.

يحترم غيره احتراما مبالغا فيه و هذا الاحترام ينقلب إلى تهيب من تحمل المسؤوليات و بصحبه قلق زائد عن الحد.

الخجل من الكلام و الوقوف أمام الطلاب و محاورة الأستاذ مما يجعل مشاركته ضعيفة و ينعكس بالسلب على الفائدة التي يمكن أن يحصل إليها.

نفور الطالب من الدراسة بسبب تصرفات بعض المعلمين معه.

يتأخر المراهق دراسيا أحيانا لافتقاده الدعم و المتابعة و المساندة من أسرته.[1]

---

[1] المرجع نفسه، ص **282-284**.

الفشل في انتقاء الأصدقاء فيقع العديد من المراهقين فريسة لأصدقاء السوء فيتأثرون بسلوكياتهم و عاداتهم الأمر الذي قد يؤثر على مستقبلهم الأكاديمي بطريقة سلبية.

الإطار التطبيقي

الفصل الثالث:

دراسة حالة

تمهيد:

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء الأول التحليلي من الدراسة بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي و الكيفي و تفسير المعطيات المتحصل عليها حيث يضم هذا الجزء التحليلي فصل واحد يتضمن أربعة مطالب حول مكانة الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية ضمن السياق العائلي و عادات ممارستها، بحيث يضم كل مطلب تحليل محور من محاور المقابلة و يجيب على الأسئلة المتعلقة بها، اما الجزء الثاني فهو يضم عرض نتائج الدراسة النهائية و هو جزء الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة بحيث يتم فيه عرض نتائج كل سؤال من أسئلة المقابلة التي تم اجرائها مع المبحوثين.

يجدر التذكير في المستهل بحجم العينة التي هي 200 مفردة بحيث اعتمدنا على العينة القصدية أي ان كل مفردة من مفردات العينة تمارس الألعاب الالكترونية.

الفصل الثالث: دراسة ميدانية

المبحث الأول: مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي و عادات ممارستها

تمهيد:

نحاول من خلال هذا الفصل من الجانب التطبيقي للدراسة، إظهار مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي للأسرة حسب متغيرات الدراسة،وذلك من خلال معرفة أهم التكنولوجيات المنزلية الحديثة التي يملكها

المبحوثين في البيت،والبحث في مكانة الألعاب الالكترونية ضمن النشاطات الترفيهية التي يقوم بها المبحوثين في حياتهم اليومية.

المطلب الأول: مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي حسب متغير الجنس.

الجدول1: الوسائل التكنولوجية التي يملكها أفراد العينة في البيت حسب متغير الجنس.

الوسيلة التكنولوجية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	25	25	30	30
2. جهاز الفيديوVCD	5	5	6	6
3. جهاز الفيديو الرقمي DVD	8	8	7	7
4. كمبيوتر	10	10	10	10
5. انترنيت	15	15	12	12
6. هاتف ذكي	20	20	22	22
7. أجهزة العاب الكترونية أخرى	17	17	13	13
المجموع	100	100	100	100

تشير معطيات الجدول رقم1:أن كل ذكور العينة أي النسبة الكاملة لمن يملكون جهاز التلفزيون في البيت بنسبة 25%، يليه جهاز الهاتف الذكي بنسبة 20%، و بعده أجهزة الألعاب الالكترونية بنسبة 17%، والانترنت بنسبة 15%، و يليهم جهاز الكمبيوتر بنسبة 10%، ثم جهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 8%، و تبقى نسبة 5%، من الذكور الذين يملكون جهاز الفيديوVCD.

يأتي التلفزيون في مقدمة التكنولوجيات المنزلية التي تملكها فئة الإناث في البيت بنسبة 30%، يليه بعد ذلك الهاتف الذكي بنسبة 22%، و أجهزة الألعاب الالكترونية بنسبة 13%،و نسبة 12% من الإناث اللواتي يملكن الانترنت في البيت، و بعدهم في المرتبة الموالية جهاز الكومبيوتر بنسبة 10%، و نسبة 6%، لمن يملكون جهاز الفيديو الرقمي DVD، في حين نسبة 7%، منهن يملكن يملكن جهاز الفيديو VCD.

نستخلص من المعطيات المقدمة ان كلا من الجنسين يتمتعان بوسائل تكنولوجية متنوعة في البيت، بحيث ان التلفزيون هو الذي ياتي في مقدمة هذم الوسائل الالكترونية التي تمكنهما من قضاء حاجياتهما اليومية المختلفة، اما من الناحية الترفيهية نلاحظ ان كلا الجنسين يملكان الهواتف الذكية و الألعاب الالكترونية في البيت و بنسب مرتفعة أيضا، فمكانة الهاتف الذكي لدى الذكور تأتي في المرتبة الأولى وتليها أجهزة الألعاب الالكترونية في المرتبة الثانية، كذلك بالنسبة للإناث نفس الترتيب الاختلاف فقط في التكرارات أما النسب فمتساوية مع الذكور فكذلك الإناث لديهم إقبال كبير على جهاز الهاتف الذكي و في المرحلة الثانية الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم2 :ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير الجنس.

النشاط الترفيهي	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. مشاهدة التلفزيون	12	12	15	15
2. استخدام الانترنيت	20	20	25	25
3. ممارسة الألعاب الالكترونية	23	23	20	20
4. التنزه مع العائلة	8	8	10	10

5. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	18	18	10	10
6. مطالعة الكتب و القصص	5	5	10	10
7. ممارسة الرياضة	14	14	10	10
المجموع	100	100	100	100

يظهر الجدول رقم2 أن ممارسة الألعاب الالكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي تفضلها الذكور بنسبة تقدر ب 23%تليها استخدام الانترنت بنسبة 20 % تليها اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء بنسبة 18% وتليها ممارسة الرياضة 14% و تليها مشاهدة التلفزيون بنسبة 12%ثم التنزه مع العائلة بنسبة 8% ،و في الأخير مطالعة الكتب و القصص بنسبة 5% .

أما بالنسبة لفئة الإناث يعد استخدام الانترنت النشاط الترفيهي المفضل لديهن بنسبة تقدر ب25% ، و ممارسة الألعاب الالكترونية هي ثاني نشاطهن المفضل بنسبة 20% ويليه التلفزيون بنسبة 15% ثم مطالعة الكتب و القصص رفقة التنزه مع العائلة و اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء و ممارسة الرياضة بنسبة تقدر ب 10% .

نستخلص من هذه النتائج أن ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الجنسين تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة،لكن فئة الذكور حسب النسبة المؤوية يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الالكتروني على النشاطات الأخرى بالمقارنة مع فئة الإناث،التي كان تفضيلهن لممارسة الألعاب مقرون بالعديد من النشاطات الأخرى.منه نستنتج أن متغير الجنس له دور و تأثير في تفضيل النشاطات الترفيهية لدى كلا الجنسين،وان ذكور العينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة.

المطلب الثاني: مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي حسب متغير المستوى المعيشي

الجدول رقم 3:الوسائل التكنولوجية التي يملكها أفراد العينة في البيت حسب متغير المستوى المعيشي.

الوسيلة التكنواوجية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تلفزيون	16	32	15	19	19	22
2. جهاز الفيديوVCD	7	14	7	9	6	7
3. جهاز الفيديو الرقميDVD	8	16	12	16	9	10
4. كمبيوتر	4	8	10	13	11	14
5. الانترنيت	2	4	11	14	13	16
6. هاتف ذكي	9	18	13	17	16	19
7. أجهزة العاب الكترونية أخرى	4	8	9	11	12	14
المجموع	50	100	77	100	83	100

يظهر الجدول رقم3 أن كل مفردات المستوى المعيشي الضعيف أن يكون جهاز التلفزيون يملكون جهاز التلفزيون و جهاز الهاتف الذكي في البيت فهما يأتيان في مقدمة الوسائل التكنولوجية التي يملكها أفراد هذه العينة يليهم في المركز الثاني يليه جهاز الفيديوVCD بنسبة 16% وفي المركز الثالث جهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 14% و في المركز الرابع أجهزة الألعاب الالكترونية رفقة جهاز الكمبيوتر بنسبة 8% وتليه الانترنت بنسبة 4% .

كما نجد أيضا جهاز التلفزيون هو الذي ياتي في مقدمة الوسائل التي يملكها أصحاب المستوى المعيشي المتوسط في البيت و ذلك بنسبة 19% و يليه في المركز الثاني الهاتف الذكي بنسبة 17% و في المركز الثالث جهاز الفيديو DVD، بنسبة 16%، و في المركز الرابع الانترنت بنسبة 14%، يليها الكومبيوتر بنسبة 13 % تبقى اقل نسبةلجهاز ال VCDرفقة أجهزة الألعاب الالكترونية الأخرى بنسبة 9%.

كما احتل التلفزيون أيضا المركز الأول لدى المستوى المعيشي الجيد، بحيث ان كل مفرداته يملكون جهاز التلفزيون في البيت، يليه في المركز الثاني الهاتف بنسبة 19%و الانترنت بنسبة 16% و الكمبيوتر بنسبة 14%أجهزة الألعاب الالكترونية بنفس النسبة، ثم جهاز الفيديو DVD و 10%، يليهم بعد ذلك جهاز الفيديو VCD، بنسبة 7%.

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ ان مفردات المستويات الثلاث يتمتعون بقدر كبير من التكنولوجيات المنزلية في البيت، فالنسب لدى المستويات الثلاث يختلف قليلا عن بعضها البعض رغم ان التلفزيون هو الذي تصدر المرتبة الأولى لدى المستويات الثلاث و تليه أجهزة الألعاب الالكترونية اما جهاز الهاتف الذكي يحتل المركز الثاني لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف، و كذلك لدى المستوى المعيشي المتوسط و لدى المستوى المعيشي الجيد فالنسب متشابهة و متقاربة من بعضها في الأرقام، و الرتب لدى المستويات المعيشية الثلاث، و منه نستخلص ان متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على الوسائل التكنولوجية المنزلية التي يملكها مفردات العينة في البيت.

الجدول رقم4: ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير المستوى المعيشي.

النشاط الترفيهي	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. مشاهدة التلفزيون	7	11	8	10	10	8
2. استخدام الانترنيت	6	10	13	16	28	24
3. ممارسة الألعاب الإلكترونية	13	21	18	22	28	24
4. التنزه مع العائلة	12	20	12	15	15	12
5. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	12	20	10	13	15	12

6. مطالعة الكتب و القصص	5	8	9	11	8	7
7. ممارسة الرياضة	5	8	10	13	16	13
المجموع	60	100	80	100	120	100

تعد ممارسة الألعاب الالكترونية النشاط الترفيهي الأول بالنسبة للعينة بالنسبة لأصحاب المستويات المعيشية الثلاث، حسب ما يظهره الجدول رقم (4).

و يتقاسم التنزه مع العائلة الريادة مع اللعب خرج المنزل مع الأصدقاء بالنسبة لأصحاب المستوى المعيشي الضعيف بنفس النسبة 20%، يليها مشاهدة التلفزيون بنسب 11%، ثم استخدام الانترنت بنسبة 10%، و أخيرا مطالعة الكتب و القصص مع ممارسة الرياضة بنسبة تقدر بـ 8% .

و تتصدر ممارسة الألعاب الالكترونية الريادة لدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 22% يليه استخدام الانترنت بنسبة 16%، ثم التنزه مع العائلة بنسبة 15%، و يليه اللعب خارج المنزل و المطالعة و ممارسة الرياضة بنفس النسبة13%، ثم مشاهدة التلفزيون بنسبة 11%

و تؤكد هذه النتائج أن ممارسة الألعاب الالكترونية هو النشاط المفضل مهما كانت مستويات العينة المعيشية، و هو ما يؤكد على عدم وجود تأثير كبير لمتغير المستوى المعيشي على ترتيب النشطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها .

و أخيرا تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشطات الترفيهية لدى أصحاب المتوسط المعيشي الجيد رفقة استخدام الانترنت بنفس النسبة 24%،يليهم ممارسة الرياضة بنسبة 16%، ثم يليه التنزه مع العائلة و اللعب خارج المنزل بنسبة 12% و في الأخير مشاهدة التلفزيون بنسبة 8% و مطالعة القصص و الكتب بنسبة 7%.

المطلب الثالث: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

تمهيد:

من خلال هذا المبحث نحاول دراسة عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغيرات الدراسة ،وذلك من خلال التطرق إلى مدى امتلاك المبحوثين لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل و أنواع هذه الأجهزة التي يمتلكونها و الوسائل المفضلة في ممارسة الألعاب و الأماكن المفضلة في ذلك،إضافة إلى التطرق إلى فترات ممارسة الألعاب من خلال البحث في أوقات الممارسة و المدة التي يقضيها المبحوثين في اللعب.

الجدول رقم (5):أجهزة الألعاب الالكترونية التي يمتلكها أفراد العينة في المنزل حسب متغير الجنس.

جميع الألعاب الالكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
نينتاندو(NIntendo)	6	6	4	4
اتاري(Atari)	4	4	4	4
اكس بوكس(xbox)	8	8	8	8
بلاي محمول(psp)	9	9	9	9
بلاي1(play)	10	10	12	12
بلاي2(play)	13	13	13	13
بلاي(play3)	18	18	14	14
الوي للألعاب(wii)	20	20	15	15
جهاز آخر	16	16	21	18

المجموع	100	100	100	100

يظهر الجدول رقم (5) إن 20%، من الذكور في العينة يملكون جهاز الوي للألعاب و بعدها جاز بلاي ستيشن3 بنسبة،18% و يليه أجهزة أخرى يمتلكها الذكور في البيت كالكمبيوتر بنسبة16%، بلاي ستيشن2 بنسبة 13% ،كما يملك نسبة 10%، من الذكور بلاي ستيشن 1 ثم بلاي محمول بنسبة9%، تبقى نسبة 8%، لجهاز اكس بوكس و 6%، لجهاز نينتاندو وأخيرا 4% لجهاز اتاري .

ولدى الإناث نلاحظ أن منهن يملكن أجهزة أخرى مثل الكمبيوتر و تأتي الوي للألعاب ، في المركز الثاني من حيث الأجهزة الأكثر امتلاكا في البيت بنسبة، و بعد ذلك يأتي جهاز بلاي 3 بنسبة 15% ، و بعد ذلك يأتي جهاز بلاي 3 بنسبة 14%وتليه عارضات التحكم البلاي ستيشن 2 بنسبة 13%، ونسبة لعارضات التحكم بلاي ستيشن 1 بـ 12% وتبقى اضعف نسبة للإناث اللواتي يملكن بلاي محمول بنسبة 9% ، واكس بوكس بنسبة 8%، واتاري و نينتادو بنفس النسبة 3%

نستخلص من الجدول المبين أعلاه أن كلا الجنسين الذكور و الإناث يملكان أعلى نسبة اقتناء تعود لأجهزة الوي للألعاب إلا أن نسبة الامتلاك لدى الذكور مرتفعة بالمقارنة بالإناث، وهذا يعود إلى ممارسة الذكور للألعاب الالكترونية أكثر من الإناث، كما يعود أيضا للانتشار الواسع الذي تحظى به هذه الأجهزة بين أوساط الأطفال و المراهقين لجودتهما العالية و تقنيتهما الرقمية و السعار المناسبة، أما اقل نسبة لدى الجنسين فهي تعود لجهازي اتاري و نينتاندو وذلك لكونهما أجهزة قديمة الصنع و أعيد تصنيعهما في السنوات الأخيرة، كما أنهما غير متداولان بين المراهقين، ونستنتج في الأخير أن متغير الجنس في هذا الجزء من التحليل له تأثير و دور في أنواع أجهزة الألعاب الالكترونية الممتلكة في البيت.

الجدول رقم (6):الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.

أماكن اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. الكمبيوتر	18	18	23	23
2. شبكة الانترنت	15	15	20	20
3. أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية	12	12	7	7
4. التلفزيون	10	10	10	10
5. أجهزة الألعاب الالكترونية	20	20	15	15
6. الهاتف الذكي	22	22	25	25
7. وسيلة أخرى	3	3	00	00
المجموع	100	100	100	100

تشير أرقام الجدول رقم 6: إلى أن 22% من الذكور يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الهاتف الذكي و نسبة 20% للذين يفضلون ممارستها على أجهزة الألعاب الالكترونية بينما نسبة 15% للذين يفضلون ممارستها على الكمبيوتر ونسبة 12% للذين يمارسونها على شبكة الإنترنت ونسبة 10% منهم يمارسونها على أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية ونسبة 3% للذين يفضلون اللعب في جهاز التلفزيون وتبقى اقل نسبة لمن يفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على وسيلة أخرى بنسبة 1 %فقط وهي جهاز DVD.

أما بالنسبة لفئة الإناث فنلاحظ أن أغلبية الإناث كذلك تفضلن ممارسة الألعاب الالكترونية على جهاز الهاتف الذكي و ذلك بنسبة 25%، في حين أن نسبة 23%، يفضلن ممارستها على جهاز الكمبيوتر ونسبة 20%، يفضلن ممارستها على شبكة الانترنت ونسبة 15%، على أجهزة الألعاب الالكترونية وتبقى نسبة 10%،لمن

يفضلونها على جهاز التلفاز و نسبة 7% لمن يفضلن ممارستها على أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية وانعدام نسبة الممارسة على وسيلة أخرى بنسبة 0.

من خلال قراءة هذه المعطيات نلاحظ أن هناك تأثير الجنس في نوعية أجهزة الألعاب المفضلة، بحيث أن اغلب الإناث يفضلن ممارسة الألعاب الالكترونية على الهاتف الذكي و الكمبيوتر للدراسة و اللعب في نفس الوقت، على خلاف الذكور الذين يفضلون ممارستها على الهاتف الذكي و على أجهزتها الخاصة بها لتوفرها على التقنيات المتطورة والحديثة في اللعب و لاحتوائها على العديد من الإكسسوارات الخاصة باللعب كالفراش الالكتروني و أسلحة التهديد المتنوعة و المقود وخوذة الملاكمة، والتي تجعلهم يلعبون بكل متعة وواقعية وبكل حيوية و حركية.

الجدول (7):المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

أماكن اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في المنزل	25	24	27	39
2. في بيت صديق	24	21	18	16
3. في المدرسة	11	13	15	11
4. في الشارع	21	17	9	8
5. في قاعات الألعاب الالكترونية	12	15	9	8
6. في مقاهي الانترنت	12	12	9	9
7. مكان أخر	9	9	11	11
المجموع	100	100	100	100

يمارس 25% من ذكور العينة الألعاب الالكترونية في البيت و هذا حسب ما يظهره الجدول رقم 7 كما يلعب 24% من الذكور في بيت صديق، على غرار من يفضلون ممارستها في الشارع بنسبة 21%، و منهم نسبة 12% ،من الذكور من يلعبون في قاعات الالعاب الالكترونية، ثم تليه نسبة 11%، من الذين يمارسون هذه الالعاب في المدرسة ، اما اقل نسبة هي لمن يلعبون بها في مقاهي الانترنيت بنسبة 10%، و 9%، في مكان اخر.

وتتماثل النتائج نسبيا بالنسبة للاناث، فلواتي يلعبن بالالعاب الالكترونية في البيت يمثلن 27%، تليهن اللواتي يمارسنها في بيت الاصدقاء 18%، و نسبة 15%، تمارسنها في المدرسة و هناك من يمارسنها في اماكن اخرى متل المتنزهات و الحدائق بيت الجدة و غيرها من الاماكن بنسبة 11%،و تحتل ممارسة الالعاب في الشارع و في قاعات الالعاب الالكترونية و في مقاهي الانترنت نفس النسبة9% .

نلاحظ من خلال عرض معطيات الجدول أن أغلبية أفراد العينة سواء ذكور أو إناث يلعبن بالألعاب الالكترونية في البيت، فكلا الجنسين يفضلان ممارستها في البيت لعدة أسباب عديدة سبق ذكرها منها إهمال الوالدين للأبناء و عدم الوعي لخطورتها.

الجدول رقم8 :الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

أوقات ممارسة الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كل يوم	28	28	18	18
2. ثلاث مرات في الأسبوع	25	25	20	20

3. مرة في الأسبوع	22	22	26	26
4. مرة في الشهر	19	19	6	6
5. في العطل و المناسبات	6	6	23	23
المجموع	100	100	100	100

تشير المعطيات الجدول رقم 8: إلى أن الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا يمثلون اكبر نسبة عند ذكور العينة وهي 28%، ويأتي من يمارسها ثلاث مرات في الأسبوع المرتبة الثانية بنسبة 25%، تليهم في المرتبة الثالثة لمن يمارسونها مرة في الأسبوع بنسبة 22%، أما المرتبة الرابعة فهي لمن يمارسونها مرة في الشهر بنسبة 19 %، أما في المرتبة الخيرة تأتي فئة الذين يمارسونها في العطل و المناسبات بنسبة 6%.

أما عند الإناث فالنسبة الأكبر هي للواتي يمارسنها مرة في الأسبوع بنسبة 26%، تليها في المرتبة الثانية للواتي يمارسنها في العطل و المناسبات بنسبة 23%، أما في المرتبة الثالثة فتاتي للذين يلعبون الألعاب ثلاث مرات في الأسبوع 20%، وفي كل يوم بنسبة 18%، و في الأخير تأتي الفئة التي يمارسونها مرة في الشهر بنسبة 13%.

وتدل هذه النتائج أن ذكور العينة يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم و ذلك لامتلاكهم أجهزة الألعاب في البيت، فأوليائهم يفضلونهم أن يمارسوها في البيت بدلا من الخروج إلى الشارع و معاشرة رفاق السوء في حين أن إناث العينة يمارسونها مرة في الأسبوع، ويعود هذا إلى انشغالهم بالدراسة و الامتحانات و الواجبات المنزلية في الأوقات الأخرى، كما أنهن يلعبن بالعاب أخرى بدلا من الألعاب الالكترونية.

وبهذا نستنتج بان لمتغير الجنس تأثير في أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة فلكل جنس أوقات معينة لممارسة هذه الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم 9: المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

أوقات ممارسة الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. ساعة واحدة	5	6	25	25
2. ساعتين	17	17	25	25
3. ثلاث ساعات	20	20	18	18
4. أربع ساعات	28	28	12	12
5. أكثر من خمس ساعات	30	30	20	20
المجموع	100	100	100	100

يمثل الذين يمارسون الألعاب الالكترونية أكثر من خمس ساعات لأكبر فئة عند الذكور بنسبة 30%، حسب ما تظهره معطيات الجدول رقم 9%، و تلي هذه الفئة الذكور الذين يلعبون لمدة أربع ساعات بنسبة 28%، وبعدها الذين يمارسونها لمدة ثلاث ساعات بنسبة 20%، ثم الذين يمارسونها لساعتين بنسبة 17%، و آخر نسبة هي 5%، للذين يمارسونها لمدة ساعة واحدة .

أما بالنسبة لإناث العينة فان أعلى نسبة هي 25%، للواتي يمارسن الألعاب لمدة ساعة واحدة رفقة من يمارسونها لمدة ساعتين في حين نجد نسبة 20%، للواتي يلعبن لأكثر من خمس ساعات، تبقى نسبة 18%، للواتي يمارسنها لثلاث ساعات ونسبة 12%، لمن يمارسنها لمدة أربع ساعات.

نستخلص من هذه النتائج المقدمة أن ذكور العينة يمارسون الألعاب الالكترونية لمدة أطول من إناث العين فأغلبية الذكور يمارسونها لأكثر من خمس ساعات، في حين إن أغلبية الإناث يمارسنها لمدة ساعة واحدة، ويعود ذلك لان كون الذكور يميلون بشكل كبير لممارسة الألعاب الالكترونية لدرجة الإدمان عليها على خلاف الإناث اللواتي يمارسنها في أوقات الفراغ، وهذا يل على أن الجنس له تأثير في مدة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى العينة.

المطلب الرابع: عادات ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.

الجدول ر قم 10:أجهزة الألعاب الالكترونية التي يملكها أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

جهاز الألعاب الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نينتاندو Nintendo	8	13	6	6	6	6
2. اتاري Atari	6	10	3	3	5	4
3. ايكس بوكس xbox	9	15	10	11	6	5
4. بلاي محمول psp	10	17	9	10	10	11
5. بلاي play11	12	20	12	13	12	13
6. بلاي play22	5	8	14	15	13	14
7. بلاي play33	5	8	14	15	17	20
8. الوي للألعاب wii	3	5	18	20	17	20
9. العاب أخرى	2	3	6	6	7	6
المجموع	60	100	65	100	75	100

يعد البلاي 1 الجهاز الاكثر امتلاكا لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة12%، و ياتي جهاز البلاي ستايشن المحمول في المرتبة الثانية بنسبة 10%، يليهم بعد ذلك جهاز اكس بوكس بنسبة 9%، بعده نينتاندو بنسبة 8%، تمو اثاري بنسبة 6% بلاي 2 و بلاي 3 في نفس المرتبة و بنفس نسبة 5% , في االمرتبة ما قبل الاخيرة

تاتي الوي للالعاب بنسبة 3%، و في الاخير 2 من افراد العينة يملكون العاب اخرى متل الايباد و التابليت و الكومبيوتر.

في حين نجدالوي للالعاب بنسبة 20% يليه البلاي ستايشن 2 و البلاي ستايشن 3 في المرتبة الثانية بنفس النسبة 15 % يليه بلاي 1 بنسبة 13%، يليه اكس بوكس بنسبة 11% ثم بلاي محمول بنسبة 10% و ثم نسبة 6 % من أفراد العينة الذين يملكون ألعاب أخرى رفقن نينتاندو و في الأخير 3% من أفراد المستوى المعيشي المتوسط يملكون جهاز أثاري.

اما بالنسبة للمستوى المعيشي الجيد فاننا نرى انالوي للالعاب بنسبة 17 % ثم يليه البلاي ستايشن 3 رفقة البلاي 2 بنسبة 13 % ثم في المركز الثالث بلاي 1بنسبة 12% و بلاي محمول في المركز الرابع بنسبة 10% يليه الذين يملكون ألعاب أخرى رفقة اكسبوكس و النينتاندو بنسبة 6 % و في المراكز الأخيرة هناك من يمتلكون أثاري بنسبة 5%.

الجدول رقم 11: الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

الوسيلة المفضلة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الكمبيوتر	9	15	13	18	12	17
2. شبكة الانترنيت	7	12	10	14	14	20
3. أجهزة قاعات الألعاب	7	12	9	12	10	14

4. التلفزيون	10	7	8	11	4	6
5. أجهزة الألعاب الالكترونية	8	13	13	18	11	15
6. الهاتف الذكي	14	23	18	26	19	27
7. وسيلة أخرى	3	5	00	00	0	0
المجموع	60	100	70	100	70	100

يتبين من الجدول رقم 11: ان الهاتف الذكي هو الوسيلة المفضلة لممارسة الالعاب الالكترونية لدى المستويات المعيشية الثلاث بنسبة 23% لدى اصحاب المستوى المعيشي الضعيف و نسبة لدى المستوى المعيشي المتوسطبنسبة 26% و بنسبة 27% لاصحاب المستوى المعيشي الجيد.

يليه التلفزيون بنسبة 17% ثم الكمبيوتر بنسبة 15% بعد ذلك اجهزة الالعاب الالكترونية بنسبة 13% و في الاخير الكمبيوتر رفقة قاعات الالعاب الالكترونية بنفس النسبة 12% و 5% من افراد العينة يملكون اجهزة اخرى مثل الكومبيوتر.

اما بالنسبة للمستوى المعيشي المتوسط فنرى ان الذين يفضلون ممارسة الالعاب الاكترونية على الكومبيوتر و اجهزة الالعاب الالكترونية تحتل المركز الثاني بنسبة 18% اما في المركز الثالث يليهم من يفضلون ممارستها على شبكة الانترنت بنسبة 14% يليه في المركز الرابع من يفضل ممارستها على اجهزة قاعات الالعاب الالكترونيةبنسبة 11% و في الاخير التلفزيون بنسبة 5% و لا يوجد من يفضل ممارستها على وسيلة اخرى

في حين نجد من يفضلون ممارسة الالعاب الالكترونية على شبكة الانترنت في المرتبة الثانية بنسبة 20%، بعد الهاتف الذكي ثم يليه من يفضل ممارستها على الكمبيوتر بنسبة 17% يليه بعد ذلك اجهزة الالعاب الالكترونية

بنسبة 15% ثم يفضلونها على اججهزة قاعات الالعاب الالكترونية بنسبة 14% و اخر نسبة لمن يفضلونها على التلفزيون بنسبة 6%.

نستخلص ان اغلبية اصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمامرسة الالعاب الالكترونية على الهاتف الذكي و نفس الشيء بالنسبة لاغلبية اصحاب الهستوى المعيشي المتوسط و كذلك اصحاب المستوى المعيشي الجيد فكل المستويات الثلاث يفضلون الهاتف الذكي كوسيلة لممارسة الالعاب الالكترونية و هذا يدل على ان متغير المستوى المعيشي لم يؤثر على عدم اختلاف التفضيل لدى المستويات الثلاث على الوسيلة المفضلة لممارسة الالعاب الالكترونية لافراد العينة.

الجدول رقم12:المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.

أماكن اللعب	المستوى المعيشي					
	الضعيف		المتوسط		الجيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في المنزل	12	20	13	18	19	27
2. في بيت صديق	11	18	11	16	12	17
3. في المدرسة	7	8	8	11	5	7
4. في الشارع	9	15	9	12	10	14
5. في قاعة الألعاب الالكترونية	9	15	12	17	15	21
6. في مقاهي الإنترنيت	7	12	10	13	12	17
7. مكان آخر	5	8	8	11	9	12
المجموع	60	100	70	100	70	100

يفضل 20% من مفردات المستوى المعيشي الضعيف ممارسة الالعاب الالكترونية في المنزل، و هم يمثلون الاغلبية من مفردات المستوى، كما يفضل 18% ممارستها في بيت صدق، ونسبة 15% منهم ممارستها في الشارع و في قاعات الالعاب الالكترونية، ثم يليهم من يفضلون ممارستها في المدرسة رفقة من يفضلون ممارستها في مقاهي الانترنت

بنسبة 12%، تبقى نسبة 8% لمن يفضلون ممارستها في مكان اخر هذا استنادا لما يظهره الجدول رقم12.

كما نجد ايضا اغلبية مفردات المستوى المعيشي المتوسط يفضلون ممارسة الالعاب في البيت بنسبة 18%، يليه من يفضلون اللعب في قاعات الالعاب الالكترونية بنسبة 17%، ثم يليه من يفضلون ممارستها في بيت صديق بنسبة 16% و من يفضلون ممارستها في مقاهي الانترنت بنسبة 13%،ثم تاتي نسبة 12% للذين يفضلون ممارستها في الشارع، تبقى اقل نسبة للذين يفضلون ممارستها في مكان اخر بنسبة 11%.

في حين نلاحظ ان كل مفردات المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارسة الالعاب في البيت بنسبة 27%، و يليه من يفضلون اللعب بها في قاعات الالعاب الالكترونية بنسبة 21% و من يفضلون اللعب بها في بيت صديق او صديقة بنسبة 17% و اللذين يفضلونها في مقاهي الانترنيت بنسبة 14% و الذين يفضلونها في الشارع بنسبة 14% يليه من يفضلونها في مكان اخر بنسبة 12% و تبقى اقل نسبة للذين يفضلون اللعب في المدرسة بنسبة 7%.

اغلبية فئات العينة من المستويات الثلاث يفضلون ممارسة الالعاب الالكترونية في البيت لراحة التي يتلقونها في البيت هذا بالنسبة للمركز الاول، اما بالنسبة للمركز الثاني لدى المستويات الثلاث فاننا نجد ان مفردات المستوى الاول يفضلون ممارستها في بيت صديق و مفردات المستوى الثاني و الثالث يفضلونها في قاعات الالعاب، و هذا

يدل على ان متغير المستوى المعيشي له تاثير نسبي على الاماكن التي يفضل فيها افراد العينة ممارسة الالعاب الالكترونية.

الجدول رقم 13:الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.

أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
كل يوم	15	25	16	22	25	35
مرتين في الأسبوع	10	20	11	15	15	17
ثلاث مرات في الأسبوع	15	25	21	30	20	30
مرة في الشهر	5	15	10	14	11	8
في العطل و المناسبات	5	15	12	17	9	10
المجموع	50	100	70	100	80	100

تشير معطيات الجدول رقم 13: ان25% من مفردات المستوى المعيشي الضغيف يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم رفقة الذين يمارسونها ثلاث مرات في حين نجد 20% يمارسونها مرتين في الأسبوع و في الأخير نسبة 15% لمن يمارسونها مرة في الشهر رفقة من يمارسونها في العطل و المناسبات.

و تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية ثلاث مرات في الأسبوع في مقدمة أوقات الممارسة لدى المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 30% يليها من يمارسونها يوميا بنسبة 22% و من يمارسها مرتين في الأسبوع بنسبة 17% تبقى نسبة 20%من يمارسونها في العطل و المناسبات و 10% من يمارسونها مرة في الشهر.

كما جاءت ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا في مقدمة أوقات الممارسة لدى المستوى المعيشي الجيد بنسبة 35%، تليها من يمارسونها ثلاث أيام في الأسبوع بنسبة 30%، و من يمارسونها مرتين في الأسبوع بنسبة 17%، و من يمارسونها في العطل و المناسبات بنسبة 10%،و تبقى أدنى نسبة لمن يمارسونها في الشهر بنسبة 8%.

فنلاحظ من خلال المعطيات ان أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية تختلف من مستوى لآخر فأصحاب المستوى المعيشي الضعيف و المستوى المعيشي الجيد يمارسونها بكثرة كل يوم في حين ان اصحاب المستوى المعيشي المتوسط يمارسونها ثلاث مرات في الأسبوع و هذا يدل على إن لمتغير المستوى المعيشي تأثير على أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم 14: المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي .

مدة ممارسة الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
ساعة واحدة	18	31	14	21	14	17
ساعتين	14	25	14	25	11	20
ثلاث ساعات	9	15	9	17	22	21
أربع ساعات	9	15	7	11	7	16
أكثر من خمس سعات	7	15	23	30	23	31
المجموع	57	100	67	100	77	100

يمارس 31% ، من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف الألعاب الالكترونية بمعدل ساعة واحدة و هم يعتبرون من أكثرية مفردات المستوى الضعيف ، يليهم من يمارسونها لمدة ساعتين في اليوم بنسبة 25% ، يليهم بعد ذلك من يمارسونها لأكثر من 5 ساعات في اليوم ثم من يمارسونها لمدة ثلاث ساعات رفقة من يمارسونها أربعة ساعات في اليوم بنفس النسبة 15% ، و هذا يتضح من خلال الجدول (14).

أما أصحاب المستوى المعيشي المتوسط فان أغلبية أفراده يمارسون الألعاب الالكترونية لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد بنسبة 30% بعدهم نسبة 21% لمن يمارسونها لمدة ساعة واحدة في اليوم الواحد، و بنسبة 20 % لمن يمارسونها لمدة ساعتين في اليوم الواحد، تليهم نسبة 17% لمن يمارسونها ثلاث ساعات، و تبقى نسبة 11% لمن يمارسونها لمدة أربع ساعات في اليوم.

كما نجد أيضا أغلبية أفراد المستوى المعيشي الجيد يمارسون الألعاب الالكترونية لأكثر من خمس ساعات و هي تأتي في مقدمة النسب كأعلى نسبة بنسبة 31% ، و يأتي بعدهم من يمارسونها لمدة ثلاث ساعات في اليوم بنسبة 21% و من يمارسونها لمدة **ساعة** واحدة بنسبة 17% و في الأخير من يمارسونها لمدة ساعتين في اليوم بنسبة 16% و من يمارسونها لمدة أربع ساعات بنسبة 15% .

من خلال أرقام الجدول أعلاه نلاحظ إن معظم أصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمارسون الألعاب الالكترونية لمدة ساعة و يعود ذلك اعدم امتلاك البعض منهم لأجهزة الألعاب الالكترونية في البيت، إما بالنسبة للمستوى المعيشي المتوسط فإننا نجد أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية بنفس الوتيرة و المدة مثل أصحاب المستوى الجيد فأغلبية مفرداتهم يمارسونها لمدة تفوق خمس ساعات في اليوم الواحد و هذا يعود لامتلاكهم المتنوع

لأجهزة الألعاب الالكترونية في البيت و ارتباطهم الافتراضي بهذه الألعاب، و هذا إن دل فإنما يدل على تأثير الذي أحدثه متغير المستوى المعيشي على المدة التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية

خاتمة

:

خاتمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى و التي أصبح لها دور هام و كبير في حياة المراهق و سلوكه و مراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال المراهقين بفعل تقنياتها و مميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، و هذا لا يقتصر على سن معين للأطفال أو المراهقين بل تتعدى الأمر ليشمل فئة الشباب.

و بهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي و معرفة اثر الألعاب الالكترونية المنتشرة في الجزائر على سلوك الطفل و المراهق الجزائري في مرحلة المتوسطة و المرحلة الثانوية، من اجل تحديد مدى فلائمتها لتنشئة الطفل و المراهق الجزائري و تأثيرها عليه، بحكم أن هذه الألعاب الالكترونية هي منتجات غريبة عن المجتمع الجزائري و تحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي أخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في اثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من المراهقين ببلدية زمورة، حيث يمكن القول إن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة و حديثة للعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص للتعلم و الاكتشاف و المغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال و المراهقين و جذبهم لاستخدامها و الإدمان عليما، لان اللعب عند المراهقين كان مقتصرا فقط على الألعاب الالكترونية التي تمارس في الشارع او المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء، لكن اليوم و في ظل التطور

التكنلوجي و الثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم اتاحت للمراهق وسائط تكنلوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام و الانذجاب نحو العاب جديدة تسمى بالالعاب الالكترونية و تخليه عن الالعاب التقليدية لكن من جانب اخرلها تاثيرات جانبية خاصة على سلوك المراهق بسبب الافراط في استخدامها، حيث حاولنا نحن الباحثتان ان نلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية الوسيلة الاكثر استخداما من الطرف المراهقين، حيث يعتبر اغلب افراد العينة ان الألعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية و الترفيه بالدرجة الاولى كونها وسيلة حديثة للعب، و من خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من المراهقين ببلدية زمورة استطعنا ان نستنتج و نستخلص إن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تاتي في مقدمة نشاطات المراهقين كما تؤثر على سلوكيات المراهق الجزائري من خلال النتائج العامة للتساؤلات، لان الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى المراهق لملئ أوقات فراغه باعتبارها مصدر لتسلية و الترفيه، لكن الاستخدام المفرط لها و الإدمان عليها يؤدي إلى آثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية و انعدام الوعي بالإضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

المصادر و المراجع

قائمة المراجع:

الكتب:

إبراهيم الاخرص: الآثار الاقتصادية و الاجتماعية لثورة الاتصالات و تكنولوجيا المعلومات على الدول العربية (الإنترنت و المحمول نموذجا) ، ط1، إبتراك للنشر و التوزيع، القاهرة، 2008.

أحمد عبد الرحمان التهامي: مدخل إلى السلوك الإنساني، مقدمة في العلوم السلوكية، دار العالمية للنشر و التوزيع.

بولفان هيسويك: المراهقة و طريق تحليلها، الترجمة باعتماد _د/ خالد ألعماري، دار الفاروق للنشر.

حسن عمار مكاوي، و ليلى السيد: الاتصال و نظرياته المعاصرة، د، ط، الدار المصرية اللبنانية، مصر،2001.

رغدة شريم: سيكولوجية المراهقة، كلية العلوم التربوية، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة، عمان، الأردن، ط1، 1429 هـ 2009 م.

سعيد الغريب النجار: تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2002.

شريف درويش اللبان: تكنولوجيا الاتصال و المخاطر و التحديات و التأثيرات الاجتماعية، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000.

صالح حسن احمد الداهري: سيكولوجية المراهقة و مشكلاتها، مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع، عمان، الأردن، 2012.

عبير شقيق الرحباني:" الاستعمار الإلكتروني و الإعلام"، ط1، دراسات للنشر و التوزيع، عمان، الأردن، 2015.

عذاب طاهر الكناني: خبير وقاية إشعاعية، التأثيرات الصحية للهاتف الجوال و أبراجه و بعض الأجهزة الالكترونية، دار الفجر للنشر و التوزيع، الناشر عبد الحي احمد فؤاد، القاهرة.

فضيل دليو: تاريخ وسائل الإعلام، ط3، دار أقطاب الفكر، الجزائر،2007.

فضيل دليو: مدخل الى الاتصال الجماهيري، مخبر علم الاجتماعن جامعة منتوري، قسنطينة، 2003.

محمد شقيق: السلوك الإنساني ومهارات التعامل، ط1، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1999.

محمد عبد الحميد: البحث العلمي في الدراسات الإسلامية، ط1،عالم الكتب، مصر، 2003.

المعاجم:

إبراهيم مصطفى و آخرون: المعجم الوسط، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، اسطنبول تركيا.

إبن منظورة: لسان العرب، مادة رهق، حرف الراء، دار صادر،بيروت، لبنان، ط1، 2006.

بشير العلاق: قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات و الاتصال، ط1، دار الملايين، بيروت،2006 .

محمد منير حجاب: المعجم الإعلامي، ط1، دار الفجر، القاهرة، 2004.

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

مذكرات و رسائل العلمية:

احمد الفلاق: الطفل الجزائري و العاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات،أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر، 2008 ، 2009.

الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: دراسة دكتوراه،ايجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية

فاطمة همال: الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011 2012.

مريم قويدر: اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري، رسالة ماجستيرن كلية علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر3، 2011 2012.

هناء عاشور: القنوات الفضائية الإخبارية و دورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نموذجا، مذكرة ماجستير، قسم علوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، 2013 .2014

المجلات:

تيم كيلي و مايكل منجس: نظرة عامة المعلومات و الاتصالات من التنمية و تعظيم الاستفادة من الهاتف المحمول، البنك الدولي للإنشاء و التعمير، 2012.

سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية: اثر معطيات و مظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا و اجتماعيا و نفسيا، جامعة الملك عبد العزيز، 2012.

المواقع الإلكترونية:

https://mawdoo3.com (20.03.2020) (17:00)

https://www.aoua.com (20.03.2020) (16:13)

https://arabic.smartech.online (10.06.2020) (10:30)

https://www.dw.com(28.05.2020) (12:10)

https://www.arageek.com (18.07.2020) (14 :15)

https://www.hopeeg.com(20.07.2020) (15:00)

https://www.saaid.net(30.07.2020 (13:40)

https://www.psycho-side.info (17.06.2020) (14:30)

الملاحق

الملحق رقم01 : مقابلة البحث الميداني مع المراهقين

مقابلة بحث ميداني:

تندرج هذه المقابلة في إطار انجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة الماستير في علوم الإعلام و الاتصال، تخصص اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة، حول اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على السلوكيات لدى المراهقين، دراسة و صفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين ببلدية زمورة ولاية غليزان إذ نقدر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه المقابلة بكل عناية و اهتمام و صدق و موضوعية.

مع العلم ان الإجابات المقدمة من طرفكم هي سندنا الأساسي في الوقوف على حالة انتشار الالعاب الالكترونية في الجزائر و آثارها على سلوكيات المراهق الجزائري و الوصول الى نتائج علمية في بحثنا و تحقيق الاهذاف المسطرة في البحث.

إعداد الطالبتين:

برواشدي إكرام

اشراف الاستاذة:

صفاح امال فاطمة الزهراء

بن بحونة أسماء

2020/2021

اسئلة المقابلة:

التاريخ: 24/02/2020

المكان: متوسطة براشد العلمي و ثانوية عريف عبد الله

المحور الأول: السمات العامة

السن: من12 سنة إلى 16 سنة

الجنس: ذكر أنثى

المستوى التعليمي : متوسط ثانوي

هل لديك والديك؟

هل لديك إخوة؟ (كم عددهم)؟

المحور الثاني: عادات العب لدى المراهق

ماهي نشاطاتك اليومية أو هواياتك؟

ماهي الأماكن المفضلة لديك لممارسة الألعاب الالكترونية؟

هل تفضل اللعب مع إخوانك أو الخروج للعب مع أصدقائك أو الجلوس و لعب الألعاب الالكترونية؟ ا

المحور الثالث: اللعب و الهاتف الذكي

ماهي الاجهزة الالكترونية التي تملكها في البيت؟ ماهي انواع هذ الاجهزة؟

ماهي الوسيلة التي تفضلها لممارسة الالعاب الالكترونية؟

لماذا اخترت الهاتف الذكي لممارسة الالعاب الالكترونية و ليس جهاز أخر؟

ماهي انواع الالعاب الالكترونية التي تفضلها؟ (اذكرخمس اسماء منها).

المحور الرابع: درجة الاقبال و التاثير على المراهق.

هل تقضي وقتا طويلا باللعب بالالعاب الالكترونية؟ و

كم عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الالعاب الالكترونية؟

هل تفوز عند لعب الالعاب الالكترونية؟

ماهر شعورك اثناء و بعد ممارسة الألعاب الالكترونية؟

ماهي ردة فعلك عند خسارة اللعبة؟

هل ترغب في تقليد أبطال الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

ماهي الأشياء التي تعلمتها او اكتسبتها من خلال مشاهدتك و ممارستك للألعاب الالكترونية عبر الهاتف؟

هل لاحظت سلوكيات جديدة طرأت عليك بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية؟ و ماهي هذه السلوكيات الجديدة؟

هل لديك رقابة أو نابعة من قبل الأهل على هاتفك الذكي؟

هل يعاقبك والديك بحرمانك من الهاتف الذكي؟ وماهي ردة فعلك على ذلك؟

نتائج العامة للدراسة الميدانية

- ✓ نتائج متعلقة بالتساؤل الأول في المحور الأول: هل لدى مفردات العينة والدين؟

أغلبية المراهقين المتمدرسين سواء في مرحلة المتوسطة أو مرحلة الثانوية لديهم والديهم نسبة قليلة جدا منهم من هم فاقدين الأب أو الأم.

- ✓ أما بالنسبة لتساؤل الثاني: هل لدى أفراد العينة إخوة و (كم عددهم)؟

اغلب المراهقين المتمدرسين لديهم إخوة يتراوح عددهم مابين 2 إلى 4.

- ✓ نتائج متعلقة بالتساؤل الأول في المحور الأول: ماهي نشاطات المراهقين المتمدرسين اليومية أو هواياتهم؟

غالبية المراهقين يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الالكترونية أو على الانترنت أو أمام التلفاز و نسبة ضئيلة من هواياتهم ممارسة الرياضة و المطالعة.

- ✓ أما بالنسبة لتساؤل الثاني: الأماكن المفضلة لدى المراهقين المتمدرسين لممارسة الألعاب الالكترونية.

أغلبية المراهقين يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في المنزل و يعود ذلك لشعورهم بالأريحية و الحرية و كذلك يفضلون ممارستها في ببيت أصدقائهم فأغلبية المراهقين يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب حيث يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية مع الأصدقاء أيضا و ذلك يعود لشعورهم بالمتعة و السعادة أثناء مشاركتهم اللعب.

- ✓ أما التساؤل الثالث: تفضيل المراهق اللعب مع إخوانه أو الخروج للعب مع أصدقاءه أو الجلوس و لعب الألعاب الالكترونية.

أكدت الدراسة أن أغلبية المراهق يفضلون الجلوس و لعب الألعاب الالكترونية على غرار اللعب مع الإخوة أو الأصدقاء لأنها تخلق له جوا من المتعة و التحدي في عالم افتراضي، كما أنها العاب حديثة و متطورة قريبة كل القرب من الواقع في رسومها و نوعية صورتها و بدافع التسلية و الترفيه و الهروب من الروتين اليومي للدراسة ، الشعور بالفرح و السرور

كما أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين تجذبهم متعة الفوز التعرف على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية.

- ✓ نتائج متعلقة بالتساؤل الأول في المحور الثالث. الأجهزة الالكترونية التي يملكها المراهق في البيت.

كشفت الدراسة أن اغلب أفراد العينة يملكون الهاتف الذكي و الحاسوب و البلاي ستايشن و من بين أنواعها **SAMSUNG** و **OPPO** باعتبارها أجهزة حديثة ومتطورة ذات جودة عالية.

- ✓ أما فيما يخص التساؤل الثاني: الوسيلة المفضلة الأفراد العينة لممارسة الألعاب الالكترونية.

اغلب المراهقين المتمدرسين يمارسون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها و انجذابا لتقنياتها العالية الجودة.

- ✓ بالنسبة لسؤال الثالث.أنواع الألعاب الالكترونية التي يفضلها التلاميذ و ذكر خمس أسماء منها.

أكدت الدراسة أن المراهق يفضل العاب المغامرة حسب أفراد العينة، لأنها تخلق لهم جوا من الاكتشاف و التحدي و المغامرة لان المراهق بطبيعته يحب أن يتحدي الصعاب و يواجه العقبات و يحاول اجتيازها و التغلب عليها و البحث وراء المعرفة الجديدة.

بينت الدراسة أن هناك خمس أسماء للألعاب الالكترونية التي يفضلها التلميذ المراهق و هي ***PUPG*** *و* ***pes 2019*** *و* ***Subway*** *و* ***Call of Duty Mobile*** *و* ***PUBG mobile lite*** *و هذا حسب راي المبحثين.*

نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: في المحور الرابع عدد الساعات التي يقضيها المراهقين المتمدرسين في ممارسة الألعاب الالكترونية.

كشفت الدراسة إن أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا و بينت الدراسة أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية لساعات طويلة بل أكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد، و هذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه الألعاب حسب أفراد العينة و كذلك توفر الأجهزة الالكترونية المخصصة للعب.

أما بالنسبة لسؤال الثاني: الفوز عند لعب الألعاب الالكترونية.

كشفت الدراسة أن اغلب التلاميذ يخسرون في اللعب أكثر مما يفوزون و هذا راجع إلى تقنيات الألعاب الالكترونية و تركيبتها الذكية التي تجعل اللاعب يخسر ليحاول ويحاول من جديد لتجعله يتعلق باللعبة و يستغرق وقت في ممارستها.

فيما يخص التساؤل الثالث: شعور المراهق أثناء و بعد ممارسة الألعاب الالكترونية.

بينت الدراسة أن أغلبية المراهقين اللذين يمارسون الألعاب الالكترونية يشعرون في بداية اللعب بالمتعة و الإثارة و التشويق و الحماس و بعد إنهاء اللعبة يشعر المراهق بضعف في البصر و ألام في العين وتخدر في الأصابع.

أما بالنسبة لتساؤل الرابع: ردة فعل المراهق عند خسارة اللعبة.

أكدت الدراسة أن اغلب المراهقين حسب أفراد العينة يشعرون بالاستياء قليلا عند خسارة اللعبة و مع ذلك يصرون على المحاولة من جديد و يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز فالمراهق بطبيعته يحب التحدي.

نتائج التساؤل االخامس: رغبة المراهق في تقليد ابطال الالعاب الالكترونية المفضلة لديه.

بينت الددراسة إن اغلب التلاميذ يقلدون ابطال الالعاب الالكترونية في الحركات والسلوك حسب افراد العينة

أما بالنسبة لتساؤل السادس الأشياء التي تعلمها المراهق و التي اكتسبها من خلال مشاهدته و ممارسته للألعاب الالكترونية.

حب الاستطلاع و السعي و المعرفة.

التحكم في تقنيات الانترنت و الأجهزة الالكترونية.

زيادة مستوى التركيز و ترفع كفاءة الذاكرة لديه.

تنمية مهارات المراهق و تكسبه مهارات جديدة لأنها تعتمد على أسلوب إبداعي لديه للوصول إلى الأهداف .

الإبداع و تنمية الفكر و وضع خطط وابتكار الطرق للوصول إلى مستويات أعلى في اللعبة .

تحسن القدرات الذهنية .

التعارف مع أصدقاء جدد.

نتائج السؤال الثامن: سلوك المراهق بعد لعب الألعاب الالكترونية.

بينت الدراسة أن أغلبية المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية تغير سلوكياتهم إلى حد ما فاصبحو يميلون إلى العنف و العدوانية و التنمر على الآخرين والشتم بألفاظ غير لائقة وهذا راجع إلى ما تعرضه الألعاب الالكترونية بنكهة التسلية و الترفيه.

أما بالنسبة للتساؤل التاسع: الرقابة و المتابعة على الهاتف الذكي للمراهق.

كشفت الدراسة أن أغلبية أفراد العينة لا يخضعون لرقابة أو متابعة على هاتفهم الذكي باستثناء فئة قليلة جدا و ذلك بسبب الانشغال الدائم للأهل.

نتائج السؤال الأخير: عقاب و حرمان الوالدين البناء من الهاتف الذكي و ردة فعل المراهق على ذلك.

أكدت الدراسة أن أغلبية المراهقين يخضعون للعقاب بحرمانهم من الهاتف الذكي من طرف الأبوين و هذا راجع إلى تركيز المراهقين على التسلية و الاستمتاع أكثر من التعلم و التأثير على التحصيل الأكاديمي.

الهوس و الإدمان على ممارستها.

الأضرار الصحية مثل ضعف البصر.

عدم القدرة على التحكم في وقت العب.

حدوث تشويش فكري بالربط بين العالم الافتراضي و العالم الواقعي و اضطرابات في النوم.