وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعـة غرداية

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي

(دراسة ميدانية بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف ولاية غرداية)

مذكّرة مقدمة لإستكمال متطلّبات نيل شهادة الماستر في علم النفس

تخصص: علم النفس المدرسي

إعداد الطالبة: إشراف الأستاذة:

إيمان عاشور د. أولاد الهدار زينب

لجنة التقييم:

الإسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
حجاج عمر	أستاذ التعليم العالي	جامعة غرداية	رئيسا
أولاد الهدار زينب	أستاذ محاضر – أ–	جامعة غرداية	مشرفا ومقررا
بومهراس الزهرة	أستاذ محاضر – ب –	جامعة غرداية	مناقشا

الموسم الجامعي:

1442–1443هـ/2021–2022

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعـة غرداية

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي

(دراسة ميدانية بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف ولاية غرداية)

مذكّرة مقدمة لإستكمال متطلّبات نيل شهادة الماستر في علم النفس

تخصص: علم النفس المدرسي

إعداد الطالبة: إشراف الأستاذة:

إيمان عاشور د. أولاد الهدار زينب

لجنة التقييم:

الإسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
حجاج عمر	أستاذ التعليم العالي	جامعة غرداية	رئيسا
أولاد الهدار زينب	أستاذ محاضر – أ–	جامعة غرداية	مشرفا
بومهراس الزهرة	أستاذ محاضر – ب –	جامعة غرداية	مناقشا

الموسم الجامعي:

1442–1443هـ/2021–2022

بسم الله الرحمن الرحيم

الإهداء:

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات

الشكر والحمد لله في علاه....فإليه يرجع الفضل كله على توفيقنا ...ليبلغ الجهد مبتغاه

أهدي هذا العمل المتواضع:

إلى من وضع الله الجنة تحت أقدامها إلى تلك الروح التي سافرت إلى بارئها

أمي الحبيبة رحمها الله وأسكنها فسيح جنانه...

إلى من كلله الله بالهبة والوقار....وإلى من أحمل إسمه بكل إفتخار .. ثمرة العطاء وضياء دربي

أبي الغالي حفظه الله و أطال في عمره الذي كان بمثابة العضد والسند لي

في كل خطوة أخطوها في حياتي...

إلى رياحين حياتي **إخوتي** الأعزاء ، **زوجة أخي** العزيزة ، **البراعم الصغار**

بارك الله فيهم وأدام عليهم النعم

إلى **جدتي الغالية**... التي وجودها بركة في حياتي... والتي رافقني بدعائها

فكان سر نجاحي... حفظها الله وأطال في عمرها

إلى مصدر بهجتي ....وإلى أحب الناس إلى قلبي... ومن لا تحلو حياتي..

إلا بوجودهن **عماتي الغاليات**

إلى عائلتي الكريمة كل بإسمه ومقامه...

إلى كل من علمني حرفا... أساتذتي الأفاضل

وإلى كل من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي

وأرجو من الله أن يجعله علما نافعا وعملا متقبلا...

إيمان

FREE PRINTABLE INVITATION - DREVIO.COM

شكر وعرفان

الحمد لله ربي العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

خاتم الأنبياء نبينا محمد وعليه وآله وصحبه أجمعين أما بعد

بعد أن من الله علينا بإنجاز هذا العمل، فإننا نتوجه إلى الله سبحانه وتعالى

أولا وآخرا بالحمد والشكر على فضله وكرمه الذي غمرنا به

فوفقنا إلى ما نحن فيه راجين منه دوام نعمه وكرمه،

وإنطلاقا من قوله صلى الله عليه وسلم "من لا يشكر الناس لا يشكر الله"

فإنني أتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى الأستاذة المشرفة **"أولاد الهدار زينب"**،

قبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى الجهد الكبير الذي بذلته معي،

وعلى نصائحها القيمة التي مهدت لي الطرق لإتمام هذه الدراسة،

فلها مني فائق الإحترام والتقدير

كما أتوجه بخالص شكري لكل الأساتذة بكلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

بجامعة غرداية

كما لا يفوتني أن أتوجه بالإمتنان لكل من ساعدني

في إنجاز هذا العمل من قريب أو بعيد

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، وكذلك التعرف على الآثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس من وجهة نظره .

تم الإعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي الاستكشافي ، تكونت عينة الدراسة من (90) تلميذ وتلميذة منهم (48) إناث و(42) ذكور متمدرسين بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف –ولاية غرداية وذلك للسنة الدراسية 2021- 2022 ، وللتحقق من أهداف الدراسة تمّ بناء إستبانة من طرف الباحثة، المتكونة من (38) فقرة ، وبعد معالجة البيانات والمعطيات بالإستعانة ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS.V20) ، بإستخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية : النسب المئوية ، التكرارات ، الإنحراف المعياري ، المتوسط الحسابي ، معامل إرتباط بيرسون ، إختبار (ت) لعينتين مستقلتين ،إختبار مربع كاي (Chi-Square Test)، إختبار فريدمان .

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- هناك تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره.
- هناك فروق دالة إحصائيا في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس لصالح الإناث.
- أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة هو البعد الديني.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، المراهق ، التعليم الثانوي .

Study Summary:

This study aims to reveal the effect of electronic games on the behavior of the educated adolescent in secondary education, as well as to identify the negative and positive effects of electronic games on the behavior of the educated adolescent from his point of view.

This study was based on exploratory descriptive method, the study sample consisted of (90) pupils students, including (48) females and (42) males, They study in the Al-Farastai secondary school in the municipality of El-Ateuf – the province of Ghardaia for the school year 2021-2022. And to verify the objectives of the study, a resolution was constructed by the researcher, consisting of (38) paragraphs , and after processing the data with of the Social Sciences Statistical version (SPSS.V20), Using a variety of statistical techniques: percentages, frequencies, standard deviation, mean, Pearson correlation, t-test for two independent samples, Chi-Square Test, Friedman test.

The study led to the following results:

• There is a negative impact of electronic games on the behavior of the educated adolescent in secondary education from his point of view

• There are statistically significant differences in the impact of electronic games Electronic data on the behavior of the study sample members according to the gender variable in favor of females.

• The most common and influenced dimension of electronic games from the point of view of the study sample is the religious dimension.

.

Keywords: electronic games, adolescents, secondary education

فهرس المحتويات:

الرقم	العنوان	الصفحة
1	إهداء	/
2	كلمة شكر	/
3	ملخص الدراسة باللغة العربية والأجنبية	/
	القسم الأول: الإطار النظري للدراسة الفصل الأول: مدخل الدراسة	
4	فهرس المحتويات	/
5	قائمة الجداول	/
6	قائمة الأشكال	/
7	قائمة الملاحق	/
8	مقدمة	1-2
	القسم الأول: الإطار النظري للدراسة الفصل الأول: مدخل الدراسة	
9	1- إشكالية الدراسة	5
10	2- أهمية الدراسة	7
11	3- أهداف الدراسة	7
12	4- التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة	8
13	5- الدراسات السابقة	9
14	6- التعقيب على الدراسات السابقة	13

	الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية	
15	تمهيد	19
16	1- مفهوم اللعب	20
17	2- تعريف الألعاب الإلكترونية	21
18	3- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية	22
19	4- أنواع الألعاب الإلكترونية	25
20	5- مجالات الألعاب الإلكترونية	28
21	6- الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية	29
22	7- أسباب انتشار وتعلق الأطفال الألعاب الإلكترونية	30
23	8- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	31
24	9-كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية	37
25	خلاصة الفصل	40
	الفصل الثالث: المراهقة	
26	تمهيد	43
27	1- تعريف المراهقة	44
28	2- أشكال المراهقة	45
29	3- مراحل مرحلة المراهقة	47

30	4- خصائص مرحلة المراهقة	47
31	5- مظاهر النمو في مرحلة المراهقة	48
32	6- النظريات المفسرة المراهقة	52
33	7- حاجات المراهق الأساسية	54
34	8- العوامل المؤثرة في المراهقة	55
35	9- مشكلات مرحلة المراهقة	56
36	10- سلوك المراهق	58
37	خلاصة الفصل	60
	القسم الثاني: الإطار الميداني للدراسة	
	الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية	
38	تمهيد	64
39	1- المنهج	65
40	2- مجتمع الدراسة	65
41	3- عينة الدراسة	65
42	أ- العينة الإستطلاعية	66
43	ب- العينة الأساسية	67
44	4- أدوات الدراسة	68
45	5- الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة	69
46	6- الأساليب الإحصائية المستخدمة	75

47	7- حدود الدراسة	75
	الفصل الخامس عرض وتفسير نتائج الدراسة	
48	تمهيد	78
49	1-عرض وتفسير نتائج التساؤل الأول	79
50	2-عرض وتفسير نتائج التساؤل الثاني	81
51	3-عرض وتفسير نتائج التساؤل الثالث	83
52	الإستنتاج العام	86
53	الاقتراحات والتوصيات	87
54	قائمة المراجع	89
55	الملاحق	/

قائمة الجداول:

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع عينة الدراسة الإستطلاعية حسب متغير الجنس	66
02	يوضح توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب متغير الجنس	67
03	يوضح توزيع بنود المقياس وفق نوعية التأثير	69
04	يوضح معامل إرتباط بين كل بند والدرجة الكلية للاستبيان	70
05	يوضح معامل إرتباط بين كل بعد من أبعاد الإستبيان و الدرجة الكلية له	71
06	يوضح معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه	72
07	يوضح أرقام البنود غير الصادقة والمحذوفة والبعد الذي تنتمي إليه	73
08	يوضح معامل ألفا كرونباخ لكل بعد من أبعاد الإستبيان	74
09	يوضح معامل ألفا كرونباخ للدرجة الكلية للإستبيان	74
10	يوضح نتائج طريقة التجزئة النصفية لإستبيان الألعاب الإلكترونية	74
11	يوضح توزيع أفراد العينة حسب آثار الألعاب الإلكترونية	79
12	يوضح نتائج إختبار (ت) لعينتين مستقلتين	81
13	يوضح نتائج إختبار فريدمان	83

فهرس الأشكال البيانية:

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	يوضح توزيع عينة الدراسة الإستطلاعية حسب متغير الجنس	66
02	يوضح توزيع العينة الأساسية حسب متغير الجنس	67

قائمة الملاحق:

الرقم	عنوان الملحق
01	الإستبيان
02	قائمة الأساتذة المحكمين لأداة الدراسة
03	النتائج الاحصائية للخصائص السيكومترية لأداة الدراسة
04	النتائج الإحصائية لتساؤلات الدراسة بإستخدام حزمة SPSS

مقدمة

مقدمة

للعب أهمية كبيرة في حياة الأفراد حيث يقوم ببناء وتشكيل شخصية الفرد ونموه من جميع النواحي ، فهو ليس تسلية فحسب، بل هو تعلم وإكتساب لمهارات جديدة ومتعة وترفيه عن النفس ،حيث كان الأطفال سابقا يمارسون ترفيها مستمدا مما تجود به بيئتهم ونمط حياتهم البسيط والمحدود المتمثل في ألعاب الحي والحارة ، أما اليوم فقد شهد اللعب تغيرا ملموسا وملحوظا في شكله ومضمونه البسيط و التقليدي.

أدى هذا التطور السريع والمذهل الذي عرفه العالم في مجال التكنولوجيا الحديثة إلى إنتاج وسائل وأساليب حديثة للتسلية والترفيه وتطويرها والتفنن في صناعتها ، وهذه الأخيرة عملت على تغيير أنماط حياة الأفراد اليومية حيث طالت مختلف جوانب حياتهم ، وفي مقدمة وسائل التسلية والترفيه الحديثة تأتي الألعاب الإلكترونية على إختلاف أنواعها ومضامينها وموضوعاتها ، وتميزها الكبير بأشكالها المتنوعة التي جعلتها تكتسح الأسواق العالمية.

حيث كشفت تقارير حديثة أن سوق ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية العالمي حقق 152,1 مليار دولار في نهاية سنة (2020) ، بزيادة بلغت حوالي 9,6 مليار دولار عن عام (2019) ، الأمر الذي سيضاعف الإستثمار في ألعاب الكومبيوتر مستقبلا ، وبحسب موقع تك كرانش المتخصص في موضوعات التكنولوجيا ، فإن الألعاب تمثل حوالي (33%) من إجمالي التطبيقات التي يتم تنزيلها على الأجهزة المحمولة، وأن (50%) من مستخدمي تطبيقات الأجهزة المحمولة يمارسون الألعاب.(سعودي،2019،ص3،4)

و من جانب آخر، جعلها تلقى رواجا كبيرا لدى كل شرائح المجتمع على إختلاف الأعمار والأجناس والطبقات، حيث أصبحت فئة المراهقين أكثر إستخداما لها، بإعتبارها أكثر فئات المجتمع حساسية بسبب مميزات وخصائص هذه المرحلة الحرجة وكثرة التغيرات التي تحدث فيها لأنها تعتبر مرحلة الإنتقال من مرحلة الطفولة إلى الرشد ، فهذه الألعاب في شكلها الإلكتروني أخذت حيزا كبيرا من إهتمام المراهقين وأصبحت تستحوذ على عقولهم وأفكارهم وصرفت نظرهم عن الأنشطة الترفيهية الأخرى وذلك لمحاكاتها العالم الحقيقي والتي تم صياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية في تصورها فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة ، وبذلك زاد إقبالهم عليها وأصبحوا يقضون ساعات طويلة في لعبها دون كلل أو ملل.

ومع تزايد توسع إنتشار الألعاب الإلكترونية في شتى المجالات وبالتحديد في المجال المدرسي، صاحبه ذلك التعلق الشديد للمراهقين وخاصة المتمدرسين منهم بممارستها، وهذا أدى إلى سرعة إنتقالها و إستعمالها بين أوساط التلاميذ، وبالتالي تزايد مستوى تأثيرها في سلوكاتهم سواء من الناحية الإيجابية أو السلبية في ظل غياب التوجيه الصحيح لإستعمالها وممارستها ، لذا وجب علينا كأولياء و مربين ومختصين تسليط الضوء على هذه

الظاهرة والإهتمام بالمراهقين و تقنين هذه الألعاب ومحاولة التحكم في أوقات إستعمالها والوعي بالتأثيرات الايجابية والسلبية التي يمكن أن تظهر على سلوكاتهم جراء التعود على لعب هذه الألعاب .

كما أكد علماء النفس والتربية أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها وتأثيراتها على السلوك بارزة وبقوة حيث تعود على المتعلم بالسلب إذا تخطت حدود إستعمالها .

وعليه جاءت دراستنا الحالية محاولة الكشف عن تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، من ذلك خلال الوقوف على حقيقة إقبالهم وتأثر سلوكهم بهذه الألعاب الإلكترونية من الناحيتين الايجابية أم السلبية، وقد تضمنت الدراسة جانبين، قسم نظري وقسم تطبيقي ، ضمنتها الباحثة في خمسة فصول وردت كالتالي:

خصص الفصل الأول الإطار العام للدراسة ويضم كل من إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، أهدافها، أهميتها، التعريف الإجرائي لمصطلحات الدراسة، ثم الدراسات السابقة والتعقيب عليها.

أما الفصل الثاني خصص لموضوع الألعاب الإلكترونية ،حيث تم التطرق فيه إلى مفهوم اللعب، تعريف الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتطورها ، تصنيفها، الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية، أسباب إنتشار و تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ،وكيفية تفادي مخاطرها وأخيرا خلاصة الفصل .

أما الفصل الثالث جاء تحت عنوان المراهقة، وتضمن تعريف المراهقة، أشكالها، مراحلها، خصائصها، مظاهر النمو في مرحلة المراهقة، النظريات المفسرة للمراهقة، حاجات المراهق الأساسية، العوامل المؤثرة في المراهقة، مشكلاتها، سلوك المراهق، وأخيرا خلاصة الفصل.

أما الفصل الرابع فقد خصص للجانب المنهجي ، بتقديم المنهج المستخدم ، عينة الدراسة وكيفية إختيارها ، ثم أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية ، والأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة وأخيرا حدود الدراسة الزمانية والمكانية .

أما الفصل الخامس والأخير، فقد خصص لعرض ومناقشة وتفسير تساؤلات الدراسة ، الإستنتاج العام ، وفي ضوء النتائج المتوصل إليها تم طرح بعض التوصيات .

القسم الأول:

الإطار النظري

للدراسة

الفصل الأول:

مدخل الدراسة

1- إشكالية الدراسة

2- أهمية الدراسة

3- أهداف الدراسة

4-التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة

5- الدراسات السابقة

6- التعقيب على الدراسات السابقة

1-إشكالية الدراسة:

يعتبر اللعب النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه الفرد باحثا عن المتعة والتسلية، وهو أيضا النشاط الأساسي الذي يكتشف الفرد من خلاله العالم الذي يحيط به ، ويكتسب العديد من المهارات الحياتية المختلفة، حيث أشار العديد من المختصين وعلماء النفس إلى أهمية اللعب وسلطوا الضوء على جميع مجالاته ، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب.(شايب وآخرون، 2020 ، ص 205)

ونتيجة للتغيرات السريعة التي أحدثتها سياقات القرن (20 م) شهد مفهوم اللعب تغيرا ملموسا ، ففي حين إرتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ، جاءت ولادة أجيال جديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي إحتلت حياتنا بكل تفاصيلها.(العمراوي وقرابط ، 2021 ، ص12)

ولقد أسفر ذلك التحول نحو العصر الرقمي إلى تغير أساليب اللعب والترفيه المتاحة أمام الأطفال والمراهقين في الوقت الذي تزايد فيه إستخدام الإنترنت والأجهزة الرقمية المتطورة.(الدهشان وسويلم،2021،ص3)، فكان من أبرز معالم هذا التغير ظهور أنماط جديدة للعب والترفيه ، والتحول من نمط الألعاب التقليدية التي تعتمد على الموارد البيئية البسيطة إلى نمط جديد من الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الإنترنت والتقنية الحديثة.(الدهمش ،2019 ، ص3)

حيث ساعد إندماجها مع شبكة الإنترنت إلى إفراز تطبيقات وخصائص مستحدثة ومتطورة ، حيث تخلى المستخدم عن ألعاب الفيديو السلكية الموصولة بجهاز التلفزيون ، وصار يستهلك ألعابا أكثر حداثة وإحترافية نظير بروز وسائل متعددة عبر الهواتف الذكية وفرت له عالما إفتراضيا ذا تطابق مع الواقع الفعلي.(بلفار ومهداوي، 2020، ص 441)

ومع هذا الإنتشار الكبير للألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها قابله طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على إقتناء هذه الألعاب التي إكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها.(عوين وآخرون، 2021، ص156)

وبذلك أضحت الألعاب الإلكترونية تلعب دورا كبيرا في حياة الاطفال بل وحتى الراشدين ،نظرا للأسلوب المثير والطريقة المشوقة التي تعرض بها.(بروك،2020 ، ص462) ،فأصبحوا يقضون أوقات طويلة جدا في إستخدام هذه الألعاب، والتي نصنف كوسيلة لإمتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العصر ، وتزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم وإستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور.(أبو قاسم،2019 ، ص 1)

وفي جانب آخر شغلت الألعاب الإلكترونية جزء كبير من حياة المراهقين بإعتبارهم فئة تتأثر بكل ما هو جديد ، ويعد المراهق فئة حساسة من فئات المجتمع التي تستدعي الإنتباه والإهتمام ، وذلك نتيجة للتغيرات التي تصاحب هذه الفترة من عمره سواء كانت جسدية ،نفسية ،أو فكرية تؤثر في سلوكاته وإتجاهاته، وتختلف حدة هذه المرحلة بإختلاف البيئة التي يتواجد بها المراهق ، وفي خضم التطورات الهائلة للهواتف إكتسبت المراهقة طابعا إلكترونيا ، وصار المراهق يرى في هذه الأجهزة ملاذا له وعاملا لإشباع حاجياته لما تتوفر عليه من مميزات عديدة ،الأمر الذي يؤدي به إلى إيجاد واقع بديل عن الذي يعيشه ، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملاحه وشخصيته من الجانب المعرفي والفكري والنفسي، وخاصة إذا كان إستخدام مثل هذه الألعاب بطريقة غير منتظمة وليست في الأوقات المخصصة لها.(صوفان وقجبور، 2020 ، ص 4 ،5)

حيث أوضح تقرير اليونيسيف لعام (2017) أن الأطفال والمراهقين الذين تقل أعمارهم عن(18) عاما يشكلون ثلث مستخدمي الأنترنت على مستوى العالم ، وأن الشباب ما بين (15)-(24) عاما هم الفئة العمرية الأكثر وصولا للأنترنت ،وأن نسبة (71%) من تلك الفئة موصلون بالإنترنت مقابل (48%) بالنسبة إلى مجموع السكان على مستوى العالم ، وأضاف التقرير أنه في بعض البلدان يكون معدل إستخدام الإنترنت بين الاطفال دون سن (15) عاما مماثلا لمعدل الإستخدام عند البالغين فوق (25) سنة.(الدهشان وسويلم ، 2021 ،ص3)

وأكدت الدراسات على أن المتعلمين هم أكثر فئات المجتمع إستخداما للأنترنت والأجهزة الحديثة ، كما أكدت نتائج معظم الدراسات التي أجريت على مختلف الفئات العمرية أن الشباب المراهقين هم أكثر فئات المجتمع إستخداما للإنترنت.(السويلمي ،2014 ،ص27،28)

ومع إرتفاع معدل ساعات إستخدامها لدى الأطفال والمراهقين ، أحدث هذا جدلا واسع النطاق بين المختصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية بشكل خاص حول النواحي الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب ، وحول الأبعاد التي تحملها ، وأخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المختصين بعلم النفس وعلم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة ،فهناك من يركز على الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية ويرى أن تأثيراتها على الأطفال والمراهقين هي جيدة بشكل عام ، وبين من يركز على الآثار السلبية لهذه الألعاب ويعتقد أنها تؤدي إلى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة.(حسن، 2020، ص 467)

وبذلك تحول مجال الألعاب الإلكترونية إلى فضاء رقمي شاسع وسوق إستثمارية مربحة تتهافت فيه المؤسسات والأفراد على الكسب المادي دون التفكير فيما قد تسببه من أمراض ومخاطر على حياة الأطفال والمراهقين.(الدهشان وسويلم ، 2021 ،ص3)

تأسيسا لما سبق ، ونظرا للإنتشار الواسع لهذه الظاهرة كان لزاما بحث هذه المواضيع لتسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر ودراسة واقعها المعاش ، وعليه جاءت دراستنا لبحث موضوع تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، وذلك من خلال الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ✓ ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره؟
- ✓ هل توجد فروق في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بإختلاف متغير الجنس؟
- ✓ ما هي أكثر أبعاد المقياس شيوعا و تأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي؟

2- أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية هذه الدراسة من أنها تتطرق إلى موضوع هام جدا وهو موضوع الألعاب الإلكترونية الذي أصبح مشكلة إستحدثه التطور التكنولوجي الذي شهده العالم أجمع، والذي خلف وراءه ثورة من التغيرات على شتى المستويات سواء على الصعيد الفردي أو المجتمعي.
- دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكم فيها .
- طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على سلوك الفرد على كل المراحل العمرية (أطفال- مراهقين وراشدين)
- تقدم الدراسة كما وفيرا من المعلومات النظرية والمعرفية فيما يخص تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ المتمدرس.
- فتح آفاق جديدة الباحثين مستقبلا إلى الدراسة والتعمق والتوسع في الموضوع أكثر.
- تقديم المزيد من الإسهامات العلمية التي يمكن أن تؤدي إلى حل المشكلة أو التخفيف من حدتها في المجتمع المدرسي .
- إثراء المكتبات في المجال التربوي والنفسي وحتى الإجتماعي بالمزيد من الدراسات الحديثة عن تأثير الألعاب الإلكترونية.

3-أهداف الدراسة:

تسعى دراستنا إلى تحقيق جملة من الأهداف الأساسية والتي من بينها:

- معرفة حقيقة إقبال وتأثر سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بالألعاب الإلكترونية.

- التعرف على الآثار السلبية و الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره .
- الكشف عن أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي.
- الكشف عن الفروق بين الجنسين لدى عينة الدراسة في تأثر سلوكهم بالألعاب الإلكترونية.

4- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

- تأثير:

لغة: تأثر به ومنه، حصل فيه أثر، ظهر فيه أثر.

إصطلاحا :إن التأثير هو ما يمكن أن يحدث من تغيير في المواقف والسلوكيات والآراء والمعلومات من جراء إنتقال الرسالة الإعلامية إلى المتلقي ، فالرسالة الإعلامية قد تلفت إنتباه المتلقي فيدركها وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة وقد تجعله يكون إتجاهات جديدة أو يعدل من إتجاهاته السابقة ، وقد تجعله يتصرف بطريقة جديدة أو يعدل سلوكه السابق .(عبد الرزاق وشرارة،2018 ،ص216)

التعريف الإجرائي للتأثير:« هي التغيرات التي تطرأ على سلوكات وأفعال المراهق المتمدرس الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية »

- الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب ، وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها ،(حمدان،2016،ص17) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال إستخدام اليد مع العين (التآزر الحركي البصري) ،أو تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال البرامج الإلكترونية .(عبد الرحمن،2015،ص27)

هي نشاط له قواعد محددة ، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع ، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي ، وتسمى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية ، وعادة ما تشغل على منصات متنوعة كشبكة الانترنت ، الحاسوب ، التلفاز ، الأجهزة المحمولة .(بالموشي وضيف،2019 ،ص47)

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: نقصد به في دراستنا «كل أنواع الألعاب المتوفرة بشكل إلكتروني التي يستخدمها المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي ، وهي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها المستجيب

بالمقياس المعد بدراستنا والمتكون من خمسة أبعاد هي:(البعد الصحي، البعد النفسي، البعد التربوي والأكاديمي، البعد الديني، البعد سلوكي)»

– السلوك:

«يقصد به مجموع النشاط النفسي والجسمي والحركي والفسيولوجي واللفظي الذي يصدر عن الانسان وهو يتعامل مع بيئته ويتفاعل معها»(شفيق،د.س،ص2)

التعريف الإجرائي للسلوك نقصد به في دراستنا :« هو ذلك النشاط الذي يصدره المراهق المتمدرس ، سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها بشكل مباشر أو غير مباشر بإتجاه الألعاب الإلكترونية.»

–المراهقة:

عرفتها منظمة الصحة العالمية بأنها المرحلة العمرية ما بين العاشرة والتاسعة عشر من العمر ، حيث ينتقل الطفل من خلالها إلى مرحلة الرشد، وتوثر التغيرات التي تحدث في فترة المراهقة في موقف الشخص وسلوكه وإدراكه وإتجاهاته .(الرفاعي،2014،ص11)

التعريف الإجرائي للمراهق: «هو التلميذ المتمدرس في المرحلة الثانوية والذي يبلغ سنة ما بين(15–18) سنة.»

مرحلة التعليم الثانوي:

تعرفها منظمة اليونيسكو بأنها :المرحلة الوسطى من سلم التعليم يسبقه التعليم الإبتدائي و يتلوه التعليم العالي ، ويشغل فترة منية تمتد من سن(12) إلى (17) من عمر الطالب، والتعريف يتضمن المرحلة المتوسطة والمرحلة الثانوية .(العطوي،2021،ص109)

التعريف الإجرائي لمرحلة التعليم الثانوي: «هي المرحلة التعليمية التي تتوسط مرحلة التعليم المتوسط والتعليم العالي، ويكون فيها عمر المتعلم من (15– 18) سنة.»

5– الدراسات السابقة:

– دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (2008) بعنوان: أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بالكويت ، قامت الباحثة بتطوير مقياس السلوك العدواني و التأكد من

دلالات صدقه وثباته ، تكونت عينة الدراسة من (24) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر تم تعينهم في مجموعتين تجريبية وضابطة ، تم إختيارهم بطريقة عشوائية ، من أهم النتائج المتحصل عليها وجود فروق بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية تعزى لأثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية ، لصالح طلبة المجموعة التجريبية .

–دراسة محمودي رقية (2010) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق

هدفت هذه الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق ، ومعرفة العلاقة بين إستهلاك رموز العنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني ، والكشف عن الفروق في إستهلاك رموز العنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والإناث ، إستخدمت الباحثة الملاحظة ، المقابلة والاستبيان ،كما إعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تحليل المضمون ، تكونت عينة الدراسة من (443) تلاميذ مستوى الثالثة والرابعة متوسط الذين يلعبون ألعاب إلكترونية تتسم بالعنف ، تم إختيارهم بإستخدام طريقة العينة القصدية ، من أهم النتائج المحصل عليها أن هناك علاقة بين التعرض بإستمرار للألعاب الإلكترونية العنيفة و الميل للسلوك العدواني ، عدم وجود فروق دالة في إستهلاك رموز العنف الإفتراضي بين المراهقين الذكور والإناث .

– دراسة مريم قويدر (2012) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال

هدفت هذه الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري وواقعها وأسباب إنتشارها ، إستخدمت الباحثة تقنيات الملاحظة ، المقابلة والإستبيان ،كما إعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي ، تكونت عينة الدراسة من (200) مفردة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (7–12سنة) المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية و يمارسون الألعاب الإلكترونية ، تم إختيارهم بإستخدام طريقة العينة القصدية ، من أهم النتائج المحصل عليها أن الالعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها ، وأن هناك تأثير للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وكذلك أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية ومن جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة .

–دراسة وسام سالم نايف (2015) بعنوان:تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال للفئات العمرية من (7 الى 15 سنة)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من (7 الى 15 سنة)، إعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي ، قام الباحث بإعداد إستبانة مكونة من (45) فقرة ، تكونت عينة الدراسة من (50) مفردة من أولياء الأمور ، من أهم النتائج المتحصل عليها من وجهة نظر الأولياء أن من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية أنها تسهم في تحسين المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال ، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ستة فئات أضرار دينية ، سلوكية ، صحية ، إجتماعية ، أكاديمية .

–دراسة ناهد محمد بسيوني سالم ونادية البوسعيدي (2015) بعنوان: الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان ، جامعة المنوفية في مصر

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى الشباب العربي ممثلا في طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان ، وطلبة جامعة المنوفية في مصر، إعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي ، وإستخدمت أداة الإستبيان ، تكونت عينة الدراسة من (800) طالب و طالبة ، من أهم النتائج المتحصل عليها أن الشباب العربي يستخدم الألعاب الإلكترونية بنسبة عالية ، ويقضون في ممارستها ما بين ساعة إلى أربع ساعات في الأسبوع ، كما أظهرت النتائج أن الشباب من الجنسين يميل إلى لعب ألعاب الجنس الآخر . وأن هناك أسباب من ممارسة الألعاب من وجهة نظر الشباب وهي التسلية، الترويح عن النفس، تنمية المهارات، التعلم.... وغيرها

–دراسة علي سليمان مفلح الصوالحة وآخرون (2016) بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور ، إعتمد الباحثون على المنهج الوصفي المسحي، قام الباحثون بإعدد إستبانة مكونة من محورين السلوك العدواني والإجتماعي ، تكونت عينة الدراسة من (100) ولي من أولياء أمور أطفال الروضة ، من أهم النتائج المتحصل عليها وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الامور ، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر

أولياء الأمور ، أوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثارا على سلوك الأطفال .

–دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) بعنوان: بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية

هدفت هذه الدراسة التعرف على مستوى بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ،إعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي ، إستخدمت الباحثة مقاييس الإضرابات السلوكية والإنفعالية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية ، وبناء إستبانة للإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية ، تكونت عينة الدراسة من (150) تلميذ وتلميذة ، تم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، من أهم النتائج المتحصل عليها أن أفراد العينة لديهم إستعمال مفرط للألعاب الإلكترونية ، ولديهم مستوى عال من العدوان والعضب ، وأنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية ، وأن هناك علاقة طردية موجبة بين إضطراب العدوان والإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية والغضب والإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية .

–دراسة قدي سومية (2018)بعنوان: إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتنمر في الوسط المدرسي

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي ، إعتمدت الباحثة المنهج الوصفي ، وقامت ببناء إستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية يناسب عينة الدراسة ومقياس التنمر المدرسي، تكونت العينة من (45) تلميذا من تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، من أهم النتائج المتحصل عليها وجود علاقة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية ، ووجود فروق دالة إحصائيا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور

–دراسة أماني خميس محمد عثمان (2018) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية العليا

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية العليا ، إعتمدت الباحثة المنهج الوصفي المسحي ،كما أعدت الباحثة إستبانة لأولياء أمور الطلبة تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها ، تكونت عينة الدراسة من (200) ولي أمر طالب ، تم إختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة ، من أهم النتائج المتحصل عليها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية ، وأن هناك آثار سلبية وإيجابية عديدة للألعاب الإلكترونية ، ومن جهة أخرى أكدت النتائج أن الأهالي يواجهون

معاناة حقيقية وقلق نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي وإستحواذها على وقت وعقول أطفالهم ، وقلقهم من ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنيفة ولقطات غير مناسبة .

–دراسة عبد الرحمن سعد شهري (2019) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية علاقته بوضعهم الإجتماعي وتحصيلهم الدراسي

هدفت هذه الدراسة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقته بالوضع الإجتماعي والتحصيل الدراسي لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها ، والكشف عن الآثار التي يخلفها إستخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين، إستخدم الباحث إستبانة ،كما إعتمد على المنهج الوصفي ، تكونت عينة الدراسة من (55) شخصا من أولياء الأمور ، من أهم النتائج المحصل عليها أن هناك تأثيرا سلبيا على التحصيل الدراسي ، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل الدراسي .

–دراسة خالد بن محمد بن عبد الله الدهمش (2019) بعنوان: دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء أمور الطلاب ، إعتمد الباحث على المنهج الوصفي المسحي ، وقام ببناء إستبانة وتم تحكيمها ، تكونت عينة الدراسة من (5248) أولياء أمور طلاب المرحلة المتوسطة ،تم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، من أهم النتائج المتحصل عليها أن أفراد عينة الدراسة موافقون بشدة علما أن للألعاب الإلكترونية دور في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة وقد أوصت الدراسة بعديد التوصيات أهمها ضرورة متابعة الوالدين لأبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

6– التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد التطرق لعدد من الدراسات السابقة وجدنا أنها تتفق وتختلف مع الدراسة الحالية في عدة جوانب نذكر منها:

6–1 الأهداف:

تباينت أهداف الدراسات السابقة ، حيث هدفت دراسة مريم قويدر (2012)، دراسة أماني محمد خميس(2018)، دراسة عبد الرحمن سعد شهري (2019) إلى معرفة أثر وتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك، وهدفت دراسة دلال عبد العزيز الحشاش(2008) ، دراسة محمودي رقية (2010) إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية السلوك العدواني، في حين هدفت دراسة خالد بن عبد الله الدهمش (2019) إلى

معرفة دور الألعاب الإلكترونية في تنامي العنف التلقائي ، ودراسة علي سليمان مفلح الصوالحة وآخرون (2016) إلى الكشف علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي ، بينما هدفت دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) إلى التعرف على مستوى بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية،كما هدفت دراسة قدي سمية (2018) إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي ، و هدفت دراسة ناهد محمد بسيوني و نادية البوسعيدي (2015) إلى الكشف عن واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى الشباب العربي ، وأخيرا هدفت دراسة وسام سالم نايف (2015) إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها .

في حين أن دراستنا هدفت إلى التعرف على آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي ، والكشف عن وجود فروق في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بإختلاف نوع الجنس .

6-2 العينات :

تباينت عينات الدراسات السابقة حيث شملت تلاميذ المرحلة الإبتدائية مثل دراسة مريم قويدر (2012)، دراسة قدي سمية (2018)، دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) ،ودراسات أخرى شملت تلاميذ المرحلة الثانوية مثل دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (2008)، ودراسات أخرى شملت تلاميذ المرحلة المتوسطة مثل دراسة محمودي رقية (2010) ، ودراسات شملت أولياء الأمور أطفال المرحلة الإبتدائية والمتوسطة مثل دراسة عبد الرحمن سعد شهري (2019) ،دراسة أماني خميس محمد عثمان (2018) ، دراسة خالد إبن عبد الله الدهمش(2019)، دراسة علي سليمان مفلح الصوالحة وآخرون (2016) ،دراسة وسام سالم نايف (2015) ودراسات شملت طلاب الجامعة مثل دراسة ناهد محمد بسيوني ونادية البوسعيدي (2015) .

أما دراستنا فشملت تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي.

6-3 المنهج المستخدم :

معظم الدراسات التي تناولت تأثير وأثر الألعاب الإلكترونية إستخدمت المنهج الوصفي التحليلي أو المسحي، و في دراستنا إعتمدنا المنهج الوصفي الإستكشافي.

6-4 الأدوات:

تباينت الدراسات السابقة أيضا في إستخدام الأدوات المناسبة لجمع بياناتها، بعض الدراسات إستخدمت المقابلة الملاحظة والإستبيان مثل دراسة محمودي رقية (2010)، دراسة مريم قويدر (2008) ،أما بعض الدراسات فقامت ببناء إستبانة حسب موضوع وعينة الدراسة مثل دراسة علي سليمان مفلح الصوالحة وآخرون (2016)، دراسة خالد بن عبد الله الدهمش (2019) ،دراسة عبد الرحمن سعد شهري (2019)، دراسة أماني

خميس محمد عثمان (2018)، دراسة وسام سالم نايف (2015)، دراسة ناهد محمد بسيوني ونادية البوسعيدي (2015)، أما بعض الدراسات إستعملت مقاييس وإستبانة مثل دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (2008) ، دراسة بشرى حسن العبيدي (2017)، قدي سمية (2018) .

أما دراستنا الحالية فقد قمنا ببناء إستبانة لمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

6-5 نتائج الدراسة :

تباينت نتائج الدراسات السابقة ،حيث كشفت دراسة محمودي رقية (2010) أن هناك علاقة بين التعرض بإستمرار للألعاب الإلكترونية العنيفة والميل للسلوك العدواني ، عدم وجود فروق في إستهلاك رموز العنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية بين المراهقين الذكور والإناث.

بينما بينت نتائج دراسة مريم قويدر (2012) أن هناك تأثيرا للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وكشفت نتائج دراسة وسام سالم نايف (2015) أن هناك إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية .

وكذلك كشفت نتائج دراسة ناهد محمد بسيوني ونادية البوسعيدي (2015) أن الشباب العربي يستخدم الألعاب الإلكترونية بنسبة عالية ،كذلك إن الجنسين يميلون إلى لعب ألعاب الجنس الآخر ،وأن هناك أسباب للعب الألعاب الإلكترونية منها التسلية والترويح عن النفس.

وفي جانب آخر بينت نتائج دراسة علي سليمان مفلح الصوالحة وآخرون (2016) عن عدم وجود فروق في علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإجتماعي عل أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور ، ووجود فروق في علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني .

وكشفت نتائج دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) أن أفرد العينة لديهم إستعمال مفرط للألعاب الإلكترونية ، ولديهم مستوى عالي من العدوان و الغضب ، ولا يوجد فروق بين الذكور والإناث في الإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية ، وهناك علاقة بين إضطراب العدوان والغضب والإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية

كما كشفت دراسة قدي سمية(2018) عن وجود علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي، ووجود فروق لصالح الذكور.

أما دراسة أماني خميس محمد عثمان (2018) فبينت أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية، إضافة إلى أن هناك آثار سلبية وإيجابية عديدة للألعاب الإلكترونية.

وبينت نتائج دراسة عبد الرحمن سعد شهري (2019) عن أن هناك تأثير سلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ووجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية وتدني التحصيل.

وأكدت نتائج دراسة خالد الدهمش (2019) على أن للألعاب الإلكترونية دور في تنامي العنف التلقائي .

وأخيرا كشفت نتائج دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (2008) عن وجود فروق ذات دلالة بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

الفصل الثاني:

الألعاب الإلكترونية

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية

تمهيد

1- مفهوم اللعب

2- تعريف الألعاب الإلكترونية

3-نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

4- تصنيف الألعاب الإلكترونية

5-الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية

6-أسباب الألعاب الإلكترونية

7-إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

8-كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية

خلاصة

تمهيد:

يعتبر اللعب في مفهومه العام نشاط موجه ووسيلة للتسلية والترفيه ، ومع هذا التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم برز مفهوم جديد للعب وتحول مفهومه من التقليدي إلى الإلكتروني ، حيث نتج عن هذا التطور إختراع وسائل تكنولوجية عديدة كالكمبيوتر والهواتف الذكية ، وهي تحتوي على العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الإلكترونية، وهذه الأخيرة لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم .

1-مفهوم اللعب:

أصبح مفهوم اللعب الآن من المفاهيم التي تحمل ثراءا كبيرا من حيث تعريفاته وتنظيراته وأدواته ووظائفه وإستخداماته ، حيث أن كل النظريات والمدارس تتفق على قدرة اللعب وفاعليته في إكساب المفاهيم وتعديل وتفسير السلوك.(النجار ،2020 ،ص178)

-**لغة:** لعب: لعبا عمل عملا لا ينفع عكس جد ، لهى وتسلى ، لعب في الأمر : إستخف به وإتخذه سخرية ، لعب بعقله : إستماله بالتملق ، خدعه وظلله ، حمله على تبني آرائه .(هلال،2012 ،ص 16)

وكذلك يعرف اللعب لغويا كما ورد في قاموس المحيط أنه "مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد ، وهذا يعني إنتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل" ، كما يتضمن مفهوم اللعب كما ذكر في قاموس المنجد "المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه ، فعل لا يجدي عليه نفعا".(بلعيدي ودرديش ،2020،ص62)

-إصطلاحا:

اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ، يهدف للتسلية والناي عن النشاطات اليومية المألوفة بغض النظر عن نتيجته النهائية.

هو نشاط ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيرا كان أو كبيرا ، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة ، كالتسلية والترويح عن النفس ، والتعليم والمتعة ، وحب الاستطلاع ، وتفريغ الطاقة الزائدة ، وغير ذلك من حاجات مختلفة تختلف بإختلاف الفئة العمرية ، وهو عند الأطفال ضرورة من ضرورات الحياة ، كالأكل ، والأمن.(تينة وآخرون ،2022،ص2)

حسب تعريف باتريك (patrick) :"هو مجموعة من النشاطات الحرة والتلقائية تتم بإرادة ورغبة الشخص ذاته دون تدخل عامل الضغط أو القسر المفروض من أي العوامل الداخلية أو الخارجية في ممارستها أو مواصلة تنفيذها".(موثقي ، د.س ،ص14)

وعرفت نسيمة بلغزالي اللعب: "بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة ، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى ، ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ، ويتصف بالسرعة والخفة لإرتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ، وبه يحصل الطفل على المعلومات ، ويكون جزءا من حياته حيث يهدف إلى المتعة والتسلية وتمضية الوقت" .(رمضان،2019،ص451)

كما عرف بياجيه اللعب: "أنه عملية تمثيل تعمل على تحويل المعطيات الواردة من الخارج لتلائم حاجات الطفل ورغباته ، وتصبح جزءا من خبرته ،كما يعد اللعب مظهرا من مظاهر النمو الإجتماعي والتطور العقلي" (بالقاسمي،2019،ص268)

هو حاجة نفسية إجتماعية ومتطلب نمائي يحتاجه الفرد في كل المراحل العمرية ، وهو طريق أو مخرج أو وسيلة للتخلص من مواقف الإحباط في الحياة اليومية ووسيلة لتهذيب الغرائز.(الدليمي ،2011،ص74)

وعرف معجم مصطلحات العلوم الإجتماعية اللعب: "بأنه إشراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي ، سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها" .(بلعيدي ودرديش ،2020،ص62)

إذن فاللعب كمفهوم عام هو نشاط أو أسلوب يتخذه الفرد للتسلية والترفيه عن نفسه وللتواصل مع غيره وتفريغ طاقته و إنفعالاته .

2-تعريف الالعاب الإلكترونية:

تعرف اللعبة: "بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Digital).(برتيمة ،2017،ص58)، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو بلاي ستيشن والهواتف النقالة والأجهزة الكفية" .(الزيودي ،2015،ص21)

أما المفهوم المعلوماتي للألعاب الالكترونية: "هي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الإجتماعي هي تفاعل بين الإنسان و الآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه ، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقوة المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطيء إلى السرعة ، وأداة تطوير لثقافته وقدراتها إذ تشد إنتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة".(همال،2012،ص39)

وعرفها سالين وزيمرمان (Slen and Zimmerman) :"هي نشاط لنزاع مفتعل ينخرط فيه اللاعبون ، يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ووفقا لقواعد معينة ، والألعاب الإلكترونية تتوافر على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على منصة الحاسوب والتلفاز والإنترنت والهواتف النقالة والفيديو والأجهزة الكفية الرقمية".(النعيمي و العلي ، 2018،ص419)

وفي تعريف آخر "هي نشاط ترويحي ظهر أواخر الستينات ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة ، ألعاب الكومبيوتر ، ألعاب الهواتف النقالة ، وهو برنامج معلوماتي للألعاب ، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى ، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، قد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي ، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج وبصفة عامة تتكون من مدخلات مثل: أوامر التشغيل ، اللعب عن طريق أزرار التشغيل ، لوحة المفاتيح ،المخرجات مثل :شاشة الهاتف، شاشة الحاسب، النظارات الإلكترونية وغيرها".(عيادي ،2018،ص194،195)

3- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى عام (2003)، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة إنهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها وبدأت المرحلة السابعة عام (2004).(الأسود ولوحيدي،2019 ،ص47)

- **المرحلة الأولى:**

إنطلقت بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لإستعراض التكنولوجيا .(قويدر،2012،ص127)

حيث أنه في عام (1960) لاقت لعبة حرب الفضاء (space-war) التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني (MIT) نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب ، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير (Ralf Baer) أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه: مانيافوكساوديسي(Magna vox Odyssey) وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة ،وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية فقد أسس كل من نولان بشنيل (Nolan Bushnell)، وتيد دابني (Ted Dabney) شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية ، وطرح لعبة بونج (Bong) ، التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير ، وكانت لعبة بونغ محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة .(همال،2018،ص33)

في تلك الفترة كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة،صناعة ألعاب قوية، دخول التلفزيون للكثير من البيوت ، الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات، تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات ، تطور إستعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تعد مقتصرة عل التسيير أو الحاسبات العلمية .(علي،2019 ،ص127)

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ هذه المرحلة مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعدد الألعاب وهي (VCS2600) من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف وقواعد جديدة ، وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب ، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باك مان (pac man) التي إخترعت في اليابان ، توروايواتاني (Torulwatani) لمؤسسة نامكو (Namco). (عباس،2018،ص313)

إنهارت المبيعات إبتداءا من عام 1983 ، وذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكمبيوتر وقلة الإبداع في عارضات التحكم ،فقامت مؤسسة وارنر (Warner) ببيع أتاري (Atari) لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب كودومور (commodore) ، وفرع ألعاب الأقواس المؤسسة اليابانية نامكو (Namco) ، وفي ذلك الوقت بدأت الصحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو ، ولكن في هذه الفترة قامت مؤسسة نينتاندو(Nintendo) المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك إطلاق عارضة تحكم نيس(Nes)، وبهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية. (حمدان،2016،ص30)

- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية ، مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور (commodore) و سينكلير (sinclair) و أمستراد amstrad).(قدوري،2021،ص711)

وفي عام (1986) أتاري أس تي (Atari ST) الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية ، إنتهت هذه المرحلة فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : بي سي (pc) أو أبل (Apple) .(عباس،2018،ص313)

وفي سنة (1989) أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها وإحتكرت تقريبا السوق .

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر سوبرنيس (Super nes) وكذا لمؤسسة نصف مملوك من اليابانيين وهي سيغا (Sega)، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي (pc) ، وظهور ألعاب الأدوار مثل: فاينل فانتيزي ((Final(fantasy) ، ومع نهاية هذه المرحلة عام (1995) بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو .

- **المرحلة الخامسة:**

تتوافق هذه المرحلة مع إستخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط (MultiMedia) التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف معالجة الصور ثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي ، الحساب المتوازي ، مع المعالجات المخصوصة (processeurs dedies) ، وإستعمال القرص الضوئي المضغوط (CD-Rom) ، والألعاب على الشبكات المحلية (LAN) وعلى الأنترنت .

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني (Sony) بلعبته بلايستيشن (Playstation) .

- **المرحلة السادسة:**

بدأت هذه المرحلة بدخول ميكروسوفت(Microsoft) والصراع الشرس بين عارضات التحكم : بي أس 2(ps2)،(Game cube)، إكس بوكس (x-box).

- **المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام (2004) بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس (Nintendo) ،كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل (PDS) والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية(2004) .

وفي (2005) وصل جهاز (سوني بي أس دي) إلى الأسواق الأمريكية ، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي (2005)،جهاز بلايستيشن الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام (2006) ، كما أطلقت مايكروسفت خلال النصف الأول من عام (2005) جهازها الجديد إكس بوكس(360x- box 360).(قويدر،2012،ص130)

ولقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام ، وقد أدى هذا الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك أرتس المنتجة للعبة (FIFA) الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها إلى 2,5 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع إستثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.(أبو قاسم ،2019،ص18)

ومع تطور الألعاب الإلكترونية حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات

مستنسخة في كرة المضرب أو كرة القدم ، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال ، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ، وإصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن التاريخية .(مهرية وآخرون،2020،ص179)

4-أنواع الألعاب الإلكترونية:

4-1-تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها إلى أنواع هي:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة ، في أوضاع و حالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.(بوعود،2018،ص24) وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الإنتباه لكثرة تتالي المواقف فيها وإستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع .
- **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في إتخاذ القرارات، وتتطلب من الطفل بإعمال الفكر للتعامل معها، ومن أبرزها الشطرنج ، وهي ذات فائدة للأطفال، وتكمن قوة الألعاب الالكترونية في إمكانية معالجة كم هائل من الإحتمالات، وإختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين .(عبد الرزاق و عليان،2022،ص11)
- **الألعاب التربوية والتعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة و نقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة والحروف وكتابتها ، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ و الجغرافيا وتعليم اللغات ، كما لها إمكانية إجراء إختبارات لتقويم مستوى المتعلم .(حسن،2013،ص4)
- **الألعاب الرياضية:** وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل: سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد، وهي يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر.
- **ألعاب العنف:** والبعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين:

- ألعاب العنف الخيالي : حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء ، وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها .

- ألعاب عنف واقعي: حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء، وهي في سبيل بقائها تقضي على كل المحيطين.(الأزهر و ذيب،2019، ص28،29)

ولكن تعقد موضوعات الالعاب وتوسع مجالاتها السردية أدى في النهاية إلى القيام بتقسيم نوعي جديد :

- **ألعاب إستراتيجية**:وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط الإستراتيجي والتي يسهل تحويرها للإستفادة منها في عملية التعلم .(حجازي ،2010،ص72) ، وهي كما يشير إسمها إلى حاجتها لقدرات خاصة عند اللاعب من المعرفة والتفكير لا مجرد التحكم والتحرك كما في الألعاب الأخرى ، ومنها لعبة (sid mire's civilization) فاللاعب هنا عليه أن يستعمل الموارد التي لديه بعناية ويتحكم في مواطنين ورغباتهم ووحدات عسكرية .... الخ(مهدي،2020 ، ص 232،233) وهي تنقسم إلى أنواع منها:

- **الألعاب الإستراتيجية الإقتصادية**: وهي قريبة من التقمص ، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها ، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير وإستثمار الموارد التي توضح تحت تصرف اللاعب ، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع مثل: إختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة ، تسيير مواردها الطبيعية ، التجارة ، الصناعات ، الديموغرافيا .....إلخ ، والهدف منها هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها .
- **ألعاب الإستراتيجية العسكرية**: وهي ألعاب تركز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف ، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي ، فمن أجل النجاح يجب عليه إستغلال موارد مقاطعته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس ، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي إختاره ، ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم ، وتتطلب هذه الألعاب قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير .(برتيمة،2017،ص66)

- **ألعاب المغامرات** (Adventure games): هذه النوعية هي أكثر ما تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه ، فاللاعب يرسل في رحلة بحث ويصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك ، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى .
- **ألعاب إطلاق النار** (shooter game):كما يقترح إسمها فهي الألعاب التي ترتبط بإطلاق النار وإستعمال الأسلحة على أهداف مختلفة حية في أغلبها ، وإنتشرت هذه الألعاب بأسلوب (Multiple) أي متعددة اللاعبين في نفس الوقت ، فيمكن أن يشارك أكثر من لاعب في خريطة أو ساحة ما داخل

اللعبة ، كل منهم يلعب بشخصية مختلفة ويكون الهدف هو أن يقتل الآخرين (داخل اللعبة بالطبع) قبل أن يتعرض هو للقتل ، من هذه النوعية نجد لعبة مشهورة التداول في أوساط لاعبي الكمبيوتر وهي (Middle Of Honor) .

- **ألعاب قتالية** (Fighting games): هي ألعاب تعتمد على مواجهات قتالية إعتمادا على فنون القتال اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه ومختلف فنون القتال الآسيوية ، ولا يوجد فيها إستعمال للأسلحة فقط معارك جسدية حيث يصبح على اللاعب مواجهة قتال مع لاعب آخر أو لاعب إفتراضي مبرمج من قبل اللعبة والهدف فيها هو إما قتل المنافس أو هزيمته، ومن أشهر هذه الألعاب (Mortal Kombat) .
- **ألعاب محاكاتية** (Simulation games): وهي ألعاب تتمتع بقدر كبير من الواقعية وتتطلب خبرة من اللاعب في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب المرتبطة بموديلات الطائرات القتالية الأمريكية (F22) على سبيل المثال فاللعبة عبارة عن اللاعب يقود طائرة عليه التعامل مع كل مفاتيح اللعب أمامه كأنه يقود طائرة حقيقية بكل التفاصيل المعقدة لقيادة الطائرة.(مهدي،2020، ص 233)

4-2-التصنيف وفق الفئة العمرية المناسبة لكل لعبة:

هو نظام يوجد على غلاف اللعبة الأمامي وبعض المواد الترويجية، وذلك لتحديد الفئة العمرية المناسبة لكل لعبة ، ففي 15 أغسطس سنة 2016 قامت الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع بإنشاء تقييم خاص للألعاب الإلكترونية بمعايير تتلائم مع المجتمع السعودي وكانت كالآتي:

- **مناسبة لسن (3) فما فوق:** يصنف المحتوى في هذه الألعاب على أنه مناسب لجميع الفئات العمرية مثل الألعاب الرياضية ، وقد تحتوي بعض الألعاب على بعض العنف ولكن في سياق كرتوني مناسب للأطفال.
- **مناسبة لعمر (7) فما فوق:** يحتوي هذا التصنيف على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة ، كوجود مشاهد عنف ضمنية أو تفاعل الشخصيات مع العنف بشكل غير واقعي مثل: إختفاء الشخصيات بعد الموت .
- **مناسبة لعمر (12) فما فوق:** قد تحتوي الألعاب في هذا التصنيف على أصوات مرعبة أو مؤثرات مرعبة كإظهار تفاصيل الإصابات.
- **مناسبة لعمر (16) فما فوق:** قد تحتوي الألعاب في هذا التصنيف على عنف يمارس تجاه شخصيات من البشر أو تشبه البشر أو الحيوانات بشكل محاك للواقع ، وإظهار الأعمال الإجرامية بشكل إيجابي أو دون إنعكاسات سلبية ، أو تلفظ أي شخصية من شخصيات اللعبة بألفاظ أو شتائم غير لائقة ضمن أحداث اللعبة .

- **مناسبة لعمر (18) فما فوق:** قد تحتوي الألعاب ضمن هذا التصنيف على مشاهد عنيفة مقززة مثل: التعذيب وتقطيع أجزاء الجسم مع إظهار تفاصيل الإصابة ، أو مشاهد إستخدام المخدرات أو المشروبات الكحولية بأي شكل من الأشكال ، كما قد تحتوي على مشاهد لا تناسب الصغار.(إبن عبود وآخرون،1442هـ،ص11،12)

5- مجالات الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى مايلي:

أ-الألعاب الإلكترونية التي تمارس من خلال الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل، مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين ،وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة عدة آلاف من العناوين وهي دراسة قامت بها (جي.أف.ك) تزايد مستمر ، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى إتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .(بالقاسمي وآخرون ،2021،ص49)

ب-الألعاب التي تمارس من خلال أجهزة الكومبيوتر :

إن الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكومبيوتر عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب والصورة تتم عبر شاشة الكومبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أو قناع الابعاد الثلاثة (3D) .(المهداوي وإياد،2019،ص29) .

ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية لوحة الكتابة ، الفأرة ، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر ، حيث تمكن الفأرة من الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكيمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة ، يمكن للاعب أن يصل الجهاز بأجهزة أخرى تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ، مقود السيارة لألعاب السباق.(نمرود،2008،ص86)

ج-الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم :

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذات مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها ، ولكي يتم بيعها بأسعار معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غاليا ما تكون مرتفعة الثمن .

د-**الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت :**

إن محاولات الناشرين لإقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليس مهم ولكن لأن إنفجار الشبكة العنكبوتية أدى بالجميع إلى التريث ، فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنوات الأخيرة عاد الإهتمام بهذه التقنية .

هـ-أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعدد وشديد الإنتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي مكون من صندوق لجمع القطع ، شاشة لإخراج الصور ، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها . (علي،2019 ،ص131،132)

ويمكن أن نميز بين نوعين من أجهزة اللعب:

- أجهزة أحادية اللعب: وهي التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط، تعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة، كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- أجهزة متعددة اللعب :وهي التي ظهرت بداية من الثمانينات (1980) بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام (jamma) الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .(نمرود،2008،ص86)

6-الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية:

فقد ذكرت الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (2010) عددا من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو الكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

- **الهدف**: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
- **القواعد**: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب. (إبراهيم،2016،ص20)
- **المنافسة**: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة، وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار آخر، و ذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
- **التحدي**: أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.(محمود،2015،ص19)
- **الخيال**: أن تثير اللعبة خيال الفرد ، وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.

- **الترفيه:** أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.(بخاري و شعوة،2019،ص57)

7-أسباب إنتشار وولوج الأطفال للألعاب الإلكترونية:

إن الإنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ووجودها في كل بيت تقريبا أدى إلى تأثيرات جمة وجهود لا يمكن الإستغناء عنها أو تجاهلها ، وهي بذلك تنافس الأسرة والمجتمع في التنشئة الإجتماعية للأفراد في عصر العولمة وما يشهده العالم من تطورات مذهلة في الفضاءات الإلكترونية.(علي،2019 ،ص125)، ومن أسباب إنتشارها نجد مايلي :

- يقف في مقدمتها رواج السوق المحلية بتلك الأجهزة والألعاب ، إنخفاض أسعار الكمبيوتر ، كثرة محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب والإنترنت في مختلف الأماكن ، بحيث أصبح بإمكان الكثير إرتيادها وشرائها بغض النظر عن المستوى الإقتصادي.

- ما يجعل ألعاب الكمبيوتر تنتشر بهذا الكم الهائل هو محاولة القائمين على صناعتها محاكاة الحياة الواقعية وصياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية ، تلك المحاولات التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم لا يمكنه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي ، كما أنها تدر عدة مليارات من الدولارات ربحا ماديا لمصنعيها مما شجع هؤلاء المصنعين على الإهتمام العلمي والتكنولوجي لتطويرها والتفنن في صناعتها .(السليمان،2009،ص157)

- إن المسؤولية منوطة بعدة جهات ولنذكر الجهات حسب تسلسل المسؤولية ، فمن المسؤول عن إستيرادها ثم دخولها الأسواق بهذا الكم الضخم وطريقة تصميمها ، وأين الرقابة على أصحاب المحلات وعلى الآباء والمربين عبر رقابته الصارمة على الأبناء ووسائل ترفيههم ، ولا يخفى دور الإعلام في الحديث عن أثر الألعاب السلبي هو الطريق الأمثل لإقناع المربين بخطورة الوضع وأهمية التصدي له .(جناد،2021،ص202)

وكذلك من أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية :

- السيطرة على الذات: إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو ، هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أي لعبة ، حيث يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الإجتماعي ، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم .

- عامل جذب للأطفال: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحي من معارك حقيقة، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الدينصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.

– **التماثل مع الأبطال**: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك ويتنقل ، والطفل يندمج مع البطل ، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو ، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب ، وتوفر إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها .

– **عالم وهمي** :الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها متنوعة ، إذ تقدم أحيانا سباقا للسيارات ، يتعود الطفل من خلاله على التركيز ، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما ، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء ، أو تقدم شخصية بطل خارق.(بوسعيد وعوادي،2019 ،ص41)

وتوجد هناك أسباب عديدة ومتنوعة تجعل الطفل يدخل ويمارس الألعاب الإلكترونية، ومن بين هذه الأسباب نذكر ما يلي:

– **سهولة الإستعمال**: تكمن السهولة سواء في التحميل أو اللعب ، فيستطيع الطفل تحميل اللعبة بكل سهولة من التطبيقات الموجودة على مختلف الأجهزة الإلكترونية ، ومن ثم اللعب من خلال إتباع الإجراءات الموصى بها في اللعبة .

– **المتعة**: من أسباب ولوج الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية هو شعوره بالمتعة وقت اللعب ، سواء أثناء قضاء وملئ وقت فراغه ، أو المتعة أثناء الإنتقال من مرحلة إلى أخرى أكثر شغفا وأكثر تحديا وصعوبة من المرحلة السابقة .

– **إقتناء الآباء للألعاب الإلكترونية** : في مرات عديدة نجد أن الأولياء هم وراء لجوء الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية من خلال إقتناء الآباء هذه الألعاب لأبنائهم في مقابل راحته وعدم الازعاج.

– **اللعب إفتراضيا مع أطفال حقيقيين**: كذلك نجد من أسباب ولوج الطفل للألعاب الإلكترونية معرفته بإمكانية اللعب على الخط مع أطفال آخرين من مختلف أنحاء العالم . (جناد،2021،ص9)

8–إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من التوافق السائد بين مختلف الثقافات والمجتمعات البشرية في إعتبار اللعب رمزا لحضارة الإنسان ودلالة على تميزه الثقافي والفكري ، فإن الفنون الحديثة للعب وممارساته عبر أجهزة الكمبيوتر قد ساهمت في بروز جدال فكري واسع محوره ذلك الأثر الذي تتركه اللعبة الإلكترونية في زمننا الحاضر في النمو النفسي والإجتماعي لجمهور اللاعبين.(حسن ،2017، ص 236) حيث أنه بإختلاف الألعاب الإلكترونية في شكلها ومحتواها وأهدافها وكذا طريقة إستخدامها ، يجعل منها أداة إيجابية أو سلبية لها تأثيراتها الخاصة على الفرد بشكل

عام و الطفل بشكل خاص وهنا سيتم تحديد بعض الإيجابيات والسلبيات التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية.(عبد الرزاق و شرارة،2018، ص 220)

8-1-إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

ينتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية كثير من الآثار الإيجابية فهي:

- تعد بيئة تعليمية ثرية توفر أنماطا متنوعة من التفاعل بين الأفراد، ومعاني وقيما للمواطنة وتحقق الجماعية وتتجاوز الأنماط التقليدية، محولة العالم إلى قرية عالمية حقيقية تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود.

- تسهم في التفاعل والتواصل وفي تحسين بعض المهارات الأكاديمية مثل :مهارة إكتساب اللغة الإنجليزية ومهارات التفكير الناقد ، ومهارات حل المشكلات ، وتوسيع مداركهم لفهم ثقافات أخرى .

-كما تسهم في التعبير عن الآراء وتحسين أساليب المحادثة وتنمية ثقافة الحوار وقبول الآخر، وتساعد على ترسيخ الصداقة مع نظرائهم ، وتقلل من العزلة الإجتماعية وتنمي فيهم الإستقلال وتشجعهم على المشاركة بدور فعال لأدوارهم.(حنفي،2018 ،ص37)

- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير ، كما تطور حس المبادرة والتخطيط و المنطق ، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ، بحيث عندما يستخدم الأطفال تولي تشغيل المقود ، وإستعمال عصا التوجيه ، والتعامل مع الآلات بإحتراف.(مزرارة و قنصوة،2022،ص346) وتعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم وتحفز لديهم التركيز والإنتباه وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الألغاز وإختراع عوالم أخرى جديدة من صنع مخيلة الطفل.(محمد ،2020،ص597)

- تعد الألعاب الإلكترونية مصدرا مهما لتعليم الأطفال إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير ، وتشبع خيال الطفل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا وأسهل إنخراطا في المجتمع ، كما أنها تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة ، وتسهم في إقامة علاقات إجتماعية قوية وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس يقدم أعمالا مفيدة ومثمرة.(حنفي،2018،ص38)

- تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة ، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته .

- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع الهواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

-تنمية الإبداع والإبتكار .

- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .

– يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والإلتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة .

– يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.(بخاري و شعوة ،2019،ص60)

– إكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبة الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل .

– إثراء لغة الطفل ، وتحسين أدائه اللغوي ، وإغناء قاموسه اللفظي .

– إستهلاك طاقة الطفل الزائدة ، وإعطائه فرصة للحركة أو الجري ، مما يعمل على فتح شهيته ، ويشجعه على النوم السريع بعد مجهود اللعب .(صلاح الدين،2015 ،ص95)

– تساهم في تقديم فسحة من التسلية والترفيه مما يساهم في الإبتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض الطفل في المدرسة أو في الوسط العائلي .

– عملت الكثير من أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين ، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات إفتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد ، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى الشاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقة .(عبد الرزاق وشرارة ،2018،ص220)

– تحفز عمليات الإبداع وتدعم القدرة على إتخاذ القرارات ، إذ أن نسبة (25%) من الأفراد لديهم سرعة إتخاذ القرار من الذين لا يلعبون هذه الألعاب ، كما وتحسن الفهم بشكل عام ، فهي إلى جانب التعليم الذي يكتسبه الطفل منها ، فإنها تنمي الذكاء وسرعة التفكير لديه ،إذ تحتوي على العديد من الألغاز ، وتحتاج إلى مهارات عقلية لحلها.

– تحسن المهارات الإدراكية فهي تنسق بين حركة العين واليد .

– تحسن من القدرة على التركيز على عدة أشياء في آن واحد ، فالطفل الذي يلعب بالألعاب الإلكترونية تتطور لديه مهارة الإستماع إلى الأصوات المختلفة والإنشغال بعدة أشياء في نفس الوقت ، فهذه الألعاب تعلمهم على القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد ، وهذا نوع من تحفيز الذكاء والتفكير والإنتباه .

– تزيد من قدرة الطفل على التخطيط والمبادرة، وتشجع خياله بشكل لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويته، ويصبح ذا معرفة عالية بالتقنية، ويجيد التعامل معها وتكريسها لمصلحته.

– تشجع الطفل على إبتكار الحلول الإبداعية للتكيف والتأقلم مع ظروف اللعبة ، ويمتد أثرها إلى أرض الواقع العملي ، حيث يمكنه تطبيق بعض المهارات التي إكتسبها من خلال اللعب على أرض الواقع في حياته العملية الحقيقية.(صديق وعثمان،2019 ،ص552،553)

– وفي جانب آخر أكدت العديد من المصادر الطبية أن ألعاب الفيديو سيتم التعامل معها كعلاج أساسي للعديد من المشاكل الصحية والأمراض بداية من السمنة إلى السرطان ، وكان المئات من مطوري الألعاب وكذلك المئات من العاملين في القطاع الطبي ، بالإضافة إلى بعض المسؤولين الحكوميين قد إتفقوا على الإجتماع بجامعة مريلاند ، ليقوموا بتصميم برنامج ألعاب للصحة (games for Heath Project) والذي يساهم بصورة كبيرة في إدراج ألعاب الفيديو كعلاج أساسي في لائحة الطرق العلاجية الأمريكية ، حيث لم تعد الألعاب الإلكترونية تقتصر على الإستخدامات الترفيهية والفنية والثقافية فحسب بل تجاوزتها إلى التطبيقات الصحية، فبعد أن أثبتت كفائتها في الفضاءات التربوية المختلفة ها هي ذي تقتحم مجالات الصحة ، لتعانق الجانب الإنساني الصحي في عالم المرض في المؤسسات العلاجية الإستشفائية ،إنطلاقا من البدانة إلى داء السرطان مرض العصر.(سلطاني،2012،ص108)

8-2- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الأهمية التربوية والمزايا العديدة للألعاب الإلكترونية فإن سلبياتها أكثر من إيجابياتها ، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر فيهم ، فكثرة إستخدامها له مخاطر كثيرة على الأطفال التي يمارسونها ، من خلال المقابلات مع بعض المهتمين بتصميم وإنتاج هذه الألعاب لوحظ تنافس بعض الشركات على الإنتاج بغض النظر عن الجوانب الأخرى ، مما أدى لظهور عدة مخاطر ناجمة عن هذه الألعاب على الأطفال.(حنفي،2018،ص38) نذكر منها مايلي :

أ-الأضرار الصحية والذهنية:

– هناك العديد من التأثيرات السلبية على الصحة بسبب الألعاب الإلكترونية المختلفة، بما في ذلك نوبات الصرع، العدوان أو العنف الجسدي والأداء الدراسي الضعيف.

– تأثير سلبي أيضا على التركيز العميق ، قد يكون من الصعب صرف إنتباه الطفل عن اللعبة كلما طالت مدة اللعب ، مما يتسبب في القصور العصبي .

–تسهم الألعاب الإلكترونية في تدمير قدرات العقل ، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات ، وألعاب الحركة والقتال ، حيث أن لها تأثير على ثلاث قدرات أساسية للإستيعاب لدى الطفل ، وهي قدرة الإنتباه ، التركيز ، قدرة التذكر.(إبن عبود وآخرون،1442،ص19،20)

– كما أكد خبراء الصحة أن عين الطفل تتأثر بالسلب أيضا عند اللعب لفترات بهذه الألعاب ، حيث أن حركة العينين تكون سريعة مما يؤدي إلى إجهادها وحدوث الإحمرار والجفاف والزغلة بها ، ومن ثم يبدأ الطفل بالشعور بالصداع وأحيانا بالإكتئاب ، فالأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية تسبب جفاف العين وإحمرارها ، كما تتسبب بإجهادها نظرا للحركة السريعة والكثيفة للعينين أثناء ممارستها. (تهامي وجعفورة،2019،ص93).

–لقد بينت نتائج دراسات عديدة أجريت في كل من اليابان وألمانيا والولايات المتحدة الأمريكية أن التعامل المتواصل مع الكومبيوتر يؤدي إلى الإرهاق النفسي وعدم إنتظام الدورة الدموية ودقات القلب ، كما يؤثر في الحالة المزاجية والإنفعالية والثقافية بالإضافة إلى ما يمكن أن تحمله الألعاب من نماذج أو قيم سلبية تؤثر بشكل سلبي مباشر أو غير مباشر في شخصيات الأطفال ، مما يستدعي المزيد من الرقابة العلمية والثقافية والتربوية عند إنتقاء هذه الألعاب.(بن فرج الله و نبار،2020،ص55)

– مع إنتشار الألعاب الإلكترونية ، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة والمتكررة ، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر ، كما أن حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة .

–كما تؤثر سلبا على نظر الأطفال ، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب.(غربي و عيد ،2019،ص28)

ب– الأضرار النفسية والسلوكية:

– يتأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال ، العنف ، الكسل ، العدوانية ، الخمول ، بالإضافة الى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب ، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والإحتيال ، وتعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود ، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ، ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة .(بوسعيد و عوادي،2019، ص41،42)

– ويذكر الدكتور أحمد المجذوب مستشار المركز القومي للبحوث الإجتماعية بالقاهرة ، بأن هذه الألعاب تصنع طفلا عنيفا ، بسبب إحتوائها على مشاهد عنف لا تنفك عن عقل الطفل ، ويتصرف بعنف حين يواجه

المشكلات التي تصادفه ،كما أثبتت كثير من الأبحاث وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها. (الغفيلي،2017،ص44 ،45)

تعلم الأطفال والمراهقين أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان نتيجة الألعاب القتالية، من خلال ممارسة تلك الألعاب المؤثرة في جميع مراحل النمو، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم دون وجه حق.(طوزان،2018،ص54)، كما تصنع الألعاب الالكترونية طفلا عنيفا و ذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل ، كما سيغلب العنف على أسلوبه في مواجهة المشاكل التي تصادفه ، كما تختزن مشاهد العنف في العقل الباطن وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المختزن .

ج- الأضرار الدينية والثقافية:

إن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية ، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات ، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد ، كما أن تعلق الأطفال و المراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية ، وبالذات أداء الصلوات ، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والإستجابة لهم وتلبية طلباتهم ، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب. (إبن عبود وآخرون،1442هـ،ص21)

أشارت (MAI) إلى أنه في غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب ، وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك ، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم ديننا وعادات وتقاليد المجتمع ، وتهدد الإنتماء للوطن ، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة .(غربي وعيد،2018،ص27)

و تتجسد الأضرار الثقافية في تعليم الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات و الثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار ، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية ، تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية .(بوسعيد و عوادي،2019،ص42)

د- الأضرار الإجتماعية والدراسية :

تودي ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية إلى قصور في كفاءتهم الإجتماعية ، حيث يقل وعيهم بمشاعر الآخرين وإهتماماتهم وإحتياجاتهم ، وعدم القدرة على التواصل والتفاعل البناء ، الأمر الذي يترك أثرا في

شخصيتهم ويدفعهم إلى الإنسحاب الإجتماعي والبعد عن مواقف التفاعل الإجتماعي مع الآخرين ، نتيجة لما يشعرون به من عدم القدرة على الإندماج مع الآخرين في البيئة الإجتماعية التي يعيشون ضمنها ، وبالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة الإجتماعية .(يونس،2017 ، ص18)

كما تتمثل بزيادة مساحة إنفصال الطفل عن الواقع ، وخطورة إستخدام شخصيات إلكترونية خيالية، فهذه الشخصيات تنمي خيال الطفل لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الإنفصال عن الواقع ، وكي يندمج بالواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية ، كما تعد وسيلة للهروب من التواصل والجلسات العائلية .

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ، ويؤدي إلى إضطرابات في التعلم ، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل وهم يلعبون يؤثر بشكل مباشر على نشاطهم في اليوم التالي.

هـ – الأضرار المادية والإقتصادية:

يتمثل ذلك في إهدار وتبذير الأموال لشراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب الباهظة الثمن ، فالأطفال وبفعل التحريض من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم ، يدفعون أوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر إصدارات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية ، ثم إهدار المدخول المادي في تصليح هذه الأجهزة ، لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف بسبب سوء الإستخدام وكثرته .(إبن عبود وآخرون،1442هـ،ص22)

9–كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية:

9–1دور الأسرة:

بما أن الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا ، وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة ، فلابد على الوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات إقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية ، وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها ، مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم ، من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة .

كما ينبغي على الأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم ، وأن يعلموهم التوسط والإعتدال والتعود ، وعلى أن لكل شيءوقتا محددا خاصا به ،ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيدا ، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة ، والإبتعاد عن شراء الألعاب التي تفسد العقل والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب الإلكترونية كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل ، وأن تنمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة ، وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم

وبقضايا أمتهم ، ومن ثم تشجعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية والرياضة وغيرها ، وأن تخصص أوقاتا محددة للأبناء للتسلية والترفيه كزيارة الحدائق والمتنزهات العامة ، أو زيارة الأقارب والأصدقاء .

ومن ناحية أخرى نوجه أولادنا ونرغبهم في شراء الألعاب المربية للذوق ، والمنمية للذاكرة ، ونوجههم إلى الألعاب ذات الطبيعة التركيبية والتفكيرية ، وإلى ألعاب الذكاء ، والبناء ، والمسابقات الثقافية في برامج الحاسب والألعاب التعليمية.(صلاح الدين،2015 ،ص109،110)

9-2دور المدرسة:

ويتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار إستخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي، والنفسي والتربوي ، وإقناع الطلبة بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع ، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام المدرسي ، وخاصة تلك التي تساعد على الإنحراف الإجتماعي والأخلاقي ، وإتخاذ إجراءات رادعة ، ومن ثم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد على إمتصاص طاقاتهم ، وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية.

9-3 دور أجهزة الرقابة وأهل الحسبة:

- يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب ، ومراقبة ما تقدمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف ، وتساعد على الإنحراف ، وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع .
- كما يستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز ، وإستخدام تلك الألعاب ، فلا يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات .
- لذا من الضروري سن قوانين وتعليمات تمنع دخول الاطفال دون سن (16) من الدخول إلى مراكز الألعاب ، وصالات الألعاب الإلكترونية ، وإتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

9-4الدور الصحي:

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية ، وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميا ، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل 15 دقيقة ، وأن لا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكومبيوتر عن 70 سم ، وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الإهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كإرتعاش الذراعين .

كما يجب إستخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية ، كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسبا مع حجم الطفل، وكمية الإضاءة المناسبة ، ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة .(صلاح الدين،2015،ص113،114)

خلاصة الفصل:

من خلال ما سبق تناوله في ها الفصل ، فإن الألعاب الإلكترونية تعتبر مجال جديد من مجالات اللعب بمفهومه الإلكتروني ، حيث أنها تعتبر وسيلة للتسلية والترفيه ، فمع تنوعها وتوسع إنتشارها أصبحت سلاحا ذو حدين لها إيجابياتها وسلبياتها ، لذا وجب علينا كأفراد معرفة كيفية التعامل معها و إستغلالها والتحكم فيها بشكل أفضل لتجنب الوقوع في مخاطرها ، والتي يمكن أن تهدد فئة الأطفال والمراهقين بشكل خاص لأنهم فئة حساسة في المجتمع ، وينجذبون لكل ماهو أمامهم ،لأنها يمكن أن تؤثر الى حد كبير على سلوكاتهم بشكل سلبي ، لذا وحتى يتم الإستفادة من هذه الألعاب الإلكترونية ووضعها في إطارها الإيجابي وجب تفعيل دور كل مؤسسات التنشئة الإجتماعية بداية من الأسرة بالتوازي مع المؤسسة التعليمية .

الفصل الثالث:

المراهقة

الفصل الثالث

المراهقة

تمهيد

1-تعريف المراهقة

2-أشكال المراهقة

3-مراحل المراهقة

4-خصائص مرحلة المراهقة

5-مظاهر النمو في مرحلة المراهقة

6- النظريات المفسرة للمراهقة

7- حاجات المراهق

8- العوامل المثرة في المراهقة

9- مشكلات مرحلة المراهقة

10- سلوك المراهق

تمهيد :

تعتبر المراهقة فترة حرجة ، ومرحلة مهمة من مراحل النمو عند الإنسان ، حيث يرى علماء النفس والنمو أنها تتميز بعدة خصائص وذلك بسب حدوث تغيرات فسيولوجية خارجية وداخلية كثيرة تمس جوانب عديدة، وتختلف مرحلة المراهقة من فرد لآخر، ويكون لها أثر نفسي كبير في حياة المراهق ويمكن أن تسبب له العديد من المشكلات، ونظرا لأهمية هذه المرحلة تعددت البحوث و الدراسات التي قامت بدراستها وتفسيرها والتي أوصت على ضرورة الإهتمام بها بإعتبارها مرحلة إنتقالية وأساسية في بناء شخصية الفرد .

1تعريف المراهقة:

أ–لغة :

يرجع لفظ المراهقة إلى الفعل العربي راهق الذي يعني الإقتراب من الشيء ، فراهق الغلام فهو مراهق أي قارب الإحتلام ، ورهقت الشيء رهقا قربت منه ، والمعنى هنا يشير إلى الإقتراب من النضج والرشد .(البادي،2003،ص8)

أما المعنى اللغوي للمراهقة فهو المقاربة ، فرهقته معناه أدركته ، وأرهقته تعني دانيته ، فراهق الشيء معناه قاربه ، وراهق البلوغ معناه قارب سن البلوغ ، وراهق الغلام معناه قارب الحلم ، وصبي مراهق معناه مدان للحلم ، والحلم هو القدرة على إنجاب النسل .

إن كلمة مراهقة (Adolescence) مشتقة من الفعل اللاتيني (Adolescere) ومعناها التدرج نحو النضج الجنسي والإنفعالي والعقلي ، وهنا يتضح الفرق بين كلمة مراهقة ، وكلمة بلوغ (Puberty) ، فالبلوغ يقتصر معناه على النمو الفسيولوجي والجنسي ، وهي مرحلة تسبق المراهقة مباشرة ، وفيها تنضج الغدد التناسلية ، ويصبح الفرد قادرا على التناسل ، والمحافظة على نوعه وإستمرار سلالته.(لقوقي،2016،ص76)

ب–إصطلاحا :

تتعدد التعاريف الخاصة بالمراهقة ، وتتباين وفق إتجاهات الباحثين ، إلا أنهم يتفقون على أنها فترة زمنية إنتقالية بين سن الطفولة وسن الرشد ، محاطة بتغيرات جسمية وإنفعالية وسيكولوجية يسودها حالة من عدم الإستقرار للوصول إلى الرشد .

فحسب قاموس المصطلحات النفسية والتحليلية الذي يعني إعتبارا للنمو الجسماني ، فيعرفها على أنها مرحلة تبدأ من البلوغ الجنسي حتى النضج أي مرحلة إنتقالية يتحول من خلالها إلى رجل بالغ وإمرأة بالغة .(محمودي،2010،ص67)

إن إصطلاح المراهقة في علم النفس يعني الإقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي ، ولكنه ليس النضج نفسه ، لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي الإجتماعي ولكنه لا يصل إلى إكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى 9 سنوات.(البادي،2003،ص9)

و قد ذكر بياجيه أن المراهقة من وجهة نظر علم النفس تعني العمر الذي يندمج فيه الفرد مع عالم الكبار ، والعمر الذي لم يعد فيه الطفل يشعر أنه ليس أقل ممن هم أكبر منه سنا ، بل هو مساو لهم في الحقوق على الأقل ويرتبط هذا الإندماج مع عالم الكبار بالعديد من المجالات الإنفعالية المرتبطة بالبلوغ تقريبا ، كما

تساعد هذه التحولات العقلية في تفكير المراهق لتحقيق إندماجه في علاقات إجتماعية مع الكبار والتي هي في الحقيقة الخاصة الأكثر عمومية في هذه المرحلة من النمو. (غراب،2015،ص193)

وفي تعريف آخر هي مرحلة النمو التي تبدأ من سن البلوغ أي في سن 13 تقريبا، وتنتهي في سن النضج أي حوالي الثامنة عشر أو العشرين من العمر ، وهي سن النضوج العقلي والإنفعالي والإجتماعي ، وتصل إليها الفتاة قبل الفتى بنحو عامين ، وهي أوسع وأكثر شمولا من البلوغ الجنسي لأنها تتناول كل جوانب شخصية المراهق.(عيسوي،1993،ص21)

2-أشكال المراهقة:

يشير زهران (2001) إلى وجود أربعة أنماط للمراهقة هي :

2-1-المراهقة المتكيفة: وفيها يميل المراهق إلى الإستقرار العاطفي ، وتكاد حياته تخلو من التواترات الإنفعالية ، وغالبا ما تكون علاقته بمن يحيون به علاقة طيبة ، ومن خلال هذه العلاقة يشعر المراهق بأنه مقدر من قبل الآخرين. (يونس،2017 ،ص8)

من سماتها:

- الإعتدال والهدوء النفسي والميل للإستقرار والإشباع المتزن وتكامل الإتجاهات والإتزان العاطفي .
- الخلو من العنف والتوترات الإنفعالية الحادة.
- التوافق الإجتماعي.
- الرضى عن النفس .
- توافر الخبرات في حياة المراهق.
- عدم الإسراف في الخيالات وأحلام اليقظة.(محمودي،2010،ص83)

2-2-المراهقة الإنسحابية: وفيها يظهر على المراهق ميله إلى الإنطواء والعزلة والسلبية والخجل والشعور بالنقص ، ويكون جل تفكيره يتمحور حول ذاته ، وحل ما يواجهه من مشكلات ، ويميل إلى التفكير والتأمل بالقيم الروحية والأخلاقية ، والإستغراق في أحلام اليقظة. (يونس،2017 ،ص8)

من العوامل المؤثرة فيها:

- أخطاء التنشئة الأسرية كالتسلط أو السيطرة أو الحماية الزائدة التي تتنكر لشخصية المراهق.

- تركز قيم الأسرة حول النجاح المدرسي.

- التوجيه السيء فيما يتعلق بوضع المراهق الخاص في الأسرة وتربيته بين إخوته.

- ضعف المستوى الإقتصادي والإجتماعي للأسرة الذي لا يسمح بتوفير سبل الترفيه للمراهق.

- الفشل الدراسي.

- التخلف في التكوين الجسمي.

- عدم إشباع الحاجة إلى التقدير وتحمل المسؤولية ....الخ .(محمودي،2010،ص84)

2-3-المراهقة العدوانية المتمردة: وفيها يكون المراهق ثائرا متمردا على السلطة ، سواءا سلطة الوالدين أو سلطة المدرسة أو سلطة المجتمع الخارجي ، كما يظهر ميلا إلى تأكيد ذاته والتشبه بالراشدين ومجاراتهم في سلوكهم ، وفي هذا النوع من المراهقة يكون السلوك العدواني صريحا مباشرا يتمثل في الإيذاء أو غير مباشر يتمثل في العناد والتمرد. (يونس،2017 ،ص8)

كما يتجلى أيضا إستغراق المراهق في أحلام اليقظة ، والتعلق الزائد بروايات المغامرات ، ، وإعلان الإتحاد والشعور بالظلم ، ومع طغيان الإعلام والمعلوماتية ، قد حل محل الروايات ، أفلام العنف المجسدة كل قيم العنف ومظاهره حروب ، صراعات ، دمار ، خراب السلطة ، الزعامة ، القوة ، السيطرة على الآخر ...الخ .(محمودي،2010،ص84)

2-4-المراهقة المنحرفة: يتمثل هذا النمط في شكلين المنسحب والعدواني ، حيث يتصف المراهق بالإنحلال الخلقي والإنهيار النفسي ، ويقوم بتصرفات تروع المجتمع، والتي يدخلها البعض في عداد الجريمة أو المرض العقلي. (يونس،2017 ،ص9)

وتأخذ صورة الإنحلال الخلقي التام أو الإنهيار النفسي الشامل ، وتتفق عوامل هذا الشكل مع الشكلين السابقين ،مع إشتداد في درجة هذه العوامل ومع إضافة عوامل أخرى كما أن بعض المراهقين قد مر بخبرة شاذة مريرة أو صدمة عاطفية عنيفة ، وإنعدام الرقابة الأسرية وتخاذلها وضعفها والقسوة الشديدة في معاملة المراهق وتجاهل رغباته وحاجاته ، وتكاد الصحبة السيئة أن تكون عاملا مشتركا .(الأشول،2008،ص511)

من العوامل المؤثرة فيها:

- مرور المراهق بخبرات شاذة ومريرة، وصدمات عاطفية عنيفة.

- إنعدام الرفاهية الأسرية او تخاذلها وضعفها .

- القسوة في التعامل مع المراهق وتجاهل رغباته وحاجات نموه.

- رفقة السوء.

- الإختلال في التكوين الغددي .(محمودي،2010،ص85)

3-مراحل المراهقة:

يمكن تقسيم المراهقة إلى ثلاث مراحل، كما يلي:

3-3-المراهقة المبكرة من 12-15سنة: وفيها حسب علماء النفس الطفل والمراهق يتضاءل السلوك الطفلي ذلك لخروج الطفل من مرحلة الطفولة والدخول في مرحلة المراهقة التي تبدأ معها المظاهر الجسمية والفسيولوجية والعقلية والإنفعالية والإجتماعية والأخلاقية الخاصة بالمراهق في الظهور والبروز ، ومن المؤكد في هذه المرحلة الأولى أن أهم مظاهر النمو فيها هو البلوغ الجنسي ونمو الأعضاء التناسلية.(الوافي،2016،ص162)

3-2-المراهقة الوسطى من 15-18 سنة: وتبدأ بإكتمال التغيرات الجسمية وحتى بلوغ سن الرشد حوالي سن 18 سنة وهي تشمل مرحلة التعليم الثانوي.(بديوي،2008،ص143)

3-3-المراهقة المتأخرة من 18-22 سنة: وهي التي تمتد من نهاية المرحلة الثانوية حتى إنتهاء مرحلة التعليم الجامعي. .(بديوي،2008،ص143)

حيث تكون هي مرحلة الإستقرار والتكيف مع المجتمع وضبط النفس للدخول في الجماعات ، وتحديد الإتجاهات في السياسة والعمل.(غباري وأبوشعيرة،2015،ص225)

4-خصائص مرحلة المراهقة:

من سماتها أنها فترة ولادة جديدة لما يطرأ على شخصية المراهق من تغيرات جسمية وعقلية وإجتماعية وإنفعالية ، ويمكن إيجاز هذه التغيرات فيما يلي :

- طبيعة التغيرات الفسيولوجية المفاجئة التي لم يعهدها المراهق من قبل .

- ظهور بعض الدوافع على نحو مفاجئ كالدافع الجنسي مثلا بعد أن كان كامنا.

- تطور بعض الوظائف العقلية ، كالخيال والإستدلال والإدراك والوعي .

– تصارع المطالب والإحتياجات وتنازع الرغبات في داخله مما يجعل منه فردا مشتت الفكر ، مضطرب النفس ، موزع الشخصية .

– المراهقة فترة إنتقالية في عمر الإنسان .

– الإضطراب وعدم التوازن الإنفعالي ، كالتمرد دونما سبب ، والإنفعال الجامح والإنسياق وراء النزوات والرغبات والإنحراف في السلوك والإستغراق في الأوهام والوساوس.(بديوي،2008،ص144)

5–المظاهر العامة للنمو في مرحلة المراهقة:

5–1–النمو الجسمي والفسيولوجي:

كثيرا ما يهتم الذين يعالجون موضوع المراهقة ومظاهر النمو التي تبدو على المراهقين بالنمو الجسمي بالذات ، على أنه المظهر الرئيسي ومحور الإهتمام في هذه المرحلة ، وهو يظهر في مظهرين:

*النمو الفسيولوجي: ويشمل النمو بالأجهزة الداخلية غير الظاهرة التي يتعرض لها المراهق في البلوغ وما بعده ، ويشمل بوجه خاص الغدد الجنسية .

*النمو العضوي: ويشمل نمو الأبعاد الخارجية للمراهق مثل: الطول،الوزن،العرض.(غباري وأبو شعيرة، 2015،ص233)

أ–مظاهر النمو الفسيولوجي:

– نمو المعدة: يتسع حجمها وتزداد قدرتها على هضم المواد الغذائية وتحويلها على عناصرها الأولية، وتنعكس آثارها على سلوك المراهق، حيث تزداد رغبته في تناول الطعام بكميات كبيرة أكبر من السابق.

– نمو القلب: يتسع حجمه وتزداد قدرته على مد خلايا الجسم بما يلزمها من الطاقة المناسبة، حيث يرتفع ضغط الدم إلى 120 ملم في بداية هذه المرحلة.

–نمو الغدد الجنسية: تنمو الغدد التناسلية عند الذكر والأنثى فيصبح المراهق قادرا على إفراز الحيوانات المنوية، وتكون الأنثى مهيأة لإفراز البويضات يتبعها طمث الدورة الشهرية.

–الغدد الصماء: يطرأ أثناء هذه المرحلة تطور في النمو والإفرازات .

–الغدة الدرقية :يزداد إفرازها في بدء المراهقة ثم تعود إلى حالتها الطبيعية وذلك لأن النضج الجنسي يقلل من شدة إفرازاتها .

ب–النمو العضوي الأعضاء الخارجية:

– نمو سريع في الهيكل العظمي ،الطول لكلا الجنسين وإتساع الكتف والصدر لدى البنين وإتساع الحوض والأرداف لدى البنات .

– سرعة النمو الفسيولوجي الداخلي تؤثر تأثيرا مباشرا في النمو العضوي الخارجي مما يدعو للشعور بالتعب والإرهاق .

– تغير نبرة الصوت وخشونته عند الذكور ونعومته ورقته عند الإناث.

– ظهور الشعر في أماكن مختلفة من الجسم .

– بروز المظاهر البدنية المميزة للجنسين.(الشيباني،2000،ص204)

5–2–النمو الحركي:

– يلاحظ أن النمو الحركي يأخذ في الإستقرار نتيجة الإستقرار التدريجي للنمو الجسمي والنفسي بعد الطفرة الكبيرة في النمو الجسمي خلال المرحلة السابقة ، وينعكس هذا الإستقرار على التآزر الحركي الذي كان سائدا في المراهقة المبكرة ، ويستطيع المراهق التحكم في أجزاء سمه المختلفة ويستخدمها بقدرة كبيرة من الإتقان .

– يستفيد المراهق من تزايد القوة الجسمية والعضلية التي تصاحب نمو الجهاز العصبي والعضلي ، فيتعلم المهارات الحركية المعقدة التي كان يعجز عن إكتسابها في المرحلة السابقة .

– تظهر الفروق بين الجنسين في المهارات الحركية ، فيصل الذكور إلى مستويات عالية في الأداء البدني الذي يحتاج إلى قوة عضلية ، بينما تصل الإناث إلى المستويات الأعلى في المهارات التي تحتاج إلى تآزر حركي ومهاري للأصابع ، والتي تظهر في أعمال المنزل والأشغال اليدوية .(بديوي،2008،ص152)

– ينتج عن النمو الجسماني السريع وخاصة في الفترة الأولى من مرحلة المراهقة ميل نحو الخمول والكسل والتراخي ، ويصحب ذلك أن تكون حركات المراهق غير دقيقة .

– أما في الفترة ما بين (15– 16) عاما حيث يكون المراهق قد وصل إلى قدر من النضوج الجنسي فإننا نلاحظ أن حركات المراهق تصبح أكثر توافقا وإنسجاما ، ويلاحظ في الوقت ذاته أن نشاط المراهق يأخذ في الزيادة ويكون من النوع البنائي ، أي النوع الذي يرمى إلى تحقيق هدف معين على العكس من النشاط الزائد غير الموجه الذي يقوم به الأطفال في المدرسة الإبتدائية .(نور،2015،ص122)

5-3-النمو العقلي:

- تكمن أهمية النمو العقلي في هذه المرحلة في تكوين شخصيته المراهق وتكيفه الإجتماعي ، وينمو الذكاء وهو القدرة العقلية الفطرية العامة نموا مطردا حتى الثانية عشرة من العمر ثم يتعثر قليلا في أوائل فترة المراهقة نظرا لحالة الإضطراب النفسي السائدة في هذه المرحلة ، وتظهر الفروق الفردية بشكل واضح ففترة المراهقة هي فترة ظهور القدرات الخاصة .(الشيباني،2000،ص205)

- تزداد قدرته على القيام بالعمليات العقلية كالتفكير والتذكر والتخيل ، وبذلك يستطيع المراهق في هذه الفترة الإستقلال في التفكير.(عبد الله،د.س،ص8) ،حيث يصبح المراهق قادرا على إستخدام المفاهيم المجردة فيما يسمى بمرحلة التصور القبلي أو التفكير المنطقي حيث يستطيع إستخدام الرموز في التفكير وإدراك النسبة والتناسب وبناء النتائج على مقدمات توصل اليها.(حمودة،1998،ص53) ،وتفضيل القوانين المنطقية على الأفكار غير الواقعية ، كما تتميز هذه المرحلة بالمرونة في التفكير وتجريده ، والقدرة على وضع الفروض العقلية وإختيارها للبرهنة على صحتها. (الرفاعي،2014،ص15).

- تزداد قدرة المراهق على حل المشكلات ، وتنمو لديه القدرة على الفهم والإستدلال وإدراك العلاقات، كما تنمو القدرة على التذكر ، بحيث تصبح قدرته على التذكر قائمة على الفهم بدلا من التذكر الآلي، كما تزداد القدرة على إدراك مفهوم الزمن خاصة المستقبل وهذه هي أهم سمات المراهقين خلال مرحلة العمليات الشكلية .(نور،2015،ص127)

5-4-النمو الإنفعالي:

تكثر إنفعالات المراهق وتتنوع ، وتختلف إستجاباته للمثيرات نوعا ما عن إستجاباته في المراحل السابقة ، حيث نجد أن هذه الفترة من حياة الفرد تتميز بالإضطراب وعدم الثبات الإنفعالي الذي يبدو على شكل تذبذب في الحالة المزاجية وتقلبات حادة في السلوك وإتجاهات متناقضة أحيانا، ويعزى ذلك إلى عدم التماثل بين سرعة النمو الجسمي من ناحية ، والنمو الإنفعالي من ناحية أخرى ، وقد يصاحبه ذلك ميل إلى الخمول والإنطواء أحيانا وقضاء المراهق بعض من وقته في أحلام اليقظة أحيانا أخرى، ومن الملاحظ أن الجانب الإنفعالي عند المراهقين متميز بشكل واضح في خصائصه وآثاره على السلوك.(الرفاعي،2014،ص14)

وفيما يلي بعض خصائص النمو الإنفعالي:

- المراهق شديد القلق نظرا للتغيرات الجسمية التي يمر بها ولإحساسه الفرق بينه وبين الآخرين مع إختلال توازنه الجسمي .

– رغم حاجة المراهق الماسة إلى التوجيه ألا ينقد الكبار بشدة ويميل إلى فقد الثقة بالمعايير التقليدية للأسرة ويحاول تحدي السلطة الأبوية مما يسبب قلقا شديدا للوالدين.

– الرغبة في الإستقلالية وإثبات الذات.

– يميل المراهقون نحو المثالية ، ولهذا نستطيع أن نستثيرهم بالأعمال والكلمات العظيمة ، ولوسائل الإعلام المختلفة كالسينما والتلفزيون والإذاعة أثر كبير عليهم .

– قد يحتاج المراهق إلى أن يحصل على العزلة لبعض الوقت ويجب إتاحة الفرصة لهم للتأمل والتفكير مع مراعاة عدم الإسراف الذي يؤدي إلى أحلام اليقظة .

– تختفي في هذه المرحلة جماعات الأطفال التي توجد أثناء مرحلة المدرسة الإبتدائية ، ويحل محلها إتخاذ المراهق لنفسه أصدقاء من نفس الجنس وتدريجيا ينمو الإتجاه نحو مصاحبة الجنس الآخر .

– الحياة مع المراهقين صعبة لميلهم إلى حدة الطبع والكآبة وشدة الحساسية وكثرة النقد والمبالغة والشعور بالذات والحيرة .(نور،2015،ص124،123)

5–5–النمو الإجتماعي:

يتأثر النمو الإجتماعي السوي في المراهقة بالتنشئة الإجتماعية من جهة وبالنضج من جهة أخرى ، وكلما كانت بيئة الطفل ملائمة ساعد ذلك على تكوين علاقات إجتماعية ملائمة تساعد على إتساع دائرة معاملاته.(الشيباني،2000،ص206)

ومن المظاهر الأساسية للنمو الإجتماعي خلال هذه الفترة ميل المراهق لتكوين الصداقات فالصفة البارزة في المظهر الإجتماعي للمراهق هي ميله للخروج عن العلاقات الإجتماعية الضيقة التي تربطه بأسرته وحدها ، إلى علاقات أوسع تتمثل في أصدقائه ورفاقه.(محمود،1981،ص64)

– حيث نجد أن المراهق يميل في السنوات الأولى من المراهقة إلى مسايرة الجماعة التي ينتمي إليها ، فيحاول جاهدا الظهور بمظهرهم والتصرف بمثل تصرفهم، وتتميز هذه المسايرة بالصراحة التامة والإخلاص، ثم يحل محل هذا الإتجاه إتجاه آخر يقوم على أساس من تأكيد الذات ، والرغبة في الإعتراف به كفرد يعمل وسط جماعة ، ويرجع ذلك إلى وعيه الإجتماعي ، ونضجه العقلي ، وما يصاحب ذلك من زيادة في خبراته .

– في منتصف المراهقة يسعى المراهق لأن يكون له مركز بين جماعته فيميل دائما إلى القيام بأعمال تلفت النظر إليه بوسائل متعددة مثل :إرتداء ملابس زاهية الألوان ومصنوعة من أحدث طراز ، أو إقحام نفسه في مناقشات

فوق مستواه أو إطالة الجدل في موضوعات بعيدة كل البعد عن خبرته ، وهو لا يفعل ذلك عن عقيدة بل حبا في المجادلة والتشدق بالألفاظ الرنانة .

– في السنوات الأخيرة لمرحلة المراهقة يشعر المراهق بأن عليه مسؤوليات نحو الجماعة أو الجماعات التي ينتمي إليها ، ولذلك يحاول جاهدا أن يقوم ببعض الخدمات والإصلاحات بغية النهوض بأفراد تلك الجماعة .

–كذلك يتميز سلوك المراهق بالرغبة في مقاومة السلطة الممثلة في الأسرة والمدرسة أو المجتمع العام ، للخروج إلى عالم الأصدقاء والزملاء ، وعالم مليء بإتجاهات حديثة ممثلة في الحرية والإستقلال والتحرر من التبعية الطفلية. (نور،2015،ص129،130)

وفيما يلي بعض خصائص النمو الإجتماعي للمراهقين:

– الميل إلى الجنس الآخر: ويؤثر هذا الميل في نمط سلوكه ونشاطه ويحاول أن يجذب إنتباه الجنس الآخر بطرق مختلفة .

– الثقة وتأكيد الذات: يحقق الإستقلال العاطفي عن والديه ويؤكد شخصيته ويشعر بمكانته .

– الخضوع لجماعة الأقران: يخضع للأساليب أصدقائه وأقرانه وسلوكياتهم ومعايير ونظمهم ويتحول بولائه الجماعي من الأسرة إلى الأقران.

– يدرك العلاقات القائمة بينه وبين الأفراد الآخرين: ويطور إهتمامه بهم فيتعدى إهتمامه بذاته .

–إتساع دائرة التفاعل الإجتماعي : تتسع دائرة نشاطه الإجتماعي ويدرك حقوقه وواجباته ويخفف من أنانيته ويقترب بسلوكه من معايير المجتمع ويتعاون معهم غي نشاطه ومظاهر حياته الإجتماعية. (الشيباني،2000،ص206،207)

6– النظريات المفسرة للمراهقة:

حاول بعض العلماء والمفكرين والفلاسفة منذ القديم معالجة مشكلات المراهقة، وفيما يلي سنستعرض بعض النظريات التي عالجت موضوع المراهقة:

–نظرية الإستعادة ستانلي هول:

يعتبر أول من إهتم بمرحلة المراهقة فعمل على تطبيق المبادئ العلمية لنظرية النشوء والإرتقاء التي قدمها داروين ، حيث أن مبدأ هول في النمو هو بيولوجي محض محدد وراثيا ، وأن المحيط له دور ضئيل خاصة في المراحل الأولى من الحياة ، ليتغير هذا المبدأ في مرحلة المراهقة فيركز على أهمية البيئة المحيطة في بناء الشخصية .

ويصف هول مرحلة المراهقة بمرحلة العواصف والتوتر والضغوط التي تولد الشخصية من جديد ، وإعتبر أن تقلبات المراهق الإنفعالية والعواطف غير ثابتة تكون ناتجة عن التغيرات الفيزيولوجية والبيولوجية التي يعيشها في فترة البلوغ .(والي،2015،ص58)

-نظرية النضوج أرنولد جيزل :

تأثر أرنولد جيزل بآراء ستانلي هول وإهتماماته منذ عام (1965) حيث تركزت الفكرة الرئيسية لدى جيزل فيما يتعلق بالنضوج ، والتي يعرفها بأنها العمليات الفطرية الشاملة لنمو الفرد وتكونه والتي تتعدل وتتكيف عن طريق العمليات الوراثية ، وقد تميز جيزل عن باقي الباحثين بوصفه لأصناف السلوك عاما بعد آخر ،حيث حاول تحليل مراحل السلوك إلى نتيجتها النهائية.

ويحدد جيزل المراهقة أولا بالمفهوم الجسمي وفي العمليات الفطرية التي تسبب النمو والتطور المتزامن ، وفي القابلية للإستنتاج ، وفي إختبارات المراهق ، وفي علاقاته الشخصية مع الآخرين ثانيا ، أما من الناحية السيكولوجية فإنه لابد أن يأخذ المراهق بعين الإعتبار نواحي قوته ، ونواحي ضعفه في آن واحد. (الزعبي،2010،ص27)

-نظرية التحليل النفسي لسيغموند فرويد :

يرى فرويد أن منشأ المشكلات الإنفعالية والإجتماعية لدى المراهقة يكمن في الخبرات المكبوتة التي سببها الصراع بين الدوافع البيولوجية والجنسية والفطرية ومتطلبات المجتمع وتوقعاته ، والتي تم نقلها من الشعور إلى اللاشعور ، بحيث تستمر هذه الخبرات في التسبب بالقلق والصراع والتأثير في السلوك الذي يصدر عن المراهق. (عواودة،2014،ص20)

ومن بعض آراء فرويد بالمراهقة :

- الجنس والغريزة تظهر في فترة مبكرة قبل البلوغ .

- للطفل نشوة تأتي منه ومن الخارج.

- الغريزة الجنسية ضبطها وحصرها واجب مع إعطاء التنفيس الجنسي لكي ينمو الفرد بعيدا عن العقد.

- يعزو الحضارة والتقدم إلى إعطاء الدافع الجنسي حقه لدى المراهق بحيث يفسح المجال للجوانب الأخرى من النمو بالتطور .

- يصبح الفرد عضوا مقبولا في المجتمع بعد أن يتحرر بنفسه من سلطة الوالدين ليتوقف سلوكه الصبياني.

الإتجاه الأنثروبولوجي:

يركز هذا الإتجاه على المحددات الإجتماعية والثقافية في تفسير المراهقة ، فسلوك المراهق يختلف من مجتمع إلى آخر وفقا للثقافة السائدة في تلك المجتمعات .(الشهري،2005 ،ص6)

-نظرية التأثيرات الانتروبيولوجية ماليونسكي ، بنيدكت :

*النظرة قديما: لقد جعلوا المراهقة أزمة ، وأكدوا على أهمية العامل الثقافي في تقويم شخصية المراهق فسلوك الكبار يعطي للصغار في بداية سن البلوغ ليطبقه، فيصبح نمطا سلوكيا لديهم لذلك أنكروا الفطرة والمرحلية في حياة المراهقة .

*النظرة الحديثة: ظهر رأي حديث دعم عملية الإنتقاء و الإصطفاء في دعم المرحلية في حياة الإنسان ، مع إبقائها على أثر المجتمع ،ومجموعة الرفاق والعادات والتقاليد على النمو والتكوين .

7-حاجات المراهق الأساسية:

ويمكن تلخيص حاجات المراهقين الأساسية فيما يلي:

-الحاجة الى الأمن: تتضمن الحاجة إلى الأمن الجسمي والصحة الجسمية ، الحاجة إلى الشعور بالأمن الداخلي ، الحاجة إلى البقاء حيا ، الحاجة إلى تجنب الخطر والألم ، الحاجة إلى الإسترخاء والراحة، الحاجة إلى الشفاء عند المرض أو الجرح ، الحاجة إلى الحياة الأسرية الآمنة المستقرة والسعيدة ، الحاجة إلى الحماية ضد الحرمان من إشباع الدوافع ،الحاجة إلى المساعدة في حل المشكلات الشخصية.

-الحاجة إلى الحب والقبول: تتضمن الحاجة إلى الحب والمحبة ، الحاجة إلى القبول والتقبل الإجتماعي، الحاجة إلى الأصدقاء ،الحاجة إلى الإنتماء إلى الجماعات ، الحاجة إلى إسعاد الآخرين. .

-الحاجة الى مكانة الذات: تتضمن الحاجة إلى الإنتماء إلى جماعة الرفاق ، الحاجة إلى المركز والقيمة الإجتماعية ، الحاجة إلى الشعور بالعدالة في المعاملة ، الحاجة إلى الإعتراف من الآخرين ، الحاجة إلى النجاح الإجتماعي ، الحاجة إلى أن يكون قائد ، الحاجة إلى تقليد الآخرين ، الحاجة إلى المساواة مع رفاق السن والزملاء في المظهر واللباس والمصروف والمكانة الإجتماعية ، الحاجة المعاملة العادلة.(زهران،1986،ص401)

-الحاجة إلى الاشباع الجنسي: يتضمن الحاجة إلى التربية الجنسية ، الحاجة إلى إهتمام الجنس الآخر، الحاجة إلى التخلص من التوتر ، الحاجة إلى التوافق الجنسي الغيري.

-الحاجة إلى النمو العقلي والإبتكار: تتضمن الحاجة إلى التفكير وتوسع قاعدة الفكر والسلوك، الحاجة إلى تحصيل الحقائق وتفسيرها ، الحاجة إلى التنظيم ، الحاجة إلى الخبرات الجديدة والتنوع ، الحاجة إلى إشباع الذات عن طريق العمل ، الحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي ، الحاجة إلى التعبير عن النفس ، الحاجة إلى السعي وراء الإثارة ، الحاجة إلى المعلومات ونمو القدرات ، الحاجة إلى التوجيه والإرشاد العلاجي والتربوي والمهني والأسري والزواجي.

-الحاجة إلى تحقيق وتأكيد الذات: وتتضمن الحاجة إلى النمو ، الحاجة إلى أن يصبح سويا وعاديا ، الحاجة إلى التغلب عن العوائق ، الحاجة إلى العمل نحو هدف ، الحاجة إلى معارضته للأخرين، الحاجة إلى معرفة الذات ، الحاجة إلى توجيه الذات.(زهران،1986،ص402)

8-العوامل المؤثرة في المراهقة:

تتأثر المراهقة بعوامل متعددة نذكر منها مايلي :

-أسلوب التربية: الذي نشأ فيه الطفل في المراحل السابقة والتي مارسته الأسرة والمدرسة.

-الصراع بين الآباء والأبناء: الناتج عن عدم تفهم الآباء لحاجات الأبناء المعاصرة وعدم القدرة على إشباعها.

-الوراثة: تعلب العوامل الوراثية دورا مهما في تشكيل وبناء الشخصية لدى المراهق من حيث البناء الجسمي أو العقلي وغيرهما.

-إفرازات الغدد الصماء: خاصة التي تبدأ عملها مع إقتراب مرحلة البلوغ الجنسي مثل: الغدة النخامية،الثيموسية ، الصنوبرية.

-طبيعة التغذية: فالتغذية الجيدة التي تتوفر فيها عناصر الغذاء الجيد من فيتامينات وبروتينات ونشويات وأملاح ومعادن جميعا تؤثر في حياة ونمو المراهق.

-التكوين الجسمي السليم والصحة العامة.

-تقدير الوالدين والمدرسين والأصدقاء والزملاء في المدرسة.

-حرية التصرف في الأمور الخاصة مع عدم تدخل الأسرة فيها ، وتوفير جو من الثقة والصراحة بين المراهق ووالدية في مناقشة مشكلاته الخاصة.

– النجاح الدراسي والميول العقلية الواسعة والقدرات المتنوعة، حيث أن هذا النجاح من مصادر رضا المراهق عن نفسه وتقديره لذاته وتقدير الآخرين له.

– شغل وقت الفراغ بالإشتراك في الأنشطة الإجتماعية والرياضية. (غراب،2015،ص197،198)

9–مشكلات مرحلة المراهقة:

إن مشكلات مرحلة المراهقة تعد من المشكلات الرئيسة التي تواجه المراهقين في هذه المرحلة، ومن بين هذه المشكلات نذكر ما يلي:

-جناح المراهقين:

تعتبر مشكلة جناح المراهقين من المشكلات النفسية والإجتماعية التي تواجه الأسرة والمدرسة والمجتمع وهي تحظى بإهتمام علماء التربية والإجتماع ورجال القانون ، ولابد من الإهتمام بإحتياجات المراهقين لوقايتهم من الإنحرافات حتى نتجنب الخسارة البشرية الناتجة عن هذه المشكلات، وتعتبر المراهقة بطبيعتها مرحلة مواتية للسلوك الجانح لما فيها من فورة الغرائز من جنس وعدوان ، ولما تبديه من رغبة في التحرير من سلطة الكبار ، والتمرد عليها ولما فيها من عدم إستقرار عاطفي ومن صعوبة في التكيف مع التغيرات الجسمية والنفسية ومع الآخرين .(غراب،2015،ص222،223)

– المشكلات الجنسية:

تركز على خصائص مشكلات المراهق المرتبطة بالعوامل النفسية والإجتماعية التي يترتب عليها إكتسابه إتجاها عقليا خاطئا إزاء مسائل ومواضيع الجنس مثل: مشكلة العادة السرية ، ومشكلة الحيض عند الفتاة ، فخجل الآباء من التطرق لمواضيع الجنس مع المراهقين وعدم معرفة من يقوم بهذه التوعية الجنسية، والإتجاه إلى تخويفه بالوسائل المختلفة، وبث شعور الخطيئة والتجريح له حين الإستفسار عن بعض الأمور الجنسية ، كلها تدفع المراهق إلى إكتساب معلومات غير دقيقة من الأصدقاء والأقران مما يزيد في تأصيل معارفه المغلوطة والشعور بالقلق والخوف والأوهام المتصلة بالجنس.(الشيباني،2000،ص215)

–نظرة المراهق الى نفسه:

وعي المراهق وتقبله لذاته الجسمية تعد عنصرا مهما في ثبات سلوكه وإستقرار أمنه النفسي ، وفي الوقت نفسه نجد أن تكوين صورة مرغوبة وثابتة للذات الجسمية عملية طويلة وربما تكون غير سارة تستغرق مرحلة المراهقة وتمتد إلى مرحلة الرشد ، ومن النادر قبول المراهق لذاته الجسمية ، حيث تعد الجاذبية الجسمية معيارا أساسيا للقبول الإجتماعي ، ومما يزيد في صعوبة تقبله لذاته الجسمية وتأكيد شعوره بأن هناك خطا ما ،في طوله

أو في وزنه أو في بشرته أو في شعره أو في درجة نضجه ، أو في جوانب أخرى من العيوب الذاتية ، التي تصبح محور إهتمامه ، وتؤدي في كثير من الأحيان إلى رفضه لذاته .

إضافة إلى أن هناك علاقة مهمة بين التكيف والتوافق النفسي وبين مفاهيم المراهق عن ذاته ، ولاسيما المظهر ، والتي قد تدفعه في كثير من المواقف لتبني بعض الإنحرافات السلوكية تعويضا عن تلك المشاعر .(الشيباني،2000،ص216)

– مشكلة الصراع بين الأجيال :

تشير المشكلات الأسرية إلى نمط العلاقات الأسرية والإتجاهات الوالدية في معاملة المراهقين ومدى تفهم الآباء لحاجاتهم ونظرة المراهقين إلى متطلبات الأبوية ورغبة المراهق في الإستقلالية والإعتماد على الذات في مواجهة متطلبات الحياة ، فالمراهق يود التخلص من مراقبة الوالدين له كي يعتمد على نفسه في تنظيم وقته وإنجاز قراراته بنفسه ، وتتمثل مشكلات المراهقة الأسرية في الآتي :

–عدم تفهم الآباء لحاجات المراهق وصعوبة التفاهم معهم.

– عدم توفر البيئة المناسبة داخل الأسرة.

– الحد من حرية المراهق في كثير من الأمور الحياتية .

– عدم قدرة المراهق على مناقشة أمور الأسرة مع الوالدين.

–إختلاف الأداء بين المراهق وأسرته في حل مشكلاته الأسرية وتبني المراهق أفكار جديدة تختلف تماما عما يؤمن به . (السماني ،2017،ص24)

يتصف المراهق في هذه المرحلة بولائه الشديد لجماعة الأقران مما يدفع الآباء في كثير من الأحيان إلى النظر إلى هذا الموقف على أنه رفض للأسرة وقوانينها ، إضافة إلى إنتقال المراهقين أثناء هذه المرحلة من التقييم الخيالي إلى التقييم المثالي المبني أساسا على أسس واقعية للأشخاص ذوي التقدير الإجتماعي الذي بدوره يعزز إهتزاز صورة الوالدين في أذهانهم ، فمن خلال مواجهته هذه المواقف المتناقضة ومحاولاته الجادة لتحقيق الإستقلالية والمسؤولية يقع المراهق في أزمة تقوده إلى الصراع مع السلطة ، وينظر إلى هذا الصراع على أنه ظاهرة إجتماعية تتمثل في وجود فجوة جيلية أي بين جيل الآباء وجيل الأبناء ، ولذا فإن هذه الفجوة الجيلية ليست فقط مشكلة تواصل أو تفهم إنما هي نتيجة لشعور الجيل الجديد بأن حكمة الجيل القديم أصبحت لا تتمشى مع متطلبات العصر فضلا عن مطالب المستقبل. (الشيباني،2000،ص218،217).

– مشكلة شغل وقت الفراغ:

تشير مشكلات المراهقة المتعلقة بقضاء أوقات الفراغ إلى معاناة المراهق من كثرة الفراغ لديه وعدم قدرته ملئ الفراغ نتيجة سوء التخطيط خاصة إذا إرتبط ذلك بقلة الأندية المتاحة لشغل أوقات الفراغ ، حيث يستطيع المراهق خلال تواجد هذه الأندية إتباع معظم حاجاته النفسية والإجتماعية ، وتنمية شخصيته وقدرته.(السماني،2017،ص28،29)

لذا وجب التركيز على أهمية شغل وقت الفراغ بالنسبة للمراهق وتبنيها لنظم وقوانين تحد من توظيف وإستثمار قدراتهم ، مثل إنخراطهم في الأعمال الوظيفية المختلفة ، أو منعهم من تصريف طاقاتهم مثل: منع دخولهم أماكن الترفيه البريء ، مما يسهم في عدم إهتمام المراهق بوقته الثمين ، واللجوء إلى الخمول وكثرة النوم والتسكع في الشوارع ومضايقة الآخرين أو الإستهتار بالقوانين والجنوح .(الشيباني،2000،ص227،226)

– الخوف:

قد يعتري المراهقين الخوف نتيجة أهداف الحياة اليومية أو نتيجة للأحلام، أو نتيجة مجريات أفكارهم ومسارات تخيلاتهم، وأن كثير من المراهقين عندما يقتربون من العقد الثاني من أعمارهم يشيرون إلى المخاوف التالية: الخوف من الحيوانات ، الخوف من الحالات المؤلمة ، الخوف من المخاطر أو عندما تهددهم الحوادث التي تضر بأجسامهم وتسبب لهم الأذى ، ومن المخاوف التي تحدث بسبب الأحلام ، الخوف من الهزء والسخرية بهم ، الخوف من الفشل ، الخوف من المخاطر المرتبطة بالظلام ، الخوف من الوحدة في الظلام ، الخوف من المخلوقات الخيالية كالأشباح ، الخوف من الأشخاص الذين مروا بهم في القصص أو في البرامج التلفزيونية .(سليم،2002،ص428)

10– سلوك المراهق:

كثيرا ما يبدو سلوك المراهق بالنسبة للراشدين غريبا مقلقا لأنهم نسوا أو تناسوا ما مر بهم في مراهقتهم، وهنا يثورون ثورة جامحة تبدو محاولة الضرب أو الإهانة أو النبذ.....وكلها أساليب تهدد حياة المراهق التي قد تكون بلغت ذروتها في هذه المرحلة من العمر وأهمها الحاجة إلى التقرير الإجتماعي ، مما يزيد ثورته وتخرجه عن مألوف السلوك .

حيث يتميز سلوك المراهق بالرغبة في مقاومة السلطة الممثلة في الأسرة والمدرسة أو المجتمع العام للخروج إلى عالم الأصدقاء والزملاء ، وعالم مليء بإتجاهات حديثة ممثلة في الحرية والإستقلال والتحرر من التبعية الطفلية. (نور،2015،ص129،130)

إن أسلوب المراهق لا يعدو أن يكون تعبيرا عاديا عن بعض المشاعر، ولكنه تعبير قد يبدو غير مألوف في نظر الراشدين مما يجعلهم يحاولون معالجته بطرق العنف السابقة، الأمر الذي يجعل المراهق يزداد عدوانا على الممتلكات والأفراد.(عويضة،1996،ص151)

أما في ما يخص تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق فهي تترتب على الجاذبية الخاصة للألعاب الفيديو التي لها أثر واضح على شخصية الطفل والمراهق ، ويقصد بالأثر التغير الذي يطرأ على سلوك الطفل المشاهد والممارس لألعاب الفيديو ، وهذا الأثر هو نتاج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو وخصائص مستخدميه ، حيث تؤكد دراسة أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية أن ألعاب العنف تؤدي إلى زيادة سلوكات العنف لدى المراهقين بنسبة تتراوح بين 13% الى 22%.(بالقاسمي،2019،ص270)

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم عرضه فيه هذا الفصل بإعتبار أن مرحلة المراهقة هي مرحلة عمرية هامة وحرجة في حياة الإنسان وجب الحرص على إعطاء أولوية وإهتمام بمن يعيشها ، حيث أنها مرحلة وسطية الإنتقال من الطفولة إلى الرشد بما يصاحبها من تغيرات كبيرة سواء عل المستوى الجسمي ، الفيزيولوجي، الإنفعالي ، الإجتماعي ،العقلي ، ولها إحتياجات خاصة .

القسم الثاني:

الإطار الميداني

للدراسة

الفصل الرابع:

إجراءات الدراسة الميدانية

الفصل الرابع:

الإجراءات الميدانية للدراسة

تمهيد

1-المنهج المستخدم في الدراسة

2-مجتمع الدراسة

3-عينة الدراسة

3-1العينة الإستطلاعية

3-2العينة الأساسية

4-أدوات الدراسة

5-الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة

6-الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

7-حدود الدراسة

تمهيد:

تعتبر الإجراءات المنهجية للدراسة من الخطوات الأساسية التي تخضع لها كل دراسة علمية ، حيث يتضمن هذا الفصل إجراءات الدراسة الميدانية والتي تتمحور حول المنهج المتبع فيها ، وعينة البحث وأدواته ، والخصائص السيكومترية المتكونة من الصدق والثبات، وكذلك الأساليب الإحصائية المستخدمة لتحليل النتائج والحدود الزمانية والمكانية .

1- المنهج:

تم الإعتماد في دراستنا على المنهج الوصفي الإستكشافي والذي يعتبر أحد أنواع المنهج الوصفي ، وهذا لملائمته لطبيعة وأهداف الدراسة في معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي.

حيث يقوم هذا المنهج على رصد ومتابعة دقيقة لظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية أو نوعية في فترة زمنية معينة أو عدة فترات ، من أجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى والمضمون ، والوصول إلى نتائج وتعميمات تساعد في فهم الواقع وتطويره .(عليان،2001،ص49)

2- مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من تلاميذ وتلميذات السنة الثالثة ثانوي بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف ولاية غرداية ، وقد بلغ حجم مجتمع الدراسة الكلي (124) تلميذ وتلميذة منهم(60) ذكور و (64) إناث ، وذلك للسنة الدراسية 2021\2022.

3- العينة:

أ- **عينة الدراسة :**

يمكن تعريف العينة بأنها نموذج يشمل جانبا أو جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث وممثلة له، بحيث تحمل صفاته المشتركة.(جاسم العبيدي، العبيدي،2010،ص144)، وهذا النموذج أو الجزء يمكن أن يغني الباحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصل ، خاصة في حالة صعوبة أو إستحالة دراسة كل تلك الوحدات.(قنديلجي،2008،ص179)

ب-**كيفية إختيارها:**

تم الإعتماد على أسلوب الحصر الشامل ويقصد به جمع البيانات من جميع مفردات المجتمع ، ويمكن إستخدامه عندما يكون حجم المجتمع محدود .(أبو النصر،2017 ،ص160)

ويسمى أيضا أسلوب التعداد لكل مفردة من مفردات المجتمع الاحصائي وذلك بتجميع بعض البيانات المتعلقة ببعض المتغيرات عن جميع مفردات المجتمع الأصلي .(الزهيري،2017،ص138)

حيث تم تقسيم عناصر مجتمع البحث البالغ عدده (124) كما يلي :

- عينة الدراسة الإستطلاعية المتكونة من 34 تلميذ وتلميذة .
- عينة الدراسة الأساسية المتكونة من 90 تلميذ وتلميذة.

31-عينة الدراسة الإستطلاعية:

أجريت هذه الدراسة على تلاميذ ثانوية الفرسطائي ببلدية العطف في ولاية غرداية، حيث بلغت عينة الدراسة الإستطلاعية (34) تلميذ منها (18) ذكور و(16) إناث ، والجدول التالي يوضح حجم عينة الدراسة الإستطلاعية حسب الجنس (ذكور ، إناث) .

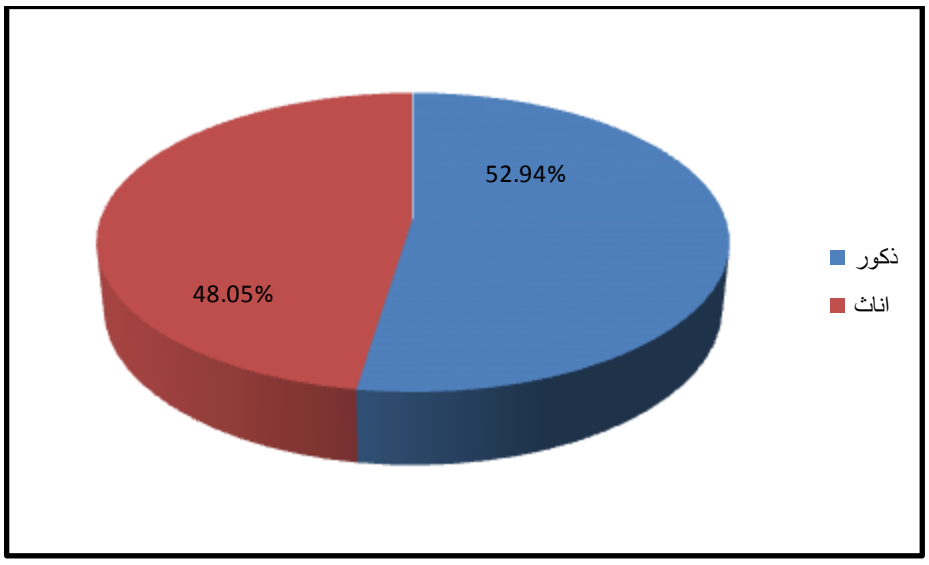
جدول رقم (01): يوضح توزيع عينة الدراسة الإستطلاعية حسب متغير الجنس

الأفراد	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	18	%52.94
إناث	16	%48.05
المجموع	34	%100

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن عدد الذكور أكبر من عدد الإناث حيث أن عدد الإناث بلغ (16) تلميذة بنسبة48.05% ،في حين أن عدد الذكور بلغ (18) تلميذ بنسبة 52.94%.

والشكل البياني الآتي يوضح ذلك:

شكل بياني رقم (01): يوضح توزيع عينة الدراسة الإستطلاعية حسب متغير الجنس



3-2 عينة الدراسة الأساسية:

تعد الخطوة الثانية بعد الدراسة الإستطلاعية وفيها يبدأ الباحث دراسته الفعلية ،حيث تم توزيع الإستبيان على العينة الأساسية ، والبالغ عددهم (90) تلميذ وتلميذة ،كان من بينهم(42) ذكور و (48) إناث من تلاميذ السنة الثالثة ثانوي المتمدرسين بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف في ولاية غرداية ، موزعين حسب الجدول الآتي :

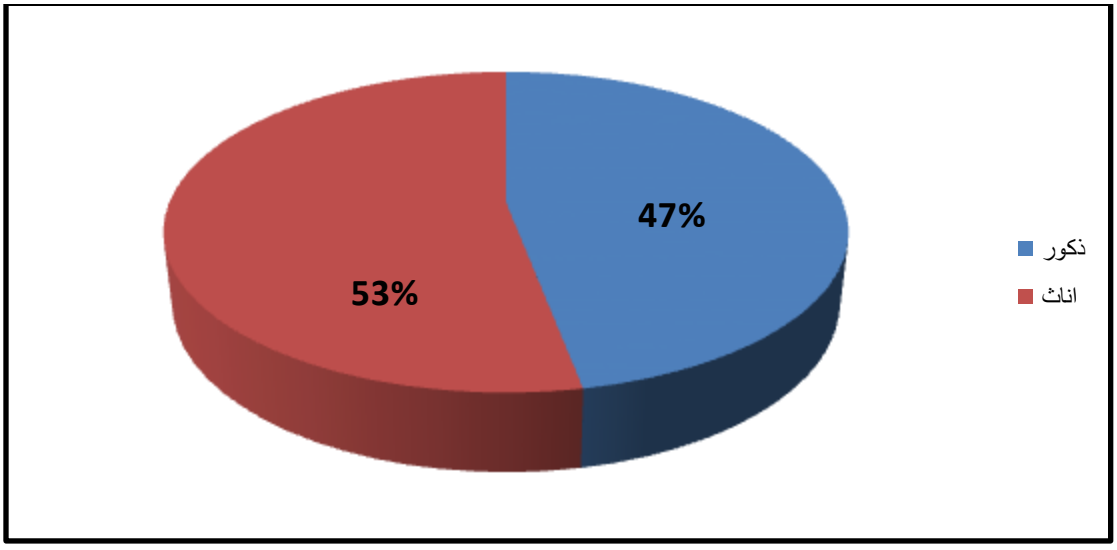
جدول رقم (02): يوضح توزيع العينة الأساسية حسب متغير الجنس

الأفراد	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	42	%47
إناث	48	%53
المجموع	90	%100

يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه أن عدد الاناث أكبر من عدد الذكور، حيث أن عدد الاناث بلغ (48) تلميذة بنسبة 53% ، في حين أن عدد الذكور بلغ (42) تلميذ بنسبة 47%.

والشكل البياني الآتي يوضح ذلك:

شكل بياني رقم (02): يوضح توزيع العينة الأساسية حسب متغير الجنس



4-أدوات الدراسة:

بناءا على طبيعة دراستنا والأهداف المسطرة لتحقيقها ، وكذا المنهج المتبع فيها، فإن الأداة الأكثر ملائمة لجمع البيانات على مفردات الدراسة هو الإستبيان، وعليه تمّ بناء إستبانة من طرف الباحثة تتوافق مع موضوع وهدف وعينة الدراسة .

حيث يعرف كابور أهلاوات (1986) الإستبيان بأنه: عبارة قائمة منظمة من الأسئلة يهدف جمع المعلومات بعد تعبئتها أو الإجابة عن الأسئلة التي تحتويها من قبل الأفراد الذين يوزع عليهم الإستبيان.(البسيوني،2013،ص220)

- **وصف الإستبانة:**

قامت الباحثة بإعداد أداة الإستبانة لقياس هدف الدراسة بحيث تكونت في صورتها الأولية على (76) بندا موزعة على خمسة أبعاد هي:

- البعد الأول: الجانب الصحي الذي إشتمل على (17) بند .
- البعد الثاني: الجانب النفسي والإجتماعي والذي إشتمل على (16) بند.
- البعد الثالث: الجانب التربوي والأكاديمي الذي إشتمل على (20) بند.
- البعد الرابع : الجانب الديني الذي إشتمل على(6) بند
- البعد الخامس: الجانب السلوكي الذي إشتمل على (17) بند .

وبعدما تم عرض الأداة على مجموعة من الأساتذة المحكمين وهذا بغرض تحكيمها و تقديم ملاحظاتهم عليها ،أجري تعديل في ضوء الملاحظات المقدمة من طرف المحكمين ، حيث تم تعديل صياغة بعض البنود ، وبعدها تطبيقها على العينة الإستطلاعية لحساب الخصائص السيكومترية ، ومنه حذف البنود غير الصادقة والثابتة.

فأصبحت الأداة في صورتها النهائية مكونة من (38) بندا وفق أبعادها الخمسة كالآتي:

- البعد الأول: الجانب الصحي الذي إشتمل على (9) بنود .
- البعد الثاني: الجانب النفسي والإجتماعي والذي إشتمل على (6) بنود.
- البعد الثالث: الجانب التربوي والأكاديمي الذي إشتمل على (9) بنود.
- البعد الرابع : الجانب الديني الذي إشتمل على(6) بنود
- البعد الخامس: الجانب السلوكي الذي إشتمل على (8) بنود .

للإجابة على العبارات بوضع علامة (X) في خانة إحدى البدائل الآتية: (نعم ،أحيانا، لا) وتعطى كل الإستجابات قيما عددية ما بين (3، 2، 1) ، ونحصل على الدرجات بجمع إستجابات الأفراد على العبارات حيث يعبر المجموع عن إتجاه الفرد نحو الموضوع محل الدراسة .

و بذلك تنحصر إستجابات التلاميذ ما بين (38- 114)

والجدول الموالي يوضح بنود المقياس وفق نوع تأثيرها:

جدول رقم (03): يوضح بنود المقياس وفق نوعية التأثير

مقياس تأثير الألعاب الالكترونية	عدد العبارات	أرقام العبارات
الآثار الايجابية	10	15 - 16--19 - 18 - 20 -21 - 22 - 23 - 24- 35
الآثار السلبية	28	1-2 -3 - 4 -5 - 6 - 7 -8- 9 - 10 - 11 -12 -13 -14 - 17 -25 - 26 - 27- 28 - 29 - 30 – 31 - 32 – 33 - 34 36 – 37 - 38

5-الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة:

5-1الصدق:

يقصد بالصدق هو أن يقيس الإختبار أو الأداة ما وضعت لقياسه ، وتحقيق صدق أداة القياس أكثر أهمية من تحقيق الثبات ،لأنه قد تكون أداة القياس أو الإختبار ثابتة ولكنها غير صادقة.(عوض و خفاجة،2002،ص167)

وللتحقق من صدق أداة الدراسة تم إستخدام طريقتين هما : صدق المحكمين ، طريقة صدق الإتساق الداخلي(معادلة ألفاكرونباخ).

أ- صدق المحتوى (المحكمين):

للتحقق من صدق المحكمين تم عرض الإستبيان في صورته الأولية المكون من (76) عبارة على مجموعة من المحكمين عددهم (8) من أهل الإختصاص في مجال علم النفس المدرسي و التربوي وعلم الإجتماع ، وذلك من خلال تقديم ملاحظاتهم المتعلقة بما يلي:

- الصياغة اللغوية، إنتماء العبارات للأبعاد ، مناسبة البدائل، مناسبة التعليمات.

- و أجري تعديل في ضوء الملاحظات المقدمة من طرف المحكمين.

ب- صدق الإتساق الداخلي :

تمّ توزيع الأداة على عينة الدراسة الاستطلاعية والتي قوامها (34) تلميذ وتلميذة من تلاميذ السنة الثالثة ثانوي، وذلك لحساب قيمة معاملات الإرتباط:

- بين درجة كل بند والدرجة الكلية للإستبيان.
- بين درجة كل بند والدرجة الكلية للبعد التابعة له.
- بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للإستبيان.

- **معامل إرتباط كل بند والدرجة الكلية للاستبيان:**

جدول رقم (04): يوضح معامل إرتباط بين كل بند والدرجة الكلية للإستبيان

رقم البند	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية	رقم البند	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية	رقم البند	معامل ارتباط	الدلالة الاحصائية
1	0.393*	0.021	28	0.104	0.557	55	0.701**	0.000
2	0.562**	0.001	29	0.056	0.755	56	0.470**	0.005
3	0.346*	0.045	30	-0.523**	0.002	57	0.723**	0.000
4	0.493**	0.003	31	-0.338	0.0051	58	0.638**	0.000
5	0.382*	0.026	32	0.050	0.778	59	0.557**	0.001
6	0.394 *	0.021	33	0.591**	0.000	60	0.583**	0.000
7	0.409*	0.016	34	0.645**	0.000	61	0.699**	0.000
8	0.398*	0.020	35	0.688**	0.000	62	0.554**	0.001
9	0.442**	0.009	36	0.393*	0.021	63	0.641**	0.000
10	0.368*	0.032	37	0.351*	0.042	64	0.659**	0.000
11	0.066	0.711	38	0.453**	0.007	65	0.733**	0.000
12	-0.160	0.366	39	0.275	0.116	66	0.605**	0.000
13	-0.040	0.821	40	0.418*	0.014	67	0.055	0.758
14	-0.055	0.756	41	0.328	0.058	68	0.682**	0.000
15	-0.019	0.914	42	0.005	0.978	69	-0.195	0.269
16	0.062	0.727	43	0.136	0.445	70	-0.015	0.933
17	0.225	0.145	44	-0.331	0.056	71	-0.101	0.571
18	0.116	0.515	45	0.044	0.806	72	-0.386*	0.024
19	0.554**	0.001	46	-0.306	0.078	73	0.313	0.071

20	0.290	0.096	47	-0.195	0.269	74	0.094	0.915
21	0.348*	0.025	48	-0.006	0.975	75	0.019	0.915
22	0.129	0.467	49	-0.276	0.114	76	-0.140	0.430
23	0.511**	0.002	50	-0.300	0.085			
24	0.559**	0.001	51	-0.079	0.658			
25	0.416*	0.014	52	0.085	0.632			
26	0.110	0.538	53	-0.060	0.738			
27	0.015	0.934	54	0.445**	0.008			

* دال عند مستوى ** 0.05 دال عند مستوى 0.01

تظهر نتائج الجدول أعلاه أن معاملات إرتباط كل بند بالدرجة الكلية دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0.01) ،حيث تراوحت قيم معامل الإرتباط بين (0.348-0.733)

- **معامل إرتباط بين الأبعاد و الدرجة الكلية للإستبيان:**

جدول رقم (05): يوضح معامل إرتباط بين كل بعد من أبعاد الإستبيان و الدرجة الكلية له

الأبعاد	معامل الإرتباط	الدلالة الإحصائية
البعد الصحي	0.694**	0.000
البعد النفسي والإجتماعي	0.619**	0.000
البعد التربوي والأكاديمي	0.360*	0.036
البعد الديني	0.795**	0.000
البعد السلوكي	0.752**	0.000

تظهر نتائج الجدول أعلاه أن معاملات إرتباط كل بعد و الدرجة الكلية دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0.01) ، حيث تراوحت قيم معامل الإرتباط بين (0.360- 0.795)

- **معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي له:**

جدول رقم(06): يوضح معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه

البعد الأول		البعد الثاني		البعد الثالث		البعد الرابع		البعد الخامس	
رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط
1	0.423*	18	0.291	34	0.021	54	0.528**	60	0.388*
2	0.431*	19	0.599**	35	0.209	55	0.842**	61	0.566*
3	0.521**	20	0.592**	36	0.070	56	0.750**	62	0.552**
4	0.540**	21	0.438**	37	0.070	57	0.827**	63	0.381*
5	0.464**	22	0.136	38	0.201	58	0.731**	64	0.474**
6	0.530**	23	0.481**	39	0.089	59	0.767**	65	0.635**
7	0.333	24	0.543**	40	0.376*			66	0,426*
8	0.357*	25	0.371*	41	0.349*			67	0.100
٩9	0.610**	26	0.295	42	0.538**			68	0.408*
10	0.346*	27	0.092	43	0.640**			69	0.144
11	0.083	28	0.317	44	0.356*			70	0.465**
12	0.178	29	0.211	45	0.356*			71	0.390*
13	0.236	30	-0.157	46	0.366*			72	0,053
14	0.214	31	-0.157	47	0.444**			73	0.632**
15	0.237	32	0.181	48	0.493**			74	0.296
16	0.438**	33	0.468**	49	0.411*			75	0.264
17	0.212			50	0.505**			76	0.87
				51	0.435*				
				52	0.314				
				53	0.194				

* دال عند مستوى 0.05 ** دال عند مستوى 0.01

تظهر نتائج الجدول أعلاه أن معاملات إرتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) أو مستوى دلالة (0.01) ،حيث تراوحت قيم معامل الإرتباط بين (0.083- 0.842)، مما يبين أن الإستبيان يتميز بصدق الإتساق الداخلي وبذلك يكون صالح للقياس.

ولقد تمّ حذف البنود غير الصادقة وذلك حسب الجدول التالي:

جدول رقم (07):يوضح أرقام البنود غير الصادقة والمحذوفة من الإستبيان والبعد الذي تنتمي إليه

البعد الأول	البعد الثاني	البعد الثالث	البعد الخامس
رقم البند	**رقم البند**	**رقم البند**	**رقم البند**
7	18	34	67
11	22	35	69
12	26	36	72
13	27	37	74
14	28	38	75
15	29	39	76
17	30	42	
	31	52	
	32	53	

5-2الثبات:

يعرف الثبات أنه الإتساق في النتائج ، ويعتبر الإختبار تابتا إذا حصلنا منه على النتائج نفسها لدى إعادة تطبيقه على الأفراد أنفسهم وفي ظل الظروف نفسها .(إبراهيم،2000،ص42)

وللتحقق من ثبات أداة الدراسة تم إستخدام طريقتين هما : طريقة التجزئة النصفية ، طريقة الإتساق الداخلي(معادلة ألفاكرونباخ).

أ- طريقة الإتساق الداخلي ألفاكرونباخ:

وقد تم حساب الثبات بأبعاده المختلفة بطريقة التناسق الداخلي بإستخدام معادلة ألفا كرونباخ وذلك حسب معدل إرتباط العبارات فيما بينها .

جدول رقم (08): يوضح معامل ألفا كرونباخ لكل بعد من أبعاد الإستبيان

الأبعاد	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
البعد الأول	17	0.585
البعد الثاني	16	0.281
البعد الثالث	20	0.538
البعد الرابع	6	0.836
البعد الخامس	17	0.622

جدول رقم (09): يوضح معامل ألفا كرونباخ للدرجة الكلية للإستبيان

إستبيان الألعاب الإلكترونية	معامل ألفا كرونباخ	عدد العبارات
	0.799	76

يتبين من النتائج الواردة في الجدول أعلاه أن معامل ألفا كرونباخ قدر ب (0.79) و هي قيمة عالية، مما يدل على أن الأداة تتمتع بثبات مناسب ويمكن الوثوق بها.

ب- طريقة التجزئة النصفية:

تعتمد التجزئة النصفية على تطبيق الإختبار مرة واحدة ثم تستخدم الإجابات في حساب معامل الثبات، ويتم تقسيم أسئلة او بنود الإختبار إلى نصفين متكافئين أو نصفين يضم أحدهما الأسئلة الفردية والثاني يضم الأسئلة الزوجية ، وتستخدم درجات النصفين في حساب معامل الإرتباط بينهما. (مراد وسليمان،2005،362)، ثم يستعمل الباحث معادلة سبيرمان براون لإجراء تصحيح إحصائي لمعامل الثبات المحسوب بهذه الطريقة ، وذلك لأن الثبات يتأثر بطول الإختبار .(عوض و خفاجة،2002،ص167)

جدول رقم (10): يوضح نتائج طريق التجزئة النصفية لإستبيان الألعاب الإلكترونية

معامل الإرتباط	قبل التعديل	بعد التعديل
إستبيان الالعاب الالكترونية	0.659	0.79

من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نلاحظ أن قيمة معامل الإرتباط قبل التعديل بلغت (0.65) وبعد تعديلها بإستخدام معادلة سبيرمان براون كانت النتيجة (0.79) ، ومنه قيمة (ر) مرتفعة وعليه فإن الإختبار يتمتع بدرجة مناسبة من الثبات.

6- الأساليب الاحصائية المستخدمة بالدراسة:

تعتبر الأساليب الإحصائية ذات أهمية بالغة إذ لا يمكن لأي باحث إنهاء بحثه والتأكد من فرضياته دون الإستعانة بها ، فبعد تطبيق أداة البحث والمتمثلة في استبيان الألعاب الإلكترونية على عينة الدراسة تم إدخال البيانات بالإستعانة ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS. V20) ، وذلك بإستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

- التكرارات والنسب المئوية .
- المتوسط الحسابي.
- الإنحراف المعياري .
- معامل الإرتباط بيرسون
- إختبار (ت) لعينتين مستقلتين
- إختبار مربع كاي (Chi-Square Test)
- إختبار فريدمان

7-حدود الدراسة:

- الحدود البشرية: تمثلت في تلاميذ السنة الثالثة من التعليم الثانوي.
- الحدود المكانية : طبقت الدراسة الحالية في ثانوية الفرسطائي ببلدية العطف في ولاية غرداية .
- الحدود الزمنية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني للعام 2022\2021.

الفصل الخامس:

عرض وتفسير نتائج الدراسة

الفصل الخامس

عرض وتفسير نتائج الدراسة

تمهيد

1- عرض وتفسير التساؤل الأول

2- عرض وتفسير التساؤل الثاني

3- عرض وتفسير التساؤل الثالث

الإستنتاج العام

الإقتراحات

قائمة المراجع

تمهيد:

بعد الإطلاع على التراث النظري لمتغيرات الدراسة والجانب المنهجي المتبع والأدوات المستعملة ، يأتي هذا الفصل لنتكلم فيه عن عرض وتفسير لتساؤلات الدراسة ولأهم النتائج التي تم التوصل إليها بعد تحليل معطيات الدراسة الإحصائية ،حيث تم عرض النتائج وتفسيرها على النحو التالي:

1-عرض وتفسير التساؤل الأول:

1-1-عرض نتائج التساؤل الأول:

وينص التساؤل على مايلي:

*ما هي آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره ؟

للإجابة عل هذا التساؤل قمنا بإستخدام اختبار كاي تربيع (Chi-Square Test)، لمعرفة آثار الألعاب الإلكترونية ، وفيما يلي عرض النتائج التي أسفرت عنها المعالجة الاحصائية:

الجدول رقم (11): يوضح توزيع أفراد العينة حسب آثار الألعاب الالكترونية

آثار الألعاب الالكترونية	التكرارات الملاحظة	التكرارات المتوقعة	كاي تربيع ($كـ^2$)	درجة الحرية	sig	مستوى الدلالة
الآثار الايجابية	10	45	45.44	1	0.000	0.01
الآثار السلبية	80	45				

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن التكرارات الملاحظة للأثار الايجابية تساوي (10) ،أما التكرارات الملاحظة للآثار السلبية فكانت تساوي (80) ، أما التكرارات المتوقعة فهي نفسها للجانبين حيث بلغت (45) ، في حين نجد أن قيمة إحصاء كاي تربيع($كـ^2$) قد بلغت (45.44) ،عند درجة حرية (df=1) وأن درجة إحصاء $كـ^2$ دالة إحصائيا ، لأن قيمة (sig=0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة (0.01) أي $P < 0.01$ وعليه فالإجابة على التساؤل تكون أن أفراد العينة يرون أن هناك تأثير سلبي للألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

1-2-تفسير نتائج التساؤل الأول:

يتضح من خلال عرض نتائج الإجابة على التساؤل الأول أن هناك آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره .

وقد تفسر سبب نتيجة دراستنا إلى أنه مع ظهور التقنيات الحديثة و سرعة إنتشار وتنوع الألعاب الإلكترونية وبفعل تأثيرها الكبير على سلوك الأفراد وتعدد أضرارها حيث طغت آثارها السلبية على إيجابياتها ،ففي هذا السياق أشارت إلهام حسني أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها بعنوان« الاضرار الصحية والسلوكية لظاهرة الالعاب الالكترونية» أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية و مع إنتشار هذه الألعاب الإلكترونية برزت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة والمتكررة ، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام او التلفاز الحاسب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح قد تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة ثنيهما بصورة مستمرة، وأشارت أيضا إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على نظر الأطفال وأرجعت ذلك إلى تعرضه الدائم وبإستمرار أثناء اللعب إلى الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات الأجهزة التي يلعب بها .

وتتفق نتيجة دراستنا مع نتائج العديد من الدراسات منها:

دراسة مودة محمد السليمان (2009)، ودراسة محمودي رقية (2010)، ودراسة مريم قويدر (2012)، ودراسة بدر الدين علي (2018) ودراسة سعد شهري (2019) التي أكدت أن للألعاب الالكترونية تأثيرا على سلوك الأطفال، كما بينت النتائج مدى خطورة هذه الألعاب في التأثير على شخصية الطفل وكذلك على السلوك، والقيم، والتقاليد والدين وتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية .

أما دراسة وسام سالم نايف (2015) ودراسة أماني خميس محمد عثمان (2018) ودراسة حيدر فاضل حسن (2020) ودراسة بلعيدي و دردیش (2020) بينت أن هناك تأثيرات إيجابية وسلبية للألعاب الإلكترونية ، حيث أنه من أهم آثارها الإيجابية أنها تسهم في تحسين المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال ، أما فيما يتعلق بأثارها السلبية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ستة فئات أضرار دينية ، سلوكية ، صحية ، إجتماعية ، أكاديمية .

بينما إختلفت نتائج دراستنا مع نتائج دراسة كل من نداء سليم إبراهيم (2016) ودراسة سارة محمود عبد الرحمن حمدان (2016)، ودراسة زكية العمراوي ونورة تمرابط (2021) توصلت بإختلاف عينة الدراسة إلى أنه من وجهة نظر المراهقين ، المعلمات ،المعلمين ، أولياء الأمور ، الأمهات إجماعهم على أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات أهمها أنها تسهم في تحفيز الخيال لدى الطفل ، تساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية ، وتساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها وتسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الحديثة ،وأيضا إجماعهم على أن للألعاب الإلكترونية سلبيات عديدة منها إدمان ممارستها ، تأثيرها السلبي على تحصليهم الدراسي و قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية ،إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية ...

أما دراسة ماجد الزيودي (2015) التي توصل فيها إلى تأكيد المعلمين أن ثمة مخاطر عديدة للألعاب الإلكترونية ، من حيث دورها في العنف المدرسي بأنواعه ، والآثار الصحية السلبية على الأطفال كمشكلات البصر والسمع ، أما على صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية ، مهارة تعلم اللغة الانجليزية فلا يرى المعلمون ثمة أي فوائد لها في هذا الجانب ،بخلاف دراسة حسين إبراهيم حمادي (2020) التي أكد فيها أن المبحوثين قد إتفقوا على الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية(لعبة بوبجي (نموذجا) أكثر من سلبياتها وأرجع ذلك إلي تجاربهم الشخصية مع اللعبة من جهة ، ولإضفاء المقبولية لممارسة اللعبة من جهة أخرى

وكنتيجة من نتائج سلبيات الألعاب الإلكترونية توصلت دراسة رحالي ميلود وعباس عبد الحميد (2019) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى عزوف التلاميذ عن الدراسة ، أما دراسة إستبرق داود سالم (2015) توصلت إلى أن العزلة الإجتماعية تظهر بقوة عند الأطفال كلما زاد عدد ساعات لعبهم بالألعاب الإلكترونية ، في حين أن دراسة خليفي محمد و مزيان محمد (2019) ودراسة رزيقة حيزير(2020) توصلت إلى أن هناك علاقة إيجابية ما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى الطفل والمراهق.

2-عرض وتفسير ومناقشة التساؤل الثاني:

2-1-عرض نتائج التساؤل الثاني:

وينص التساؤل على مايلي:

* هل توجد فروق دالة إحصائيا في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي باختلاف متغير الجنس ؟

للإجابة عن هذا التساؤل قمنا بإستخدام إختبار (ت) لعينتين مستقلتين فكانت النتائج كما هي موضحة بالجدول أدناه:

الجدول رقم (12): يوضح نتائج إختبار (ت) لعينتين مستقلتين

المتغير	الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة	قيمة (ت) المجدولة	درجة الحرية	القيمة الاحتمالية	الدلالة الاحصائية
الألعاب الالكترونية	أنثى	48	2.37	0.228	3.46	1.99	88	0,001	دال عند 0.01
	ذكر	42	2.18	0.294					

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي للإناث بلغت قيمته (2.37) بإنحراف معياري (0.228) وهو أعلى من المتوسط الحسابي للذكور الذي بلغت قيمته (2.18) بانحراف معياري (0.294)

كما أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت(3.404) وهي أكبر من قيمة (ت) المجدولة المقدرة ب (1.99) عند درجة حرية (88) بقيمة إحتمالية (.0.001)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) وهذا يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي تعزى لمتغير الجنس لصالح الإناث.

-2-تفسير نتائج التساؤل الثاني:

يتضح من خلال عرض نتائج الإجابة على التساؤل الثاني أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس لصالح الإناث، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة بلغت (3.404) وهي أكبر من قيمة (ت) المجدولة المقدرة ب (1.99) عند درجة حرية (88) بقيمة إحتمالية (.0.001)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01)

ويمكن تفسير سبب هذه النتيجة في أن سلوك الإناث أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية عن الذكور ، ويمكن أن يرجع إلى التنوع الهائل في مجال الألعاب الإلكترونية والتي أصبحت تستقطب وتجذب كل الفئات العمرية بإختلاف الجنس ، ويظهر تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك المراهقة المتمدرسة من خلال تقليد أبطال أو بطلات الألعاب الإلكترونية التي يفضلنها أو يلعبنها بإستمرار ، وكذا يمكن ارجاع هذا أيضا إلى المرحلة الحرجة التي يمرون بها وهي مرحلة المراهقة لما فيها من تغيرات كثيرة خاصة للجنس الأنثوي، ويمكن أن تكون لهن كوسيلة للهروب من الواقع أو لتفريغ الشحنات السلبية التي بداخلهن ، حيث نلاحظ أن الإناث في هذه الفترة يملن إلى الإنطواء والعزلة، وهذا ما توفره الألعاب الإلكترونية حيث أنها تنقل الممارس لها من الواقع الحقيقي إلى العالم الإفتراضي .

وتختلف هذه النتيجة مع عدة دراسات منها:

دراسة رزيقة حيزير(2020) ودراسة سعد شهري (2019) التي توصلت أن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال الذكور أكثر من الإناث.

ومع ما جاء في دراسة عقيلة عيسى و إكرام بوشيربي (2020) ودراسة قدي سومية (2018) التي توصلت الى وجود فروق في درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور وهذا يعني أن الذكور أكثر ممارسة وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من الإناث .

كما بينت نتائج دراسة كرم محمد يونس (2017) ودراسة مريم قويدر(2012) وجود فروق في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزلا لمتغير الجنس لصالح الذكور .

وإختلفت كذلك مع نتائج دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) التي توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية.

وقد يرجع سبب هذا الاختلاف في نتائج هذه الدراسات مع نتائج دراستنا إلى طبيعة المجتمع الذي طبقت فيه الدراسة، وطبيعة العينة والأدوات المستخدمة في دراستها.

3- عرض وتفسير التساؤل الثالث:

3-1-عرض نتائج التساؤل الثالث:

وينص التساؤل على مايلي:

*ما هي أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي ؟

للإجابة عن هذا التساؤل قمنا بإستخدام إختبار فريدمان فكانت النتائج كما هي موضحة بالجدول أدناه:

الجدول رقم (13): يوضح نتائج إختبار فريدمان

الأبعاد	متوسط الرتب لكل بعد	ترتيب الابعاد	قيمة مربع كاي	درجة الحرية	sig	مستوى الدلالة	إتخاذ القرار
البعد الصحي	3.14	2					
البعد النفسي والإجتماعي	2.98	3					دالة
البعد التربوي	2.61	5	11.084	4	0.026	0.05	احصائيا
البعد الديني	3.34	1					
البعد السلوكي	2.92	4					

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن البعد الديني بمتوسط رتب (3.34) إحتل المرتبة الأولى فهو كان أكثر أبعاد المقياس شيوعا من وجهة نظر عينة الدراسة ، في حين بلغ متوسط رتب البعد الصحي (3.14) وبذلك فهو يحتل المرتبة الثانية ، بينما جاء البعد النفسي والإجتماعي في المرتبة الثالثة بمتوسط رتب (2.98) ،

أما البعد السلوكي فقد إحتل المرتبة الرابعة بمتوسط رتب (2.92) ، وأخيرا جاء البعد التربوي في المرتبة الخامسة والأخيرة من حيث الترتيب بمتوسط رتب (2.61)

كما توضح نتائج إختبار فريدمان أن قيمة كاي تربيع **كـ²** تبلغ (11.084) عند درجة حرية (df=4) وأن درجة احصاء **كـ²** دالة إحصائيا ، لأن قيمة () sig=0.026أقل من مستوى الدلالة (0.05) أي .P <0.05

وبما أن قيمة الدلالة المعنوية sig أقل من مستوى الدلالة (0.05)، فهذا يوضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أبعاد المقياس ، و أن الترتيب دال عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه فإن البعد الديني هو أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

3-1-تفسير نتائج التساؤل الثالث:

يتضح من خلال نتائج الإجابة على التساؤل الثالث أن البعد الديني هو أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، حيث أن قيمة كاي تربيع **كـ²** تبلغ (11.084) عند درجة حرية (df=4) وأن درجة احصاء **كـ²** دالة إحصائيا ،حيث$P <0.05$، وهذا ما يؤكد وجود فروق ذات دلالة احصائية بين أبعاد المقياس ، و أن الترتيب دال عند مستوى الدلالة (0.05)، وعليه فإن البعد الديني هو أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

وتفسر سبب نتيجة دراستنا إلى أن هذه الألعاب لم يقتصر ضررها على جانب معين ، بل شمل جميع الجوانب ، فهي سلاح ذو حدين ، فمعظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف الأطفال والمراهقين تحمل مضامين سلبية تؤثر عليهم في مراحل حياتهم بشكل عام ، كما أن نسبة كبيرة منها تتضمن ما يتعلق بالمظاهر اللاأخلاقية ، بالإضافة إلى نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة ، والتشجيع على تهديم القيم والمعتقدات وإكتساب عادات دخيلة وكذا القيام بأشياء خارجة عن تربيته وأخلاقه ، وذلك بعرض كل ما يتنافى مع مبادئ الإسلام والطعن في ثوابثه وأركانه، وبالتالي فهي تمس عقائدنا الدينية و تشوهها ، وأكبر مثال عن ذلك ما إنتشر مؤخرا في ما يعرف بلعبة الحوت الأزرق ، حيث تطلب من الطفل طلبات غريبة تساهم في جعله وحيدا ومنعزلا عن المجتمع وكئيبا ، وتطلب منه عند نهاية اللعبة الإنتحار ، وهذا ما خلف عدة ضحايا لهذه اللعبة بالجزائر .

حيث إتفقت هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات منها :

دراسة سلطاني (2011) والتي توصلت إلى ووجود تأثير لممارسة الألعاب الالكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب بالمجتمع الجامعي، حيث يرى أغلبية المبحوثين في الدراسة أن الألعاب الممارسة تساهم في الترويج للثقافة الغربية الدخيلة على مجتمعاتنا.

وكذا دراسة بدر الدين علي (2018) التي توصلت الى إتفاق أولياء الأمور على الأضرار التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية بكثرة حيث أنه من الأضرار الدينية التي تسببها بعض الألعاب لاحتوائها على مضامين ضارة لما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للدين الإسلامي

كما توصلت دراسة شرارة حياة و سعيد عبد الرزاق (2018) إلى عدة سلبيات تسببها الألعاب الإلكترونية أهمها العزلة والإنطواء والعنف والتعدي على بعض العادات والقيم لدى الأطفال.

كذلك بينت دراسة بن سليم حين و زرقط بولرباح (2020) إلى أن الأولياء يواجهون معاناة حقيقية نتيجة لممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية وإستحواذها على وقت وعقولهم، وهذا تسبب حسب رأيهم في عدة مشكلات داخل الأسر مثل ضعف التواصل ، الأنانية ، كما أبدى الأولياء قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنيفة ولقطات غير مناسبة جنسية .

دراسة إبراهيم هلال العنزي (2020) بينت أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب، من أهمها الآثار الإجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة إنعزال الأفراد عن الحياة الإجتماعية وإرتباطهم بالعالم الإفتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية ، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية ، زيادة إلى إكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدا لسلامة المجتمع وأمنه .

الإستنتاج العام:

سعت هذه الدراسة إلى معرفة حقيقة إقبال وتأثر سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي بالألعاب الإلكترونية. ، وكذلك التعرف على الآثار السلبية و الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره، وأكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي .

وبعد صياغة تساؤلات الدراسة والإجابة عليها ، بالإعتماد على بعض الأساليب الإحصائية المناسبة ، وإنطلاقا من النتائج المتحصل عليها وعرضها وتفسيرها ، وبالإستناد على التراث النظري والدراسات السابقة سالفة الذكر ، توصلنا إلى النتائج التالية :

- هناك آثار سلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي من وجهة نظره
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أفراد عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس لصالح الإناث.
- أكثر أبعاد المقياس شيوعا وتأثرا بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي هو البعد الديني .

الإقتراحات والتوصيات :

في ضوء النتائج المتوصل إليها تم طرح مجموعة من الإقتراحات والتوصيات الهامة التي يمكن الإفادة منها في هذا المجال من طرف المختصين:

- ضرورة تسليط الضوء على ظاهرة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على فئة الأطفال والمراهقين وإيجاد الحلول للتقليل من آثارها السلبية والإستفادة من آثارها الإيجابية.
- تخصيص وقت من أجل لعب هذه الألعاب الإلكترونية.
- ينبغي على الجهات المسؤولة عن إقتناء هذه الألعاب بعمل مراقبة ما يتم طرحه في الأسواق وشبكات التواصل الإجتماعي .
- توعية وإرشاد المراهقين على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثارا على نفس وسلوك المراهق.
- توعية أولياء المراهقين بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وذلك لمعرفة اللعبة التي تناسبه والفترة الزمنية التي تتناسب معها.
- حرص ومراقبة الأسرة لمضامين هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية لتحديد ما يمكن أن يفيد أو يضر الابناء.
- توجيه الآباء لمراقبة وتنظيم أوقات الفراغ بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الأنشطة الترفيهية الأخرى.
- ضرورة الأخذ بعين الإعتبار أن الألعاب الإلكترونية ليست وسيلة للترفيه بقدر ما هي وسيلة إتصالية تعزز من التواصل الرقمي .
- إستغلال المنظومة التربوية لهذ الالعاب الالكترونية في صالح تعليم وتنمية القيم والمعارف للتلاميذ.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

❖ الكتب:

1- إبراهيم ،مروان عبد المجيد (2000) .**أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية**،ط1،مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

2- إبن عبود ،ندى وآخرون (1442 هـ).**دليل الأسرة في إستخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء**، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

3- أبو النصر، مدحت محمد (2017).**مناهج البحث في الخدمة الاجتماعية** ، د.ط، مصر: المجموعة العربية للتدريب والنشر.

4- الأشول ،عادل عز الدين (2008) .**علم نفس النمو** ،د.ط ، مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

5- البادي ،خالد بن سالم بن سهيل (2003) .**المراهقة مشكلات وحلول**، ط1،عمان: مكتبة الضامري للنشر والتوزيع.

6- بالقاسمي ،محمد الأزهر وآخرون (2021). **الألعاب الإلكترونية وإنعكاساتها على الصحة النفسية للطفل** ، ط1،الجزائر: دار الخيال للنشر والتوزيع.

7- بديوي، أحمد علي محمد (2008). **في نمو الإنسان وتربيته**، ط1، الإسكندرية: العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

8- بروك ،ياسين (2020).**كتاب المؤتمر الدولي الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19**، ألمانيا: المركز الديموقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية.

9- البسيوني ،محمد سويلم (2013). **أساسيات البحث العلمي في العلوم التربوية والإجتماعية والإنسانية** ،ط1، القاهرة :دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع.

10- حمودة ،محمود عبد الرحمن (1998) .**الطفولة والمراهقة المشكلات النفسية والعلاج** ،ط2 ،القاهرة: الكتاب الجامعي.

11- الدليمي ،ناهدة عبد ربه (2011). **مفاهيم في التربية الحركية**، دار الكتب العلمية.

12- الرفاعي، عادل محمود (2014) .**مشكلات الطفولة والمراهقة وأساليب العلاج المشكلات التحصيلية الأسرية السلوكية النفسية** ،ط1،القاهرة: كنوز للنشر والتوزيع.

13- الزعبي ،أحمد محمد (2010). **سيكولوجية المراهقة النظريات – جوانب النمو– المشكلات و سبل علاجها** ، ط1، عمان :دار زهران للنشر والتوزيع.

14- الزهران ،حامد عبد السلام (1986).**علم نفس النمو الطفولة والمراهقة** ، جامعة عين شمس: دار المعارف.

15- الزهيري ،حيدر عبد الكريم (2017).**مناهج البحث التربوي** ،ط1،مركز ديبونو لتعليم التفكير.

16- سليم ،مريم (2002). **علم نفس النمو**، ط1، لبنان: دار النهضة العربية.

17- شفيق ،محمد (د.س). **السلوك الإنساني وفن القيادة والعامل و مهارات الإدارة**، ط1، القاهرة: مطابع روز اليوسف الجديدة.

18- الشيباني ،بدر إبراهيم (2000). **سيكولوجية النمو (تطور النمو من الإخصاب حتى المراهقة)**، ط1، الكويت :مركز المخطوطات والتراث والوثائق.

19- صلاح الدين ،رأفت (2015).**الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال**، د.ط، مركز أبواب الإعلام.

20- عبد الرحمن ،زينب سالم أحمد (2015).**الطفل العربي والثقافة الإلكترونية** ، ط1،مصر: دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

21- عبد الله ،محمد بن محمود (د.س). **المراهقة والعناية بالمراهقين**، كنوز للنشر التوزيع.

22- العبيدي ،محمد جاسم و العبيدي، آلاء محمد (2010). **طرق البحث العلمي** ،ط1 ،الأردن: دار ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع.

23- العطوي ،ركدة بنت عتيق شقيان (2021) .**إدارة المواهب بالمدارس الثانوية الحكومية مدينة تبوك أنموذجا** ،ط1،عمان: دار الجنان للنشر والتوزيع.

24- عليان ،ربحي مصطفى (2001). **البحث العلمي أسسه ومناهجه أساليبه وإجراءاته** ،الأردن: بيت الأفكار الدولية.

25- عوض ،فاطمة صابر و خفاجة ،ميرفت علي (2002). **أسس ومبادئ البحث العلمي**، ط1، جامعة الإسكندرية: مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية.

26- عويضة ،كامل محمد (1996). **السلوك الإنساني جزء(9) سلسلة علم النفس**، لبنان: دار الكتب العلمية.

27- عيسوي ،عبد الرحمن (1993). **مشكلات الطفولة والمراهقة أسسها الفسيولوجية والنفسية** ، ط1 ، لبنان :دار العلوم العربية للطباعة والنشر.

28- غباري ،ثائر أحمد و أبو شعيرة، خالد محمد (2015). **سيكولوجية النمو الإنساني**، ط1، عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

29- غراب ،هشام أحمد (2015).**علم نفس النمو من الطفولة إلى المراهقة**، ط1، لبنان: دار الكتب العلمية.

30- الغفيلي ،فهد بن عبد العزيز (2017) .**الإعلام الرقمي أشكاله ووظائفه وسبل تفعيله** ،ط1، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض: دار المجدد للنشر والتوزيع.

31- قنديلجي ،عامر إبراهيم (1999). **البحث العلمي وإستخدام مصادر المعلومات** ، ط1 ،عمان :دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

32- محمود ،إبراهيم وجيه (1981). **المراهقة خصائصها ومشكلاتها**، مصر: دار المعارف.

33- مراد ،صلاح أحمد و سليمان، أمين علي (2005). **الإختبارات والمقاييس في العلوم النفسية والتربوية خطوات إعدادها وخصائصها** ،ط2، دار الكتاب الحديث .

34- موثقي ،هايدة (2004) .**علم نفس اللعب** ، تر: زهراء يكانة، ط1 ، دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع.

35- النجار،خالد (2020). **الذكاء الوجداني لدى الأطفال** ، الإمارات العربية المتحدة :مؤسسة حورس الدولية للريادة والنشر والطباعة.

36- نور، عصام (2015). **الأسس النفسية للنمو**، الإسكندرية: مؤسسة شباب الجامعة.

37- همال ،فاطمة السعدي (2018) .**الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية و عمق التأثير**، ط1، عمان: دار الخليج للصحافة والنشر.

38- الوافي ،عبد الرحمن (2016). **مدخل الى علم النفس** ،الجزائر: دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع.

المجلات:

39- الأزهر ، ضيف وذيب ،محمد (2020). **الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف**، مجلة المجتمع والرياضة، مجلد2، العدد2، ص.ص26- 34.

40- الأسود ،منال و لوحيدي ،فوزي (2019). **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ**، مجلة المجتمع والرياضة، مجلد 2، العدد2، ص.ص45- 54.

41- بالقاسمي ،محمد الأزهر (2019) .**سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال ودور الأسرة في التعامل معها** ، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والإجتماعية ، العدد09 ،ص.ص 266 - 280.

42- باللموشي ،عبد الرزاق وضيف ،حسن (2019).**الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الشباب** ، مجلة المجتمع والرياضة ، المجلد 2 ، العدد1،ص.ص45- 50.

43- بخاري ،فتحي وشعوة ،علي (2019). **ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد2 ، ص.ص55- 62.

44- بسيوني ،ناهد محمد سالم و البوسعيدي، نادية (2015).**الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبة الجامعتين** ،المجلة العربية للأرشيف وتوثيق المعلومات ،ص.ص 181- 239.

45- بلعيدي ،محمد أمين و دردیش ، أحمد (2020).**أثر ممارسة الالعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل في الدول العربية وآليات الوقاية من مخاطرها** ،مجلة آفاق لعلم الإجتماع ،مجلد10،العدد1،ص.ص60- 82.

46- بلفار ،مصعب ومهداوي ،نصر الدين (2020) .**الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكية الطفل خلال أزمة كورونا كوفيد19**، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ، المجلد1 ، العدد 1،ص.ص379 - 406.

47- بن سليم ،حين و زرقط ،بولرباح (2020). **الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الإبتدائية** ، مجلة آفاق علمية، المجلد 12، العدد 04 ، ص.ص 171- 176.

48- بن فرج الله ،بختة ونبار، فتيحة (2020). **الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد3، العدد1، ص.ص51-60.

49- بوسعيد ،سليمة و عوادي ،حنان (2019). **مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد1، ص.ص40- 44.

50- بوعود ،أسماء (2018). **دور الألعاب الإلكترونية في علاج الإضطرابات النفسية عند الطفل** ، مجلة الروائز، المجلد 2، العدد 1،ص.ص22- 35.

51- تهامي ،محمد و جعفورة ، مصعب (2019). **الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال** ، مجلة التمكين الإجتماعي ، العدد 1 ، ص.ص 87- 95.

52- تينة ،كريمة وآخرون (2022). **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا لعبة الحوت الأزرق أنموذجا** ، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والإجتماعية ، المجلد 4 العدد 1 ،ص.ص 01 - 08.

53- جناد ،إبراهيم (2021). **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال** ، مجلة الحوار الثقافي ، المجلد 10 ،العدد1، ص.ص193-215.

54- حجازي ،آندى محمد (2010). **دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه**، مجلة الطفولة العربية، المجلد 11، العدد43، ص.ص66-101.

55- حسن ،أماني عبد التواب صالح (2017). **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والإجتماعي لدى الأطفال** ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ،المجلد 25، العدد 3 ، ص.ص230-253.

56- حسن ،حيدر فاضل (2020). **التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد 17، العدد64، ص.ص465-482.

57- حسن ،مرح مؤيد (2013). **ظاهرة إنتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد** ، إضاءات موصلية ، العدد 75، ص.ص01- 14.

58- حمادي ،حسين إبراهيم (2020) **الآثار الإجتماعية للألعاب الالكترونية لعبة بوبجي أنموذجا** ، مجلة الفتح ،العدد83، ص.ص 448- 473.

59- حنفي ،خالد صلاح محمود (2018). **الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة دراسة تحليلة** ،مجلة الطفولة والتنمية ، العدد 32 ،ص.ص21- 54.

60- حيزير ،رزيقة (2020). **أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الإجتماعية للطفل** ، حوليات جامعة الجزائر 1، المجلد 34، العدد01 ، ص.ص 548- 566.

61- خليفي ،محمد ومزيان، محمد (2019).**الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية (دراسة إكلينيكية لحلة واحدة من خلال تطبيق إختبار روزنفايغ)** ، مجلة التنمية البشرية ،العدد11، ص.ص 18-27.

62- داود ،سالم إستبرق (2015). **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى أطفال الرياض،** مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد ، العدد 47 ، ص.ص 364- 390.

63- الدهشان ،جمال علي خليل وسويلم، محمد غنيم (2021). **مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها،** مجلة العلوم التربوية، المجلد 29، العدد 1، ص.ص1-45 .

64- الدهمش ،خالد بن محمد بن عبد الله (2019).**دور الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور** ، مجلة كلية التربية ، المجلد 35، العدد4،ص ص290-315.

65- رحالي ،ميلود و بلعباس ،عبد الحميد (2019). **الألعاب الإلكترونية وعزوف التلاميذ عن الدراسة** ،مجلة التمكين الإجتماعي، المجلد 01، العدد 02، ص.ص 189- 210.

66- رمضان ،نورا طلعت إسماعيل (2018). **العلاقات الإجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBG بوبجي نموذجا** ، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 14، ص.ص 446- 498.

67- الزيودي ،ماجد محمد (2015). **الإنعكاسات التربوية لإستخدام الطفل الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10، العدد 1، ص.ص 15– 31.

68- سعودي، أسامة رجب عبد المعبود (2019). **أثر الألعاب الإلكترونية على نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية** ،مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة ، الجزء10، المجلد 24 ، ص.ص 1- 35 .

69- السليمان ،مودة محمد (2009).**الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء ، مجلة التربية والعلم** ، المجلد 22 ، العدد 04 ،ص .ص 155- 170.

70- شايب، أميرة وآخرون (2020). **أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة بوبجي أنموذجا** ، مجلة سوسيولوجيا، المجلد 4،العدد 2، ص.ص199-220.

71- الشهري ،عبد الرحمن سعد (2019). **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقتهم بوضعهم الإجتماعي وتحصيلهم الدراسي** ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، مجلد3 ، العدد13، ص.ص71- 84.

72- صديق ،رنا صميم و عثمان ،حمدي عبد الخالق (2019). **حفظ العقل ودوره في إصلاح المجتمع (الإدمان على الألعاب الإلكترونية)**، مجلة مداد الآداب، عدد خاص بالمؤتمرات، ص.ص545- 562.

73- الصوالحة ،علي سليمان مفلح وآخرون (2016). **علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة** ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد 4، العدد16، ص.ص 196-177.

74- عباس ،رنا فاضل (2018). **الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد59، ص.ص303- 329.

75- عبد الرزاق ،سعيد و شرارة ،حياة (2018).**الألعاب الإلكترونية والأطفال قراءة في الإيجابيات والسلبيات**،مجلة سوسيولوجيا ،العدد1، المجلد 2 ، ص.ص212-227.

76- عبد الرزاق، أسماء مصطفى و العليان، أحلام فرج (2022).**الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في ظل إنتشار جائحة كوفيد 19** ،مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية ، الجزء 1 ،العدد58 ،ص.ص1 -31

77- العبيدي ،بشرى محمد حسن (2017). **بعض الإضطرابات السلوكية والإنفعالية وعلاقتها بالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية** ،مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد 53 ، ص.ص418- 444.

78- عثمان ، أماني خميس محمد (2018). **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية العليا** ، المجلة العلمية لكلية التربية ، مجلد34 ، العدد 1 ، ص.ص127-160.

79- العمراوي ،زكية و تمرابط ،نورة (2021). **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد19 في المجتمع الجزائري**، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والإجتماعية ، المجلد 4، العدد1، ص.ص11- 23.

80- العنزي ،إبراهيم هلال (2020). **التداعيات السلبية لإدمان الالعاب الالكترونية دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية و الجامعية بمدينة الرياض** ، المجلة العربية للدراسة الأمنية ، المجلد 36، العدد 03 ، ص.ص 483- 502 .

81- عوين ،بلقاسم وآخرون (2021).**أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء لدى أطفال قسم التحضيري 5 و6 سنوات** ، مجلة قبس للدراسات الإنسانية والإجتماعية ، المجلد 5، العدد1، ص.ص154- 172.

82- عيادي ،منير (2018). **أثر الألعاب الإلكترونية وإنعكاساتها على النمط التفكيري للطفل** ، دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الإجتماعية ، المجلد 32، العدد 1، ص.ص189- 204.

83- عيسو ،عقيلة ، بوشيربي ،إكرام (2020). **العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة**، مجلة أنسنه للبحوث والدراسات، المجلد 11، العدد 1، ص.ص 192- 206.

84- غربي ،عبد اللطيف و عيد ،حسين حم (2019). **الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد1، ص.ص22- 30.

85- قدوري ،لبنى علي (2021) .**السلوك العدواني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة** ، مجلة إشراقات تنموية ، العدد27 ، ص.ص 701- 735.

86- قدي ،سومية (2018). **إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالتنمر في الوسط المدرسي**، مجلة التنمية البشرية، العدد10، ص.ص162- 172.

87- محمد ،بدر الدين علي حمد (2018). **تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل السوداني**، مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية، المجلد 04، العدد02، ص.ص 300- 330.

88- محمد ،هبة مؤيد (2020). **إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد 17، العدد 64، ص.ص587-611.

89- مزرارة، نعيمة مزرارة و قنصوة ،أحمد السيد عبد القوي (2022) .**الأضرار الصحية والنفسية والتربوية الناتجة عن إدمان الأطفال المتمدرسين للألعاب الإلكترونية** ، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات المجلد 5 ، العدد01 ،ص.ص 338- 358.

90- المهداوي ،عدنان وإياد ،إنسام علي (2019).**الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الالعاب الالكترونية في محافظة ديالي** ،مجلة الفتح ،العدد 78،ص.ص21- 45.

91- مهدي ،ريم خميس (2020). **التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية**، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد4، العدد13، ص.ص229- 240.

92- مهرية ،خليدة وآخرون (2020). **تأثيرات الألعاب الإلكترونية بإستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم** ، المجلة العربية للتربية النوعية ، العدد13 ، ص.ص 173- 184.

93- نايف ،وسام سالم (2015).**تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال الفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة دراسة وصفية تحليلية** ، بحث منشور ،بابل.

94- النعيمي ،وسناء مالو علي والعلي ،ماجدة هليل (2018). **تأثير الألعاب الإلكترونية على حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية** ،مجلة العلوم النفسية ، العدد27 ،ص.ص413- 448.

❖ الرسائل والاطروحات الجامعية:

95- إبراهيم ،نداء سليم إبراهيم (2016). **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6)سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال**،رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط.

96- أبو قاسم ،هبة أحمد بشورة (2019). **أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى لقبس بنين بمحلية أم درمان** ، رسالة ماجستير ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا .

97- برتيمة ،سميحة (2017).**الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي** ، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر.

98- الحشاش ،دلال عبد العزيز (2008). **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا .

99- حمدان ،سارة محمود عبد الرحمن (2016). **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم** ، رسالة ماجستير ، جامعة الشرق الأوسط .

100- سلطاني ،عادل (2012). **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، رسالة ماجستير ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، الجزائر.

101- السماني ،مي الطيب عبد الله (2017) .**مشكلات المراهقة علاقتها بمستوى التحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الثانوية**، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.

102- السويلمي ،شذى بنت علي محمد (2014). **إدمان إستخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الإجتماعي والثقة بالنفس** ، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، الرياض، السعودية.

103- الشهري ،أريج عامر عبد الله (2005) .**درجة إنتشار مشكلات المراهقة عند الطالبات المراهقات في مدينة جدة من وجهة نظرهن ونظر الإخصائيات النفسيات** ، رسالة ماجستير ، الجامعة الأردنية.

104- صوفان ،فاطمة و قجبور ،آمال (2020). **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين** ، رسالة ماستر ، جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل ،الجزائر.

105- طوزان ،جودي (2018). **أثر العوامل النفسية في بناء في قيمة عميل الألعاب الإلكترونية**، رسالة ماجستير، جامعة دمشق، سوريا.

106- علي ،إيمان سيد محمد (2019).**العلاقة بين تعرض المراهقين للألعاب الالكترونية وسلوكهم الاتصالي** ، رسالة ماجستير ،جامعة عين شمس ، مصر.

107- عواودة ،رهام محمد (2014).**واقع المشكلات الإنفعالية والإجتماعية التي تواجه المراهقات في علاقاتهن بأمهاتهن في منطقة كفر كنا من وجهة نظر المراهقات والأمهات**، رسالة ماجستير ،جامعة عمان العربية.

108- قويدر ،مريم (2012) .**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر 03 ، الجزائر.

109- لقوقي، دليلة (2016) .**مستوى تقدير الذات لدى المراهق مجهول النسب المكفول في أسرة بديلة** ، رسالة ماجستير ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، الجزائر.

110- محمود، عبير فاروق (2015). **أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول أساسي** ، رسالة ماجستير ، جامعة الشرق الأوسط.

111- محمودي ،رقية (2010).**أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق** ، رسالة ماجستير، جامعة سعد دحلب البليدة ، الجزائر.

112- نمرود، بشير (2008). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15** ، جامعة الجزائر .

113- همال ،فاطمة (2012). **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها في الطفل الجزائري** ،رسالة ماجستير ،جامعة الحاج لخضر باتنة ، الجزائر.

114- والي، وداد (2015). **إستراتيجيات مواجهة الضغوط لدى المراهقين الجانحين**، رسالة ماجستير، جامعة وهران 2، الجزائر.

115- يونس، كرام محمد يوسف (2017).**مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع** ، رسالة ماجستير ، جامعة عمان العربية.

الملاحق

الملاحق:

-الملحق رقم (01) قائمة الاساتذة المحكمين لأداة الدراسة:

الجامعة	الدرجة العلمية	الأستاذ المحكم
المركز الجامعي عبد الله مرسلي تيبازة	أستاذ محاضر . ب .	بوالقمح نزيهة
جامعة غرداية	دكتوراه	سعادة رشيد
جامعة غرداية	أستاذة تخصص علم الاجتماع	لبوابي حورية
جامعة الوادي	أستاذ محاضر "أ" تخصص علم النفس العيادي	غدايفي هند
جامعة غرداية	أستاذ محاضر"أ" تخصص علم النفس العيادي	بن عبد الرحمان آمال
جامعة غرداية	أستاذمحاضر"أ" تخصص علم النفس العيادي	بلعباس حنان
جامعة الوادي	أستاذ محاضر . ب . علم نفس تربوي	بنين إبتسام
جامعة غرداية	دكتوراه تخصص علم نفس مدرسي	أولاد حيمودة جمعة

-الملحق رقم (02)الإستبيان:

أ-الإستبيان قبل التعديل:

جامعة غرداية

كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

إستمارة إستبيان عن تأثير الألعاب الإلكترونية

عزيزي (تي) التلميذ (ة):

لديك مجموعة من العبارات الرجاء منك أن تقرأها بتمعن، وأن تجيبنا بكل صراحة، وذلك بوضع علامة (X) أمام الاختيار المناسب، علما أنه لا توجد إجابة صحيحة وأخرى خاطئة، وأن إجابتك سوف نستخدمها فقط لغرض البحث العلمي. وشكرا على تفاعلكم وتعاونكم معنا...

البيانات الشخصية :

الجنس : ذكر ( ) أنثى ( )

الرقم	العبارات	نعم	لا	احيانا
1	تؤثر سلبا على الذاكرة بمرور الزمن			
2	تعمل على تدني القدرة البصرية			
3	تؤثر سلبا على حاسة السمع			
4	تسبب آلام في الرقبة			
5	تؤدي إلى مشاكل في العمود الفقري			
6	تسبب آلام في الأصابع			
7	تزيد من فرص الإصابة بالسمنة			
8	الشعور بالتعب والإجهاد المستمر			
9	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية			
10	تؤدي إلى اضطرابات في النوم			

11	تبعث على الحيوية والنشاط			
12	تسهم في تنشيط الخلايا العصبية للدماغ			
13	تعمل على تنمية القدرة على التذكر			
14	تسهم في تنمية الذكاء			
15	تساعد في تحسين القدرة التركيز			
16	تعمل علي تقوية الإنتباه			
17	تعمل على تنمية التآزر الحركي والبصري			
18	فقدان مهارات التواصل مع الآخرين			
19	تؤدي إلى التباعد الأسري			
20	تؤدي إلى الشعور بالعزلة والإنطواء			
21	تؤدي إلى الشعور بالتوتر والقلق			
22	تعد وسيلة غير مفيدة لقضاء الوقت			
23	تؤثر سلبا على علاقاتهم الإجتماعية			
24	الحرمان من الحضور والإجتماع في المناسبات العائلية			
25	توسع مساحة الإنفصال عن الواقع			
26	تثير روح المنافسة والتحدي بين الأقران			
27	تنمي روح المشاركة والتعاون مع الآخرين			
28	تساعد في التعرف على أصدقاء جدد			
29	تبعث على المتعة والإرتياح			
30	تثير التأمل والتفكير			
31	تعمل على تعزيز الثقة بالنفس			
32	تساعد في إكتساب مهارات التواصل الفعال			
33	تؤثر سلبا على القيم الأسرية			
34	تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي			
35	إهمال الواجبات المدرسية			
36	تؤدي إلى إضطراب في التركيز			
37	تؤدي إلى تشتت الانتباه			
38	تؤدي إلى إضطربات في التعلم			

39	تؤدي إلى نقص الدافعية للتعلم			
40	تعد وسيلة تركز على التسلية والإستمتاع أكثر من التعليم			
41	تؤدي إلى الفتور بالمشاركة داخل القسم			
42	تعمل على تطوير التفكير المنطقي في حل المشكلات لديهم			
43	تساعد على تنمية القدرات العقلية			
44	تزودك بمعلومات جديدة			
45	تسهم في تنمية الإبداع والإبتكار			
46	تولد الشعور بالإنجاز وتحقيق الذات			
47	تساعد في تنمية العقل والبديهة			
48	تغرس روح المثابرة والصبر			
49	الإصرار لبلوغ الأهداف المسطرة			
50	تساعد على التفكير العلمي			
51	تعمل على تنمية المهارات الذهنية			
52	تعمل على تطوير المهارات في اللغات الأجنبية			
53	تثير دافعيتهم للتعلم			
54	تسهم في الترويج لأفكار تتعارض مع تعاليم ديننا وعادات وتقاليد المجتمع			
55	تلهي عن طاعة الوالدين وتلبية طلباتهم			
56	تؤدي إلى تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة			
57	تؤدي إلي قلة الإلتزام بمواعيد الصلاة			
58	التقصير في صلة الرحم وزيارة الأقارب			
59	تشجع على تهديم القيم والمعتقدات الدينية			
60	تنمي لديه سلوك العنف والعدوانية			
61	تؤدي إلى عدم التكيف مع الآخرين			
62	تنمي فيه صفة الأنانية وحب الذات			
63	تسهم في إكتساب عادات سيئة			
64	تؤثر سلبا على قيمهم الأخلاقية			
65	تشجع على تعلم أساليب إرتكاب الجريمة و أمور النصب والإحتيال			
66	تؤدي إلى إدمان ممارستها			

67	توثر في تقدير قيمة الوقت وأهميته			
68	تولد الشعور باللامبالاة بمصائب الآخرين			
69	تسهم في تحسين مهارة إدارة الوقت والتحكم فيه			
70	تساعد في تنمية مهارة القيادة			
71	تسهم في تنمية مهارة إتخاذ القرار			
72	تعود على الدقة في إنجاز العمل			
73	تسهم في التآلف مع التقنيات الحديثة			
74	تزيد من الإهتمام بتكنولوجيا المعلومات			
75	تسهم في تطوير مهارة البحث والإكتشاف			
76	تشجع على الإصرار لبلوغ الأهداف المسطرة			

ب–الإستبيان بعد التعديل والمستخدم في الدراسة الأساسية:

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

إستمارة إستبيان عن تأثير الألعاب الإلكترونية

عزيزي (تي) التلميذ (ة):

في إطار إنجاز بحث أكاديمي (مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر) والموسومة ب : تأثير الالعاب الالكترونية ، نضع بين أيديكم هذه الإستمارة التي نرجو منكم الإجابة عن الأسئلة التي تتضمنها بوضع علامة (X) في الخانة المناسبة ،يرجى الإجابة على كل العبارات ، كما نعلمكم أن هذه المعلومات لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي . وشكرا على تفاعلكم وتعاونكم معنا...

البيانات الشخصية :

الجنس : ذكر ( ) أنثى ( )

مثال الإجابة: في رأيك ما تأثير الألعاب الالكترونية

العبارة	نعم	احيانا	لا
تسهم في تدني القدرة الحركية		×	

الرقم	العبارات	نعم	احيانا	لا
1	تؤثر سلبا على الذاكرة بمرور الزمن			
2	تعمل على تدني القدرة البصرية			
3	تؤثر سلبا على حاسة السمع			
4	تسبب آلام في الرقبة			
5	تؤدي إلى مشاكل في العمود الفقري			
6	تسبب آلام في الاصابع			
7	الشعور بالتعب والإجهاد المستمر			
8	تؤثر سلبا على لياقتهم البدنية			
9	تؤدي إلى اضطرابات في النوم			
10	تؤدي إلى التباعد الأسري			
11	تؤدي إلى الشعور بالتوتر			
12	تؤثر سلبا على علاقاتهم الإجتماعية			
13	الحرمان من الحضور والاجتماع في المناسبات العائلية			
14	توسع مساحة الإنفصال عن الواقع			
15	تعمل على تعزيز الثقة بالنفس			
16	تعد وسيلة تمزج بين التسلية والتعليم			
17	تؤدي إلى الفتور بالمشاركة داخل القسم			
18	تعمل على تطوير التفكير في حل المشكلات لديك			
19	تساعد على تنمية القدرات العقلية			
20	تزودك بمعلومات جديدة			
21	تسهم في تنمية الإبداع والإبتكار			
22	تولد الشعور بالإنجاز			
23	تساعد في تنمية المهارات في اللغات الأجنبية			
24	تغرس فيه روح المثابرة والصبر			

25	تسهم في الترويج لأفكار تتعارض مع تعاليم ديننا			
26	تلهي عن طاعة الوالدين			
27	تؤدي إلى تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة			
28	تؤدي إلى قلة الإلتزام بمواعيد الصلاة			
29	تؤدي إلى التقصير في صلة الرحم وزيارة الاقارب			
30	تشجع على تهديم القيم والمعتقدات الدينية			
31	تنمي لديه سلوك العنف والعدوانية			
32	تؤدي إلى عدم التكيف مع الاخرين			
33	تنمي صفة الأنانية			
34	تسهم في إكتساب عادات سيئة			
35	تسهم في التآلف مع التقنيات الحديثة			
36	تشجع على تعلم أساليب إرتكاب الجريمة و أمور النصب والإحتيال			
37	تؤدي إلى إدمان ممارستها			
38	تولد الشعور باللامبالاة بمصائب الآخرين			

-الملحق رقم (03):النتائج الإحصائية للدراسة بإستخدام حزمةSPSS:

1-نتائج الخصائص السيكومترية:

أ-الصدق:

- **معامل إرتباط بين الأبعاد و الدرجة الكلية للإستبيان**

Correlations

		البعد1	البعد2	البعد3	البعد4	البعد5	للاستبيان الكلية الدرجة
البعد1	Pearson Correlation	1	.396*	.231	.407*	.390*	.694**
	Sig. (2-tailed)		.021	.189	.017	.023	.000
	N	34	34	34	34	34	34
البعد2	Pearson Correlation	.396*	1	.302	.301	.362*	.619**
	Sig. (2-tailed)	.021		.082	.084	.035	.000
	N	34	34	34	34	34	34
البعد3	Pearson Correlation	.231	.302	1	-.125-	.370*	.360*

	Sig. (2-tailed)	.189	.082		.482	.031	.036
	N	34	34	34	34	34	34
البعد4	Pearson Correlation	.407*	.301	-.125-	1	.450**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.017	.084	.482		.008	.000
	N	34	34	34	34	34	34
البعد5	Pearson Correlation	.390*	.362*	.370*	.450**	1	.752**
	Sig. (2-tailed)	.023	.035	.031	.008		.000
	N	34	34	34	34	34	34
للاستبيان الكلية الدرجة	Pearson Correlation	.694**	.619**	.360*	.795**	.752**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.036	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

–معامل إرتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي له:

Correlations

		ع1	ع2	ع3	ع4	ع5	ع6	ع7	ع8	ع9	ع10	ع11	ع12	ع13	ع14	ع15	ع16	ع17	البعد1
ع1	Pearson Correlation	1	.074	.262	.167	.418*	.231	.378*	.283	.278	.050	-.294-	-.122-	.029	-.214-	-.114-	.135	.044	.423*
	Sig. (2-tailed)		.677	.135	.345	.014	.190	.027	.105	.111	.780	.091	.490	.873	.223	.522	.446	.806	.013
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع2	Pearson Correlation	.074	1	.395*	.600**	.399*	.205	.230	.247	.475**	.353*	-.008-	-.275-	-.447-**	-.229-	-.158-	-.218-	.000	.431*
	Sig. (2-tailed)	.677		.021	.000	.019	.246	.191	.160	.004	.041	.962	.115	.008	.193	.371	.215	1.000	.011
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع3	Pearson Correlation	.262	.395*	1	.334	.391*	.559**	.329	.384*	.417*	.320	-.399-*	-.142-	.028	-.109-	-.163-	-.188-	-.173-	.521**
	Sig. (2-tailed)	.135	.021		.054	.022	.001	.058	.025	.014	.065	.020	.423	.874	.539	.358	.288	.328	.002
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع4	Pearson Correlation	.167	.600**	.334	1	.364*	.278	.117	.496**	.337	.431*	-.104-	-.077-	-.381-*	-.163-	.059	.073	-.054-	.540**
	Sig. (2-tailed)	.345	.000	.054		.034	.111	.510	.003	.051	.011	.557	.664	.026	.357	.740	.683	.761	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع5	Pearson Correlation	.418*	.399*	.391*	.364*	1	.268	.431*	.178	.361*	.170	-.078-	-.235-	-.231-	-.245-	-.329-	-.076-	.000	.464**
	Sig. (2-tailed)	.014	.019	.022	.034		.125	.011	.313	.036	.337	.659	.181	.190	.163	.057	.670	1.000	.006
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع6	Pearson Correlation	.231	.205	.559**	.278	.268	1	.295	.152	.354*	.311	-.309-	-.018-	.047	-.032-	.096	.028	-.137-	.530**
	Sig. (2-tailed)	.190	.246	.001	.111	.125		.090	.391	.040	.073	.076	.919	.790	.858	.587	.877	.441	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع7	Pearson Correlation	.378*	.230	.329	.117	.431*	.295	1	.351*	.486**	.249	-.097-	-.345-*	-.271-	-.410-*	-.344-*	-.285-	-.088-	.338
	Sig. (2-tailed)	.027	.191	.058	.510	.011	.090		.042	.004	.155	.584	.046	.121	.016	.046	.102	.623	.051
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع8	Pearson Correlation	.283	.247	.384*	.496**	.178	.152	.351*	1	.372*	.286	-.268-	-.204-	-.216-	-.289-	-.038-	-.118-	-.251-	.357*
	Sig. (2-tailed)	.105	.160	.025	.003	.313	.391	.042		.030	.101	.126	.247	.219	.098	.832	.505	.151	.038
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع9	Pearson Correlation	.278	.475**	.417*	.337	.361*	.354*	.486**	.372*	1	.363*	-.083-	-.195-	-.053-	-.249-	-.009-	.080	-.137-	.610**
	Sig. (2-tailed)	.111	.004	.014	.051	.036	.040	.004	.030		.035	.643	.269	.764	.156	.958	.655	.441	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع10	Pearson Correlation	.050	.353*	.320	.431*	.170	.311	.249	.286	.363*	1	-.071-	-.254-	-.158-	-.395-*	-.386-*	.027	-.095-	.346*
	Sig. (2-tailed)	.780	.041	.065	.011	.337	.073	.155	.101	.035		.691	.148	.373	.021	.024	.879	.593	.045
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع11	Pearson Correlation	-.294-	-.008-	-.399-*	-.104-	-.078-	-.309-	-.097-	-.268-	-.083-	-.071-	1	.056	.111	.302	.204	.322	.166	.083
	Sig. (2-tailed)	.091	.962	.020	.557	.659	.076	.584	.126	.643	.691		.755	.533	.083	.247	.064	.349	.639
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع12	Pearson Correlation	-.122-	-.275-	-.142-	-.077-	-.235-	-.018-	-.345-*	-.204-	-.195-	-.254-	.056	1	.435*	.436**	.523**	.469**	.040	.178
	Sig. (2-tailed)	.490	.115	.423	.664	.181	.919	.046	.247	.269	.148	.755		.010	.010	.002	.005	.820	.315
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع13	Pearson Correlation	.029	-.447-**	.028	-.381-*	-.231-	.047	-.271-	-.216-	-.053-	-.158-	.111	.435*	1	.621**	.300	.540**	.277	.263
	Sig. (2-tailed)	.873	.008	.874	.026	.190	.790	.121	.219	.764	.373	.533	.010		.000	.085	.001	.113	.133
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع14	Pearson Correlation	-.214-	-.229-	-.109-	-.163-	-.245-	-.032-	-.410-*	-.289-	-.249-	-.395-*	.302	.436**	.621**	1	.685**	.303	.347*	.214
	Sig. (2-tailed)	.223	.193	.539	.357	.163	.858	.016	.098	.156	.021	.083	.010	.000		.000	.081	.044	.225
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع15	Pearson Correlation	-.114-	-.158-	-.163-	.059	-.329-	.096	-.344-*	-.038-	-.009-	-.386-*	.204	.523**	.300	.685**	1	.426*	.048	.273
	Sig. (2-tailed)	.522	.371	.358	.740	.057	.587	.046	.832	.958	.024	.247	.002	.085	.000		.012	.786	.118
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع16	Pearson Correlation	.135	-.218-	-.188-	.073	-.076-	.028	-.285-	-.118-	.080	.027	.322	.469**	.540**	.303	.426*	1	.238	.438**
	Sig. (2-tailed)	.446	.215	.288	.683	.670	.877	.102	.505	.655	.879	.064	.005	.001	.081	.012		.175	.010
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع17	Pearson Correlation	.044	.000	-.173-	-.054-	.000	-.137-	-.088-	-.251-	-.137-	-.095-	.166	.040	.277	.347*	.048	.238	1	.212
	Sig. (2-tailed)	.806	1.000	.328	.761	1.000	.441	.623	.151	.441	.593	.349	.820	.113	.044	.786	.175		.228
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
البعد1	Pearson Correlation	.423*	.431*	.521**	.540**	.464**	.530**	.338	.357*	.610**	.346*	.083	.178	.263	.214	.273	.438**	.212	1
	Sig. (2-tailed)	.013	.011	.002	.001	.006	.001	.051	.038	.000	.045	.639	.315	.133	.225	.118	.010	.228	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		ع18	ع19	ع20	ع21	ع22	ع23	ع24	ع25	ع26	ع27	ع28	ع29	ع30	ع31	ع32	ع33	البعد2
ع18	Pearson Correlation	1	.432*	.533**	.008	.151	.335	.508**	.182	-.246-	-.453-**	-.355-*	.183	-.104-	-.481-**	-.533-**	.212	.291
	Sig. (2-tailed)		.011	.001	.963	.394	.053	.002	.303	.160	.007	.039	.300	.558	.004	.001	.228	.096
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع19	Pearson Correlation	.432*	1	.593**	.357*	.128	.633**	.647**	.177	.051	-.310-	-.010-	-.166-	-.484-**	-.680-**	-.121-	.649**	.599**
	Sig. (2-tailed)	.011		.000	.038	.470	.000	.000	.316	.776	.075	.957	.347	.004	.000	.497	.000	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع20	Pearson Correlation	.533**	.593**	1	.245	.000	.458**	.627**	.296	-.078-	-.421-*	-.113-	-.157-	-.046-	-.335-	-.192-	.408*	.592**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.162	1.000	.006	.000	.089	.661	.013	.524	.376	.795	.053	.276	.017	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع21	Pearson Correlation	.008	.357*	.245	1	.162	.234	.259	.338	-.168-	-.034-	.035	-.116-	-.147-	-.070-	-.175-	.319	.483**
	Sig. (2-tailed)	.963	.038	.162		.361	.182	.139	.051	.343	.850	.845	.515	.407	.694	.323	.066	.004
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع22	Pearson Correlation	.151	.128	.000	.162	1	-.043-	.000	.087	.046	.116	-.196-	-.052-	-.115-	-.288-	-.353-*	-.127-	.136
	Sig. (2-tailed)	.394	.470	1.000	.361		.810	1.000	.623	.798	.512	.267	.770	.517	.099	.040	.475	.444
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع23	Pearson Correlation	.335	.633**	.458**	.234	-.043-	1	.576**	.401*	.076	-.254-	-.239-	-.140-	-.545-**	-.591-**	-.167-	.617**	.481**
	Sig. (2-tailed)	.053	.000	.006	.182	.810		.000	.019	.669	.147	.173	.431	.001	.000	.345	.000	.004
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع24	Pearson Correlation	.508**	.647**	.627**	.259	.000	.576**	1	.163	-.164-	-.369-*	-.173-	.018	-.316-	-.577-**	-.160-	.611**	.543**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.139	1.000	.000		.356	.354	.032	.329	.918	.068	.000	.365	.000	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع25	Pearson Correlation	.182	.177	.296	.338	.087	.401*	.163	1	-.156-	-.262-	-.052-	.076	-.475-**	-.127-	-.108-	.291	.371*
	Sig. (2-tailed)	.303	.316	.089	.051	.623	.019	.356		.380	.134	.768	.667	.005	.476	.544	.095	.031
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع26	Pearson Correlation	-.246-	.051	-.078-	-.168-	.046	.076	-.164-	-.156-	1	.322	.261	.000	-.091-	.171	.372*	.050	.295
	Sig. (2-tailed)	.160	.776	.661	.343	.798	.669	.354	.380		.063	.135	1.000	.609	.335	.030	.778	.091
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع27	Pearson Correlation	-.453-**	-.310-	-.421-*	-.034-	.116	-.254-	-.369-*	-.262-	.322	1	.323	.086	.273	.400*	.329	-.404-*	.092
	Sig. (2-tailed)	.007	.075	.013	.850	.512	.147	.032	.134	.063		.063	.627	.118	.019	.058	.018	.606
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع28	Pearson Correlation	-.355-*	-.010-	-.113-	.035	-.196-	-.239-	-.173-	-.052-	.261	.323	1	.043	.149	.374*	.615**	-.079-	.317
	Sig. (2-tailed)	.039	.957	.524	.845	.267	.173	.329	.768	.135	.063		.810	.399	.029	.000	.656	.067
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع29	Pearson Correlation	.183	-.166-	-.157-	-.116-	-.052-	-.140-	.018	.076	.000	.086	.043	1	.223	.180	.078	-.134-	.211
	Sig. (2-tailed)	.300	.347	.376	.515	.770	.431	.918	.667	1.000	.627	.810		.206	.309	.661	.449	.230
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع30	Pearson Correlation	-.104-	-.484-**	-.046-	-.147-	-.115-	-.545-**	-.316-	-.475-**	-.091-	.273	.149	.223	1	.463**	.101	-.504-**	-.107-
	Sig. (2-tailed)	.558	.004	.795	.407	.517	.001	.068	.005	.609	.118	.399	.206		.006	.568	.002	.546
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع31	Pearson Correlation	-.481-**	-.680-**	-.335-	-.070-	-.288-	-.591-**	-.577-**	-.127-	.171	.400*	.374*	.180	.463**	1	.314	-.513-**	-.157-
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.053	.694	.099	.000	.000	.476	.335	.019	.029	.309	.006		.071	.002	.376
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع32	Pearson Correlation	-.533-**	-.121-	-.192-	-.175-	-.353-*	-.167-	-.160-	-.108-	.372*	.329	.615**	.078	.101	.314	1	-.074-	.181
	Sig. (2-tailed)	.001	.497	.276	.323	.040	.345	.365	.544	.030	.058	.000	.661	.568	.071		.679	.306
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع33	Pearson Correlation	.212	.649**	.408*	.319	-.127-	.617**	.611**	.291	.050	-.404-*	-.079-	-.134-	-.504-**	-.513-**	-.074-	1	.468**
	Sig. (2-tailed)	.228	.000	.017	.066	.475	.000	.000	.095	.778	.018	.656	.449	.002	.002	.679		.005
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
البعد2	Pearson Correlation	.291	.599**	.592**	.483**	.136	.481**	.543**	.371*	.295	.092	.317	.211	-.107-	-.157-	.181	.468**	1
	Sig. (2-tailed)	.096	.000	.000	.004	.444	.004	.001	.031	.091	.606	.067	.230	.546	.376	.306	.005	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		ع34	ع35	ع36	ع37	ع38	ع39	ع40	ع41	ع42	ع43	ع44	ع45	ع46	ع47	ع48	ع49	ع50	ع51	ع52	ع53	البعد3
ع34	Pearson Correlation	1	.708**	.372*	.170	.536**	.403*	.231	.111	-.223-	-.292-	-.394-*	-.288-	-.414-*	-.279-	-.154-	-.404-*	-.390-*	-.086-	-.091-	-.403-*	.021
	Sig. (2-tailed)		.000	.030	.335	.001	.018	.189	.530	.205	.094	.021	.098	.015	.111	.384	.018	.023	.630	.608	.018	.906
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع35	Pearson Correlation	.708**	1	.283	.460**	.422*	.298	.396*	.238	-.158-	-.097-	-.366-*	-.117-	-.520-**	-.193-	-.122-	-.321-	-.372-*	-.042-	.042	-.246-	.209
	Sig. (2-tailed)	.000		.105	.006	.013	.087	.020	.176	.371	.586	.033	.508	.002	.275	.493	.065	.030	.814	.815	.161	.235

	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع36	Pearson Correlation	.372*	.283	1	.564**	.279	.267	.175	.459**	-.154	-.167	-.323	-.269	-.273	-.368*	-.319	-.462**	-.003	-.205	-.300	-.252	.070
	Sig. (2-tailed)	.030	.105		.001	.110	.127	.322	.006	.385	.344	.063	.124	.118	.032	.066	.006	.988	.246	.084	.150	.694
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع37	Pearson Correlation	.170	.460**	.564**	1	.428*	.348*	.041	.440**	-.223	-.189	-.365*	-.319	-.369*	-.350*	-.464**	-.263	-.216	-.177	-.240	-.034	.070
	Sig. (2-tailed)	.335	.006	.001		.011	.044	.818	.009	.204	.284	.034	.066	.032	.042	.006	.134	.220	.318	.172	.847	.695
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع38	Pearson Correlation	.536**	.422*	.279	.428*	1	.553**	.210	.206	-.214	-.050	-.161	-.465**	-.089	-.354*	-.217	-.247	-.305	-.068	-.355*	-.081	.201
	Sig. (2-tailed)	.001	.013	.110	.011		.001	.233	.243	.224	.780	.363	.006	.618	.040	.218	.159	.080	.701	.040	.648	.254
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع39	Pearson Correlation	.403*	.298	.267	.348*	.553**	1	.231	.057	-.295	-.106	-.453**	-.614**	-.260	-.104	-.357*	-.130	-.150	-.120	-.107	-.131	.089
	Sig. (2-tailed)	.018	.087	.127	.044	.001		.188	.748	.090	.550	.007	.000	.138	.560	.038	.468	.398	.499	.547	.459	.616
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع40	Pearson Correlation	.231	.396*	.175	.041	.210	.231	1	.178	.199	.145	-.231	-.013	.041	.072	.260	.030	.072	.179	.279	-.123	.376*
	Sig. (2-tailed)	.189	.020	.322	.818	.233	.188		.315	.258	.412	.189	.942	.818	.687	.184	.867	.687	.312	.110	.487	.028
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع41	Pearson Correlation	.111	.238	.459*	.440**	.206	.057	.178	1	.107	-.057	-.334	-.072	-.187	-.181	.081	-.352*	.280	.056	-.099	.241	.349*
	Sig. (2-tailed)	.530	.176	.006	.009	.243	.748	.315		.547	.747	.053	.687	.290	.306	.650	.041	.109	.755	.579	.169	.043
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع42	Pearson Correlation	-.223	-.158	-.154	-.223	-.214	-.295	.199	.107	1	.623**	.421*	.319	.373*	.211	.356*	.410*	.302	.243	.215	-.040	.538**
	Sig. (2-tailed)	.205	.371	.385	.204	.224	.090	.258	.547		.000	.013	.066	.030	.230	.039	.016	.082	.167	.223	.822	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع43	Pearson Correlation	-.292	-.097	-.167	-.189	-.050	-.106	.145	-.057	.623**	1	.557**	.409*	.279	.350*	.349*	.465**	.252	.407*	.164	.104	.640**
	Sig. (2-tailed)	.094	.586	.344	.284	.780	.550	.412	.747	.000		.001	.016	.110	.043	.043	.006	.150	.017	.353	.559	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع44	Pearson Correlation	-.394*	-.366*	-.233	-.365*	.161	-.453**	-.231	-.334	.421*	.557**	1	.461**	.560**	.334	.411*	.455**	.334	.428*	.152	-.081	.356*
	Sig. (2-tailed)	.021	.033	.063	.034	.363	.007	.189	.053	.013	.001		.006	.001	.053	.016	.007	.053	.012	.391	.650	.039
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع45	Pearson Correlation	-.288	-.117	-.269	-.319	-.465**	-.614**	-.013	-.072	.319	.409*	.461**	1	.376*	.284	.613**	.147	.284	.179	.299	.226	.356*
	Sig. (2-tailed)	.098	.508	.124	.066	.006	.000	.942	.687	.066	.016	.006		.028	.104	.000	.407	.104	.312	.085	.200	.039
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع46	Pearson Correlation	-.414-*	-.520-**	-.273-	-.369-*	-.089-	-.260-	.041	-.187-	.373*	.279	.560**	.376*	1	.366*	.362*	.468**	.321	.007	.151	.182	.366*
	Sig. (2-tailed)	.015	.002	.118	.032	.618	.138	.818	.290	.030	.110	.001	.028		.033	.035	.005	.064	.970	.394	.304	.033
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع47	Pearson Correlation	-.279-	-.193-	-.368-*	-.350-*	-.354-*	-.104-	-.072-	-.181-	.211	.350*	.334	.284	.366*	1	.250	.538**	.488**	.259	.434*	.352*	.444**
	Sig. (2-tailed)	.111	.275	.032	.042	.040	.560	.687	.306	.230	.043	.053	.104	.033		.154	.001	.003	.139	.010	.041	.009
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع48	Pearson Correlation	-.154-	-.122-	-.319-	-.464-**	-.217-	-.357-*	-.026-	.081	.356*	.349*	.411*	.613**	.362*	.250	1	.209	.439**	.504**	.137	.236	.493**
	Sig. (2-tailed)	.384	.493	.066	.006	.218	.038	.884	.650	.039	.043	.016	.000	.035	.154		.235	.009	.002	.441	.179	.003
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع49	Pearson Correlation	-.404-*	-.321-	-.462-**	-.263-	-.247-	-.030-	-.003-	-.352-*	.410*	.465**	.455**	.147	.468**	.538**	.209	1	.399*	.229	.420*	.016	.411*
	Sig. (2-tailed)	.018	.065	.006	.134	.159	.868	.987	.041	.016	.006	.007	.407	.005	.001	.235		.020	.192	.013	.929	.016
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع50	Pearson Correlation	-.390-*	-.372-*	-.003-	-.216-	-.305-	-.150-	-.072-	.280	.302	.252	.334	.284	.321	.488**	.439**	.399*	1	.416*	.099	.203	.505**
	Sig. (2-tailed)	.023	.030	.988	.220	.080	.398	.687	.109	.082	.150	.053	.104	.064	.003	.009	.020		.014	.579	.248	.002
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع51	Pearson Correlation	-.086	-.042	-.205	-.177	.068	-.120	-.179	.056	.243	.407*	.428*	.179	.007	.259	.504**	.229	.416*	1	-.116	.013	.435*
	Sig. (2-tailed)	.630	.814	.246	.318	.701	.499	.312	.755	.167	.017	.012	.312	.970	.139	.002	.192	.014		.513	.940	.010
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع52	Pearson Correlation	-.091	.042	-.300	-.240	-.355*	-.107	.279	-.099	.215	.164	.152	.299	.151	.434*	.137	.420*	.099	-.116	1	.084	.314
	Sig. (2-tailed)	.608	.815	.084	.172	.040	.547	.110	.579	.223	.353	.391	.085	.394	.010	.441	.013	.579	.513		.636	.071
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع53	Pearson Correlation	-.403*	-.246	-.252	-.034	-.081	-.131	-.123	.241	-.040	.104	-.081	.226	.182	.352*	.236	.016	.203	.013	.084	1	.194
	Sig. (2-tailed)	.018	.161	.150	.847	.648	.459	.487	.169	.822	.559	.650	.200	.304	.041	.179	.929	.248	.940	.636		.272
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
البعد3	Pearson Correlation	.021	.209	.070	.070	.201	.089	.376*	.349*	.538**	.640**	.356*	.356*	.366*	.444**	.493**	.411*	.505**	.435*	.314	.194	1
	Sig. (2-tailed)	.906	.235	.694	.695	.254	.616	.028	.043	.001	.000	.039	.039	.033	.009	.003	.016	.002	.010	.071	.272	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		ع54	ع55	ع56	ع57	ع58	ع59	البعد4
ع54	Pearson Correlation	1	.306	.214	.263	.450**	.140	.528**
	Sig. (2-tailed)		.078	.224	.133	.008	.431	.001

	N	34	34	34	34	34	34	34
ع55	Pearson Correlation	.306	1	.610**	.834**	.470**	.526**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.078		.000	.000	.005	.001	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34
ع56	Pearson Correlation	.214	.610**	1	.549**	.336	.625**	.750**
	Sig. (2-tailed)	.224	.000		.001	.052	.000	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34
ع57	Pearson Correlation	.263	.834**	.549**	1	.450**	.590**	.827**
	Sig. (2-tailed)	.133	.000	.001		.008	.000	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34
ع58	Pearson Correlation	.450**	.470**	.336	.450**	1	.517**	.731**
	Sig. (2-tailed)	.008	.005	.052	.008		.002	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34
ع59	Pearson Correlation	.140	.526**	.625**	.590**	.517**	1	.767**
	Sig. (2-tailed)	.431	.001	.000	.000	.002		.000
	N	34	34	34	34	34	34	34
البعد4	Pearson Correlation	.528**	.842**	.750**	.827**	.731**	.767**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		ع60	ع61	ع62	ع63	ع64	ع65	ع66	ع67	ع68	ع69	ع70	ع71	ع72	ع73	ع74	ع75	ع76	البعد5
ع60	Pearson Correlation	1	.682**	.331	.485**	.535**	.368*	.469**	.128	.274	-.298-	-.158-	-.409-*	-.538-**	.162	-.181-	-.173-	-.191-	.388*
	Sig. (2-tailed)		.000	.056	.004	.001	.032	.005	.469	.117	.087	.372	.016	.001	.360	.306	.327	.279	.023
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع61	Pearson Correlation	.682**	1	.472**	.484**	.493**	.509**	.385*	.093	.453**	-.128-	.019	-.211-	-.483-**	.127	-.155-	-.065-	-.124-	.566**
	Sig. (2-tailed)	.000		.005	.004	.003	.002	.025	.602	.007	.470	.915	.230	.004	.476	.381	.714	.486	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع62	Pearson Correlation	.331	.472**	1	.594**	.555**	.647**	.378*	-.097-	.409*	-.058-	.009	-.125-	-.465-**	.070	-.093-	-.106-	-.221-	.552**
	Sig. (2-tailed)	.056	.005		.000	.001	.000	.028	.586	.016	.746	.959	.480	.006	.692	.602	.552	.209	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع63	Pearson Correlation	.485**	.484**	.594**	1	.783**	.708**	.401*	.066	.466**	-.236-	-.216-	-.368-*	-.637-**	.051	-.340-*	-.477-**	-.447-**	.381*
	Sig. (2-tailed)	.004	.004	.000		.000	.000	.019	.711	.006	.179	.220	.032	.000	.775	.049	.004	.008	.026
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع64	Pearson Correlation	.535**	.493**	.555**	.783**	1	.613**	.517**	.153	.420*	-.311-	-.173-	-.314-	-.532-**	.332	-.269-	-.482-**	-.337-	.474**
	Sig. (2-tailed)	.001	.003	.001	.000		.000	.002	.386	.013	.073	.329	.071	.001	.055	.124	.004	.051	.005
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع65	Pearson Correlation	.368*	.509**	.647**	.708**	.613**	1	.446**	.048	.509**	-.133-	.003	-.073-	-.348-*	.251	-.064-	-.152-	-.300-	.653**
	Sig. (2-tailed)	.032	.002	.000	.000	.000		.008	.787	.002	.454	.985	.681	.044	.152	.720	.390	.084	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع66	Pearson Correlation	.469**	.385*	.378*	.401*	.517**	.446**	1	.011	.453**	-.385-*	-.127-	-.149-	-.460-**	.147	.157	-.165-	-.222-	.426*
	Sig. (2-tailed)	.005	.025	.028	.019	.002	.008		.952	.007	.025	.473	.401	.006	.405	.375	.352	.208	.012
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع67	Pearson Correlation	.128	.093	-.097-	.066	.153	.048	.011	1	.145	-.027-	-.079-	-.037-	.118	.099	-.246-	-.180-	-.243-	.100
	Sig. (2-tailed)	.469	.602	.586	.711	.386	.787	.952		.414	.879	.658	.835	.507	.578	.161	.307	.167	.574
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع68	Pearson Correlation	.274	.453**	.409*	.466**	.420*	.509**	.453**	.145	1	-.266-	-.222-	-.147-	-.351-*	-.009-	.036	-.111-	-.400-*	.408*
	Sig. (2-tailed)	.117	.007	.016	.006	.013	.002	.007	.414		.128	.206	.406	.042	.959	.838	.530	.019	.017
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع69	Pearson Correlation	-.298-	-.128-	-.058-	-.236-	-.311-	-.133-	-.385-*	-.027-	-.266-	1	.466**	.379*	.437**	.039	-.076-	.198	.173	.144
	Sig. (2-tailed)	.087	.470	.746	.179	.073	.454	.025	.879	.128		.006	.027	.010	.827	.669	.262	.329	.417
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع70	Pearson Correlation	-.158-	.019	.009	-.216-	-.173-	.003	-.127-	-.079-	-.222-	.466**	1	.599**	.456**	.346*	.271	.318	.282	.465**
	Sig. (2-tailed)	.372	.915	.959	.220	.329	.985	.473	.658	.206	.006		.000	.007	.045	.121	.066	.106	.006
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع71	Pearson Correlation	-.409-*	-.211-	-.125-	-.368-*	-.314-	-.073-	-.149-	-.037-	-.147-	.379*	.599**	1	.680**	.360*	.428*	.320	.491**	.390*
	Sig. (2-tailed)	.016	.230	.480	.032	.071	.681	.401	.835	.406	.027	.000		.000	.037	.012	.065	.003	.023
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع72	Pearson Correlation	-.538-**	-.483-**	-.465-**	-.637-**	-.532-**	-.348-*	-.460-**	.118	-.351-*	.437**	.456**	.680**	1	.263	.308	.455**	.475**	.053
	Sig. (2-tailed)	.001	.004	.006	.000	.001	.044	.006	.507	.042	.010	.007	.000		.134	.077	.007	.005	.768
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع73	Pearson Correlation	.162	.127	.070	.051	.332	.251	.147	.099	-.009-	.039	.346*	.360*	.263	1	.345*	.272	.117	.632**
	Sig. (2-tailed)	.360	.476	.692	.775	.055	.152	.405	.578	.959	.827	.045	.037	.134		.046	.120	.508	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

ع74	Pearson Correlation	-.181-	-.155-	-.093-	-.340-*	-.269-	-.064-	.157	-.246-	.036	-.076-	.271	.428*	.308	.345*	1	.572**	.198	.296
	Sig. (2-tailed)	.306	.381	.602	.049	.124	.720	.375	.161	.838	.669	.121	.012	.077	.046		.000	.261	.089
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع75	Pearson Correlation	-.173-	-.065-	-.106-	-.477-**	-.482-**	-.152-	-.165-	-.180-	-.111-	.198	.318	.320	.455**	.272	.572**	1	.286	.246
	Sig. (2-tailed)	.327	.714	.552	.004	.004	.390	.352	.307	.530	.262	.066	.065	.007	.120	.000		.101	.160
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
ع76	Pearson Correlation	-.191-	-.124-	-.221-	-.447-**	-.337-	-.300-	-.222-	-.243-	-.400-*	.173	.282	.491**	.475**	.117	.198	.286	1	.087
	Sig. (2-tailed)	.279	.486	.209	.008	.051	.084	.208	.167	.019	.329	.106	.003	.005	.508	.261	.101		.624
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
البعد5	Pearson Correlation	.388*	.566**	.552**	.381*	.474**	.653**	.426*	.100	.408*	.144	.465**	.390*	.053	.632**	.296	.246	.087	1
	Sig. (2-tailed)	.023	.000	.001	.026	.005	.000	.012	.574	.017	.417	.006	.023	.768	.000	.089	.160	.624	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ب–الثبات:

– طريقة الإتساق الداخلي ألفا كرونباخ:

معامل ألفا كرونباخ لكل بعد من أبعاد الإستبيان:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.585	17

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.281	16

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.538	20

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	6

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.622	17

معامل ألفا كرونباخ للدرجة الكلية للإستبيان:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.799	76

– طريقة التجزئة النصفية:

نتائج طريق التجزئة النصفية لإستبيان الألعاب الإلكترونية:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.704
		N of Items	38[a]
	Part 2	Value	.621
		N of Items	38[b]
	Total N of Items		76
Correlation Between Forms			.659
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.794
	Unequal Length		.794
Guttman Split-Half Coefficient			.790

a. The items are: العبارة1, العبارة3, العبارة5, العبارة7, العبارة9, العبارة11, العبارة13, العبارة15, العبارة17, العبارة19, العبارة21, العبارة23, العبارة25, العبارة27, العبارة29, العبارة31, العبارة33, العبارة35, العبارة37, العبارة39, العبارة41, العبارة43, العبارة45, العبارة47, العبارة49, العبارة51, العبارة53, العبارة55, العبارة57, العبارة59, العبارة61, العبارة63, العبارة65, العبارة67, العبارة69, العبارة71, العبارة73, العبارة75.

b. The items are: العبارة2, العبارة4, العبارة6, العبارة8, العبارة10, العبارة12, العبارة14, العبارة16, العبارة18, العبارة20, العبارة22, العبارة24, العبارة26, العبارة28, العبارة30, العبارة32, العبارة34, العبارة36, العبارة38, العبارة40, العبارة42, العبارة44, العبارة46, العبارة48, العبارة50, العبارة52, العبارة54, العبارة56, العبارة58, العبارة60, العبارة62, العبارة64, العبارة66, العبارة68, العبارة70, العبارة72, , العبارة76.

2-النتائج الإحصائية لتساؤلات الدراسة بإستخدام حزمة SPSS:

- **اختبار مربع كايKhi-deux**

Statistiques descriptives

	N	Moyenne	Ecart-type	Minimum	Maximum
VAR00004	90	1,8889	,31603	1,00	2,00

Test du Khi-deux

Fréquences

	VAR00004			
	Modalité	Effectifobservé	Effectifthéorique	Résidu
1	les effet spositifs	10	45,0	-35,0
2	les effet snegatifs	80	45,0	35,0
Total		90		

Test

	VAR00004
Khi-deux	54,444[a]
ddl	1
Signification asymptotique	,000

a. 0 cellules (.0%) ont des fréquences théoriques inférieures à 5. La fréquencethéorique minimum d'une cellule est 45.0.

- إختبار (ت) لعنتين مستقلتين **T.Test**

T-Test

Group Statistics

	الجنس	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
متغير الالعاب الالكترونية	انثى	48	2.3723	.22877	.03302
	ذكر	42	2.1811	.29449	.04544

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
متغير الالعاب الالكترونية	Equal variances assumed	1.950	.166	3.461	88	.001	.19118	.05524	.08140	.30096
	Equal variances not assumed			3.404	77.002	.001	.19118	.05617	.07933	.30303

- اختبار فريدمانFriedman

Friedman Test

Ranks

	Mean Rank
البعد الصحي	3.14
البعد النفسي والاجتماعي	2.98
البعد التربوي	2.61
البعد الديني	3.34
البعد السلوكي	2.92

Test Statistics[a]

N	90
Chi-Square	11.084
df	4
Asymp. Sig.	.026

a. Friedman Test

Hypothesis Test Summary

	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distributions of البعد الصحي, البعد النفسي والاجتماعي, البعد التربوي, البعد الديني and البعد السلوكي are the same.	Related-Samples Friedman's Two-Way Analysis of Variance by Ranks	.026	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.