وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة يحيى فارس بالمدية
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالصحة النفسية لدى المراهقفي مرحلة الثانوي

دراسة ميدانية بثانويتي زواق و خديجة برويسي

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر في علوم التربية

تخصص: إرشاد وتوجيه

إعداد الطالبتين:

- بوعيشاوي مريم
- بن مسروق فضيلة

تحت إشراف الأستاذ:

رباحي سعاد

السنة الجامعية 2021/2020



سقذ ه تخيذ

تلوح في سمائنا دوما نجوم براقة، لا يخفت بريقها عنا لحظة واحدة، نترقب إضاءتها بقلوب ولهة، ونسعد بلمعانها في سمائنا كل ساعة. فاستحقت وبكل فحر أن يرفع اسمها في العلياء ومن أبرز هذه النجوم وأكثرها بريقا المشرفة والدكتورة رباحي سعاد.

الدكتورة الفاضلة رباحي سعاد، مهما نطقت الألسن بأفضالها تظل مقصرة أمام روعتها وعلو همتها. أسعدك المولى عز وجل وجعل ما تقدمين في ميزان حسناتك.

أساتذتي الكرام في كلية العلوم الاجتماعية كنتم ولازلتم كالنخلة الشامخة تعطي بلا حدود، فجزاكم عنا – أفضل العاملين المخلصين – وبارك الله لكم وأسعدكم أينما حطت بكم الرحال.

وشكر خاص إلى الأستاذ والدكتور شهري توفيق الذي ساعدنا كثيرا في إكمال الدراسة شكرا لصبركم وتعبكم معنا، جزاكم الله خيرا.

إهــداء

الحمد لله حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه. اللهم ليس بجهدي واجتهادي وإنما بتوفيقك وفضلك.

أهدي نجاحي وتخرجي هذا إلى قدوتي الأولى، إلى من رفعت وأرفع به رأسي عاليا افتخارا به.

الذي لم يكن يوما رجلا عاديا الذي رغم موته لا يزال حيا في قلبي وفي كياني إلى أبي الغالي

رحمك الله وأدخلك فسيح جنانه.

***

شكر خاص إلى أمي قرة عيني التي رأتني بقلبها قبل عينها، التي ضحت بشبابها من أجلنا التي أعطت وتنازلت من أجلنا إلى شجرتي ووردتي التي لا تذبل ، إلى ظل وقلب آوي إليه في كل حين ، إليك أمي الغالية.

***

إلى جدي وجدتي وأخوتي وسندي في هذه الحياة في حلوها ومرها، إلى صغيرنا ابن أخي محمد حبيب قلبي.

***

شكرا للروح التي عانقتني بالحب والدعوات، لكل من كان سببا لفرحتي، شكر خاص لصديقاتي الغاليات: لمياء، فتحية، إلهام،سماح،عيشة، سلمى، إيمان، وزميلتي وصديقتي في المذكرة بوعيشاوي مريم.

***

شكرا لكل أستاذة وأستاذ، دكتورة ودكتور وزميلة قابلتها في أيام دراستي، وكل شخص كان يدفعني دوما إلى الأمام.

غصيكب

إهـــداء

من صراعات الاماني يولد الطموح ليتربى بين الظروف و المحن"

- إلى من قال عنهم الرحمان "و اخفض لهما جناح الذل من الرحمة و قل ربي ارحمهما كما ربياني صغيرا" (سورة الاسراء) " والديا يا خير عون كانا لي عند المحن" .
- الى ذلك الذرع الواقي و الكنز الباقي إلى من جعل العلم منبع اشتياقي له اقدم وسام الاستحقاق أبي " الذي صنع مني بخطوط من الثقة و الحب صقرا قويا لا ينكسر له جناح.
- الى تلك التي بسمتها غايتي و ما تحت قدمها جنتي رمز العطاء و صدق الايباء إلى ذروة العطف و الوفاء امي التي عن وصفها تعجز لغة الضاد و الاشتقاق.
- إلى أخوتي " مكاسب دنياي و عزتي و فخري قوتي وسندي .
- إلى شريك حياتي ورفيق دربي "**فاتح**".
- إلى كل العائلة الكريمة بوعيشاوي
- إلى صديقاتي العزيزات "**فوزية** " و "**فضيلة** "**و نصيرة و إيمان و نجاة و سميةوكريمة** أدعو الله ان يوفقهما و يسدد خطاياهما.
- إلى كل أساتذتي من علمني حرفا في هذه الدنيا الفانية
- إلى زميلة في هذا العمل و صديقتي فضيلة
- إلى كل من سقط سهوا من قلمي و لم يسقط من قلبي

لكم اهدي عملي هذا و اهدي لكم كل حبي

لغزيل

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة الى معرفة العلاقة بين الألعاب الإكترونية و الصحة النفسية لدى تلاميذ مرحلة الثانوي التي كانت متمحورة في الإشكالية التالية هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكنرونية و الصحة النفسية لدى المراهق في مرجلة الثانوي ؟وقد صيغت فرضية عامة للإجابة عن التساؤل كالتالي توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية و الصحة النفسية لدى المراهق في مرحلة الثانوي ,وتم الإعتماد على المنهج الوصفي الإرتباطي الملائم لموضوع دراستنا وقد اخترنا العينة بطريقة عشوائية و طبق المقياس على تلاميذ ثانويتي زرواق و خديجة رويسي وقد لاغ عدد العينة 40 تلميذ و تلميذة من أصل 2580 تلميذ و تلميذة .

مكانت نتائج الفرضيات كالتالي

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس كانت لصالح الاناث

-توجد فروق ذات دلالة احصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص كانت لصالح العلميين

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص لصالح الأدبيين

وفي الأخير تمت مناقشة النتائج بالعودة إلى الإطار النظري و الدراسات السابقة , و وضع خلاصة الدراسة مع الاستنتاج العام و كذا الخاتمة و الختم بالمراجع و الملاحق .

Résumé de l'étude : Cette étude vise à connaître la relation entre les jeux électroniques et la santé mentale chez les élèves du secondaire, qui était centrée sur la problématique suivante : Existe-t-il une relation statistiquement significative entre les jeux électroniques et la santé mentale des adolescents au secondaire ? Une hypothèse a été formulée pour répondre à la question suivante : Il existe une corrélation statistiquement significative entre les jeux électroniques et la santé mentale des adolescents au stade secondaire, et elle a été approuvée. Sur l'approche descriptive corrélative appropriée à l'objet de notre étude, nous avons choisi l'échantillon au hasard et appliqué l'échelle aux élèves des lycées Zarwak et Khadija Rouissi. L'échantillon était de 40 élèves garçons et filles sur 2580 élèves garçons et filles.

Les résultats des hypothèses sont les suivants :
Il existe des différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électroniques chez les élèves du secondaire en raison de la variable genre en faveur des hommes - Il existe des différences statistiquement significatives dans le niveau de diplômes en santé mentale parmi les élèves du secondaire en raison de la variable sexe, qui étaient en faveur des femmes - Il existe des différences statistiquement significatives dans la pratique des jeux électroniques chez les élèves du secondaire en raison de la variable de spécialisation, qui étaient en faveur des scientifiques. - Il existe des différences statistiquement significatives dans le niveau de diplômes en santé mentale parmi les élèves du secondaire en raison de la variable de spécialisation en faveur des littéraires Enfin, les résultats ont été discutés en se référant au cadre théorique et aux études antérieures, et un résumé de l'étude a été établi avec la conclusion générale, ainsi que la conclusion et le sceau avec références et annexes.

الفهرس

البسملة

شكر وتقدير

الإهداء

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

مقدمة

الجانب النظري

الفصل الأول: التعريف بالدراسة

1- الإشكالية: 3

2 ـالفرضيات: 4

3-أسباب إختيار الموضوع 4

3-أهداف الدراسة 5

4-أهمية الدراسة: 5

5- التحديد المفاهيم: 5

6- الدراسات السابقة: 6

7- التعقيب على الدراسات السابقة: 9

الفصل الثاني:الألعاب الإلكترونية

تمهيد: 13

1- تعريف اللعب .....**Erreur ! Signet non défini.**

2-نظرية اللعب .....**Erreur ! Signet non défini.**

3- وظائف اللعب .....**Erreur ! Signet non défini.**

4- تعريف الألعاب الالكترونية 19
5- نشأة و تطور الألعاب الالكترونية ..... **Erreur ! Signet non défini.**
6- فئات و أصناف الألعاب الالكنرونية ..... **Erreur ! Signet non défini.**
7- تأثير الألعاب الالكترونية (الإيجابية و السلبية) ..... **Erreur ! Signet non défini.**
8- مجالات الألعاب الالكترونية 24
9- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر ..... **Erreur ! Signet non défini.**
خلاصة الفصل 35
الفصل الثالث: الصحة النفسية
تمهيد: ..... **Erreur ! Signet non défini.**
1- مفهرم الصحة النفسية 39
2- مناهج الصحة النفسية 42
3-مفاهيم مرتبطة بالصحة النفسية 43
4- معايير الصحة النفسية 43
5- مظاهر و مؤشرات الصحة النفسية 44
6- أهمية الصحة النفسية للفرد و المجتمع 45
خلاصة الفصل: 46
الجانب الميداني
الفصل الرابع: إجراءات البحث
تمهيد: 49
1- تعريف الدراسة الاستطلاعية: 49
2- أهداف الدراسة الاستطلاعية 49
3-المنهج المستخدم في الدراسة ..... **Erreur ! Signet non défini.**

2- مجتمع البحث: 51

3- عينة البحث: 51

4- أدوات الدراسة: 52

الفصل الخامس: عرض ومناقشة وتفسير النتائج

1- عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرضيات: 55

2- الاستنتاج العام 61

الخاتمة

قائمة المراجع : 67

ملاحق ..... **Erreur ! Signet non défini.**

مقدمـــة

مقدمة

في ظل التطور التكنولوجي والالكتروني المعاصر ومنذ بداية الثمانينات من القرن الماضي، وما شهدته من تطور تكنولوجي برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل تعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب، فعبر 35 سنة الماضية وبين الإبداعات التكنولوجية المتعددة، أصبحت الألعاب الالكترونية متواجدة في الحياة اليومية وتشكل جزءا من ثقافة المجتمع.إن الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الفرد في ممارسة اللعب الالكتروني، وفي ذات السياق أشارت العديد من الدراسات التي أجريت على المراهق تبين خطورة الألعاب الالكترونية على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية وأوصى بعضها بضرورة إجراء دراسات جديدة لمتابعة تعاظم تأثيرها وانعكاساتها على الجوانب النفسية وتعتبر الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الفرد وسلوكه فقد فرضت نفسها في الوقت الحالي بمميزاتها وأساليبها فأصبحوا يتدافعون حولها بشكل رهيب دون شعور بمخاطرها على الصحة النفسية لدى الفرد سواء الطفل أو المراهق. وأصبحت قوة الاستقطاب عند المراهقين تفوق الفئات الأخرى وذلك لما تحتويه من مميزات لقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر وتزويدهم بالطاقة وأدوات التفكير، فباتت هذه الألعاب بالنسبة للمراهق هواية تستحوذ كل أوقاتهم وتجذبهم بتقنياتها.

وعليه قسمت الدراسة إلى جانب نظري وجانب ميداني احتوى الفصل الأول على الإشكالية والفرضيات وتحديد المفاهيم الأساسية مع أسباب اختيار الموضوع والهدف من الدراسة وأهمية الدراسة مع بعض الدراسات السابقة التي سبق وتناولت هذا الموضوع.

أما الفصل الثاني فقد تم التطرق فيه إلى ماهية اللعب ونظرياته ووظائفه وتفصلنا في الألعاب الالكترونية من نشأتها ومجالاتها وتصنيفها وأنواعها وتأثيرها وواقعها في الجزائر.

والفصل الثالث فقد خصص للصحة النفسية من تعريفها ومفاهيم مرتبطة بالصحة النفسية ومناهج ومعايير ومظاهر ومؤشرات الصحة النفسية وأهميتها.

أما بالنسبة للجانب الميداني تناولنا فيه عرض مقياس وعرض نتائج الدراسة بداية بنتائج الفرضيات ثم النتيجة العامة بعده خاتمة المذكرة ثم قائمة المراجع والملاحق.

الفصل الأول: التعريف بالدراسة

الفصل الأول: التعريف بالدراسة

1- الإشكالية

2-الفرضيات

3-أسباب إختيار الموضوع

4-أهداف الدراسة

5-أهمية الدراسة

6- التحديد المفاهيم

7-الدراسات السابقة

8- التعقيب على الدراسات السابقة

الإشكالية:

شهد الوضع الراهن تميزا في التطور التكنولوجي وانتشرت فيه وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية في شتى الأرجاء، وفي ظل هذه التغيرات الحديثة والمعلوماتية وتأثيراتها المختلفة على الفرد والمجتمع يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلاتهم اليومية المتنوعة وهذا من خلال ما تزودهم تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير وحلول إبداعية حديثة كما تزيد هذه التكنولوجيا فرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور. لقد برزت أثار هذا التطور التكنولوجي سريع الوتيرة على كل الفئات لاستهدافه شخصيات الأفراد في المجتمع خصوصا الشباب منهم باعتبارهم أكثر مواكبة لجل التطورات التكنولوجية من حيث استغلالهم للهواتف الذكية والحواسيب بدرجة كبيرة وكانت من نتائج هذه الأجهزة تأثرهم بالألعاب الالكترونية والتي هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة الحاسوب أو التلفاز كألعاب الفيديو تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين ، التآزر البصري الحركي.

يعتبر الشباب هم جيل الغد ومستقبله، يكون قادر على على التفاعل مع ضغوط الحياة المتباينة والتغلب عليها لابد أن يكون متمتعا بصحة نفسية عالية حيث تمثل هذه الأخيرة ضرورة هامة لابد من تحقيقها في مختلف جوانب حياة المراهق إذ اعلال صحتهم النفسية يشكل خطرا كبيرا عليهم وعلى مجتمعهم وتحقيقها يساعد المراهق على تكامل شخصيته وتوافقه مع نفسه ومع مجتمعه الذي يعيش في ظل هذا العصر الذي يتسم بسرعة التغيير وغزارة المعلومات وتداخل الثقافات وتطور التقنيات ووسائل الاتصال وتغير أساليب الحياة وحضي هذا التطور بقوة استقطاب من طرف المراهقين خاصة الألعاب الالكترونية منها والتي أصبح لها دورا هاما وكبير في حياتهم وسلوكياتهم وفرضت نفسها بمميزاتها وأساليبها وأصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها ومن بين الألعاب الالكترونية التي كان لها إقبال كبير هي:

، الحوت الأزرق، لعبة مريم وغيرها. Bubg، Free Fire

إن سهولة استخدام هذه الألعاب وسهولة حملها في أي مكان وزمان خلف تأثيرات متباينة ايجابية وسلبية تطلبت هذه الوضعية دراسات وبحوث لمعرفة مدى تأثيرها على المراهقين وماهي انعكاساتها على الصحة النفسية والعقلية للمراهق، ومن هذه الدراسات ... دراسة تحليلية للأطفال المتمدرسين قامت بها

الأستاذة مريم قويدر لما تحتويه من إلمام واسع للظاهرة من كل جوانبها وتقديمها لعدة إجابات عن أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل وتقليدهم لأبطالهم المفضلين في الألعاب وأيضا دراسة كرم محمد يونس في رسالة الماجستير سنة 2017 والتي تطرق فيها إلى مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية ومن أهم النتائج التي توصل إليها، أ، الألعاب الالكترونية تساهم في ذكاء الطفل ومعرفة الأشياء واكتساب معلومة جديدة.

سنقوم بهذه الدراسة لمعرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالصحة النفسية لدى المراهق، ومنها نطرح التساؤل التالي: هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية لدى المراهق (مرحلة الثانوي) ؟

التساؤلات الجزئية :

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص؟

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص؟

الفرضيات

الفرضية العامة:

توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية لدى المراهق في مرحلة الثانوي.

الفرضيات الجزئية:

* توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس.

* توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس.

* توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص.

* توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى درجات الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص.

أسباب اختيار الموضوع

أسباب موضوعية:

أهمية الموضوع لانتشاره في جميع نطاق العالم. –

قلة الدراسات الأكاديمية حول موضوع الصحة النفسية للمراهقين.–

جدية الموضوع وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين.–

معرفة أنواع وتصنيفات الألعاب الإلكترونية المسيطرة على المراهق.–

أسباب ذاتية:

الميل والرغبة لدراسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالصحة وكذلك معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية عبر العالم وتأثيرها على الصحة النفسية إضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا، خاصة في أوساط المراهقين على خلاف الفئات الأخرى للمجتمع ومن أكثر الأشياء التي جذبتنا لتناول هذا الموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في الألعاب الإلكترونية والأفكار والتوجيهات التي تروجها ومدى تأثيرها على الصحة النفسية لمستخدميها.

أهداف الدراسة:

الأهداف التي نطمح إليها في دراستها تتمثل في:

الإطلاع على الألعاب الالكترونية.-

معرفة مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف المراهق.-

تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية لمراهق مرحلة الثانوي.-

أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الإلكترونية الذي اخذ محيطا واسعا في وقتنا الحالي، حيث مس جميع شرائح المجتمع. الألعاب الإلكترونية رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء إلا أنها تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى ،خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة المواهب لما تقدمه من فوائد جسمية تربوية وكذا النفسية .

كما لها تأثيرات سلبية على الصحة النفسية على تنميط السلوك وتغيير المبادئ التربوية لدى مراهقي مجتمعنا لما لها من خلفيات غربية أجنبية.

دراسة هذه الظاهرة وأثرها على الصحة النفسية يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها والخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية ونفسية يقوم بتطبيقها فئة المراهقين وأولياء الأمور والجهات الرسمية و المختصة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

تحديد المفاهيم

الألعاب الإلكترونية : هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على ألعاب الفيديو الخاصة كألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقال وألعاب اللوحات الإلكترونية. بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي. حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي .

إجرائيا: هي عبارة عن مجموعة من الألعاب التي يمارسها المراهق عبر الانترنت ويستخدمها عن طريق الأجهزة الإلكترونية للتسلية والترفيه وملأ الفراغ سواء مع أصدقائه أو إخوانه أو مفرده (كوثر هاني، مذكرة ماستر2،ص2018،9-2019)، هي الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس الألعاب الإلكترونية.

الصحة النفسية: ظهرت مفاهيم متعددة وتعريفات متنوعة في ميدان الصحة النفسية، خاصة إن علم الصحة النفسية يتعامل مع السلوك و السيمات المميزة لحالات السواء وعدم السواء والعوامل التي تتمتع بمظاهر الصحة النفسية أو الشعور بانحرافها أو استغلالها وما يتبع ذلك من أساليب التوافق والتكيف سواء كانت سلبا أو إيجاباوأول من استهل مصطلح الصحة النفسية العالم أدولف مايرا وقد استخدم هذا المصطلح ليشير إلى نمو السلوك الشخصي والاجتماعي نحو السويد وعلى الوقاية من الاضطرابات النفسية فالصحة النفسية تعني تكيف الشخص مع العالم الخارجي المحيط به بطريقة تكفل له الشعور بالرضا كما تجعل الفرد قادرا على مواجهة المشكلات المختلفة وأشار البعض إلى أن تعريفات الصحة النفسية تحصل تحديد مجالاتها وأهدافها ووسائلها وما يرتبط بها من عمليات داخلية وخارجية ن فقالوا أن الصحة النفسية في السواء (صالح حسن أحمد الداهري، 2010،26،25).

التعريف الإجرائي للصحة النفسية : هو الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس الصحة النفسية المطبق في الدراسة الحالية .

دراسات سابقة للألعاب الالكترونية:

سنة 2002.Marcensky ماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب الفيديو من إعداد

توصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج منها:

توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال في الاستخدام في الكمبيوتر أو ألعاب الفيديو المناسب للأطفال.

أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليس عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة لتخيلات الأطفال.

توجد العديد من الرسائل الإيجابية داخل وخارج ألعاب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل على تحفيز رفع التحدي والمستوى التعليمي الإدراكي.

أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش رسالة استكمال المتطلبات منح الماجستير في التربية تخصص" الإرشاد النفسي والتربوي كلية الدراسات التربوية العليا جامعة عمان العربية للدراسات العليا 2008.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية وذلك من خلال اختبار فرضية الدراسة وقد قامت بتطوير السلوك العدواني للإجابة عن أسئلة الدراسة واستخرجت دلالة الصدق والثبات، توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.057 بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك (دلال عبد العزيز استكمال منح درجة الماجستير2008).

بعنوان: Chung وتشينChen أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل

“Effect of computer- based video games on children “

تأثير اعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال:

تبحث هده الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم حيث طرحت الإشكالية التالية:

هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكومبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة ؟

عينة الدراسة كانت فئة الأطفال اختيار من مدينة تايوان والمقدر عددهم ب 115 مشترك 61أنثى 54ذكر. توصلت الدراسة (رغم عدم كفاية التوضيحات) إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

Chung, T-y and chen. W.f. effect of computer-based games on children: An experimental stoudy educational technology and society.2009.

أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن من إعداد خديجة نمر محمد النمر قدمت الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وتدريب الرياضيات كمادة االدراسات العليا جامعة ...الدراسي 2017/2016.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض قلقهم واستخدمت المنهج شبه التجريبي وتم تقسيم طلاب إلى مجموعتين تجريبية وضابطة كما أظهر فروق ذات دلالة إحصائية تدل على أن قلق الرياضيات لدى طالبات المجموعة التجريبية انخفض لدى طالبات المجموعة الضابطة.(خديجة نمر محمد النمر.رسالة ماجستير2016-2017).

أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل رسالة ماجستير من إعداد الباحثة" مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3.أجريت سنة 2011-2012 بالجزائر وهدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وسبب انتشارها بهذا الشكل المذهل لتصبح مصدر للترفيه والتسلية وأصبحوا يقضوا أوقات هامة في اللعب وجاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة واعتمدت على تساؤلات منها.

ما هو تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسة؟ واستعملت أسلوب ومنهج المسح التربوي وتوصلت إلى عدة نتائج منها احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال.(مريم قويدر رسالة ماجستير 2011-2013).

أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن من إعداد خديجة نمر محمد النمر قدمت الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وتدريب الرياضيات كمادة االدراسات العليا جامعة ...الدراسي 2017/2016.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض قلقهم واستخدمت المنهج شبه التجريبي وتم تقسيم طلاب إلى مجموعتين تجريبية وضابطة كما أظهر فروق ذات دلالة إحصائية تدل على أن قلق الرياضيات لدى طالبات المجموعة التجريبية انخفض لدى طالبات المجموعة الضابطة.(خديجة نمر محمد النمر.رسالة ماجستير2016-2017).

مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقاتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية بمنطقة كفر قرع من إعداد كرام محمد يوسف يونس قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة ماجستيرتخصص علم النفس التربوي للنمو والتعلم كلية العلوم التربوية والنفسية جامعة عمان العربية تموز (2016-2017).

هدفت هذه الدراسة إلى مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطوير مقياس الألعاب الالكترونية وعدد فقراتها ومقياس العزلة الاجتماعية وبعد إجراء التحليلات الإحصائية المناسبة أظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسطا وأظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية. (كرام محمد يوسف يونس، رسالة ماجستير 2016-2017).

الدراسات السابقة للصحة النفسية

- قام عبد الله عبد الله (2008) في الجزائر بدراسة تحت عنوان الإغتراب النفسي وعلاقته بالصحة النفسية لدى طلاب الجامعات اتبع الباحث اللمنهج الوصفي التحليلي وقد بلغت عينة الدراسة 260 طالب وطالبة (141 ذ- 119 إ) مأخوذة بطريقة عشوائية مستخدما مقياس الاغتراب للمرحلة الجامعية ومقياس الصحة النفسية وقد توصلت الدراسة إلى نتائج منها أنها توجد علاقة ارتباطية عكسية متوسطة بين ظاهرة

الاغتراب والشعور بالصحة النفسية لدى طلاب الجامعة، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الصحة النفسية لدى طلاب الجامعة تبعا للكليات وكانت لصالح الكلية الأدبية مع أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الصحة النفسية لدى طلاب الجامعة تبعا لنوع السكن وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الصحة النفسية لدى عينة الدراسة تبعا للتخصص والمستوى الجامعي.(مذكرة ماستر، خير الدين هادية،2018-2019).

- دراسة فاطمة يحي عبد الله (2016) بعنوان الصحة النفسية ومدى تأثيرها على التحصيل الدراسي لطلا ب مرحلة الأساسي ولاية الخرطوم حيث هدفت الدراسة للوقوف على وضع الحالة النفسية ومدى تأثيرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الأساسية، اتبعت الباحثة المنهج الوصفي الإرتباطي العشوائي بمسح عدد من المدارس أما عينة الدراسة تم اختيارها بالطريقة العشوائية والتي بلغ عددها 200 تلميذ منها 119 تلميذ و 81 تلميذة كانت النتائج المتحصل عليها هي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أبعاد الصحة النفسية للتلاميذ والتلميذات مرحلة الأساسي تعزى لمتغير تعليم الأب، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أبعاد الصحة النفسية لتلاميذ وتلميذات مرحلة الأساسي تعزى لمتغير تعليم الام.(مذكرة ماستر، أمال مسلمي، زهور بوزاير، الصحة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط والثانوي2019-2020).

- قام كل من بخوش نورس وحميداني حرفية سنة 2016 بالجلفة بالجزائر بدراسة تحت عنوان جودة الحياة وعلاقتها بالصحة النفسية لدى طلاب جامعة زيان عاشور، وقد استخدم المنهج الوصفي وبلغت عينة الدراسة 100 طالب وطبقت في هذه الدراسة أداتين مقياس هما مقياس جودة الحياة مقياس الصحة النفسية وتوصلت هذه الدراسة إلى نتائج منها.

أن مستوى الصحة النفسية لدى أفراد العينة منخفض ، وجود علاقة ارتباطية بين مستوى جودة الحياة ومستوى الصحة النفسية لدى أفراد العينة، كما توجد فروق بين طالبات زيان عاشور المقيمات وغير المقيمات وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طالبات التخصص العلمي للصحة النفسية لصالح التخصص العلمي، كما وجدت فروق دالة إحصائيا في مستوى الصحة النفسية تعود لمتغير السن.(مذكرة ماستر، خير الدين هادية2018-2019).

التعقيب على الدراسات السابقة للألعاب الإلكترونية

-من حيث الأهداف

دراسة مارك بنسكي marc pensky (2002)توصلت إلى أنه توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال في إستخدام الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للاطفال وان اكثر العاب الفيديو و الكمبيوتر ليست عنيفة و تحمل العديد من الرسائل الاجابية و تحفز على رفع المستوى التعليمي الاكاديمي .

–دراسة دلال عبد العزيز (2008),اكدت ان هناك اثر ممارسة الالعاب الالكترونية للسلوك العدواني

–اما دراسة شان و شونق chuang and chen(2009)توصلت الدراسة (رغمعدم كفاية التوضيحات)الى نتيجة مفادها ان المشتركين في المجموعة التجريبية لايملكون معلومات كافية لتحليل و مقارنة الإختلافات كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في الوضع الإخيارات الصحيحة.

–دراسة مريم قويدر (2011–2012),توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تحتل مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال

–دراسة خديجة نمر محمد النمر أكدت أن هناك تأثير لممارسة الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف الخامس

–أما دراسة كرام محمد يوسف يونس أكدت أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و العزلةالإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية.

*من حيث العينة

العينات التي تم تناولتها الدراسات السابقة هي أطفال ,تلامي\ الإعدادي ,تلاميذ الأساسي و الثانوي اختلفت حجوم العينات من دراسة إلى اخرى .

*من حيث المنهج

استخدمت الدراسات مناهج مختلفة و متنوعة تمثلت في منهج المسح التربوي ,المنهج شبه التجريبي و المنهج التحليلي .

التعقيب على الدراسات السابقة المتعلقة بالصحة النفسية

_من حيث الأهداف

دراسة عبد الله عبد الله (2009),هدفت إلى التعرف على مستوى ظاهرة الإغتراب النفسي و علاقتها بالصحة النفسية لدى طلاب الجامعات

_أما دراسة فاطمة يحي عيد الله (2016),فهدفت إلى الوقوف على وضع الحالة النفسية و مدى تأثيرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الأساسية .

_أما فيما يخص دراسة بخوش نورس و حميداني حرفية (2016),فقد جاءت بجملة من الأهداف منها

الكشف على العلاقة بين جودة الحياة و الصحة النفسية لدى الطالبات الجامعيات ,و التعرف على الفروق في الصحة النفسية لدى طالبات الجامعات المقيمات و غير مقيمات كما هدفت إلى التعرف على الفروق في الصحة النفسية لدى الطالبات الجامعيات باختلاف التخصص وكذا التعرف على الفروق في الصحة النفسية الطالبات الجامعيات باختلاف المستوى الدراسي

من خلال مختلف هذه الدراسات السابقة تنوعت و تعددت أهداف الدراسات و إختلف الباحثين في تناول الصحة النفسية و ربطها بمجموعة مختلفة من المتغيرات التي تم عرضها.

_من حيث العينة

تناولت كل من دراسة عبد الله عبد الله(2008),و بخوش نورس و حميداني حرفية (2016)الفئات المدروسة من شريحة الطلبة و إختلفت فاطمة يحي عبد الله(2016)حيث كانت الفئة المدروسة في دراستها من فئة مرحلة الأساسي ,تباينت حجوم العينات فكانت متفاوتة عينلت صغيرة , عينات متوسطة و عينات كبيرة نستعرضها بالترتيب من الأصغر إلى الأكبر 100طالبة ة طالب , 200تلميذة و تلميذ و 160 طالب و طالبة , و تم في كل الدراسات إختيار العينة بطريقة عشوائية .

_من حيث المنهج

تم في كل الدراسات السابقة إستخدام المنهج الوصفي لكن باوجه مختلفة حيث إستخدمت فاطمة عبد الله (2016)المنهج الوصفي الارتباطي العشوائي و قام عبد الله عبد الله (2008)باستخدام المنهج الوصفي التحليلي و استخدم كل من بخوش نورس و حميداني حرفية (2016)المنهج الوصفي .

–موقع دراستنا من الدراسات السابقة

دراستنا الحالية درست أثر الألعاب الإلكترونية كما جاء في الدراسات السابقة و ربطناها بمتغير الصحة النفسية لدى المراهقين في مرحلة الثانوي تناولت دراستنا عينة حجمها 40 تلميذ و تلميذة و إستخدمنا المنهج الوصفي الإرتباطي , و قد إستفدنا من تلك الدراسات في بناء الطار النظري و كذلك تفسير بعض النتائج مع الإطلاع على المراجع.

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

الفصل الثاني:الألعاب الإلكترونية

تمهيد

1- تعريف اللعب

2-نظرية اللعب

3- وظائف اللعب

4- تعريف الألعاب الالكترونية

5- نشأة و تطور الألعاب الالكترونية

6- فئات و أصناف الألعاب الالكنرونية

7- تأثير الألعاب الالكترونية (الإيجابية و السلبية)

8- مجالات الألعاب الالكترونية

9- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

خلاصة الفصل

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية

تمهيد

في بداية الثمانينات من القرن الماضي، و ما شهدته من تطور تكنولوجي برزت أشكال من اللعب لم تكن معروفة من قبل، تعرض على شاشة التلفاز(العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب)، وبسبب الإبداعات التكنولوجية المتعددة، أصبحت الألعاب الالكترونية متواجدة في الحياة اليومية وتشكل جزءا من ثقافة المجتمع. هذا الوجود الكلي يعني أن الألعاب واللعب تغلغل في مجالات كثيرة ولأغراض متعددة بما في ذلك التعلم والتعليم.

تعريف اللعب

عرف معجم العلوم النفسية اللعب بأنه فاعلية يجربها الفرد أو الجماعة للمتعة فقط ودون أي حافز آخر (عاقل،292، 1988) المشار إليه في عين، عرف في قاموس التربية لمؤلفه جود، بأنه نشاط موحدا أو غير موحد يقوم به الاطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية Good

ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية (الحيلة.2003: بلقيس ومرعى 1987).

أما معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية فقد عرف اللعب بأنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعبا حرا أو ترويحي() أو لعبا منظما () يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها(بدوي 1986 المشار إليه في (عبد اللطيف، آخرون،ص30، 1995).

إن التعريفات القاموسية الثلاثة تنفق على أن اللعب موجه كان أو غير موجه، بهدف الترويح والمتعة والتسلية إضافة إلى كونه وسيلة للنمو والتعلم، النمو بأبعاده المختلفة والتعلم بمختلف أشكاله.

أما علماء النفس فقد حاولوا أيضا تقديم تعريفات للعب ووظائفه فقد قدم هارلوك () تعريفا للعب مؤكدا أنه نشاط دون اعتبار للنتائج التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة و الإكراه الخارجي أما بهلر () فيرى أن اللعب هو النشاط الذي يؤدي إلى الحصول على الرضا الذي ينبثق من اللعب نفسه(عبد الباقي ،ص3.، 2004).

أما تعريف تايلور فيذهب إلى أن اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنه حياته وليس مجرد طريق لتمضية الوقت وإشغال الذات. فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح (فرج، ص2005،31).

وعرفه هارتوب بأنه أي شيء يفعله الطفل عندما لا يكون نائما أو لا يأكل أو يقوم بأي عمل روتيني مشابه لذلك وهو انشغال جدي يتزامن مع نمو الطفل العقلي والجسمي، وتتكامل من خلاله فعالياته الاجتماعية والعاطفية (العناني 2004) مماحسي الشعراوي ص31، 2008.

نظريات اللعب

لا شك أن النظريات الكلاسيكية لنظرية الطاقة الزائدة، نظرية الاسترخاء، الترويح، النظرية التلخيصية و نظرية النمو الجسمي قد ساعدت في ظهور النظريات الحديثة التي زودتها بالأفكار والأسئلة المختلفة ودفعتها اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي.

حيث ركزت هذه النظريات جل اهتمامها على الطرق التي يستفيد بها الأطفال من اللعب في نموهم وتطورهم النفسي، كما درست تأثير البرامج التدريبية في مرحلة الطفولة المبكرة و بالتحديد في السنوات الخمسة الأولى حتى صار اللعب يحتل قلب المنهاج ويستخدم كوسيلة في نمو الأطفال بمجالاته المتعددة 2003، ومن أبرز هذه النظريات نظرية التحليل النفسي، النظرية المعرفية والنظرية الاجتماعية الثقافية وفيمايلي عرض موجز لكل منها.

1. نظرية الطاقة الزائدة :

نادى بها الفيلسوف الإنجليزي هوبرت سبنسر(1820 –1902) والشاعر الألماني سيلر (1805 – 1759) وتفترض بها النظرية أن اللعب هو تعريف الطاقة الزائدة التي لاتستنفذها أغراض الحياة ونشاطات العمل عند الكائنات الحية، ونتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي – الإنسان والحيوان– إلى اللعب ليصرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة، وقد شرح سبنسر نظريته هذه بقوله:" أن معظم طاقة الكائن الحي باتجاه حفظ البقاء بإيجاد الغذاء والدفاع عن النفس ضد الأعداء، وقد ينشأ اللعب عن الحيوانات الأرقى كأن هذه الكائنات بما تملكه من مهارات وقدرات تصرف وقت في الحفاظ على ..... وتتناول أحسن الأغذية وتصرف أقل ما يمكن من الطاقة. وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها أكثر"(أميرة حثري،ص44 ،سنة2017).

وترى هذه النظرية أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل ولهذا يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الأعمال الجدية.

نستنتج أن نظرية الطاقة الزائدة تعتبر اللعب وهو تفريغ للطاقة الزائدة عند الطفل، حيث أن هذه الطاقة لا يحتاجها في أي شيء فيخلق لديه المتعة.

نظرية الاسترخاء والترويح: قد نادى بهذه النظرية ستانلي هول () (1844-1924) بأفكار دارون في نظرية التطور(1859). وصفوة القول في النظرية التصميمية ،أن الإنسان هو يمارس اللعب، فإنه يلخص تاريخ تطور الحياة البشرية منذ الفترة البدائية للإنسان وفي الفترة الراهنة. وأن يقوم به من الألعاب وحركات ماهو إلا تكرار أو تمثيل للغرائز التي مرت بها مراحل تطور الحياة (أميرة حثري،ص44 ،سنة2017).

الإنسانية في مسيرة التاريخ

ترى هذه النظرية أن اللعب غريزة فطرية يقوم بها الكائن الحي لكي يعبر عن الغرائز التي يشترك فيها أجناسه الذين سبقوه زمانيا في سلم التطور. وأن الألعاب التي يقوم بها في الوقت الحاضر إنما هي تلخيص للحركات و الألعاب والنشاطات التي كان يمارسها في العصور الوسطى.

هذه النظرية مثيرة للغاية بسبب تفسيرها للعب، وعليه فقد حث العلماء على إعطاء المزيد من العناية بدراسة سلوك الأطفال وتفسيرها ويرى المعرضون على أن هذه النظرية أنه لو صح تفسير هذه النظرية فإنه يتوجب أن توجد أنماط لعب الأطفال في كل مكان من العالم بصورة مرتبة بسبب تشابه المراحل التاريخية لميزة الحضارة البشرية إلا أن الواقع الطي نشاهده يختلف عن ذلك.

نظرية الاستجمام

نادى بها زاوس وباتريك وترى هذه النظرية ، أن الكائن الحي حينما يلعب فإنه يحرك غير التي أجهدها بالعمل وبذلك فإنه في أثناء اللعب يريح الأعضاء المتعب وهنا ومن خلال هذه الراحة يتجدد نشاطها ليستعيد العمل من جديد،أما العضلات التي مرس بها اللعب فإنها تدريجي(أميرة مشري،ص45 سنة 2016-2017) الراحة يتجدد نشاطها ليستعيد العمل من جديد،أما العضلات التي مرس بها اللعب فإنها تدريجي(أميرة مشري،ص45 سنة 2016-2017)

ويزيد من قدرتها على بذل نشاط جديد، وأن نشاط اللعب يستخدم الأجزاء الأولية من الجهاز العصبي، ولكنه نادرا ما يستخدم الأعصاب المركزية التي تمثل فيها أعلى نشاط (أميرة مشري،ص45 سنة 2016-2017).

نظرية النمو الجسمي:

في هذه النظرية أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على إنماء أعضاء (Carr)كاريرى

الجسم الظاهرة أو الباطنة، وفي أولها المخ والجهاز العصبي، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من أداء وظائفها على أكمل وجه، حينما يولد الميلين (الغشاء الذهني) التي يفصلها عن بعضها البعض، إذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه مادامت أليافه العصبية مجردة من الغشاء الذهني وأن اللعب هو من أهم العوامل التي تنشط إثارة المراكز المخية لتكوين مادة الأغشية الذهنية التي تحتاجها الألياف العصبية في المخ، وبهذا النمو يقوم المخ بوظائفه.

(أميرة مشري، مذكرة لنيل شهادة الماستر، ص46،سنة 2007-2016).

نظرية التحليل النفسي:

cathar sis نظر أصحاب نظرية التحليل النفسي إلى اللعب كأداة للتنفيس أو التطهير

وفسروه وفقا لمبدأ اللذة و الألم، فاللعب يسمح للأطفال بالمتغير عن الانفعالات السلبية التي يختبرها في المواقف الحياتية اليومية التي يتعرضون لها ولا يستطيعون السيطرة عليها، ويتضمن الخبرات الدرامية والصراعات ، فالطفل يميل إتباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط، فاللعب يوفر للطفل يوفر للطفل محيطا آمنا للتعبير عن هذه الانفعالات وكسب الشعور بالسيطرة. فاللعب يؤدي وظيفة تنفسية، يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات وكسب الشعور بالسيطرة، فاللعب يؤدي وظيفة تنفسية إذ يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع. فإن الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم و الخيال يمارس في خبراته الباعثة على السرور و المتعة واللذة دون الخوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره، فاللعب الإيهامي أو الخيالي يبعده عن الواقع المؤلم القياسي ويستعين الطفل بأشياء من العالم الواقعي لخلق عالمه الإيهامي ليعبر عن أمنياته وطموحاته من خلال ، 2003، المويرلي2004: الحيلة 2003 .(مها حسني، 33، 2008).

النظريات المعرفية

نظرية برونر(Bruner theory):

أكد برونر على أن اللعب يؤدي إلى نمو متكامل ومتوازن هو العمل الأهم له لتطوير معارفه ومفاهيمه، وهو أيضا أداة النمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة بشكل خاص وللكائن الإنساني في مختلف مراحل النمو بشكل عام.(العناني،2004، عبد اللطيف وآخرون،1995) كما يرى برونر أن اللعب وسيلة لاكتساب المعارف حول التجارب التي يعايشها الفرد البيئة مما يجعله أكثر مرونة وقابلية للإبداع. اللعب يزود يزود الفرص التي تتيح للفرد تجربة مالم يجربه من سلوك هذه التجارب التي تشكل الأساس للتعلم اللاحق. مثال ذلك ، يمكن للأطفال من خلال اللعب إتقان الروتين الذي يجعل من الملاحظات النهائية أساسا لإمكانية تحقق التعلم، حيث يمكن للأطفال اختيار بعض الملاحظات وخصائص الأداء مما يجعله يطور الأداء إلى مهارات بدون اللعب لن يخطي الأطفال بالخيرات التي يبنى عليها الأنشطة الماهرة و يضيف برونر أن ثمة مكونات أخرى للعب تؤثر في عملية التعلم، فاللعب الاجتماعي خاصة، يزود صاحبه بوسائل ونتائج أفعال الفرد في مواقف أقل خطورة . ومن الممكن أن نرى هذا النوع من اللعب كنوع من نظام).Bruner التواصل والسلوك المتضمنة للرسائل المتبادلة (

(مها حسني الشحروري 40،39: 2008).

نظريةبياجيه

تعتبر نظره بياجيه في النمو المعرفي واحدة من أهم النظريات النمائية المعرفية والتي أست للعديد من النظريات المعرفية الأحداث وقد انطلقبياجيه من تصوره عن تطوره العمليات المعرفية و عملية المواءمة Assimilation من خلال عمليتين أساسيتين هما: عملية التمثيل.Accammodation

بعملية التمثيل بغير الفرد العالم من حوله بموجب ما لديه من أبنية معرفية تمكنه من حل ما يواجهه من مشكلات عجز سابقا عن حلها (أبو جادو،2006، 2005 واليد 2002).

وطبقا لما يراهبياجيه.فإن اللعب هو طريقة تمثل العالم الخارجي وتناوله ..يتلاءم مع مخططات منظمة حاضرة للشخص، وبهذا فإن اللعب يقوم بوظيفة حيوية في تطوير العمليات المعرفية،وقد، حيث أن اللعب هو شكل من (imitation)، والمحاكاة(play) أقام ... المفارقة بين اللعب

أشكال التمثيل بينما المحاكاة هي الاستمرارية لعملية المواءمة.

(piaget،1951المشار إليه اليد،2002).

لقد حول بياجيه الأنظار في دراسة اللعب من التركيب على الاجتماعي والانفعالي إلى التركيز على البعد المعرفي، فيرى بياجيه.في اللعب تعبيرا عن تطور الأطفال ومتطلبا أساسيا لهم، وأنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عندهم، وقد ارتبطت نظرية"" عن اللعب عن قرب بتعلمه لنمو الذكاء، حيث يعرفه بأنه تنظيم الواقع على مستوى الفعل أو الفك، لا مجرد نسخة، ولكي تتم تكيف الفعل الطفل مع محيطه الطبيعي والاجتماعي والتي تتم بطريقة تدريجية، لا بد للفرد من حتى Accamnodation، والمواءمة Assimilation القيام بالعمليتين الأساسيتين : التمثيل

بيلر1974Adaptationيصل في النهاية إلى حالة التكيف

(مها حسني الشحروري، ص33-34 :2008).

3-1 وظائف اللعب

ومن الوظائف ما يأتي:

1- يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء و الأدوات وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء.
2- يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية.
3- إن جميع أنشطة العب تتضمن تدريب المهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس و ينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.
4- تؤكد نظريات التعلم على أن الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا أكثر منه تلقائيا، بل وسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل وزيادة معلوماته وتساعده على نمو وتنمية حواسه وتعلمه الانتباه والتعليل والتركيز.
5- كما أن علماء النمو وكل الأطر النظرية أجمعت على الأهمية العظمى للعب و علاقته بالنمو، فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة، فاللعب هو مصدر أساسي لتحقيق التغيرات (أميرة المشرقي، 37، 2017).

والتطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي و النمو الحسي والجسمي والمعرفي و الاجتماعي و الانفعالي.

6- يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة وفرصة لعب الأدوار.

7- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال للتعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية، كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلاء، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا إنما هي محتويات جينية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

(أميرة المشرقي، 37، 2017).

8- اللعب هو الأسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز وتشكيل المحتويات اللاشعوري.

9- إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوط الغريزية والمطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث قناع الأحداث الاجتماعية.

10- إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية.

(أميرة مشري، مذكرة لنيل شهادة ماستر ،ص37-38، 2017)

2-1 تعريف الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على ألعاب الفيديو خاصة ألعاب الكمبيوتر ، العاب الهاتف النقالة وألعاب اللوحات الالكترونية وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة،، التلفاز ، إلى غير ذلك من الوسائل، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي.

(أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل الماجيستير، مريم قويدر2015، 2012، ص32).

إجرائيا:

هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين(التآزر البصري الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية، وبهذا يكون من خلال تطوير البرامجالالكترونية.(المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000، ص6).

إجرائيا:

هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهق عبر الانترنت ويستخدمها عن طريق الأجهزة الالكترونية للتسلية والترفيه وملأ الفراغ سواء مع أصدقائه أو أخوته أو بمفرده.

(أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال ، كوثر هاني 2018. 2019. ص9).

إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة Jonesوقد أثار جونز

الحقيقية، حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى ألعاب و ألعاب تعاونية وألعاب (Simulation Games) المغامرات وألعاب المنافسة، وألعاب المحاكاة البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال،عندما عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابه بشكل عام هناك سبع فئات تنظم فيها).Greder1992Gros ألعاب الفيديو (2003

(مها حسن الشحروري 47، 2008).

2-2- نشأة الألعاب الالكترونية.

يعود تاريخ صناعة الأجهزة الخاصة بألعاب الفيديو إلى عام 1950 حينها أنتج مصنع (روجرز ماستيك) الكندي جهاز كمبيوتر مدمج هو أقرب إلى كونه جهاز لعبة الكترونية أطلق ، وكان المقصود منه إقناع الناس بقدرات أجهزة Bertie the brain) عليه اسم (دماغ بيرتي

الكمبيوتر آنذاك وفي عام 1951 أنتجت شركة (فيرالي) الهندسة البريطانية جهاز لعبة Nimrod الكترونية باسم نيمرود(Nimrod)(حيدر محمد الكعبي، ص27، 2007).

وقد أنجزت الشركة هذا المشروع بهدف إقناع الجمهور بإمكانيات الكمبيوتر أيضا.

وفي عام 1952 صنع البروفسور البريطاني (اكسندر بن بوغلاس)جهاز لعبة الكترونية اطلق وبرمجة تأتي كجزء من أطروحة علمية جامعة كامبردج المتعلقOXO) عليه اسم (أوأكس

بموضوع التفاعل بين الإنسان والحاسوب وفي عام 1958، صمم الفيزيائي الأمريكي (وليم) جهاز خاصا بلعبة فيديو رياضية (حيدر محمد الكعبي، ص27، 2007).

2-3- فئات و أصناف تنتظم ألعاب الفيديو:

التصنيف الأول :

1- ألعاب الحركة: تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعب وإعادة ماتزيد سرعته حركة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعب لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها، مما يتطلب انتباهها وردود فعل سريعة في التجارب الصعوبات التي تظهر وتجمع اكبر عدد من النقاط.

2- ألعابإستراتيجية (ألعاب التفكير):تنقسم هذه الألعاب إلى أربعة أنواع فرعية:

ألعاب المغامرات : وتمثله ألعاب الحركة إذ أن اللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي يقوم بمهام متعددة، لكنها تتميز بمستوى الغموض الذي يمثل أمامه، مثال : لعبة رزدنت .

-ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية : وهي قريبة من التقمص تتطلب التفكير والقدرة على التسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب لإنشاء مدينة افتراضية (مثل المزرعة السعيدة).

ألعابالإستراتيجية العسكرية: وهي ألعاب ترتكز على ذات المبدأ السابق ولكن الهدف من مختلف هذه الألعاب أنها تجعل اللاعب كقائد عسكرية عليه استقلال موارده وأراضيه.

الألعاب التقليدية: التي تحاكي ألعاب واقعية مثل: الورق والشطرنج و البلياردو وهذا النوع لديه شهرة واسعة.

ألعاب المحاكاة: وهي إعادة إنتاج صور ونشاطات واقعية رياضية أساسا و تستوحى هذه الألعاب من الواقع أو من تصورنا له مثل لعبة قلايتسيموليتر.

العاب غير مصنفة: توجد برامج ألعاب إلكترونية لا يمكن تصنيفها ضمن الأقسام السابقة مثل البرامج التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرات حقيقية وهي موجهة للأطفال التي تقل أعمارهم عن 12 سنة.

ب- التصنيف الثاني: هناك تصنيف آخر أوردته الدكتورة عائشة بلهيث العمري نقلا عن

، (silan–Zinermen)– و زينرمانسالين

وهو على النحو التالي:

والهدف من هذا الصنف هو التنافس والاستثمار conqueror)– ألعاب الغازي: المقاتل(1

مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا بحث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية مثل لعبة باتل فيلد(نفس المرجع السابق ص36).

ألعاب المدير: وتهدف إلى تطور المهارات محددة إلى درجة الإتقان كما يتم تطوير أساليب لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب على النهاية(مثل لعبة سوبرماريو).

ألعاب المستغرب(المتعجب) في هذا الصنف يتم عرض خبرات وتجارب جديدة وممتعة ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل ما هو موجود في الصنفين السابقين.

ألعاب المشارك: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصيغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية وفي هذا الصنف توجد أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون في كل مكان في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم، لكن لا تسكنه أجسادهم وهو عام بلا قيود ولا لجغرافيته حدود(حيدر محمد الكعبي 2017، ص36).

الثالث:التصنيف

1– ألعاب الحركة: وهي الألعاب التي تعتمد في الأساس على مهارة في تحريك مقبض التحكم لتحقيق الفوز ، ويعتمد على أسلوب تكرار وإتقان اللاعب لمهارات الحركة الخاصة باللعبة، وينقسم هذا النوع إلى نوعين:

1–1 ألعاب التوجيه المجرد: يعتمد هذا النوع على مهارة اللاعب في توجيه الشخصية الرئيسية لبلوغ الهدف، ويتعرض اللاعب عادة في هذا النوع إلى ضغط الاختبار قدرته على تحريك مقبض التحكم بزيادة السرعة والتكاثر ومن أمثلة هذا النوع: باك–مان، وسوبر ماريو.

2-1 ألعاب رويـة المغامرات: لا يتطلـب هـذا النـوع التركيـز كثيـرا علـى مهـارات التوجيـه، لأن الغايـة الأساسية منها هي أن يتمتع اللاعب بمشاهدة العروض الفنية الخاصة باللعبة ومتابعة سرد الروائي في أحداث الفيلم السينمائي ومثال هذا النوع لعبة(إله الحرب، ولعبة (ترهب رايد)، ولعبة(كول أوف ديوني).

2- ألعاب التفكير والتخطيط: وهي الألعاب التي تتطلب في الأساس جهدا عقليا من أجل الفوز لذا فهي لا تحتاج إلى مهارات التحريك بواسطة مقبض التحكم وينقسم هذا النوع إلى نوعين:

2-2- ألعاب الإستراتيجية: وهي الألعاب التي تتطلب تخطيطا وقرارات مسبقة بغرض مواجهة التحديات والفوز مثال لهذه اللعبة كراس (أوف كلاشن).

2-2- ألعاب الذكاء والذاكرة: عادة ما تكون الألعاب التعليمية لهذه اللعبة وفي الغالب تعتمد على قوة الذاكرة وشدة الانتباه من أجل الفوز، ومن بين أمثلتها ألعاب البازل وألعاب الشطرنج الإلكتروني أو الورق.

2-3- تأثيرات الألعاب الالكترونية:

أ-التأثيرات الإجابية:

1-1-الأثر العلمي: خصص الدكتور (عبد الله المدلق) فقرة من بحث مرسوم الالعاب الالكترونية والإيجابيات والسلبيات تتضمن منافع خاصة بممارسة ألعاب الفيديو استنادا لأبحاث علمية في هذا الصدد وأوضح أن هذه الألعاب تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير والتطور حسب المبادرة والتخطيط والمنطق.

كما أنها تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة كما أن هذه الأجهزة تعلم الطفل التفكير العلمي الذي يتمثل بوجود مشكلة ثم التدرج بحلها.

وعلى الصعيد ذاته يؤكد الباحثان (د. عاطف محمود ،محمد...) إن استخدام برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية كان له فعالية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الروضة وترسيخ هذه المهارات وتنميتها لدى الجيل الراقي يتطلب توحيد مزيد من الاهتمام نحو إنتاج برامج الألعاب

الإلكترونية التعليمية المناسبة لمرحلة رياض الأطفال وإدماج هذه البرامج في الخبرات التعليمية المقدمة لهم (حيدر محمد الكعبي 2017، ص40، 41).

1-1-2. الأثر الصحي:

تؤكد البروفسورة(دافن بافلير) إلى ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو مثل لعبة كول (أوف ديبوني)بشكل معتدل لها تأثير إيجابي على تصرفاتهم وتضيف أنه وفقا للاختبارات فقد تبين أن الأشخاص الطبيعيين الذين لا يقضون وقتا في ممارسة ألعاب الفيديو يملكون قوة نظر طبيعية، ولكن عندما تم إقحامهم في جلسات لممارسة ألعاب الفيديو لمدة تتراوح بين 3-13 ساعة أسبوعيا فقد تحسنت قوة نظرهم وأصبح بصرهم ممتازا جدا في استخلاص معلومات صغيرة من بين معلومات مزدحمة، كما أصبحوا أفضل في تصوير درجات مختلفة من اللون الرمادي وبناء على ذلك، يثبت أن كثرة ممارسة ألعاب الفيديو لا يجعل النظر أسوء وإنما أفضل.

وتصنف الباحثة، وفقا للأبحاث المحترفة فإن الألعاب الإلكترونية لا تسبب الشد العضلي وتشتت الانتباه وإنما العكس هو الصحيح فهي تجعل ممارسي ألعاب الفيديو يمتلكون مميزات متفوقة على غيرهم من ناحية التركيز والقدرة على تتبع الأجسام بشكل أفضل.

هذا وقد تمكنت بعض الألعاب الالكترونية من معالجة جملة من الأمراض النفسية خلال وقت

قياسي مثل أمراض الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد وحالات الجلطات التي تحتاج إلى جلسات علاج عديدة لتحسين حالة المصابين بها (نفس المرجع السابق 43).

1-1-2. الأثر النفسي والاجتماعي:

على الصعيد النفسي والاجتماعي يرى الباحثان (محمد العبري)و (يوسف التبري) أن فوائد ألعاب الفيديو تتمثل في المساعدة على التفكير والذكاء مثل الألعاب الإستراتيجية وألعاب الحرب وألعاب المحاكاة، إذ تشير كثير من الدراسات إلى أن بعض الألعاب الالكترونية تؤدي إلى الراحة النفسية وتقوي روح التدريب والتعاون والتنظيم والشعور بالثقة في النفس وفي دراسة ميدانية أجراها المركز الثقافي للطفولة في دولة قطر بينت أن أهم تغيير إيجابي قد ينتج من ممارسة الأطفال والناشئة للألعاب الالكترونية وتنمية

المهارات المعرفية والثقافية والحوار وبعده يأتي التعبير الاجتماعي الإيجابي كالإقبال على التواصل الاجتماعي مع أقرانهم وتعزيز الثقة بالنفس والانجاز.

وأشار الكاتب (محمد عدنان الطامز، ص6) تكافؤ جملة من الأبحاث التي تثبت عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية، بل أن بعض الأبحاث أثبتت الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة وأن أغلبية الأطفال الأولاد بشكل خاص، الذين لعبوا ألعاب الفيديو يتصرفون اجتماعيا أكثر وفقا لأبحاث أخرى تبين أن ممارسة الألعاب الالكترونية عمل مثمر ينتج عواطف إيجابية وعلاقات اجتماعية قوية وشعورا بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حب لتنفيذ أعمال مفيدة ومثمرة.(حيدر محمد الكعبي 2017،ص44).

ب- الآثار السلبية:

1- العنف: يأتي العنف على رأس قائمة سلبيات ألعاب الفيديو، وأن نسبة كبيرة من تقنيات هيئات الرقابة التي ذكرناها في الفصل الثاني مباشرة أساسا إلى مفردة العنف في تصنيفاتها وإن العنف في أغلب برامج الترفيه الإعلامية اليوم. ويتخذ اتجاها متطرفا اليوم وفي بعض الأحيان بحث تجسيد بعض هذه الألعاب مشاهد دموية بشعة لا تلائم أدنى حد من الذوق السليم.

كما يظهر كثير من أبطال ألعاب الفيديو على أنهم أفراد منحرفون لا يتحلون بالأخلاق أو الفضيلة وهذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية والسينمائية لانها تتصف بصفة تفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية.

2- الجنس والسلوك المنحرف:

تصنع الألعاب الالكترونية غالبا في بلدان ذات الثقافة الغربية (أمريكا واليابان) بشكل خاص لذا فهي نابعة من قيم تلك المجتمعات وأعرافها ومن المعروف أن لدى تلك البلدان ثقافة جنسية قائمة على التحرر والانفعالات هذا من جهة ومن جهة أخرى فإن الشركات المنتجة لألعاب الفيديو تدرك قوة جذب المحتوى الجنسي على المراهقين والشباب لذا فهي تتعمد اللعب على هذا الوتر لأجل تحقيق تسويق تجاري أكبر لألعابها والنتيجة من ذلك هي أن العديد من الألعاب الالكترونية الرائجة تحتوي بشكل أو بآخر على مشاهد جزئية أو كاملة لا تلائم إطلاقا الثقافة والأعراف التي تسود مجتمعاتنا بأي شكل من الأشكال

على الصعيد الآخر نلاحظ كثيرا من الممارسات اللاأخلاقية التي يتعلمها الطفل والمراهق من خلال ممارسة ألعاب الفيديو.(نفس المرجع السابق،ص46. 2017،48).

3- الإدمان: ظهرت دراسة علمية تبين 80٪ من الشبان مدمنين على ألعاب الفيديو وذلك وفقا لنتائج الاستطلاع(ماريس) القوم الذي يشمل نحو (1300) فرد من هذه الفئة العمرية ورأى مدير الأبحاث بالمعهد القومي في الإعلام و الأسرة أن (Beugler genlile) البروفيسور

هذه أول دراسة تسجل أن الممارسة الباثوجيةالإدمانية لألعاب الفيديو وبلغت واحدا لكل عشرة شبان تقريبا والمقصود باستخدام الباثولوجي لألعاب الفيديو هو ما يفعله الشخص بها لدرجة تلهيهم على عمل وظائف الحياة.

ومارس اللاعبون المدمنون للعب 24ساعة أسبوعيا ويجلبون غالبا أجهزة ألعاب الفيديو إلى غرفة النوم ويعانون مشكلات عدم الانتباه بالمدرسة ويحصلون على درجات مدرسية منخفضة ويعانون من مشكلات جسمية أكثر وهو احتمالا للشعور بالإدمان والسرقة لإرضاء عاداتهم الإدمانية .(بالتصرف)

4- التعريض بالأديان: إن بعد تطوير رسوم ألعاب الفيديو وارتباطها بشبكة الانترنت قد تخلت على خط الإنتاج لهذه الألعاب جهات ذات أهداف إديولوجية استثمرت هذه الألعاب لأغراض العولمة والغزو الثقافي إلى جانب تحقيق الأغراض التجارية.

وأحد الأدلة الواضحة على ذلك تعمد بعض الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية تتضمن مشاهد ورموز تمس بشكل أو بآخر قضايا الأديان السماوية وهي قضايا لا تخفى حساسيتها لدى مجتمعات عديدة، وبخاصة الدين الإسلامي الذي نال قسطا وافرا من هذا الاستهداف خلال العقود الأخيرة لخلق حالة من النفرة اتجاه هذا الدين في نفوس الأجيال المسلمة وتعزيز ظاهرة (الإسلاموفوبيا) لدى الأجيال غير مسلمة (نفس المرجع السابق،ص50-54، 2017).

5- الهدر الاقتصادي: من أجل الحصول على أحدث التقنيات للألعاب الالكترونية فإن الطفل غالبا ما يجبر والديه على دفع أموال كثيرة لشراء الأجهزة وملحقاتها والأقراص الخاصة بهذه الألعاب كما يندفع الشاب بسبب هوسه بألعاب الفيديو لشراء أغلى الأجهزة ومتابعة أحدث ما صدر عنها، وبخاصة أن تقنيات هذه الألعاب تقفز في تطورها بسرعة مذهلة مما يتطلب اتفاقا مستمرا. وقد لا يستطيع الشاب تأمين هذا الاتفاق بنفسه فيضطر إلى الضغط على أهله لشرائها، أو قد يعتمد إلى تحصيلها بطرق غير

مشروعة علما أن أسعار أجهزة الألعاب وأقراصها الأصلية غالية السعر في الغالب.(حيدر محمد الكعبي،ص56، 2017).

2-5. مجالات الألعاب الالكترونية:

1-الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين ،G.F.K) العالميين وقد أظهرت دراسة قامت بها جي أف ك (

من وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر مما أدى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي أف ك" بأن هناك معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما نوعا خاصا يسوق الألعاب على الهواتف casualgames) تمثل ألعاب" كازوالغايمس (

المحمولة وهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية.

النموذج الرمز و الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا.(Tebris) وتعد تيبريس

(Mystery mansion) لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البيلياردو " ميستريمونيوس

و ألعاب depoolو°3 دي بول G.T.I Pinball و جي تي أي بينبول Pinball وبينبول

ميدنايتو ألعاب البولينغ "أBloc Bretenpuluxe كسر الأحجار مثل"بلوك بريتن بولوكس

إلخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات MidnightBoling ... بولينغ

مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور عامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها (أميرة

مشري، مذكرة لنيل شهادة الماستر ،2017) على إمكانية الوصل بالانترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال ألعاب فيها.

ولكن تدريجي تتوسع خطير للهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها.

ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا الألعاب في أوروبا.

2- الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانيةLogiciel هي عبارة عن برنامج معلوماتي

لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (الوحدة الكتابة، الفارة).الخاصان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة من الدخول بسرعة مذهلة في التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك وحدة التحكم أو الكتابة وراحة أفضل .يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية إما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج)3d أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة (

صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3- الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليس كبية جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث في النشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال.

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولةبالانترنت.

– تحصيل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت. (نفس المرجع السابق ص69).

– تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

– توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

– تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة

أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية Multi – joueurs – joux massivement

عبر الخط.

– تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة .

4– الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم: عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له.وهو جهاز الألعاب ذو المعالجاتمثلprocessor مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج

التي توجد بالحياة الشخصية التي تستخدمها ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز الكمبيوتر الشخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو . Xbox المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد

عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة وله Microsoft وهو جهاز تابع لشركة ميكروسوفت

بلاي ستايشن 1–2–3 وجهاز أس2 وأجهزة شركة نيتا ندو مثلSony شركة سوني

. Games cube تعرف باسم التيnitando

أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار 5-

وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النفوذ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها.(نفس المرجع السابق ص 69-70 -2017).

بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة. ويمكن أن نميز بين نوعين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

1- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقد يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي

أدى إلى اختراع الذي يسمح تعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب (نفس المرجع السابق ص70-2017).

2-6- واقع الألعاب الالكتروني في الجزائر:

إن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية. وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة. وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونياتالمصورة.والطفل الجزائري رقم الحظر المفروض عليه . بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر لكن يجب أولا أن نفرق بين ما هو مصدر وبين ما هو مصنع فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة.إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك.وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد في الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا

مقارنة بالدول العربية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة رآي سوني بلايستايشن .

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى فمثلا هناك ألعاب تأتيها من "تايلندا" ، "هونغ كونغ" و "ماليزيا". بالنسبة للدول الآسيوية وفرنسا واسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.(أمين علام، جريدة آعلام تك الأسبوعية، العدد 5، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006،ص 13).

ومن بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين والشباب وحتى الكبار، الألعاب التالية:

1- لعبة السرقة الكبيرة (Grand the haoutu3) : تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3

ضمن ألعاب الحركة عموما(GTA) وتمارس بشكل فردي والتي تختصر بتسمية جي تي أ 3

وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت لعبة مصدر وتتميز ، GTA للسيارات

الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة.

علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001.

مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات ال المرتبطة (GTA3) "3 وعالم " جي تي أ

l'impasse . الطريق المسدودو la parrain بقصص الحسابات، مثل العراب

تجرى أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج

لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة " ليبرتي سيتي"(مدينة الحرية) بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن " ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر، ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بانجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة له بالتقرب من عرا بالمافيا في مدينة ليبرتي سيتي لكن عندما يعلم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة العراب ويبدأ في العمل مع عصابة " الياكوزا اليابانية" وقائدها الذي يملك محلا للمراهنة والله، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحصل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل(القاذفة و الصواريخ والقنابل اليدوية) ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا" بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل، في هذا السباق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى الشارع المظلم وكانت تلك محاولة من" كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة، كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فأر يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة" ليبرتيسيتي"وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبذة مثلا اغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأنه يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى حد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمز للعتق في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام، وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى (أحمد فلاق،رسالة دكتورا،ص235، 2009).

فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط سن مقتنيها فوق 18 سنة. وقد منعت اللعبة في استراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق النار تقليدا بذلك للذي شاهده وقام به في لعبة " جي تي أ3). وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.

2) – تحليل لعبة كونتر ستريك (counterstrilk:

تعني كونتر ستريك الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان (Half life) طبعة مطورة للعبة " هالف لايف"

1999، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات،ويسجل اللاعبون نقطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فريقهم، وتشهد الطبعة 6.1 من كونترسترايك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنت مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على خط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونترسترايكسورس (المنبع).

تجري لعبة كونترسترايك 6.1 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 5 دقائق على خريطة لعبة ثلاثية الأبعاد، ويتواجد فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب الخريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء، ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسليح والتي نجحو في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرارا

بسبب طلقات المنافسين على الزملاء أو سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.(المرجع السابق ص236، 2009).

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى، والجذع والرأس ، وبالتالي تسبب في التلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة الحياة إلى أثار جانبية على الشخصية. وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا. وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفيها الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية، وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكر أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفرجا ويبدأ كل لاعب المباراة ب800 دولار أمريكي وهو مبلغ غير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط النصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها.

وتوجد في "كونترسترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، تتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، و السيناريوهات الأكثر ممارسة هما" القنبلة، التفكيك" و "تحرير الرهائن". وكما هو موضح من اسميهما، يسمى الإرهابيون في السيناريو الأول إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الإرهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45 ثانية و في حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون، أما بخصوص السيناريو الثاني السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن وتحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك. لكن يهدف الطرف الآخر لمنعهم من الوصول إلى مبتغاهم والقضاء بالتالي عليهم (نفس المرجع السابق،ص 233، 2009).

والسيناريوهات الآخران هما" الاغتيال و الفرار" ففي الأول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رقيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها وفي الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الآخر على منعهم من ذلك.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متناقضين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربعة التالية:

القوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحربو GIGN قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي

" وهي وحدة أمريكية SEAL TEAM SIX"وسيل تيم سيكس" SAS العالمية الثانية " ساس وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف GSG9للقوات الخاصة وأخيرا

رهائن (إسرائليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونيخ 1972، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة.

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لأقل من سنة). إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة. وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك التجارب الجارية في الواقع، كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب أن يكون إرهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.

وكما ورد ذكره سابقا فإن فرق مكافحة الإرهاب في اللعبة هي مأخوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا إرهاب مرتبطة بالجزائر مثل قوة التدخل والتي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي GIGN3 للدرك الوطني الفرنسي

" و مع GIA" اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة الإسلامية المسلحة

أن شخصيات الإرهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، إلا أن مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم.

تصنف لعبة Barbie Horse adventures)3- تحليل لعبة باربي مغامرة الفروسية (

"باربي" مغامرة الفروسية ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا. وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام éààé أما قصة اللعبة بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "

باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة. وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلها سباقات خيول. وتتباين مهام "باربي" بين إنقاذ الحيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات. وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهارأناقة " باربي " التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها.

وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية " الجمال والأناقة والزينة" وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ الحيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، ومع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.

4- تحليل لعبة بي أو أس 2011 (PES :)

تعد لعبة " بروأيفولوشيون سوكر" والمختصرة ب" بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا كرة القدم صدرت مع طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006. وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب " بروإيفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية " واينينغإيليفن" ، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين(سبونسون) (أحمد فلاق ص 235 سنة 2009).

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة بالإضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة). وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف، وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عن الخسارة، ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة. كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة

ومعظمها تقني بالدرجة الأولى وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) والتضحية من أجل الفريق أو المثابرة(لتحقيق الفوز) ومساعدة الغير كمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض، والأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المحبذة بصورة ثلاثية الأبعاد، وكذا النظام في اللعب والمهارة في الأداء والتخطيط باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة والذكاء والتكيف في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة، إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون.

4:(CALL OF PUTY)- لعبة نداء الواجب

السلاح والقتل أداة وغاية تتكرران في كل اللعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصدت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة بنسبة 11 طفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون وهي لعبة موجودة. CALL OF PUTY الألعاب الالكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم

على الشبكة فقط لا يمكن لعبها خارج الانترنت وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية،

على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربع أربعة أو ثمانية مقابل ثمانية أو ضعف ذلك، ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللع، ويقوم كل شخص باختبار السلاح الذي يريده ويتدرب عليه رفقة فرقته المكونة من أصدقاء أو أشخاص غرباء حسب رغبته (نفس المرجع السابق ص235).

ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الآخر. وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر عدد ممكن من أعدائه. وأصبح جديرا بالحصول على السلاح الأكثر تطورا ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى، ما يلاحظه في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، وتوبيخ الأعداء وتعويد الطفل على إراقة الدماء وقتل منافسيه حتى وإن لم يكونوا أعداء.

word of warcaft: 6- لعبة عالم محترفي الحروب

حوالي 5.11 مليون word of warcaft لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من11مليون

زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا (09) مرات ، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة.

تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي يوجد فيه ملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا. وهناك لا يمكن ربط علاقات صداقة والتجوال داخل هذا العالم الشخصية وهي PNG الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ما يسمى

التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة أو شرح طبيعة المدينة التي تريد الإقامة بها أو أية معلومات حول الحياة الجديدة كما تقوم بتوجيه أوامر وتكليف بمهمات عديدة كمواجهة الوحوش ومصارعتها أو مطاردة الأشرار أو الأعداء، وتتضمن اللعبة أدوار لانهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقتها أن العنف يمارس بصورة أقل. غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي ويمل من عالمه الحقيقي لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة ، والاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي وليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد .

وتعتبر الشبكة العنكبوتية والهوائيات المقعرة التي تضم آلاف الفضائيات التلفزيونية من طرف الأطفال نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثناه في عقولهم واللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال والشباب إلى ما لا يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له (شفيق ليكوقان، ص99) بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الأباء بصفة عامة والأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التلفزيون كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الالكترونية التي تحتوي الكثير من مشاهد الانحلال الخلقي والعادات السيئة وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الالكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء والصحية السيئة الموجودة في الشارع.

ولا ريب في أن المواطن الجزائري مع اقتراب شهر العبادة والتسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر منصب نحو الأسواق الموازية المزيفة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال والمختلفة بمختلف الأزمان و الأثمان هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو وكفى عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد والأفراح هذه التي لاقت

رواجا كبيرا في السوق، بالموازات مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة والهيئات الرقابية كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعنية بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منفذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الأمر الذي صنعه الطفل وزينته الأسرة بحث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه و قدراته الذهنية على حد رأي العديد من الآباء وإلى هذا النوع .....الأعوام من اللعبة التربوية إلى اللعبة العصرية.(شفيق ليكوفان، ص100، مريم حمدادو، وهيبة بوزيغي ص13، 2006).

ما يحتاجه أمامه بالأصوات التي يحبها وهذا ما جعل من الابن يصطنع بعض الأمور ويتحايل للوصول إلى مبتغاه خاصة وقت الأعياد والمناسبات وفي عيد ميلاده على الخصوص، فتغيرت طبائعه من طفل يمتاز ببرائته إلى محارب صغير محب للعنف و القتال.

كما تتطبع مشاهد عنف اللعبة الالكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور و اللاشعور، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحبطة والصغار لا يستطيعون الإحساس بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب ليلا ونهارا دون هوادة، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل. لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام وقليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر والواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكنا من رؤية الأمر بوضوح تام.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويح عن نفسه واكتسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقول المحللون أو الآباء أو غيرهم ، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل، والهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللا شرعية.

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة من سوق ألعاب الفيديو في الجزائر. سواء ما تعلق بعارضات التحكم أو ببرامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي له. علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة لممارسي ألعاب الفيديو. ومن المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، وجود معطيات من ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامه بغرض اللعب مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة والتي تزايد استخدامها بشكل مطرد

في السنوات القليلة الماضية، وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الأسرة التي ركيزتها الطفل بجنسيه الذكر والأنثى، هذا التغيير صنعته الأحداث الدامية في الجزائر وغيرها. حيث أصبح الطفل لا يرى إلا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان والمكان باللعبة العصرية التي تماشت ومتطلبات العصر، فأصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبوية التي تبلغ نسبة 20٪ بالمقارنة مع نسبة تعادل 80٪ من إرادة الطفل كون الأمر يعود إليه بالدرجة الأولى. فلا سبيل للاختيار هنا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر إلى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها.

فالألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل فهي تقدم حالة عضوية بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن من 07 إلى 14 سنة يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس ما نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف والتنافس الاجتماعي. فالخطر هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاعر بعينها من تلك الألعاب المرعبة ويتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة يربكهم هذا ويؤثر عليهم ويتركهم متوترين، أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلسل وتتابع مشاهد وأحداث وقعت في الطفولة الأولى وماتلاها.

وقد حدث الباحث أحد الأمهات عن طبائع ابنها الذي لا يتجاوز السن الخامسة والتي تغيرت تغييرا جذريا رفض كل ماهو لعبة سلمية أو تربوية إذ يتعداها إلى الصراخ الدائم بحثا عن ألعاب تمتاز بأصوات عالية تتخللها أصوات الأسلحة القوية والتي يميزها هو بنفسه دون غيره، ملحا على أمه وأبيه مرافقته إلى سوق الألعاب دون المحلات، ربما لكون هذا الأخير لا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء أرقاما عن عدد مستخدمي ألعاب الفيديو، ولا حتى عدد قاعات اللعب أو قاعات الانترنت الرسمية، بالنظر إلى تعدد مصادر تزويد هذه الأخيرة وسائل الربط ، بحيث يبرز المركز الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق ألعاب الفيديو، إلى عدم وجود وكلاء أو ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو لعارضات تحكم وبرامج اللعب ، غير أن هناك معطيات قليلة عن نشاط الاستيراد الرسمي لأجهزة اللعب تم الحصول عليها من الجمارك الوطنية.

يتضح مما سبق أن ألعاب الفيديو لم تحظى بعد بنصيبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي ،غير أن هناك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الألعاب. غير أن النمو المطلق

لهذه الألعاب وتشييعها سيؤدي لا محالة إلى بلوغ هذه الأهمية المرجوة والاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا (منير ركاب، جريدة أعلام تك الأسبوعية، العدد5، من22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص12)، (المرجع السابق،ص134).

الخلاصة

وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل والتفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الالكترونية وبدايتها الأولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة. كما سمح لنا هذا الفصل بمعرفة علاقة الألعاب الالكترونية على انفراد بصفة خاصة سواء كان نشأتها والجهات التي تتكفل بنشرها وحتى أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الألعاب ومصنعيها وأهدافهم المرجوة من خلال تصنيع هذه الألعاب.

ونستنتج مما سبق أن الألعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة الكترونية مختلفة. فهي ألعاب تجذب مستخدميها من خلال مميزات الجذابة كالصور و الألوان والموسيقى وغير ذلك حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشعبها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال.

الفصل الثالث: الصحة النفسية

تمهيد

- **مفهوم الصحة النفسية.**
- **مفاهيم مرتبطة بالصحة النفسية.**
- **مناهج الصحة النفسية.**
- **معايير الصحة النفسية.**
- **مظاهر ومؤشرات الصحة النفسية.**
- **أهمية الصحة النفسية للفرد و المجتمع.**

خلاصة الفصل.

الفصل الثالث: الصحة النفسية

تمهيد

يعتبر الفرد هو الركيزة الأساسية للمجتمع وجوهرة بنائه، ولكي يقوم الفرد بأداء واجباته ومهامه الذاتية والاجتماعية على أكمل وجه لا بد أن يكون متمتعا بصحة نفسية عالية تخلو من الاضطرابات والمشاكل التي تؤثر بشكل سلبي في عطائه وانجازاته، فالفرد المصاب باضطرابات أو خلل نفسي له أثر سلبي يعود على ذاته وعلى الآخرين من حوله فيقف عائقا في وجه تقدمه، لذا فظهرت الأهمية الكبيرة لدراسة الصحة النفسية التي تصل بالفرد إلى الانسجام والتوافق النفسي والاجتماعي والقدرة على تحقيق الذات، وهذا ما سنتطرق إليه في هذا الفصل.

. مفهوم الصحة النفسية:1

1.1. المفهوم العضوي للصحة: ينطلق مفهوم الصحة العضوية من المجال الطبي بالدرجة الأولى ومن ثنائية الصحة والمرض ويمكن تعريف الصحة من المنظور العضوي من خلال غياب المرض أي إما أن يكون الإنسان صحيحا أو مريضا إما أن يعاني من أمراض معينة (د. جمال أبو دلو ،2009،ص17).

ويتفق الأطباء بشأن المفهوم العضوي للصحة وقد يحددونه في ضوء عدم وجود أعراض مرضية ومدى قيام أجهزة الجسم المختلفة بوظائفها.

(أديب محمد الخالدي،2009،ص27)

2.1. تعريف الصحة النفسية حسب منظمة الصحة العالمية:

مفهوم الصحة النفسية بأنها حالة عقلية انفعالية مركبة دائمة نسبيا من الشعور بأن كل شيء على ما يرام والشعور بالسعادة مع الذات ومع الآخرين، والشعور بالرضا والطمأنينة والأمن وسلامة العقل و الإقبال على الحياة مع الشعور بالنشاط والقوة والعافية وفي هذه الحالة ، درجة مرتفعة نسبيا من التوافق النفسي والاجتماعي من علاقات اجتماعية طيبة.(أديب محمد الخالدي،2009 ،32).

3.1. تعريف الصحة النفسية حسب العالم أدولف ماير: تعني تكيف الشخص مع العالم الخارجي المحيط به بطريقة تكفل له الشعور بالرضا كما تجعل الفرد قادرا على مواجهة المشكلات المختلفة.(صالح حسن أحمد الداهري،2010،ص25).

***ويعرف مصطفى** فهي علم الصحة النفسية على أنه علم التكيف أو التوافق النفسي الذي يهدف إلى تماسك الشخصية ووحدتها وتقبل الفرد لذاته وتقبل الآخرين له بحيث يترتب على هذا كله شعور بالسعادة والراحة النفسية.

***برنارد هارولد** الصحة النفسية أنها هي الحالة التي يحقق فيها الفرد مستوى عال من النجاح بتوافق واستعداداته الطبيعية ويشعر فيها بأقصى حد من الرضا عن نفسه وعن النظام الاجتماعي مع الشعور بالحد الأدنى من الخلافات والتوتر، ويبين ذلك حالة من السعادة لا يشعر فيها الفرد بالقلق ولا يظهر فيها سلوك غير مناسب ويحافظ فيها على مستواه الذهني والانفعالي في أي بيئة وفي مختلف الظروف (صالح حسن أحمد الداهري، 2010، ص 26).

* **ويعرف ماسلو Maslow**:الصحة النفسية السليمة هي أن يكون الفرد إنسانا كاملا بما يتضمنه ذلك من ارتباط بمجموعة من القيم منها:

الصدق مع نفسه ومع الآخرين وأن تكون لديه الشجاعة في التعبير عما يراه صوابا وأن يتعافى في أداء العمل الذي يجب أن يؤديه وأن يكشف من هو؟ وما يريده؟ومالذي يحبه؟ وأن يعرف ماهو الخير له وأن يتقبل ذلك جميعا دون اللجوء إلى أساليب دفاعية يقصد بها تشويه الحقيقة.

* ويقول بارون Baron: أن الذين يتمتعون بصحة نفسية سليمة هم من يعملون ما يرونه صوابا، والصواب في نظرهم هو أن لا ينبغي على الفرد أن يكذب أو يغش أو يسرق أو يغتاب أو يقتل وبصفة عامة فالصواب هو ألا نفعل ما يهدد سيرة الحياة ونموها.

***يعرف علي أحمد علي** الصحة النفسية بأنها:قدرة الفرد على التوافق وقدرته على إقامة السلام مع نفسه ومع غيره.

***يعرف عبد السلام عبد الغفار** الصحة النفسية على أنها الحالة النفسية العامة للفرد ويعرف الصحة النفسية السليمة أنها تكامل طاقات الفرد المختلفة بما يؤدي إلى حسن استثمارها ومما يؤدي إلى تحقيق وجوده أي تحقيق إنسانيته.

***ويعرف مصطفى خليل الشرقاوي** في الصحة النفسية للفرد بأنها: الشخص الذي يعي دوافع سلوكه مؤثرا في البيئة من حلوله بفعالية ويشعر بالسعادة والرضا.(أديب محمد الخالدي، 2009، ص32، 34).

* **ويعرف علاء الدين كفافي** الصحة النفسية بأنها حالة من التوازن والتكامل بين الوظائف النفسية للفرد، تؤدي به إلى أن يسلك بطريقة تجعله يتقبل ذاته، ويقبله المجتمع بحث يشعر من جراء ذلك بدرجة من الرضا والكفاية(طه حسين ،2010،ص21).

2. تعريف الصحة النفسية في مدارس علم النفس.

لقد تباينت تعريفات للصحة النفسية من طرف العلماء نظرا لاختلاف التوجهات النظرية لديهم فيما يلي نستعرض مفهوم الصحة النفسية في ضوء مدارس علم النفس المختلفة على الوجه التالي :

2.1. مدرسة التحليل النفسي:

يمثلها سيجموند فرويد ، أجاب فرويد عن السؤال حول معيار الصحة النفسية بأنها القدرة على الحب والحياة " فالإنسان السليم نفسيا هو الإنسان الذي يمتلك "الأنا" لديه القدرة الكاملة على التنظيم والانجاز، ويمتلك مدخلا لجميع أجواء الهو ويستطيع ممارسة تأثيره عليه، ولا يوجد هناك عداء طبيعي بين الأنا

والهو، وإنما ينتميان لبعضهما بعضا ولا يمكن فصلهما عمليا عن بعضهما في حالة الصحة(سامر جميل رضوان،2009 ص35).

وبشكل الأنا الأجزاء الواعية والعقلانية من الشخص في حين تتجمع الدوافع والغرائز الأسطورية في الهو، حيث تتمرد وتنشق في حالة العصاب(الاضطراب النفسي)، وتكون في حالة الصحة النفسية مندمجة بصورة مناسبة(سامر جميل رضوان،2009 ص35).

2.2. المدرسة السلوكية:

ويمتلكها واطسون وكورتديك و بافلونوسكنر مدرسة السلوك والشخصية وفق نظريات التعلم ولذلك فهي ترى أن الاستجابات العصبية مثل الخوف والقلق والغضب وكذلك الاختلافات السلوكية مثل سلوك العدوان والسرقة والكذب والنشاط الحركي الزائد والخجل وغيرها من الاستجابات السلوكية والشاذة غير توافقية تكونت بفعل الارتباطات الشرطية الخاطئة بمعنى أن هذه السلوكيات غير المقبولة من الفرد نتيجة لوجود خلل في عملية التعلم ومنه فإن الصحة النفسية السليمة تتمثل في اكتساب الفرد عادات مناسبة وفعالة تساعده في التعاون مع الآخرين عل مواجهة المواقف المختلفة فإذا اكتسب الفرد عادات تتناسب مع ثقافة مجتمعه فهو في صحة نفسية سليمة والمحك المستخدم للحكم على صحة الفرد النفسية هو المحك الاجتماعي والثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه الفرد.(د.طه عبد العظيم حسين،2010، ص24-25) بتصرف.

2.3. المدرسة الانسانية:

وهي تمثل القوة الثالثة في ميدان علم النفس وهذا التيار يتضمن كل من روجرز، وماسلو، وغرانكل، وسارقلوكيركجارد، وغيرهم من علماء النفس الإنساني ويؤكد أصحاب هذا المنحى الإنساني على دراسة الإنسان بما هو إنسان له مدركاته ومشاعره واهتماماته ورغباته وعلى النظر إلى الإنسان نظرة إيجابية، وعلى هذا فإن الصحة النفسية عندهم تتمثل في تحقيق الفرد لإنسانيته تحقيقا كاملا سواء عن طريق إشباع حاجاته الفزيولوجية والنفسية كما عند ماسلو أو المحافظة على الذات كما عند روجرز أو أن اختلاف الأفراد في مستويات صحتهم النفسية يرجع تبعا لاختلاف ما يصلون إليه من مستويات في تحقيق إنسانيتهم. (د. طه عبد العظيم حسين،2010، ص45-46).

وفي ضوء التعريفات السابقة يمكن تعريف الصحة النفسية بأنها حالة من الراحة النفسية والجسمية والاجتماعية وليست الخلو من أعراض المرض النفسي، فالشخص الذي يتمتع بالصحة النفسية هو المترافق مع ذاته ومجتمعه ولديه القدرة على الشعور بالرضا عن الذات والآخرين ولديه القدرة على مواجهة المواقف الصعبة بنجاح والقدرة على توظيف ما لديه من قدرات وإمكانات التوظيف الأمثل إلى أقصى حد ممكن وبناء علاقات إيجابية وناجحة مع الآخرين، ويكون قادرا على مواجهة مطالب الحياة وعلى التكيف مع التغيرات التي تحدث في بيئته (د.طه عبد العظيم حسين، 2010،ص22).

التعريف الإجرائي للصحة النفسية:

هي تكيف الشخص مع محيطه والتوافق معه مع القدرة على مواجهة المشكلات وحلها والشعور بالرضا وتحقيق الذات.

3. مناهج الصحة النفسية:

1.3. المنهج الوقائي: تعني الوقاية بوجه عام مجموعة الجهود المبذولة للتحكم في حدوث الاضطراب أو المرض، والسيطرة عليه، أو التقليل من شدة ظاهرة غير مرغوب فيها كالمرض العقلي، الجنوح، الجريمة، الإدمان على العقاقير، الحوادث ...إلخ.

وتشير الإحصائيات الجزئية إلى زيادة معدلات انتشا الإصابة بالاضطرابات النفسية أو الأمراض العقلية وغيرها من أنواع الشذوذ السلبي في كل بلاد العالم المعاصر تقريبا، وذلك بنسب متفاوتة بطبيعة الحالة، وحتى بين الأهداف المهمة بعلم الصحة النفسية والعمل على تقليل معدلات انتشار سوء التوافق والمرض النفسي بأنواعه المتعددة بحاجة ماسة إلى خفض هذه المعدلات وبخاصة في المستقبل ويتم ذلك في المقام الأول عن طريق ..القطاع الأكبر من الأفراد الدين يتعرضون للخطر أكثر من غيرهم في مستقبل الأيام وبخاصة أن الخدمات العلاجية المتاحة حتى في أكبر البلدان تقدما لا تتناسب مع عدد حالات الاضطراب ...الاهتمام بالوقاية لمنع حوادث المرض أصلا حتى تنخفض معدلات الإصابة به مستقبلا، وهنا يصدق القول المأثور: الوقاية خير من العلاج، ويركز المنهج الوقائي مرحلة الطفولة لأهميتها في تحقيق النمو السوي للفرد كما تهتم بالأسرة(أمال، زهور ،مذكرة لنيل شهادة الماستر ،2019-2020).

2.3. المنهج العلاجي:

يهدف علم الصحة النفسية إلى الدراسة العلمية للتوافق و الصحة النفسية، كما يهتم بدراسة حالات سوء التوافق واختلال الصحة النفسية بمختلف أنواعها و تصنيفاتها.

ومن هنا كأن أحد أهدافها العمل على علاج حالات سوء التوافق وعدم السواء للعودة بها إلى حالة التوافق والسواء ولذا فإنه يتعامل مع من اضطربت صحته النفسية فعلا ويكون ذلك المنهج العلاجي بأساليبه ومدارسه المختلفة. (أمال، زهور،مذكرة لنيل شهادة الماستر،2019-2020).

3.3. المنهج الإنشائي:

هو ما يحتذ به المرء ليزيد شعوره بالسعادة وليزيد كفاءته إلى أقصى حد مستطاع، ومن أمثلة ما يقوم به بعض الناس من محاولات لتقوية الذاكرة، أو الخيال، أو الإرادة أو الشخصية، وهذه المحاولات سواء كانت صحيحة أو غير صحيحة من حيث الأساس العلمي الذي تستند عليه، إلا أنها موجودة للغرض الإنشائي ... من الناحية الجسمية ما أشرنا إليه من محاولات زيادة الحيوية والقوة عن طريق التغذية والرياضة والتمرينات الموضوعة خصيصا لذلك. (د.جمال أبودلو،2008،ص12).

4. مفاهيم مرتبطة بالصحة النفسية:

1.4. التوافق الشخصي والاجتماعي: هو مجموعة من الاستجابات المختلفة التي تقوم على أساس شعور الفرد بالأمن الاجتماعي والتي تعبر عن علاقات الفرد الاجتماعية، كما يتمثل في معرفة الفرد للمهارات الاجتماعية المختلفة، والتحرر من الميول المضادة للمجتمع والعلاقات الأسرية الطيبة و العلاقات الحسنة في محيط البيئة المحلية وعلاقاته بالمدرسة، وإتباعه للمستويات الاجتماعية واكتساب لها.

2.4. الإحباط: هو مواصلة الفرد لما يمنعه أو يعيقه في تحقيق أهدافه وإشباع دوافعه وهو أيضا انفعالية ودافعية يشعر بها الفرد عندما يجد ما يحول دون إمكانيته لتحقيق ذاته أو غاياته. **3.4. العدوان:** هو سلوك يوجه نحو الغير، الغرض منه إلحاق الأذى والضرر النفسي والمادي وقد يوجه نحو الذات فلحق الضرر بها.

4.4. الصراع النفسي: هو حالة تصادم الدوافع والحوافز وفيها يكون للفرد اختياران بين ...أو موقفين متكافئين بالقوة ومتناقضين بالاتجاه، والسمة الغالية في الصراع النفسي هو أن الفرد الذي يتوجب عليه الاختبار يشق عليه أن يحسم الصراع لصالحه أو لصالح أي الاختيارين في الصراع العادي لا يشعر الفرد باللوم أو التردد وهو يختار، بل تتم المفاصلة تلقائيا. (أديب محمد الخالدي،2009،ص99، 134).

5.4. القلق: هو عبارة عن ردة فعل الفرد على الخطر الناجم عن الفقدان أو الفشل الواقعي أو المتصور والمهم شخصيا للفرد، حيث يشعر بالتهديد جراء هذا الفقدان أو الفشل. (سامر جميل رضوان، 2009،ص266).

5. معايير الصحة النفسية:

1.5. المعيار الإحصائي: يقوم هذا النوع من المعايير على مدى تكرار أو توزع سلوك ما في مجتمع من المجتمعات أو عينة منه ويتم تمثيل هذا التوزع أو التكرار في توزع جرسي ...وتطلق على المجال المتوسط في هذا التوزع تسمية المدى الطبيعي أو المدى المتوسط أو السوي، حيث يساوي المجال المتوسط هنا المتوسط الحسابي مضافا إليه الانحراف المعياري في حين تعتبر المجالات المتطرفة موجودة في كلا الجانبين شاذة أو غير سوية ومن خلال حساب المعايير الإحصائية يتم تحديد القيمة التي تعتبر عندها السلوك قد تجاوز المعيار. فالشخص الذي يمتلك سمة من السمات أو يتصرف في موقف من المواقف بشكل أقل أو أكثر من المجال المتوسط في جمهور مماثل، يعد سلوكه منحرفا عن المعيار أو ملفتا للنظر أو غريبا (سامر جميل رضوان،2002، ص59- 60).

2.5. المعيار المثالي: يقصد بالمعيار المثالي حالة من الكمال، أو مجموعة من الشروط الواجبة المستقلة عن الواقع والزمان، يعتبر الوصول إليها والسعي نحو تحقيقها أمرا جديرا بالطموح ويتم تقييم السواء أو الشذوذ في هذا المعيار من وجهة أخلاقية أو دينية أو أيديولوجية أو من خلال قيم أخرى وكل إخلال في هذه المعايير يعد انحرافا، وبالتالي شذوذ.

3.5.المعيار الذاتي: حيث يتخذ الفرد من ذاته إطارا مرجعيا في الحكم على سلوكه في ضوء الخبرات الذاتية التي مر بها في حياته يتخذ الفرد من ذاته إطارا مرجعيا في الحكم على سلوكه وذلك في ضوء مجموع الخبرات الذاتية الخاصة التي مر بها في حياته.

4.5. المعيار الاجتماعي الثقافي: وهذا المعيار يتخذ من مسايرة المعايير الاجتماعية أساسا للحكم على السلوك بالسوية واللاسوية فالسوي هو المتوافق اجتماعيا واللاسوي هو غير المتوافق اجتماعيا وهذا مما يشير إلى أن معايير الحكم على السلوك تختلف وفقا لاختلاف المعايير الاجتماعية والثقافية لكل مجتمع.(طه عبد العظيم حسين،2010،ص28-29).

5.5. معيار التوافق: في ضوء هذا المحك يعتبر الأشخاص الذين يستطيعون التعامل أو التعايش مع مواقف الحياة الضاغطة متوافقون بينما الأشخاص الذين ينهارون عندما يواجهون نفس الخبرات فإنهم أشخاص غير متوافقون وغير متمتعين بالصحة النفسية.(طه عبد. العظيم،2010،ص30)

6.5. المعيار التفاعلي: إن الاعتماد على معيار واحد من المعايير السابقة المذكورة قد يكون له مبرراته في الحياة العملية اليومية ولكن عندما يتعلق الأمر بإطلاق الأحكام التشخيصية في علم النفس المرضي والممارسة العيادية أو الصحة النفسية لا يكفي الركون إلى معيار واحد من المعايير ومن المؤكد أن المعايير المختلفة ليست منعزلة عن بعضها وإنما ترتبط مع بعضها بطريقة تفاعلية.(سامر جميل،2002،ص66).

7.5. المعيار التلاؤمي: وفي هذا المعيار يتحدد السلوك السوي وغير السوي من خلال مساعدة الفرد على تحقيق النضج المطلوب وتحقيق الفرد لذاته، فالدافع لإدراك الجهد الكامل الذي يبذله الفرد يعتبر بمثابة عامل هام لتحديد السلوك السوي وغير السوي. (صالح حسن أحمد الداهري2019،ص40).

6. مظاهر ومؤشرات الصحة النفسية:

1.6. الراحة النفسية: من العوامل المهمة التي تؤثر على عملية التوافق هو شعور الفرد بعدم الاتزان النفسي في أي جانب، ولا يتضمن معنى الراحة النفسية أن لا يصادف الفرد أي عقبات أو موانع تقف حاجزا في طريق إشباع حاجاته المختلفة، وفي تحقيق أهدافه في الحياة، فكثيرا ما يصادف هذه العقبات في حياتنا اليومية وإنما الشخص ذو الصحة النفسية هو الشخص الذي يستطيع مواجهة هذه العقوبات وحل المشكلات بطريقة ترضاها نفسه ويقرها المجتمع.(صالح حسن أحمد الداهري،2010،ص44).

2.6. الاتزان الانفعالي: هو حالة الاستقرار النفسي،ويطلق عليه أصحاب نظرية التحليل النفسي بمبدأ الثبات الانفعالي، إذ يرون أن الفرد مزود بالقدرة على الاستجابة للمثيرات المختلفة وهذه القدرة هي سمة الحياة. (أديب محمد الخالدي،2009نص63).

3.6. الدافعية: الدافع حالة نفسية تستكير نشاط الإنسان وتوجهه .فالدافع إذن هو القوة المحركة والموجهة لنشاط الفرد نحو تحقيق أهدافه. (أديب محمد الخالدي،2009،ص63).

4.6. القدرة على العمل: هناك علاقة واضحة بين الصحة النفسية، وما يتركه العمل من أثار وبلا شك فإن الفشل والإحباط في العمل قد يؤدي إلى اضطراب لدى الفرد. ولا شك أن الاستقرار النفسي ومدى ما يتمتع به الفرد في عمله من توافق وتكيف يؤدي إلى زيادة الإنتاجية.

قدرة الفرد عل تحمل المسؤولية، لا شك أن الشخص المتمتع بالقدر الكبير من الصحة النفسية هو ذلك الفرد الذي يستطيع أن يتحمل المسؤولية ويستطيع اتخاذ القرارات، لأن الهروب منها دليل على عدم النضج الانفعالي والشخصية غير المتمتعة بالصحة النفسية.(صالح حسن أحمد الداهري،2010،ص46).

5.6. التفوق العقلي: أكد المتحدثون عن الصحة النفسية أن الطاقة العقلية للإنسان تعد مظهرا من مظاهر صحته النفسية، تلك الطاقة التي تساعده على تحقيق ذاته، وإشباع حاجياته وتنمي قدرته على التفكير المنظم بحيث يستجيب للأحداث والموضوعات والأشخاص وحتى الأزمات التي يتعرض لها استجابة تكاملية تعبر عن خصائص شخصية السوية.

6.6. الشعور بالسعادة: يعني الشعور باعتدال المزاج، والتعبير عن الرضا عن الحياة والفرد قد يصف سعادته على أساس شعوره بالبهجة والاستمتاع.

7.6. الشعور بالرضا: تقدير عقلي لتوعية الحياة التي يعيشها الفرد ككل أو الحكم بالرضا عن الحياة. (أديب محمدالخالدي،2009،ص69، 77، 79).

القدرة على بناء علاقات اجتماعية ناجحة مع الآخرين وتتسم هذه العلاقات بالتعاون والحب والتسامح والإيثار والثقة والاحترام والتقبل.

القدرة على تحمل المواقف الإحباطية حيث أن الحياة لا تخلو من إحباطات وأزمات وصعوبات يتعين على الفرد مواجهتها والصمود في وجهها ومحاولة حلها والتغلب عليها فلا يضعف أمامها ولا ينهار حتى لا يكون فرصة للمرض النفسي.

القدرة على إشباع الحاجات الفطرية والمكتسبة.

القدرة على تحمل المسؤولية الشخصية والاجتماعية من نتائج أفعاله وسلوكه.

أن يكون مستويات الطموح لدى الفرد واقعية تتناسب مع إمكاناته وقدراته.

(طه حسين،32، 33).

7. أهمية الصحة النفسية للفرد والمجتمع :

الصحة النفسية تجعل الفرد قويا تجاه الشدائد والأزمات وتجعل شخصيته متكاملة تؤدي وظائفها بشكل متكامل متناسق.

الصحة النفسية تجعل الأفراد قادرين على التحكم بعواطفهم وانفعالاتهم مما تجعلهم يتصفون بسلوك السلوكات السوية ويبتعدون عن السلوكات الخاطئة.

الصحة النفسية السليمة بالنسبة للوالدين تؤدي إلى تماسك الأسرة والذي يؤدي إلى خلق جو ملائم لنمو شخصية الطفل المتماسكة وتجعل الأفراد أكثر قدرة على التكيف الاجتماعي.(صالح حسن أحمد الداهري،2010،ص202، 203).

الصحة النفسية للمجتمع في غاية الأهمية لأن المجتمع الذي يعاني من التمزق وعدم التكامل بين مؤسساته هو مجتمع مريض، لذلك نستنتج مما سبق أهمية.

الصحة النفسية للفرد والمجتمع وقدرتها على تحقيق التكامل والنماء والسعادة.

الصحة النفسية تجعل الأفراد قادرين على التحكم بعواطفهم وانفعالاتهم مما تجعلهم يهتمون بسلوك السلوكات الخاطئة.

الصحة النفسية ذات أهمية للمدرسة حيث أن العلاقة السوية بين الإدارة والمدرسين وبين المدرسين أنفسهم تؤدي إلى نموهم السليم والذي ينعكس على نمو التلاميذ فينمو نموا سليما كذلك فإن العلاقة الجيدة بين المدرسة والبيت تساعد على النمو النفسي للتلميذ.

إن الهدف النهائي للصحة النفسية هو إيجاد أكبر عدد من الأفراد الأسوياء.

(صالح حسن أحمد الداهري،2010،ص202، 203).

خلاصة الفصل:

حاولنا في هذا الفصل الإلمام بكل ما يثري أو يتعلق بمتغير دراستنا وذلك من خلال عرض بعض عناصر الصحة النفسية والمتمثلة في إعطاء تعاريف مختلفة للصحة النفسية لعدة باحثين ومفاهيم الصحة النفسية حسب مدارس علم النفس، كما تطرقنا إلى معايير ومؤشرات الصحة النفسية وفيما تكمن أهميتها بالنسبة للفرد والمجتمع.

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

تعريف الدراسة الإستطلاعية

أهداف الدراسة الإستطلاعية

المنهج المستخدم في الدراسة

مجتمع البحث

عينة البحث

تمهيد:

فيأيّ دراسة علمية لا يمكن الوصول إلى نتائج موثوقة ولا يحصل الاطمئنان إلى صحتها، إلاّ إذا اتبعت بإجراءات منهجية مضبوطة، وخطوات علمية صحيحة، فوضوح المنهج وما يبنى في إطاره من تصميم محكم، وتجانس العينة، وسلامة طرق انتقائها وحصرها، ومناسبة أدوات البحث وما تتميز به من خصائص سيكومترية تدل على صلاحيتها، وملاءمة الأساليب الإحصائية التي يستدل بها على صحة أو خطأ الفرضيات.

كل هذه الإجراءات تساعد في الوصول إلى نتائج ذات قيمة علمية، فالاتصال بالميدان مهم جدا للدراسة العلمية، إذ يسمح للباحث معرفة الحقائق والمعلومات الواقعية حول الظاهرة المتعامل معها وهذا ما سنحاول التطرق له في هذا الفصل، بدءا بعرض أهم نتائج الدراسة الاستطلاعية، إلى منهج الدراسة وعينتها وكيفية اختيارها، إلى أدوات البحث المعتمدة في جمع البيانات والحقائق، لنختتم الفصل بعرض لأهم الأساليب الإحصائية المتبناة في معالجة البيانات.

تهدف الدراسة الإستطلاعية

في أي بحث علمي إلى إستطلاع الظروفالمحيطة بالظاهرة التي يرغب الباحث في دراستها و تساعد في التعرف على خصائص عينة الدراسة و التعرف على أهم الفروف التي يمكن وضعها و إخضاعها للبحث العلمي و كذا التأكدمن الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة بغرض تكييفها على عينة الدراسة و مجتمع البحث.(مروان إبراهيم,2000,ص38)

تمت الدراسة الإستطلاعية في ضروف صعبة و هذا راجع لبرتكول الصحة التي فرضته المؤسسات التعليمية بسبب تفشي فيروس كرونا (COVID 19)حيث تمت الدراسة الاستطلاعية في فترة قصيرة للإطلاع على أهم النقاط و قد حققنا الأهداف التالية .

*التعرف على مجتمع الدراسة و المتمثل في تلاميذ مرحلة الثانوي و الحصول على إحصائيات توضح عدد تلاميذ المؤسسة عدد الذكور,عددالإيناث ,عدد تلاميذ كل طور و عدد التلاميذ في كل تخصص.

*معرفة مدى وضوح عبارات المقاييس لعينة الدراسة من خلال الإستجابة لها من طرف التلاميذ .

*حساب الخصائص السيكومترية (الصدق وثبات).

*معرفة التكاليف.

*معرفة الصعوبات التي تواجهنا في الدراسة الأساسية .

*التعرف على زمن تطبيق المقياس .

*التعرف على مدى قياس الإستبيان أو المقاييس المراد قياسها.

المنهج المستخدم في الدراسة.

تمهيد

إن إختيار المنهج الوصفي الإرتباطي يخضع لطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي تفرض على الباحث ذلك .وبما أن موضوع دراستنا يهدف إلى الكشف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالصحة النفسية و المراهقين المستخدمين لها فإن إتبعنا المنهج الوصفي الإرتباطي للتعرف على المشكلة وتحديد أسباب وجودها ويشمل تحليل البيانات و قياسها و تفسيرها و التوصل إلى وصف دقيق للظاهرة أو مشكلة و نتائجها .

منهج الدراسة

يعتبر المنهج الطريقة التي يستخدمها الباحث في دراسة مشكلة بحثه لإكتشاف الحقيقة و الإجابة على الأسئلة و الإستفسارات التي يثيرها موضوع البحث كما أنه يساعد الباحث للوصول إلى الحقائق .ولقد إستخدمنا في الدراسة الحالية المنهج الوصفي الإرتباطي لكونه الانسب لدراسة العلاقة الإرتباطية و كذلك لملائمتها لموضوع و أهداف الدراسة .

يعرف المنهج الوصفي الإرتباطي على أنه من أساليب البحث الذي يمكن بواسطة معرفة ما إذا كان هناك ثمة علاقة بين متغيرين أو أكثر ومن ثم معرفة درجة تلك العلاقة حيث أنه يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع ووصفها وصفا دقيقا و التعبير عنها كميا و كيفيا من خلال إعطاء وصف رقمي يوضح مقدار وجود الظاهرة وحجمها ودرجة إرتباطها بالظواهر الأخرى وتحليلها وتفسيرها (عبد الرحمان بدوي ,1977,ص15).

- عينة الدراسة الاساسية:

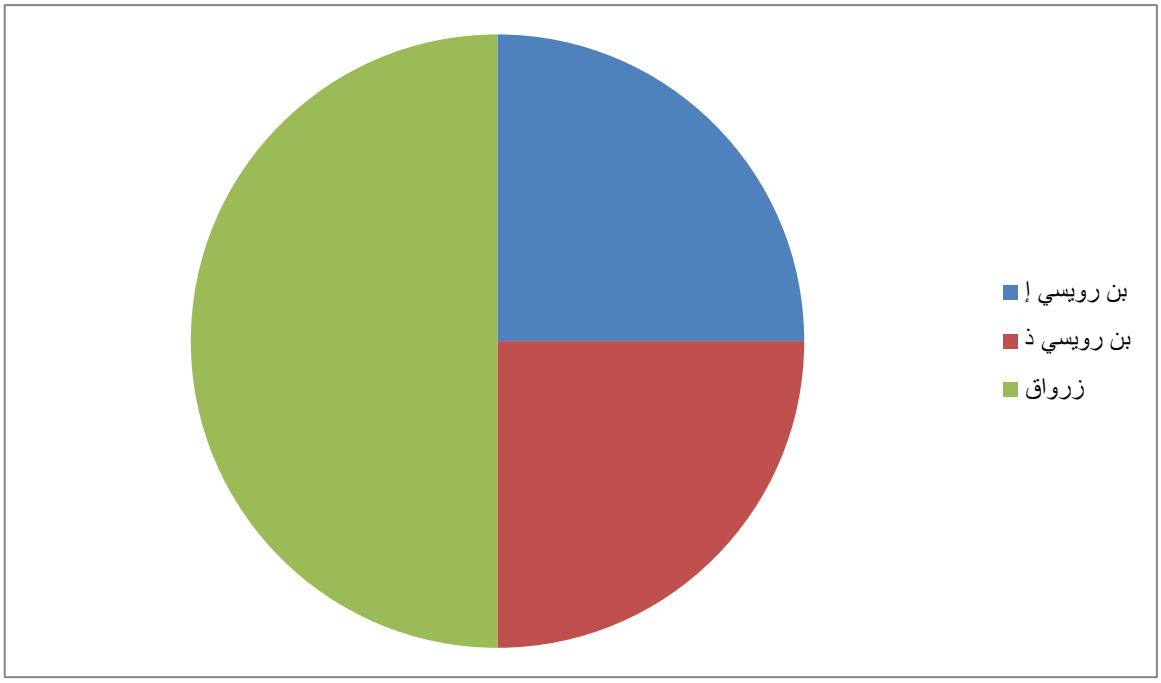
تمت عينة الدراسة الاساسية ضمن الحدود المكانية بثانويتي زرواق و خديجة بن رويسي بالمدية، وذلك خلال الموسم الدراسي: 2021/2020، وذلك أواخر شهر فيفري، على عينة من تلاميذ التعليم الثانوي لقياس مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية على التلاميذ مراهقين 20تلميذا وتلميذة.

2- مجتمع البحث:

تمثل المجتمع الأصلي الذي استمدت منه عينة بحثنا، من تلاميذ التعليم الثانوي المنتمين لثانويات مدينة المدية من مختلف الشعب للسنة الدراسية: (2021/2020)، فكان مجموع مجتمع البحث الإجمالي (2580) حيث ضمت ثانوية زرواق 2429) و ثناوية خديجة بن رويسي 1151 وقدرت عينة زرواق 20 تلميذ و خديجة بن رويسي تلميذ 20.

	ثانوية زرواق	**ثانوية خديجة رويسي**	**المجموع**
مجتمع البحث	1429	1151	2580
الأولى ثانوي	509	511	
الثانية ثانوي	517	390	
الثالثة ثانوي	403	250	
العينة	20	20	40

جدول رقم (1) يمثل عينة مجتمع البحث



دائرة نسبية تمثل توزيع العينة

أدوات الدراسة

مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية :

تم تطوير مقياس ممارسة الألعاب الاكترونية من خلال الرجوع إلى الجانب النظري و المقاييس المستخدمة في الدراسات السابقة كما في دراسة ويك وتان تليف –بون bunn– wack&tantleff) 2009

و دراسة ليمنيزفالكينبير وجوشين vakennurg, lemmenns

و دراسة بون (poon,2012)

دراسة بكوس وزملائه kuss , et al ,2014

تكونت الصورة الأولية للأداة من 22 فقرة تقيس مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ و تكون الاجابة على فقرات حسب تدريج ليكرت الخماسي دائما، غالبا، احيانا، نادرا ابدا وتم العمل على استخراج دلالات الصدق و الثبات للمقياس .

الخصائص السيكومترية لمقياس الألعاب الالكترونية:

-الصدق

أ-صدق المحكمين

ب-صدق ارتباط البنود بالدرجة الكلية:

وبالاستعانة بمعامل الارتباط بيرسون بين بنود المقياس مع الدرجة الكلية، والنتائج مدونة في الجدول التالي:

البنود	معامل الارتباط	البنود	معامل الارتباط	البنود	معامل الارتباط
1	0.553*	**8**	0.512*	**15**	0.565**
2	0.552*	**9t**	0.499*	**16**	0.500*
3	0.534*	**10**	0.474*	**17**	0.565**
4	0.537	**11**	0.495*	**18**	0.565**
5	0.559**	**12**	0.455*	**19**	0.474*
6	0.493*	**13**	0.513*	**20**	0.449*
7	0.513*	**14**	0.501*	**21**	0.500*
				22	0539*

من خلال الجدول (2) نلاحظ أن قيم معاملات ارتباط بنود المقياس بالدرجة الكلية تراوحت ما بين (0.455 و 0.565) وهي دالة عند مستوى دلالة (0.05 و 0.01).

وبالتالي المقياس صادق.

تصحيح مقياس ممارسة الالعاب الالكترونية

للحكم على تقديرات المفحوصين على فقرات أداة الدراسة تدرج الحماسي ليكرت**دائما، غالبا، احيانا، نادرا ابدا وتم تصحيح من خلال اعطاء درجات 5،4،3،2،1** حيث تمثل 5 أعلى درجة في الفقرة ويمثل واحد أدنى درجة في الفقرة، وتم تصنيف المتوسطات الحسابية استجابات أفراد العينة إلى ثلاث فئات بناء على الأداء و على سلم اجابة الفقرة باستخدام المعادلة الأتية

طول الفئة = الحد الاعلى – الحد الأدنى =1.5=4=1.33

2-الثبات:

أ-طريقة معامل ألفا لكرونباخ

الجدول رقم(2): يبين نتائج حساب معامل الارتباط ألفا لرونباخ

	قيمة معامل الارتباط
مقياس الألعاب الالكترونية	0.894

من خلال الجدول (3) يتضح أن قيمة معامل ألفا لكرونباخ بلغت (0.894) وهي قيمة عالية مما يدل على ثبات المقياس.

وبما أن المقياس صادق وثابت فإنه يصلح لتطبيقه على الدراسة الحالية.

تصحيح مقياس ممارسة الالعاب الالكترونية

للحكم على تقديرات المفحوصين على فقرات أداة الدراسة تدرج الحماسي ليكرت**دائما، غالبا، احيانا، نادرا ابدا وتم تصحيح من خلال اعطاء درجات 1،2،3،4،5** حيث تمثل 5 أعلى درجة في الفقرة ويمثل واحد أدنى درجة في الفقرة، وتم تصنيف المتوسطات الحسابية استجابات أفراد العينة إلى ثلاث فئات بناء على الأداء و على سلم اجابة الفقرة باستخدام المعادلة الأتية

طول الفئة = الحد الاعلى – الحد الأدنى =1.5=4=1.33

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

اعتمدنا في دراستنا هذه على مجموعة من الأساليب نذكر منها

*نظام الحزمة الإحصائية

*المتوسطات الحسابية

*الإنحرافات المعيارية

*معامل الإرتباط بيرسون

*إختيارالفروف ت تاست (T-test *)المجموعتين متساويتين و غير متجانستين

*إختبار الفروق (T-test)لمجموعتين غير متساويتين و غير متجانستين .

الفصل الخامس:

عرض وتفسير

ومناقشة نتائج الدراسة

الفصل الخامس: عرض ومناقشة وتفسير النتائج

1- عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرضيات

2- الاستنتاج العام

1.عرض نتائج فرضيات الدراسة

1.1 عرض و تفسير نتائج الفرضية العامة:

تنص على أنه توجد علاقة الألعاب الالكترونية بالصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي.

الجدول رقم (4): يبين نتائج حساب الفرضية العامة

	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية	مستوى الدلالة الاحصائية
الألعاب الإلكترونية	*0.707-	0.000	0.01
الصحة النفسية			

من خلال الجدول رقم (4) يتبين أنه وبعد تطبيقنا لمعامل الارتباط بيرسون بين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية والذي قدرت قيمته بـ(0.707-) وبدلالة احصائية بلغت قيمتها بـ(0.000) عند مستوى دلالة احصائية (0.01). ومنه توجد علاقة إرتباطية عكسية قوية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي.

تعزو الباحثتان هذه النتيجة إلى أنه راجع إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية بصفة واسعة ومكثفة مما يستلزم أخذ الوقت الطويل من حياته اليومية وهذا ما يكسبه سلوكات بارزة سلبية ضمن الألعاب و كذا تقمص الشخصيات المختلفة ,الأمر الذي يؤدي إلى التأثير على تقدير الذات لدى المراهق وكذا التوافق النفسي الإجتماعي و تصبح له الرغبة في الغنزواء و الإنطواء وكذا كسب سلوكات و تصرفات غير لائقة من الألعاب مثل لعبة فريي فاير و بابجي هذا بسبب ألعاب الفيديو العنيقة و خذا ما دل على الإنخفاض الواضح لمظاهر الصحة النفسية لدى المراهق مما يكسبه في هذه الفترة سلوكيات تتسم بالعدوان على نفسه وعلى غيره من الناس و الأشياء ويدخله في صراع ينشأ من التغيرات البيولوجية الجسمية و النفسية التي تطرأ عليه في هذه المرحلة التي

يمر بها و قد تسبب له خذه التغيرات القلقوالإرتباك فينتج عنه إحساسه بالخمول و الكسل و العدوان ,حيث يجد في الألعاب الإلكترونية ملجأ لتفريغ طاقاته السلبية الزائدة ويجعل منها عالما له يتقمص فيه جل شخصيات هذه الألعاب العنيفة تحدث له أضرار في مظاهر صحته النفسية من إكتئاب و إنطواء و تكسبه أيضا شخصية عدوانية و يصبح عالمه المفضل هو العالم الإفتراضي ويتجنب و يهرب من عالمه الحقيقي ,و هذه النتائج توافقت مع دراسة سابقة لدلال عبد العزيز (2008)أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوي و التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني

2.1 عرضوتفسير نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الإدمان على الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس.

وبعد تطبيق اختبار الفروق ت (t-test) لمجموعتين متساويتين وغير متجانستين، تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (5): يبين نتائج اختبار الفروق ت (t-test)

الألعاب الاكترونية / الجنس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية (sig)	مستوى الدلالة	النتيجة (الدلالة الإحصائية)
ذكر	20	81.6	7.06660	15.222	38	0.000	0.05	دالة

أنثى	20	54.6	3.60409					

يتضح من خلال الجدول رقم (5) أن قيمة المتوسط الحسابي لفئة الذكور فيما يخص الإدمان على الألعاب الاكترونية تقدر بـ(81.6) وبإنحراف معياري قدر بـ (7.06660)، وهي أكبر من قيمة المتوسط الحسابي لفئة الإناث فيما يخص ممارسة الألعاب الاكترونية والتي قدرت بـ (54.6) وبإنحراف معياري بلغت قيمته بـ (3.60409)، كما بلغت قيمة الإختبار ت (t-test) لمجموعتين متساويتين وغير متجانستين بـ(15.222) عند درجة حرية (38)، وبدلالة إحصائية (sig) بلغت قيمتها بـ (0.000)، مما يدل على أنها دالة عند مستوى دلالة (0.05). وبالتالي نستنتج أنه تحققت الفرضية القائلة بأنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور.

وهذا ماأرجعته الباحثتان إلى طبيعة المجمتع على أن الذكر ليس له مهام في المنزل مما يساعده على التفرغ لممارسة الالعاب الإلكترونية و إستغلال خذا الفراغ بممارسة نشاطات غير فعالة كما أن أغلبية ألعاب الفيديو تكون ميالة لطبيعة الذكور كألعاب السيارات و ألعاب الأكشن و هذا ما يتعارض مع طبيعة ة ميولاتالإيناث لأن الذكور ميالون للعنف و الحركة و هذا يعود لسهولة الحصول عليها ، بجعلهم أيضا يكتسبة معرفة لابأس بها في المجال و الإبحار في عالم ألعاب الفيديو و الخوض في تقنياتها و تفاصيلها ولعب كل أنواع هذه الألعاب.

3.1. عرضوتفسير نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الصحة النفسية تعزى لمتغير الجنس.

وبعد تطبيق اختبار الفروق ت (t-test) لمجموعتين متساويتين وغير متجانستين، تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (6): يبين نتائج اختبار الفروق ت (t-test)

الصحة النفسية / الجنس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية (sig)	مستوى الدلالة	النتيجة (الدلالة الإحصائية)
ذكر	20	101.4	23.0157	-7.767	38	0.000	0.05	دالة
أنثى	20	145.65	10.9317					

يتضح من خلال الجدول رقم (6) أن قيمة المتوسط الحسابي لفئة الذكور فيما يخص الصحة النفسية تقدر بـ(101.4) وبإنحراف معياري قدر بـ (23.0157)، وهي أقل من قيمة المتوسط الحسابي لفئة الإناث فيما يخص الصحة النفسية والتي قدرت بـ (145.65) وبإنحراف معياري بلغت قيمته بـ (10.9317)، كما بلغت قيمة الإختبار ت (t-test) لمجموعتين متساويتين وغير متجانستين بـ(7.767-) عند درجة حرية (38)، وبدلالة إحصائية (sig) بلغت قيمتها بـ (0.000)، مما يدل على أنها دالة عند مستوى دلالة (0.05). وبالتالي نستنتج أنه تحققت الفرضية القائلة بأنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير الجنس ولصالح الإناث.

تعزوالباحثتان نتائج الفرضية على أن إرتفاع مستويات الصحة النفسية لدى الإيناث أكثر منها لدى الذكور و هذا يعود على أن الإناث طبيعتها الهدوء و حب القصص المؤثرة و

الدرامية و المسلسلات و تقضي معظم أوقاتها في الأعمال المنزلية و تبتعد على كل ماهو عنفي و حركي فالأنثى هي الأم وهي الأخت و البنت التي تسسم ة بالحنان و الهدوء و هذا ما يجعل مستوى الصحة النفسية لديها مرتفع عكس الذكر .

4.1 عرضوتفسير نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص(علمي/ أدبي).

وبعد تطبيق اختبار الفروق ت (t-test) لمجموعتين غير متساويتين وغير متجانستين، تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (7): يبين نتائج اختبار الفروق ت (t-test)

الألعاب الاكترونية / التخصص	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية (sig)	مستوى الدلالة	النتيجة (الدلالة الإحصائية)
علمي	15	84.8667	4.67312	12.143	38	0.000	0.05	دالة
أدبي	25	58.04	7.72701					

يتضح من خلال الجدول رقم (7) أن قيمة المتوسط الحسابي لفئة تلاميذ ذوو تخصص علمي فيما يخص الإدمان على الألعاب الاكترونية تقدر بـ(84.8667) وبإنحراف معياري قدر بـ (4.67312)، وهي أكبر من قيمة المتوسط الحسابي لفئة تلاميذ ذوو تخصص أدبي فيما يخص الإدمان على الألعاب الاكترونية والتي قدرت بـ (58.04) وبإنحراف معياري بلغت قيمته بـ (7.72701)، كما بلغت قيمة الإختبار ت (t-test) لمجموعتين غير متساويتين وغير متجانستين بـ(12.143) عند درجة حرية (38)، وبدلالة إحصائية (sig) بلغت قيمتها بـ (0.000)، مما يدل على أنها دالة عند مستوى دلالة (0.05). وبالتالي

نستنتج أنه تحققت الفرضية القائلة بأنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص ولصالح العلميين.

تعزى الباحثتان نتائج هذه الفرضية تبين أن نسبة العلميين أكبر من الأدبيين في ممارسة الألعاب الإالكترونية و هذا راجع إلى حس العلميين إلى الإكتشاف و التنافس و ميولهم إلى العالم الإفتراضي و المغامرات وتقميص شخصيات وأن العلميين يجذهم ألعاب المغامرة والمتعة ,فالمغامرة توفرلهم الجمع بين الخيال و الحقيقة أما المتعة توفر لديهم التسلية و الترفيه و المغامرات الشيقة و الإفتراضية التي تجسد الواقع و الانتقال من مرحلة إلى أخرى و تحقيق الفوز فهذا يشعرهم بالسعادة و السرور ,فالإثارة الموجودة في الألعاب الإلكترونية تجذب العلميين أكثر من الأدبيين حيث تجعلهم يسعون إلى معرفة الغموض و التشويق التي تتضمنها ,بينما الأدبين يحبون ألعاب الألغاز والموسيقى الهادئة في اللعبة و يميلون إلى حب قراءة الروايات و الشعر و الإطلاع على التاريخ.

5.1عرضوتفسير نتائج الفرضية الجزئية الرابعة:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص(علمي/ أدبي).

وبعد تطبيق اختبار الفروق ت (t-test) لمجموعتين غير متساويتين وغير متجانستين، تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (8): يبين نتائج اختبار الفروق ت (t-test)

الصحة النفسية / التخصص	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية (sig)	مستوى الدلالة	النتيجة (الدلالة الإحصائية)
علمي	15	104.66	25.9385	-3.725	38	0.001	0.05	دالة

		67	7					
أدبي	25	134.84	24.11894					

يتضح من خلال الجدول رقم (8) أن قيمة المتوسط الحسابي لفئة تلاميذ ذوو تخصص علمي فيما يخص الصحة النفسية تقدر بـ(104.6667) وبإنحراف معياري قدر بـ (25.93857)، وهي أقل من قيمة المتوسط الحسابي لفئة تلاميذ ذوو تخصص أدبي فيما يخص الصحة النفسية والتي قدرت بـ (134.84) وبإنحراف معياري بلغت قيمته بـ (24.11894)، كما بلغت قيمة الإختبار ت (t-test) لمجموعتين متساويتين وغير متجانستين بـ(3.725-) عند درجة حرية (38)، وبدلالة إحصائية (sig) بلغت قيمتها بـ (0.001)، مما يدل على أنها دالة عند مستوى دلالة (0.05). وبالتالي نستنتج أنه تحققت الفرضية القائلة بأنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في الصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي تعزى لمتغير التخصص ولصالح الأدبيين.

تعزو الباحثتين أن نتائج فرضية الصحة النفسية تؤكد أن هناك فروق لصالح الأدبيين أكثر من العلميين و هذا راجع أن الأدبيين يتسمون بالهدوء و حب قراءة القصص و الكتب الذي يعزز لديهم مستوى درجاتهم النفسية حيث ينظر الأدبين إلى الألعاب الإلكترونية على أنها مضية للوقت و تأثر على عقلهم الباطني و تشوش أفكارهم فيفضل الأدبي ممارسة نشاطات أو تعلم مهارات أو المطالعة بدلا من من ممارسة هذه الألعاب ,كما أن معظم الادبيين لديهم روح التأمل و التدبر تكسبهم هذه الخاصية إتزان نفساني و إرتفاع في مستوى درجات الصحة النفسية و هذا ما يفتقر إليه الأدبيين .

الاستنتاج العام :

تعد الألعاب الإلكترونية و الصحة النفسية من المواضيع ذات أهمية كبيرة خاصة حين تعلقها بالمراهق ،حيث تزايد اهتمام الباحثين بدراسة الألعاب الإلكترونية في ضل ماشهدته من انشار واسع و تطورات سريعه و ماخلفته من تأثيرات و مدى مساهمتها في تحقيق الصحة النفسية التي تعتبر أحد المؤشرات الأساسية للمراهق التي تشير إلى تمتع المراهق بالصحة الجسمية و الصحة النفسية و وجود العلاقات الإجتماعية و الشعور بالأمن النفسي

من خلال ماتوصلت إليه نتائج الفرضيات و التي تبين أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية ارتباطية عكسية أي كل ماارتفعت ممارسة الألعاب الإلكترونية انخفضت مستوى درجات الصحة النفسية و توصلت دراسة نتائج الفرضيات الجزئية أن نسبة ممارسة ألعاب الإلكترونية تكون كبيرة عند الذكور و العلميين عكس الإناث و الأدبين التي درجات مستوى الصحة النفسية عندهم كبيرة .

خاتمة

الخاتمة

في ظل التطور التكنولوجي و المعرفي انتشرت الألعاب الإلكترونية في المجتمعات و بدرجة كبيرة مسحت كل النواحي بحيث جذبت المراهقين بتصنيفاتها و أنواعها و انتشرت انتشارا واسعا و كبيرا و نمت نموا ملحوظا و أصبحت الشغل الشاغل للمراهق فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق المراهقين بها بحيث استحوذت على عقولهم و اهتماماتهم .و قد تناولت الدراسة موضوع من المواضيع الحديثة المتمثل في الالعاب الالكترونية و علاقتها بالصحة النفسية لدى تلاميذ الطور الثانوي بمدينة المدية و تطبيقهم للمقياس حيث يمكن القول ان الالعاب الالكترونية اداة حديثة للعب اصبحت تغزو العالم و تتيح للمراهق و الطفل فرص للتعلم و الاكتشاف و المغامرة كما انها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة كما انها سيطرت على عقول ممارسيها وجذبتهم الى العدوان لانها أصبحت تمارس في كل مكان وزمان لكن في جانب اخر كان لها ضرر بالصحة النفسة حيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الالعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية و الترفيه لانها تثير فيهم المتعة بالفوز و الاستمتاع و السرور .ومن خلال الدراسة الميدانية تم استنتاج ان الالعاب الالكترونية هي الوسيلة المفضلة لدى المراهقين لملأ أوقات فراغهم باعتبارها مصدر التسلية و الترفيه .

وفي الختام قمنا بتوصيات ببعض التوصيات في ضوء ماتوصلت اليه نتائج دراستنا تتمثل في

_عقد دورات ارشادية لطلبة المدارس للتوعية بكيفية استخدام الألعاب الالكترونية بطريق إيجابية وكذا التوعية بالضرر السلبي التي تتركه هذه الالعاب الذي يمس صحتهم النفسية و يسبب مشكلات و انفعالات اجتماعية

–توعية أولياء الأمور و المعلمين بضرورة مراقبة الطلبة و التدخل في حال ملاحظة أي تغيير في سلوكهم

–تكثيف الأنشطة للطلبة من أجل استغلال أوقاتهم بأنشطة مفيدة تحد من استخدامهم للألعاب الالكترونية و تزيد من مستوى التفاعل الاجتماعي و الاندماج مع الاخرين من حولهم

–إجراء المزيد من الدراسات التي تبحث في العلاقة بين مستوى الألعاب الإلكترونية و الصحة النفسية على بيئات اخرى في المجتمع الجزائري وعلى شرائح مختلفة من الطلبة و مقارنة نتائجها بنتلئج هذه الدراسة

-وضع حوافزو مكافئات للتشجيع على انتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين و عادات و تقاليد المجتمعات الاسلامية و العربية

-ينبغي على الوالدين أن لايسمحا للطفل بممارسة الألعاب الالكترونية فترات تناول وجبات الطعام اليومية

-انشاء مركز و طني على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية و العمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات و تقاليد المجتمعات الإسلامية و العربية .

-ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس و أنماط التعليم غير رسمي خارج المدارس بالذات عي العالم الافتراضي .

قائمة المراجع

1. أحمد بلقيس ومرعي، بسيكولوجية اللعب د ط، دار الفرقان 1982.
2. عبد الرحمن بدوي، 1977،
3. المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دار المشرق، بيروت لبنان، 2000.
4. سامر جميل رضوان 2000، الصحة النفسية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
5. د. جمال أبو دلو، 2008، الصحة النفسية، دار أسامة للنشر، الأردن عمان.
6. مها حسن الشعراوي، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008.
7. أديب محمد الخالدي، 2009، المرجع في الصحة النفسية، دار وائل للنشر، الطبعة الاولى، عمان الأردن.
8. طه عبد العظيم حسين، 2010، الصحة النفسية ومشكلاتها لدى الأطفال، دار الجامعة.
9. دكتور صالح حسن أحمد الداهري، مبادئ الصحة النفسية، 2010، دار وائل للنشر، الطبعة الثانية، الأردن، عمان.
10. الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، حيدر محمد الكعبي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف الأشرف، سلسلة الاحتراف الثقافي (3) سنة 2017.
11. أحمد فلاق "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والدراسات، أطروحة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر، 2008، 2009.
12. دلال عبد العزيز الحشاش، أثر ممارسة اللعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى مرحلة الثانوي في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة استكمالا لمنح درجة الماجيستير، الإرشاد النفسي والتربوي، كلية الدراسات التربوية العلية، جامعة عمان 2008.
13. مريم قويدر، أثر اللعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل الماجيستير منشورة، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2011-2012.
14. أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، أميرة مشري 2016-2017.

15. مستوى ممارسة اللعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفار القرع، كرام محمد يوسف يونس، رسالة استكمال لمتطلبات الحصول على درجة الماجيستير ،علم النفس التربوي، نمو وتعلم، كلية علوم التربية والنفسية، جامعة عمان العربية 2017.

16. خديجة محمد نمر، أثر استخدام الاستراتيجية بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس أساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة مكملة لمتطلبات الحصول على درجة الماجيستير في المناهج والتدريس، 2016-2017.

17. أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين، دراسة مسيحية لعينة لتلاميذ المير عبد القادر، مدينة خميس مليانة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، كوثر هاني 2018-2019.

18. مذكرة ماستر بعنوان جريدة الحياة وعلاقتها بالصحة النفسية لدى طالبة جامعة زيان عاشور بالجلفة، خير الدين هادية 2018-2019.

19. أمال مسلمي وزهو بوازيز، مذكرة تخرج ضمن متطلبات لنيل شهادة ماستر تخصص علوم التربية، الصحة النفسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط والثانوي 2019-2020.

20. أمين علام، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميس، جريدة إعلام تلك الأسبوعية العدد 22-26 أكتوبر 2006.

21 . منير ركاب جريدة الإعلام تلك الأسبوعية العدد من 5-22 أكتوبر 2006.

22.عمل المرأة و أثرها على الصحة النفسية لأبناءالمتمدرسين جامعة وهران، الأستاذ شهري ، تخصص علم النفس الأسري ،2018-2019.

ملاحق

ملاحق

Corrélations

Corrélations

		totaleidmanefacebook	totalesanté
totaleidmanefacebook	Corrélation de Pearson	1	-,707**
	Sig. (bilatérale)		,000
	N	40	40
totalesanté	Corrélation de Pearson	-,707**	1
	Sig. (bilatérale)	,000	
	N	40	40

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

```
T-TEST GROUPS=sexe(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=totaleidmanejouer
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test-t

Statistiques de groupe

	sexe	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
totaleidmanejouer	masculin	20	81,6000	7,06660	1,58014
	feminin	20	54,6000	3,60409	,80590

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
totaleidmanejouer	Hypothèse de variances égales	23,540	,000	15,222	38	,000	27,00000	1,77379	23,40916	30,59084

	Hypothèse de variances inégales			15,222	28,258	,000	27,00000	1,77379	23,3680 6	30,6 3194

```
T-TEST GROUPS=sexe(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=totalesanté
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test-t

Statistiques de groupe

	specialitie	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
totaleidmanejouer	scientifique	15	84,8667	4,67312	1,20660
	létre	25	58,0400	7,72701	1,54540

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
totaleidmanejouer	Hypothèse de variances égales	4,649	,037	12,143	38	,000	26,82667	2,20920	22,35439	31,29895
	Hypothèse de variances inégales			13,683	37,983	,000	26,82667	1,96065	22,85748	30,79585

```
T-TEST GROUPS=specialitie(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=totalesanté
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test-t

Statistiques de groupe

	specialitie	N	Moyenne	Ecart-type	Erreur standard moyenne
totalesanté	scientifique	15	104,6667	25,93857	6,69731

	létre	25	134,8400	24,11894	4,82379

Test d'échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test-t pour égalité des moyennes						
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatérale)	Différence moyenne	Différence écart-type	Intervalle de confiance 95% de la différence	
									Inférieure	Supérieure
totalesanté	Hypothèse de variances égales	,000	,993	-3,725	38	,001	-30,17333	8,10124	-46,57343	-13,77324
	Hypothèse de variances inégales			-3,656	27,912	,001	-30,17333	8,25366	-47,08260	-13,26406

```
ONEWAY totaleidmanejouer BY heaur
  /MISSING ANALYSIS
/POSTHOC=SCHEFFE ALPHA(0.05).
```

A 1 facteur

ANOVA à 1 facteur

totaleidmanejouer

	Somme des carrés	ddl	Moyenne des carrés	F	Signification
Inter-groupes	6799,625	2	3399,813	74,611	,000
Intra-groupes	1685,975	37	45,567		
Total	8485,600	39			

Tests post hoc

Comparaisons multiples

Variable dépendante: totaleidmanejouer

Scheffe

(I) heaur	(J) heaur	Différence de moyennes (I-J)	Erreur standard	Signification	Intervalle de confiance à 95%	
					Borne inférieure	Borne supérieure
inf 3 h	(3-5)h	-14,99495*	2,58340	,000	-21,5833	-8,4066
	sup 5 h	-35,00000*	2,87835	,000	-42,3405	-27,6595
(3-5)h	inf 3 h	14,99495*	2,58340	,000	8,4066	21,5833
	sup 5 h	-20,00505*	2,58340	,000	-26,5934	-13,4167
sup 5 h	inf 3 h	35,00000*	2,87835	,000	27,6595	42,3405
	(3-5)h	20,00505*	2,58340	,000	13,4167	26,5934

*. La différence moyenne est significative au niveau 0.05.

A 1 facteur

ANOVA à 1 facteur

totalesanté

	Somme des carrés	ddl	Moyenne des carrés	F	Signification
Inter-groupes	11222,748	2	5611,374	10,033	,000
Intra-groupes	20693,227	37	559,276		
Total	31915,975	39			

Tests post hoc

Comparaisons multiples

Variable dépendante: totalesanté

Scheffe

(I) heaur	(J) heaur	Différence de moyennes (I-J)	Erreur standard	Signification	Intervalle de confiance à 95%	
					Borne inférieure	Borne supérieure
inf 3 h	(3-5)h	34,53030*	9,05065	,002	11,4488	57,6118
	sup 5 h	41,09091*	10,08398	,001	15,3741	66,8077
(3-5)h	inf 3 h	-34,53030*	9,05065	,002	-57,6118	-11,4488
	sup 5 h	6,56061	9,05065	,770	-16,5209	29,6421
sup 5 h	inf 3 h	-41,09091*	10,08398	,001	-66,8077	-15,3741
	(3-5)h	-6,56061	9,05065	,770	-29,6421	16,5209

*. La différence moyenne est significative au niveau 0.05.

الرقم	مضمون الفقرة	مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية				
		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
1	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكرتونية.					
2	عندما أبدأ بممارسة أاللعاباللكرتونية فال أستطيع التوقف عن اللعب.					
3	أمارس الألعاب الإلكترونية لأتجنب مايحصل لي في الحياة .					
4	من الصعب علي تقليص عددالساعات التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية .					
5	أغضب إذا لم أكن قادرا على ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
6	أدخل في شجار مع أفراد أسرتي و أصدقائي إذا حاولوامنعني من ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
7	أتجاهل أصدقائي وأسرتي عند ممارستي الألعاب الاكترونية .					
8	من الصعب علي إجابة الأخرين عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
9	أشعر أن ممارستي للألعاب الإلكترونية يحرمني من النوم					
10	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
11	أفكر بممارسة الألعاب الإلكترونية حتى لولم أكن قريبا من جهازكمبيوتر أو هاتف ذكي					
12	أشعر أنني أحتاج إلى المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
13	حاولت الإبتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية دون جدوى					
14	أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
15	أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه الألعاب الإلكترونية .					
16	أعتقد أن أفضل الإنجازات العلمية هي الألعاب الإلكترونية .					

17	أضحي بالنشاطات الإجتماعية و الأكادمية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية .					
18	أمارس الألعاب الإلكترونية من اجل الهروب من مشاكل الحياة.					
19	أستطيع أن أتغلب على مشاعر العجز التي تنتابني بممارسة الألعاب الإلكترونية .					
20	أشعر بأني أفضل عند ممارستي للألعاب الإلكترونية					
21	أفضل ممارسة الالعاب الإلكترونية على الألعاب الأخرى .					
22	أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الألعاب الإلكترونية.					

جامعة المدية

قسم العلوم الاجتماعية

البـيـانـات الشـخـصـيـة

تنوي الباحثتان القيام بدراسة علمية،

عزيزي التلميذ عزيزتي التلميذة وبما انك من الذين شملتهم هذه الدراسة لذا نرجو منك التفضل بالإجابة عن فقرات المقياس بكل دقة و صراحة وعدم ترك أية فقرة، وذلك بوضع العلامة .... علما أن إجابتك لن يطلع عليها احد سوى الباحث(سرية)، و بإجابتك تكون قد أسديت خدمة للعملية التربوية والتعليمية.

أ- التمليذ :

التخصص: أدبي

مقياسالصحةالنفسية

رقم	الـــــعبـــــارة	موافق بشدة	موافق	غيرموافق	غير
1	أجدرغبةفيالحديثعننفسيوعنإنجازاتيأماماآخرين.				
2	أستمتعكثيراًبالتعاملمعالناس.				
3	تتغيرمشاعري – بينحبوكراهية –نحوالآخرينبصورةسريعة .				
4	أتمكنمنمواصلةعملمالفترةطويلةحتىلوواجهتنيبعضالمشكلات والصعوبات				
5	أعانيمن رعشةفيبعضأجزاءجسميفيكثيرمنالأحيان.				
6	أربأنعلىالإنسانأن لايحقق مصالحهعلىحسابالآخرين.				
7	أشعربأنهليسلديآراءمفيدةاقترحهاعلىالآخرين.				
8	أحرصعلىالمشاركةفيالأنشطةالترفيهيةمعالآخرين.				
9	أشعربنوباتمنالحزنوالفرحدونسببمعقول.				
10	يسعدنيبذلأقصىجهدممكنفيأداءعملييمهماكلفنيذلكمنمشقة.				
رقم	الـــــعبـــــارة	موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير
11	أعانيمنضيقفيالتنفسرغمعدموجودسببعضويواضح.				
12	أعاملالآخرينبالأسلوبالذيأحبأنيعاملونني به.				
13	أربأنالأفراد الناصحينثقيليالوزن يكونونموضعسخريةالآخرين.				
14	أشعرأنوالدييعاملنيكطفلصغير.				
15	أحرصعلىالمشاركةفيالنشاطاتالاجتماعية.				
16	أغضبوأثورإذاماضايقنيأحدولوبكلمةصغيرة.				
17	أحرصدائماًعلىبذلكلمافيوسعيلإتقانالعملالذيأقومبه.				
18	أعانيمننوباتمنالصداعفيمعظمالأحيان.				
19	أميلإلىالإشادة (التحدث)بحسناتالآخرينومزاياهمأكثرمنالتنويهبعيوبهم.				

20	اشعربأننيلاأصلحلشيء.				
21	أعتقدأنزملائيلايهتمونكثيراًبماأبديهمنآراءوأفكار.				
22	علاقاتيالجيدةمعأساتذتيتجعلنيأتحدثمعهمبحريةفيمختلفأموري الخاصة.				
23	اشعربالقلقتجاهالمستقبل.				
24	أربأنالإنسانيجبأنيكونمخلصافيعمله.				
25	أعانيمنالأحلامالمزعجة (الكوابيس) بصورةمتكررة.				
26	أربأنيستمتعالإنسانبمعرفةالناسدونمصالح.				
27	أشعربأنزملائيوأصدقائيأفضلمنيفيمظهرهمالعام.				
28	أشعربعدمالكفاءةوالقدرةعلىالإنجاز.				
29	اشعربالضيقوالتوترفيالمواقفالغامضة.				
30	أحاولإنجازأعماليفيموعدهاالمحددعملاًبالحكمة" لاتؤجلعملاليومإلىالغد."				
31	أشعربتوترووجعفيرقبتيفيكثيرمنالوقت.				
32	أربأنيلتزمالإنسانالفردبالصدقوالأمانة.				
33	أفضلالتعاملمعمنهمأصغرمنيسناً.				
34	أشعرأنيأفتقدإلىمواهبومقدراتكثيرةلدرجةتجعلنيأخجلمننفسي.				
35	أحسبالسعادةفيالمشاركةفيالحفلاتوالمناسباتالاجتماعية.				
36	أتصرفبتسرعفيبعضالمواقفدونحسابلمايترتبعلىذلكمننتائجسلبية.				
37	أشعربأندراستيستفيدنيكثيراًفيمستقبلحياتي.				
38	أشعربفقدانشهيتيللطعام.				
39	أحترممشاعرالآخرينحتىلواختلفوامعيفيالرأي.				
40	أناراضيعننفسي.				
41	يثقأقاربيفيمقدرتيعلىمساعدتهم.				
42	أربأنهمنالأفضلأنيشاركالفردبدورفعالفيالأنشطةالاجتماعية.				
43	أشعربعدمالسعادةلأشياءقديفرحلهاالآخرونكثيراً.				
44	أحرصعلىالتخطيطالسليملمختلفأمورحياتي.				
45	أشعربالتعبوالإجهادرغمعدموجودسبب جسدي واضحلذلك.				
46	أوفيبوعديلأنوعدالحريننعليه.				
47	ينظرالناسإلىالمعاقينسمعياًعلىأنهمأقلكفاءةمنغيرهم.				
رقم	العبـــــارة	موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير
48	أشعربعدمثقتيبنفسيوبأننيعبءعلىغيري.				
49	تشجعنيأسرتيعلىتبادلالزياراتمعأصدقائي.				
50	يصعبعلينسيانمايوجههالآخرونليمنإساءةوانتقادات.				
51	أحلمشكلاتيبنفسيدونالاعتمادكثيراًعلىالآخرين.				
52	أشعربصعوبةتذكرماسبقليدراستهأوقراءته.				

53	أربأنكلإنسانسيجنيحتماًنتائجعملهسواءخيراأمشرا .				
54	طلبالمساعدةمنالمعاقينغيرضروري.				
55	اشعربصعوبةإبداءرأييمعالجماعةحتىلوكنتاعرفالموضوعالذييتحدثون به.				
56	تربطنيعلاقاتطيبةببعضالعائلاتبحيثأشعركمالوكنتبينأهلي.				
57	أستغرق(أسرح) فيأحلاماليقظةبحيثلاأشعربمايدورحولي.				
58	أشعربالنشاطوالحيويةعندماأكونمشغولاًبعملما.				
59	أشعربصعوبةالتركيزأثناءالقراءةأوسماعمحاضرةفيالمدرسة.				
60	أحرصعلىحقوقالآخرين.				
61	يعانيالفردقصيرالقامة منالشعوربالنقصوالخجلبينزملائه.				
62	أجدصعوبةفيالدخولفيمنافساتمعالآخرينحتىلوكانوافيمثلسني.				
63	أستغرق(أسرح) فيالخيالطويلاًحتىلوكنتبينأصدقائي.				
64	أحرصعلىممارسةهواياتيفيأوقاتفراغي.				
65	أتكلمبسرعةكبيرةممايجعلنيأتهته.				
66	أصدر(أقول) أحكامعلىالناسدونمعرفةكافيةبهم.				
67	الفردذوالصوتالغليظ موضعسخريةواستهزاءمنزملائه.				
68	أستغرق وقتاًطويلاًفيحلالمسائلممايفوتعليفرصةاتخاذالقرارفيوقته المناسب.				
69	أفكرفيأهميةماأعملهومدىفائدتهللمجتمعقبلأنأقومبه.				
70	أجدصعوبةفيالتخلصمنبعضالعاداتالسيئةمثلقضمأظافريأووضعإصبعيفيفمي.				
71	أعتقدأنالإنسانيجبأنيكونذوخلقحسنواحترامللآخرينفالعلموحدهلايكفي.				
72	يخجلالفردمنأشياءوتشوهاتفيمظهرهمثلتشوهأسنانهوشكلهاالقبيح.				
73	أتجنب بعضالمشكلاتوالمصاعبلعدممقدرتيعلىمواجهتها.				
74	هناكأموركثيرةفيالحياةتثيراهتماميوتحفزنيعلىالعمل.				
75	تعاودنيأوجاعفيمعدتيرغمعدموجودسببعضويواضحلذلك.				
76	أحسبالسعادةعندماأخففعنالآخرينوقتالشدائد.				
77	أحسبأنفكرةالناس(رأيالناس)عنيأقلممايجب.				
78	أحرصعلىتحملالمسؤوليةوأداءماهومطلوبمنيقبلأنأطالبببمصالحي.				
79	أعانيمنالأرق بحيثلاأستطيعالاستغراقفيالنومبدرجةكافية.				
80	أفكركثيراًقبلأنأقومبعملقديضربمصالحالآخرين.				
81	يعتقدالناسالمكفوفينأقلمنهملذايتجنبونالتعاملمعهم.				
82	يعتقدالناسأنالشخصالضعيف غيرقادرعلىإنجازأيشيءمفيد.				