جامعة زيان عاشور الجلفة
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علم النفس و الفلسفة

إدمان الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في مرحلة التعليم الثانوي

دراسة حالة بثانوية الشيخ النعيم النعيمي بالجلفة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي

إعداد الطالبتين:
عزوز خلود نائلة
مشلفخ مروة أماني

إشراف الأستاذ:
د/قيرع فتحي

لجنة المناقشة:

1. أ بلول أحمد ..... رئيسا
2. أ/ حساني رئيس ..... مقررا
3. أ/قيرع فتحي ..... مناقشا

السنة الجامعية:2023/2022

بسم الله الرحمن الرحيم

تشكرات

إلهي لا يطيب الليل إلا ب شكرك ولا يطيب النهار إلا بطاعتك

ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك ولا تطيب الجنة إلا برؤيتك فلك الحمد كله.

إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة إلى نبي الرحمة ونور العالمين

سيدنا محمد صلى الله عليه

نهدي هذا العمل المتواضع إلى الأستاذ: قيرع فتحي

إلى كل الأساتذة على مر مسارنا الدراسي

وإلى كل الزملاء والأصدقاء

مقدمة

يعيش العالم اليوم ثورة رقمية هائلة أفرزها التطور الحاصل في تكنولوجيا الاتصال والتقنيات الحديثة خلال العقدين الأخيرين، حيث أضحى الناس على إختلاف أعمارهم وأجناسهم يعيشون في بيئة إتصالية شاملة يتحكم فيها جملة من الوسائل في مقدمتها الهواتف الذكية ومواقع الانترنت وكذا شبكات التواصل الاجتماعي وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات إلا أن الشباب هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقنى ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في تنشئة أطفالهم وتثقيفهم، حيث أوضحت دراسة لمنظمة كومون سينس ميديا (2021) أن الشباب يقضون 6ساعات يوميا في المتوسط على مواقع التواصل الاجتماعي والانترنت.

حيث أن هذا التطور التكنولوجي الهائل مس مختلف مجالات الحياة حتى في مجال الترفيه والتسلية فهذا التقدم التكنولوجي التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب والترفيه فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني حتى في مجال اللعب فلم نعد نشاهد الشباب في الشوارع مجتمعون كسابق بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي عن طريق الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الأنترنت والتي لاقت رواجا هائلا بين مختلف الأوساط والفئات العمرية خاصة منها الأطفال وذلك لتعدد أنواعها، فهناك ألعاب إلكترونية محاكية للألعاب الحقيقية ككرة السلة وكرة القدم

وسباق السيارات...إلخ ،كما توجد أنواع أخرى يمكن القول بأنها خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم....إلخ، فهذا التنوع سمح بجذب الأطفال أكثر فأكثر فكل طفل أصبح بإمكانه الحصول على اللعبة التي يريدها وقد يصل به الأمر إلى درجة الإدمان عليها وعدم القدرة على الامتناع عنها مما يؤثر على سلوكه في مختلف مجالات حياته باعتباره في مرحلة عمرية لتكوين وتلقى و مرحلة كذلك قابلة للتأثر.

إن الإدمان على الألعاب الإلكترونية أثر سلبا على حياة أبنائنا. فيدفعنا نحو ضرورة اليقظة وأخذ الحيطة، مما يهدد سلامتهم وأمنهم وصحتهم. وبطبيعة الحال تؤثر بشكل مباشر على تصرفاتهم تجاه زملائهم في المدرسة، ولعل السبيل نحو تحقيق ذلك يكمن في توعية أبنائنا بمخاطرها وبأضرارها التي يمكن أن تنجر عنها نتيجة الانسياق نحوها وتقليدها. فضلا عن بناء ثقافة الاستثمار في الوقت من خلال توجيههم الوجهة السليمة نحو الاستفادة من أشكال اللعب الأخرى التي تنمي حواسهم وقدراتهم العقلية، وتساعد على نموهم النفس اجتماعي لتجعله ينمو نموا متوازنا وسليما.

وفي هذه المذكرة حاولنا الإلمام بالموضوع من خلال تقسيم الدراسة إلى ثلاثة فصول:

فصل تمهيدي حاولنا فيه التمهيد للدراسة من خلال طرح الإشكالية ووضع فرضيات وتحديد المفاهيم.

أما الفصل الثاني فقد حاولنا فيه طرح أسباب الإدمان وأنواعه وحاولنا من خلاله الإلمام بالعنف المدرسي.

أما في الجانب التطبيقي فقد قمنا بدراسة استطلاعية بثانوية النعيم النعيمي بالجلفة حاملنا من خلالها دراسة إشكالية الدراسة.

وفي الأخير خاتمة حولنا من خلالها طرح النتائج المتحصل عليها إضافة إلى اقتراح بعض التوصيات.

الفصل الأول:

الإطار المنـهجي للدراسة

1. إشكالية الدراسة
2. فرضيات الدراسة
3. أهداف الدراسة
4. أهمية الدراسة
5. أسباب إختيار الموضوع
6. تحديد مفاهيم الدراسة
7. دراسات سابقة

تمهيد:

في هذا الفصل سنحاول التعرض إلى البناء المنهجي للدراسة في إطارها العام ، انطلاقا من تحديد إشكالية الدراسة والتعريف بموضوع الدراسة من أسباب اختيار الموضوع، وأهمية الدراسة، أهدافها، وصولا إلى صياغة أسئلة الدراسة وفرضياتها، ومن ثم تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة والإلمام بتعاريفها اللغوية والاصطلاحية والإجرائية، كل هذا يشكل البداية الأولى للجانب النظري لدراستنا الحالية.

1. الإشكالية:

مما لا شك فيه أن التطور الالكتروني في شتى المجالات ساهم في راحة الإنسان والرقي بالحياة الاجتماعية، غير أن لكل حصان كبوة وما دام هناك محاسن فالأكيد هناك مساوئ ولعل أهم هاته المساوئ الألعاب الالكترونية وما تسببه من تأثيرات على الشباب خاصة في مرحلة التعليم الثانوي والتي تعتبر من أصعب الفترات التي يمر بها الشباب باعتبارها فترة المراهقة الذين يدخلون في مرحلة الإدمان مما ينعكس على وجودهم الاجتماعي وتصرفاتهم تجاه أقرانهم.

وهذا ما دفع بنا إلى محاولة معرفة مسببات الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالمحيط الاجتماعي لطلبة الثانوي ومحاولة إيجاد حلول للحد من هاته الظاهرة.

ومن أجل ذلك جاء التساؤل الرئيسي التالي:

- ما هي أهم مسببات الإدمان الالكتروني (الألعاب الالكتروني لدى طلبة التعليم الثانوي) وما هي طرق الحد منها ؟

من خلال هذا التساؤل الرئيسي الذي تتمحور حوله مشكلة الدراسة، يمكن طرح التساؤلات الفرعية التالية:

- ✓ هل يمكن الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية من خلال عزل المحيط المدرسي عن الألعاب الإلكترونية من خلال منع استعمالها داخل المؤسسة؟

✓ هل تلعب الحالة الأسرية دورا في الإدمان على الألعاب الإلكترونية؟

2. الفرضيات:

- يمكن الحد من الإدمان على الالعاب الالكترونية من خلال محاولة منع تداولها داخل المؤسسة.
- تلعب الحالة العائلية اللشباب دورا مهما ظاهرة الإدمان الالكتروني .

3- أهداف الدراسة:

- تقديم عمل جاد ومسئول يعكس صورة عن الطالب بعد أن يغادر الجامعة وعن أساتذته ويبقى كعلم يستنفع به، استنادا إلى منهج خير الخلق و أشرفهم الرسول صلى الله عليه وسلم " ....**أو علم ينتفع به**".
- تقديم عمل يكون حوصلة علم تعكس جل ما تعلمته الباحثة خلال مسارها الجامعي
- التعرف على أهم أسباب الإدمان الإلكتروني.
- الكشف عن العلاقة بين إدمان المراهقين وتصرفات المراهقين داخل المؤسسة.

4- أهمية الدراسة:

إن الحديث عن أهمية أي دراسة هو الحديث عن مدى الاستفادة منها، وهو ما ينطبق على دراستنا هذه، فالباحث في الحقل التربوي يسعى بدراسة في التوصل إلى حلول لكل المشاكل التي تواجه الفرد والمجتمع والتعرف على الظواهر المدروسة واكتساب الخبرات والتسلح بالأسباب والتداعيات ومن هنا:

تعد هذه الدراسة استجابة لما ينادي به الاختصاص والقائمين على تطويره سواء الباحثين في أو المشرفين أو المختصين في هذا المجال لتكون هذه الدراسة كإضافة لرصيد هذا العلم.

كما تكمن أهمية هذه الدراسة في طبيعة الموضوع المطروح وطريقة الطرح والمنطقة التي تتم بها هذه الدراسة واحتوائها على متغيرات جد مهمة ومؤثرة في أداء الفرد تجاه مجتمعه وإدمانه على الألعاب الالكترونية مما يسبب إنطواءه دون المجتمع ودخوله في مرحلة العنف تجاه الأفراد وذلك بالنظر إلى نوعية الألعاب التي يمارسها المراهقين التي تدعو وتشجع على العنف.

5. أسباب إختيار الموضوع:

أ. الأسباب الموضوعية: إن ما تعرفه التكنولوجيا اليوم من تطور ينعكس على المجتمع سواء إيجابيا أو سلبيا، حيث يعتبر الإدمان على الألعاب الإلكترونية موضوعا تم التطرق إليه في دراسات سابقة، لكن لأهميته نرى أنه لم يستوفي حقه كاملا.

ب. الأسباب الشخصية: باعتبارنا شبابا مررنا بمرحلة التعليم الثانوي في وقت ليس ببعيد، ارتأينا التقرب من الشباب في هاته المرحلة ومحاولة تسليط الضوء على هاته الظاهرة.

6. تحديد المفاهيم:

الإدمان:

يعرف الإدمان على أنه اعتياد مرضى للإنسان على سلوك معين أو عقار معين أو مادة مخدرة، بحيث يصبح تحت تأثيرها في كل سلوكيات حياته اليومية، ولا يستطيع بل لا يتخيل أنه يستطيع الاستغناء عنها. وبمجرد غياب مفعولها أو عدم القيام

بالسلوك المعتاد، تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ. ويصبح همه وكل ما يشغله أن يتحصل عليها، لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذلك على حساب أسرته وأقرب الناس إليه.(موسوعة الإدمان، تعريف الإدمان http://www.addiction-wiki.com -)

الألعاب الإلكترونية:

يعد اللعب في حياة الطفل ضرورة حياتية وحق من حقوقه، فهو ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف علمي (محمد عماد الدين، 1986) فهو يساعده في النمو النفس اجتماعي السليم. كما أنه من خلال يعبر عن ذاته وحاجاته من خلال أنشطة تعبيرات حركية ورمزية إيحائية عن ذاته. فضلا عن كون اللعب ترفيه وتسلية للنفس من أعباء وإعياء الحياة. بل لأهمية اللعب في حياة الطفل اقرت الباحثة "سوزان ايزاكس" إلى أن اللعب ليس هو الوسيلة الوحيدة للطفل لكي يكتشف عالمه، بل إنه يعتبر أكثر الأنشطة التي تجعل الطفل متوازنا من الناحية النفسية في سنواته الأولى. (نيفل بنيت وليز وود، 2009)

وفي ظل التطور التكنولوجية عمدت العديد من الشركات الأجنبية على الاستثمار في هذا الجانب، والذي يتجلى في ظهور ظاهرة ألعاب الفيديو التي انتشرت بين الناس منذ 1981 والتي عرفت تطورا عميقا و سريعا في الآونة الأخيرة .فاستطاعت أن توجد عالما افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار لحظات منفصلة عن الواقع و في الوقت نفسه ذات تأثير فيه.(حيدر محمد الكعبي، 2017)

المراهق:

المراهق هو فرد يتراوح عمره عادةً بين 13 إلى 19 سنة، وهو مرحلة انتقالية بين الطفولة والبلوغ. خلال فترة المراهقة، يحدث العديد من التغيرات الجسدية والعقلية والاجتماعية والعاطفية، مما يؤثر على تصور المراهق للنفس وللعالم من حوله.

وبالإضافة إلى التحولات البيولوجية، يواجه المراهق أيضًا تحديات عاطفية واجتماعية ونفسية. قد يواجه صعوبات في بناء هويته الشخصية وتحديد مكانته في المجتمع والتعامل مع التغيرات في العلاقات الاجتماعية. يمكن أن يكون لديهم مشاعر تتراوح بين الحماس والحزن والغضب والقلق، وقد يكونوا أكثر عرضة لتجربة المخاطرة والتأثر برفقاء السن المماثلة

يجب أن نلاحظ أن التجارب والتحولات الخاصة بالمراهقين قد تختلف من شخص لآخر وفقًا للعوامل الفردية والثقافية والاجتماعية والبيئية. ومع ذلك، فإن فترة المراهقة تعتبر فترة حاسمة في حياة الفرد، حيث يتشكل الهوية الشخصية والمفاهيم الأخلاقية والأهداف المستقبلية.

تعريف الإدمان (من وجهة نظر الطلبة):

إن مصطلح الإدمان من حيث مكتسباتنا القبلية يعتبر ظاهرة ممارسة الشيء وعدم القدرة على التخلي عنه، فإدمان الألعاب الإلكترونية هو التعود على لعبها وعدم القدرة على التخلي عنها.

7- دراسات سابقة:

أ- الدراسة الأولى : دراسة حول اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام الاتصال، من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (03) (2012) - تمحورت إشكالية هذه الدراسة الذي جاء في تقرير شركة عنوان "العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين "أن الصناعة الأمريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه، فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 1.74 مليون دولار سنة، فكما لاحظنا هنا في هذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على

هذا النوع من الألعاب .ففي بداية سنة 1970 أصبحت العاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال،وأصبح الأطفال يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية وفي الجزائر – .فاستخدمت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة اثر الألعاب الالكترونية على الأطفال في الجزائر، ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 سنة، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي – :

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

ويتفرع عن هذا التساؤل أسئلة من بينها:

1- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟

2- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا بالاهتمام للأطفال؟

3- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

ومن خلال هذا توصلت الباحثة إلى النتائج من بينها :

- ممارسة الألعاب الالكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.
- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة وهذا يعود لطبيعة الجنسين، فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضة على أخلاق الإناث اللواتي يفضلن أكثر العاب الدمى.

- اغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حبا للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من اجلها المبحوثين الألعاب الالكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من اجل تقنية الذكاء، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حبا في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من اجل شغل وقت الفراغ، وتبقى اقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول .تقييم الدراسة :تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنونة "تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري" في المتغير والمستقبل الألعاب الالكترونية والمتغير التابع هو الطفل الجزائري وكذلك مجتمع البحث هما الأطفال الذين دراستي دراسة وصفية. يتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 سنة، بالإضافة إلى أداة جميع البيانات وهي استمارة استبيان.

ب- الدراسة الثانية :فلاق" كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر، 2008 –دراسة حول "الطفل الجزائري والعاب الفيديو" دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من إعداد احمد 2009انطلقت هذه الدراسة في كيفية انتشار العاب الفيديو في السنوات الأخيرة واهم المؤثرات التي تحملها، فالجزائر من بين الدول التي تستورد هذه الألعاب مما يعني أن هذا الطفل صار مهددا في تنشئته الاجتماعية على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما عربية عن قيم بيئته، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي :

ما مدى تأثير العاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها:

1- ما هي مكانة العاب الفيديو من النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

2- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

3- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في العاب الفيديو المفضلة لديه، كما قسم الباحث هذه الدراسة إلى خمسة فصول، تناول في الفصل الأول ماهية العاب الفيديو أما في الفصل الثاني تحدث عن اقتصاديات العاب الفيديو، العاب الفيديو وبالنسبة للفصل الثالث تصميم عوالم العاب الفيديو، وفي الفصل الرابع الأبعاد الاجتماعية لألعاب الفيديو، كما تناول به الفصل الأخير الأبعاد الجسمانية لألعاب الفيديو، وقد استخدم دراسة ميدانية في دراسة تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في العاب الفيديو واعتمد على المنهج المسحي لمسح مضمون العاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية،أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة أداة تحليل المضمون واستمارة استبيان، وطبقت هاته الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9 و12 سنة أي تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

حيث توصل الباحث إلى النتائج التالية

1-- لتغير المستوى المعيشي تأثير على نوع الآلات المكتملة.

2-تأثير العاب المغامرات في مقدمة العاب الفيديو المفضلة لدى العينة.

3-الذكور أكثر انجذابا لما هو حركي لذا جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة ثلثها الأمور العقلية والأمور الأخلاقية.

ج- الدراسة الثالثة: دراسة نايف (2012): المعنونة "بتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال" هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 07-25 سنة تم تطبيقها على 05 شرائح من أولياء التلاميذ حيث تم إعداد استبيان مكون من45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي ومن بين النتائج المتوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد

1/ يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي وهذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم.

2/ بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال بالألعاب الإلكترونية خلال اليوم الواحد هو (6.16) ساعة وهذا مما يؤدي بالطفل أن يميل الطفل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه.

3/ اتفق أولياء الأمور بنسبة 93% على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

3/ تشير النتائج إلى أن 75% من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسيتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية.

4/ تشير النتائج إلى أن 89% من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل وهم يمارسون ألعابهم الإلكترونية ويستيقظون لساعات متأخرة وهذا مؤشر خطير جدا.

5/ تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من ألام جسدية كالألم في الأصابع وتشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم ألعابهم.

د/ الدراسة الرابعة: دراسة الهدلق2013: المعنونة "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طالب التعليم العام.

حيث هدفت إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طالب التعليم العام بمدينة الرياض حيث استخدمت المنهج الوصفي وطبقت الدراسة على (353طالبا) وتم إعداد استبانه موزعة على محاور الدراسة الثالثة وتوصلت إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك بعض العوامل التي تدفع طالب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي إلى الفوز والمنافسة والتحدي وحب

الاستطلاع وأنها تحسن من المهارة البحث عن المعلومات ومهارات التفكير الناقد وحل المشكلات وأن الآثار السلبية لها تم تصنيفها إلى 6 فئات أضرار دينية وسلوكية وأمنية وصحية واجتماعية وأكاديمية عامة وأوصت الدراسة بضرورة إحاطة التربويين وأولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

الفصل الثاني:

الإدمان على الألعاب الالكترونية وأثره على المراهقين

تمهيد:

في هذا الفصل سنحاول التعرض الآثار التي يسببها الإدمان على الألعاب الالكترونية سواء في الحالة الصحية أو النفسية أو الاجتماعية أو على معاملتهم مع زملاءهم.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

المطلب الاول: أسباب الانجذاب إلى الألعاب الالكترونية:

تعددت أسباب انجذاب الأفراد كبارا وصغار نحو الانترنت عامة بما فيها ألعاب الفيديو خاصة حيث أنها تتميز بالتشويق والإثارة والتفاعلية والخروج عن المألوف ...ولعل مرجعه إلى الفراغ القاتل المحمل بالروتين المميت في جو مقيد للحريات ومحد للقدرات...

فالمدمن على ألعاب الفيديو قد يعتبرها الوسيلة لتحقيق الاشباعات، وأيضا المتنفس له من كل ما يقيده ويحبطه كما يوتره. وفي هذا الصدد يقول الدكتور حيدر محمد الكعبي: "يمكن أن نفسر سبب تفاعل الكثير...مع ألعاب شديدة الدموية أو ذات أجواء غريبة عن أجوائهم، حيث الاثارة والتشويق والفنتازيا. وذلك ما نجده يتجسد بشكل واضح جدا في الإقبال الشديد على لعبة (GTA) حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغايرة تماما لحياته الحقيقية حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية، إذ يطلق بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة غرائزه العدوانية بلا خوف من العقاب."(حيدر محمد الكعبي، 2017)

المطلب الثاني: محتوى الألعاب الالكترونية:

يتنوع محتوى ألعاب الفيديو بحسب الجمهور المستهدف بها–من إناث أو ذكور، من صغار وكبار– ، في تسويق لهذه المنتوجات المعروضة (الألعاب) التي يتاح

تحميلها مجانيا أو ماليا على الهواتف الذكية والألواح الرقمية. من بين ألعاب الفيديو التي تستقطب اهتمام الاطفال وبخاصة الذكور والأكثر انتشارا ونذكرها على النحو الاتي:

لعبة سرقة السيارات الكبرى: GTA وهي لعبة فيديو تختص بعرض مغامرات، لعصابات تحترف سرقة السيارات في تصوير ثلاثي الأبعاد بألوان ملفتة للنظر، مغذى بشخصيات متميزة من حيث القوة البدنية والجمالية،. فتتيح هذه اللعبة للاعب اختيار المهمات التي يقوم بها، في مدن تحاكي المدن الامريكية، في تحد لقوانين الطبيعة مع خرق للقوانين العلمية من غوص بالسيارات في أعماق البحار، والسقوط من أعالي الجبال دون أن تضرر...، مع استباحة للفعل الإجرامي بدءا بالسرقة وصولا إلى القتل. جدير بالتنويه إلى أن هذه اللعبة تعرف تحديثات على مستواه لجعلها أكثر تشويقا وأكثر دموية، فصدرت في خمس إصدارات منذ انشائها في سنة 1997 STRIKE COUNTER وهي لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد، قتالية بامتياز حيث تبيح القتل من خلال اشتباك فريقين، الفريق الأول يضم الأعداء أما الثاني فهو فريق المكافحة. وما على اللاعب إلا تصويب المنظور (الأسلحة) للقضاء على الخصم، والفائز هو الذي يحصد أكبر عدد من النقاط (عدد القتلى)

ASSASSIN SNIPER لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد من نوع التصويب التكتيكي، فالقناص يختار أفضل الطرق للتصويب بهدف القضاء على العدو .

وجدير بالذكر إلى أن بعض الأفلام الهوليودية، قد تم تحويلها إلى نماذج من ألعاب الفيديو، من أهمها:

Raider Tomb – وهي لعبة فيديو، تتناول مغامرات عالمة اثار (لارا كروفت) في بحثها عن الكنوز الأثرية في مواقع خطرة مليئة بالألغاز وشدة التحديات، لتبرز لارا كبطلة مقاتلة تتحدى هذه التحديات.

Evil Resident لعبة فيديو تجسد مغامرات البطلة (اليس) في مواجهتها لمخاطر الخصم المتمثل في الأحياء الأموات باستخدامها الأسلحة المدمرة.

Dead Walking لعبة فيديو تجسد عالما خياليا تسوده ويسيطر عليه الأحياء الأموات، حيث يمشون في كل مناطق ويقضون على البشر المتبقين على الارض، في حرب دموية من أجل البقاء.

World Under لعبة فيديو خيالية تروي صراع الوجود بين مصاصي دماء والمستذئبين، حيث احتلوا الأرض، فتحولت الكائنات البشرية إلى أحد النوعين السالفين، واللذين يسعيان إلى البقاء والوجود من خلال القضاء على الآخر. لتستخدم مختلف الأسلحة والتكتيك الحربي لتحقيق ذلك .كما أنه تم تحويل المباريات الرياضية إلى لعبة ترفيهية رقمية (FIFA) يختار من خلالها اللاعب الفريق الذي يريده، ويسير الملعب حسب استراتيجيته وابداعاته الرياضية كأنه لاعب في وسط الميدان.

المطلب الثالث: الآثار التي يسببها الإدمان على المراهقين:

يعد التوافق النفسي العام دليل على الصحة النفسية للذات الفردية في تفاعلها مع المؤثرات الخارجية، وهو مرتبط بمدى وأهدافنا . فسوء التوافق في الحقيقة ينتج عن قدرتنا على التكيف والانسجام والتقبل لما لدينا (ما هو متاح) مكانية تحقيقها عجز الفرد على تحقيق أهدافه كلها أو البعض منها، مما يشعره بالانزعاج وعدم الرضا، فيدفع به نحو البحث عما بإمكانه أن يشعره بالطمأنينة والرضا. وقد يكون السبيل لذلك هو الغرق في عالم افتراضي يحقق له اشباعاته وينسيه همومه في هروب مما يزعجه ويقلقه..، ليدمن عليه تدريجيا فيتعزز عند كل عقبة تواجهه. والمراهق ليس بمنأى عن هذا الواقع .

إن الطفل بنية كلية متكاملة نفس جسدية اجتماعية، ووجود أي مشكلة على مستوى بنية من هذه البنيات، يحدث خللا واضطرابا على مستوى الكل، ليغرق في عالم الانترنت عامة وعالم ألعاب الفيديو خاصة. ونحن نعلم أن ما يدركه المراهق (محمد عماد الدين، 1986) يعتمد كلية على ما يجذب انتباهه (المركز التربوي، ب ت).

مما لا شك فيه؛ أن لاستخدام الالعاب الالكترونية تأثيرات كثيرة في السلوك الاجتماعي الطفل بحيث:

- يضعف الروابط الأسرية؛ فيبعد المراهق عن الجو العائلي وتكاد تنعدم الحوارات والأحاديث المتبادلة ضمن أفراد العائلة.

- يبعده عن الانشطة الثقافية والرياضية.
- يخسر المراهق الكثير من العلاقات الاجتماعية و سبل تفاعله مع محيطه وبيئته.
- يميل إلى الانعزال عن محيطه العائلي ليضع نفسه في مجتمع وهمي، ما يؤثر سلبا على طرائق التواصل عنده.
- يشوه الصورة الاخلاقية والاجتماعية للمراهق عن طرق مشاهدة ضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والاعراف الاجتماعية التي تنطلق اساسا من معايير اخلاقية ثابتة.
- يؤدي إلى الوحدة والانفراد والميل إلى التوحد من خلال عدم الكشف عن النوايا أو الأسرار، وعدم النقاش أو التعبير عن الرأي.
- يتأثر بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها

وفي هذا السياق يقول الدكتور عبد الجواد فطاير في كتابه" الإدمان": "أرى الناس مشدودين للشبكة أقل اهتماما بالانخراط أو الانسجام مع من حولهم في الحياة، فهم أقل اهتماما بذويهم وجيرانهم وزملائهم في العمل، وأكثر تعلقا بتلك الآلة. ووجدت أن هناك من يهتم ويقضي وقتا أمام الشبكة أكثر مما يهتم أو يعتني بإصلاح علاقة متوترة بينه وبين آخر مهم في حياته. أجد أننا نفقد الإحساس بالزمان والمكان، حيث ننفصل عن واقعنا الاجتماعي أحيانا... أرى أن التفاعل (عبد الجواد فطاير، ب ت)

الاجتماعي هو بمثابة الاكسجين للعقل ".. ولعل المشكلة أخف وطأة وتأثيرا بالنسبة لفئة الكبار مقارنة بالصغار؛ حيث أن مستوى إدراكهم لمحتوى ما يتلقونه عبر الالعاب منخفض. فهم يقضون ساعات بين ألعابهم الرقمية؛ في اقتصاص من هذا، وقتل لذاك والقفز على ذلك في حركات خارقة، بألوان زاهية وجذابة و موسيقى حماسية، تزيد من درجة الانسجام والإدمان عليها. كما قد لا يكتف البعض من هؤلاء بمتابعة اللعبة عبر اللوح الذكي، بل تتحول إلى ممارسات حقيقية .إن هذه ألعاب الفيديو أضحت بمثابة مدرسة يتزود من خلالها المتعلم (المراهق) بأرقى الفنون القتالية والحيل الاجرامية....وتدريجيا يتدرب عليها خاصة في حال وجود المحفزات والمعززات للإتيان بالأفعال العنيفة التي تلقاها في مدرسته الرقمية. وفي هذا السياق يعتبر **كلارك هل** أن التكرار لا يعتبر كافيا للتعلم وانما يجب أن يكون التكرار مصحوبا بحالات تعزيز(توما جورج خوري، 1996)

تأثيرات ألعاب الإلكترونية:

وفيما يلي نذكر أهم التأثيرات التي يسببها الإدمان على الألعاب الالكترونية على المراهق:

1- الخوف:

:في بعض الأحيان يكابد الطفل ضروبا من مشاعر الخوف، وانعدام الأمن النفسي وهي ذات اثر فعال في تكوين عقد نفسية. ومن الاسباب الرئيسية في تكوين مشاعر الخوف والاضطراب ما يلي:

- افتقار الطفل إلى عطف احد والديه.
- التعاسة و الشقاء العائلي.
- محاباة طفل في الأسرة، و إيثاره بالحظوة و التدليل مما يؤدي إلى تنامي الغيرة بينهم.

فبعض هذه الألعاب يروج إلى فكرة الخوف من الإسلام. وعلى سبيل المثال نجد لعبة(Duty Of Call، Cell Splinter)، حيث تشرع هذه الألعاب نشر القوات الأمريكية حول العالم من أجل القضاء على الإرهابيين، حيث تشير إلى جماعة إرهابية من العرب ...تسعى إلى تدمير أمريكا في وقت محدد، مما يدفع بوكالة الدفاع الأمريكية إلى تعيين فريق دفاعي متخصص...من أجل القضاء عليها.(تقرير دوري، 2015)

2- القلق :

يعد المرض العصبي كمظهر من مظاهر سوق التوافق النفسي، فينتج بسبب عدم القدرة على الإشباع النفسي. يحتاج كل إنسان نفسيا لمطالب نفسية أساسية، تؤمن له

حياته، وتعطيه الاطمئنان على السلوك اليومي في الحياة. فكل إنسان يحتاج للتقدير، للتقدير الذاتي الذي يعطيه الإحساس بأهميته، كما لتقدير الغير له. فكل واحد يريد أن يحب، و أن يكون محبوبا. فالحب المتبادل يعطي يشبع النفس ويربط الفرد بمجتمعه....والإنسان يهتم بتحقيق أهدافه في الحياة. فمتى شعر بوجود معطلات تقف في طريقه سيطر عليه القلق، وأحس بعدم اشباع ذاته، وقد ترتبط أهداف الإنسان بالتعليم والظروف الاقتصادية، وحالته الصحية والإمكانات التي له والتي تحيط به(القس صامويل، د ت)

إن المتابع للمراهق وهو يمارس ألعاب الفيديو، يجد أنه يتفاعل معها بكل حماسة وانفعالية ومزاجية نحو أحداث اللعبة، كأنها واقعية فيندمج معها، فيصرخ ويتحاور ويتفاعل جسديا في دلالات عن قلقهم من الخسارة.

3- العنف الواقعي و الافتراضي :

يعد العنف أو السلوك العدواني من المخاطر الحقيقية الناتجة عن إدمان ألعاب الفيديو، فالمراهق يكون في حالة هياج وانفعال دائمين مع انغماس واستغراق مع أحداث اللعبة، فنجده يشتم هذا ويقذف ذاك، و تتعالى أصواته في توجيه المقاتل (اضربه، اقتله، اقفز، مت..) كأنه يمارسها حقيقة. لتغمره السعادة في حالة فوزه، كما يشعر بالاستياء عند الخسارة. فنجده يتعرض لهذا الموقف مرارا وتكرارا، فتزداد الاستجابة العدوانية لديه شدة.

لقد توصلت الدراسة التي أعدهتا الباحثة مريم قويدر إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على سلوك المراهق، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية المراهق، غير مدرك لمدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين. فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون إلى تكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية. فتتنامي السلوكات العدوانية لدى المراهق جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله بميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ...

كما أن هذه الممارسات المستمرة لهذا النوع من الألعاب، تبعد المراهق في تصرفاته عن الحقيقة فينسى بذلك الطرق التقليدية، مما يجعله شخص غير متوازن في حياته.(مريم قويدر ، 2012/2011)

كما توصلت نتائج الدراسة التي أجراها الباحث ماجد محمد الزيودي إلى أن المعلمون يرون إلى أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه. كما يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان المراهقين على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الانجليزية، أو مهارة ادارة الوقت(متجد الزيدوي، 2015)

بل تذهب الدكتورة كلوديا نعمة أبي حرب (أخصائية عيادية) إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي المراهق، إذ أن الدماغ يمتص كل ما يراه، غير أن هذا لا يعني أن مشاهدة المجرم سيحوله إلى مجرم، ولكنه سيتشبع بالأفكار السلبية حتى ولو لم يقم بالفعل الإجرامي مباشرة، إلا أنه سيتقبل هذا العمل، وسيجد المبررات للأشخاص الذين قاموا بالأعمال الاجرامية.(موقع France 24)

كما أكدت نتائج الدراسة التي أعدها الدكتور علي سليمان الصوالحة وآخران وجود علاقة بين الألعاب الفيديو ونشوء السلوك العدواني لدى المراهق من وجهة نظر الأولياء بدرجة متوسطة، ويفسر ذلك من خلال ما تتصف به ألعاب الفيديو من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها ألعاب الفيديو. إذ تتيح أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية. (علي الصواحة، 2016)

بالإضافة إلى ذلك؛ أكدت نتائج الدراسة ايان هاتشباي إلى أن الامهات يعلن إلى عزو السلوك العدواني لأطفالهن إلى ما بعد استخدام ألعاب الفيديو أكثر من الأباء بنسبة بسيطة، وتملن إلى الشعور بأن الطفل يلعب الألعاب لنسيان مشاكله.(ايان هاتشباي ، 2005)

وأكدت ذات الدراسة بالرغم من أن كلا المجموعتين (ذكور، إناث) عبرا عن مشاعر معتدلة حول استخدام ألعاب الفيديو أن مشاعر الأولاد الذكور كانت أكثر قوة من

مشاعر البنات في كل الحالات. وفي أربعة أنواع سجلت نسبا مرتفعة: الغضب أو العصبية عند توقع اللعب، الغضب عند الأمر بتوقف اللعب، التمتع باللعب كثيرا، والشعور بالعدوانية بعد اللعب بسبب اللعب بعد استخدام العاب فيديو معينة

4- العزلة الاجتماعية

لقد أكدت نتائج دراسة مريم قويدر إلى أن ألعاب الفيديو تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على النفس مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي،(مريم قويدر،2012/2011) وفي ذات السياق أكدت نتائج الدراسة التي أعدها ماجد محمد الزيودي " على أن الأولياء يعانون من سهر الأطفال في ممارسة الألعاب، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، واستحواذها على وقت وعقول الاطفال، مما يولد مشكلات أسرية كثيرة، أهمها ضعف التواصل الأسري بين أفراد الاسرة، وبروز الأنانية. (ماجد الزيدوي، 2015)

وفي ذات السياق أشارت هالة حماد (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) إلى أن لنوعية ألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال منها: الخواف (الفوبيا)، السلوك العدواني، الوسواس والنوم المضطرب وضعف الثقة في النفس والقلق الانطواء والمزج بين الواقع والخيال. أما من الناحية الاجتماعية السلوكية فهي تؤدي إلى الانفصال عن المحيط الاجتماعي وعدم التعاون مع الزملاء والغيرة و

الشك في سلوك الآخرين، وضعف الشخصية أثناء محاورة الآخرين.(مي مجدي، 2017)

فنجد أن العزوف أو الافتقار إلى مهارة الدخول في مواقف تفاعل إيجابي مع الآخرين يمثل أحد العناصر الرئيسية في الاكتئاب. ومن ثم يجد المكتئب بسبب عزوفه وافتقاده لمهارة المبادرة في تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وفعالة – أمامه فرصا محدودة نحو تكوين وتعزيز مهاراته الاجتماعية في التبادل ومجالات ضئيلة لاكتساب الخبرة الكافية لتعميق علاقاته بالآخرين. مما يؤدي بدوره إلى مشكلة إضافية عندما يضطر إلى الدخول في التفاعلات الاجتماعية المحدودة المتاحة له. إذ سيواجه بسبب قصوره وفقر مهاراته الاجتماعية لكثير من الخبرات غير السارة التي تدفعه لمزيد من العزلة و الانزواء و تزايد احساسه بالكآبة.

5- الانتحار :

لقد أصبحت ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري مشكلة حقيقية، تستوجب التوقف عندها بهدف التعرف على العوامل والمسببات الدافعة نحوها، وبخاصة أنها تستهدف فئة الشباب والمراهقين وحتى الأطفال. ولعل الظاهرة التي برزت في الآونة الأخيرة والمتمثلة في إقدام عدد من المراهقين على الانتحار أو محاولة الانتحار، وذلك بعد اتباع تعليمات لعبة الفيديو "الحوت الازرق". وفي خضم تنامي عدد المنتحرين تنبه الأولياء إلى ضرورة مراقبة أبنائهم أثناء اللعب (ألعاب الفيديو)، مخافة إقدامهم على

تحميلها وبالتالي الانتحار. فلقد تم تسجيل تماني ضحايا بالجزائر حسب المصادر الإعلامية إلى غاية 10 جانفي 2018 ،فتم العثور على ضحايا لعبة الحوت الازرق من خلال شنق أنفسهم، وذلك بعد رسم الحوت على أحد الأيدي. فالمتمعن في أعمار ضحايا هذه اللعبة؛ يجد أن البعض منهم أطفالا (محمد الامين، عبد المؤمن يبلغان 9 سنوات)، وأخرون في بداية المراهقة إن جاز ذلك (هيثم، عبد الرحمن يبلغان 11 سنة) 31 ومراهقون(أيمن 14 سنة، بلال، العمري يبلغان15 سنة، فيروز 18 سنة) (منى غانمي، ب ت)

6- اهمال الدراسة

لقد أكدت نتائج الدراسة التي أجرتها مرح مؤيد حسن إلى أن لألعاب الفيديو بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين، ومن أبرزها التبذير المالي في شراء الاجهزة وألعاب الفيديو، وكذا إهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.(عبد الستار ابراهيم، 1998)

كما اسفرت الدراسة التي أجراها الباحث عباس سبتي على نتائج هامة نوردها كالآتي: (عباس سبتي، ب ت)

- إن ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (35.5%)

- عدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (56.3%.)

- انشغال الطلبة بالحديث عن ألعاب الفيديو بالمدرسة، بدل الحديث بشئون الدراسة (78.1%)

- سرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (35.5%)

- تأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة(48%)

- تفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49%)

-انخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة(51.2 %)

- تفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (63.1%)

- الاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي للطلبة (41.1%)

تكتسي شريحة المراهقين أهمية بالغة في المجتمع؛ على اعتبار أنهم مستقبل الفعل التنموي في المجتمع الجزائري. وعليه يجب أن نوليهم الاهتمام والرعاية من خلال توفير مختلف الإمكانات والشروط التي بإمكانها أن تجعل منهم ينمون نموا نفسيا واجتماعيا سليما. غير أنه في ظل التبعية لعالم التكنولوجيا الرقمية تضاءلت حظوظ اندماجهم واستغراهم في عالم، الذي بالرغم مما يقدمه من تسهيلات في حياة الفرد والمجتمع إلا أن الاستخدام المفرط لها إلى درجة الإدمان تستدعي التدخل العاجل لمعالجة الوضع.

المبحث الثاني: إجراءات الدراسة الميدانية:

المطلب الأول: المنهج المتبع:

إن المنهج المتبع في هذه الدراسة هو المنهج الوصفي حيث تم اختياره لطبيعة موضوع دراستنا الذي يتضمن الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

المطلب الثاني: عينة ومجتمع الدراسة :

لقد تم إختيار مجتمع الدراسة المؤسسة التربوية ثانوية النعيم النعيمي المتواجدة في مدينة الجلفة، حيث تعتبر من أقدم المؤسسات التربوية بالولاية تتميز بمكانها الاستراتيجي حيث توجد في وسط مدينة الجلفة مما يتيح لنا الحصول على عينة من مختلف شرائح المجتمع عكس الثانويات التي توجد في الأحياء الشعبية.

أما فيما يخص عينة الدراسة فقد كانت مجموعة من تلاميذ الثانوي (ذكور وإناث) بمختلف المستويات (تعليم ثانوي).

وقد قمنا بتوزيع الاستمارات الإستطلاعية على (30 فرد) وذلك بمختلف المستويات للحصول على إجابات مختلفة.

المبحث الثالث: عرض وتحليل النتائج

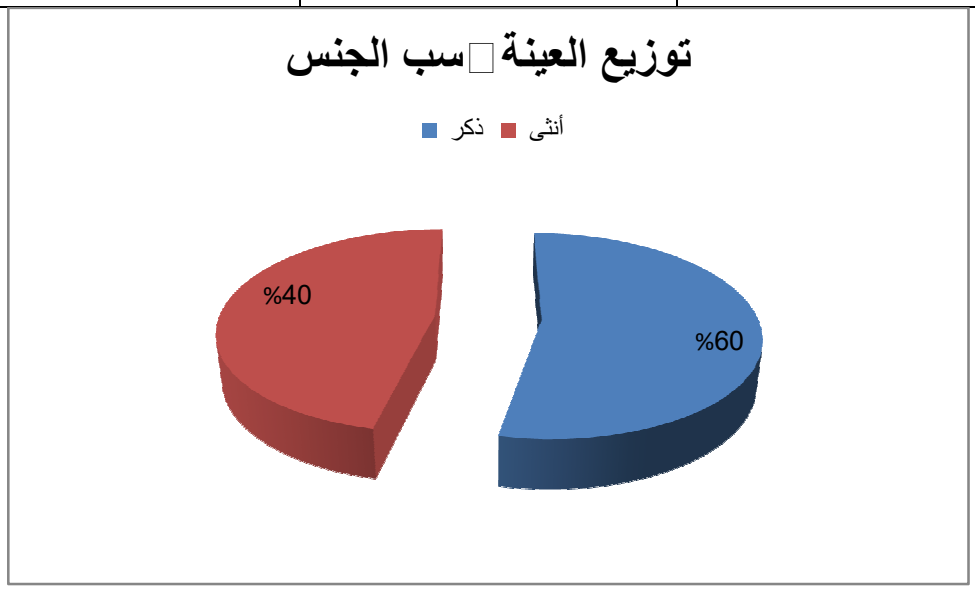
تمهيد:

يتضمن هذا المبحث عرض وتحليل النتائج المتحصل عليها من الدراسة الميدانية كما أفرزتها المعالجة الإحصائية .

01-الجداول البسيطة:

الجدول (01) يبين توزيع العينة حسب الجنس

الجنس		
	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	18	%60
أنثى	12	%40
المجموع	30	%100

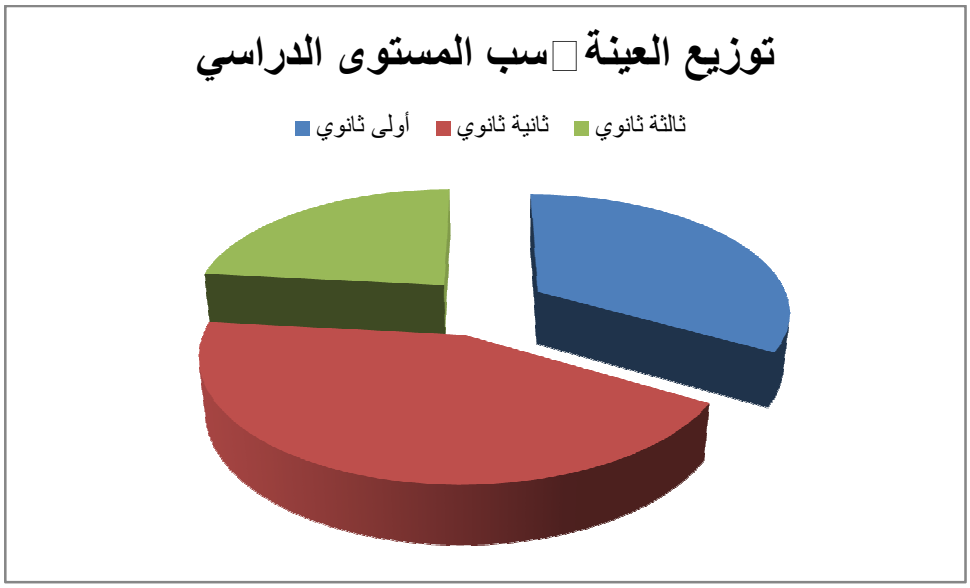


من خلال هذا الجدول نلاحظ أن العينة يطغى عليها الجنس الذكوري بعدد 18 وبنسبة 60% في حين أن الإناث وعددهم 12 يمثلون نسبة 40% من عينة الدراسة.

ومن حيث النتائج فقد حاولنا التركيز على فئة الذكور لما لها من الاهتمام بالألعاب الالكترونية أكثر من الإناث.

الجدول (02) يبين توزيع العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	10	%33.3
ثانية ثانوي	13	%43.3
ثالثة ثانوي	7	%23.3
المجموع	30	%100

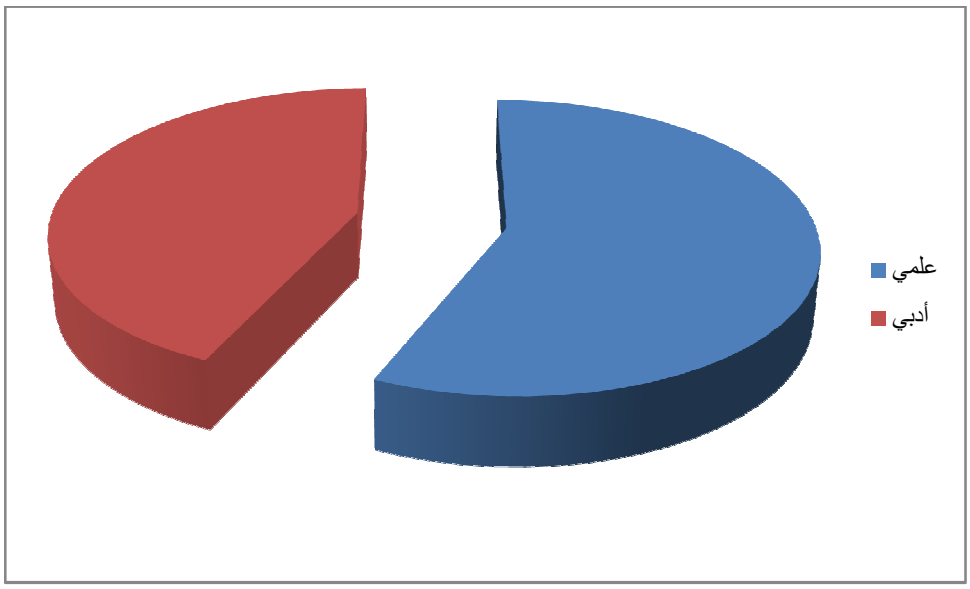


من خلال هذا الجدول نلاحظ أن تلاميذ السنة أولى ثانوي يمثلون 10 بنسبة 33.3% في حين يمثل تلاميذ سنة ثانية ثانوي 13 بنسبة 43.3% وتلاميذ السنة الثالثة ثانوي وعددهم 07 تلميذ بنسبة 23.3%.

من حيث النتائج لاحظنا تقارب في توزيع العينة، إذ حاولنا الاعتماد على جميع المستويات الدراسية في المرحلة الثانوية.

الجدول (03) يمثل توزيع العينة حسب التخصص:

ما هو تخصصك؟		
	التكرار	النسبة المئوية
علمي	17	%56.67
أدبي	13	%43.33
المجموع	30	%100

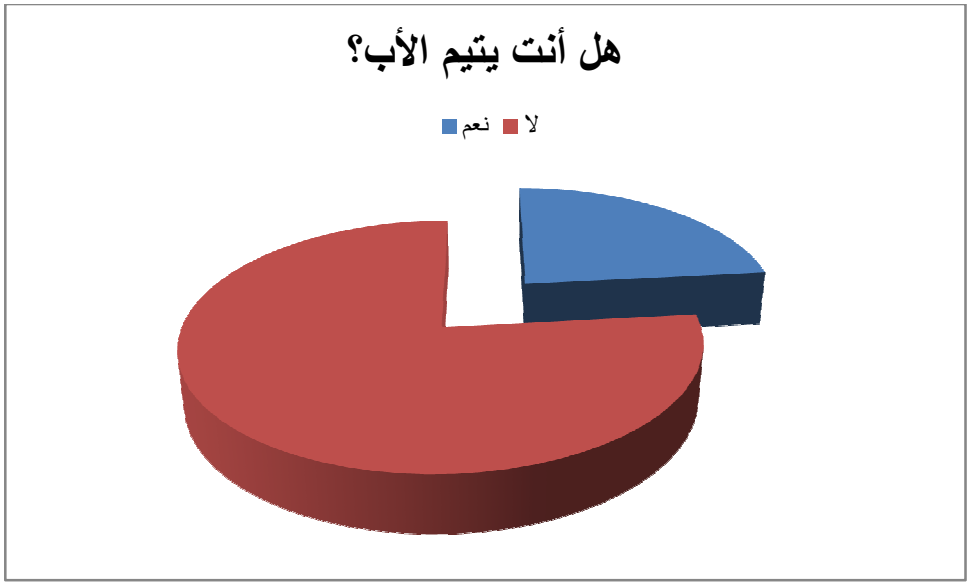


من خلال الجدول نلاحظ أن عدد التلاميذ الذين يدرسون التخصص العلمي هو 17 بنسبة 56.67% في حين كان عدد التلاميذ الذين يدرسون في التخصص الأدبي هو 13 بنسبة 43.33%.

وقد شهد توزيع العينة تقارب كبير من حيث التخصص.

الجدول (04) يمثل توزيع العينة فيما كان يتيم الأب:

هل أنت يتيم الأب؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	07	%23.3
لا	23	%76.7
المجموع	30	%100



من خلال الجدول نلاحظ أن عدد التلاميذ أيتام الأب 07 بنسبة 23.3% في حين كان عدد التلاميذ الذين لا يعانون من يتم الأب هو 23 بنسبة 76.7%.

ومن خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة ليسوا يتيمي الأب وهذا ما ينعكس بالإيجاب على الدراسة، إذ يعتبر الأب هو الأساس في البيت وقد يكون له التأثير في منع الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الجدول (05) يمثل توزيع العينة فيما كان يتيم الأم:

هل أنت يتيم الأم؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	05	%16.7
لا	25	%83.3
المجموع	30	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن عدد التلاميذ أيتام الأب 05 بنسبة 16.7% في حين كان عدد التلاميذ الذين لا يعانون من يتم الأب هو 23 بنسبة 83.3%.

ومن خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة ليسوا يتيمي الأم وهذا ما ينعكس بالإيجاب على الدراسة كذلك شأنه شأن وجو أو عدم وجود الأب، إذ تعتبر الأم هو العنصر الأساسي في تربية الأبناء، وقد يكون له التأثير في منع الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الجدول (06) يمثل توزيع العينة فيما إذا كان والداه مطلقان:

هل والداك مطلقان؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	02	%6.7
لا	28	%93.3
المجموع	30	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ لا يعانون من مشكلة طلاق الوالدان وقد كان عددهم 28 فرد بنسبة 93.3% في حين يعاني من مشكل طلاق الوالدان فردان من العينة بنسبة 6.7%.

ومن خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة لا يعانون من مشكلة طلاق الآباء وانفصالهم وهذا ما ينعكس بالإيجاب على سلوكياتهم وحالتهم النفسية، إذ يعتبر الاستقرار الأسري هو أساس استقرار الحالة النفسية للأبناء.

الجدول (07) يمثل توزيع العينة فيما إذا كان لديهم إخوة:

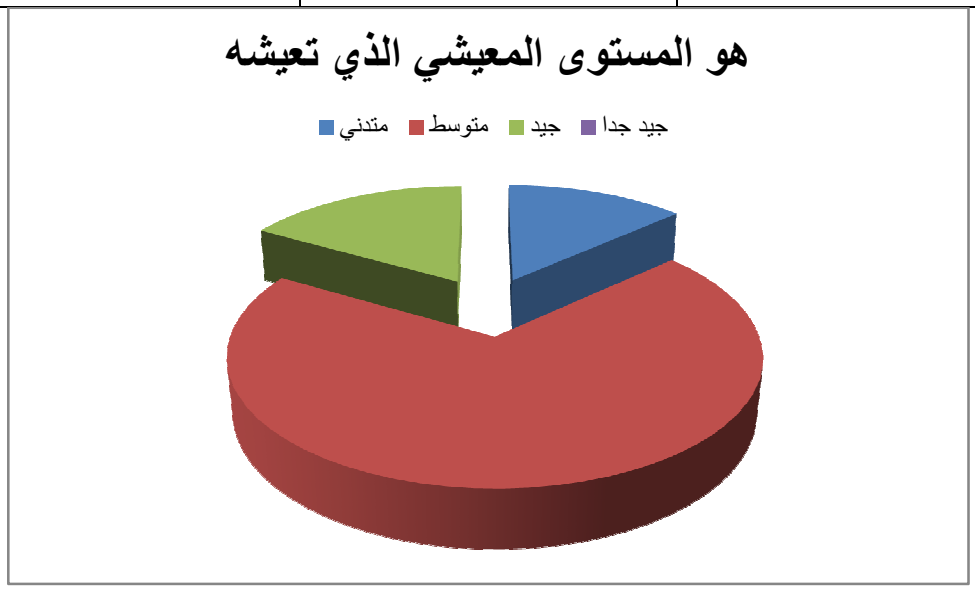
هل لديك إخوة؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	27	%90
لا	03	%10
المجموع	30	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ لديهم إخوة وقد كان عددهم 27 بنسبة 90% في حين كان عدد التلاميذ الذين ليس لديهم إخوة هو 03 بنسبة 10%.

ومن خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة يمتلكون إخوة والأخ كما هو معروف عزوة وسند، وقد يكون هذا الأمر له التأثير في منع أو الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الجدول (08) يمثل توزيع العينة حسب المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي الذي تعيشه:		
	التكرار	النسبة المئوية
متدني	4	%13.3
متوسط	21	%70
جيد	5	%16.7
جيد جدا	0	%0
المجموع	30	%100

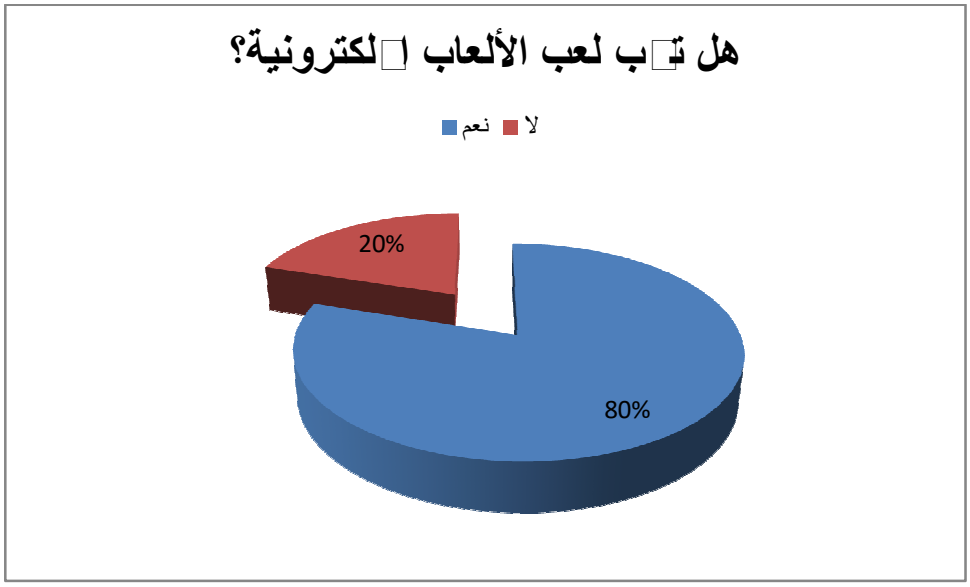


من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يعيشون معيشة متوسطة وعددهم 21 بنسبة 70% ويأتي في المرتبة الثانية أفراد عينة يعيشون حياة جيدة بعدد 05 ونسبة 16.7% وفي المرتبة الثالثة يعيشون حياة متدنية وعددهم 4 ونسبة 13.3% في حين لا يوجد في أفراد العينة من يعيشون حياة جيدة جدا أي نسبة 0%.

من خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة يعيشون في مستوى معيشي متوسط في حين كان البعض منهم يعيش في مستوى معيشي إما متدني أو جيد مع تقارب العدد بين هاتين الفئتين وخلت مجموعة العينة من الأفراد الذين يعيشون حياة جيدة جدا وهو حال معظم المجتمع الجزائري.

الجدول (09) يمثل توزيع العينة حسب حبهم للعب الألعاب الإلكترونية:

هل تحب لعب الألعاب الإلكترونية؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	24	%80
لا	06	%20
المجموع	30	%100

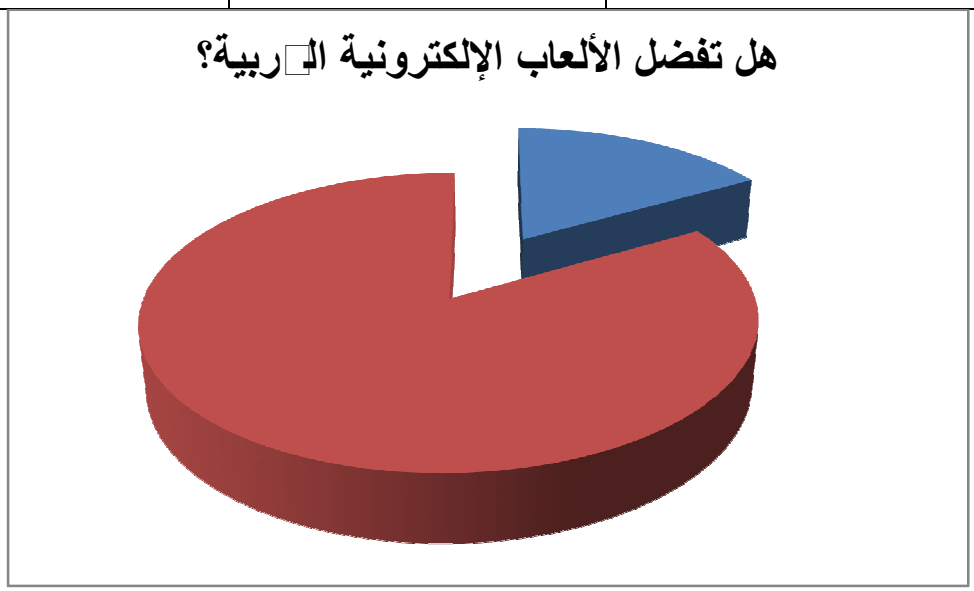


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ يحبون لعب الألعاب الالكترونية وعددهم 24 فرد بنسبة 80% في حين كان عدد الذين لا يحبون لعب الألعاب الالكترونية 06 بنسبة 20%.

من خلال النتائج المتحصل عليها وكأي شاب كانت الفئة الأكبر من العينة تحب الألعاب الالكترونية.

الجدول (10) يمثل توزيع العينة حسب ما إن كانوا يفضلون الألعاب الالكترونية الحربية

هل تفضل الألعاب الإلكترونية الحربية؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	27	%90
لا	03	%10
المجموع	30	%100

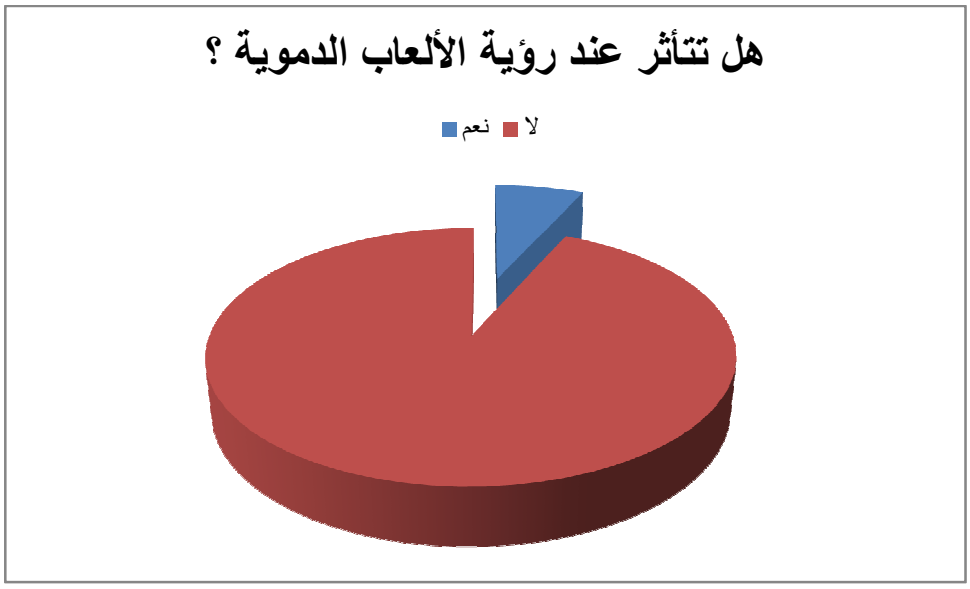


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ لديهم ميول إلى لعب الألعاب الإلكترونية الحربية وقد كان عددهم 27 بنسبة 90% في حين كان عدد التلاميذ الذين ليس لديهم ميول لها هو 03 بنسبة 10%.

من خلال النتائج المتحصل عليها لاحظنا أن معظم أفراد العينة يحبون الألعاب الحربية وهو ما يستحق تسليط الضوء عليه.

الجدول (11) يمثل توزيع العينة حسب تأثرهم عند رؤية الألعاب الدموية ؟

هل تتأثر عند رؤية الألعاب الدموية ؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	02	%6.7
لا	28	%93.3
المجموع	30	%100

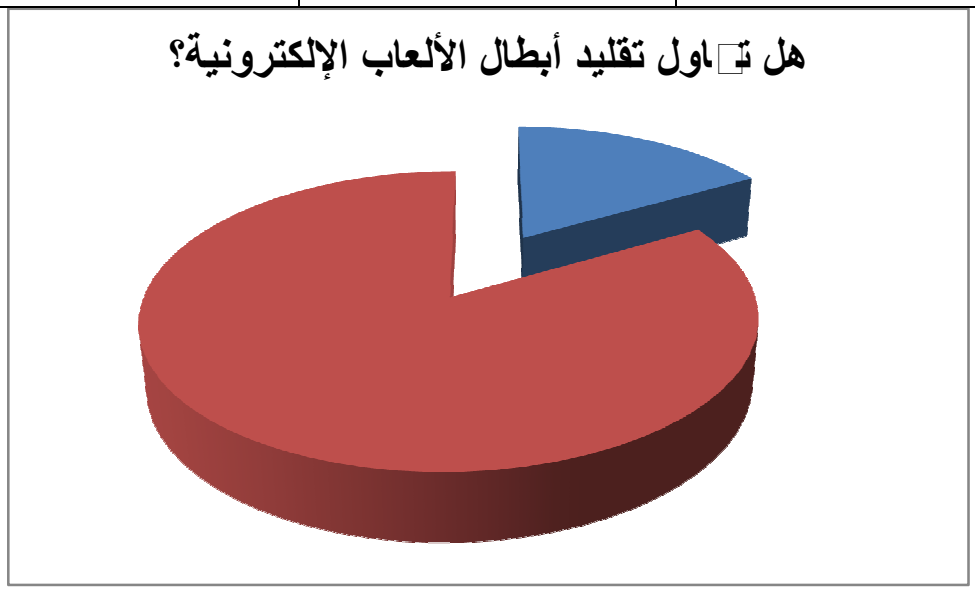


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ لا يعانون من مشكلة طلاق الوالدان وقد كان عددهم 28 فرد بنسبة 93.3% في حين يعاني من مشكل طلاق الوالدان فردان من العينة بنسبة 6.7%.

من خلال النتائج المتحصل عليها لاحظنا أن معظم أفراد العينة لا يتأثرون من رؤية الألعاب الدموية وهذا قد يكون راجع لأنهم يشاهدونها بكثرة ما ولد لديهم لا مبالاة ولا تأثر لرؤيتها.

الجدول (12) يمثل توزيع العينة حسب ما ان كانوا يحاولون تقليد أبطال الألعاب في الواقع؟

هل تفضل الألعاب الإلكترونية الحربية تحاول تقليد الأبطال في الواقع؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	27	%90
لا	03	%10
المجموع	30	%100

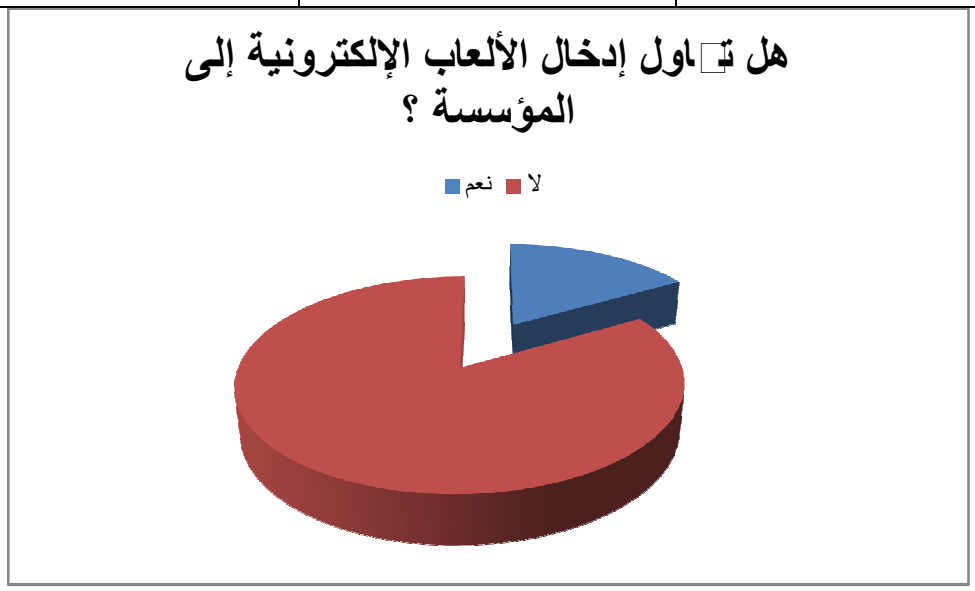


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ يتأثرون بأبطال الألعاب الالكترونية وقد كان عددهم 27 بنسبة 90% في حين كان عدد التلاميذ الذين ليس لديهم ميول لها هو 03 بنسبة 10%.

ومن خلال النتائج المتحصل عليها لاحظنا أن هاته الشخصيات الالكترونية لديها تأثير على سلوكيات الشباب وهو ما يدفعهم إلى تقليدها.

الجدول (13)هل تقوم بإدخال الألعاب الإلكترونية إلى المؤسسة؟

هل تقوم بإدخال الألعاب الإلكترونية إلى المؤسسة؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	03	%10
لا	27	%90
المجموع	30	%100

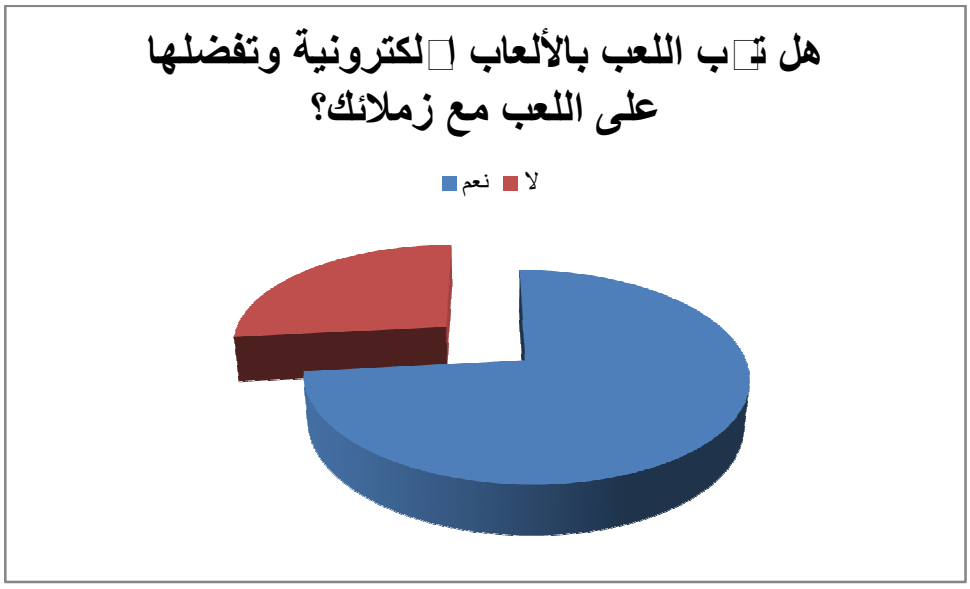


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ لا يقومون بإدخال الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة وقد كان عددهم 27 بنسبة 90% في حين كان عدد التلاميذ الذين لا يقومون بإدخال الألعاب الالكترونية داخل المؤسسة هو 03 بنسبة 10%.

لاحظنا من خلال النتائج المتحصل عليها انضباط كبير لدى التلاميذ بعدم إدخالهم الألعاب الإلكتروني وهذا ما يدل على احترامهم النظام الداخلي للمؤسسات التربوية الذي يمنع إدخال الأغراض الغير بيداغوجية للمؤسسة.

الجدول (14) يمثل توزيع العينة حسب حبهم اللعب بالألعاب الالكترونية ويفضلونها على اللعب مع زملائهم:

هل تحب اللعب بالألعاب الالكترونية وتفضلها على اللعب مع زملائك؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	22	%73.3
لا	08	%26.7
المجموع	30	%100

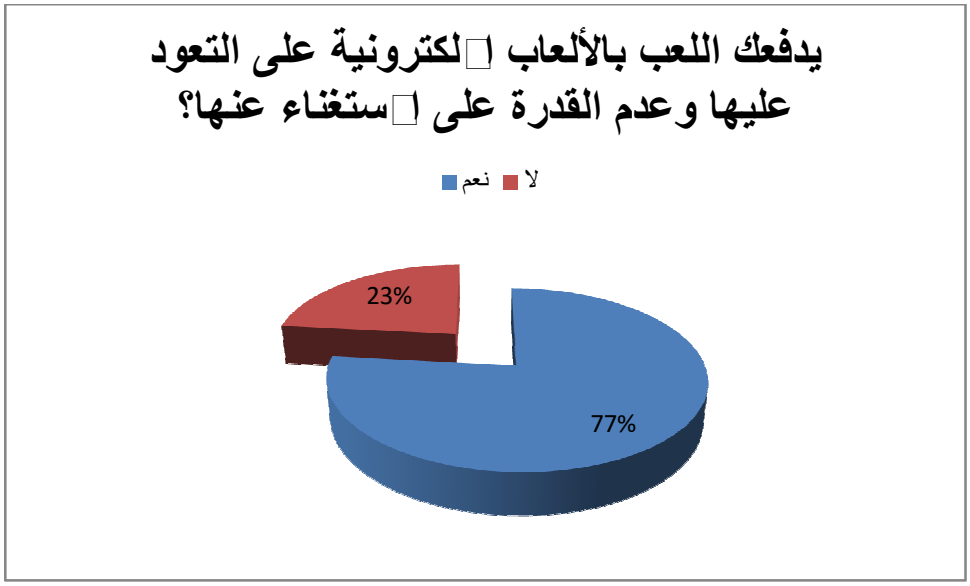


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم أفراد العينة وعددهم 22 يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية على اللعب مع زملائهم ونسبتهم 73.3% في حين أن 08 من أفراد العينة ونسبتهم 26.7% يفضلون اللعب مع الزملاء على اللعب بالألعاب الالكترونية.

من خلال النتائج لاحظنا أن الألعاب الالكترونية حلت محل الصديق وهو ما ينعكس سلبا على الشباب وانطوائهم.

الجدول (15) يمثل توزيع العينة حسب فيما إذا كان اللعب بالألعاب الالكترونية يدفعهم على التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عنها:

يدفعك اللعب بالألعاب الالكترونية على التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عنها؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	%76.7
لا	07	%23.3
المجموع	30	%100

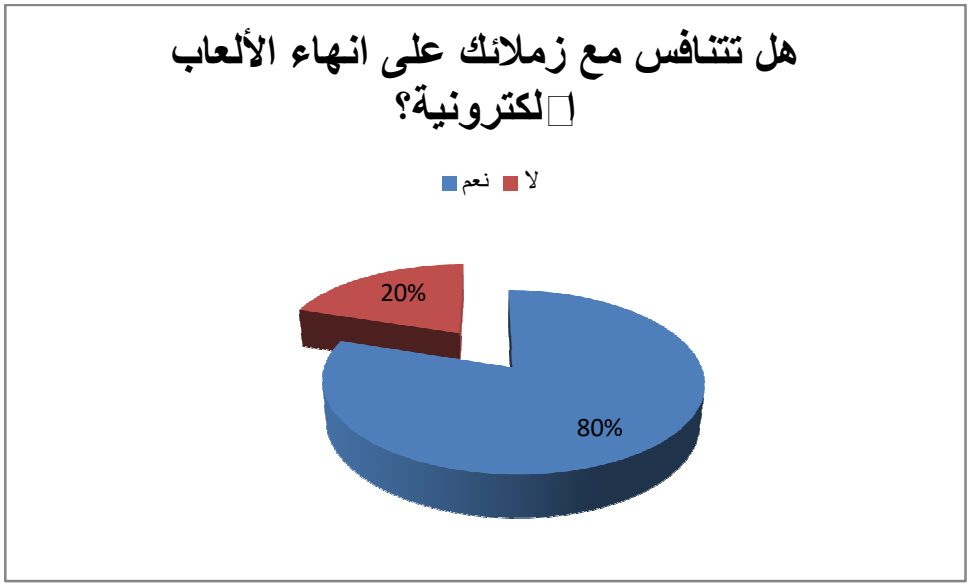


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم أفراد العينة وعددهم 23 يرون أن اللعب بالألعاب الالكترونية يدفعهم إلى التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عنها ونسبتهم 76.7% في حين 07 من أفراد العينة لا يرون ذلك ونسبتهم 23.3%.

من خلال النتائج لاحظنا اعتراف لدى الطلبة بالإدمان على الألعاب الالكترونية وعدم قدرتهم على مفارقة اللعب بها.

الجدول (15): يمثل توزيع العينة حسب ما إن كانوا يتنافسون مع زملاءك لإنهاء الألعاب

هل تتنافس مع زملاءك لإنهاء الألعاب ؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	24	%80
لا	06	%20
المجموع	30	%100

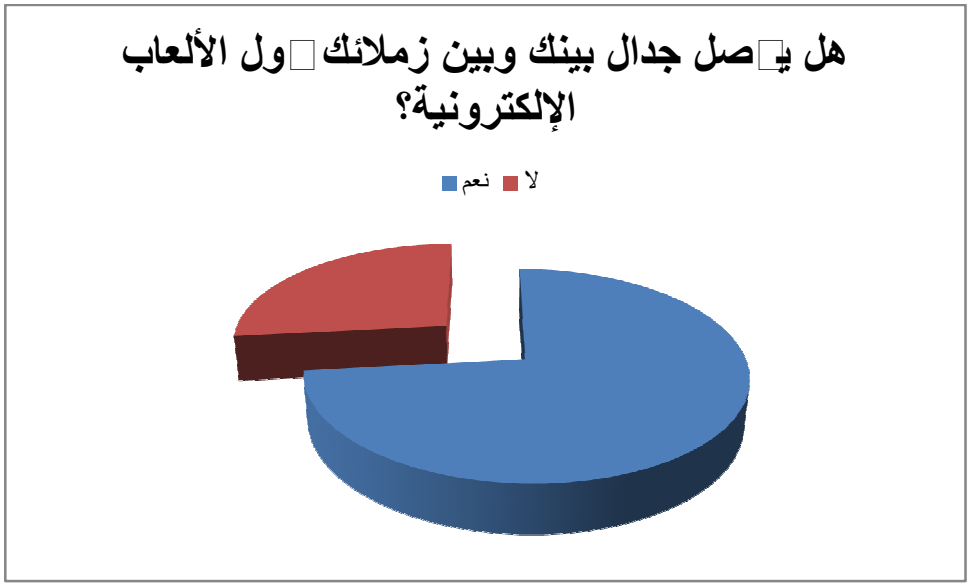


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ يتنافسون مع زملاءك لإنهاء الألعاب وعددهم 24 فرد بنسبة 80% في حين كان عدد الذين لا يتنافسون مع زملاءك لإنهاء الألعاب هو 06 بنسبة 20%.

من خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة يحبون التنافس من أجل إنهاء الألعاب الالكترونية وهذا لما يمتلكونه من روح المنافسة.

الجدول (16): يمثل توزيع العينة حسب ما إن كان يحصل جدال بينك وبين زملائك حول الألعاب الإلكترونية

هل يحصل جدال بينك وبين زملائك حول الألعاب الإلكترونية؟		
	التكرار	النسبة المئوية
نعم	22	%73.3
لا	08	%26.7
المجموع	30	%100

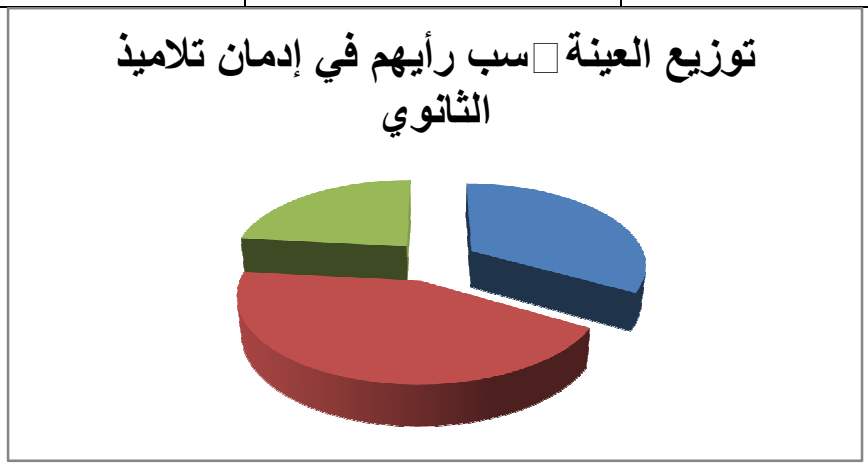


من خلال الجدول نلاحظ أن معظم أفراد العينة وعددهم 22 يحصل جدال بينهم وبين زملائهم حول الألعاب الالكترونية ونسبتهم 73.3% في حين أن 08 من أفراد العينة ونسبتهم 26.7% لا يحصل جدال بينهم وبين زملائهم حول الألعاب الالكترونية.

من النتائج نلاحظ أنه يحصل جدال بين أفراد العينة حول الألعاب الالكترونية وهذا يدخل في مجال النقاش حولها سواء أكان حادا أو نقاشا عابرا.

الجدول (17): يمثل توزيع العينة حسب مستوى الإدمان لدى تلاميذ المرحلة الثانوية بولاية الجلفة

	التكرار	النسبة المئوية
مرتفع	10	%33.3
متوسط	13	%43.3
منخفض	7	%23.3
المجموع	30	%100

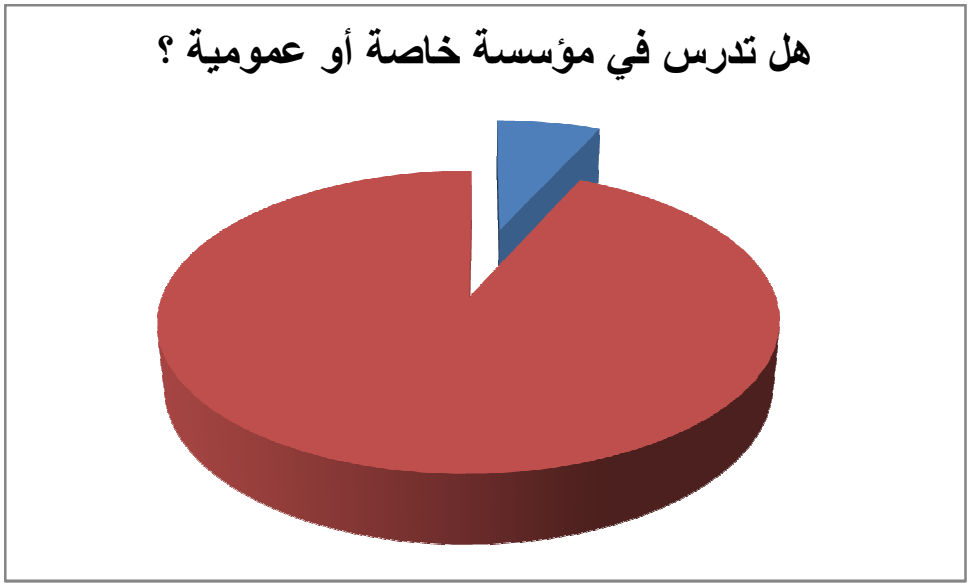


من خلال هذا الجدول نلاحظ أن عدد أفراد العينة الذين يرون أن الإدمان مرتفع في الثانوي عددهم 10 بنسبة 33.3% في حين يمثل 13 منهم عدد أفراد العينة الذين يرون أن الإدمان متوسط بنسبة 43.3% في حين أن 07 منهم يرون أن الإدمان منخفض بنسبة 23.3%.

من خلال النتائج لاحظنا رأي التلاميذ في الإدمان في المؤسسات وكانت النسب متقاربة وقد كانت النسبة الأكبر ترى أن مستوى الإدمان متوسط في حين رأت نسبة أخرى من العينة أن مرتفع وبجمع النسبتين (المتوسط والمرتفع) ومقارنة بالمنخفض نستخلص أنه يوجد إدمان لدى الشباب وجب الإهتمام به وإيجاد حلول له.

الجدول (18): يمثل توزيع العينة حسب مكان تمدرسهم في مدرسة خاصة أو عمومية

	التكرار	النسبة المئوية
مدرسة عمومية	28	%93.3
مدرسة خاصة	02	%6.7
المجموع	30	%100



من خلال الجدول نلاحظ أن معظم التلاميذ يدرسون في مؤسسة عمومية وقد كان عددهم 28 فرد بنسبة 93.3% في حين الباقي يدرسون في مؤسسة خاصة وعددهم 02 من العينة بنسبة 6.7%.

من خلال النتائج لاحظنا أن معظم أفراد العينة يدرسون في المدارس العمومية وهو حال معظم أفراد المجتمع الجزائري.

2- الجداول المركبة:

الجدول (19) يمثل علاقة غياب أحد الوالدين بسبب الطلاق والإدمان على الالعاب الإلكترونية وعدم القدرة على الاستغناء عليها:

هل أبواك مطلقان		هل يدفعك اللعب بالألعاب الالكترونية على التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عليها؟		المجموع
		نعم	لا	
نعم	التكرار	1	1	2
	النسبة المئوية	%3.3	%3.3	%6.7
لا	التكرار	22	6	28
	النسبة المئوية	%73.3	%20	%93.3
المجموع	التكرار	23	7	30
	النسبة المئوية	%76.7	%23.3	%100

من خلال الجدول السابق نلاحظ أن عدد التلاميذ الذين يعانون من مشكل طلاق الآباء هو 02 بنسبة 6.7 % ينقسمون بالتساوي واحد يدفعه اللعب بالألعاب الالكترونية على الإدمان عليها والثاني عكس ذلك.

في حين أن باقي التلاميذ الذين لا يعانون من مشكل طلاقا الآباء وعددهم 28 ونسبتهم 93.3% ينقسمون إلى 22 مدمنين على الألعاب الالكترونية ونسبتهم 73.3% والباقي عددهم 6 فقط غير مدمنين على الألعاب الالكترونية.

ومما سبق يمكننا أن نقول أن غياب الوالدين أحدهما أو كلاهما لا يسبب الإدمان على الألعاب الالكترونية بل بالعكس، فقد لاحظنا أن وجود كلا الآباء يرافقه نسبة كبيرة من الإدمان على الألعاب الالكترونية وقد يرجع ذلك إلى تدليل الآباء للأبناء وإهمالهم وتركهم على راحتهم وهذا ما ينعكس بالسلب عليهم.

جدول (20) قيمة كاي تربيع (Khi carré):

	القيمة	مستوى الدلالة
كاي تربيع	0.652a	0.419

من خلال النتائج المتحصل عليها نلاحظ أن مستوى الدلالة أكبر من 5% وهو ما يقودنا لقبول النتائج المتحصل عليها (الفرض الصفري) لكون المتغيرين مستقلين.

الجدول (21) يمثل علاقة الدراسة في المؤسسة الخاصة والعمومية مع إدمان اللعب بالألعاب الالكترونية:

هل تدرس في مؤسسة عمومية أو خاصة		هل يدفعك اللعب بالألعاب الالكترونية على التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عليها؟		المجموع
		نعم	لا	
مؤسسة خاصة	التكرار	2	0	02
	النسبة المئوية	%8.69	%0	%8.69
مؤسسة عمومية	التكرار	21	7	28
	النسبة المئوية	%91.31	%100	%91.31
المجموع	التكرار	23	07	30
	النسبة المئوية	%76.66	%23.33	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن عدد التلاميذ الذين يدرسون في المؤسسات الخاصة أقل إدمانا من طلبة المؤسسات العمومية.

من الجدول يمكننا استنتاج أن ادمان الألعاب الالكترونية يعنى منه بكثرة طلبة المؤسسات العمومية.

جدول (22) قيمة كاي تربيع (Khi carré):

	القيمة	مستوى الدلالة
كاي تربيع	0.852a	0.356

من خلال النتائج المتحصل عليها نلاحظ أن مستوى الدلالة أكبر من 5% وهو ما يقودنا لقبول النتائج المتحصل عليها (الفرض الصفري) لكون المتغيرين مستقلين.

خلاصة:

من خلال قيامنا بدراسة استطلاعية والتي قمنا بها على مستوى طلبة الثانوي بالجلفة حاولنا التواصل مع التلاميذ ومحاولة ربط العلاقة بين إدمانهم على الألعاب الالكترونية وبين حياتهم اليومية والمجتمع (الأسرة والأصدقاء).

وقد توصلنا إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية يعاني منه معظم أفراد العينة التي كانت حيز الدراسة.

ويمكن أن تلعب المؤسسة دورا ولو بالقسط القليل من الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية.

في حين أن الحالة العائلية للطلبة محل الدراسة لم يكن لها الدور الفعال في الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية، فقد جاءت النتائج لتؤكد أن معظم أفراد العينة لا يعانون من مشكلة غياب أحد الوالدين (سواء بالطلاق أو الوفاة) غير أن معظمهم في نفس الوقت يعاني من الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

ومن خلال ما سبق وفي ظل النتائج المتحصل عليها ارتأينا تقديم توصيات واقتراحات تدخل في الصالح العام وقد كانت كالآتي:

- محاولة وضع نشاطات بيداغوجية (رياضية- ثقافية) لإخراج هاته الفئة من الشباب مع العالم الافتراضي.

- تنظيم أيام دراسية تخص الشباب تحذر من خطر الألعاب الإلكترونية.

- تنظيم أيام دراسية تخص الآباء لتوعيتهم لأخطار الألعاب الالكترونية.

قائمة المصادر والمراجع:

أ- كتب:

1. ايان هاتشباي وجو موران اليس(2005) الأطفال و التكنولوجيا والثقافة- تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال، ترجمة دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ط01 .
2. توما جورج خوري(1996)الشخصية – مفهومها – سلوكها – وعلاقتها بالتعلم، المؤسسة الجامعة للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت.
3. حيدر محمد الكعبي (2017) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية.
4. عبد الجواد فطاير(دت). الإدمان- انواعه، مراحله، علاجهـا، دار الشروق.
5. عبد الستار ابراهيم(1998) الاكتئاب – اضطراب العصر الحديث فهمه وأساليب علاجه، عالم المعرفة، الكويت.
6. القس صموئيل(دت). القلق – حالة وجدانية تبنى أو تهدم، دار الثقافة، القاهرة، ط1 .
7. محمد عماد الدين اسماعيل (1986) الأطفال مرآة المجتمع- النمو النفسي الاجتماعي للطفل في سنواته التكوينية، عالم المعرفة، الكويت 281-282.
8. مي مجدي(2017/9/3) الألعاب الالكترونية حاجز بين الطفل و اسرته - التكنولوجيا الحديثة تؤثر سلبا على عقول الناشئة ونفسياتهم، جريدة العرب.
9. نيفل بنيت وليز وود- وسو روجرز (2009) التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع.

ب- مجلات:

تقرير دوري يعنى بقضايا الحرب الناعمة (2015) الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم، سلسلة التقارير التحليلية، مركز الحرب الناعمة للدراسات

علي سليمان الصواحة وآخران(2016) علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى اطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين،4(16)

ماجد محمد الزيودي(2015) الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية.

المركز التربوي للبحوث والإنماء(دت). سلامة الاطفال على الأنترنت – دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان، بيروت.

ج- مذكرات:

مريم قويدر(2012/2011) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام و الاتصال – تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3،الجزائر.

ج- مواقع انترنت:

1. عباس سبتي : دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة- نتائج و حلول – دراسة ميدانية بدولة الكويت،
www.minshawi.com/content
2. ما تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على المراهقين،
www.france24.com/ar/20130918
3. موسوعة الإدمان، تعريف الإدمان -http://www.addiction- wiki.com

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة زيان عاشور الجلفة

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس

تخصص علم النفس العيادي

إستبيان

عزيزي الطالب (ة) .....

تقوم الباحثتان بدراسة حول " أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عند المراهقين لدى طلبة المرحلة الثانوية وعلاقته بالعنف المدرسي" – ثانوية الشيخ النعيم النعيمي- كعينة للدراسة

وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الليسانس علم النفس، ولتحقيق أهداف هذه الدراسة قمنا بتوزيع استمارات الدراسة وذلك لإثراءها.

يرجى الإجابة على أسئلة الاستبيان والتعامل معها بكل جدية ومصداقية، علماً بأن المعلومات التي سيتم جمعها، ستستخدم لأغراض البحث العلمي، وستعامل بسرية تامة.

شاكرين لك حسن تعاونك

ضع علامة (×) في الإجابة المناسبة:

1- الجنس :

ذكر ☐ أنثى ☐

2- المستوى الدراسي:

أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ ثالثة ثانوي ☐

3- التخصص:

أدبي ☐ علمي ☐

4- هل أنت يتيم الأب ؟

نعم ☐ لا ☐

5- هل أنت يتيم الأم؟

نعم ☐ لا ☐

6- هل أبويك منفصلين؟

نعم ☐ لا ☐

7- هل لديك إخوة؟

نعم ☐ لا ☐

8- المستوى المعيشي الذي تعيشه:

متدني ☐ متوسط ☐ جيد ☐ جيد جدا ☐

9- هل تحب لعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

10- هل تفضل الألعاب الالكترونية الحربية؟

نعم ☐ لا ☐

11- هل تتأثر عند رؤية الألعاب الدموية ؟

نعم ☐ لا ☐

12- هل تحاول تقليد أبطال الألعاب في الواقع؟

نعم ☐ لا ☐

13- هل تقوم بإدخال الألعاب الإلكترونية إلى المؤسسة؟

نعم ☐ لا ☐

14- تحب اللعب بالألعاب الإلكترونية وتفضلها على اللعب مع زملائك؟

نعم ☐ لا ☐

15- يدفعك اللعب بالألعاب الالكترونية على التعود عليها وعدم القدرة على الاستغناء عنها؟

نعم ☐ لا ☐

16- هل تتنافس مع زملاءك لإنهاء الألعاب؟

نعم ☐ لا ☐

17- هل يحصل جدال بينك وبين زملائك حول الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

18- ما مستوى الإدمان لدى تلاميذ المرحلة الثانوية بولاية الجلفة:

مرتفع ☐ متوسط ☐ منخفض ☐

19- هل أنت متمدرس في مدرسة خاصة أو عمومية ؟

نعم ☐ لا ☐

الملخص:

إن الإدمان على الألعاب الإلكترونية أثر سلبا على حياة أبنائنا. فيدفعنا نحو ضرورة اليقظة وأخذ الحيطة، مما يهدد سلامتهم وأمنهم وصحتهم. وبطبيعة الحال تؤثر بشكل مباشر على تصرفاتهم تجاه زملائهم في المدرسة، ولعل السبيل نحو تحقيق ذلك يكمن في توعية أبنائنا بمخاطرها وبأضرارها التي يمكن أن تنجر عنها نتيجة الانسياق نحوها وتقليدها.

ومن اجل كل ما سبق كانت هاته المذكرة التي حاولنا من خلالها الإلمام بالموضوع.

الكلمات المفتا□ية: الإدمان، المراهق، الألعاب الإلكترونية، توعية.

Résumé :

La dépendance aux jeux électroniques a affecté négativement la vie de nos enfants. Elle nous pousse vers la nécessité d'être vigilant et de prendre des précautions, ce qui menace leur sûreté, leur sécurité et leur santé. Bien sûr, cela affecte directement leur comportement envers leurs camarades de classe à l'école, et peut-être que le moyen d'y parvenir consiste à éduquer nos enfants sur ses dangers et les dommages qui peuvent en résulter en étant attirés vers lui et en l'imitant.
Et pour le bien de tout ce qui précède, ce mémorandum était à travers lequel nous avons essayé de nous familiariser avec le sujet.
Mots clés : addiction, adolescent, jeux électroniques, prise de conscience.

Abstract :

Addiction to electronic games negatively affected the lives of our children. It pushes us towards the need to be vigilant and take precautions, which threatens their safety, security and health. Of course, it directly affects their behavior towards their classmates at school, and perhaps the way to achieve this lies in educating our children about its dangers and the damage that can result from it as a result of being drawn towards it and imitating it.
And for the sake of all of the above, this memorandum was through which we tried to get acquainted with the subject.
Keywords: addiction, adolescent, electronic games, awareness.