وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of higher education and scientific research
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
Echahid Cheikh Larbi Tebessi University- Te ssa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
faculty of humanities and social sciences



قسم علم الاجتماع
تخصص: علم اجتماع الانحراف والجريمة

مذكرة ماستر تحت عنوان

تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية

دراسة ميدانية بمتوسطة محمد بوضياف -تبسة-

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر L.M.D

من إعداد الطلبة:
روميسة بوملتوخة
شيماء براهمي بنت الفاتح

إشراف الأستاذ(ة):
• د. بوزيان خير الدين

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
بلقاسم مزيوة	استاذ تعليم عالي	رئيسا
بوزيان خير الدين	محاضر أ	مشرفا ومقررا
حاتم بن عزوز	محاضر أ	عضوا ممتحنا

CamScanner



CamScanner

شكروعرفان

بسم الله الرحمان الرحيم

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله وتوفيقه أنجزت هذه المذكرة فله الحمد أولا وآخر ظاهرا وباطنا.

نتقدم نحن الطالبتين الطالبة بوملتوخة روميسة والطالبة براهمي شيماء بكل معاني التقدير والامتنان، وبخالص الشكر وعظيم العرفان الى كل من ساهم في إنجاز هذه المذكرة، ووقف الى جانبنا بالدعم والتوجيه.

أخص بالشكر للمشرف الأستاذ الفاضل بوزيان خير الدين على ما قدمه لنا من دعم علمي وملاحظات بناءة كانت حجر الأساس في إتمام هذا العمل.

كما لا يفوتنا أن أتوجه بالشكر إلى أفراد عائلتنا الكرام، الذين كانوا خير سند ومعين فبدون تشجيعهم المتواصل ودعائهم الصادق، لما تمكنا من الوصول الى هذه المرحلة.

وإلى كل من قدم لنا يد المساعدة من قريب أو بعيد،

نقول: جزاكم الله خير الجزاء وجعل ذلك في ميزان حسناتكم.



CamScanner

الإهداء

ما بدانا هذه الرحلة إلا بتيسير الله ورعايته، وما وصلنا الى هذه اللحظة إلا بتوفيقه وفضله كل خطوة في مسيرتنا كانت بتسديده وما تحقق هذا النجاح إلا بعونه. فالحمد لله على توفيقه ونعمة التي أنعم بها علينا في هذه المسيرة التعليمية.

الى أمي الحبيبة...

يامن كنت نبع الحنان الذي لا يجف، وحضنك كان وطني الصغير ورضاك كان الجنة على الأرض، رحلت بصمت لكني أسمع صوت دعائك مازال يهمس في اذني... وكل لحظة صبر مرّت عليّ كنت أنت قوتها الخفيّ.

الى أبي الغالي...

يامن أحمل اسمك بكل فخر وأحيا بذكراك بكل اعتزاز.. الى من غاب عن عيني ولم يغب عن حياتي،

الى أبي، الذي رغم رحيله، ترك لي أثرا من خيره يسندني كلما مالت بي الحياة،

فكنت بحوله بعد الله في غنى عن الناس، رحمك الله بقدر ما زرعت في قلبي من رضا وطمأنينة.

أهدي إليكما هذا العمل المتواضع، قد لا تكونان هنا جسدا لكنني اشعر بكما في كل نجاح وفي كل خطوة أحققها.



اللهم اجعل قبريكما نورا، ومثواكما جنّة، وأعمالكما مقبولة.

الى أخي واختي العزيزين...

أهدي إليكما هذا النجاح لأنكما كنتم روحي حين انكسرت

وكنتما الأمان حين خفت والسند حين تعبت

صبرت كي أكون قدوة تفخران بها..

اللهم احفظهما لي وحقق لهم كل حلم يسكن قلبيهما، اللهم افتح لهم أبواب الخير والتوفيق.

CamScanner

والى زميلتي العزيزة شيماء، رفيقة هذا الإنجاز شكرا لرفقتك الصادقة، ولإخلاصك الذي كان أساس هذا النجاح، لكي مني كل الامتنان والمودة.

لى رفيقات الدرب حفصية، أمل، وئام، لندة....

لأن الصداقة ليست بعدد من حولك، بل بصدق من معك، كنتن النور في ايامي، والسند حين مالت الخطى، والضحكة التي تخفف عن قلبي ثقل الحياة،

شكرا لأنكن كنتم لي أكثر من مجرد صديقات، بل جزءا من الحكاية التي أفتخر بها.

أخيرا لنفسي.... وبعد كل تعب وسهر ومواجهة اكتب لنفسي إهداء يليق بها.

الى تلك التي صبرت، وثابرت وسارت بثقة رغم كل العثرات...

إلي أنان التي لم تستسلم، ورفعت راسها في وجه الظروف، وكتبت فصلا جديدا من الإصرار

أسأل الله أن يبارك في جهدي ويكتب لي في قادم أيامي نجاحا يتلوه نجاح، وفرحا لا تغيب شمسه.

فشكرا لك.... على الصبر، على القوة، وعلى الإيمان بأنك قادرة.... والحمد لله أولا وأخرا.

بوملتوخة روميسة



CamScanner

الإهداء

قل اعملوا سيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنين

إله لا يطيب الليل إلا بشكره ولا يطيب النهار إلا بطاعته ولا تطيب اللحظات إلا

بذكره الله جل جلاله.

وإلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة سيدنا محمد صل الله عليه وسلم.

انتهت الرحلة لم تكن الرحلة قصيرة ولم تكن سهلة ولم يكن الحلم قريبا ومهما طالت

فستمضي بحلوها ومرها وفي اللحظة أكثر فخرا أهدي عملي هذا إلى من رباني

وكافح من أجلي، ولمن أحمل اسمه بكل افتخار، إلى المصباح الذي أنار دربي طاب

بك العمر يا سيد الرجال، وطبت لي عمرا، أرجو من الله أن يمد في عمرك لترى

ثمارا قد حان قطفها..... والدي العزيز

إلى ملاكي في الحياة ومعنى الحب وقرة عيني، وأعز ما أملك، إلى بسمة الحياة

وسر الوجود، إلى من كان دعائها سر نجاحي، وحنانها بلسم جراحي، إلى غاليتي

وجنة قلبي، التر رافقتني وأرشدتني في كل مشاوير حياتي، أمي الغالية حفظها الله.

إلى ضلعي الثابت الذي لا يميل،

إلى من قاسمني رحم الوالدة إلى من رزقت به

سندا، وملاذي الأول والأخير، إلى من ازال من طريقي أشواك الفشل

أخي نجم الدين، أنار الله بصرك وسدد خطاك.

إلى من كان سندي ومصدر إلهامي، شريك النجاح والطموح، أسامة



CamScanner

إلى رفيقة دربي روميسة، إلى من قاسمتني عبء البدايات وحلو النهايات، شكرا لك لأنك دائما هنا ممتنة لرحلتنا معا، وأتمنى لك المزيد من النجاحات.

إلى رفاق الخطوة الأولى والأخيرة إلى كياني وملاذي وبيوت أسراري إلى أصدقاء المواقف ومن كانوا في السنوات العجاف سحابا ممطرا أمل، سناء، نور، ابتهال، إيمان، حفصية، نسرين

إلى زملاء التخصص كل باسمه ومقامه.

إلى صغيرتي وأميرة قلبي جنى أتمنى أن أراها أفضل مني محققة لأحلامها وأمنياتها.

براهمي شيماء



CamScanner



فهرس المحتويات

CamScanner

الفصل الأول: الإطار التصوري والمفاهيمي لموضوع الدراسة	26-05
مقدمة	أ-ج
أولا: الإشكالية	07-06
ثانيا: أسباب اختيار الموضوع	08
ثالثا: أهمية الموضوع	09
رابعا: أهداف الموضوع	09
خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة	14-10
سادسا: الدراسات السابقة	25-15
خلاصة	26
الفصل الثاني: التمثلات الاجتماعية ومخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية	48-27
تمهيد	28
أولا: مدخل للتمثلات الاجتماعية	35-29
1. التطور التاريخي لمفهوم التمثلات الاجتماعية	29
2. خصائص و أبعاد التمثلات الاجتماعية	32-30
3. وظائف وآلية عمل التمثلات الإجتماعية	33-32
4. نظريات التمثلات الاجتماعية	34-33
5. أهمية التمثلات الاجتماعية	35-34
ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية	40-36
1. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية	36
2. خصائص الألعاب الإلكترونية	37
3. أنواع الألعاب الإلكترونية	38-37
4. مجالات الألعاب الإلكترونية	40-38
ثالثا: إدمان الألعاب الإلكترونية ومخاطرها	48-40
1. أعراض الإدمان على الألعاب الإلكترونية	41-40
2. أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية	41
3. مخاطر الألعاب الإلكترونية	44-42

CamScanner

4. نظرية المخاطر	47-45
خلاصة	48
الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية لموضوع الدراسة	57-49
تمهيد	50
أولا: الزيارات الاستطلاعية	51
ثانيا: المنهج المستخدم	52-51
ثالثا: مجالات الدراسة	53-52
رابعا: العينة ومجتمع الدراسة	54-53
خامسا: أدوات جمع البيانات	56-55
خلاصة	57
الفصل الرابع: الدراسة الميدانية	93-58
تمهيد	59
أولا: عرض وتحليل البيانات الميدانية	84-60
ثانيا: استخلاص نتائج الدراسة	86-84
ثالثا: مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة	88-87
رابعا: مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظريات المفسرة للجريمة والإنحراف	92-88
خلاصة	93
خاتمة	95
قائمة المصادروالمراجع	100-97

الملخص

CamScanner



CamScanner

مقدمة:

يعد القرن الواحد والعشرين عصر السرعة والتطور فالإنسان في هذا العصر وصل الى ذروة تطوره مما أدى الى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن احصائها، ومن بين اهم اختراعات هذا العصر الألعاب الالكترونية، التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب ولاقت اقبال الملايين من التلاميذ بصفة خاصة في مختلف بقاع العالم واغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة لتصبح الشغل الشاغل لمراهقي الجيل الثالث التي استطاعت ان تستحوذ على عقولهم واهتماماتهم.

تمثل الألعاب الالكترونية في صورتها الإيجابية أداة ترفيهية وتعليمية تسهم تنمية بعض المهارات الذهنية والحركية لدى مستخدميها، لكنها في المقابل قد تتحول الى مصدر حقيقي عندما يتجاوز استخدامها الحدود المعقولة ليصل الى مرحلة الإدمان.

تكمن خطورة ادمان الألعاب الالكترونية في تأثيراتها السلبية المتعددة على جوانب مختلفة من حياة الفرد، بدءا من صحته النفسية والجسدية، مرورا بعلاقاته الاجتماعية وادائه الأكاديمي، وصولا الى تشكيل هويته وقيمه وسلوكياته، وتظهر هذه المخاطر بشكل أكثر وضوحا لدى فئة المراهقين، وتحديدا تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، نظرا لما تتسم به هذه المرحلة العمرية من خصائص نمائية تجعلهم أكثر قابلية للتأثر بمغريات هذه الألعاب وأكثر عرضة لمخاطر الإدمان عليها.

في هذا السياق، يبرز دور المؤسسات التربوية، وعلى راسها المدرسة كشريك أساسي في مواجهة هذه الظاهرة والحد من اثارها السلبية، من خلال برامج التوعية والوقاية التي تستهدف التلاميذ واولياء امورهم، ويعد أساتذة التعليم المتوسط فاعلين تربويين محوريين في هذه العملية نظرا لتفاعلهم اليومي المباشر مع التلاميذ وقدرتهم على ملاحظة التغيرات السلوكية والأكاديمية التي قد تنجم عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

غير ان فاعلية دور هؤلاء الأساتذة في التعامل مع ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية يرتبط ارتباطا وثيقا بمستوى وعيهم بها وبتمثلاتهم لمخاطرها وهو ما يجعل دراسة هذه التمثلات امرا بالغ الأهمية لفهم طبيعة تصوراتهم ومعتقداتهم حول الظاهرة وتقييم مدى استعدادهم للمساهمة في جهود الوقاية والتدخل.

CamScanner

ان هذه الدراسة تهدف الى فهم مخاطر ودوافع ادمان التلميذ للألعاب الالكترونية بطريقة علمية وذلك بالغوص في العوامل الإنسانية والاجتماعية التي تؤثر على سلوكه الادماني، فالهدف ليس ادانة التلميذ وتوجيه الاتهام له بل تسليط الضوء على التحديات التي يواجهها والظروف التي قد تدفعه الى ادمان الالعاب الالكترونية مع محاولة فهم الإنسانية الداخلية للتلميذ المدمن، فهو انسان فقد اتزانه ولجا للإدمان الالكتروني محاولا استعادة التوازن والتوافق مع الذات، وقد تناولنا هذا الموضوع بالتحليل والمناقشة عبر فصول على النحو الاتي:

الفصل الأول:

يمثل الإطار التصوري والمفاهيمي لموضوع الدراسة، حيث تم التطرق فيه الى السياق العام للإشكالية والتي من خلالها تم طرح تساؤلات الدراسة، مع الإشارة الى دوافع اختيار الموضوع.

الفصل الثاني:

يمثل التمثلات الاجتماعية ومخاطر الألعاب الإلكترونية، والذي ضم:

التمثلات الاجتماعية حيث شمل عدة عناصر منها نشأة وتطور التمثلات الاجتماعية، خصائص، ابعاد، وظائف، اليات، نظريات، اليات واهمية.

الفصل الثالث:

يمثل الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية، حيث تم التطرق فيه الى الزيارات الميدانية، المنهج المستخدم، مجالات الدراسة، العينة ومجتمع الدراسة، أدوات جمع البيانات.

الفصل الرابع:

يمثل عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة، حيث شمل كل من عرض وتحليل البيانات الميدانية، استخلاص النتائج ومناقشتها في ضوء الدراسات السابقة والتراث النظري.

وعند تناول موضوع تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية تبرز جملة من الصعوبات التي واجهتنا ومنها:

CamScanner

1. مواجهة صعوبة في العثور على مراجع علمية حديثة تتناول بشكل مباشر تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لمخاطر ادمان الألعاب الالكترونية حيث تركز معظم المراجع على الابعاد النفسية او التربوية للإدمان الالكتروني، بينما تعد المراجع التي تتناول دمان الألعاب الالكترونية ومخاطرها محدودة جدا.
2. مواجهة عقبات في الحصول على الموافقات الرسمية من المؤسسات التربوية من إدارات المتوسطات للسماح لنا بإجراء الدراسة داخل المدارس حيث زرنا أكثر من متوسطة الحصول على الموافقة
3. رفض بعض الأساتذة المشاركة في الإجابة على دليل المقابلة بسبب ضيق الوقت وضغط العمل وعدم اهتمامهم بموضوع الدراسة ومنهم من لم يكمل معنا الإجابات واتخذوا موقفا غير لائقا ومتكبر رغم الالحاح الكبير منا.
4. عدم فهم الأساتذة ا لبعض الأسئلة بدقة مما أدى الى تباين كبير في الإجابات وتقديم إجابات غير مرتبطة بمحاور البحث
5. عدم التزام الأساتذة بساعات الاستقبال المحددة مما أدى الى صعوبة في تنظيم المواعيد لإجراء المقابلات.

CamScanner

الفصل الأول: الإطار التصوري والمفاهيمي لموضوع الدراسة.

أولا: الإشكالية

ثانيا: سباب اختيار الموضوع.

ثالثا: أهمية الموضوع.

رابعا: أهداف الموضوع.

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة.

سادسا: الدراسات السابقة.

CamScanner

تمهيد:

يعتبر الإطار التصوري والمفاهيمي ذا قيمة علمية من خلاله يتضح لنا الإطار النظري للدراسة لذلك نسعى في هذا الفصل الى وضع إطار محدد نبرز فيه إشكالية الدراسة والتساؤلات المطروحة للدراسة التي هيا القاعدة التي انطلقنا منها في دراسة الموضوع الذي اخترناه كما أبرزنا أهمية وأسباب اختيارنا للموضوع وأيضا أهداف الدراسة ثم تحديد المفاهيم التي تتعلق بالموضوع إضافة الى قيامنا بعرض بعض الدراسات السابقة التي تطرقت الى نفس الموضوع مسبقا بغرض الاستفادة منها من اجل توظيفها في بعض عناصر الدراسة.

CamScanner

أولا: الإشكالية

يشهد عالمنا اليوم ازدهارا في المجال العلمي والتكنولوجي، ويعود الفضل فيه للثورة المعلوماتية التي حققت فترة ملحوظة في مستويات التقدم التقني والعلمي بحيث شملت معظم مناحي الحياة، لاسيما وأنها أصبحت سلعة تباع وتشترى بين الدول والسعي للتنافس على امتلاكها باعتبارها مصدر قوة اقتصادية، سياسية وثقافية، فالعصر الحديث جعلها ضرورة من ضروريات التقدم الإنساني والمحرك الأساسي لها في مختلف المجالات، فقد أفرزت هذه الثورة التي عرفتها المجتمعات ظهور وانتشار الألعاب الإلكترونية والتي تمتاز بالانفتاح والتطور في كل مكان من العالم، ونقلت تجربة اللعب من الواقع الملموس إلى العالم الافتراضي، وتعد ثورة المعلومات التي يعيشها القرن الواحد والعشرون حقبة لم يشهد لها التاريخ البشري على مستوى التفاعل إذ انتقل العالم من زمن اللعب التقليدي الى اللعب الإلكتروني التفاعلي.

يعد عالم الألعاب الإلكترونية جديدا ويختلف في حقيقة الأمر عن العالم الواقعي وحوّله إلى فضاء افتراضي مثير، وقد أدى إلى إحداث تغييرات تكنولوجية مست حياة الناس وطالت جميع جوانبها كما أنه عمل في الوقت نفسه على تغيير واضح وجلي في طبيعة التفاعلات الاجتماعية التي تعوّد عليها المجتمع، حيث أن الإدمان على هذه الألعاب الإلكترونية يمثل تحديا مجتمعيا متناميا يتجاوز حدود الترفيه ليتحول الى نمط سلوكي مضطرب يسيطر على الفرد ويؤثر سلبا على جوانب حياته المختلفة، فالاستخدام المفرط والقهري لهذه الألعاب يولّد حالة من التبعية النفسية المشابهة للإدمان التقليدي، مما دفع منظمة الصحة العالمية الى تصنيفه كاضطراب صحي معترف به نظرا لما يتسم به من أعراض انسحابية وتحمل وفقدان السيطرة، وتكمن خطورة هذه الظاهرة في استهدافها للفئات العمرية الأكثر تأثرا خاصة الأطفال والمراهقين مما يؤثر على تكوينهم النفسي والإجتماعي ويعيق تطورهم الأكاديمي والمهني في مرحلة حرجة من مراحل نموهم.

وفي المجتمع الجزائري، وتحديدا في المرحلة المتوسطة التي تعتبر مرحلة حساسة من النمو النفسي والاجتماعي للتلاميذ، أين تبدأ مظاهر الانغماس في الألعاب الإلكترونية تثير مخاوف وانزعاج الأولياء من الحالة التي وصل اليها أبنائهم المراهقين، ومواجهة صعوبات تعيقهم في التكيف والتأقلم مع مجتمعاتهم، فيدفعهم ذلك الى انتهاج طرق غير سوية في تفاعلهم مع المجتمع الذين يعيشون فيه وتتمثل غالبا في السخرية والتعصب والعدوان.

وباعتبار الأساتذة أكثر الشرائح الاجتماعية احتكاك وقربا من هؤلاء التلاميذ وذلك لطبيعة عملهم التربوي والتعليمي، وما يتيحه لهم هذا القرب اليومي والمباشر من فرص لملاحظة سلوكياتهم وتطوراتها داخل البيئة المدرسية، حيث تسعى هذه الدراسة للتعرف على تمثلات هؤلاء الأساتذة من خلال فهم كيفية ادراكهم لهذه

CamScanner

الظاهرة ووصف المحتوى المتعلق بها والتي بالرغم من تطور التكنولوجيا واستخدام الوسائل التقنية الحديثة وتعرضهم باستمرار لها، فان هذه التمثلات لا يمكن ان تكون محايدة ولا يمكن ان تعود فقط للمعلومات العلمية بل تؤثر أيضا بالهوية الاجتماعية، الثقافية، والنفسية للتلميذ والمجتمع المعني في آن واحد، وفي ضوء تنامي هذه الظاهرة وانتشارها بين التلاميذ يصبح من الضروري فهم كيفية إدراك الأساتذة لها وسبل تعاملهم معها.

من هنا نطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لمخاطر ادمان التلاميذ الألعاب الإلكترونية؟

حيث تجزأت منها مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي كالتالي:

1. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للعوامل المؤدية الى ادمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية؟
2. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن ادمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية؟
3. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لآليات الوقاية من مخاطر إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية في المجتمع؟

ثانيا: دواعي اختيار الموضوع:

إن القيام بأي دراسة علمية منهجية في مجال العلوم الاجتماعية لابد على الباحث ان يختار موضوع بحثه وهذه الخطة تعد من أصعب مراحل البحث والذي لا يكون بمحض الصدفة بل هو ناتج عن دوافع وأسباب جعلته يصب جل اهتمامه عليه وهي كالاتي:

- الرغبة الشخصية في طرق باب هذا الموضوع وتتبع أهم مستجداته.
- الاهتمام الشخصي بفئة تلاميذ المتوسطة على اعتبار هذه الفترة مرحلة مهمة تستدعي الاهتمام والدراسة، لأن شخصية التلميذ في هذه المرحلة مازالت في مرحلة التكوين وتتأثر بمحيطها.
- معرفة الأفكار المثيرة والجذابة في مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية.
- معرفة العوامل المساهمة في إدمان الألعاب الإلكترونية من اجل تفاديها مستقبلا في التربية داخل المجتمع.
- تنامي ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية في الآونة المجتمع الأخيرة.
- التعرف على أبرز الألعاب المفضلة لدى تلاميذ الطور المتوسط.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى.

CamScanner

ثالثا: أهمية الدراسة:

ان دراستنا المطروحة تحت عنوان تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية تكتسي أهمية بالغة حيث انها تلقي الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية كما انها تمكن من تسليط الضوء على سلبيات استخدامها على كل من الجانب النفسي والسلوكي والاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

- تكمن الأهمية العلمية لدراسة تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية في الفهم العميق لتصورات الأساتذة تجاه هذه الظاهرة مما يساهم في بناء قاعدة معرفية يمكن ان تستند إليها الابحاث المستقبلية.
- اما الأهمية التطبيقية فتتجلى في تطوير الأليات الوقائية تهدف الى توعية التلاميذ بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية مما يسهم في خلق بيئة تعليمية آمنة ومحفزة لهذه الفئة.

رابعا: أهداف الدراسة:

تكمن قيمة البحث في الهدف الذي يسعى لتجسيده فمن المنطقي ان يكون وراء كل بحث علمي هدف يسعى الى تحقيقه والوصول اليه، وبما أننا بصدد البحث في مسالة تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لمخاطر إدمان الألعاب الالكترونية فإننا سطرنا أهدافنا الأساسية كما يلي:

- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للعوامل المؤدية الى ادمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن ادمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لآليات التقليل من مخاطر إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية.

CamScanner

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة

تعد مرحلة تحديد المفاهيم أحد الخطوات الهامة في البحوث والدراسات، بحيث ان هذه الدراسة تحتوي على العديد من المصطلحات العلمية التي سيتم تعريفها بصفة علمية دقيقة حتى يتبين المعنى المقصود لكل مصطلح كما يلي:

1. **التمثل الاجتماعي:**

أ. **التمثّل لغة:** في لسان العرب عند ابن منظور التمثل يعني مثل له الشيء، أي صوره كأنه ينظر اليه وامتثله أي تصوره ومثلت له تمثيلا، وتمثيل الشيء سواه وشبهه به وحمل مثله وعلى مثاله ومنه الحديث: رأيت الجنة والنار ممثلتين في قبلة الجدار أي مصورتين ويكون تمثيل الشيء بالشيء تشبيها به. (منظور، دون سنة، صفحة 4132)

وجاء في معجم العلوم الاجتماعية ان التمثلات هي عاكسة للواقع وآدة لتصنيف الأشخاص والسلوكيات والمواضيع، وتلعب دور الوسيط بين ما هو أيديولوجي وما هو تطبيقي مشكلة بذلك معرفة تضبطها قواعد خاصة. (بن ملوكة، 2015/2014، صفحة 19)

ب. **اصطلاحا:** عرف سيرج مسكوفيتشي التمثلات الاجتماعية في مقدمة كتابه التحليل النفسي {صورته وجمهوره1961} على انها شكل خاص من المعرفة ومجموعة من القوانين العلمية المنظمة وهي أحد العمليات النفسية التي بفضلها يستطيع الأفراد جعل الواقع النفسي الاجتماعي مفهوما واضحا. (بن ملوكة، 2015/2014، صفحة 19)

كما يعرفها على انها عمليات مستقلة ترتكز على سيرورتين أساسيتين: السيرورة الإدراكية والحسية والسيرورة التجديدية.

فالسيرورة الحسية تسمح لنا بإدراك وتسجيل الموضوع، اما السيرورة التجديدية فتعمل على إعادة صياغة وتنظيم كل ما هو مدرك (بن ملوكة، 2020، صفحة 16)

حيث يقول موسكوفيتشي: التمثلات تسمح للأفراد بتنظيمهم وتوجههم في المحيط الاجتماعي والمادي والتحكم في المواقف. (يطواف و خلوص، 2022، صفحة 381) ومواقف

CamScanner

ت. **اجرائيا**: هي مجموعة من المعتقدات والأفكار والمواقف المشتركة التي يطورها أفراد المجتمع حول ظاهرة او موضوع معين ويمكن قياسها من خلال استطلاع آراء الأفراد وتحليل محتوى تعبيراتهم اللفظية والسلوكية ورصد تفاعلاتهم مع الظاهرة في المواقف المختلفة وقياس درجة معرفتهم ووعيهم بالموضوع.

1.1. مفاهيم مرتبطة بالتمثل:

أ. **التمثل والرأي**: هو استجابة لفظية واضحة قابلة للقياس والملاحظة اما التمثل فاشمل من الرأي كون أن الرأي خاص بالفرد ولا يعطيه خاصيته لأنه يعتنقه لمدة محدودة فضلا عن قابليته للتغير في حين أن التمثل يتميز بنوع من الثبات ويحمل مميزات الجماعة اما MOSCOVICI يشير الى ان التمثل هو جمع من الآراء.

ب. **التمثل والاعتقاد**: الاعتقاد هو فرضية ثابتة او اقتناع متعلق بالمرجعية الاجتماعية بأهداف الحياة وبالوسائل المقصودة للوصول الى الهدف المبتغى كما هو متعلق أيضا بتصنيف السلوكيات الإنسانية (أحمد و بن عودة، 2023، صفحة 984)

ت. **التمثل والإدراك**: حسب عبد العالي الجسامي الإدراك عملية تمييز المنبهات التي تتأثر بها الحواس الاعتيادية المعروفة، والإدراك هو يتخلل عملية الحواس فيظهر أثره في السلوك وليس مجرد استنساخ ما في البيئة من منبهات وانما هي عملية معقدة يؤديها الدماغ.

في حين نجد التصور هو الوسيط الذي يجمع بين النشاط الإدراكي والفكري كما يقول DWIK: التمثلات تقود الإدراكات التي بدورها تنشئ التصورات وحسب HERZLISH فانه لا يظهر محتوى التمثل كمعنى إدراكي إلا إذا ظهر على المستوى المادي أي ان التمثل يسمح لنا بإدراك المواضيع المحيطة بنا وجعلها في العالم المادي الملموس (أحمد و بن عودة، 2023، صفحة 984)

ث. **التمثل والتفكير**: يعرف التفكير أحيانا بانه سلوك رمزي وذلك لأن التفكير يتناول ما يرمز للأشياء الكائنة في البيئة فيعطيها مدلولاتها الخاصة والرمز هو ما يعوض عن شيء مألوف لدى الانسان في معظم الأحيان، فالتفكير أساسا قدرة عقلية تستخلص من استخدام الأفكار والآراء المتصلة بخبرة الفرد الماضية.

ج. **التمثل والتعليم**: لقد تحدث ميشال جيلي عن التمثلات حيث اعتبرها بمثابة الشريك الحقيقي للعملية التعليمية معتمدا في ذلك على الصورة التي يشكلها المعلمون حول المتعلمين مبرزا إياها بأنها مهنية ما دامت ترتبط بالأهداف والطرائق التي تتبناها المؤسسة التعليمية. (أحمد و بن عودة، 2023، صفحة 984/ 985)

CamScanner

2. مفهوم الأستاذ:

يعرف بأنه الفرد المكلف بتربية التلاميذ في المدارس، او هو ذلك الشخص الذي ينوب عن الجماعة في تربية أبنائهم وتعليمهم وهو موظف من قبل الدولة التي تمثل مصالح الجماعة ويتلقى اجر نظير قيامه بهذه المهمة. (سالمي، 2022، صفحة 546)

اجرائيا: هو ذلك الشخص الملم بالمعرفة والمادة التي يدرسها والملزم بمعرفة كيفية التفاعل والتعامل مع التلاميذ مستخدما في ذلك مهاراته الإدارية والسلوكية من اجل تطوير قدرات التلاميذ وتنشيطهم.

3. مفهوم المرحلة المتوسطة:

مرحلة تعليمية عامة يلتحق بها التلميذ بعد اتمامه الدراسة الابتدائية وهي تسبق المرحلة الثانوية ومدة الدراسة في هذه المرحلة أربعة سنوات دراسية وتدعى هذه المرحلة بالطور الثالث المراهقة المبكرة وتمتد من11 الى14سنة من عمر التلاميذ، يزداد فيها المراهق قوة وفاعلية ويصبح أكثر تحكما في جسمه ويزداد ذكاء ويبدأ المراهق في هذه المرحلة تكوين قيم وتوجهات. (قسيمي و بوجليدة، 2019، صفحة 130)

اجرائيا: هي إحدى المسارات التعليمية التي يمر عبرها التلميذ في رحلته التعليمية التي يخضع فيها الى تكوين متعدد الابعاد يتجزأ على مختلف المراحل التعليمية فتأخذ كل مرحلة من تلك المراحل دورها الخاص من ذلك التكوين.

4. مفهوم المخاطر:

أ. **لغة:** [جمع]: أخطار، مهلكات، مكاره "جابه المخَاطر- تجنَّب مخَاطر الطريق". (المعاصرة، بلا تاريخ)

ب. **اصطلاحا:** هي مستوحاة من المصطلح اللاتيني RESCASSاي RISQUEيدل على الارتفاع في التوازن وحدوث تغيير ما مقارنة مع من كان منتظرا او الانحراف المتوقع، أو هي حادث احتمالي غير مؤكد الوقوع ينطوي على نتائج غير مرغوب بها أو غير محمودة فهي احتمالية ان تكون نتائج التنبؤات خاطئة فاذا كانت هناك احتمالية عالية في ان تكون التنبؤات خاطئة فعند ذلك ستكون درجة المخاطرة عالية أيضا أما إذا كانت الاحتمالية منخفضة فإن درجة المخاطرة ستكون منخفضة أيضا.

هي حالة عدم التأكد المرتبطة بتحقق خسارة مادية او معنوية او التي تلازم الشخص عند اتخاذ قرار ما مما ينتج عنه حالة معينة تتصف بلقلق والتردد وعدم التأكد من نتائج القرارات المتخذة. (معيري، 2024، صفحة 625)

CamScanner

هي احتمال وقوع حدث سيؤثر على عملية تحقيق الأهداف ويتم قياس المخاطر من خلال أثرها واحتماليتها، أو هي: حالة من عدم التأكد او القلق الذي يلازم متخذ القرار نتيجة عدم تأكده من نتيجة قراراته والتي قد ينتج عنها خسائر مادية او معنوية (معيري، 2024، صفحة 625 /626)

ت. **اجرائيا:** هي مختلف الأخطار والجوانب السلبية المحتملة التي قد تواجهها في الحياة اليومية وقد يترتب عنها خسائر مادية ومعنوية.

5. مفهوم الإدمان:

أ. **لغة:** من دمن على الشيء أي لزمه وادمن الشراب او غيره أي ادامه ولم يقلع عنه ويقال أيضا أدمن الامر أي واضب عليه واستمر فيه والادمان مصدر للفعل أدمن

ب. **اصطلاحا:** اضطراب سلوكي يظهر تكرار لعل من الفرد تجعله يتهمك بنشاط معين بغض النظر عن العواقب الضارة بصحة الفرد او حالته العقلية او حياته الاجتماعية (ناصر، 2022، صفحة 444)

يعرف الإدمان في موسوعة علم النفس والتحليل النفسي على أنه:

المداومة على عادة تعاطي مواد مهينة او القيام بنشاط معين لمدة طويلة بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن والاكتئاب.

أما محمد احمد النابلسي فيعرفه على انه مفر وهمي من الواقع المتمثل امام انظارنا اذ انه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان ان يزيله عن طريق الإدمان (موسى و سكاي، 2020، صفحة 310)

ت. **اجرائيا:** انه حالة من التبعية المرضية والتكرارية لسلوك معين او مادة معينة يؤدي الى اضطرابات نفسية وجسدية عند محاولة الامتناع عنه، ويشمل الإدمان الرغبة المتزايدة القهرية في ممارسة ذلك السلوك.

6. الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب الإلكترونية التي تعرض على شاشة التلفاز او على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي او تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (الشحروري، 2008، صفحة 46)

CamScanner

او هي نشاط له قواعد محددة حيث يشترك اللاعبون في قضية او نزاع مصطنع بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي وتسمى اللعبة بانها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية وعادة ما تشتغل على منصات متنوعة كشبكة الانترنيت، الحاسوب التلفاز والأجهزة المحمولة. (هذار و عاشور، 2023، صفحة 118)

اجرائيا: نشاط ذهني الكتروني تفاعلي تتم ممارسته عن طريق وسيلة من وسائل الاعلام الألي سواء كان مثبت على هذه الأجهزة او عبر الانترنيت.

7. ادمان الألعاب الالكترونية:

يعرف **توري** إدمان الألعاب الإلكترونية على: انه حالة من الاستخدام غير المرضي وغير التوافقي يؤدي الى اضطرابات في السلوك ويستدل عليه بعدد من المظاهر كزيادة عدد الساعات أمام الكمبيوتر بشكل يتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية. (بوقرة و مختار، 2023، صفحة 11)

بينما يعرفها **سالين وزيمرمان** على انه: التعاطي المفرط للمادة الالكترونية المتمثلة في الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية والتي تشمل العاب الحاسب والعاب الانترنيت والعاب الفيديو في الهواتف النقالة.

ويعرف **راو وزونغ** ادمان الألعاب الالكترونية على انه: نوع من التبعية السلوكية التي تنطوي على التفاعل بين الإنسان (بوقرة و مختار، 2023، صفحة 11)

اجرائيا: هي حالة من الاستخدام المفرط والمطول للألعاب الالكترونية التي تؤدي الى الاضطرابات النفسية والسلوكية والانفعالية.

او هي ادمان الطفل على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية سواء كانت ألعاب الفيديو او ألعاب الكمبيوتر او ألعاب الانترنيت واستخدامها بشكل مفرط.

7. التلميذ:

أ. **لغة:** من الخدم والاتباع.

ب. **اصطلاحا:** هو المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، وهو الذي من اجله تنشا المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات (عوكي، 2018، صفحة 61)

ت. **اجرائيا:** هو ذلك الفرد الذي يمثل محورا للعملية التعليمية والذي يتلقى علم او معرفة او مهارة ما من المدرس سواء في مرحلة الابتدائية او المتوسطة او الثانوية ليكتسب خبرات ومهارات تعليمية تساعده في مساره الدراسي وحياته المهنية مستقبلا.

CamScanner

سادسا: الدراسات السابقة

هناك العديد من الدراسات السابقة التي تطرقت لموضوع مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها على أسلوب الطفل وتناولته من زاويا مختلفة، وقد تنوعت هذه الدراسات بين الأجنبية والعربية والمحلية، وستعرض هذه الدراسة جملة من الدراسات التي تناولت احد متغيرات الدراسة ادمان الألعاب الالكترونية او مخاطرها او كلاهما معا، والتي تم الاستفادة منها مع الإشارة الى ابرز ملامحها، مع تقديم تعليق عليها يتضمن جوانب الاتفاق والاختلاف وبيان الزاوية العلمية التي تعالجها الدراسة الحالية، ويجدر بنا الى ان الدراسات التي سيتم عرضها جاءت في الفترة الزمنية بين 2008الى2024 وشملت جملة من الأقطار والبلدان مما يشير الى تنوعها الزمني والجغرافي وفيما يلي عرض الأهم هذه الدراسات.

1. الدراسات المحلية:

1.1. الدراسة الأولى: محمد ختاش وحليمة رحالي ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية، دراسة ميدانية لدى عينة من المراهقين المتمدرسين. (ختاش و رحالي ، 2022، صفحة 70/51)

هدفت الدراسة الى التعرف على استخدام وخصوصية الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين {مؤشرات الإدمان} والكشف عن دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية والتعرف على الانعكاسات النفسية والتربوية الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين.

اجابت الدراسة على التساؤلات الأتية:

1. ما مدى استخدام وخصوصية الألعاب الالكترونية لدى المراهقين المتمدرسين؟
2. ماهي دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية أدى المراهقين المتمدرسين؟
3. ماهي الانعكاسات التربوية الألعاب الالكترونية لدى المرهقين المتمدرسين؟

برزت أهمية الدراسة في:

اطلاع التربويين من مدراء، معلمين، مرشدين، تربويين على استخدامات الألعاب الالكترونية واهم الاثار المترتبة عن ممارسة المراهقين الألعاب واهمية المرحلة العمرية والتي تعد فترة حساسة تحتاج لدقة في التعامل وانتشار الألعاب الالكترونية بشكل كبير في المجتمع الجزائري.

CamScanner

اعتمدت الدراسات على المنهج الوصفي الذي يسمح وصف الجوانب المتعلقة بإشكالية الدراسة بالاعتماد على الاستبيان استعمال على متغيرات الدراسة للحالات المستهدفة حيث بلغ اجمالي الحالات 70 تلميذ وتلميذة من المجتمع الأصلي واستغرقت الدراسة شهري جانفي وفيفري 2022.

توصلت الدراسة الى عدة نتائج منها:

- ان اهم وسيلة لممارسة الألعاب الالكترونية هي الهاتف لسهولة الاستخدام وسرعة الاستخدام واستخدامه في أي وقت في أي زمان تليها أجهزة الكمبيوتر ثم مقاهي الانترنيت.
- الألعاب الالكترونية تشغل التلميذ عن الدراسة وعن التركيز داخل الثانوية وفي القسم كما تسبب العديد من المشكلات مع الأساتذة مما يؤدي لضعف التحصيل وتدني العلامات الدراسية إضافة لتأثيراتها الصحية والنفسية والتربوية.
- لا يمكن التخلي عن الألعاب الالكترونية بنسبة61،4 وهو ما يعبر عن ميل للإدمان على هذه الألعاب.

2.1. الدراسة الثانية: خليفي ومزيان محمد الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق والعدوانية دراسة اكلينيكية لحالة واحدة من خلال اختبار روزنفايغ في وهران سنة2019. (خليفي ومزيان، 2019، صفحة 27/18)

هدفت الدراسة الى:

الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية ومحاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدتها والبحث عن اهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول الى تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

الاطلاع على اهم سمات شخصية هؤلاء المراهقين المدمنين على الألعاب الالكترونية من خلال المقابلة الإكلينيكية والاختبار الاسقاطي لروزنفايغ.

اجابت الدراسة على التساؤلات التالية:

1. هل توجد علاقة ما بين التماهي بالمعتدي في اللعبة الالكترونية والسلوك العدواني؟
2. هل توجد علاقة ما بين هاته الألعاب والعدوانية المادية؟
3. هل توجد علاقة ما بين الألعاب الالكترونية والعنف اللفظي؟

تجلت أهمية الدراسة في:

CamScanner

إبراز خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية على الأطفال في جميع البلدان العربية وخاصة المجتمع الجزائري حيث ان 75من سكانهم من فئة الشباب وما تأثير ذلك على صحتهم الجسدية والنفسية ومعرفتنا لأثارها السلبية على سلوكيات الأطفال تساعد في إيجاد الاليات المناسبة للتحكم فيها والتقليل من اضرارها.

تم اعتماد الدراسة على منهج دراسة الحالة للذكور المترددين على قاعات الألعاب الالكترونية بشكل منتظم والاعتماد على المقابلة النصف الموجهة كأداة رئيسية والملاحظة العادية والاختبارات النفسية كأداة ثانوية واستغرقت الدراسة 20يوما.

ومن النتائج المتحصل عليها:

- الأطفال الذين يمارسون العاب الفيديو ذات الطابع العدواني يتميزون بالعدوانية كما يميلون الى القتال البدني بصورة واضحة وهذا يتوافق مع الحجج والملاحظات المقدمة من طرف الأساتذة كما ان هذه الفئة ذات تحصيل دراسي ضعيف وهذا ما يتوافق مع ما انتهى اليه الباحث ويؤكد على علاقة ما بين السلوكيات العدوانية وممارسة الألعاب الالكترونية.

3.1. **الدراسة الثالثة**: احمد فلاق الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات أجريت هذه الدراسة في كلية العلوم السياسية والاعلام أطروحة دكتوراة في علوم الاعلام والاتصال أجريت هذه الدراسة سنة 2008\ 2009. (فلاق، 2008\ 2009).

تتعرض هذه الدراسة الى البحث في العاب الفيديو من حيث مضمونها ومن خلال تحليل مضمون عينة من العاب الفيديو الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال الجزائريون بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحيتي الشكل والمضمون.

حيث انطلق الباحث من تساؤل رئيسي الا وهو:

1. ما مدى تأثير الألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج المسحي سواء تعلق الامر بمسح مضمون العاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائري او مسح جمهور هذه من الأطفال.

CamScanner

اعتمد الباحث على أداة تحليل المضمون من اجل تحليل عينة من الألعاب قرر الباحث اعتماد مبدأ المعاينة من خلال اختيار لعبة كما استخدم أداة ثانية وهي الاستمارة الاستبيانية على أطفال تتراوح أعمارهم بين 9و12سنة.

توصل الباحث في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها ولعل اهم النتائج التي توصل اليها:

- ان الألعاب الفيديو تحوي عوامل جذب واسر اللاعب قد يؤدي الى الإدمان لولا الرقابة الاسرية ولان الطفل في هذه المرحلة برغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما اثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه لذا لا يتوقف عن اللعب عند الخسارة حتى يحقق الفوز.

2. الدراسات العربية:

1.2. الدراسة الأولى: هياء محمد بن عبد الله الخالدي الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، 2023. (محمد عبد الله الخالدي، 2023)

هدفت الدراسة الى:

الكشف عن اثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة وعن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الجنس والكشف عن وجود فروق في عينة البحث لكيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة من متغير الخبرة

اجابت الدراسات على التساؤل الرئيسي ألا وهو: ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة؟

تكمن أهمية الدراسة في:

انه يوجد نظر مخططي السياسات والمسؤولين الالكترونية التعلمية لما لها من أثر كبير في تنمية التحصيل الدراسي ومن ثم توظيفها لخدمة العملية التعلمية.

CamScanner

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لأنه يدرس الواقع كما هو في الطبيعة ويهتم بوصفه شكل دقيق من خلال جمع المعلومات وتصنيفها وتنظيمها والتعبير عنها كميا وكيفيا بالاعتماد على الاستبيان كأداة للبحث بلغ اجمالي الحالات 20 معلمة.

توصلت الدراسة الى عدت نتائج منها:

- لا توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة تغزى لمتغيرة نوع المدرسة.
- توجد فروق بين متوسطات درجات المعلمات على كيفية توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة حسب متغيرات الخبرة.

2.2. الدراسة الثانية: إبراهيم هلال العنزي التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض أجرئت الدراسة بقسم العلوم الاجتماعية، كلية الملك فهد الأمنية المملكة العربية السعودية 2020. (هلال العنزي، 2020، صفحة 502/483)

هدفت الدراسات الى الكشف عن واقع ممارسة الالعاب الالكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة الى ذلك والعمل على رصد اهم الاثار السلبية المترتبة على ادمان الألعاب الالكترونية حيث تعمل على تحقيق عدد من الأهداف الفرعية وهي:

- العمل على كشف الدوافع المؤدية الى ادمان ممارسة تلك الألعاب.
- التعرف على مستوى ممارسة لدى الالعاب الالكترونية لدى الشباب.

حيث قام الباحث بطرح 3تساؤلات رئيسية:

1. ما مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الشباب؟
2. ما الدوافع المؤثرة في ادمان الشباب لممارسة الألعاب الالكترونية؟
3. ما الاثار السلبية الناتجة عن ادمان الألعاب الالكترونية لدى الشباب؟

تكمن أهمية هذه الدراسة في:

أولا: الأهمية النظرية: تمثلت في ان الدراسات التي تناولت هذه الظاهرة في مجال علم الاجتماع كانت محدودة وهو ما يعطي أهمية نظرية لدراسته الحالية

CamScanner

ثانيا: الأهمية التطبيقية: يرى انها تكمن في ان نتائج الدراسة التي قد توفر بيانات أساسية حول واقع ادمان الألعاب الالكترونية والعوامل الدافعة والاثار السلبية، قد تساعد المختصين في المجالات الاجتماعية لتقديم المساعدة الممكنة للتحقق من التداعيات السلبية لهذه الظاهرة.

اعتمد الباحث في دراسته على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة وعلى الاستبيان الالكتروني كأداة لجمع البيانات.

تمثلت العينة في 600 مفردة من طلاب كلتي المرحلتين.

لقد توصلت الدراسة الى العديد من النتائج من أهمها:

- ان هناك حالة ادمان لممارسة هذه الألعاب لدى فئة مرتفعة من الشباب.
- ومن اهم العوامل الدفعة الى ذلك الاثارة والتسويق وحالة العزلة.
- كشفت الدراسة ان هناك العديد من الاثار السلبية الناتجة عن ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية من اهمها الاثار الاجتماعية والاسرية.

3.2. الدراسة الثالثة: سوزان مجيد دارخان الألعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى المرحلة الابتدائية من وجهة نطر المعلمين والمعلمات اجريت هذه الدراسة بجامعة العراقية. (دارخان، 2020)

هدفت هذه الدراسات الى التعرف على الألعاب الالكترونية ودوره في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهت نظر المعلمين والمعلمات.

حيث لخصت مشكلة البحث في السؤال التالي:

1. ما الالعاب الالكترونية في سلوك العنف لدى الطلبة الابتدائي من وجهة نظر المعلمين والمعلمات؟

تجلت أهمية الدراسة في:

دراسة مرحلة الطفولة كونها مرحلة انتقالية ومساعدة للأطفال على معرفة نقاط ضعفهم وقوتهم وتوافقهم مع الضغوط التي يواجهونها وتطوير مهاراتهم في التعامل معها.

التعريف بالعنف وما يسببه من مشاكل خطيرة بسبب انتشاره الكبير والملحوظ.

CamScanner

حيث قامت الباحثة في هذه الدراسة بتعريف بالألعاب الالكترونية والعنف والمفاهيم المتعلقة وتحقيق الأهداف البحث اعتمدت الباحثة في البحث على المنهج الوصفي وقد قامت ببناء استبانة تقيس متغيرات البحث وعرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين لبيان صلاحيتها.

وبعد التحقيق من الخصائص السيكو مترية للأداة طبقت الباحثة الاستبيان على عينة من المعلمات والمعلمين بلغ حجمه 400معلم بعد تطبيق وتحليلها إحصائيا توصلت دراسة الى وجود دور واضح للألعاب الالكترونية في تعزيز قيم العنف لدى طلبة مرحلة الابتدائية 2020 وبناء على هذه النتيجة وقدمت الباحثة مجموعة من التوصيات والمقترحات.

3. الدراسات الأجنبية:

1.3. **الدراسة الأولى: Francisca Maria Garcia,Monica Rodrigez** بعنوان استخدام ألعاب الفيديو لدى المراهقين: مشكلة صحية عامة، نشرت في مجلة ENFERMERIA GLOBAL انطلقت من مشكلة دراسة الازدياد الملحوظ في الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية بين المراهقين واحتمال فقدان السيطرة عليها وظهور سلوكيات إدمانية والتأثيرات السلبية المحتملة على الصحة النفسية والجسدية للمراهقين. (RODRIGUEZ & GARACIA, 2020, p. 575/591)

ولمعالجة هذه المشكلة قامت الباحثتان بصياغة الأسئلة التالية:

1. ما معدل انتشار ادمان العاب الفيديو بين المراهقين؟
2. ما العوامل التي تزيد من خطر الادمان؟
3. ما التأثيرات الصحية للاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية؟

هدفت الدراسة الى:

التعرف على الادبيات العلمية الموجودة حول مشكلة استخدام العاب الفيديو وادمانها على المراهقين.

التعرف على خصائص التوثيق العلمي في إشكالية استخدام العاب الفيديو وادمانها على المراهقين.

تحديد العوامل التنبؤية المرتبطة بالإدمان.

تم اعتماد منهج مراجعة منهجية للأدبيات العلمية وتم تحليل 29مقالة بحثية معظم لدراسات أجريت على مراهقين تتراوح أعمارهم بين 10و19 سنة والتركيز بشكل أساسي على الذكور واستخدمت تقنية المقابلة.

CamScanner

ومن اهم النتائج المتوصل اليها:

- انتشار الإدمان يرتفع بشكل أكبر بين الذكور تتراوح النسب بين الى حسب الدراسة والدولة
- العوامل التنبؤية الرئيسية: الجنس الذكور أكثر عرضة، اللعب متأخرا بعد منتصف الليل، مشاكل اسرية، انخفاض التحصيل الدراسي، مشاكل نفسية كالقلق والاكتئاب.
- الاثار الصحية: اضطرابات النوم والاكل، زيادة خطر السمنة، تغيرات فيزيولوجية في الجهاز العصبي.

2.3. الدراسة الثانية: Hani Morgan ,Guang Lealee بعنوان فهم انجذاب الأطفال نحو الألعاب الرقمية والوقاية من إدمانهم عليها، انطلقت من مشكلة دراسة الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال الكوريين والتأثيرات السلبية للإدمان على الألعاب الإلكترونية. (LEA LEE & MORGAN, 2018, p. 1/7)

تم صياغة الإشكالية في التساؤلات الأتية:

1. ما أسباب جاذبية الألعاب الإلكترونية للأطفال.
2. كيف يمكن الوقاية من ادمان الألعاب الإلكترونية.

هدفت الدراسة إلى:

التعرف على مخاوف الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال الكوريين.

التمييز بين ادمان الأنترنيت وإدمان ألعاب الكمبيوتر.

توضيح العواقب الخطيرة للإدمان.

- تم اعتماد منهج وصفي تحليلي اعتمدت على تقنية تقارير الوكالة الوطنية لمجتمع المعلومات الكورية ومسح لمعدلات ادمان الأنترنيت والألعاب الإلكترونية.
- ومن أهم النتائج المتوصل اليها:

معدلات الإدمان: حسب الفئات العمرية من14 تلاميذ المدارس الابتدائية 12 طلاب المدارس المتوسطة 10طلاب المدراس الثانوية.

العوامل المساهمة في الإدمان: الضغط الأكاديمي العالي، عدم وجود دعم أسري كاف، مشاكل نفسية كالاكتئاب والقلق، الرغبة في الهروب من الواقع.

CamScanner

الآثار السلبية: العزلة الاجتماعية، انخفاض الثقة بالنفس، مشاكل صحية محتملة: التأثير السلبي على الأداء الدراسي.

3.3. الدراسة الثالثة: King Daniel L ; Delfabbro Paul بعنوان فهم ومساعدة اللاعبين المفرطين في العاب الفيديو، منظور علم النفس المجتمعي أجريت الدراسة في جامعة اديلاند. (King & Delfabbro, 2009, p. 62/74)

اهداف الدراسة:

- تحديد العوامل النفسية والاجتماعية التي تؤدي الى اللعب المفرط.
- دراسة تأثيرات اللعب المفرط على حياة اللاعبين اليومية.
- تقديم استراتيجيات لمعالجة هذه الظاهرة.

استخدم الباحثين المقابلات الجامعية شبه المنظمة.

شملت عينة الدراسة 38 مفردة منهم 23مراهقا 15بالغا تراوحت اعمار افراد العينة بين16و30عاما.

نتائج الدراسة:

- الإحساس بالتمكين والسيطرة: يشعر اللاعبون بتمكين نفسي عند تحقيق السيطرة على اللعبة والحصول على اعتراف من اللاعبين الاخرين.
- يعتبر تحقيق الإنجازات داخل اللعبة حاضرا قويا للمواصلة اللعب
- الدعم الاجتماعي: توفر الألعاب شبكة اجتماعية افتراضية بين اللاعبين.
- نظام المكافآت: تؤثر أنظمة المكافآت المتغيرة في الألعاب على دافعية اللاعبين مما يدفعهم للاستمرار في اللعب حتى في غياب المتعة.

عواقب التداعيات السلبية: توصل الباحثين الى ان اللعب المفرط يؤدي الى اهمال العلاقات الاجتماعية وتدهور الأداء الأكاديمي والمهني واضطرابات في النوم.

1. التعقيب على الدراسات السابقة:

1.4. الدراسات العربية:

CamScanner

تنوعت اهداف الدراسات السابقة التي تم التطرق اليها بتنوع تناولها لظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية فتتفق العديد منها حول هدف مشترك وهو الكشف عن عوامل ادمان الألعاب الالكترونية والتداعيات السلبية على الشباب وطلبة المرحلة الابتدائية ومثال على ذلك الدراسة التي قامت بها الباحثة سوزان مجيد دارخان والباحث إبراهيم هلال العنزي سنة 2020

وهدف بعضها الاخر الى التعرف عن أثر الألعاب الالكترونية التحصيل الدراسي من وجهة نظر معلمات الروضة كدراسة الباحثة هياء محمد عبد الله سنة 2024.

استخدمت كل من الدراسات السابقة ادة رئيسية في جمع البيانات على الاستبيان كأداة رئيسية للبحث والتي حاولا من خلالها التعرف على جميع متغيرات الدراسة.

2.4. الدراسات المحلية:

تتشابه هذه الدراسات مع الدراسات السابقة في انها تناولت موضوع ادمان الألعاب الالكترونية فتتفق العديد منها حول هدف مشترك وهو التعرف على استخدام وخصوصية الألعاب الالكترونية ومعرفة مكانة العاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية وانعكاساتها التربوية والنفسية مثل دراسة الباحثين محمد خناس وحليمة رحالي ودراسة الباحث احمد فلاق سنة2009 2008.

وهدف بعضها الاخر الى الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية ومحاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدتها والبحث عن اهم أسباب تفاقمها وأثره على السلوك للوصول الى تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها كدراسة الباحث خليفي ومزيان محمد.

اعتمدت الباحثين محمد خناس وحليمة رحالي على الاستبيان والباحث احمد فلاق على تحليل أسلوب المضمون والباحث خليفي ومزيان محمد على المقابلة النصف الموجهة كأداة رئيسية والملاحظة العيادية والاختبارات النفسية كأداة ثانوية.

3.4. الدراسات الأجنبية:

تنوعت اهداف الدراسات السابقة التي تم التطرق اليها بتنوع زاويا تناولها لظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية وفهم جاذبيتها لدى المراهقين وتوضيح العواقب الخطيرة للإدمان التي تم التطرق اليها في دراسة مونيكا رودريغز

CamScanner

وفرانسيسكا ماريا كما تطرقت دراسة دانييل ال كينغ لمعرفة العوامل المؤدية لإدمان الألعاب الإلكترونية حيث استخدموا تقنية المقابلة كأداة رئيسية.

4.4. جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

باعتبار ان البحث العلمي تراكمي فلا شك فيه ان الدراسة الحالية استفادت كثيرا مما سبقها من الدراسات حول موضوع البحث حيث حاولت ان توظف الكثير من المجهود السابق للوصول الى تشخيص دقيق للمشكلة البحثية، ومن جملة الاستفادة العلمية من الدراسات السابقة ما يلي:

1. استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في ضبط موضوع البحث وبناء الإشكالية.
2. استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في اختيار المنهج الملائم وبناء أداة الدراسة.
3. استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في طرح التساؤلات.

5.4. الفجوة العلمية التي تعالجها الدراسة الحالية:

من خلال عرض اهم أوجه الاتفاق والاختلاف بين الدراسات السابقة التي تم تناولها سلفا، نشير أن الدراسة الحالية تتفق مع الدراسات السابقة في عدة جوانب أساسية تتعلق حتما بإدمان التلميذ للألعاب الالكترونية الا انها تختلف عنها في جوانب قليلة وهي:

تعد الدراسة الحالية متميزة في تناولها مخاطر ادمان التلميذ للألعاب الالكترونية من هذا المنظور الا وهو التمثل مع فئة لصيقة بطبيعة الموضوع وأكثر دراية به للتعمق أكثر وفهمه، مع ان هذه الدراسة غطت جميع المتغيرات على الدراسات الأخرى خاصة المخاطر وانه لم يصادف لاي دراسة ربطت بين تمثلات أساتذة التعليم المتوسط وادمان التلميذ للألعاب الالكترونية.

لم تتطرق الدراسات السابقة إلى الإجراءات الوقائية التربوية المتعلقة بالحد من مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية، مما يشكل فجوة معرفية سعت الدراسة الحالية إلى معالجتها من خلال استكشاف تمثلات أساتذة التعليم المتوسط حول هذه الظاهرة وهذا في حدود اطلاعنا.

CamScanner

خلاصة الفصل

لقد كان هذا الفصل عبارة عن البناء النظري للدراسة الذي يعد كتمهيد للفصول المتبقية للدراسة ليفتح المجال للبحث حول مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية ومما سبق ذكره يمكن القول ان تحديد إشكالية الدراسة تعتبر بمثابة الركن الأساسي في البحث العلمي كما او ضحنا أسباب الدراسة أهدافها واهميتها التي نريد بلوغها من خلال دراستنا هذه وسعينا الى تحديد وضبط المفاهيم الأساسية من ثلاث جوانب من الناحية اللغوية والاصطلاحية والاجرائية كما تطرقنا الى بعض الدراسات السابقة التي أجرينا تعقيب عليها لأجل ابراز قيمة الموضوع واهميته .

CamScanner

الفصل الثاني: التمثلات الاجتماعية ومخاطر الألعاب الإلكترونية.

أولا: مدخل للتمثلات الاجتماعية

1. التطور التاريخي لمفهوم التمثلات الإجتماعية
2. خصائص و ابعاد التمثلات الإجتماعية
3. وظائف وآلية عمل التمثلات الإجتماعية
4. نظريات التمثلات الإجتماعية
5. اهمية التمثلات الإجتماعية

ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية

1. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية
2. خصائص الألعاب الإلكترونية
3. أنواع الألعاب الإلكترونية
4. مجالات الألعاب الإلكترونية

ثالثا: ادمان الألعاب الإلكترونية ومخاطرها

1. أعراض الإدمان على الألعاب الإلكترونية
2. أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية
3. مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية
4. نظرية المخاطر

CamScanner

تمهيد:

التكنولوجيا سيف ذو حدين, نعمة ونقمة ولقد سمع الكثيرون منا هذه الجملة مرة وحدة على الأقل في حياتهم ومع ذلك يرى الكثيرون من الناس الخير في التكنولوجيا أكثر بكثير مما يرون فيها من سوء وشر خاصة لدى الأطفال الذين لا يعرفون مدى سلبياتها فيما تقدمه لهم من ألعاب ولفترة وجيزة يبدأ الإدمان من جرعة بسيطة حين يتعرف الطفل في سن مبكر على هذه الألعاب ثم يتطور الأمر ويبدأ في قضاء المزيد والمزيد من الوقت منغمسا فيها حتى يصل الأمر في نهاية المطاف الى نقطة مفرطة فيهمل دراسته بل وحتى قطع العلاقات مع عائلاتهم تماما وحبس انفسهم في غرفهم ليبقوا وحيدين مع ألعابهم والتمثلات الإجتماعية لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية تلعب دورا حيويا في تشكيل المواقف الإجتماعية والسياسات العامة ومن هنا سيتم التعرف على التمثلات ومخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية بصفة أدق.

CamScanner

أولا: مدخل للتمثلات الإجتماعية

لقد تطرقنا في هذا المبحث الى التطور التاريخي لمفهوم التمثلات الإجتماعية وخصائصها ووظائفها، ابعادها آلية عملها ثم نظرياتها وأهميتها.

1. التطورالتاريخي لمفهوم التمثلات الاجتماعية:

التمثلات الاجتماعية مفهوم قديم جدا وأول من اهتم به هم الفلاسفة عندما طرحوا تساؤلات عن العلاقات الموجودة بين المواضيع والأفراد ويعتبر كانط من بين هؤلاء الفلاسفة الذين أشاروا إلى دور الوسائط والتفاعل بين الفرد والمجتمع ومواضيع المعرفة، فالمعرفة الحسية هي عمل بنائي بحيث أن البنائية صفة تطلق على كل النظريات والتصورات التي تنطلق في تفسيرها للتعلم من مبدأ التفاعل بين الذات والمحيط من خلال العلاقة التبادلية بين الذات العارفة وموضوع المعرفة.

ليظهر بعد ذلك مفهوم التمثلات الاجتماعية في علم الاجتماع من طرف ايميل دور كايم مركزا على دور المجتمع كموضوع أساسي لتفسير ما يجري داخله بمهارة أكاديمية واضحة في كتابه أشكال الحياة الدينية 1895 موضحا أن الفكر المنطقي هو من إبداع المجتمع وليس صفة طبيعية للفرد.

بعد مرحلة الكمون التي عرفها المفهوم ظهر من جديد سنة 1950 من خلال دراسة سيرج موسكوفيشي للتمثلات الإجتماعية لموضوع التحليل النفسي عضو من التمثلات الجماعية بتحديد الآليات النفسية التي تنتج وتصوغ المادة التمثيلية واظهر في دراسته أن تمثلات المجتمع الفرنسي للتحليل النفسي اصبحت آلية أو وظيفة في صياغة وتوجيه السلوكيات وأن دراسة التمثلات الإجتماعية تدفعنا إلى الخوض غمار الصراعات الثقافية والممارسات المهمة.

فدراسة موسكوفيشي توصلت إلى فكرة أن النظرية العلمية الجديدة انتشرت في الثقافة الفرنسية وتكرست مع الأحداث اليومية وقد غيرت من نظرة المجتمع إلى ذواتهم وإلى المحيط الذي يعيشون فيه. (بن ملوكة، 2024، صفحة 21)

CamScanner

2. خصائص و ابعاد التمثلات الاجتماعية:

1.2. خصائص التمثلات الاجتماعية

يرى موسكوفيشي أن التمثلات الإجتماعية كشكل من أشكال المعرفة الإجتماعية تعني في المقام الأول الطريقة التي نفهم بها نحن الفاعلون الإجتماعيون مظاهر الحياة المادية ومعطيات محيطنا والأخبار الشائعة والأشخاص الذين ينتمون إلى محيطنا القريبون والبعيدون فالتمثلات الإجتماعية تعتبر شكلا من أشكال المعرفة الخاصة بالمجتمع ، انها نظام معرفي وتنظيم نفسي كما تعتبر بمثابة جسر بينما هو فردي وما هو جماعيا تسمح للأفراد والجماعات بالتفاهم بواسطة الاتصال والذي يدخل في بنية ديناميكية المعرفة ومن هنا يمكن تحديد خمس خصائص اساسية للتمثلات الإجتماعية كما حددها موسكوفيشي : (بوديار و العرباوي، 2023، صفحة 65)

1.1.2. الطابع الرمزي الدلالي:

فلتمثل الإجتماعي وجهان، أحدهما شكلي وأخر رمزي وقد شبه موسكوفيشي ذلك بوجهي الورقة فلكل شكل دلالة خاصة به ولكل دلالة شكل خاص بها.

2.1.2. عملية إدراكية وفكرية ذات طابع تصوري:

هنا كعملية تتم بين كل من العملية الإدراكية ذات الطابع الحسي، والعملية الفكرية ذات الطابع التجريدي المحض، ويعد التمثل عملية ثالثة لها خاصية ازدواجية إدراكية وفكرية فتمثل شيء ما هو إعادة إحضار هذا الشيء للوعي مرة أخرى رغم غيابه أو عدم وجود في المجال المادي حيث أن كلمة التمثل هنا لا تعني إعادة إنتاج الحقيقة بكل بساطة بل تدل على الخيال الإجتماعي والفردي.

3.1.2. الإرتباط بموضوع ما:

ذلك أنه لا يوجد تمثل دون موضوع والموضوع بإمكانه أن يكون ذو طبيعة مجردة مثل: الجنون، الإتصال ... إلخ أو يكون خاصا بنوع من الأشخاص مثل: الأساتذة، المحافظين..... (بوديار و العرباوي، 2023، صفحة 65)

CamScanner

4.1.2. الطابع البنائي:

وهذا ما يميز التمثلات عن العمليات النفسية الأخرى، فهو ليس عملية تكرار او إعادة صورة للذهن، ولكنه عملية بناء عقلي أي تركيب يقوم به من خلال العمليات الإدراكية والفكرية فعندما يتدخل موضوعا خارجيا على مستوى ذاتي يقوم بربطه مع مواضيع موجودة مسبقا على مستوى الدائرة الفكرية إذ ينتزع منه بعض الخصائص ويضيف إليه البعض منها، فالتمثل شيء غائب يضاف إليه شيء حاضر مما يؤدي إلى التغير.

5.1.2. طابع الإستقلالية والإبداع:

حيث ان التمثلات تتدفق في شكل سلوكيات وعادات أي من خلال التمثلات تنتج سلوكيات فردية واجتماعية تتجسد في شكل قيم اجتماعية. (بوديار و العرباوي، 2023، صفحة 65)

2.2. ابعاد التمثلات الاجتماعية:

يركز serge moscovici على وجود ثلاث ابعاد رئيسية للتمثلات وهي:

المعلومة والموقف وحقل التمثل:

- المعلومة: مجموعة من المعلومات المكتسبة حول موضوع معين انطلاقا من تجارب الفرد الشخصية أو عن طريق الاحتكاك بالآخرين، والمعلومات هي العناصر الأساسية للتمثل، فالفرد يبني واقعه من خلال كمية ونوعية من المعلومات ومدى تنظيمها.
- الموقف: هو الاتجاه العام الإيجابي او السلبي نحو الموضوع، حيث يحتم ظهور التمثل الاجتماعي حول الموضوع حاجة الجماعة لاستخدامه في توحيد الاتجاهات بين افرادها من جهة والدفاع عن مواقفها من جهة أخرى. (عودة و ميلود، 2022، صفحة 990)
- حقل التمثل: يقول moscovici "هناك حقل تصوري أينما توجد وحدة مرتبة من العناصر، كما يعبر عنه بمجموعة من الآراء المنظمة" والمقصود به هو اختيار أوجه أو جوانب من الموضوع وإبرازها مع اغفال جوانب أخرى وهو ما يعبر عنه بفكرة تنظيم المحتوى على شكل وحدة هرمية للعناصر المكونة للموضوع. (عودة و ميلود، 2022، صفحة 991)
- اما Kaes حدد 3 ابعاد للتصور في سياقها النفسي والاجتماعي والثقافي الذي تظهر وتتطور فيه:

CamScanner

- البعد الأول: التمثل هو عملية بناء الواقع من قبل الفرد وهو نشاط نفسي باعتباره يقوم الإدراكات المتكررة في تكوين جملة من المعلومات للموضوع.
- البعد الثاني: التمثل هو نتاج ثقافي وتعبير تاريخي ظاهر معبر عنه اجتماعيا.
- البعد الثالث: التمثل كعلاقة اجتماعية للفرد مع عنصر من المحيط الثقافي. (عودة و ميلود، 2022، صفحة 992)

3. وظائفها وآلية عمل التمثلات الإجتماعية

1.3 وظائف التمثلات الإجتماعية

ان التمثلات الإجتماعية بوصفها نماذج تفسيرية تتوسط العلاقات بين مختلف الأشياء في البنية سواء كانت ممارسات معرفية أو علاقات بين أفراد أو جماعات لذا هي تلعب أدوارا أساسية من خلال تلك العمليات وقد حدد أبريك اربعة وظائف أساسية للتمثلات الإجتماعية وهي:

1.1.3. الوظيفة المعرفية:

التمثلات الإجتماعية هي صورة الواقع كما يدركه العقل ولذا فهي تسمح بفهم الواقع وتفسيره واستيعابه وذلك بإدماجه في قالب منسجم مع القيم والمعتقدات والأفكار والآراء التي يؤمن بها الفرد.

2.1.3. وظيفة الهوية:

إن الهويات عموما محددة بمجموعة من التمثلات التي تتبناها الجماعات أو المجتمعات حول نفسها، لذا فالتمثلات الإجتماعية تساهم في الحفاظ على خصوصيات الجماعات وتمايزها، كما تساهم في عمليات المقارنة والتصنيف وتساعد الأفراد على تمركزهم داخل الحقل الإجتماعي وهي تسمح بإعداد هوية اجتماعية وشخصية متوافقة مع أنظمة المعايير والقيم المحددة تاريخيا واجتماعيا. (بوديار و العرباوي، 2023، صفحة 66)

3.1.3. وظيفة تبرير التمايز الإجتماعي:

تقوم التمثلات الإجتماعية بتبرير السلوكيات التي يقوم بها الفرد، فهي تلعب دورا في تحديد سلوكنا قبل القيام به ونبرره بعد ذلك فهي إذن تسمح بشرح المواقف في وضعيات مختلفة، وهذه الوظيفة في غاية الأهمية

CamScanner

كما انها تبرر اتجاهاتنا نحو الجماعات الأخرى وهي بذلك تعكس القواعد الأساسية الناجمة عن وضعية الفرد وتعطي معنى ودلالة لأفعاله.

4.1.3. وظيفة توجيه السلوكيات والممارسات:

ان التمثلات الإجتماعية تملك القدرة على تحديد العلاقة التي تربط الفرد بالمجتمع ما يمكنها من توجيه السلوك والممارسات داخل حقل الاجتماعي. (بوديار و العرباوي، 2023، صفحة 66)

2.3 . آلية عمل التمثلات الإجتماعية (سيرورة تشكل التمثلات الإجتماعية) :

1.2.3. التجسيد أو التوضيح:

هي عملية تحويل الأفكار أو المفاهيم المجردة إلى كيانات محددة وملموسة، مما يسهل فهمها وربطها وتذكرها لتساعد في تبسيط الأفكار المعقدة أو غير المألوفة من خلال منحها شكلا أو صورة معينة يمكن للأشخاص فهمها بسهولة فغالبا ما ينطوي التجسيد على إنشاء تمثلات رمزية أو استعارات أو صور تعبر عن جوهر المفهوم. (بوضياف و مغزاني، 2023، صفحة 51)

2.2.3. الترسيخ:

الترسيخ هو عملية مكملة لعملية التجسيد أو التوضيح فإذا كانت هذه الأخيرة عبارة عن امتصاص فائض المعاني الخاصة بالموضوع الجديد من اجل تجسيده في شكل صورة ذهنية مبسطة، فإن الترسيخ حسب سيرج موسكوفيشي: يعمل على تجذير الموضوع في المجال أو المساحة الإجتماعية من أجل جعله ضمن الإستعمال اليومي، فالترسيخ إذن يسمح بالاستعمال الملموس والوظيفي للموضوع محل التمثل. (بوضياف و مغزاني، 2023، صفحة 52)

5. النظريات المفسرة للتمثلات الاجتماعية:

1.4. النظرية الكلاسيكية: Moscovici.S 1976

موسكوفيشي تصور التمثلات الإجتماعية في النظرية الكلاسيكية كعملية ديناميكية تعمل على تفسير وإعادة تشكيل الواقع الذي يعكس جملة المحاور والمبادئ والنشاطات معينة ويذكر الباحث "موسكوفيشي" ان التمثلات تحدد مجالات الإتصال الممكنة والقيم والأفكار الموجودة والمشتركة بين الأفراد الجماعات وتنظم بذلك السلوكيات المرغوبة والمقبولة.

CamScanner

تركز هذه العملية العقلية على سيرورتين متكاملتين يتعلق الأمر هنا بالموضوعية والتثبيت، حيث يكون التمثل اجتماعي وإجرائي يجب أن تكون هناك تركيبتين أساسيتين تتحكم في انسجام وتنظيم التصور هي الموضوعية والتثبيت. (ريم، 2020، صفحة 31)

- الموضوعية: هي سيرورة تعمل على الأخذ بعين الاعتبار الطريقة التي ينتقي بها الفرد المعلومات من محيطه الإجتماعي وبمعنى أخر يقوم الفرد بتفضيل بعض المعلومات عن الاخرى ثم يفصلها عن محتواها الإجتماعي العام ثم يقوم بإعادة ترتيبها فيعض العناصر لها دور مهم عن عناصر اخرى التي سبق وجودها.

الموضوعية تجعل كل ما هو مجرد ملموس وتحويل مفهومه إلى صورة ونواة، هذه السيرورة تجعل بعض المواضيع التي يصعب فهمها سهلة الولوج إلى الوعي. (ريم، 2020، صفحة 32)

- سيرورة التثبيت: هذا النظام العقلي يسمح بإضافة شيء معين غير مألوف والذي يسبب للفرد مشاكل داخل حقل الفئات الخاص بنظامه العقلي ويسمح التثبيت للفرد بمواجهة هذا الشيء الجديد مع ما يعتبره مكون او عضو نوعي لفئة مألوفة لديه، تعمل على إدخال عنصر معرفي جديد فيئ أكثر ألفة لدى الفرد، "التثبيت هو إدراج موضوع جديد داخل إطار مرجعي معروف حتى نتمكن من ترجمته". (ريم، 2020، صفحة 32)

2.4. نظرية النواة المركزية Flament Moliner Abric

نظرية النواة المركزية لجان كلود أبريك تقترح أن التمثلات الإجتماعية منتظمة حول نواة مركزية والتي تتكون من عدد محدود من العناصر الأساسية التي يتقاسمها معظم اعضاء مجموعة اجتماعية معينة ،وتتكون هذه النواة المركزية من العناصر الأكثر بروزا وشحنا عاطفيا للتمثل الإجتماعي ،وتعمل كنقطة مرجعية لأعضاء المجموعة وهي الجزء الأكثر مقاومة للتغير والذي يوفر إحساسا بالاستمرارية و الاستقرار للمجموعة ،ويلف هذه النواة المركزية نظام محيطي أكثر مرونة وقابلية للتغيير ويتكون هذا النظام المحيطي من عناصر أقل شحنا عاطفيا وأقل مركزية لهوية المجموعة ولها القدرة على التكيف مع الظروف المتغيرة أو المعلومات الجديدة. (بوضياف و مغزاني، 2023، صفحة 46)

6. أهمية التمثلات الاجتماعية:

- تقديم تفسيرات مختلفة حول جوانب مهمة من حياة الأفراد.

CamScanner

- ترشدنا التمثلات الإجتماعية لما يجب فعله وتلزمنا بالتقيد بالمعايير الإجتماعية والسياق الثقافي.
- تحقيق حياة نفسية سليمة.
- تفادي التوتر الذي قد يصيب الأفراد.
- تمثل العالم الذي يحيط بنا في شكل صورة ذهنية هو دليل على اننا نتمتع بصحة نفسية جيدة. (صدقاوي، 2023، صفحة 33)
- كما ان التمثلات تستمد أهميتها من هذا الموقع التي تتوسط فيه بين ما هو نفسي وبين ما هو اجتماعي، كما تستمد اهميتها من لارتباطها الشديد بالمعيش اليومي للفرد والجماعة على حد سواء ملازمة لنا من لحظة الولادة إلى لحظات الموت انها تمثل تجاربنا في الحياة والصور التي نحملها عن عالمنا الذي نشأنا فيه صور احتفظنا بها ورسخت وتشكلت معها شخصيتنا وكانت حاضرة في مواقفنا تدفعنا أو تصدنا وتملي علينا ما يجب فعله وأخرى زالت ولم يعد لها أثر في حياتنا ولم تستطع الصمود أمام تمثلات جديدة أكثر رسوخا كل هذا نتيجة الاحتكاك بالعالم من حولنا من تنشئة اجتماعية داخل الأسرة أو في المدرسة ومن كل شيء يمكنه أن يؤثر في تصوراتنا وسلوكياتنا واتجاهاتنا. (بلعالية، 2021، صفحة 545)

CamScanner

ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية

لقد حولنا في هذا المبحث التعرف على نشأة وتطور هذه الألعاب كما وضحنا أهم الخصائص التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية، والتطرق الى انواعها وفي الأخير ابراز مجالات الألعاب الإلكترونية.

1. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

يعود تاريخ ألعاب الفيديو الى 1947/1948، حينما حصل البروفيسور الأمريكي توماس جولد سميث على براءة اختراع أول جهاز فيديو في التاريخ وهو ما سماه: أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية، وفي عام 1951م ظهر جهاز نيمرود وهي لعبة الكترونية من تطوير بريطاني تتكون اللعبة من لاعبين، وهي لعبة استراتيجية مقتبسة من لعبة تاريخية صينية، وفي عام 1952 قام السيد ألكسندر دوغلاس بتطوير أول لعبة صح وخطاء ب X O ،ولقيت رواجا كبيرا كونها أول لعبة تكون أنت ضد الكومبيوتر.

وفي عام 1958م تم تطوير أول لعبة تنس وهي Tennis for two وكان مطورها هو William Higinbotham وتم إصدارها في 1958م. (الباسط، 2015، صفحة 743)

وفي مطلع الستينيات استطاع الأنسان البشري اقتحام عصر جديد من الفيديو جيمز من خلال لعبة SpaceWar أو ما يطلق عليها حرب الفضاء، وذلك حينما جلس الأمريكي ستيفن راسيل في القاعة المعتمة للسينما يشاهد أسماء المشاركين في انتاج فيلم هوليود الذي حقق ضجة كبيرة، والذي يعتمد على الرسوم المتحركة المصممة بواسطة الكومبيوتر. في ذلك الوقت تذكر راسيل تصميم مشاهد خيالية باستخدام الكمبيوتر متطور يمكن ان يتم تصويرها وكتابتها وتجربتها ومن ثم تغليفها للتوزيع في أشهر قليلة، وكل ذلك في وقت يسير لمجموعة صغيرة من الأصدقاء. (الباسط، 2015، صفحة 744)

تحديد كان ذلك في عام 1961 عندما كانت نتائج هذه التقنية تعرض على شاشة كومبيوتر في معهد ماساشوسيتس للتقنية في أمريكا، وكان العرض يمثل سفينتين فضائيتين تدخلان في معركة قوية اثناء دورانهما حول شمس وهمية، وسميت هذه المعركة "سبيس وور"، وقد قام بتصميم هذه المشاهد مجموعة صغيرة من مبرمجي الكومبيوتر الرواد في معهد ماساشوسيتس للتقنية في الولايات المتحدة الأمريكية البرمجة بقيادة الأمريكي ستيفن راسل Stephen Russell وكان اطلاقها فعليا في عام 1962 كأول لعبة فيديو في العالم للترفيه، وهكذا تم انشا شركات متخصصة للألعاب واجهزتها واخذت شركات تطور من منتجاتها من اجل المنافسة في سوق الألعاب. (الباسط، 2015، صفحة 745)

CamScanner

2. خصائص الألعاب الإلكترونية:

إن الخصائص التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية لا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح يجعله ذا اثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية بل تتميز ايضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدرته الذهنية والفكرية وتدفعه الى التفكير والتعليم والتثقيف وتجديد معلوماته اليومية.

- تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا إضافة الى ان ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذ أحسن استعمالها. (قويدر، 2012، صفحة 66)
- وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في الكثير من مجالات الحياة الإجتماعية.
- هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة الى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد.
- تستعمل التكنولوجيات الحديثة فهي منتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي. (قويدر، 2012، صفحة 67)

3. أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها تحت ثلاث أنواع رئيسية:

1.3. ألعاب المتعة والإثارة:

يهدف هذا النوع من الألعاب الى للتسلية وملئ الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستخدم مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة غالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، كما ان تتميز بانها مثيرة وجذابة وتشد الإنتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدام للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهكذا تستهوي فئة الصغار والشباب الذين يستخدمونها كما انها قد تسبب لهم إدمان اللعب. (عصماني، 2023، صفحة 882)

2.3. ألعاب الذكاء:

يعتمد هذا النوع من ألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين وتكم قوة الألعاب الإلكترونية

CamScanner

والبرامج الحاسوبية في هذا النوع في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير وقوانين هذه اللعبة. (عصماني، 2023، صفحة 882)

3.3. الألعاب التربوية والتعليمية:

يهدف هذا النوع من الألعاب الى التوازن بين اللعب والمتعة وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب الأكثر تعقيد التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، كما ان هناك الألعاب وبرامج تهتم بالتثقيف ونقل المعلومات في العديد من المجالات مثل الرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات.....إلخ من العلوم. (عصماني، 2023، صفحة 883)

4. مجالات الألعاب الإلكترونية:

هناك 5 مجالات رئيسة معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية خاص بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات على الهواتف وعلى جهار الكومبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب...ومنه يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي: (قويدر، 2012، صفحة 132)

1.4. الألعاب الإلكترونية على الهو اتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين وقد اظهرت دراسة قام بها "G,F,K" عن وجود تشكيلة واسعة {عدد آلاف من العناوين} وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية الى هذا النوع من العوامل وتظهر التحليلات التي قامت بها G,F,K بأن هناك أنواعا معينة هي الأكثر انتشار مقارنة ببقية العناوين: (قويدر، 2012، صفحة 133)

- العاب الرياضة.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص.
- ألعاب المجتمع.

CamScanner

2.4. الألعاب الإلكترونية على جهار الكومبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Zogiciel تم تركيبه على جهار الكمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الألية للألعاب، ومن بين هذه إمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية "لوحة الكتابية، الفأرة" الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة من الدخول بسرعة الى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل كما يمكن للاعب ان يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له افضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق ، (قويدر، 2012، صفحة 133) وتتم الصورة عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة أما الصوت يجي إيصاله بمكبر الصوت خارجي أو مخرج الصوت ليصل الى جهاز تحسين الصوت.

3.4. الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

ان محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في ان الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين في النشاطات الغير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنين الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال: (قويدر، 2012، صفحة 134)

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكومبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

4.4. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها ،ولكي يتم بيع أجهزة اللعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ الى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها

CamScanner

مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ووسائل الدخول الى محتويات اللعبة . (قويدر، 2012، صفحة 134)

5.4. أجهزة قاعات اللعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود الى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارات ويمكن ان نميز بين نوعين من أجهزة اللعب الإلكتروني في هذه القاعات: (قويدر، 2012، صفحة 135)

- أجهزة أحادية اللعب.
- أجهزة متعددة اللعب.

ثالثا: ادمان الألعاب الإلكترونية ومخاطرها

1. أعرض ادمان الألعاب الإلكترونية:

تذكر دراسة فهد بن عبد العزيز الغفيلي أن من تتحقق فيه ثالث من المعايير التي حددتها المنظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمنا وتتمثل المعايير الستة في:

أ. عدم القدرة على كبح الرغبة في شيء.
ب. فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).
ت. زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).
ث. ظواهر الإحساس بالحرمان.
ج. اهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.
ح. عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة. (الغفيلي، 1431هـ، صفحة 57)

ويمكن تحدد مجموعة من السمات تظهر من خلال سلوك الطفل او المراهق الذي يمارس الألعاب الإلكترونية والتي يمكن من خلالها معرفة ما إذا كان الممارس لتلك الألعاب مدمنا أو لا وتتمثل فيما يلي:

CamScanner

- **الرغبة والميل الشديد لتجربة ما يراه وما يمارسه في تلك الألعاب:** خاصة ألعاب العنف والمصارعة فتجد الطفل ميال الى التحرش بإخوانه في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحالة في المدرسة. (الغفيلي، 1431هـ، صفحة 58)
- **الانهماك فب اللعب وترك بقية الأمور الأخرى:** بحيث لا يكون هناك اهتماما كافيا بوقت النوم ولا بأداء الوجبات المدرسية ولا المنزلية وعزوف عن المشاركة في المناسبات العائلية والاجتماعية.
- **زيادة ساعات اللعب:** عن 3 ساعات ونصف يوميا أو 24 ساعة في الأسبوع: فهذا مؤشر قوي على أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان. (الغفيلي، 1431هـ، صفحة 63،65)
- **زيادة المشاكل مع العائلة والاختلاف معهم لأتفه الأسباب خاصة مع الوالدين:** وقد يرتكب بعض المراهقين حماقات تصل الى الاعتداء على أحد الوالدين أو كليهما.
- **تأثر التحصيل الدراسي سلبا:** حيث قد يلاحظ أولياء الأمور ان ابناءهم ممن لديهم اعراض إدمان العاب الإلكترونية ليس لديهم الرغبة في الدراسة. (الغفيلي، 1431هـ، صفحة 67،70)

2. أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

تتمثل الأسباب المساهمة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية فيما يلي:

- انتشار الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية بين صفوف الأطفال والمراهقين، وهو مما سهل إدمانهم على هذه الألعاب.
- غياب مراقبة الآباء لأبنائهم بسبب انشغالاتهم اللامتناهية وهذا من أكبر أسباب هذه الظاهرة.
- تمكين الأطفال من الهواتف منذ نعومة أظفارهم إذ بعض الاباء يمكنون أبناءهم أو بناتهم من الهاتف رغبة في إلهائهم.
- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيشها الفرد والتي تؤدي به إلى اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية هربا من الظروف التي يعيشها. (معطلاوي، 2022، صفحة 95)
- التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية، وتأثيرات الزملاء، وعلاقات الغير جيدة مع افراد الأسرة.
- جاذبية هذه الألعاب وسهولة الاستخدام وملئ وقت الفراغ والتسلية والترفيه، والتفاعل.
- احتواء هذه الألعاب الإلكترونية على معززات تشبع رغبات الفرد واحتياجاته.
- ومن وجهة نظر نفسية يمكن أن يكون سبب اللجوء للألعاب الإلكترونية عائدا الى مشكلة تعاني منها الأجيال الحالية وهي مشكلة البحث عن الإشباع. (معطلاوي، 2022، صفحة 96)

CamScanner

3. أنواع الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يتم تصنيف ادمان على الألعاب الإلكترونية الى نوعين هما:

- إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مهمة واحدة: ويلعبها لاعب واحد إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان غالبا ما ينتهي.
- إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مهمة واحدة وليس لها نهاية: ويلعب هذه الألعاب عدد متنوع من اللاعبين عبر الأنترنت، حيث يقوم اللاعب ببناء شخصية وهمية وينشئ علاقات مع اللاعبين آخرين عبر الأنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة وذلك لعدم وجود نهاية محددة للعبة، كما أن اللاعب قد يستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يشعر بأنه أكثر قبولا في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة. (سليمان، 2023، صفحة 5)

4. مخاطر الألعاب الإلكترونية:

1.4 من الناحية السلوكية:

1.1.4. تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان: وصف آخرون من الخبراء والأكاديميون أن الألعاب الإلكترونية شديدة الخطورة لكونها تروج الأفكار العنيفة المتطرفة، فالطفل يكتسب السلوك العدواني نتيجة التقليد والمحاكاة لرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة بإعتبارها ترسم عالما افتراضيا يتمتع بمظاهر القوة والسيطرة والتفوق، كما تساهم في توكيد الطفل لذاته إذ كلما اشتد تأثر الطفل بها استجاب الى إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه شعوريا او لا شعوريا فيتعلم حينها السلوك العدواني أو الإجرامي من خلال عملية التقليد لما يراه مثالا أو قدوة في اللعبة. (الدين، صفحة 12)

2.1.4. تنمية السلوك الإجرامي:

رغم أن الألعاب الإلكترونية تهدف بشكل أساسي إلى التسلية والمتعة، فهي في مضمونها قد تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة الحوت الأزرق الذي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لأطفال وشباب في العديد من الدول، ثم لعبة مريم التي سببت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال، إضافة إلى بوكيمون التي استحوذت على عقول ملايين الأطفال والمراهقين وخلقت حوادث قاتلة وحالات هوس، وكذلك لعبة مومو التي توهم الأطفال بتحولهم الى مخلوقات خارقة وتقودهم للانتحار، كل هذه الألعاب وغيرها تضع الأطفال في عوالم افتراضية، وذلك في عزلة تامة عن أعين اسرهم. (الدين، صفحة 12)

CamScanner

3.1.4. إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين:

هناك انتشار لبعض الألعاب الإلكترونية التي تدعوا إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية والرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الأنترنت، ومن ثم يقومون بترويجها وبالتالي تكون ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة وهكذا فإن الأطفال يختزنون الصور التي يشاهدونها في عقلهم الباطني، والتي يمكن أن يظهر تأثيرها السلبي سواء في مرحلة الطفولة أو غيرها من المراحل عند تعرضهم لأي مثير أو حدث، فيعملون على مواجهته بصورة واعية أو غير واعية انطلاقا من ذلك المخزون. (الدين، صفحة 13)

2.4. من الناحية النفسية والعقلية:

لا يجد الأطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية الشعور بالسعادة والنشوة والرفاهية إلا بممارستهم هذه الألعاب، كما يؤدي جلوس الطفل وحيدا لفترات طويلة وهو يلعب هذه الألعاب إلى العزلة والوحدة والخوف من الاختلاط مع المجتمع الخارجي، وهذا ما يجعله أكثر عرضة إلى الإصابة بالأمراض النفسية، خاصة مرض التوحد الذي أصبح يهدد العديد من أطفال العالم.

ويعتبر بعض الأخصائيين أن اختفاء الألعاب الهادفة من حياة الأطفال كارثة حقيقة تهددهم والاعتماد على الألعاب الإلكترونية عوضا عن ألعاب الفك والتركيب والصلصال والألعاب التشاركية خطر حقيقي وله تأثيرات سلبية على سلوكيات الأطفال وقد ينشأ عنها ميل لدى الأطفال للعدوانية وفرط الحركة من جانب انتشار أمراض التوحد والصرع من جانب آخر. (باشوشي، 2023، صفحة 182)

3.4. من ناحية الصحة الجسدية:

تؤثر الألعاب الإلكترونية في صحة الأطفال الجسمية، وذلك بسبب الجلوس لساعات طويلة بالوضعية نفسها، مما يؤثر سلبا في العمود الفقري كما يؤدي الضغط على الأزرار لساعات طويلة إلى آلام في مفاصل الأصابع واليدين ويؤدي التركيز بالنظر إلى إجهاد العينين وضعف البصر وأمراض العيون، حيث أن الأطفال الذين يركزون على شاشات الأجهزة الذكية وشاشات الكمبيوتر قليلا ما يرمشون الأمر الذي يؤدي إلى جفاف حدقة العين وتعرضها إلى أنواع مختلفة من الحساسية، ويؤدي كل ما سبق إلى إحساس الطفل بالتعب البدني الأمر الذي ينعكس سلبا على انتاجيته ونشاطه وأدائه الدراسي. (باشوشي، 2023، صفحة 183)

CamScanner

كما يسبب تعرض الأطفال إلى الأشعة الصادرة من الشاشات لساعات طويلة مشكلات في الأعصاب والصداع حيث يمكن أن يصاب الأطفال في بعض الأحيان بالصداع النصفي الذي يستمر عدة ساعات أو لعدة أيام متواصلة، وأيضا الأطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية معرضين بنسبة كبيرة إلى مخاطر السمنة وتراكم الدهون بسبب أنهم لا يماسون أي نوع من الرياضة أو الحركة. (باشوشي، 2023، صفحة 183)

4.4. من الناحية الاجتماعية:

أظهرت العديد من الدراسات الغربية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدم على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد على النمط السريع في اللعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل، كما أنها تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلا غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. (غربي و حم عيد، 2019، صفحة 28)

كما أنها تنمي الخمول والكسل والعزلة الاجتماعية بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر كما يصبح أكثر تمردا ورافضا للتعليمات والتوجيهات، كما أشارت الباحثة ديانا حدارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر من الناحية الاجتماعية على الطفل كصعوبة تعاونه مع الغير والشك في سلوك الأخرين وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه القويدر من أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل للعزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والإجتماعي فهو بدلا من الجلوس مع العائلة وتبادل الحديث معها ينجذب للممارسة الألعاب التي تجعله يفضل اللعب عبى الحديث مع العائلة.

كما تكمن خطورة تلك الألعاب في أنها تتيح للاعبيها التعرف الغرباء وإنشاء صداقات عبر شبكات مخفية، وجذبهم إلى أفعال عنيفة وتصرفات مشينة تخالف القيم الأخلاقية والعادات والتقاليد أمثال: ببجي، فورن نايت، فري فاير.... وغيرها من الألعاب المتاحة. (الدين، صفحة 17)

CamScanner

5. نظرية مجتمع المخاطر:

يعد **أولريش بيك** من صاغ مصطلح مجتمع المخاطر في كتابه مجتمع المخاطر الذي نشر لأول مرة في ألمانيا عام 1986 وادعى **بيك** فيما انه طور نظرية قادرة على وصف التغيرات الاجتماعية المهمة على المستوى الدولي والتي من شأنها أن تؤدي إلى مجتمع المخاطر العالمي ويعرف **بيك** "المخاطر على أنها طريقة منهجية للتعامل مع المخاطر وانعدام الأمن الناجم عن التحديث نفسه".

تفرق نظرية مجتمع المخاطر العالمي بين المخاطر الحديثة والقديمة، وتفترض أن أنماط المخاطر الحديثة التي تقوم بتفعيل التنبؤ العالمي بالكوارث العالمية تزعزع أسس المجتمعات الحديثة هذه المخاطر العالمية تتميز بثلاث سمات: (ابراهيم، 2023، صفحة 155،156)

- عدم التمركز: إن أسبابها وآثارها لا تقتصر على مكان أو نطاق جغرافي فهي من حيث المبدأ صالحة لكل زمان ومكان.
- عدم قابليته للحساب والتقدير: من حيث المبدأ فإن نتائجها لا يمكن حسابها فالأمر يتعلق بشكل أساسي بمخاطر افتراضية "ترتكز على عدم معرفة ناتجة عن العلوم وعلى اختلاف معياري في الرأي.
- عدم قابليتها للتعويض: إن نطاق الأمان في الحداثة الأولى لم يقم باستبعاد الخسائر حتى الكبيرة منها، لكنه اعتبر هذه الخسائر ممكنة التعويض وأن عواقبها الضارة يمكن معالجتها عن طريق الأموال وغيرها لكن عندما حدثت تغيرات المناخ بشكل لا يمكن معالجته وعندما أتاح علم الجينات الوراثية لدى الإنسان تدخلات في الوجود البشري لا يمكن معالجتها فإن هذه الحلول أصبحت متأخرة جدا.

ومن منظور **أولريش بيك** تعد المخاطر بمثابة الآثار السلبية أو التكاليف المترتبة على المسار التطوري الخاص أو نمط الحداثة الذي يميز المجتمعات الحديثة، وتتمثل وجهة نظره في أن التكاليف المترتبة على الحداثة تزيد كثيرا عن الفوائد الخاصة بها كما يرى **بيك** فإن مجتمع المخاطر إنما يعنى فترة زمنية تسود خلالها حالة من النقاش والجدل الاجتماعي.

أما عن طبيعة المخاطر فنجدها تتسم بالأهمية عند ادراكها وذلك للأسباب التالية: (ابراهيم، 2023، صفحة 156)

- غالبا ما تتسم آثارها بأنها غير ملموسة وبعيدة المدى.
- تتسم بالشك وعدم القدرة على التنبؤ وبالتالي يكون من الصعب التأمين ضدها.

CamScanner

- غالبا ما تكون غير معروفة حيث إن هؤلاء الأفراد الذين يتعرضون لخطر ما غالبا ما يكونون غير مدرك لذلك.

ومن هذا المنطلق فإن **نظرية المخاطر** في جوهرها محاولة لفهم التغير الاجتماعي في العالم المعاصر يعد استعمال التكنولوجيا المتقدمة التي تتحدى المفاهيم التقليدية للزمان والمكان لكي تغير شكل الاتصال بين البشر، مثالا للظواهر التي يتعين أن تأخذها في اعتبارها.

فالهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر والتكنولوجيا الرقمية التي ظهرت منذ مدة قصيرى نسبيا لم يكن أحد يسمع عنها ومن المؤكد أن الناس في سنوات ستينات وسبعينات القرن العشرين لم يكونوا عرفوها في سنوات عمرهم وهم شباب أما الجيل الأصغر سنا فإنهم لا يعرفون الحياة بدون هذه التكنولوجيا فالحقيقة أنهم يعرفون أنفسهم وفقا لامتلاكهم أجهزة الآي بودز والآي فون والإم بي ثري، وما أشبه ذلك ومن ثم يتضح مدى عمق تأثير التغير على هويتنا ونظرا لأن الأفراد ينتقون خيارات أسلوب حياتهم من بين هذا العدد الكبير للأشياء المتاحة فإنهم بهذا يقومون بتقدير حسابات الخطر. (ابراهيم، 2023، صفحة 156)

أما **أنتوني قيدنز** فيرى أننا نشهد مرحلة تاريخية من مراحل تطور الاتصال الإلكتروني مرحلة لها ثقافتها الخاصة بها و المختلفة إلى حد بعيد عما سبقها من الأشكال الثقافية التي عرفتها المجتمعات عبر مسيرتها الثقافية الطويلة فإننا برأيه أمام مرحلة غي مسبوقة من مراحل التغيير الثقافي والاجتماعي والتواصلي التي تشهده مجتمعات الحداثة وما بعدها الحداثة وتتم عملية إنتاج هذه الثقافة بسرعة فائقة لا يكاد يستوعبها الأفراد وبطريقة لا تترك لديهم وقتا كافيا للتكيف معها إذ تبقيهم في عملية استهلاك متواصل ما إن يبدو بالتكيف مع نمط منها حتى يجدو أنفسهم مواجهون بنمط آخر جديد يتطلب هو الأخر منهم تكيفا جديدا معه فليست الثقافة بهذا الشكل برأيه سوى سلعة كباقي السلع تحدد قيمتها بالمردود المادي الذي تعود به. (ابراهيم، 2023، صفحة 157)

لا تقتصر العولمة على الاتساق العالمية الكبرى بل تمتد آثارها إلى حياتنا الشخصية وإلى الطريقة التي نتصورها أنفسنا وأنماط ارتباطنا بالآخرين، إن قوى العولمة تدخل سياقاتنا المحلية وتقتحم حياتنا الشخصية الحميمة سواء عن طريق المصادر اللاشخصية مثل وسائل الإعلام والأنترنت أو عبر الاتصال الإلكتروني المباشر ليس مجرد طريقة لنقل المعلومات والأخبار بسرعة إن وجوده فضلا عن ذلك يغير تركيب حياتنا سواء كنا أغنياء أو فقراً.

CamScanner

ومن هذا المنطلق ووفقا لنظرية مجتمع المخاطر فإن المشكلات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من الصعب حساب نتائجها لأنها ترتكز على عدم الوعي الأسرة والأبناء بخطورة ممارستهم لهذه الألعاب بالإضافة الى عدم القدرة على تعويض الخسائر الناتجة عن إدمان ممارسة هذه الألعاب لأن بعض هذه الألعاب يمكن ان يؤدي الى الانتحار، وبعضها قد يؤدي إلى توقف عضلة القلب نتيجة الاندماج في اللعب و الاستئثار أثناء اللعب كما قد يكون أثر ممارسة هذه الألعاب بعيد المدى من خلال التأثير بالسلب على الروابط الأسرية واكتساب سلوكيات غير سوية كالتنمر على الآخرين، وتعلم قيم وتقاليد مختلفة عن مجتمعنا وانخفاض مستوى التحصيل الدراسي للطاب وهذا يعد عائقا في تحقيق ما يهدف الى الوصول إليه في المستقبل من الناحية العلمية، وذلك نتيجة انشغاله ساعات طويلة للممارسة الألعاب الإلكترونية. (ابراهيم، 2023، صفحة 157)

ووفقا لنظرية مجتمع المخاطر فإن الأصغر سنا لا يستطيعون العيش بدون تكنولوجيا عكس الأكبر سنا فإنهم كانوا لا يعرفون عن التكنولوجيا شيئا عكس الصغار الذين لا يستطيعون إكمال يومهم بدون الهاتف المحمول أو الكمبيوتر أو البلاي ستيشن للممارسة الألعاب الإلكترونية، ويوضح ذلك عمق تأثير التغير على ثقافتنا وحياتنا، وهذا ما أكد عليه **جيدنز** بأننا أمام مرحلة غير مسبوقة من مراحل التغير الثقافي والاجتماعي والتواصلي والدليل على ذلك أن عملية إنتاج هذه الألعاب أصبح يحدث بسرعة فائقة، ففي حين لم ينتهي المراهق من ممارسة أحد الألعاب يظهر إصدار حديث لهذه الألعاب أو تظهر لعبة أخرى أكثر حداثة من السابقة فيبدأ في التكيف مع اللعبة الجديدة أو الإصدار الجديد ليبقى بذلك في عملية استهلاك متواصل وخاصة أن المراهق يستطيع الحصول بسهولة على هذه الألعاب من خلال تحميلها عبر الأنترنت. (ابراهيم، 2023، صفحة 158)

CamScanner

خلاصة الفصل:

يعد تماسك المجتمع وتحقيق الأمن ولاستقرار فيه مطلبا أساسيا لكل مجتمع متحضر، لهذا السبب حظيت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية باهتمام متزايد نظرا لما تسببه من أضرار ونتائج وخيمة على المستويين الفردي والإجتماعي ، نتيجة لزيادة حجمها بشكل ملفت للانتباه وقد وجه الباحثون اهتمامهم الى دراسة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية مؤكدين أن هذه الظاهرة منتشرة مع تزايد وسائل الوسائط المتعددة وتسارع وتيرة التطور التكنولوجي وتنافس شركات الألعاب الإلكترونية من أجل الوصول إلى أكبر عدد من المشتركين لتداول تلك الألعاب واحدثت انقلابا على المعارف السابقة المتعلقة بالإدمان ومخاطره.

CamScanner

الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية لموضوع الدراسة

تمهيد

أولا: الزيارات الاستطلاعية

ثانيا: المنهج المستخدم

ثالثا: مجالات الدراسة

رابعا: العينة ومجتمع الدراسة

خامسا: أدوات جمع البيانات

خلاصة الفصل

CamScanner

تمهيد:

ان البحوث الاجتماعية تعتمد على أسلوب علمي وخطوات مقننة وممنهجة في جميع الدراسات حيث نسعى من حلالها للحصول على معارف وحقائق علمية حول ظاهرة او مشكلة معينة بشكل دقيق ومنظم ولتحقيق ذلك وجب علينا اتباع خطوات وأساليب علمية سليمة من اجل الأمانة والدقة العلمية، وبناءا على المعلومات المقدمة سابقا فان الغاية من هذا الاطار او الفصل هو توضيح وتبيان الخطة المنهجية المتبعة من اجل معرفة تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية بدءا بالمنهج المستخدم في الدراسة ومجالات الدراسة مع التعرف على الأدوات المعتمدة في جمع البيانات.

CamScanner

أولا: الزيارات الاستطلاعية:

تعد الزيارة الاستطلاعية من الإجراءات الميدانية التي عن طريقها يستطيع الباحث التقرب من ميدان بحثه والتعرف على كل الظروف والإمكانيات المتاحة، كما انها تساعده على ضبط متغيرات البحث واختيار الأداة المناسبة لجمع البيانات.

وقد بدأت الزيارة الاستطلاعية في 27 جانفي 2025 حيث تم القيام بزيارة ميدانية لمتوسطة محمد بوضياف تبسة بحي 600 مسكن، حيث تم التحدث مع مدير المؤسسة وأيضا أجريت دردشات قصيرة مع الأساتذة حول الموضوع، شملت هذه 6 أساتذة من أجل أن نعرف ما مدى تجاوبهم واستعدادهم كالعينة للمشاركة في هذا الموضوع، وقد ساعدتنا هذه الزيارات الاستطلاعية في التعرف على جميع الظروف الملازمة لهذه المؤسسة كما انها سهلت علينا التعرف على مدى تجاوب الأساتذة للموضوع المدروس، بالإضافة الى تحديد أفراد العينة وقد استمرت هذه الخراجات 4 أيام، وتمت المقابلات في 19 فيفري 2025.

ثانيا: المنهج المستخدم في الدراسة

ان أي دراسة علمية تعتمد على منهج علمي معين ويختلف من دراسة لأخرى وذلك على طبيعة الموضوع وكذلك حسب وظيفة كل منهج وأهدافه فهو الأسلوب او الوسيلة التي يستعملها الباحث بهدف الوصول الى المعلومات التي يريد الحصول عليها بطريقة علمية وموضوعية مناسبة.

كما يعتبر الاختيار السليم للمنهج من الأساليب الناجعة للوصول الى الأهداف المحددة حول موضوع الدراسة وباعتبار ان المشكلة الرئيسية التي تطرقت اليها الدراسة الحالية هي تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية وعليه فان المنهج المناسب لدراستنا هو المنهج الوصفي وذلك للمبررات الآتية:

- يساعد في وصف الظاهرة كما هي موجودة في الواقع وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كيفيا.
- يمكن من وصف واقع تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ.
- يساهم في وصف واقع الممارسات التوعوية التي يقوم بها الأساتذة للحد من ظاهرة ادمان الألعاب الإلكترونية في الوسط المدرسي والوقوف على جوانب النقص والقصور فيها مما يقودنا إلى تطويرها مستقبلا.
- يساعد في الكشف عن مدى وعي أساتذة التعليم المتوسط بالآثار النفسية والاجتماعية والتربوية لإدمان الألعاب الإلكترونية.

CamScanner

كما يعرف في هذا الصدد على انه: وصف الظاهرة التي يريد دراستها اما كميا او نوعيا (طواهير و عثمان، 2020، صفحة 26)

او هو طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل اليها على اشكال رقمية معبرة يمكن دراستها (المحمودي، 2015، صفحة 46)

والخطوات المعتمدة لاختيار المنهج الوصفي في هذه الدراسة:

1. بناء الإشكالية.
2. طرح التساؤلات.
3. صياغة أسئلة البحث بما يتماشى مع أسلوب المنهج الوصفي.
4. القيام بالخرجات والزيارات الميدانية لاكتشاف ميدان الدراسة والتعرف على مفردات العينة المدروسة.
5. جمع البيانات.
6. تحليل وتفسير البيانات واستخلاص النتائج.
7. ضمان اختيار مشاركين لديهم القدرة على تقديم بيانات ثرية متعلقة بموضوع الدراسة.
8. محدودية عدد الأساتذة في المتوسطة المستهدفة واختيار الأكثر ملاءمة لأهداف الدراسة.

ثالثا: مجالات الدراسة:

يعد تحديد مجالات الدراسة من الخطوات المنهجية التي لا يمكن اغفالها في أي دراسة فمن خلالها يتم التعرف على المنطقة التي أجريت فيها والافراد المبحوثين وكذلك العينة المراد دراستها بالإضافة الى الفترة الزمنية التي أجريت فيها الدراسة وهي كالاتي:

1. **المجال الزمني** ويقصد به تلك الفترة الزمنية التي تم خلالها انجاز الدراسة من بداية التفكير بالمشكلة البحثية وجمع البيانات النظرية حولها او هو كل الوقت المستغرق في انجاز العمل البحثي من بدايته حتى انهائه (بلخيري، 2020، صفحة 200)

حيث تمت هذه الدراسة بفصليها النظري والميداني خلال السنة الجامعية 2025 2024على النحو التالي:

أ. **الدراسة النظرية** بدأت خلال شهر أكتوبر عندما تم البحث عن موضوع مناسب اما في شهر نوفمبر فتم طرح الموضوع على الأستاذ المشرف وضبطه.

عندما تمت مصادقة الهيئة العلمية على موضوع الدراسة بتاريخ 3ديسمبر2025 والتي تم من خلالها البحث وجمع المعلومات حول موضوع الدراسة فالمرور بمرحلة القراءات والادبيات مكنتنا من اعداد قائمة

CamScanner

خاصة بالمراجع والمقالات وافادتنا كثيرا في إرساء معالم دراستنا وتحديد مفاهيمها والتساؤل عن حيثياتها وتم زيارة مكتبة قسم الادب بشهر ديسمبر والجامعة المركزية في شهر جانفي2025.

ب. **الدراسة الاستطلاعية**: كانت من 27 جانفي 2025 وتم فيها إجراء دردشات قصيرة مع الأساتذة حول الموضوع، من أجل أن نعرف ما مدى تجاوبهم واستعدادهم كالعينة للمشاركة في هذا الموضوع.

ت. **الدراسة الميدانية** كانت من 7فيفري 2025 وتم فيها صياغة أسئلة المقابلة ثم تم تعديلها ومناقشتها مع الأستاذ المشرف في 10 فيفري 2025 وحذف وزيادة أسئلة معينة وبقينا مع التعديلات الى غاية التعديل النهائي بتاريخ 17فيفري 2025 وكانت في شكلها النهائي كما مرفق في الملاحق.

2. المجال المكاني:

ويقصد به الحيز او الرقعة التي ستكون ميدانا لإجراء الجزء الميداني من الدراسة السوسيولوجيا (بلخيري، 2020، صفحة 202)

وانحصر المجال المكاني لموضوع البحث في متوسطة محمد بوضياف لولاية تبسة، التي تأسست في8 سبتمبر 1997تقع في المنطقة العمرانية على مهني حي سكن فوق ثانوية هواري بومدين رقم العمارة مقر الاكاديمية تعمل المتوسطة بنظام نصف داخلي وخارجي تقدر مساحتها الكلية ب 230000م اما مساحتها المبنية ب22200 م ومساحتها غير المبنية ب 227800م نوع المنطقة المتواجدة فيها شبه حضرية تحتوي على20 حجرة دراسية ومخابر ومكتبة وقاعة مخصصة للرياضة ومطعم بالإضافة الى الجانب الإداري الذي يحتوي على 6 مكاتب إدارية ومكتب أرشيف وقاعة أساتذة.

3. المجال البشري:

يعرفه موريس انجرس انه مجموعة منتهية او غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا والتي ترتكز عليها الملاحظات (أنجرس، 2007/2006، صفحة 298)

ولقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على مجموعة من الأساتذة في متوسطة محمد بوضياف تبسة كمجتمع بحث.

رابعا: العينة ومجتمع الدراسة

1. عينة الدراسة:

تمثل نموذجا يشمل جانبا او جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث تكون ممثلة له بحيث تحمل صفاته المشتركة وهذا النموذج او الجزء يعني الباحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي تشكل

CamScanner

العينة جزءا من الكل بمعنى انه تؤخذ مجموعة من افراد المجتمع الكلي الذي يكون موضوع البحث شرط ان تكون هذه النسبة او الجزء معبرا ويحمل نفس خصائص المجتمع الذي يمثله لكي يتمكن الباحث من تعميم نتائج بحثه عن المجتمع الأصلي (عيشور، 2017، صفحة 249)

ولقد تم اختيار العينة القصدية في هذه الدراسة، وهي تستخدم عموما في الدراسات الاستطلاعية سميت بهذا الاسم لان الباحث يقوم باختيارها طبقا للغرض الذي يهدف لتحقيقه من البحث فالباحث هنا له الحرية في اختيار مفردات العينة حسب الأهداف التي يسعى لتحقيقها فمن الضروري ان يكون الباحث على دراية تامة بمجتمع بحثه والخصائص التي تتوفر فيه (الزيباري، 2011، صفحة 124)

كما تسمى أيضا العمدية او الغرضية وهي العينة التي يتم اختيارها وفقا للحكم شخصي واختيار كيفي من قبل الباحث للمبحوثين استنادا على اهداف البحث، والعينة تمثلت في 15 أستاذ من أساتذة التعليم المتوسط في متوسطة بوضياف محمد تبسة، وقد تم اختيار العينة بناء على معايير محددة تخدم أهداف الدراسة وهي:

- تمثيل مختلف التخصصات التدريسية في المتوسطة.
- تمثيل الجنسين ذكور واناث.
- توفر الرغبة والاستعداد للمشاركة في الدراسة.

1.1. مبررات اختيار العينة:

- تم اختيار العينة بالطريقة القصدية للأسباب التالية:
- طبيعة البحث الكيفي الذي يركز على فهم الظاهرة بعمق أكثر من تعميم النتائج.
- إمكانية الوصول إلى معلومات غنية ومعمقة من خلال التركيز على عدد محدود من المشاركين.
- ضمان اختيار مشاركين لديهم القدرة على تقديم بيانات ثرية متعلقة بموضوع الدراسة.
- محدودية عدد الأساتذة في المتوسطة المستهدفة واختيار الأكثر ملائمة لأهداف الدراسة.

2. مجتمع الدراسة:

هو مجموعة منتهية او غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا والتي ترتكز عليها الملاحظات وهو مجموعة عناصر لها خاصية او عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى والتي يجرى عليها البحث (يونسي و عماري، 2021)

CamScanner

تمثل مجتمع الدراسة في أساتذة التعليم المتوسط العاملين في متوسطة بوضياف محمد تبسة للسنة الدراسية2025 2026 ويبلغ عددهم الإجمالي 37 أستاذا وأستاذة، ويضم هذا المجتمع الأساتذة من تخصصات أكاديمية متعددة الأدبية والعلمية ممن يقومون بتدريس في هذه المتوسطة.

خامسا: أدوات جمع البيانات

وهي الوسائل التي تمكن الباحث من الحصول على البيانات من مجتمع البحث وتصنيفها وجدولها ويتوقف باختيار الأداة اللازمة على عدة عوامل فبعض الأدوات صالحة في بعض المواقف والبحوث بينما قد لا تكون مناسبة في غيرها.

ونظرا لطبيعة موضوع الدراسة والمنهج المعتمد، فقد استلزم البحث العلمي الاستعانة بالتقنيتين من أدوات جمع البيانات وهذا للإحاطة بجميع جوانب الموضوع والتعمق في فهم الظاهرة وجمع اكبر عدد ممكن من المعارف والمعلومات:

1. **المقابلة:**

حيث تمثلت الأداة الرئيسية في تقنية **المقابلة** وكانت فردية مع كل مفردة من مفردات الدراسة وغير مقننة وهي تقنية مباشرة المساءلة الأفراد، حيث تعد المقابلة من أهم طرق جمع البيانات وأكثرها صدقا حيث يستطيع الباحث التعرف على المشاعر وانفعالات المقابل وكذلك اتجاهاته وميوله وهذا مالا تستطيع الوصول إليه إلا من خلال المقابلة، كما تتيح الفرصة للمستجيب للتعبير الحر عن الآراء والأفكار والمعلومات (المشهداني، 2018، صفحة 158)

وقد أجريت مقابلات مع أساتذة التعليم المتوسط في متوسطة بوضياف محمد تبسة خلال الفترة الزمنية الممتدة من 19 فيفري الى غاية 27 فيفري 2025.

المقابلة المقننة: لا تحدد فيها الأسئلة تشجع أفراد العينة على التعبير على أفكارهم وآرائهم بحرية وتلقائية حيث تحتاج لمهارات فائقة في التحليل. (غواداني، 2021، صفحة 184)

احتوى دليل المقابلة على 14 سؤال رئيسي موزعة على 3 محاور أساسية وقد تم تصميم أسئلة المقابلة بحيث تسمح بالتعمق في استكشاف تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لمخاطر ادمان اللعاب الإلكترونية، وقد تم تحكيم المقابلة وعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص، للعودة بها.

2. **الملاحظة:**

CamScanner

هي المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما، مع الاستعانة بأساليب البحث والدراسة التي تتلاءم مع طبيعة الظاهرة. وتستخدم في البحوث الميدانية لجمع البيانات التي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الدراسة النظرية او المكتبية، كما تستخدم في البيانات التي لا يمكن جمعها عن طريق الاستمارة او المقابلة او الوثائق والسجلات الإدارية او الإحصاءات الرسمية والتقارير او التجريب.

او هي: جهد حسي وعقلي منظم ومنتظم يقوم به الباحث بغية التعرف على بعض المظاهر الخارجية المختارة الصريحة والخفية للظواهر والاحداث والسلوك الحاضر في موقف معين ووقت محدد. (المشهداني، 2019، صفحة 151)

وقد استخدمت الملاحظة البسيطة في هذا البحث ملاحظة الاستخدام المفرط للهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية خاصة في فترات الراحة وفي حصص غياب الأساتذة.

CamScanner

خلاصة الفصل:

لقد قمنا في هذا الفصل بضبط الإطار المنهجي الذي سنتخذه في دراستنا كطريق او وسيلة للوصول الى تحليل وتفسير الظاهرة المراد دراستها بطريقة علمية ومنهجية مقننة وذلك بتحديد مجالات الدراسة وكذلك المجتمع المراد دراسته والعينة الملائمة والمختارة لدراستنا والأدوات المعتمدة الى جانب الأسلوب المتبع في تحليل المعلومات.

CamScanner

الفصل الرابع: الدراسة الميدانية

تمهيد

أولا: عرض وتحليل البيانات الميدانية.

ثانيا: استخلاص نتائج الدراسة.

ثالثا: مناقشة نتائج الدراسة في ضوء

الدراسات السابقة.

رابعا: مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظريات

المفسرة للجريمة والانحراف.

خلاصة

CamScanner

تمهيد:

يتم البحث السوسيولوجي بالتكامل بين الجزء النظري والجزء الإمبريقي "التطبيقي "وان كان هناك فصل بينهما فهو للضرورة المنهجية فقط وهذا التكامل سوف يمنح الدراسة الاجتماعية عملية موضوعية وتكاملا للمعطيات اثناء عملية الفهم والتحليل والتفسير والتركيب بين متغيرات الدراسة وطبيعة الجزء التطبيقي في البحث تقتضي اتباع خطوات منهجية مضبوطة في اطارها من اجل تقديم الحلول الموضوعية لإشكالية البحث.

CamScanner

أولا: عرض وتحليل البيانات الميدانية:

1. عرض وتحليل بيانات المحورالأول المتعلق بالعوامل المؤدية الى ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط.

- حسب العبارة الأولى من المحور الأول التي مفادها: ان العوامل النفسية مساهمة في قابلية التلاميذ لإدمان الألعاب الالكترونية.

من خلال إجابات عينة الدراسة تبين ان 11مفردة اجابت بان نقص الاشباع العاطفي والوجداني، وغياب التفاعل الاسري يؤدي الى ادمان الألعاب الالكترونية.

فمن الشائع ان الابتعاد عن الام ونقص الاشباع العاطفي والوجداني يكون عاملا في ادمان التلميذ للألعاب الالكترونية، حيث يلجأ إليها كملاذ بديل يعوضه عن الفراغ العاطفي الذي يعاني منه. فعندما يفتقد الدفء الاموي والرعاية الوجدانية يجد في العالم الافتراضي بيئة توفر له إحساسا بالإنجاز والتقدير والانتماء كما يمكن أن تمنحه اعترافا فوريا بقدراته من خلال الجوائز الوهمية. اضافة الى ذلك فان غياب التوجيه الاموي يؤدي في بعض الأحيان الى نقص في مهارات التنظيم العاطفي لدى التلميذ مما يجعله أكثر اعتمادا على الاثارة المؤقتة التي توفرها الألعاب الالكترونية للهروب من المشاعر السلبية، وبالتالي ينزلق تدريجيا نحو الاستخدام المفرط الذي قد يتطور الى ادمان حقيقي خاصة مع نقص الأنشطة البديلة المشبّعة عاطفيا التي يمكن ان تشغل وقت التلميذ وتلبي احتياجاته النفسية بطرق أكثر سلامة، كما أشار بعضهم في إجاباته ان الام تعرّض الطفل منذ الصغر لمحتوى شاشات التليفزيون مثل قنوات طيور الجنة وكراميش حيث يبدا الامر بمشاهدة برامج تليفزيونية بريئة لكنها تؤسس لعلاقة مبكرة بينه وبين والشاشات ومع نموه تتطور هذه العلاقة تدريجيا متحولة من المشاهد السلبية الى التفاعل النشط مع الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية وصولا الى تعلق قوي بالألعاب الإلكترونية التي توفر اثارة وتحفيزا متزايدا، حيث يمكن أن تكمن خطورة هذا النمط في كونه يرسخ نمطا سلوكيا يعتمد على الاشباع السريع والتحفيز المستمر مما يحوّل الميل البسيط الى ادمان حقيقي على الأجهزة ما قد يؤثر سلبا على التطور الطبيعي للمهارات الاجتماعية والابداعية والتركيز لدى التلميذ، وقد يشكل تحديا كبيرا للوالدين في مراحل لاحقة عندما يحاولون تقييد هذا السلوك الذي ساهموا في غرسه منذ البداية فهو في هذه المرحلة يحتاج الى الحضن، التواصل البصري القراءة المشتركة، اللعب التفاعلي مع امه، وليس بديلا رقميا يملأ أوقات فراغه لكنه لا يملا الفراغ العاطفي فهذا الحرمان يدفعه في الغالب للتعلق بالشاشات بشكل متزايد كتعويض عن العاطفة المفقودة. هذه الدائرة السلبية قد تستمر وتتعمق إلى درجة

CamScanner

انغماسه في العالم الرقمي وهو ما يقلل عنده فرص التواصل العاطفي الحقيقي مع امه، مما يعزز لديه الشعور بالحرمان العاطفي ويدفعه أكثر نحو الإدمان الالكتروني.

كما أن غياب التفاعل الاسري حسب ما جاء في إجاباتهم يؤثر بشكل كبير على تطور ادمان الألعاب الالكترونية من خلال عدة مسارات نفسية واجتماعية.

والمعلوم أن التلميذ عندما يفتقد للتواصل العاطفي والاهتمام داخل الاسرة يبحث عن بدائل لملء هذا الفراغ النفسي، فالألعاب الالكترونية بطبيعتها مصممة لتكون شديدة الجاذبية من خلال أنظمة المكافآت المتكررة والتحفيز المستمر مما يجعلها بيئة مثالية للهروب من واقع اسري يفتقد للدفء والاهتمام حيث يطور آلية تكيف نفسي تعتمد على هذه الألعاب كمصدر رئيسي للسعادة والتحفيز خاصة عندما يكون المنزل خاليا من الأنشطة البديلة المشوقة والتفاعلات الاجتماعية و الإيجابية، ومع استمرار ضعف التفاعل الاسري يزداد الوقت الذي يقضيه الطفل في الألعاب ويتعمق تعلقه بها متطورا وتدريجيا من هواية الى سلوك ادماني يصعب التحكم به. وكمثال على ذلك ان الام إذا كانت تعمل بدوام كامل والحدث البالغ من العمر 12 عاما يعود من المدرسة في الظهيرة ويكون وحيدا لعدة ساعات ومع غياب الاشراف والتوجيه يقضي وقته في الألعاب الالكترونية التي توفر له الترفيه والتفاعل الاجتماعي مع أصدقاء افتراضيين، وعندما تعود الام تكون منهكة جسديا وذهنيا وغالبا ما تنشغل بأعمال المنزل او تحتاج للراحة قد تشعر بالذنب تجاه غيابها فتتساهل في السماح له بمواصلة اللعب لتجنب المواجهة او لتخفيف شعورها بالتقصير ومع مرور الوقت يصبح هذا النمط ثابتا حيث يفتقد الطفل للتوجيه والحدود الواضحة والتفاعل العائلي المنتظم وكل هذا يدفعه لإدمان الألعاب الالكترونية.

كما اكدت باقي مفردات عينة الدراسة 3 مفردات ان الشعور بالسعادة والنشوة الزائفة والعزلة والانطواء والقلق والاكتئاب واثبات المكانة الاجتماعية هي عوامل نفسية مساهمة في دفع التلميذ إلى إدمان الألعاب الإلكترونية.

ومن المعلوم ان الألعاب الإلكترونية تقدم للطفل الشعور بالسعادة والنشوة الزائفة والرفاهية عند ممارستها فهذه الألعاب مصممة لإطلاق هرمونات السعادة في الدماغ من خلال نظام مكافآت آني ومستمر، كما توفر هذه الألعاب ملاذا للهروب من ضغوط الواقع وفرصة للمنافسة والتحدي، بالإضافة الى الشعور بالانتماء الاجتماعي من خلال التفاعل مع لاعبين اخرين في بيئة افتراضية، ومع المؤثرات الصوتية والبصرية المبهرة، ينغمس التلميذ في عالم متكامل يحقق له متعة انية ويخلق رغبة متنامية للعودة اليه مرارا بحثا عن جرعات

CamScanner

متكررة من السعادة حتى يتحول الامر تدريجيا من مجرد ترفيه الى سلوك ادماني يصعب على التلميذ التخلص منه او التحكم به مما يؤثر سلبا على سلوكه على المدى الطويل.

و تعتبر العزلة والانطواء والخوف من الاختلاط مع المجتمع الخارجي عاملا نفسيا مساهما في قابلية التلاميذ لإدمان الألعاب الالكترونية ففي ظل الشعور بالوحدة والصعوبات في التواصل الاجتماعي، قد يجدون الألعاب ملاذا آمنا للتعبير عن نفسه والتفاعل مع الاخرين دون الحاجة الى مواجهة التحديات الاجتماعية الحقيقية التي تثير قلقه بالتالي يصبح الإدمان على الألعاب الالكترونية الية دفاعية غير صحية يلجا اليها التلميذ للتخفيف و للهروب من المشاعر السلبية وتشتيت الانتباه عن مشاكله الواقعية الناتجة عن العزلة والانطواء والخوف من التسلط، فهذا الإدمان يوفر له شعورا مؤقتا بالراحة والهروب لكنه في المقابل يعزز من عزلته ويضعف قدرته على تطوير مهارات اجتماعية صحية ومواجهة تحديات الحياة الواقعية.

بالإضافة الى ان القلق والاكتئاب ينجمان عن التوتر الناتج عن الضغوط اليومية حيث يلجأ التلميذ الى اللعبة كوسيلة للهروب من الواقع، فعندما يعاني من القلق سواء كان قلقا اجتماعيا او قلقا متعلقا بالأداء الأكاديمي او قلقا عاما، فانه قد يبحث عن اليات للتخفيف من حدة هذه المشاعر المزعجة، حيث توفر الألعاب الالكترونية بيئة يمكن التنبؤ بها نسبيا ذات قواعد واضحة واهداف محددة مما يقلل من الشعور بالغموض وعدم اليقين الذي يغذي القلق، بينما يعد الاكتئاب اضطرابا نفسيا يتميز بالشعور المستمر بالحزن وفقدان الاهتمام بالأنشطة اليومية ، فعندما يعاني الطفل من القلق تصبح الألعاب الالكترونية وسيلة للهروب من المشاعر السلبية التي قد تسيطر عليه حيث توفر له عالما بديلا يشعر فيه بالإنجاز والتحكم والقيمة الذاتية التي يفتقدها في الواقع ومع الوقت يتطور هذا السلوك الى دورة ادمانية، حيث يزداد الانسحاب من الواقع والانغماس في العالم الافتراضي مما قد يؤدي الى تفاقم أعراض القلق والاكتئاب نتيجة لضعف العلاقات الاجتماعية، بالتالي الحاجة الى مزيد من الهروب نحو الألعاب لتشكيل حلقة مفرغة يصعب عليه الخروج منها دون دعم ومساعدة متخصصة.

فإثبات المكانة الاجتماعية عاملا تفسيا محوريا في تعزيز ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية حيث يبحث التلميذ عن بيئة بديلة يمكنهم فيها تحقيق النجاح والتقدير الذي قد يفتقدونه في محيطهم المدرسي او الاسري، تستغل الألعاب هذه الحاجة النفسية من خلال أنظمة التصنيف الذي يمنح شعورا بالإنجاز والتفوق ووسيلة لتعويض الافتقار للمكانة في العالم الواقعي، مما قد يؤدي الى تشكيل هوية افتراضية بديلة تتسم بالقوة

CamScanner

والنفوذ وتعزز دورة سلبية من الانسحاب الاجتماعي الحقيقي مقابل الانغماس في المجتمعات الافتراضية، التي قد توفر تقديرا فوريا ومستمرا للإنجازات.

وأجابت العينة المتبقية انها تعود للضغوطات النفسية التي يتم التعرض لها سلفا قد تؤدي حتما الى اضطرابات الشخصية وامراض كالهوس وكل هذه الاضطرابات تمثل عاملا نفسيا خطيرا، قد تزيد من احتمالية اتخاذ قرارات سلبية وعدوانية والانجراف نحو طريق ادمان الألعاب الإلكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الاولى من المحور الأول كالتالي: نقص الاشباع العاطفي والوجداني، العزلة والانطواء، القلق والاكتئاب، المكانة الاجتماعية، الضغوطات النفسية.

من كل ما سبق من عرض وتحليل للعبارة الأولى من المحور الأول يمكن القول: تشكل العوامل النفسية المختلفة دوافع قوية تساهم في ادمان الألعاب الالكترونية خاصة لدى التلاميذ، حيث ان سبب اللجوء للألعاب الالكترونية عائد الى مشكلة تعاني منها الأجيال الحالية وهي مشكلة البحث عن الاشباع، كذلك لجوء التلميذ الى اللعب والترفيه يأتي نتيجة شعوره بالفراغ والحاجة للهروب من الواقع المعاش ومن روتين حياته وما فيها من التزامات وقيود ليتجه نحو عالم لا يتقيد بالنشاطات والظروف المألوفة لديه، والافتقاد للسند العاطفي يجعلهم يلهثون وراء الاشباع الوهمي واللذة المؤقتة والبحث عن بدائل افتراضية تمنحهم الشعور بالقبول والتقدير والانتماء الذي يفتقدونه في الواقع من خلال اللعب مع الغرباء واطلاق الرغبات الدفينة والتعبير عنها عبر الألعاب الالكترونية، التي قد توفر للتلاميذ فرصة ذهبية للتخلص من القيود المجتمعية الصارمة، اما العزلة والانطواء فتعزز الميل نحو الألعاب كبديل للتفاعل الاجتماعي حيث توفر بيئة امنة للوصول دون مواجهة صعوبات التفاعل المستمر، بينما القلق والاكتئاب يلعبان دورا محوريا اذ تصبح الألعاب وسيلة هروب من المشاعر السلبية والضغوط كما توفر إحساسا مؤقتا بالسيطرة والانجاز والبحث عن المكانة الاجتماعية يدفع الكثيرين نحو عالم الألعاب الذي يمنحهم الفرصة لبناء هوية افتراضية ناجحة ومرموقة تعوضهم عن إخفاقات الواقع، والضغوطات النفسية المختلف تزيد من الحاجة الى اليات تكيف فتصبح الألعاب ملاذا مؤقتا يتحول مع الوقت الى ادمان.

هذه العوامل النفسية تتداخل وتتفاعل معا مشكلة شبكة معقدة من الدوافع التي تسهم في تطوير السلوك الادماني تجاه الألعاب الالكترونية وتتطلب تدخلا نفسيا واجتماعيا شاملا للمساعدة في علاجها.

CamScanner

- حسب العبارة الثانية من المحور الأول التي مفادها مدى مساهمة العلاقات الاسرية في توجه التلاميذ نحو الإدمان على الألعاب الالكترونية.

حيث عبرت 10 مفردات منهم على انها تعود للمشاكل الاسرية والهروب من واقع الاسرة المعاش كما هو معروف، فالهروب من واقع الاسرة السيء وتراجع دورها في ضبط الأبناء ومراقبتهم وتنشئة التلميذ داخل بيئة اسرية غير صحية (مشاكل ظروف اجتماعية) وان المشاكل العائلية هي السبب الأول في ادمان الطفل للألعاب الالكترونية مثل التصدع الاسري او التيتم، حيث قدمت أحدا الأساتذة مثالا تقول فيه "يوجد لدينا العديد من التلاميذ في هذه المتوسطة وعندما اذهب أرى لماذا لا ينتبه الطالب للدرس وليس لديه كراس، فاستدعي ولي الامر واجد ان الاب في السجن والام مطلقة، وهذه المشكلة تؤثر على التلميذ رغم اني درست في عدة متوسطات الا ان الإهمال الذي رايته من قبل أولياء الأمور في هذه المتوسطة منتشر بشكل ملحوظ مما يجعل التلميذ قد ينجرف نحو ادمان الألعاب الالكترونية "،حيث كشفت من خلال هذا المثال عن وجود علاقة مباشرة بين التفكك الاسري وادمان الألعاب الالكترونية حيث يصف الأستاذ حالة تلميذ يعاني من عدم التركيز واللامبالاة بالدراسة نتيجة ظروف عائلية قاسية، متمثلة في وجود الاب بالسجن، والام مطلقة مما أدى الى غياب الرقابة والدعم الأسري الضروريين لنموه النفسي والتربوي السليم. فهذه الظروف الصعبة دفعت التلميذ للبحث عن ملاذ وتعويض عاطفي في عالم الألعاب الإلكترونية، التي قد توفر له هروبا من واقعه المؤلم وبديلا افتراضيا يشعر فيه بالسيطرة والتحكم والقيمة الذاتية التي يفتقدها في حياته الحقيقية، وان هذه الظاهرة ليست حالة فردية بل منتشرة بشكل ملحوظ في المدرسة مما يشير الى حجم المشكلة المتمثلة في بناء الاسرة السليمة التي تمثل المحيط الأول والاهم في تكوين شخصية متوازنة قادرة على مواجهة تحديات الحياة دون اللجوء الى سلوكيات إدمانية.

فالتنشئة الأسرية السليمة تنتج فردا سويا وقويما، فالإنسان تربيته هي التي تتحكم في سلوكه والأسرة هي المحيط الأول الذي يعيش فيه الطفل ومن خلال تفاعله معها تتم عملية نمو شخصيته السوية، حيث تعتبر من اهم المؤسسات الاجتماعية في المجتمع وتلعب دور كبير في حياة أبنائها بدءا من الميلاد وحتى الكبر على اعتبار انها تقوم بتنشئة الأبناء تنشئة سليمة بما يمكنهم الاندماج والتفاعل مع المجتمع مستقبلا بشكل طبيعي بما يعني ان كل ما يحدث داخل الأسرة يوثر على حياة الأبناء اما بشكل إيجابي او سلبي، فطريقة التنشئة التي يتلقاها التلميذ داخل أسرته والتي كان في مجملها تحمل دلالات التصدع والتفكك العائلي.

CamScanner

وعبرت 3 مفردات على ان للطلاق وغياب الرقابة الوالدية، يؤدي الى ادمان الألعاب الإلكترونية، فالطلاق وغياب الرقابة الوالدية قد يؤدي بهم الى الانخراط في الألعاب الالكترونية، حيث ان انفصال الولدين كوضعية تمثل حدثا ضاغطا لدى التلميذ تجعله مدمن على الألعاب الالكترونية في ظل غياب السلطة الاسرية، فمن الشائع ان من انعكاسات حدوث الطلاق على التلاميذ غياب احد الولدين في الوقت الذي هم بأمس الحاجة لوجدهما معا، فالأم هي التي توفر لهم الدفء والحنان والأب هو الذي يعطيهم المثل والقدوة، وابتعاد التلميذ عنهما قد يترك اثار سيئة في حياة الأبناء مما يفقدهم الطمأنينة والشعور بالأمن والاختلال في هذه المعادلة يجد التلميذ نفسه يعيش في أوضاع مضطربة باعتبار انها يعيش في مناخ اسري غير مستقر مفككة تختلف تركيبتها جوهريا عن الا سرة بالمفهوم المتعارف عليه.

وعبرت مفردتين ان الطلاق والتفكك الاسري لا يؤدي الى ادمان الطفل للألعاب الإلكترونية خاصة عند قيام الأم بدورها ومراقبة الطفل وتحمل مسؤوليتها فهذا لا يعني ان جميع اطفال الاسر المطلقة مدمنين على الألعاب الالكترونية، حيث ان العلاقة بين الطلاق والتفكك الاسري وادمان الألعاب الالكترونية ليست حتمية، فعلى الرغم من ان التفكك الاسري قد يشكل عاملا من العوامل المساهمة في لجوء بعض التلاميذ للألعاب الالكترونية الا ان العديد من الأطفال الذين ينتمون لأسر مفككة لا يطورون السلوكيات الإدمانية، بينما نجد أطفالا من اسر مستقرة يعانون من ادمان الألعاب، فالعلاقة ليست سببية مباشرة بل تتدخل عوامل أخرى مهمة مثل أسلوب التعامل مع الطلاق، ومدى وعي الوالدين بحاجات الطفل النفسية، وطبيعة الرعاية البديلة المقدمة، والدعم النفسي الاجتماعي المتوفر، والسمات الشخصية للطفل، ومرونته النفسية في التكيف مع التغيرات، حيث ان نوعية العلاقات داخل الاسرة وأساليب التربية قد تكون اكثر تأثيرا من بنية الاسرة نفسها فتجد اسرة متماسكة لكنها تمارس أساليب تربوية قاسية او مهملة قد تدفع الطفل نحو السلوكيات الإدمانية اكثر من اسرة مفككة، لكنها تحافظ على تواصل صحي وداعم مع الطفل، فمن وجهة نظرهم ان الطلاق قد تدفع للإدمان في المجتمعات المنحلة والمتفتحة فقط، وانه على الولدين ان يحافظوا على علاقة الود والتقدير والاحترام بينهما، فليس بالضرورة ان الانفصال والانشغال بحياة جديدة لا يعني ترك الأبناء وشانهم بل ان الحاضن يقوم بدوره في توجيه الابن الى السلوك الحسن والأخلاق الطيبة واحتوائه على أكمل وجه، والمسؤولية لا ترتبط بتوفير الأمور المادية بل الرعاية الشاملة لكل الجوانب: الأخلاقية والنفسية ولاجتماعية والصحية والمادية والدراسية الترفيهية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثانية من المحور الأول كالتالي: التفكك الاسري، الطلاق، ضعف التواصل الاسري، غياب الرقابة الابوية.

CamScanner

من كل ما سبق من عرض وتحليل للعبارة الثانية من المحور الأول يمكن القول: ان ضعف العلاقات الاسرية يمكن ان يؤدي الى ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية نظرا للدور الحاسم التي تلعبه الاسرة في حياة الأطفال في بناء القيم والمبادئ الأخلاقية والسلوك الاجتماعي السليم، فغياب مراقبة الإباء لأبنائهم بسبب انشغالاتهم اللامتناهية وهذا من اكبر أسباب هذه الظاهرة اذ يقومون بتمكين الأطفال من الهواتف منذ نعومة اظافرهم من الهاتف رغبة في الهائهم او بدعوى انهم يبكون ولا يريدون السكوت فيضن الوالدين انه يسكته باللعب في الهاتف وهو بتصرفه هذا يقدم له السم من حيث لا يدري، فالأسرة هي مؤسسة التنشئة الأولى واي خلل يشوبها واي نموذج مخالف داخلها قد يؤثر سلبا على سلوك الأطفال، فالعلاقات الاسرية تلعب دورا محوريا في توجه التلاميذ نحو الألعاب الالكترونية حيث يؤثر نمط التواصل داخل الاسرة بشكل مباشر على هذا التوجه فالأسر التي تعاني من ضعف في التواصل او تفكك في العلاقات غالبا ما تدفع ابناءها للهروب الى العالم الافتراضي كملاذ بديل، كما ان المناخ الاسري المشحون بالتوتر والصراعات يجعل التلاميذ يلجؤون الى الألعاب الالكترونية كوسيلة للهروب من الواقع الضاغط هذا من جهة، ومن جهة أخرى تلعب القدوة والنموذج الذي يقدمه الوالدان دورا في تشكيل سلوك الأبناء، فالآباء المدمنون على استخدام الأجهزة الالكترونية يساهمون بشكل غير مباشر في تعزيز هذا السلوك لدى أبنائهم.

- حسب العبارة الثالثة من المحور الأول المتعلقة بالعوامل المدرسة التي تدفع بالتلميذ ادمان الألعاب الالكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة تبين ان 9 مفردة اجابت بان هناك عوامل مدرسية متعددة لها تأثير على سلوك التلميذ منها كثافة البرنامج، وكثافة الاعمال الموجهة، والحجم الساعي المخصص للدراسة، الاكتظاظ في القسم، حيث قدمت أحد المفردات العينة مثالا تقول فيه "كأستاذة لا أستطيع مراقبة أربعين تلميذا وأحيانا يكون تلميذ يلعب دون ان انتبه له "، حيث ان كثافة الدروس والواجبات المدرسية تساهم في ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية كالضغط النفسي فعندما يواجه التلاميذ ضغطا دراسيا كبيرا من الساعة 8 الى12 ومن13:30 الى 16:30 يجعلهم يبحثون عن وسائل للهروب والترفيه وتقديم الألعاب ملاذا سهلا ومتاحا وكثرة المواد والمسؤوليات الدراسة قد تخلق رغبة في الانفصال عن الواقع والضغوط حيث قدمت احد مفردات العينة مثالا نقول فيه "هناك أساتذة يكلفون التلاميذ بكتابة كبيرة حتى يشعر التلميذ بالملل والكراهية نحو الدراسة والتلاميذ معتادون على ان يقولوا لي :"انت تدرسين مادة واحدة وتتعبين، فكيف يمكننا نحن كتلاميذ ان ندرس عدة مواد في يوم واحد؟ فهذا الضغط يدفعنا لإدمان الألعاب الالكترونية ".

CamScanner

فمن المؤكد ان النظم التعليمية التي تفتقر الى دمج عناصر اللعب والتشويق في العملية التعليمية تخلق فجوة نفسية بين المتعة التفاعلية التي توفرها الألعاب من خلال جفاف الأساليب التعليمية التقليدية، والعلاقة بين كثافة المناهج الدراسية والعبء المعرفي المرتفع وتطور اضطرابات ادمان الألعاب الالكترونية هي علاقة سببية معقدة، تعمل من خلال مسارات نفسية عصبية متعددة المستويات وتتأثر بعوامل فردية وبيئية متنوعة.

وأكدت مفردة واحدة ان العنف المدرسي يعتبر عاملا مدرسيا هاما في ادمان التلميذ للألعاب الالكترونية، ومن المعلوم ان هناك سلوكيات عدوانية وعنيفة يمارسها التلاميذ ضد تلميذ او أستاذ ضد تلميذ بأشكال مختلفة ومتفاوتة الانتشار كالاعتداءات الجسدية، الظرب، والتهديد وخاصة العنف اللفظي مثل الشتم والسخرية او العنف الجسدي كل هذا يدفع بالتلميذ الى الانسحاب نحو العالم الافتراضي للألعاب كملاذ بديل. حيث يعد دافعا قويا للتلاميذ نحو ادمان الألعاب الالكترونية حيث يلجا التلميذ الذي يتعرض للتنمر او الايذاء في بيئته المدرسية الى العالم الافتراضي كسبيل امن ينعم فيه بالقبول والتقدير المفقود في الواقع ، فالتلميذ الذي يعاني من تجاهل الأساتذة لمعاناته وسخرية اقرانه المستمرة يجد في الألعاب الالكترونية فرصة لاستعادة الشعور بالقيمة والسيطرة، اذ قد تمنحه هذه الألعاب هوية بديلة يستطيع من خلالها تحقيق انتصارات وانجازات افتراضية تعوضه عن اخفاقاته الاجتماعية في المدرسة، مع مرور الوقت قد تتحول ممارسة الألعاب من مجرد نشاط ترفيهي الى استراتيجية هروب نفسية تسمح للتلميذ بالتنفيس عن غضبه واحباطه بطريقة امنة تحميه من واقعه المؤلم، ففي هذه العوالم الرقمية يستعيد التلميذ احساسه بالقوة والسيطرة التي يفتقدها في المدرسة ويحظى بالتقدير والاحترام بناءا على مهاراته وليس على مظهره او وضعه الاجتماعي، ومع تكرار تجارب العنف يتعمق ارتباط التلميذ بالألعاب التي توفر له نظاما واضحا للمكافآت والتقدم على عكس البيئة المدرسية التي تبدو عشوائية وظالمة في نظره فتعوضه هذه الألعاب عن الحاجات النفسية الأساسية التي لم تلبى في الواقع مما يعزز دورة الإدمان ويصعب كسرها دون معالجة جذور المشكلة المتمثلة في العنف المدرسي وتأثيراته النفسية العميقة، حيث قدم أحد المبحوثين مثالا ان تلميذا مراهقا يتعرض لتنمر مستمر من قبل زملائه في المدرسة حيث يتعرض للسخرية والاهانة بشكل يومي ويتجنب الأساتذة التدخل، مع مرور الوقت يبدا هذا التلميذ ينسحب تدريجيا من التفاعلات الاجتماعية الحقيقية ويصبح يقضي ساعات متزايدة في ممارسة العاب القتال على الانترنيت، ففي هذه الألعاب يشعر بالقوة والسيطرة ويحظى باحترام اللاعبين الاخرين نظرا لمهاراته المتطورة حيث يجد في العالم الافتراضي فرصة لاستعادة شعوره بالقيمة والاحترام الذي حرم منه في الواقع.

CamScanner

كما اكدت 5 مفردات ان ليس هناك أي عوامل مدرسة تؤثر بشكل مباشر على ادمان التلميذ الالكترونية حيث تقول أحد مفردات العينة: "عندما يكون هناك ضغط على التلميذ في الدراسة فمتى سيتسنى له الوقت للممارسة الألعاب الإلكترونية "وركزوا على ضعف الرقابة الاسرية وتأثر الطفل بالبيئة المحيطة والظروف الخارجية والتي كان هو ضحيتها، فالبيئة المدرسية بكل عناصرها [المعلمون، المناهج، الأنشطة، العلاقات مع الزملاء، الضغوط الدراسية] ليس لها أي دور او تأثير في دفع التلاميذ نحو الافراط في استخدام الألعاب الالكترونية او ادمانها.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثالثة من المحور الأول كالتالي: الضغط الأكاديمي، كثافة البرنامج، الحجم الساعي، العنف المدرسي.

من كل ما سبق من عرض وتحليل للعبارة الثالثة عن المحور الأول يمكن القول ان: المدرسة تعتبر المؤسسة الثانية للتنشئة الاجتماعية بعد الاسرة هدفها اعداد فردا صالحا بتكوينه وتعليمه أدوارا يضطلع بها المجتمع، كما اننا من خلالها يستطيع الكشف عن الاعراض المبكرة لإدمان الألعاب الالكترونية، وبما انها مصدرا للتنشئة والتكوين في المجتمع فإنها في حالة فشلها قد تكون بالعكس مصدرا للإدمان من خلال عدة عوامل منها: كثافة المناهج الدراسية التي لا تنمي التفكير في نفوس التلاميذ وتجعلهم سلبيين وكثرة الواجبات المدرسية، والامتحانات المتتالية والخوف من الفشل والقلق من التقييم المستمر، او التعرض للعنف من قبل التلاميذ او الأساتذة او الشعور بالتهميش وغياب الرقابة وعدم قيام كل مسؤول بمسؤولياته قد يزيد من احتمالية ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية.

- حسب العبارة الربعة من المحور الأول المتعلق بدور جماعة الرفاق في تعزيز السلوك الادماني للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأساتذة.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة الذين اجمعوا ان جماعة الاقران من اهم الجماعات التي تسهم في تكوين الفرد وتنشئته لأنها خلافا لبعض الجماعات الأخرى تعطيه حرية كبيرة في بناء الجماعة وحمايته وتنظيمه وتشعره بالثقة في نفسه وبمكانته، ومن اهم العوامل في ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية.

فمن المعلوم ان جماعة الرفاق لها دورا هاما وخطير في ان واحد على حياة التلميذ المراهق في هاته المرحلة من حياته يكون أكثر تأثير بأنداده، ولعل تأثير جماعة الاقران يعود بالأساس لاختلاف الافراد فيها ثم لاختلاف بيئاتهم الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، وان الطفل كما هو معروف يبحث عن ذاته خارج اسرته وخاصة

CamScanner

الاشياء التي حرم منها داخلها، فتكون جماعة الرفاق بديلا له عن الاسرة ومنه تعمل عملها في صياغة شخصية الفرد وقيمة ومعاشرة سلوكه الاجتماعي.

فالطفل يكتسب ادمان الألعاب الالكترونية عن طريق التعليم والتقليد فهو ليس فطريا ومعنى ذلك ان التلميذ الذي لم يتدرب على اللعب لا يمكن ان يكون مدمنا فقد قدمت احد المفردات مثال تقول "عندما يرى التلميذ صديقه يلعب بباجي او فير فاير يقول له دعنا نذهب لنجربها " وقدمت أخرى مثالا تقول فيه " الصاحب يقول لصاحبه العب اللعبة واسعى لتحقيق الإنجازات، ويغديه بهذا الوهم ولا يستطيع مواجهة الواقع فيسعى لإثبات ذاته داخل اللعبة بدلا من مواجهة الواقع الحقيقي " حيث ان انتماء التلميذ الى جماعة مدمنة عادة ما يعطي له الفرصة لمحاكاتهم فيما يقومون به من أفعال وسلوكيات وهنا يقوم الفرد بالسلوك الادماني من خلال التعلم من جماعة الرفاق، كما تشير كل من نظرية التقليد لغابريال تارد ونظرية الاختلاط التفاضلي لأدوين سدرلاند، حيث صرح أحد مفردات العينة ان جماعة الرفاق هي ثالث مؤسسة بعد الاسرة والمدرسة حيث يكون للتلميذ ارتباطا بها ومجالا يقتدي به ويلتزم ما تمليه عليه من أوامر. وقد تكون فضاء مهيأ لإدمان التلميذ للألعاب الالكترونية، فالصديق يحتل مرتبة متقدمة على حساب مرتبة الإباء فهي تمثل قوة توثر في حياة المراهق خاصة في المرحلة المتوسطة، فنجده مهتما بجماعة الانداد ويمضي بالتالي وقتا طويلا لأنها تشترك في الاهتمامات والمشاكل ولأنها تفهمه على نحو أفضل وتدفعه الى تعلم الألعاب والادمان عليه.

من خلال إجابات مفردة عينة الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الرابعة من المحور الأول كتالي: التنافس، التقليد، التعلم.

من كل ما سبق من عرض وتحليل للعبارة الرابعة من المحور الأول يمكن القول: ان جماعة الرفاق لها دور مهم وعنصر ومؤثر أساسي مولد لإدمان الألعاب الالكترونية، لأن أغلبيتها تكون جماعية في المرحلة الأولية، بمعنى ان التلميذ المبتدئ نادرا ما يبدا اللعب بمفرده الا بعد انضمامه الى جماعات مدمنة سواء من ناحية التقليد والمحاكاة، او من ناحية التعلم او التنافس او الحصول على سند معنوي، فجماعة الرفاق عليها تأثير سلبي كبير على الفرد والمجتمع حيث يكون التلميذ اكثرا تأثرا بأصدقائه الذين يكونون عادة من الانداد سواء زملاء المدرسة او الحي ليستكشف العديد من الألعاب التي لا تتناسب مع المجتمع الذي يعيش فيه، وهذا بمساعدة هذه الجماعات حيث يمكن ان تتحول هذه الجماعات الى وسيلة ضغط تشكل تهديدا على الطفل اذ لم يتم توجيهه.

CamScanner

تؤثر جماعة الاقران تأثيرا عميقا في دفع التلاميذ نحو ادمان الألعاب الالكترونية من خلال اليات نفسية واجتماعية متعددة ومتشابكة، حيث يسعى التلميذ للانتماء والقبول ضمن مجموعته عبر مشاركتهم نفس الاهتمامات والأنشطة الرقمية مما يجعله يتبنى سلوكيات الافراط في اللعب تقليدا لأقرانه المؤثرين.

- حسب العبارة الخامسة من المحور الأول المتعلقة بتقييم تأثير التطور التكنولوجي وسهولة الوصول للأجهزة في زيادة معدلات الإدمان.

من خلال اجابات مفردات عينة الدراسة تبين ان 11 مفردة منهم اجابت بان تأثيرها سلبي. ومن الشائع أن العالم شهد طفرة تكنولوجية هائلة في العقود الأخيرة أدت الى انتشار الأجهزة الذكية وتوفرها بأسعار متفاوتة تناسب مختلف الفئات الاقتصادية، مما سهل وصول التلاميذ اليها في سن مبكرة ودون رقابة كافية هذه السهولة في الوصول مقترنة بالتطور المذهل في جاذبية الألعاب الالكترونية، وتصميمها باستخدام اليات نفسية تعزز الإدمان وادت الى تزايد ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية بشكل ملحوظ ويزداد خطر هذه الظاهرة مع تكامل وسائل التواصل الاجتماعي وتطور تقنيات الواقع الافتراضي، التي تخلق عوالم بديلة جذابة تشجع على الانغماس لساعات طويلة مما يؤثر على الصحة النفسية والجسدية للتلاميذ ويضعف مهاراتهم في العالم الواقعي، وتسهيل الحصول والولوج الى مختلف الألعاب وانتشار اللوحات الالكترونية والهواتف الذكية والحواسيب، وهذا راجع بالدرجة الأولى للآباء لأنهم اول المسؤولين عن أبنائهم وبناتهم ولان بداية الإدمان تنطلق من البيت وليس من خارجه، ولذا فترك هذه الأجهزة في متناولهم لاسيما في مرحلة المتوسط او قبلها بكثير يجعلهم يعودون عليه مما قد يصعب عليهم الإقلاع عنها وبالتالي ادمانهم عليها، حيث اكدت احد مفردات العينة ان تمكين الأطفال من الهواتف منذ نعومة اضفارهم للعب يقوم بإدخالهم في عالم افتراضي ينفصلون فيه عن الواقع لساعات طويلة، فالتكنولوجيا وسهولة الوصول للأجهزة أصبحت المفتاح الأساسي للتنمية والتقدم في المجتمع المعاصر مع اختلاف ارجاء المجتمع ، فهي أصبحت عبارة عن تقنية تشغل جزء هائلا من حياة الأطفال اليومية ولها تأثير على ادائه في المستقبل ويمثل احد مظاهر إشكالات الشخصية، وذلك قد يمثل مرحلة تمهيدية للانتقال الى عالم الاضطرابات النفسية والتعقيدات، فالتطور التكنولوجي التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب والترفيه فاصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني حتى في مجال اللعب فلم نعد نشاهد التلاميذ في المدرسة مجتمعون كالسابق بل اصبحوا مجتمعين في عالم افترضي بدل العالم الواقعي عن طريق هذه الألعاب.

CamScanner

وأكدت 4 مفردات بان تطور التكنولوجيا سلاح ذو حدين أحيانا يكون سلبي وأحيانا يكون إيجابي في قضية ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية. فقد قالت أحد المفردات "التكنولوجيا وسهولة الوصول للأجهزة الالكترونية للعب تحمل جانبين متناقضين: جانبا إيجابيا واخر سلبيا. تكون إيجابية عندما يستطيع الانسان تحقيق التوران بينها وبين واقعه المعاش، وتكون سلبية عندما ينغمس فيها بشكل مفرط وينسى الواقع، ويعيش في عالم افتراضي مقتصر على الهاتف والتكنولوجيا فقط، متناسيا الحياة التي يجب ان يعيشها وعندما يستيقظ يجد نفسه قد كبر في السن وقد أضاع حياته في الانغماس في الألعاب دون تحقيق أي انجاز حقيقي في حياته ".

ومن البديهي أن من الناحية الإيجابية تساعد التكنولوجيا سهولة وصولة الأجهزة الالكترونية والتوصل مع الاخرين كما انه قد تساعد في قدرات الطفل وتعمل على اكتساب الطفل المعرفة وذلك من خلال تنمية الذاكرة

وسرعة التفكير، كما يطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق، والرفع من مستوى التركيز وهذه تتحقق في حالة توعية الأطفال وارشادهم الى معرفة اضرر الألعاب الالكترونية التي تترك اثار على نفسية وسلوك التلاميذ، ومن الناحية السلبية تسبب انفصال اللاعب عن الحياة اليومية والعيش في عالم افتراضي طول الوقت وانعكاس أساليب العنف والسلوكيات السلبية، والتأثير على الوجدان والفكر، وتبديل الثقافة. وللحد منها ينبغي على الإباء والامهات مراقبة وقت استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وتوفير أنشطة إيجابية بديلة فعالة لهم.

من خلال اجابات مفردات عينه الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الخامسة من المحور الاول كالتالي: سهوله الوصول للأنترنيت، وقت الاستخدام المفرط للأجهزة الالكترونية.

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الخامسة من المحور الاول يمكن القول: مما لا شك فيه ان التطور الهائل للتكنولوجيا جعل العالم اكثر حقيقه واقعيه في اطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية قد تطورت تلك الالعاب وارتكزت على التكنولوجيا وسهوله الوصول الأجهزة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة وللأسف كان الاطفال اكثر عرضة لتلك الالعاب واكثرهم استهلاكا، فالتكنولوجيا وسهولة الوصول للأجهزة لها تأثير سلبي على الاطفال جعلت من هذه العيب حقيقة واقعية شديدة الانتشار وهي احد اكثر الأنشطة التي يزاولها التلاميذ لأوقات طويله دونم وهذا عائد لعدم متابعه الاباء لاستخدام للتكنولوجيا والأجهزة الإلكترونية وعدم مساعده الابناء على التفريق بين الواقع والخيال، وادراك ذلك الفرق وتعليمهم ان عالم الالعاب لا يمثل الواقع، حيث تشير الدراسات المعاصرة في مجال علم النفس الرقمي وعلوم الاتصال الى وجود علاقة طردية بين التسارع

CamScanner

التكنولوجي وسهولة الوصول للأجهزة الالكترونية من جهة وتفاقم ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية من جهة اخرى، فقد أدى التطور الملحوظ في تقنيات المعالجة المركزية والرسومات وشبكات الاتصال فائقة السرعة الى توفير بيئة خصبة لتطوير العاب ذات قدرة عالية على جذب المستخدمين والاحتفاظ بهم، كما ساهمت عوامل أخرى مثل انخفاض تكلفة الأجهزة الالكترونية وانتشار الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية في زيادة إمكانية الوصول الى هذه الألعاب بشكل غير مسبوق، مما أدى الى تحول نمط الاستهلاك من التجربة المؤقتة المحدودة الى الانغماس المستمر.

2. عرض وتحليل بيانات المحور الثاني المتعلق بتمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن ادمان الألعاب الإلكترونية.

- حسب العبارة الأولى من المحور الثاني التي مفادها: الاثار النفسية كالتركيز والانتباه على التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية أثناء الحصص الدراسية:

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة الذين أجمعوا على ملاحظة تدهورا واضحا في قدرات التركيز والانتباه لدى التلاميذ المدمنين على الالعاب الإلكترونية، وكذا ظهور صعوبة بالغة في متابعة الشرح لفترات طويلة، حيث يبدأ التلميذ بالملل والنظر المتكرر للساعة بعد دقائق قليلة من بداية الحصة.

ان الألعاب الإلكترونية تعود الدماغ على تحفيز مستمر ومكثف مع تغيرات سريعة في المشاهد والأحداث والتفاعل الفوري في المقابل يتطلب الشرح المدرسي تركيزا مستداما لفترات طويلة نسبيا دون مؤثرات بصرية متغيرة باستمرار أو تحفيز متواصل هذا التباين يجعل العقل غير قادر على التكيف مع إيقاع التعلم التقليدي الذي يتطلب الصبر والتركيز المستدام، حيث قالت احد مفردات العينة "انه لا يستطيع أن يجلس 5 دقائق بدون حركة حيث يخترع حجة للخروج وترك الحصة أو اسقاط احد اقلامه وجمعها" وهذا نتيجة للسرعة والإثارة التي تعود عليها في الألعاب الإلكترونية حيث لا يستطيع هؤلاء التلاميذ التكيف مع وتيرة الدراسة الهادئة وبالتالي ينعدم التركيز والانتباه لديه، ومثال ذلك قولهم انه: جسد بلا روح " بمعنى الغياب الذهني رغم وجوده الجسدي في المكان فإن ذهنه مشغول باستمرار بعالم الألعاب الافتراضي يفكر في المراحل التي وصل إليها أو التحديات التي يواجهها في اللعبة، أو متى سيعود للعب مجددا بمعنى ان المدمن على الألعاب الالكترونية يتكون لديه انفصال عاطفي عن محيط الفصل الدراسي لان تفكيره يكون متشتت بسبب الاستغراق في التفكير بالألعاب اثناء وقت الدراسة.

CamScanner

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الأولى من المحور الثاني كالتالي: صعوبة الاستمرار في تركيز والانتباه، تشتت السريع، البحث المستمر عن مثير خارجي للحركة، الغياب الذهني.

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الأولى من المحور الثاني يمكن القول إن التركيز والانتباه عند التلاميذ المدمنين على اللعاب الإلكترونية يكون شبه معدوم وهذا نتيجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية حيث تكون لديه صعوبة بالغة في التركيز والانتباه خلال الحصص الدراسية، حيث يجد نفسه غير قادر على متابعة الشرح لفترات طويلة، كما يظهر لديه تشتت سريع لأقل المؤثرات الخارجية مما يجعله ينقطع باستمرار عن متابعة الدروس، يلاحظ أيضا بحثه المستمر عن مثير خارجي للحركة ما يظهر في صورة فرط النشاط وعدم القدرة على الاستقرار في المقعد الدراسي، كما أن المدمن على الألعاب الإلكترونية يعيش حالة من الغياب الذهني رغم حضوره الجسدي في القسم فيبدو كجسد بلا روح لا يتفاعل مع محيطه التعليمي.

- حسب العبارة الثانية من المحور الثاني المتعلقة بأبرز التغيرات السلوكية لدى التلاميذ المدمين على الألعاب الإلكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة تبين أن 8 مفردات منهم أجابت بأن تلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية تكون سلوكياتهم عدوانية مفرطة تجاه المحيط الذي يعيش فيه لأنهم يمتزون بالعصبية وسرعة الانفعال، وذلك بسبب التعرض المستمر لمشاهد العنف في هذه الألعاب مما يولد لديهم تبلد المشاعر وتقليد السلوكيات العينة التي يراها في اللعبة، وهذا ما افادته احد العينات "يصبح يرى الواقع وكائنه في لعبة مثل الخروج من القسم مثل الخروج من لعبة بضغط على زر" وأيضا استخدام مصطلحات الألعاب مثل " الراس يطير....."الخ من مصطلحات، حيث ان المدمن على اللعاب الالكترونية يصبح يقلد ما يراه في اللعبة على ارض الواقع من مشاهد عنيفة ومشاهد أخلاقية دون مراعاة لنتائج هذا الفعل لان عقل التلميذ بسبب اللعب لساعات طويلة برمج على هذه السلوكيات العنيفة فاصبح يصعب عليه التفريق بين السلوكيات المقبولة في اللعبة والمرفوضة في الحياة الواقعية.

وأكدت 7 مفردات بأن التغيرات السلوكية التي تطرأ على التلاميذ المدمنين على اللعاب الإلكترونية تتمثل في العزلة الاجتماعية والانطواء بمعنى الانسحاب الاجتماعي وعدم التفاعل المباشر ويفضلون التواصل عبر منصات الألعاب، فالوقت الطويل الذي يقضيه هؤلاء التلاميذ في عالم افتراضي يأتي على حساب التفاعلات الاجتماعية الواقعية مما يؤدي الى ضعف مهاراتهم في التواصل المباشر وبناء علاقات حقيقة، حيث قالت أحد

CamScanner

مفردات العينة "انه يكون غير قابل للوضع الذي يعيش فيه يريد فقط العيش في تلك اللعبة فقط" وذلك بسبب الاشباع العاطفي والاجتماعي الذي يحصلون عليه من مجتمعات الألعاب الافتراضية يقلل دافعهم للانخراط في العلاقات الواقعية التي يراها تتطلب جهد ومهارات اجتماعية اكثر تعقيدا.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثانية من محور الثاني كتالي: العدوانية العنف، العزلة الاجتماعية والانطواء.

ومن خلال ما سبق من عرض وتحليل للعبارة الثانية من محور الثاني تبين ان تغيرات السلوكية التي تطرأ على التلاميذ المدمنين على الألعاب الالكترونية تتمثل في العنف والعزلة الاجتماعية، فإن تأثير المستمر للألعاب العنيفة على ادمغة التلاميذ في مرحلة النمو يؤثر سلبا على تطور مناطق ضبط النفس واتخاذ القرارات المسؤولة، مما يزيد من احتمالية طهور السلوكيات العدوانية، كما ان الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ في هذه اللعاب تأتي على حساب تطوير المهارات الاجتماعية الأساسية مما يعمق الشعور بالاغتراب عن الاقران ويدفع هؤلاء التلاميذ نحو الانطواء.

- حسب العبارة الثالثة من المحور الثاني المتعلقة بالانعكاس ادمان اللعاب الإلكترونية على مستوى التحصيلي للتلاميذ من وجهة نظر الأساتذة.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة الذين أجمعوا بأن هناك تأثير سلبي عميق لإدمان الألعاب الإلكترونية على المستوى التحصيلي للتلاميذ، حيث لاحظ افراد العينة تراجعا ملحوظا في أداء هؤلاء التلاميذ حيث قال احد الأساتذة بان هناك تلميذا في مدرسة كان أدائه ممتاز بمعدل 17 لكن مع مرور الوقت وتعرف والدخول في مجال لعبة الإلكترونية تسمى "فري فاير" تراجع مستوى أداءه الى المتوسط بمعدل 10 بمعنى تراجع درجاته بسبب الإدمان على هذه اللعبة، لأنه غالبا ما يكون هؤلاء التلاميذ المدمنين اغلب وقت فراغهم يقضونه في الألعاب الإلكترونية ويهملون واجباتهم الدراسية أي انهم يستغلون الوقت للعب على حساب الدراسة، كما أن اغلب أساتذة لاحظوا ان هؤلاء التلاميذ يكونون نائمين اثناء الحصة في فترة الصباحية أو يتأخرون في حضور صباحا وذلك بسبب اضطرابات النوم الناتجة عن اللعب المتواصل خاصة في ساعات الليل المتأخرة مما يسبب التعب والارهاق والنعاس أثناء الدوام المدرسي وصعوبة في التركيز، كما لاحظ الأساتذة ان التلاميذ المدمنين على الالعاب الإلكترونية لديهم ضعف في الذاكرة حيث لا يستطيعون حفظ المعلومات وتخزينها بشكل فعال وهذا ما قالته احد العينات "نحن نعيد تكرار مسائل بسيطة مرارا وتكرار وعندما يأتي سؤال نفسه لا نجد نتيجة جيدة وكأننا لم نبذل أي جهد" وذلك لأن ادمان الألعاب الإلكترونية يولد لهم فقدان الدافعية للتعلم

CamScanner

وذلك بسبب ما توفره الألعاب من مكافآت فورية ومتعة سريعة مما يقلل رغبة التلميذ في بذل الجهد للحصول على مكافآت طويلة المدى كالنجاح الأكاديمي، كما ان هذه الألعاب تسبب الإرهاق الذهني بمعنى تستنزف الطاقة الذهنية للتلميذ وبالتالي تراجع في التفكير العلمي وضعف في التحصيل الدراسي.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثالثة من المحور الثاني كالتالي: تدني المستوى الدراسي، اهمال الواجبات الدراسية، فقدان الدافعية للتعلم، الإرهاق الذهني....

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الثالثة من محور الثاني يمكن القول ان ادمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية لديه تأثير سلبي على مستوى التحصيلي للدراسة فيتدنى المستوى التعليمي للتلميذ وذلك بسبب الانغماس المفرط في الألعاب الإلكترونية على حساب وقت المذاكرة والمراجعة واهمال الواجبات الدراسية وذلك بسبب ميلهم لتأجيل واجباتهم ونسيانها بشكل متكرر كما أن ادمان الألعاب الإلكترونية يسبب إضعاف الدافعية الداخلية للتعلم لدى التلاميذ وذلك يرجع الى أن الألعاب توفر نظاما مباشرا للمكافآت والتحفيز المستمر مما يجعل عملية التعلم التقليدية تبدو بطيئة ومملة وبالتالي يفقد التلميذ الرغبة في بذل الجهد للتعلم أو التفوق الدراسي، حيث يصبح الإشباع الذي يحصل عليه من الألعاب أكثر إغراء من الإنجاز الأكاديمي وبالتالي ينعكس هذا على مستواه الاكاديمي بسلب.

- حسب العبارة الرابعة من المحور الثاني المتعلقة بالآثار الاجتماعية التي قد تظهر على العلاقات بين التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية وزملائهم في القسم.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة تبين أن 9 مفردة منهم أفادو أن التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية يميلون الى العزلة الاجتماعية وضعف في مهارات التواصل المباشر مع زملائه في قسم مع انحصار اهتماماتهم ومحادثاتهم حول موضوعات الألعاب الإلكترونية فضلا عن ظهور تقلبات مزاجية وسلوكيات عدوانية أحيانا نتيجة تأثرهم بمحتوى ببعض الألعاب كما التعرض واللعب المستمر (الربح وخسارة في اللعبة) يؤثر على انفعالاتهم مما ينتج عليه تقلبات في المزاج كما افادة عينات الدراسة أيضا انخفاض في جودة الصداقات الحقيقة واستبدالها بعلاقات افتراضية داخل اللعبة خاصة تلك الألعاب التي من خلالها يتعرف على أصدقاء غرباء من مختلف انحاء العالم وبالتالي يصبح يرى أن زملائه في المدرسة غير مناسبين له عكس

CamScanner

الذين يجدهم في اللعبة وينتج عن ذلك تراجع في المشاركة بالأنشطة الجماعية والتعاونية داخل الفصل، مما يؤثر سلبا على مهارات العمل الجماعي والاندماج الاجتماعي السليم في البيئة المدرسية.

وأكدت 6 مفردات ان هؤلاء المدمنين على الألعاب الإلكترونية يحاولون جذب زملائهم في القسم لتجريب هذه الألعاب وذلك عن طريق التباهي وإظهار مهارتهم ومستوياتهم المتقدمة أمام زملائهم لجذبهم للعب وانجازاتهم في تلك الألعاب فالتلاميذ المدمنين على اللعاب الإلكترونية عندما يكتشفون لعبة جديدة يشعرون برغبة فطرية في مشاركتها مع الأخرين وبالتالي فإن جذب الزملاء يحسن من تجربة اللعب ويتيح تكوين فرق أقوى من أشخاص يعرفهم في الواقع بدلا من الغرباء وبالتالي الحصول على مصادقة اجتماعية لسلوكهم من خلال جذب الزملاء معهم، مما يقلل من شعورهم بالذنب أو القلق تجاه ادمانهم، ويعزز قناعتهم بان سلوكهم طبيعي أو مقبول أذا شاركهم فيه أصدقائه حتى لا يشعر انه وحده في هذا السلوك.

من إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الرابعة من المحور الثاني كالتالي: سرعة الانفعال تجاه الزملاء، ضعف مهارات التواصل المباشر مع زملاء، تفضيل البقاء وحيدا في فترات الاستراحة، نقص المشاركة بالأنشطة الجماعية في الفصل، حصر المحادثات في موضوعات الألعاب الإلكترونية، تشكيل مجموعات خاصة من المدمنين على الألعاب.

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الرابعة من محور الثاني يمكن القول ان ادمان الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل عميق على النسيج الاجتماعي داخل القسم حيث يظهر التلاميذ المدمنون انعزالا ملحوظا عن أقرانهم مع تراجع مهارات التواصل الاجتماعي الفعال وبتالي عدم المشاركة في الانشطة الجماعية في الفصل، فيفضل تكوين علاقات افتراضية في اللعبة على حساب الصداقات الحقيقية، أو يحاول هؤلاء التلاميذ تكوين مجموعات خاصة من مدمنين الألعاب الإلكترونية عن طريق جذب حتى لا يشعر انه وحده في هذا السلوك أو انا أحد زملائه أفضل منه في الدراسة وذلك من اجل إرضاء ذاته.

- حسب العبارة الخامسة من المحور الثاني المتعلقة بالآثار الصحية المترتبة عن ادمان الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط.

من خلال إجابات مفردة عينة الدراسة تبين ان 8 مفردات منهم يشيرون الى ظاهرة الإرهاق المزمن يحضر هؤلاء التلاميذ للمدرسة وعلامات التعب بادية عليهم نتيجة السهر الطويل مع الألعاب كما أن الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشات الى إرهاق جسدي عام ويسبب الإجهاد الذهني المستمر تعبا عقليا وضعفا في

CamScanner

القدرات التركيز، كما لاحظ الأساتذة تكرار شكاوي هؤلاء التلاميذ من الصداع وآلام العين خصوصا خلال الحصص التي تتطلب القراءة أو النظر الى السبورة لفترات طويلة وهذا نتيجة التعرض المستمر لشاشات الهاتف والحاسوب لساعات طويلة من اجل اللعب، كما اشارت احد العينات أن وضعيات الجلوس لهؤلاء التلاميذ تكون غير صحية حيث يميلون للإنحناء أو الجلوس بطريقة غير مستقيمة وهذا ما يعكس العادات سيئة المكتسبة من ساعات اللعب الطويلة كما أن هذه الأخيرة تسبب إجهاد للعمود الفقري مما يسبب مشاكل صحية مزمنة في العمود الفقري مع مرور الوقت، الإضافة الى الآلام في مفاصل اليدين بسبب الجهد الذي يبذله التلميذ في موجرت السرعة الحركة في هذه الألعاب.

كما أكدت 4 مفردات من عينة الدراسة ملاحظة زيادة الوزن أو النحافة المفرطة لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية وذلك بسبب اضطرابات في نمط التغذية والنوم قد يكون التلميذ المدمن على هذه الألعاب يستهلك السكريات بكثرة نتيجة التوتر الذي ينتج عن المنافسة في اللعبة وكثرة الجلوس والحركة المحدودة لأنه دائما يكون متواجد في غرفته وفي عالم الألعاب الافتراضية، ومن ناحية أخرى قد ينسى بعض التلاميذ تناول وجبات الطعام أثناء انغماسهم في اللعب، أو يقوم التلميذ المدمن بإهمال وجبات الاكل بسبب ساعات المتواصلة التي يقضيها في الألعاب فلا يجد وقت او شهية للأكل مما يؤدي الى نقصان في الوزن وسوء التغذية وفي كلتا الحالتين تسبب له العديد من الأمراض مثل السل والسمنة ومرض السكري..

كما اكدت 3 مفردات من عينة الدراسة ان من الاثار الصحية التي تظهر على التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية هي الاكتئاب والإحباط وأحيانا تصل للانتحار مثل تلك الألعاب التي يصل فيها المدمن لمرحلة تطلب منه الانتحار مثل: لعبة مريم والحوت الأزرق...، الذي خلف الكثير من ضحايا من فئة المرهقين، وأيضا الاكتئاب الذي يتولد نتيجة الجلوس لفترات طويلة لوحده في غرفته مع هذه الألعاب ومنعزلا عن محيطه دون أي رقابة من الأولياء هذا ما يجعله يشعر انه وحيد وغريب عن هذا العالم وأيضا لأن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يرتبط بالعزلة الاجتماعية والانسحاب من الأنشطة الحقيقة وبتالي يؤدي هذا الى مشاعر الاكتئاب والإحباط خاصة عندما تصبح الألعاب المصدر الرئيسي للمتعة والرضا في حياة التلميذ.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الخامسة من محور الثاني كالتالي: الإرهاق البدني والعقلي، زيادة الوزن أو نقصانه، الآلام في مفاصل اليدين وفي فقرات الظهر، ضعف النظر، الاكتئاب، الانتحار...

CamScanner

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الخامسة من المحور الثاني يمكن القول: ان الاثار الصحية لإدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية الإرهاق البدني والعقلي وذلك بسبب الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشات وأيضا نتيجة السهر وقلة الراحة الكافية بالإضافة الى ذلك التغيرات في الوزن سواء بالزيادة أو النقصان ذلك بسبب الجلوس والحركة المحدودة ومن ناحية أخرى قد ينسى بعض التلاميذ تناول الطعام بسبب اللعب المستمر، وأيضا الآلام في مفاصل اليدين وفي فقرات الظهر بسبب الاستخدام المتكرر للأجهزة التي يلعب بها وأيضا طريقة الجلوس الغير صحية اثناء اللعب بتلك الألعاب وضعف النظر نتيجة التحديق المستمر في الشاشات، كما يسبب هذا الإدمان آثار نفسية خطيرة مثل الاكتئاب الذي يصل في بعض الحالات الى أفكار انتحارية وكل هذه الاثار لديها تأثير سلبي كبير على صحة التلميذ إن لم يكن هناك تدخل من طرف الأولياء.

3. عرض وتحليل بيانات المحور الثالث المتعلق باليات التقليل والوقاية للحد من ادمان الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط.

- حسب العبارة الأولى من المحور الثالث التي مفادها الإجراءات الوقائية التي يقترحها الأساتذة للحد من ادمان التلاميذ على الألعاب الالكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة تبين ان 12مفردة اجابت بأن اهم الإجراءات الوقائية التي ينبغي فعلها لمواجهة هذه الافة التي تستدعي التدخل والسرعة من اجل انقاذ أبنائنا وبناتنا من هذا المأزق المعاصر هي توعية ومراقبة الإباء بخطورة هذه الألعاب وتحسيسهم بالأضرار الجسمية المختلفة التي تخلفها فيهم لأنهم أقرب الأطفال الى الطفل والمراهق، حيث قالت أحد مفردات الدراسة" المراقبة الابوية تسمح لي بإبعاد ابني عن الألعاب الالكترونية التي قد تصبح ضارة له، وعندما نواجه مشكلة نتحاور سويا، فمن الضروري ان يواكب العصر ولكن مع المراقبة وبشكل تدريجي والمقصود بذلك ان يجتهد الوالدين في مراقبة أبنائهم واطفالهم منذ نشأتهم الأولى لان اكثر الأطفال الذين يتعرضون للإدمان يتعرضون له منذ الصغر وكما يقال "من شب على شيء شاب عليه "ولهذا فان ترك الطفل للعب في هذه الألعاب لثلاث او اربع ساعات يوميا لمدة شهرين او ثلاثة قد يؤدي الى ادمانه فما بالك في من يترك ابنه يلعب اليوم بأكمله دون حسيب او رقيب، ومثالا على ذلك: ان يضع الوالدين صندوقا بعنوان صندوق الحضور عند باب غرفة الطعام كي يضع فيه كل فرد من افراد الاسرة هاتفه أو جهازه الذكي قبل ان يجلس على المائدة ولا يسمح له بتفقد جهازه قبل الانتهاء من الطعام وتنظيف المائدة وانهاء كل الاعمال الدراسية"، إضافة الى تعميق الوعي الايماني في نفوس الإباء واستحضار أهمية الاسرة وقيمتها، وذلك من خلال معرفة الغاية من الزواج والتبصر بأهمية الاسرة اذن لابد من توفر التربية الاسرية

CamScanner

الكافية للأفراد قبل البدء بتكوين اسر يقودونها وتأهيلهم ليكونوا قادرين على قيادة اسرهم في المستقبل، وتوعيتهم بالتحديات التي تواجههم عند حمل هذه المهام حتى لا ينصدموا بعبء المسؤولية عند تكوين اسرهم، والعمل على تحقيق الذات لدى افرادها من خلال احترام انسانيتهم وتحميلهم مهام تنسجم مع قدراتهم، وتربيتهم على الثقة بالإسلام عقيدة وشريعة، والحوار الاسري الراقي مع الأبناء بفوائد وسلبيات الأجهزة الالكترونية وتطبيقاته.

وأكدت مفردتين انه يجب وضع استراتيجية وقائية عالمية شاملة للتحكم في هذه الظاهرة لأنها تمس كل أطفال العالم دون استثناء وغرس القيم الدينية التي تدعو الى المحبة والسلام والتعاون والتودد والتعاطف ووضع برامج إعلامية تدعو الى حماية الطفولة من هذا المارد الماكر الذي شوه حياة الطفل.

وصرحت مفردة واحدة انه يجب انشاء مراكز خاصة بالتكفل بإدمان الانترنيت لكل الفئات في الجزائر. وعلى الوالدين ان يضع قانونا يشترط فيه وضع الهواتف والأجهزة خارج غرف النوم لتجنب مشاكل الارق واضطرابات النوم التي تسببها الأجهزة الذكية.

من خلال اجابات مفردات عينه الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الأولى من المحور الاول كالتالي: الوعي والتثقيف، الرقابة الأسرية، البدائل الثقافية.

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الحادي عشر يمكن القول: ان الالعاب الإلكترونية تحمل فكره عميقة ومصممة بطريقة مدروسة نفسيا من قبل الخبراء في علم النفس وسلوك الانسان للسيطرة بشكل لا واعي على عقل المستخدم لها، فبدلا من ان يبقى في اطارها الطبيعي كوسائل الترفيه والتسلية والمتعة وتمضية الوقت، تحولت بعض الالعاب الإلكترونية الى ادوات قاتلة فبعضها يعتمد على غسل ادمغة المراهقين والأطفال، وادخالهم في حاله اشبه بالتنويم المغناطيسي، وشحنهم بالأفكار السلبية مثل :الضياع والكراهية د وتبث داخلهم الانعزالية والاحساس بعدم جدواهم مما يدخلهم في حالة من الاكتئاب، الذي قد يؤدي الى دفعهم لارتكاب سلوكيات سلبية في النهاية، ولذلك في من الضروري تكوين جدار حماية للأجيال المستخدمة للألعاب من جميع جوانب الحياه لان التقنية في تقدم مستمر، ولابد ان نكون مواكبين لها بأنشطة موازية ومنافسة وليس بمجرد مراقبتها والتحذير منها وذلك من خلال التوعية والمراقبة من الاهل فهي الحل الامثل والاهم حاليا لمنع الاطفال والمراهقين من الدخول في عالم الالعاب الذي يسبب الاذى للنفس او الغير وتحديد وقت يومي لممارسة الالعاب الإلكترونية والالتزام به، والسماح للأطفال بممارسه هذه الألعاب بشرط ملاءمتها للعمر وللثقافة والعادات والتقاليد على الا يزيد ذلك عن ساعة يوميا.

CamScanner

- حسب العبارة الثانية من المحور الثالث التي مفادها تعزيز التواصل بين المدرسة والاسرة للحد من ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة تبين ان 10 مفردة منهم اجابت بانه يجب ان تكون هناك حلقة تواصل وتكامل بين الاولياء والمدرسة والإدارة حيث قال أحد مفردات العينة:" ان الولي يجب ان يتقبل اراء الأستاذ في ولده والأستاذ يلزمه ان يتقبل ان الولي له راي أيضا حتى يعمل على مراقبة وتعديل سلوك التلميذ لأننا نشترك في الاهتمام بالتلميذ، لدينا عامل مشترك واحد وهو التلميذ لذا يجب ان تكون العلاقة متكافئة بين الولي والأستاذ اما إذا حدث العكس فسيكون العامل المشترك صفرا ولن نحصل على نتيجة"، حيث ان المدرسة والاسرة من اهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر الوعي الوقائي من خطر الألعاب الالكترونية على الاسرة من خلال تهديد استقرار العائلات ونفسية الأطفال وعلى المدرسة من خلال التأثير على تحصيلهم الدراسي وتعزيز التواصل بينهما يحتل دورا مهما في تقويم سلوك الطفل وتعليمه العادات الحسنة وتجنبه التصرفات التي تضره وتنبهه الى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه والتسلية عند الألعاب الالكترونية وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة والمخاطر التي يمكن ان تنجر عنها من جهة أخرى.

وصرحت 5 مفردات انه يجب مد جسر من التواصل بين الاسرة والمدرسة من خلال الاستدعاءات وعقد محاضرات وندوات خاصة لمناقشة إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية لتوعية كل من الأساتذة والاهل حيث تقول أحد مفردات العينة: نحن الأساتذة نجد أنفسنا في حيرة من امرنا ما الفائدة من استدعاء ولي الامر ليأتي ويقول لك:" ليس لدي وقت لك انا ات اليك مرغما أنا أعمل والا يقول لك عاقبيه وانا معك او ساعده في

النقطة فقط وليس في السلوك المهم ان ينجح " لذلك يجب علينا نحن كأساتذة واولياء ان نكون متحدين لتوعية أبنائنا بسلبيات الألعاب الالكترونية واضرارها مثلا من خلال عرض مشاهد فيديو او ندوات او اجراء مسابقات فكرية او دروس مكثفة عن مخاطر الألعاب على التلاميذ وقيام المدرسة والاسرة بتشجيع التلاميذ على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

من خلال اجابات مفردات عينه الدراسة من الأساتذة يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثانية عشر من المحور الثالث كالتالي: التعاون الفعال، عقد اجتماعيات دورية، التوعية المشتركة.

يمكن القول ان المدرسة لا يمكن ان تنهض بأعبائها حول مواجهة هذه الظاهرة على وجه حسن الا من خلال تعاون وفيق مع الأسرة التي هي المؤسسة التربوية الاولى للطفل، وتعتبر الأسرة من اهم المؤسسات المجتمعية

CamScanner

التي يمكن ان تقيم علاقه شراكه مع المدرسة حيث ان الإباء هم المسؤولين بالدرجة الاولى على ابنائهم ويعملون لصالحهم اولا وأخيرا، فالا باء يلعبون دورا محوريا مع الأساتذة في عملية الحد من ظاهره ادمان الألعاب الإلكترونية وعندما يعملون سويا بإخلاص وفاعلية وتخطيط سليم فانهم لا شك انهم يسهمون في تحقيق الاهداف والاجراءات الوقائية للحد من هذه الظاهرة، واصبحت مشاركة الأسرة للمدرسة وتعزيز التواصل بينهما وتعاونها في مواجهة ادمان الالعاب الإلكترونية امرا حتميا في حياتها المعاصرة وذلك لما تحققه من اهداف تعود بالنفع على التلاميذ، وكذلك من خلال متابعة الأسرة لأبنائها في المدرسة وحضور اجتماعاتها واستدعاءاتها مما يخلق جوا من التآلف بين الفاعلين التربويين والاسرة، وفي الأخير فان تواصل أولياء الأمور مع المدرسة يساعد على توفر فرص الحوار الموضوعي ويسهم في حل مشاكل الإدمان التي يعاني منها سوآءا على مستوى البيت او المدرسة وإيجاد الحلول المناسبة لها وإذا تزعزعت هذه الشراكة بين الاسرة والمدرسة لن نرى الثمار الذي نطمح للحصول عليه.

- حسب العبارة الثالثة من المحور الثالث المتعلقة بكيفية تفعيل دور المؤسسة تربوية في توعية التلاميذ بمخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة الذين أجمعوا انه من اجل تفعيل دور المدرسة في توعية التلاميذ بمخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية يتطلب منهجية متكاملة تبدا بضرورة تخصيص حصص توجيهية منظمة وحاملات تحسيسية تعتمد على أسلوب الحوار والاقناع بدلا من النهج التقليدي القائم على عقاب وتخويف، وهذا ما قاله احد الأساتذة "ان كل شي ممنوع مرغوب عند المراهق"، حيث يؤكد الأساتذة على أهمية تقديم امثلة واقعية من حياة التلاميذ وعرض تجارب حقيقية لبعض المراهقين الذين ادمنوا هذه الألعاب وماذا حدث لهم نتيجة هذا الإدمان لأن الطفل الان يؤمن بشيء الملموس وهذا ما سماه احد الأساتذة "يؤمن بالدليل" عن طريق الفيديوهات او المسرحيات لأخذ العبرة منها عن هذه الظاهرة، مع التشديد على ضرورة تنظيم دورات تحسيسية تقوم بها زارة الصحة للكشف المبكر عن علامات الإدمان على الألعاب الالكترونية بالحضور الاولياء للمراقبة ابناءهم، وأيضا قال أستاذ الرسم انه كان لديه مساحة امنه في مدرسة ليعبر التلاميذ من خلالها عن مهاراتهم ومواهبهم ليشعر المراهق بالمتعة والتحدي والانتماء دون الخوف من العقاب، أيضا أكدوا على ضرورة التنسيق المستمر مع أولياء الأمور من خلال مجالس الاباء عن طريق جمعيات أولياء التلاميذ وفضاء الاولياء واللقاءات التشاورية لان المدرسة وحدها لا تستطيع محاربة هذه الظاهرة.

CamScanner

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الثالثة من المحور الثالث كالتالي: اعداد حصص توجيهية وتحسيسية مخصصة لظاهرة ادمان الألعاب الإلكترونية وبدليل لمخاطرها على الأطفال، تنوع الأنشطة الصفية مثل رياضية فنية علمية.... دورات تحسيسه للكشف المبكر عن علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تنظيم لقاءات واجتماعات مع أولياء للحد من هذه الظاهرة...

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الثالثة من المحور الثالث يمكن القول انه من اجل تفعيل دور المؤسسة التربوية للتوعية التلاميذ بمخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية لابد من إقامة حملات تحسيسية لهذه الظاهرة مع تقديم ادلة على عينة تعرضت لإدمان الألعاب الإلكترونية وكيف اثرا ذلك على حياتها بشكل سلبي عن طريف فيديوهات او مسرحيات، أيضا لابد من ان تبدأ نقطة التوعية من الاولياء لان اغلب وقت الذي بلعب فيه الطفل هذه الألعاب يكون في البيت للكشف المبكر عن ماذا كان ابنه يعاني من هذا الإدمان على الألعاب الالكترونية وكيف بتصرف في هذه الحالة وكل هذه تعتبر حلول لتوعية بمخاطر هذه الظاهرة وما قد تسببه من اثار وخيمة على حياة وصحة الطفل.

- حسب العبارة الرابعة من المحور الرابع المتعلقة بالبدائل التربوية الترفيهية المقترحة للحد من ادمتن الألعاب الإلكترونية.

من خلال إجابات المبحوثين تبين أن 8 مفردات منهم اكدوا ان البدائل المقترحة للحد من هذه الظاهرة تتمثل في تنمية مواهب التلاميذ مثل الرياضة والرسم وموسيقى وسباحة والقيام بمسرحيات وذلك عن طريق تخصيص فضاء ألعاب في الخارج ونشاطات ترفيهية حتى يستطيع التلاميذ تنمية مواهبه وتعبير عن مشاعره، لأنه عن طريق تنمية مواهبه تساعده على التعبير عن الذات والتفاعل الاجتماعي الإيجابي مما يلبي الحاجات النفسية للتلاميذ كالإنجاز والتحدي، كما أن المنافسة بين زملائه في هذه المواهب يخلق روح التعاون والشعور بالانتماء يجعل التلميذ راضي عن ذاته عن طريق ان يستغل كل موهبة في شيء مفيد فهذا ما يعزز ثقتهم بأنفسهم، مثلا عن طريق ممارسة الرياضة تستطيع أن تستنزف الطاقة السلبية كما انه عن طريق الرسم يعبر عن شعوره، وعن طريق تنمية مواهبه يصبح وقته مغلق وليس لديه وقت فراغ لتغطيته بالممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية.

كما أكدت 3 مفردات من عينة الدراسة ان مطالعة الكتب وحفظ القرآن وتثقف من الجانب الديني يساهم في الحد من ادمان الألعاب الإلكترونية لأن هذه الأنشطة تعتبر مشغلة فكرية إيجابية تملأ وقت الفراغ بما هو

CamScanner

نافع عبر تنمية المهارات العقلية كالحفظ والفهم والتحليل لأن حفظ القرآن يقوي قدرات الذاكرة والتركيز ويعزز الجانب الأخلاقي والقيمي للتلاميذ، كما أنها تساعد على بناء عادات سلوكية جديدة تحل محل عادة ممارسة الألعاب الإلكترونية وأيضا تعزز الانضباط الذاتي والصبر وذلك لأنها تنمي المنظومة القيم الأخلاقية التي تكون غائبة في عالم الألعاب الإلكترونية، فالتلميذ خلال ممارسته لهذه الأنشطة العلمية يتولد لديه شعور المسؤولية ويصبح لديه هدف في حياته فيصبح التلميذ مرتبط بثقافته وهويته مما يقوي شخصيته وانتمائه مما يجعله يبتعد عن هذ الألعاب الإلكترونية.

وصرحت كذلك 4 مفردات على ان من البدائل التربوية الترفيهية تتمثل في ضرورة القيام بأنشطة خارجية مثل الرحالات الاستكشافية، وأيضا أكدوا على ضرورة تعليمهم البرمجة بما يفيدهم في المستقبل مع التعرف على مخاطرها وفوائدها، لأن القيام بالأنشطة الخارجية كالرحالات الاستكشافية التي تنمي روح المغامرة والفضول المعرفي لدى التلاميذ وتعزز ارتباطهم بالبيئة الحقيقية بعيدا عن العالم الافتراضي فعن طريقها يستطيع التلميذ اشباع الدوافع النفسية بطرق صحية ويتولد لديه حب الاستكشاف لما توفره هذه الرحالات من اثارة ومتعة التي يبحث عنها المراهقين في الألعاب الإلكترونية كما انها تعزز التواصل والتعاون بين التلاميذ وذلك من خلال تنمية المهارات الاجتماعية من خلال العمل الجماعي، كما أن تعلم البرمجة يمنح شعورا بالإنجاز مشابها لتخطي مراحل اللعبة الإلكترونية كما انها تعزز التفكير المنطقي وحل المشكلات من خلال البرمجة، وذلك عند استغلالها في ما يفيد التلميذ في حياته كما ان عن طريق تعلم البرمجة يصبح التلميذ على دراية بمخاطر الإدمان على اللعاب الإلكترونية، كما ان هذه البدائل تساعد في خلق توازن بين العالم الرقمي والواقعي، وتعلم التلاميذ كيفية الاستفادة من التكنولوجيا كالبرمجة بشكل إيجابي وإنتاجي بدلا من الاستهلاك السلبي، فالانشغال بهذه الأنشطة البديلة يقلل بشكل طبيعي من الوقت المتاح للألعاب الإلكترونية دون الحاجة للمنع الكامل الذي يسبب مقاومة لدى التلاميذ.

من خلال إجابات مفردات عينة الدراسة من أساتذة التعليم المتوسط يمكن اعتبار مؤشرات العبارة الرابعة من المحور الثالث كالتالي: تنمية مواهب التلاميذ، تنمية القدرات الفكرية والعقلية للتلميذ، التثقيف من الجانب الديني، زيادة الاندماج والمشاركة الفعالة في الأنشطة الخارجية، تعلم البرمجة سلبياتها وايجابياتها.

من كل ما سبق من عرض وتحليل العبارة الرابعة من المحور الثالث يمكن القول أن من البدائل التربوية الترفيهية الفعالة للحد أو نقول التقليل من ادمان التلاميذ على لألعاب الإلكترونية أبرزها تنمية مواهب التلاميذ المختلفة التي تشغل أوقاتهم بما هو مفيد الى جانب تنمية القدرات الفكرية والعقلية من خلل مطالعة الكتب

CamScanner

أو الروايات وحفظ القرآن الكريم لأنه ينشط الخلايا في الدماغ ويزيد من ذكاء والتركيز، كما يساهم التثقيف من الجانب الديني في بناء منظومة قيمية توجه سلوك التلاميذ، وتعتبر زيادة الاندماج والمشاركة الفعالة في الأنشطة الخارجية من أنجع الطرق لاستثمار طاقات التلاميذ بعيدا عن الشاشات الإلكترونية، أما تعلم البرمجة فيمثل بديلا متوازنا يحول استخدام التكنولوجيا من الاستهلاك السلبي الى الإنتاج الإيجابي الذي يؤدي الى الإبداع وفتح آفاق مستقبلية مهنية للتلاميذ وكل هذه البدائل تغلق ذلك الوقت الفارغ الذي يتجه في التلميذ للألعاب الإلكترونية.

ثانيا: استخلاص نتائج الدراسة:

اعتمادا على الخلفية النظرية لتساؤلات موضوع الدراسة، وبناءً على معطيات الدراسة التحليلية لعينة البحث، تم التوصل من خلال دراسة "تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الالكترونية " إلى استخلاص نتائج الدراسة على ضوء التساؤلات الفرعية كما يلي:

1. استخلاص نتائج الدارسة المتعلقة بالتساؤل الفرعي الأول الذي مؤداه:

العوامل المؤدية إلى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط.

مما سبق من تحليل تبين تعدد العوامل النفسية المؤدية بالتلميذ لإدمان الألعاب الالكترونية وتتضمن: نقص الحنان العاطفي والوجداني، الفراغ، القلق، العزلة الاجتماعية، الاكتئاب، الانطواء، الضغوطات النفسية.

- كما تبيّن ان العلاقات الاسرية تلعب دورا محوريا في دفع التلميذ نحو ادمان الألعاب الالكترونية وخاصة في حالات: التفكك الاسري، الطلاق، اليتم، ضعف التواصل الاسري، ضعف الرقابة الابوية.
- وان العوامل المدرسية تسهم في توجه التلميذ نحو ادمان الألعاب الالكترونية، وتشمل: الحجم الساعي، الاكتظاظ في الفصول الضغط، الأكاديمي، كثافة المناهج الدراسية وحجم الاعمال الموجهة.
- واتضح ان جماعة الرفاق تؤثر بشكل كبير وفعال في تعزيز سلوك إدمان الألعاب الالكترونية لدى التلميذ.
- وتبين ان سهولة الوصول الى التكنولوجيا والأجهزة الالكترونية تؤثر سلبا على ثقافة المجتمع، مما يجعل التلميذ ضحية لهذا التأثير في كثير من الأحيان.

CamScanner

وكنتيجة للتساؤل الفرعي الأول تبين ان هناك وجود تفاعل متعدد الابعاد بين مجموعة من العوامل النفسية كالقلق والاكتئاب وضعف الإشباع العاطفي والوجداني، والاجتماعية كغياب الرقابة الاسرية، والثقافية والتكنولوجية كسهولة الوصول للأجهزة، والعوامل الاكاديمية كالضغط الأكاديمي وكثافة البرنامج والحجم الساعي، المرتبطة باضطراب استخدام الألعاب الالكترونية لدى الفئة المستهدفة من المتعلمين، وهذه الظاهرة لا تعزى الى عامل احادي بل تمثل متلازمة متعددة العوامل ذات خصوصية فردية تتباين في درجة تأثيرها و انماط ظهورها بين التلاميذ.

2. استخلاص نتائج الدراسة في ضوء التساؤل الفرعي الثاني الذي مؤداه:

تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للأثار المترتبة عن إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية

- أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤدي الى تراجع واضح في مستويات التركيز والانتباه لدى التلاميذ، مما يعيق قدراتهم على التكيف مع متطلبات البيئة التعليمية.
- إن أبرز التغيرات السلوكية لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية تتمثل في السلوكيات العدوانية والانفعالية، وتراجع التفاعل الاجتماعي الواقعي مع تفضيل واضح للعزلة والانسحاب من الأنشطة الجماعية والمدرسية من أجل الانغماس في عالم الألعاب الإلكترونية.
- ينعكس ادمان الألعاب الإلكترونية سلبا على المستوى التحصيلي للتلاميذ، حيث يخلق تنافسا بين وقت الدراسة ووقت اللعب مما يضعف اهتمامهم بالتعليم ويقلل من مشاركتهم في الأنشطة المدرسية، ويؤدي الى تراجع ملحوظ في دراجاتهم ومستوى استيعابهم للمواد الدراسية.
- اتضح أن الآثار الاجتماعية البارزة لإدمان الألعاب الإلكترونية تتجلى في تفكك العلاقات التفاعلية داخل الفضاء المدرسي، حيث يعاني التلاميذ المدمنين من ضعف المهارات التواصلية وصعوبة بناء علاقات اجتماعية حقيقية مع زملائهم مما يؤدي الى تهميشهم وانعزالهم عن ديناميكيات الجماعة المدرسية.
- تبين أن الآثار الصحية لإدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية تتمثل في ظهور اضطرابات النوم المزمنة والارهاق الجسدي والعقلي، إضافة الى مشكلات العينين الناتجة عن الجلوس الطويل أمام الشاشات، كما انها تشمل اضطرابات نفسية خطيرة مثل: الاكتئاب وتصل للانتحار في بعض الألعاب.

وكنتيجة للتساؤل الفرعي الثاني يتبين أن أساتذة التعليم المتوسط يرون إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة ذات تأثيرات سلبية متعددة الأبعاد على التلاميذ، تشمل تدهور الأداء الدراسي وظهور اضطرابات

CamScanner

سلوكية خاصة السلوكيات العدوانية ونفسية بالإضافة الى ضعف التفاعل الاجتماعي، وتأثيرات صحية سلبية، مما يستدعي تضافر جهود المؤسسة التربوية والاسرة لمواجهة هذه الظاهرة والحد من أثارها.

3. استخلاص نتائج الدراسة على ضوء التساؤل الفرعي الثالث الذي مؤداه:

آليات الوقاية من مخاطر إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط

- إن الإجراءات الوقائية للحد من اضطراب استخدام الألعاب الالكترونية تتطلب منظومة متكاملة من التدخلات متعددة المستويات تستهدف الفرد والاسرة والمجتمع، وتتضمن هذه التدخلات استراتيجيات محددة مثل: تحديد اطر زمنية منظمة للاستخدام، تطبيق بروتكولات صارمة للالتزام بهذه الأطر، تفعيل اليات الرقابة الابوية، تصميم البيئة المنزلية بوضع الأجهزة الالكترونية في الفضاءات المشتركة.
- تبين انه يجب ان يكون هناك تكامل وظيفي بين المؤسسة التعليمية والنظم الاسرية من خلال بني نموذج بيئي اجتماعي متعدد المستويات. كتأسيس منصات تواصل رقمية تفاعلية تتيح المشاركة المستمرة بين الطرفين وانشاء وحدات دعم نفسي تربوي متخصصة توفر خدمات استشارية للأسر والمعلمين.
- يمكن تفعيل دور المؤسسة التربوية لتوعية التلاميذ بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال إقامة حملات تحسيسية وتقديم أدلة واقعية، مع أهمية بدء التوعية من الأولياء في المنزل للكشف المبكر والتدخل السريع للحد من الآثار الوخيمة على حياة وصحة الطفل.
- اتضح أن البدائل التربوية الترفيهية الأكثر فعالية للحد من إدمان الألعاب الإلكترونية تتمثل في تنمية مواهب التلاميذ مثل: الرياضة والرسم والموسيقى؛ وذلك من خلال المسابقات الثقافية التفاعلية بالإضافة الى المطالعة وحفظ القرآن، والقيام بأنشطة خارجية مثل الرحلات الاستكشافية التي تنمي روح المغامرة والفضول المعرفي، وتعليم البرمجة الذي برز كأحد أهم البدائل التي تحول اهتمام التلاميذ بالتكنولوجيا من الاستهلاك السلبي الى الإنتاج الإبداعي، مما يعزز المهارات المعرفية ويوجه شغفهم التقني نحو مسارات تعليمية مفيدة.

وكنتيجة للتساؤل الفرعي الثالث يتبين أن أساتذة التعليم المتوسط يقترحون عدة آليات للوقاية من مخاطر ادمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية تتمثل في ضرورة تفعيل الرقابة الأسرية عبر تحديد أوقات استخدام الأجهزة الإلكترونية، وتطوير شراكة فعالة بين المدرسة والأسرة لمتابعة سلوك التلاميذ، وتعزيز التوعية المدرسية من خلال برامج إرشادية هادفة، وتشجيع الأنشطة البديلة كالرياضة والهوايات الاجتماعية كبدائل للحد من هذه الظاهرة.

CamScanner

ثالثا: مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة:

يمكن ايجاز مناقشة نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات السابقة على النحو التالي:

من بين النتائج المتوصل إليها من خلال هذه الدراسة والتي تتطابق مع نتائج الدراسة السابقة ما يلي:

الدراسة الأولى: توصلت الدراسة الحالية الى نتيجة مفادها أن هناك العديد من العوامل الاجتماعية والنفسية والثقافية والتكنولوجية، وحتى الأكاديمية تؤدي الى إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وتختلف من تلميذ لأخر مثل: نقص الرقابة الأسرية والفراغ العاطفي والرغبة من الهروب من الوقع وأيضا سهولة الوصول للأجهزة الإلكترونية بالإضافة الى الضغط الأكاديمي حيث أن كل هذه العوامل تجعل التلميذ يتجه الى فضاء الألعاب الإلكترونية ومن ثم الإدمان عليها.

وهذا ما يتوافق مع نتيجة دراسة **Hani Morgan ,Guang Lealee** التي كانت بعنوان الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية والتي توصلت لنتيجة مفادها أن هناك عدة عوامل مساهمة في ادمان الألعاب الإلكترونية مثل: الضغط الأكاديمي العالي؛ عدم وجود دعم أسرى كافي؛ مشاكل نفسية كالاكتئاب والقلق والرغبة في الهروب من الواقع.

ويتوافق أيضا مع دراسة King Daniel L ; Delfabbro Paul بعنوان فهم ومساعدة اللاعبين المفرطين في ألعاب الفيديو حيث تمثلت نتائج هذه الدراسة في ان هناك عديدة من العوامل التي تجعل اللاعبين يدمنون على الألعاب الإلكترونية.

الدراسة الثانية: توصلت الدراسة الحالية الى نتيجة مفادها أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية ظاهرة ذات آثار سلبية متعددة الأبعاد على التلاميذ، تشمل تدهور الأداء الدراسي وظهور اضطرابات سلوكية خاصة السلوكيات العدوانية ونفسية بالإضافة الى ضعف التفاعل الاجتماعي، وآثار صحية سلبية، مما يستدعي تضافر جهود المؤسسة التربوية والاسرة لمواجهة هذه الظاهرة والحد من أثارها.

وهذا ما يتوافق مع دراسة خليفي ومزيان محمد التي كانت بعنوان الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في سلوكيات المراهق والعدوانية حيث توصلت هذه الدراسة في ان الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني يتميزون بالعدوانية وهذه الفئة ذات تحصيل دراسي ضعيف.

CamScanner

ويتوافق مع دراسة جوانغ ليالي وهاني مورجان التي توصلت في نتيجة الثانية الى الأثار السلبية لهذه الظاهرة مثل: العزلة الاجتماعية؛ انخفاض الثقة بالنفس؛ مشاكل صحية محتملة؛ التأثير السلبي على الأداء الدراسي.

وتوافقت أيضا مع دراسة دانييل ال كينغ بول دلفابرو الباحثين توصل أيضا الى العديد من عواقب ولأثار السلبية التي تنتج نتيجة الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الدراسة الثالثة: توصلت الدراسة الحالية الى نتيجة مفادها أن هناك عدة آليات للوقاية من مخاطر ادمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية المتمثلة في ضرورة تفعيل الرقابة الأسرية عبر تحديد أوقات استخدام الأجهزة الإلكترونية، وتطوير شراكة فعالة بين المدرسة والأسرة لمتابعة سلوك التلاميذ، وتعزيز التوعية المدرسية من خلال برامج إرشادية هادفة، وتشجيع الأنشطة البديلة كالرياضة والهوايات الاجتماعية كبدائل للحد من هذه الظاهرة، لم تتواصل أي دراسة سابقة الى هذه النتيجة وذلك في حدود اطلاعنا.

رابعا: مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظريات المفسرة للجريمة والانحراف:

تعددت الاطر النظرية المستخدمة في هذه الدراسة لتفسير ظاهرة ادمان الألعاب الالكترونية، وتتميز هذه الظاهرة بتنوع مداخلها التفسيرية، حيث تناولت كل منها الظاهرة من زاوية معرفية خاصة بها:

1. **نظرية التعلم الاجتماعي لكل من ألبرت باندورا ووريتشارد والتز:** حسب ما ورد في النظرية نجد:
   - التعلم عملية معرفية تحدث في سياق اجتماعي بالملاحظة.
   - السلوك الانحرافي متعلم وذلك من خلال الملاحظة والتقليد حسب باندورا.
   - هناك ثلاث مصادر لتعلم هذا السلوك وهي الأسرة. الأقارب، النماذج الرمزية.
   - ليس بالضرورة أن يعيش الفرد موقف احباطي لكي يستجيب بالعدوان.

دلت الدراسة الميدانية أن هذه النظرية تؤسس لفهم شامل لكيفية اكتساب السلوكيات والمعتقدات من خلال عمليات الملاحظة والتقليد والنمذجة الاجتماعية في اطار تفاعلي معرفي اجتماعي، وتتجلى في فهم كيفية تشكل تصورات المدرسين حول تأثيرات الممارسة المفرطة للألعاب الالكترونية على تلاميذ المرحلة المتوسطة، اذ تتأسس هذه التمثلات على ملاحظاتهم للتغيرات السلوكية والمعرفية والوجدانية التي تظهر على التلاميذ المدمنين، والتي قد تشكل مصدرا للتقليد والمحاكاة، ويتم ذلك وفقا للعمليات الأربعة الأساسية للتعلم بالملاحظة التي حددها باندورا وهي: الانتباه حيث ينجذب التلاميذ للسلوكيات المثيرة والجذابة في الألعاب

CamScanner

الالكترونية، والاحتفاظ حيث يقومون بتخزين هذه السلوكيات في ذاكرتهم من خلال الترميز اللفظي والصوري ثم إعادة الإنتاج عندما يحاول الطلاب تمثيل وتكرار هذه السلوكيات في حياتهم الواقعية، وأخيرا الدافعية التي تظهر عندما يتحفز التلاميذ لتكرار السلوكيات المكتسبة اذ لاحظوا انها تؤدي الى نتائج إيجابية او مكافآت، وقد يدرك الأساتذة من خلال تمثلاتهم ان نظام المكافآت المتطور في الألعاب الالكترونية يعمل كآلية تعزيز قوية تزيد من احتمالية استمرار التلاميذ في اللعب لفترات طويلة مما قد يؤدي الى الإدمان، كما ان مفهوم الكفاءة الذاتية في نظرية باندورا يفسر كيف تؤثر تصورات الأساتذة حول قدرتهم على التعامل مع هذه الظاهرة على اساليبهم التربوية والارشادية وفي سياق الحتمية التبادلية التي اقترحها قد يلاحظ الأساتذة التفاعل المستمر بين سلوك التلاميذ وبيئة الألعاب الالكترونية والعوامل الشخصية، حيث تؤثر هذه العناصر على بعضها البعض بشكل دينامي ومتبادل.

2. **نظرية الضبط الاجتماعي للعالم تر افيس هيرشي**: حسب ما ورد في حيثياتها نجد أن:

- تفترض أن الناس سيرتكبون السلوكيات المنحرفة عندما تضعف روابطهم الاجتماعية بالمجتمع.
- تركز على سؤال: لماذا لا ينحرف الناس؟
- الضبط الاجتماعي يعمل كآلية وقائية ضد السلوك المنحرف.
- الانحراف يحدث عندما تضعف الروابط الاجتماعية أو تنعدم.

دلت الدراسة الميدانية على ان التلاميذ الذين يفتقرون الى العلاقات القوية والرقابة الوالدية، قد يكون لديهم ضبط اجتماعي ضعيف، فاذا كان التلميذ يعاني من نقص التلميذ يفتقر الى الدعم الاسري ويعيش في بيئة اسرية مفككة، فقد يبحث عنها من خلال الانتماء في مجموعات مدمنة توفر له الشعور بالانتماء والدعم.

3. **نظرية الاختلاط التفاضلي** أو **المخالطة المفارقة لادوين سدرلاند**: حسب ما جاءت به النظرية نجد:

- يكتسب السلوك الاجرامي عن طريق التعلم فهو ليس فطريا ومعنى ذلك ان الشخص الذي لم يتدرب على الجريمة لا يمكن ان يرتكب فعلا اجراميا.
- أنها انطلقت من فكرة الاختلال في التنظيم الاجتماعي الذي يغير ظروف تعلم المنحرف.
- السلوك الانحرافي يتم اكتسابه من خلال المخالطة المستمرة والمباشرة لجماعات يرتبط أعضائها بعلاقات شخصية.
- المخالطة المفارقة تتفاوت من حيث التكرار وعمق الاختلاط وكذا حسب أولوية الموضوع المتعلم.
- تعلم هذا السلوك يتعلق بشخصية الفرد ومدى ابتعاده عن القوانين.

CamScanner

- تتضمن هذه العملية محورين هما:
- تعلم الوسائل والتقنيات المادية لممارسة هذا السلوك.
- التأثر بالاتجاهات النفسية والاجتماعية ومعتقدات الجماعة ضد سلوك معين.

وقد دلت الدراسة الميدانية ان مخالطة جماعة الرفاق دور في ادمان التلاميذ الألعاب الإلكترونية حيث أنهم يتعرضون لتعريفات وانماط سلوكية قد تتعارض مع القيم الاجتماعية السليمة، فحسب هذه النظرية يتعلم الافراد السلوك من خلال الاختلاط والتفاعل مع الاخرين خاصة في المجموعات الأولية كالأصدقاء والمجتمعات الافتراضية. يدرك الأساتذة ان الألعاب الالكترونية توفر بيئة تعلم اجتماعي قد تنقل تعريفات اجتماعية للسلوكيات غير المرغوبة مثل العنف، الانسحاب الاجتماعي، اهمال الواجبات، وتفوق تأثيرها التعريفات السلبية لهذه السلوكيات التي يقدمها الأساتذة والاسرة ومع تكرار التعرض والتعزيز في هذه البيئات الافتراضية يكتسب الطلاب انماطا سلوكية، قد تضعف ارتباطهم بالمؤسسات التعليمية والقيم المجتمعية الإيجابية.

4. **النظرية النفسية**: ذهبت هذه النظرية إلى أن:

- للدوافع الغريزية أهمية بالغة في تكوين السلوك الإنساني خاصة في مرحلة الطفولة.
- التكوين النفسي هو الذي يدفع بالفرد الى الانحراف.
- السلوك الانحرافي هو الصراعات الناجمة عن القوى اللاشعورية والقوة الشعورية التي نشأ عليها الفرد.
- السلوك الانحرافي يكون نتيجة التنشئة الاسرية والاجتماعية الخاطئة.
- السلوك الإنحرافي هو تعبير عن حالة الإحباط الذي يعانيه الفرد نتيجة للحرمان من اشباع الحاجات النفسية والاجتماعية الأساسية.

دلت الدراسة الميدانية أن الضغوط النفسية لها دورا في إدمان التلاميذ الألعاب الإلكترونية وهذا قد يكون سببا في الانطواء على النفس والانعزال عن الآخرين كما أن لطبيعة العلاقات الاجتماعية الاسرية التي يعيشها التلميذ سواء في مرحلة الطفولة او في مرحلة المراهقة تأثير على نموه الانفعالي والنفسي، الذي يحدد إلى درجة نمط شخصيته فإذا كان هناك استقرار أسري وتكيف اجتماعية بين الأفراد فإن التلميذ سيكون متزن الشخصية والسلوك، أما إذا كانت هذه العلاقات متوترة تسودها المشاحنات واللامبالاة بين الزوجين في مراقبة وتربية الأبناء فإنه ينشأ بشخصية غير سوية انفعاليا قد تدفعه إلى ادمان الألعاب الإلكترونية .

CamScanner

5. **النظرية اللامعيارية:**

- تشير اللامعيارية إلى انعدام الضبط والمعايير والقيم والمحل أي انعدام الجانب الأخلاقي عند القيام بالسلوك.
- لم تهتم بإبراز التباين والفروق الموجودة بين الأفراد وضرورة الحفاظ على النظام الاجتماعي.
- اللامعيارية أو فقدان الانتظام مظهر من مظاهر فقدان السيطرة والتحكم بسبب المشكلات الاقتصادية بجانبها السلبي والإيجابي.
- حدد **ميرتون** عنصرين أساسين هما:

الأهداف: يرى لكل مجتمع اهداف واهتمامات تشكلت من خلال مراحل تاريخية معينة وأصبحت تمثل إرثا حضاريا وعن طريقها تظهر آمال أفراد المجتمع كما يظهر منظار ترتيب القيم الاجتماعية حسب الأهمية.

المعايير: تضبط وسائل وطرق الوصول إلى الأهداف لأنها تمثل قواعد ضبط السلوك ومن خلال هذه القواعد ترتب المعايير كيفيات الوصول إلى الأهداف فليست متوازنة ولا ثابتة.

من خلال ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج يتضح ان افتقاد التلميذ للقيم والمعايير الذي هو ناتج بالأساس عن عدم قيام الأسرة بوظيفتها التربوية والأخلاقية في عملية التنشئة الاجتماعية كما ان شعور التلميذ بالضغط الاجتماعي التي تمارسه الأسرة والمدرسة كان من بين الأسباب التي دفعته الى ادمان الألعاب الإلكترونية.

6. **نظرية المخاطر**: ذهبت هذه النظرية إلى أن:

تركز على تحليل وإدارة المخاطر المحتملة وكيفية اتخاذ القرارات في ظروف عدم اليقين

العناصر الرئيسية للنظرية:

1. إدراك المخاطر: عملية معرفية تتأثر بالخبرات الشخصية والمعايير الثقافية والاجتماعية.
2. تقييم المخاطر: تحديد احتمالية وشدة المخاطر المحتملة.
3. إدارة المخاطر: اتخاذ إجراءات للوقاية من المخاطر او تخفيف آثارها.

دلت الدراسة الميدانية ان هذه الظاهرة تهديد متعدد الابعاد يتضمن مخاطر صحية ونفسية تعليمية واجتماعية، فمن الناحية الصحية يتعرض التلاميذ المدمنون لاضطرابات النوم ومشاكل بصرية وقلة النشاط

CamScanner

البدني، بينما تظهر مخاطر نفسية تتمثل في القلق والاكتئاب والعزلة الاجتماعية وصعوبة التحكم بالمشاعر، اما اكاديمي فيعانون من تراجع التحصيل الدراسي واهمال الواجبات وضعف الدافعية للتعلم، وعلى المستوى الاجتماعي تضعف علاقاتهم الاسرية والمدرسية وتتراجع مهاراتهم التفاعلية، وتحدد نظرية المخاطر عدة عوامل مساهمة في الإدمان مثل غياب الرقابة الوالدية والميل الشخصي للانطواء وسهولة الوصول للأجهزة وتصميم الألعاب بطريقة تعزز الإدمان.

النتيجة العامة للدراسة:

من خلال هذه الدراسة الموسومة ب: تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر ادمان الألعاب الإلكترونية ومن خلال محاورها تمكننا من استنتاج النتيجة العامة:

أن هناك عدة عوامل اجتماعية، نفسية، ثقافية، تكنولوجية، تؤدي إلى ادمان التلاميذ الألعاب الإلكترونية ولا يمكن حصرها في عامل واحد بل هي مجموعة متداخلة تختلف من تلميذ لأخر، وقد اكد أساتذة التعليم المتوسط أن هذه الظاهرة تسبب تأثيرات سلبية متنوعة تشمل تدهور الأداء الدراسي واضطرابات سلوكية كالعدوانية وضعف التفاعل الاجتماعي إضافة الى مشكلات نفسية وصحية خطيرة، لذا يقترحون تفعيل الرقابة الأسرية وتطوير شراكة بين الأسرة والمدرسة وتعزيز برامج التوعية وتشجيع الأنشطة البديلة كالرياضة والهوايات الاجتماعية مما يتطلب تضافر الجهود لمعالجة هذه المشكلة والحد من آثارها.

CamScanner

خلاصة

يعد الفصل الميداني ضروريا للتحقق من الأسئلة البحثية وتقديم توصيات مبنية على أسس علمية مما يعزز موثوقية وعمق الدراسة، ومن خلال هذا الفصل، يكتسب الباحثون فهما أعمق وأكثر دقة للظواهر المدروسة مما يسهم في تقديم حلول عملية وواقعية للمشكلات المطروحة.

CamScanner



CamScanner

الخاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من أكثر الظواهر التكنولوجية تأثيراً على الناشئة في عصرنا الحالي، ومن خلال دراستنا لتمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان هذه الألعاب، اتضح لنا أن هؤلاء المعلمين يدركون بشكل جيد الآثار السلبية والتبعات الخطيرة لهذه الظاهرة على التلاميذ، سواء على المستوى الدراسي أو النفسي أو الاجتماعي. فقد أظهرت النتائج وعي الأساتذة بالعوامل المؤدية للإدمان مثل غياب الرقابة الأسرية والفراغ العاطفي وسهولة الوصول للتكنولوجيا، كما عبروا عن قلقهم إزاء العواقب المترتبة كتراجع التحصيل الدراسي، والعزلة الاجتماعية، والتأثيرات السلوكية السلبية.

إن التقليل من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية يتطلب تكاتف الجهود بين المؤسسات التربوية والأسرة والمجتمع، لذا علينا الأخذ بعين الاعتبار الأسباب التي تدفع بالتلاميذ نحو هذا النوع من الإدمان، كالضغوطات النفسية والاجتماعية التي يعانون منها... حتى نستطيع توعيتهم بشكل فعّال وتكوينهم بالقدر الكافي ليتمكنوا من التفريق بين الاستخدام الصحي والإدمان المرضي، ولتطوير آليات وقائية فعّالة تساعد على تجنب هذه المخاطر.

CamScanner



قائمة المصادروالمراجع

CamScanner

قائمة المصادروالمراجع:

أولا: المصادر

ابن منظور: لسان العرب، ط1، دار المعارف، القاهرة، دون سنة.

ثانيا: المراجع:

1. الكتب:

2. بلال ريم: التمثلات الاجتماعية مقاربة نظرية، ط1، ألفا للوثائق للنشر والتوزيع، عمان، 2020.
3. سعد سلمان المشهداني: منهجية البحث العلمي، ط1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، 2019.
4. طاهر حسو الزيباري: أساليب البحث في علم الاجتماع، ط1، مجد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، 2011.
5. عبد الجليل طواهير، بلال عثمان: مناهج البحث العلمي وطرق الاختيار، مجلة رؤى في الآداب والعلوم الإنسانية، المجلد1، العدد4، 2022.
6. فهد بن عبد العزيز الغفيلي: الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، ط1، مكتبة الملك، الرياض، 1431هـ.
7. محمد سرحان علي المحمودي: مناهج البحث العلمي، ط1، دار الكتب، صنعاء، 2015.
8. مها حسن الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2008.
9. موريس أنجرس: منهجية البحث في العلوم الإنسانية، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر، 2006/2004.
10. نادية سعيد عيشور: منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، مؤسسة حبس راس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر، 2017.

2. المجلات:

1. ابراهيم هلال العنزي: التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد 36، العدد3، 2020.
2. أحمد عطا الله عبد الباسط: الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد34، 2015.

CamScanner

3. امال عوكي: الأسرة وأثرها في عملية التحصيل الدراسي للأبناء، مجلة الباحث الاجتماعي، المجلد16، العدد14، 2018.
4. أميطوش موسى، سامية سكاي: حول مفهوم الإدمان، مجلة انسنة للبحوث والدراسات، المجلد11، العدد2، 2020.
5. جليلة بطواف، محمد خلوفي: التصورات الاجتماعية مقاربة نظرية، مجلة الحوار المتوسطي، المجلد13، العدد1، 2022.
6. جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم: الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، المجلة العلمية لكلية الآداب، المجلد12، العدد6، 2023.
7. خديجة سالمي: خصائص المعلم ودوره في العملية التعليمية، مجلة الفكر المتوسطي، المجلد11، العدد1، 2022.
8. زينب اولاد هذار، إيمان عاشور: تأثير الالعاب الإلكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، مجلة الشامل للعوامل التربوية والاجتماعية، المجلد6، العدد2، 2023.
9. سفيان قسيمي، حسان بوجليدة: دور منهاج التربية البدنية والرياضية لمرحلة التعليم المتوسط في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى التلاميذ، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد10، العدد5، 2019.
10. سلام عبد الكريم شمس الدين: مخاطر الألعاب الرقمية، مجلة وميض الفكر، دون سنة.
11. سوزان مجيد دارخان: الألعاب الإلكترونية ودورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات، الجامعة العراقية، مركز البحوث والدراسات الإسلامية،2020.
12. شهيناز بن ملوكة: التمثلات الاجتماعية للمعرفة المدرسية لدى التلاميذ الذين تظهر لديهم أعراض الانقطاع عن الدراسة، مجلة سلوك، المجلد6، العدد2، 2020.
13. عبد الحميد بودبار، ليلى العرباوي: التمثلات الاجتماعية وقيمتها في الحقل المعرفي، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد11، العدد2، 2023.
14. عبد الرحمان بوضياف، سليم مغزاني: التمثلات الاجتماعية للاختيار المهني، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد11، العدد2، 2023.
15. عبد الطيف غربي، حسين حم عيد: الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد1، 2019.

CamScanner

16. عيسى يونسي، عائشة عماري: العينة واسس المعاينة في البحوث الاجتماعية، مجلة الرواق للدراسات الاجتماعية والإنسانية، المجلد7، العدد2، 2021.

17. كمال صدقاوي: التمثلات الاجتماعية للمرض في الجزائر: جائحة كورونا أنموذجا، مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والإنسانية، المجلد7، العدد3، 2023.

18. كنزة باشوشي: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل بين الفوائد والأضرار، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية، مجلد2، عدد15، 2023.

19. محمد بلعالية: التمثلات الاجتماعية والمواطنة، مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي، المجلد8، العدد2، 2021.

20. محمد ختاش، حليمة رحالي: ادمان ممارسة الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية والنفسية، مجلة التربية والصحة النفسية، المجلد15، العدد3، 2021.

21. محمد خليفي، محمد مزيان: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، المجلد6، العدد11، 2019.

22. محمد عبد الحسن ناصر: ادمان الالعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسط، مجلة الآداب، بغداد، المجلد1، العدد141، 2022.

23. محمد معطلاوي: أثار إدمان الأطفال والمراهقين على الألعاب الإلكترونية. مجلة دراسات في علوم الإنسان والمجتمع، المجلد5، العدد1، 2022.

24. مختار بوقرة، خديجة مختار: ادمان الالعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات النفسية لدى تلاميذ التعليم المتوسط، مجلة الاعلام والمجتمع، المجلد7، العدد1، 2023.

25. مراد بلخيري: مجالات الدراسة وحدودها في البحوث السوسيولوجية، مجلة رؤى للدراسات المعرفية والحضارية، المجلد6، العدد2، 2020.

26. مليكة غواداني: المقابلة كأداة من أدوات جمع البيانات، مجلة العلوم الإنسانية، المجلد5، العدد2، 2021.

27. ميلود حسين أحمد، نصر الدين بن عودة: دراسة سوسيولوجية للتمثلات الاجتماعية، مجلة دفاتر البحوث العلمية، المجلد11، العدد2، 2023.

28. نصر الدين بن عودة، حسين أحمد ميلود: دراسة سوسيولوجية للتمثلات الاجتماعية، مجلة دفاتر البحوث العلمية، المجلد11، العدد1، 2023.

29. هشام معيري: المخاطر الاجتماعية للمؤسسات، مجلة المعيار، المجلد28، العدد5، 2024.

CamScanner

30. هياء محمد عبد الله الخالدي: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 2023.

3. الرسائل الجامعية:

1. أحمد فلاق: الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة بن يوسف بن خدة الجزائر 1، 2009/2008.
2. شهيناز بن ملوكة: التمثلات الاجتماعية للمعرفة المدرسية لدى التلاميذ الذين تظهر لديهم اعراض الانقطاع عن الدراسة، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراة، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، تخصص علم النفس الاسري، جامعة وهران 2، 2015/2014.
3. مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2012.

4. المو اقع والإلكترونية:

1. كريم سليمان: مخاطر الألعاب الإلكترونية، 22أفريل2023، تم الاسترداد من FLIPHTML5: /http://fliphtml5.com/jqxfw/bopg
2. معجم اللغة العربية المعاصر. (بلا تاريخ). مترجم وقاموس العرب ديكت عربي. عربي مخاطر. تم الاسترداد من arabdict: https://www.arabdict.com

5. المراجع باللغة الأجنبية:

1. lea lee, g., & morgan, h: understaanding children s attraction toward digital games and pereventing ther gaming addiction, magazine *david publing, vol8, nu22qmber1, 2018.*

2. rodriguez, m., & garacia, f: The use of video games in adoolescents a public health proplema, *enfermeria glopal, vol62, number1, 2020.*

3. King, D. L., & Delfabbro, p: Understanding and Assisting Excessive Players of Video Games: A Community Psychology Perspectiv, magazine researchgate.

CamScanner

قائمة الملاحق

CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع
المرجع رقم : ...٥٥٥.. / 2025

إلى السيد (ة) : مدير متوسط محمد بوضياف
بتبسة .

إذن بالدخول

بعد واجب التحية والاحترام...

لغرض استكمال تربص التخرج لطلبة الماستر بقسم علم الاجتماع يرجى منكم السماح للطالب بإجراء

زيارات ميدانية بمؤسستكم .

الطالب1 : بريهي سمير ..... التخصص : علم اجتماع الانحراف والجريمة

الطالب2 : بوصلوحة روميسة ..... التخصص : علم اجتماع الانحراف والجريمة

موضوع البحث :

تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية .

وفي الأخير تقبلوا منا فائق التحية والاحترام.

تبسة في : ..03.. فيفري ..2025..

الأستاذ المشرف
الدكتور بوزيان خير الدين
أستاذ محاضر أ
علم اجتماع
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة

رئيس القسم
رئيس قسم علوم الاجتماع بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية
د. مدلاوي الربيع

المؤسسة المستقبلة
بكاي احمد الطيب
مدير المتوسطة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
La République algérienne démocratique et populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي- تبسة
L'Université Larbi Tébessi - Tébessa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculté des sciences humaines et sociales

دفتر التربص

CARNET DE STAGE

اسم ولقب الطالب (ة): روميسة بوملوخة
شيماء بن الطيب

NOM ET PRENOM DE L'ETUDIANT(e).....

السنة الدراسية : 2025/2024

Année Universitaire.....

Scanned with CamScanner
CamScanner

هوية الطالب
Identité de l'étudiant(e)

NOM ..... اللقب: بوطلوعة براهمي

Prénom ..... الاسم: رميسة سميرة

Date et lieu de naissance 2002/06/13 2000/12/25 تاريخ ومكان الميلاد:

Promotion ..... الدفعة: 2025

Filière ..... الفرع: علم اجتماع اتصال وعلاقات عامة

groupe ..... الفوج: 01 02

n° d'inscription 222034016593/222034015918 رقم التسجيل:

التأطير
SUIVI DE STAGE

Enseignant Chargé du Suivi ..... الاستاذ المشرف على التربص: بوزيان جمال الدين

Correspondant ..... المكلف بالتربص من طرف مؤسسة الاستقبال:

مؤسسة التربص
Etablissement d'Accueil

Dénominateur: ..... اسم المؤسسة: محمد بوضياف بسكرة

Adresse ..... العنوان

Téléphone ..... الهاتف:

E-Mail ..... البريد الالكتروني:

Fax: ..... الفاكس

التربص
STAGE

du 27 جانفي 2025 AU: 27 فيفري 2025 من ... إلى:

استمارة الحضور اليومي

التاريخ	التوقيت	امضاء المتربص	ختم المؤسسة
27 جانفي 2025 03 فيفري 2025	10:00 - 8:30 3,00 - 1.03		
19 فيفري 2025 20 فيفري 2025	16:00 - 8,30		
23 فيفري 2025 24 فيفري 2025	16:00 - 8,30		
25 فيفري 26 فيفري	12:00 - 8.30		
27 فيفري	12 سا - 1.0		

إمضاء المكلف بالتربص من مؤسسة الاستقبال
SIGNATURE DU CORRESPONDANT

إمضاء الاستاذ المؤطر
SIGNATURE DE L'ENSEIGNANT ENCADREUR

الانتاج في الوسط المهني
PRODUCTION EN MILIEU PROFESSIONNEL

طبيعة الاعمال	تاريخ انجازها	تقييم المؤسسة	ملاحظات
دراسة الحالة	من 27 جانفي 2025	طالبات منسجمات مع الانضباط والحضور المبكر في المواعيد	
طلب إذن بالدخول	03 فيفري		
مقابلات مع اساتذة	19 فيفري	//	
	20 فيفري		
مقابلات مع اساتذة	21 فيفري	//	
مقابلات مع اساتذة	24 فيفري		
//	23 فيفري	//	
	24 فيفري		
//	25 فيفري	//	
	26 فيفري		
//	27 فيفري	//	

إمضاء الاستاذ المؤطر

الدكتور: بوخيان محي الدين
أستاذ علم اجتماع
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة

إمضاء المكلف بالتربص من مؤسسة الاستقبال

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة العربي التبسي - تبسة
المدير

CamScanner

التقييم الشخصي لمؤسسة الاستقبال للمتربص

طبيعة الأعمال	تقييم المؤسسة	ملاحظات
الأداء بشكل عام	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
الالتزام بالمواعيد	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
العمل الجماعي	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
العمل الإداري	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
العمل الفني	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
مهارات الاتصال	جيد ..... مقبول ..... سيء	....
القدرة على التأقلم	جيد ..... مقبول ..... سيء	....

إمضاء المكلف بالتربص من مؤسسة الاستقبال

بكاي أحمد الصغير
مدير المتوسطة

إمضاء الأستاذ المؤطر

الدكتور: بودربان رشيد الدين
أستاذ محاضر أ
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة

التقييم النهائي للتربص

خاص بالأستاذ المؤطر

اسم ولقب الطالب: تيبسماء بن اصمي ابن موسى بوطلنوخة

Nom et Prénom de l'Etudiant

اسم ولقب الاستاذ: خير الدين بوزيان

Nom et prénom de L'Enseignant:

ملاحظات الاستاذ المؤطر Appréciation de l'Enseignant chargé du suivi

شغاف ارضياط هام

التنقيط

الانتاج في الوسط المهني PRODUCTION EN MILIEU PROFESSIONNEL

حال

الاهتمام والسلوك: Assiduité et intérêt manifestés

حال

تقييم تقرير التربص: Rapport de stage

ممتاز

تقييم شفهي: Test Oral

تحكم في الموضوع

العلامة النهائية	ممتاز
توقيع المؤطر	

الدكتور بوزيان خير الدين
استاذ علم اجتماع
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social sciences
قسم علم الاجتماع

إذن بإيداع مذكرة ماستر

أنا الممضي أسفله الأستاذ(ة): د/ حسام الدين بورزان الرتبة: أستاذ محاضر - أ -

المشرف على مذكرة ماستر بعنوان: تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو دمج علم الألعاب الإلكترونية

والمكملة لنيل شهادة الماستر في تخصص: علم اجتماع الاتصال والجماهير.

بعنـــــوان السنة الجامعية: 2025/2024

من إعداد: الطالب(ة)1: راهي بسمة بنت الباع رقم التسجيل 202034016593

الطالب(ة)2: بوسلوجة مروسية رقم التسجيل 202034015918

أصرح بأنني تابعت المذكرة عبر جلسات إشرافية خلال هذا الموسم الجامعي، وأنها تتوفر على الشروط المنهجية والعلمية، الشكلية والموضوعية، وبناء عليه أسمح بإيداع المذكرة لدى أمانة القسم لعرضها للمناقشة.

تبسة في: 21 ماي 2025

توقيع الأستاذ(ة) المشرف:

الدكتور بورزان حسام الدين
أستاذ علم اجتماع
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة

CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة العربي التبسي - تبسة
Larbi Tebessi University - Tebessa

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Sciences and Social Sciences

قسم علم الاجتماع
Department of Sociology

تصريح شرفي

بالالتزام بالأمانة العلمية لانجاز البحوث (2025/2024)

ملحق القرار رقم 1933 المؤرخ في 2016/07/20

أنا الممضي أسفله

الطالب(ة) براهمي ثيماء

صاحب(ة) بطاقة التعريف الوطنية رقم 110021036500804000 8

الصادرة بتاريخ 30 -4- 2025 عن دائرة/بلدية بئر العاتر

المسجل في السنة الثانية ماستر تخصص علم اجتماع انحراف وجريمة

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان تمثلات أساتذة التعليم المتوسط

نحو مناطرام مان الألعاب الإلكترونية

إشراف الأستاذ(ة) بوزيان حسام الدين

أصرح بشرفي أني إلتزمت بالنقيد بالمعايير العلمية والمنهجية والأخلاقية المطلوبة في انجاز البحوث الأكاديمية وفقا لما نص عليه القرار رقم 1933 المؤرخ في 2016/07/20 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية وكل أشكال

تبسة في 21 ماي 2025

إمضاء المعني بالأمر

المصادقة على إمضاء السيد ... لصفة توقيعه أعلاه ببلدية بئر العاتر بتاريخ: 21 ماي 2025

عن رئيس المجلس الشعبي البلدي المفوض منه: بوراس عبد المجيد

CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social sciences

قسم علم الاجتماع

تصريح شرفي

بالالتزام بالأمانة العلمية لإنجاز البحوث (2025/2024)

ملحق القرار رقم 933 المؤرخ في 2016/02/20

أنا الممضي أسفله:

الطالب(ة): بوملوحة روسية

صاحب(ة) بطاقة التعريف الوطنية رقم: 411232549

الصادرة بتاريخ: 09 04 2024 عن دائرة/بلدية: الونزة - تبسة

المسجل في السنة الثانية ماستر تخصص: علم اجتماع انحراف وجريمة

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان:

تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية

إشراف الأستاذ(ة): بوزيان خير الدين

أصرح بشرفي أنني إلتزمت بالتقيد بالمعايير العلمية والمنهجية والأخلاقية المطلوبة في انجاز البحوث الأكاديمية وفقا لما نص عليه القرار رقم 933 المؤرخ في 2016/07/20 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها.

تبسة في: 22 / 04 / 2025

إمضاء المعني بالأمر

من رئيس المجلس العلمي و بتفويض من العميد

CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

ثانية ماسترل م د

تخصص علم اجتماع جريمة و انحراف

دليل المقابلة

الموضوع: تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية

تحية طيبة وبعد

الأستاذ/ة الفاضل/ة

في إطار بحث علمي ميداني في تخصص علم اجتماع انحراف وجريمة موسوم ب: تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية، نلتمس من سيادتكم تقديم يد العون والقبول بإجراء هذه المقابلة وإجابتكم على عباراتها بكل موضوعية، مع احاطة سيادتكم علما أن البيانات المتحصل عليها ستستخدم لأغراض البحث العلمي فقط، شاكرين تفهمكم وسعة صدركم مسبقا.

تحت إشراف:

د. بوزيان خير الدين

من إعداد:

بوملتوخة روميسة

براهمي شيماء

السنة الجامعية: 2025/2024

CamScanner

المحورالأول: العوامل المؤدية إلى إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط.

1. برأيك، ما العوامل النفسية المساهمة في قابلية التلاميذ لإدمان الألعاب الإلكترونية؟

2. من خلال تجربتك المهنية، كيف تسهم العلاقات الأسرية في توجه التلاميذ نحو الإدمان على الألعاب الإلكترونية؟

3. ما هي العوامل المدرسية التي قد تدفع التلاميذ للجوء للألعاب الإلكترونية؟

4. ما دور جماعة الرفاق في تعزيز السلوك الإدماني للألعاب الإلكترونية من وجهة نظرك؟

5. كيف تقيم تأثير التطور التكنولوجي وسهولة الوصول للأجهزة في زيادة معدلات الإدمان؟

المحورالثاني: تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية.

1. من وجهة نظرك، ما هي الآثار النفسية كالتركيز والانتباه على التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية أثناء الحصص المدرسية؟

2. من خلال تجربتك المهنية، ما هي أبرز التغيرات السلوكية لدى التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية؟

3. من وجهة نظرك، كيف ينعكس إدمان الألعاب الإلكترونية على المستوى التحصيلي للتلاميذ؟

4. حسب خبرتك، ما الآثار الاجتماعية التي قد تظهر على العلاقات بين التلاميذ المدمنين على الألعاب الإلكترونية وزملائهم في القسم؟

5. من وجهة نظرك، ماهي الآثار الصحية التي تحصل نتيجة إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية؟

المحورالثالث: آليات الوقاية من مخاطر إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أساتذة التعليم المتوسط

1. من واقع خبرتك التربوية، ما هي الإجراءات الوقائية التي تقترحها للحد من إدمان التلاميذ على لألعاب الإلكترونية؟

2. من وجهة نظرك، كيف يمكن تعزيز التواصل بين المدرسة والأسرة للحد من ظاهرة إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية؟

3. كيف يمكن تفعيل دور المؤسسة التربوية في توعية التلاميذ بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية؟

4. ما البدائل التربوية الترفيهية المقترحة للحد من إدمان الألعاب الإلكترونية؟

CamScanner

تم عرض دليل المقابلة على مجموعة من الأساتذة المحكمين المختصين للتحقق من صدق المحتوى وصحة الصياغة العلمية وذلك بهدف التأكد من مدى ملائمة الأسئلة لأهداف الدراسة ووضوحها اللغوي قبل تطبيقها على عينة الدراسة، وتم إجراء التعديلات المطلوبةبناء على ملاحظتهم وتوجيهاتهم:

د. مالك محمد

د. جفال نورالدين

د. شاوي رياض

د. بولبازين حنان

CamScanner



CamScanner

الملخص:

جاءت هذه الدراسة بعنوان "تمثلات أساتذة التعليم المتوسط نحو مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية" تمحورت مشكلة الدراسة حول تمثل الأساتذة لمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال الإجابة على التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للعوامل المؤدية إلى إدمان التلاميذ الألعاب الإلكترونية؟
2. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية؟
3. ما تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لآليات الوقاية من مخاطر إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية؟

وقد هدفت إلى ما يلي:

- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للعوامل المؤدية إلى إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط للآثار المترتبة عن إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على تمثلات أساتذة التعليم المتوسط لآليات التقليل من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية.

وأجريت هذه الدراسة مع عينة من أساتذة التعليم المتوسط، وفي هذا المسعى استخدمنا المنهج الوصفي تم تحديده بأسلوب العينة القصدية، ولبلوغ نتائج البحث استخدما أداتي الملاحظة والمقابلة لجمع البيانات.

وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج منها:

1. هناك عدة عوامل نفسية اجتماعية وتكنولوجية وثقافية تؤدي إلى إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية ولا يمكن حصرها في عامل واحد بل هي مجموعة متداخلة تختلف من تلميذ لأخر.
2. إن إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة ذات تأثيرات سلبية متعددة الأبعاد على التلاميذ، تشمل تدهور الأداء الدراسي، ظهور اضطرابات سلوكية خاصة السلوكيات العدوانية، ضعف التفاعل الاجتماعي.
3. آليات الوقاية من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وهي: تفعيل الرقابة الأسرية وتطوير شراكة فعالة بين المدرسة والأسرة لمتابعة سلوك التلميذ، تشجيع الأنشطة البديلة كالرياضة والهوايات الاجتماعية للحد من هذه الظاهرة.

CamScanner

Summary:

This study, titled "middle School Teachers' Perceptions of the Risks of Electronic Games Addiction," focused on teachers' perceptions of the risks of electronic games addiction by answering the following sub-question:

1. What are middle school teachers' perceptions of the factors leading to students' addiction to electronic games?

2. What are middle school teachers' perceptions of the effects resulting from students' addiction to electronic games?

3. What are middle school teachers' perceptions of prevention mechanisms against the risks of students' addiction to electronic games?

The study aimed to:

Recognize middle school teachers' perceptions of the factors leading to students' addiction to electronic games.

Identify middle school teachers' perceptions of the effects resulting from students' addiction to electronic games.

Recognize middle school teachers' perceptions of mechanisms to reduce the risks of electronic games addiction.

This study was conducted with a sample of middle school teachers. We used the descriptive approach, with a purposive sampling method. To achieve the research results, we used observation and interview tools for data collection.

The study concluded with several findings, including:

1. There are several psychological, social, technological, and cultural factors that lead to students' addiction to electronic games, which cannot be limited to a single factor but rather are an interconnected set that differs from one student to another.

CamScanner

2. Electronic games addiction is a phenomenon with multiple negative dimensions affecting students, including deterioration of academic performance, behavioral disorders, especially aggressive behaviors, and weak social interaction.

3. Prevention mechanisms against the risks of electronic games addiction include: activating parental supervision, developing effective partnerships between school and family to monitor student behavior, and encouraging alternative activities such as sports and social hobbies to limit this phenomenon.

CamScanner

الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة

كشافة الإمام المهدي

















CamScanner

مخاطر الألعاب الإلكترونية

صعوبة التأقلم مع الحياة الطبيعية



توليد التحدي و العنف مع الآخرين



خلق صفة الأنانية في الأشخاص



الإصابة بأمراض العضلات و العظام



الصداع و حدوث مشاكل بالأعصاب



اهمال الجانب الدراسي



خطر التعرض لموت المفاجئ



اهمال التغذية و النظافة الشخصية











تخير جلساء أطفالك

الألعاب الالكترونية.. جليس سوء



بتول برلاوي

مكة المكرمة

يقضي غالبية الأطفال متوسط 4 - 8 ساعات في اليوم أمام الأجهزة الالكترونية، ولا يعي الأهل مقدار الضرر المترتب على الإفراط في مجالستها واستخدامها.

في جملة ذلك:

أمراض نفسية

- اضطراب النوم
- القلق والتوتر
- الاكتئاب
- العزلة الاجتماعية
- الانعزال عن الأسرة
- الانتحار

ضعف التحصيل الدراسي

- رسوب
- فشل في الدراسة
- علامات منخفضة

أمراض العيون

- ضعف النظر
- الرؤية الضبابية
- ألم ودموع في العينين

سلوكيات سلبية

- عنف
- قسوة
- ضرب الإخوة الصغار
- التمرد والعصيان

مشاكل صحية

- ألم أسفل الظهر
- التبول اللاإرادي
- إمساك نتيجة الجلوس المستمر

CamScanner